

THE WRATH OF DIKADEMUS PHANTASIE III

ファンタジーⅢワールドハンドブック

AK



プレイする前に ファンタジーⅢの 世界観について知っておこう

実際にゲームに入る前に、ぜひ済ませておきたいことがある。え、キャラクターを作ることだって？ それもしかし。マニュアルを読むこと？ それも当然。しかしここでわざわざページを割いたからには、そういうレベルの問題ではないってこと、わかってもらえるよね。

ファンタジーⅢは、地上とダンジョンだけといった、簡単な構造のゲームではない。もちろん表面的には、いわゆる地上マップとダンジョンマップの組み合わせで成り立っているものではあるけれど。だがその底には、非常に奥深く設定された世界観が流れているのだ。

ゲームを開始して間もなく、スクロール7が手に入る。このスクロールを読むと、ファンタジーⅢの世界構成が理解できる仕組みになっているの

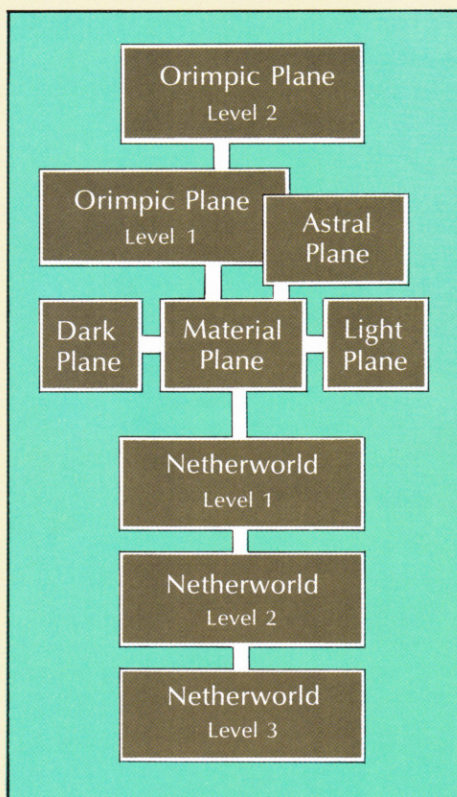


で、ここでは補足的な説明にとどめたい。

まずファンタジーⅢを形作るのは、マテリアル・プレーン、アストラル・プレーン、ライト・プレーン、ダーク・プレーン、オリムピック・プレーン、ネザーワールドといった世界。これらの世界はどれも神々の作ったものであり、人間の思惑から遠くかけ離れた存在である。だからそこを支配しようとか、あるいは神の力をよこしまな考えで利用しようとするのは、もっとも邪悪な振る舞いであることを覚えておいてほしい。ファンタジーⅢの世界で優先されるのは、あくまで神々の力であり、神々に仕える人の意思だ。

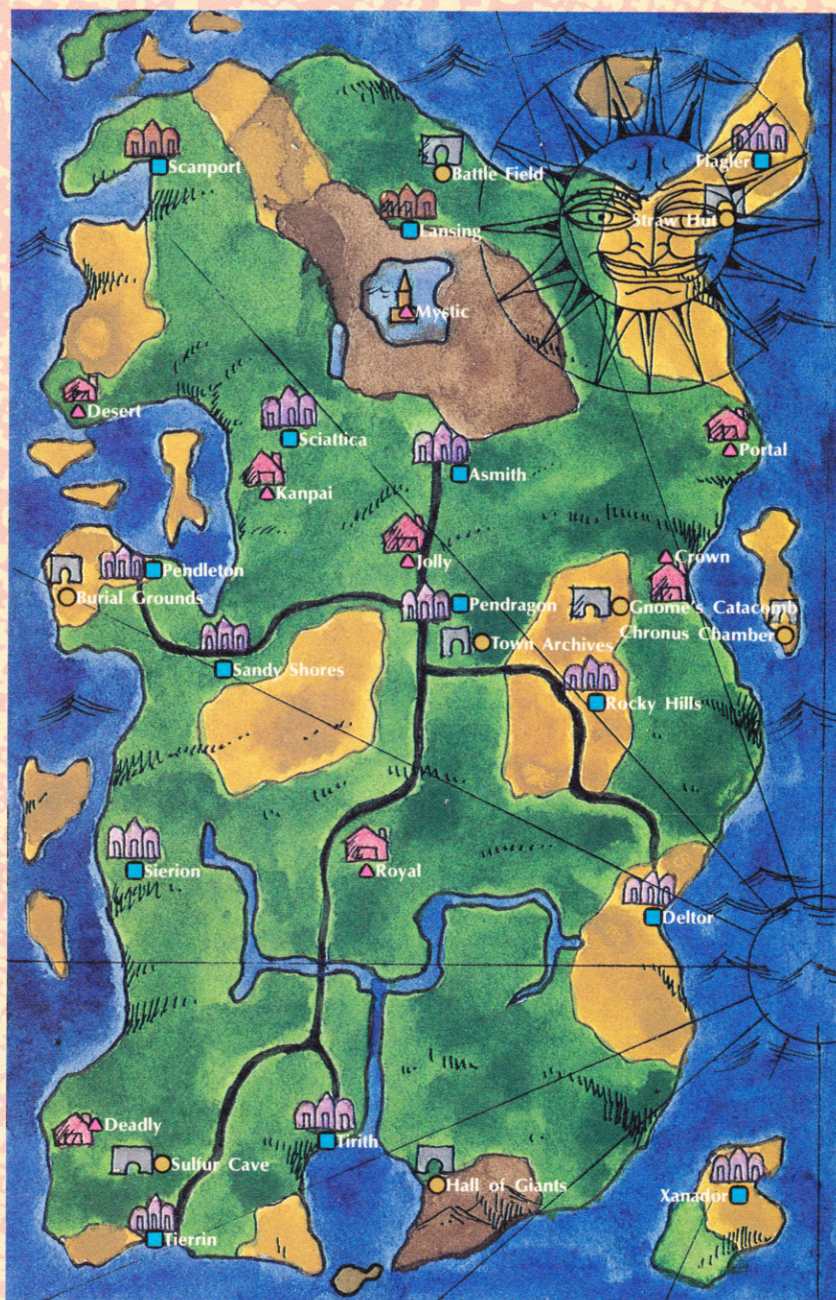
6つの世界は神々がいちばんバランスのいい形で、との配慮がこめられたもの。そのバランスを崩そうとしているのが、ニカデモスであり、彼の上にいる悪の神ブルートなのだ。ゲームプレイ中、もっとも怖いのは、モンスターとの戦闘でもトラップでもなく、善と悪の区別がつかなくなること。常に正しい道を、神々の意思を反映させるよう努めなければ、世界はこっぱみじんに……。

とはいっても、それらの神々の意思に、直接触れる機会は少ない。今回は目や言葉で感じるよりも、プレイヤーが心で感じ取らなければならないのだ。世界を作った神々の力、そしてそんな神々に温かく見守られていることを忘れることなかれ。



スカンドール島の全地域が、

マテリアル・プレーンなのだ



この付録では、ファンタジーIIIに直接出てくるマテリアル、ライト、ダーク、ネザーワールドの4つのプレーンごとに話を進めていこう。それぞれのダンジョン解説では、ダンジョンマップとメモ欄を用意した。マップには必要最小限のことしか書いていないので、

気がついたことなどを自分なりにまとめて、メモ欄に書き込んでほしい。

そうやって書き込みをしていけば、キミだけのオリジナルのファンタジーIII解説書ができてしまうという寸法。もちろん、すでに冒険が終わってしまった人も、もう1回トライする楽しみ

が残されている。1回目の旅では寄れなかったところなどにも、ドシドシ足をのばしていただきたい。

それではそろそろ始めるとしよう。まずはマテリアル・プレーン、すなわち、スカンドール島についての解説からスタートする。用意はいいかい？

The Pendragon town archives

ペンドラゴンの記録保管所

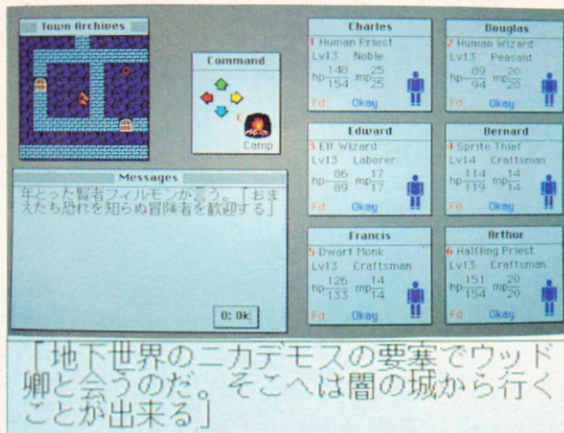
ニカデモスを倒すべく立ち上がった冒険者たちが最初に向かうダンジョンが、このペンドラゴンの記録保管所。町で売っていたスクロールによると、ここにはスカンドール島の文化に関するスクロールなどがあり、フィルモンという賢者がいるという。この島に関する情報もほしいし、フィルモンにも会ってみたい。とはいっても、いきなり足を踏み入れるのは無謀というもの。せめてレベルが2〜3くらいになってから行くのが賢明。

記録保管所は、ペンドラゴンのすぐ南。中に入ると木のドアが4つある石造りの大きな部屋が。しかしレベルの低いうちは、むやみやたらと歩き回らないうかが身のため。右上のドアを開

けたところにあるゴミ捨て場で、せっせと経験値をためよう。ある程度経験値がたったら町に戻り、ギルドでレベルアップしておくことも忘れずに。

そろそろいいかなと思ったら、奥へ進んでみよう。記録保管所の内部には、スクロールやゴールドの置いてある小部屋がいくつかある。と同時に、トラップも出てくるから要注意。また、何か所かすり抜けられる壁があるが、そうしたところにははいてい、いいものがあるはずなのだ。

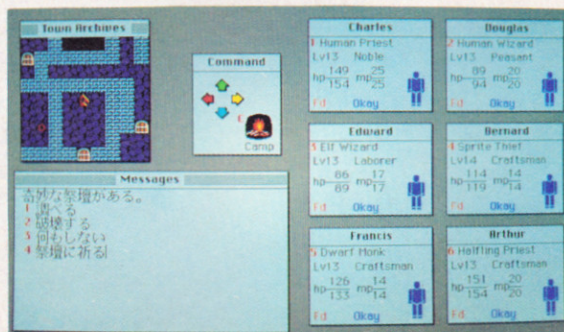
記録保管所の奥には、フィルモンの



★フィルモンは、スカンドール島を救う冒険者を待ちわびていた。パーティーは彼の歓迎を受け、ニカデモス打倒のための指示を与えられる。

部屋がある。そしてここで、パーティーは最初の目的を知らされるのだ。すなわち、「巨人の宮殿に捕らえられているキルモアを捜し出せ」とね。

これから先の冒険は、すべてフィルモンの言葉にしたがって行なわれる。パーティーは何度もフィルモンの元を訪れなければならないのだ。フィルモンはパーティーにとって、良き指導者。彼の指示は、必ず守るようにしよう。




★記録保管所の中には、奇妙な祭壇が。公共物を破壊するのは愚かなこと。やはりこの場面では、祈ってみよう。きっといいことがあるはずなのだ。

●MEMO

Hall of Giants

巨人の宮殿



Command

Map icons: Up, Down, Left, Right, Camp

Messages

巨人が言った。「古代のGuaggle Beastと魔法を使わずに闘うならば最高の体力を与えよう」
「やる」
「やらない」

Party Options

Rank 1: 1 Guaggle Beast(S) K

F: Fight
R: Accept Surrender
G: Greet
B: Beg for mercy
A: Run away

Charles 1 Human Priest Lv13 Noble 153 30 hp-154 mp30 Fd Okay	Douglas 2 Human Wizard Lv13 Peasant 94 25 hp-94 mp25 Fd Okay
Edward 3 Elf Wizard Lv13 Laborer 89 18 hp-89 mp18 Fd Okay	Bernard 4 Sprite Thief Lv15 Craftsman 129 14 hp-129 mp14 Fd Okay
Francis 5 Dwarf Monk Lv13 Craftsman 133 15 hp-133 mp15 Fd Okay	Arthur 6 Halfling Priest Lv13 Craftsman 153 20 hp-154 mp20 Fd Okay

◆◆闘技場で巨人から挑戦を受ける。が、巨人の言葉の割には、報酬はそれほどでもない。でも、我こそはと思わん人は、やってみてね。


タンがあるはず。
まずはボタンを探して、3番と4番

を押しておこう。すると2頭のジャイアントビーストが出てきて相打ちとなり、ともに死んでしまうのだ。もしボタンを押していないと、このモンスターと戦うハメになってしまうぜ。

2頭のモンスターの死体の脇を通り抜けて、ほかの独房に入ってみると、キルモアがいる！ と喜んだのもつかの間、彼はすでに息絶えていた。傍らには遺書が。人知れず死んでいったキルモアのことを思うと、哀れではない。しかし彼の魂だけは、救い出せたような気がするのだ。

しばしキルモア

●MEMO



Command

Map icons: Up, Down, Left, Right, Camp

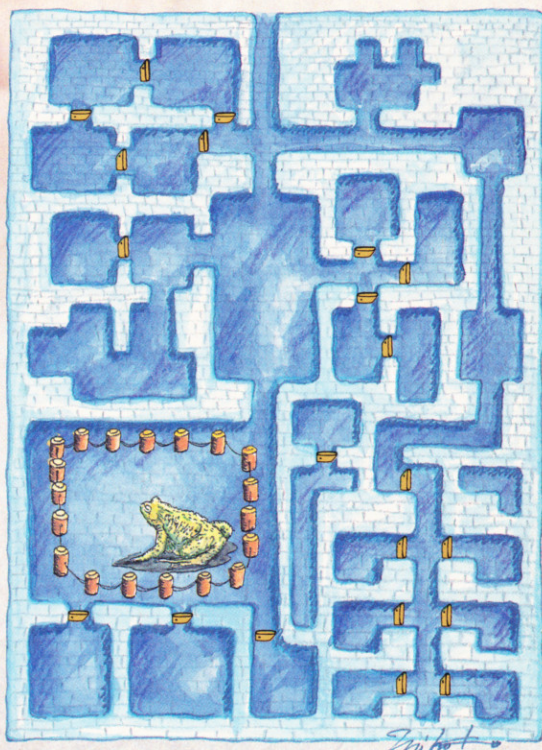
Messages

闇の力がパーティを巻き込み、光を全て消去した。かまはやく光の鍵を探して、パーティは部屋の中へと入って行った。

0: OK

Charles 1 Human Priest Lv13 Noble 153 30 hp-154 mp30 Fd Okay	Douglas 2 Human Wizard Lv13 Peasant 94 25 hp-94 mp25 Fd Okay
Edward 3 Elf Wizard Lv13 Laborer 89 18 hp-89 mp18 Fd Okay	Bernard 4 Sprite Thief Lv15 Craftsman 129 14 hp-129 mp14 Fd Okay
Francis 5 Dwarf Monk Lv13 Craftsman 133 15 hp-133 mp15 Fd Okay	Arthur 6 Halfling Priest Lv13 Craftsman 153 20 hp-154 mp20 Fd Okay

◆どうしても入れない部屋も、光の鍵があれば潜入可能。光の鍵を手に入れたら、またこの部屋を訪れてみよう。そこには大事なものがあるのだ。



の冥福を祈ったのち、さらに探索は続く。宮殿内には1ヵ所、どうしても入れない部屋がある。初めてこのダンジョンにきた時点では、まだ入ることはできないので、残念だけあと回し。

宮殿には闘技場もある。ここで巨人から、ある勝負を挑まれるが、報酬にはあまり期待しないほうがいい。実はCON(体格)のパラメータがひとつ上がるだけなのだ。決して“最高の体力”をもらえるワケではない。おまけに、MPをゼロにされちゃうしね。CONの数値アップを選ぶか、それともMPを大事にするか。キミの決断はどちら？

Dwarven burial grounds

ドワーフの霊園

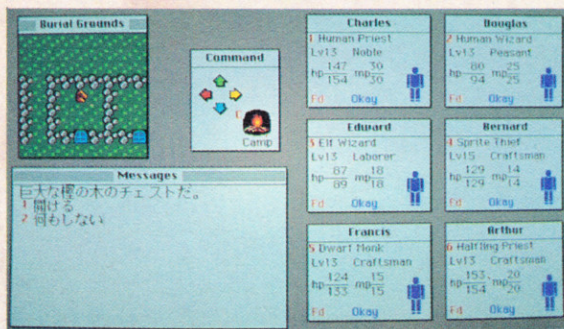
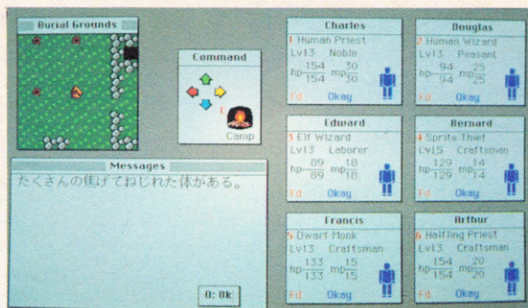
巨人の宮殿でキルモアの哀れな姿に遭遇したパーティーは、傷心のままフィルモンの元へ。するとフィルモンは、巨人の宮殿での出来ごとをすでに知っていて、今度はドワーフの霊園に行けという。そこでキルモアの葬儀に参列しなければならないのだ。

スカンドール島の西の海沿いにひっ

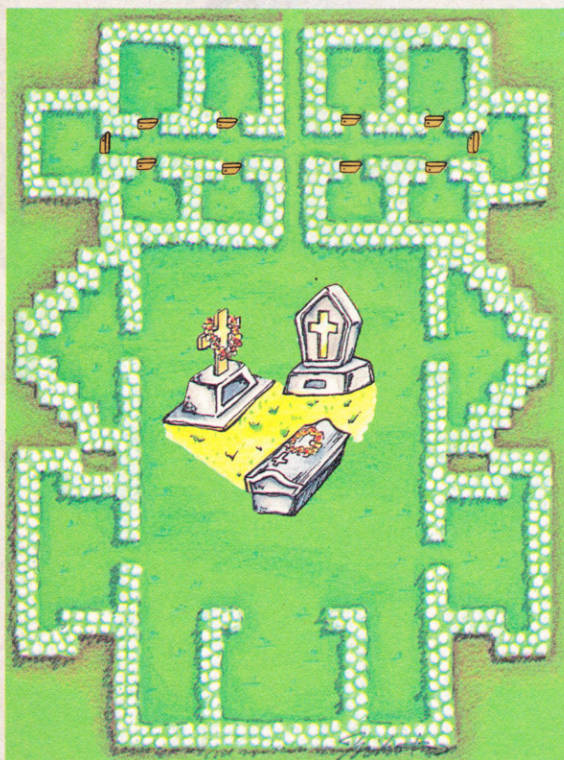
■ 柩の木のチェストを開けると、武器やゴールドが入っている場合も。そういうときは、素直にもらってしまうのが得策なのだ。

そりとそびえ立つ、白

くて美しい荘厳な大教会。一行が建物の中に入っていくと、目の前には黄金で飾られた美しい廊下が広がっている。



■ 巨大な黒い影、ニカデモスが、厳かな葬儀をぶち壊してしまう。さっさまで語りあった客人たちは、見るも無惨な姿に変えられてしまった。



その先の大聖堂では、英雄キルモアが安らかに永遠の眠りについていた。

参列者席には、さまざまな種族・職業の先客が見える。キルモアの両親や友人たち、先ほど記録保管所で会ったフィルモン、そしてジェルノアのウッド卿の姿も。

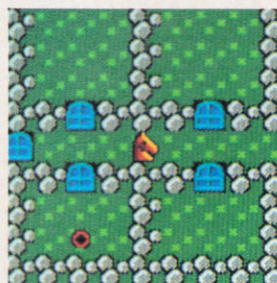
パーティー一行が席につくと、葬儀が始まった。改めてキルモアの冥福を祈る参列者たち。何ごともなく葬儀は行なわれるはずだったが……。

突然、巨大な黒い影が参列者の前に現われた！ 影

はFlame Boltの呪文を唱え、多くの参列者は黒こげになってしまった。生き残った者は、大聖堂の中を逃げまどう。ドワーフの霊園は、一転して阿鼻叫喚の地獄絵図と化してしまったのだ。

このドワーフの霊園は、非常に印象的なダンジョン。とくにこれといったアイテムもないし、強いモンスターも出てこない。しかしパーティー一行は、ここで初めてニカデモスと顔を合わせることになるし、ゲーム後半で重要人物となるウッド卿との出会いもある。いわばファンタジーIIIの、前半のクライマックスともいえる場所なのだ。

キルモアの葬儀をめっちゃめちゃにしたら、悪の化身ニカデモス。ついに直接姿を見る機会にめぐり合って、いやが上にも憎しみが盛り上がってしまう。

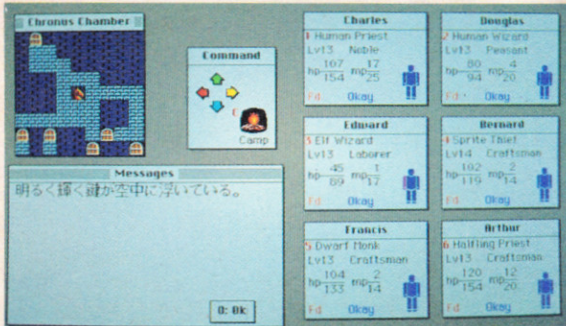


■ 海べりに建つドワーフの霊園。おそらく波の音がほのかに聞こえる、お落着いた静かなところに違いない。

MEMO

Chronus Chamber

クロノスの屋敷



★光の城を開ける光の鍵を手に入れる。鍵を手に入れておかなければ、光のプレーンを訪れても徒勞に終わってしまう。忘れずに見つけるように。

ドワーフの霊園で九死に一生を得たパーティーが、次に向かうのがクロノスの屋敷。どうも偏屈な人らしく、東の海に浮かぶ離れ小島で暮らしている。屋敷の中に入る前に、メンバーの装備の点検。このダンジョンには、アスブというしぶといヘビがたくさんいるのだ。コイツが結構強力なんだよね。

屋敷の内部に入っすぐ、タペストリーのかかった大きな部屋がある。大部屋の一角に、屋敷の主クロノスと、緑の小さなドラゴンがいる。眠たそう

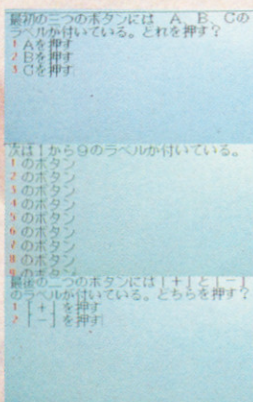
な彼らに話しかけると、フィルモンの言っていた光のプレーンについて聞けるのだ。2人とも言いいたいことを言ったあと眠ってしまうので、会話はキチンとメモしておくこと。とくにクロノスのセリフは、聞きもらしのないように注意しようね。

やらなければならないことは、これだけではない。光の鍵というものがなければ、光のプレーンの光の城に入ることにはできないのだ。光の鍵はクロノスの屋敷内にある。ヒミツの小部屋を探索して、鍵を見つけ出そう。

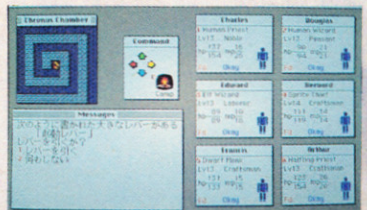
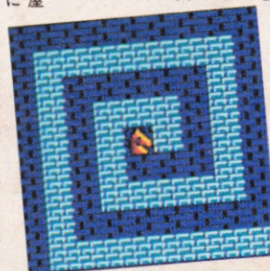
これで終わりと思わないでね。今度はクロノスの言葉を元に、光のプレーンへ行く方法を探るのだ。屋敷の奥にある小部屋で、そのヒン

トを知ることができる。これらもまたメモしておけばあとがラク。

ようやく準備が整った。いよいよヒントの実行に移ろう。屋敷の入り口付近にあるケツタイなボタンとレバーを発見したら、先ほど得たヒントどおりにやってみる。その後外に出てみると、そこは夢にまでみた光のプレーンだ！



★クロノスの屋敷の入り口付近には、2本のウズを巻いた通路が。片方のウズの中心には、多くのボタンが並ぶ。正しい番号を押すと……。



★もう一方のウズの中心には、起動レバー。ボタンを押し、レバーを引いたら外に出てみよう。

●MEMO



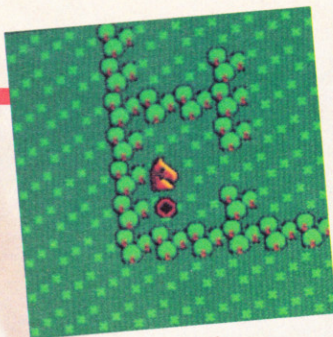
Battle Field

戦場

ニカデモスの魔の手が確実にスカンドール島の各地に伸びている頃、恐怖の侵略に勇敢にも立ち向かっていった男たちがいた。だがそんな勇者たちも激しい戦いの甲斐なく、ある者はニカデモスの大軍の前に無残にも倒れ、またある者は囚われの身となって、暗い地下牢の中で息絶えていった。

しかしいまだにニカデモスに屈せず、根強い抵抗を続けているのがウッド卿率いる抵抗軍。そして、その戦いの舞台が他ならぬここ、北の戦場なのだ。

第1回目の闇のプレーン訪問を終え、北の戦場に行ってウッド卿に会えと言われて訪れたのはいいけれど、何といってもここはスカンドール島最大の激戦地。さすがのニカデモスもしびれを切らせたのか、かなりハイレベルなモンスターを大量に派遣してきているらしい。1、2歩進むたびに強力なモン



●→ウッド卿と、打倒ニカデモスのための作戦を練る。何となく不安な気持ちのパーティーに、強力な助っ人の登場だ。ウッド卿は自分を呼びたいときは、Summoningの呪文を唱えろと言う。

スターが出現するので、マップの見かけほどやすやすとクリアさせてはくれない。だから、戦場の南にあるランシングの町を拠点にして、慎重に進むのが無難だ。なめてかかると、ウッド卿のいるテントに入ることすらできないのだ。

テントに着いたらもうモンスターは出てこないで、安心して行動できる。テントの中では武器もいくつか手に入るが、本当に大事なものはウッド卿に会うこと。彼に会うとまず、ニカデモスのワンド（杖）について書かれたスクロールと、闇のプレーンについて書かれたスクロールの2つを渡される。そのうえ、唯一ニカデモスと対等に戦うことができるウ

ウッド卿が座っている。あなたが近付くと立ち上がり、こちらを向いて挨拶した「よくいらした」彼は言った。

0: 0k

「われわれは地下世界でニカデモスを見つけ出し、彼を滅ぼさねばならぬ。私が魔法の力で彼と闘う間に、あなたが武器で攻撃するならば、われわれは彼を打ち倒すことができるだろう」

0: 0k

「あなたは地下世界にあるニカデモスの要塞を見つけねばならぬ。そこへ行き彼と対決するのだ。そのときに5つのSummoningの魔法を唱えなさいそれは私を呼ぶ門を開くものだ」

0: 0k

ッド卿から、共に戦おうとまで提案されるのだ。その際、Summoningの呪文について助言されるが、もしまだこの呪文を知らなかったら、ノームの地下墓地へ向かうべし。そこにはSummoningの呪文を教えてくれる魔術師がいるはず。ノームの地下墓地はキツイところで、その代償は大きいけれど、無理しなくても教えてもらおう。

ここ北の戦場で、ウッド卿と打倒ニカデモスについて綿密な作戦をたてたら、残るはニカデモスの要塞に向かうだけ。スカンドール島を救える日も間近だ。最後にウッド卿よりひと言。「諸君、決して悪の道に走ってはならぬぞ」



●MEMO

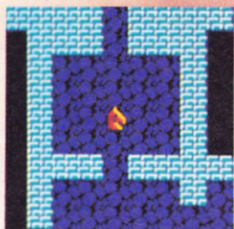
Straw Hut

わらの家

わらの家は、スカンドール島の北東部の半島の付け根にある。ここはとくにフィルモンから行け、と言われる場所ではないから、見逃してる人もいるんじゃないかな？ そこでひとつ、つらい戦いから少しだけ身を引いて、ちょこっと寄り道してみようぜ。

このダンジョンの造りはいたって簡単。四角形の部屋が3つあるだけなのだ。そのうちのひとつの部屋に、スープの皿を前にして老人が座っている。

老人はパーティーにひと休みしていくことを勧め、ねぎらいの言葉をかけ



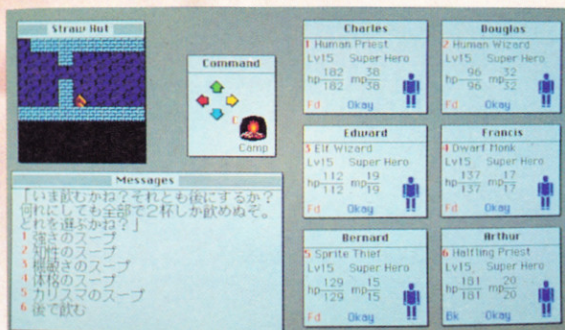
●わらの家の中には、殺風景な部屋が3つあるだけなのだ。

てくれるのだ。そしてさらに、パーティー全員に2杯のスープをごちそうしてくれるという。スープを飲む飲まないは自由だけど、ものは試し。飲んでおいてソンのはないと思うよ。

スープには強さのスープ、知性のスープ、機敏さのスープ、体格のスープ、カリスマのスープの5種類がある。飲んだスープに該当するパラメータがアップするのだ。たとえば機敏さのスープを飲めば、DEXの数値が上がるという具合にね。

●MEMO

だが、スープを飲み終えたとたん、老人は正体を現わす。2杯のスープは、ニカデモスの



老人は突然巨大な黒い影に変化した。「我はニカデモスなり」彼はうなるように告げた。「我が力が、どれほど役にたつかわかっただろう。そのスープはおまえを書いているぞ。しかしわれわれに加わるならば何の心配もいらぬ」

0: 0k

ワナだったのだ！

ニカデモスは、不吉な言葉を残して消えていった。その言葉に不安を抱かずにはいられない。が、スープのおかげで上がったパラメータをもとに、次のステップへの快進撃を期待する。



スクロールを読まずにゲームを進めるなかれ

ゲームを進めるうえで絶対に欠かせない作業に、スクロールを読むということがある。フィルモンの言うとおりに行動していれば、間違ひなく解けるけど、ひとつひとつのダン

ジョン、世界を理解するためには、スクロールの存在を無視できない。いわばスクロールを読まずして、何のためのファンタジーIIIか、と言ひ切ってもいいくらい。

その大事なスクロールは全部で16本。ここではおのおののスクロールのタイトルと、手に入る場所を自分自身の手で書き込んでほしい。そうやって整理しながら遊んでいけば、自然と各ダンジョンのつながり、世界の詳細などがつかめるはずなのだ。

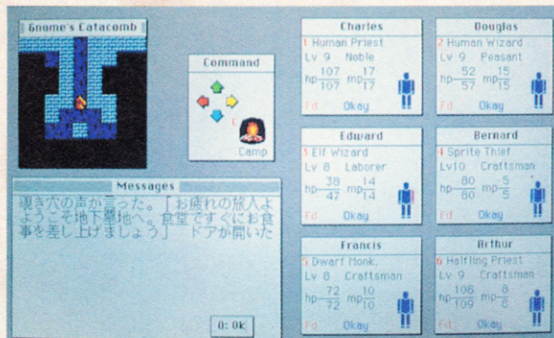
番号	タイトル	手に入るところ	番号	タイトル	手に入るところ
1			9		
2			10		
3			11		
4			12		
5			13		
6			14		
7			15		
8			16		

Gnome's Catacomb

ノームの地下墓地

ノームの国の首都ロッキーヒルズの北にあるちょっと気になる洞窟、それがノームの地下墓地だ。いかにも何かあるぞ、という感じで口を開けているこのダンジョンは、見かけによらず楽しい(?) イベントがいっぱい。ぜひ立ち寄ってほしい場所のひとつだ。

第1の関門は、この地下墓地の「門」。

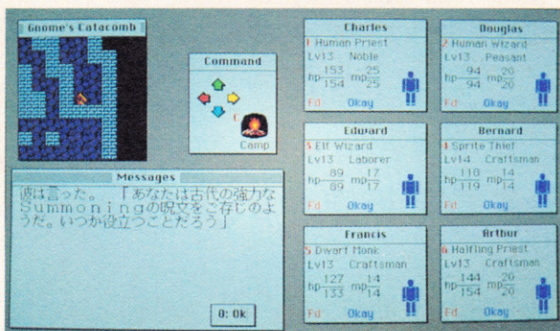


▲パーティーメンバーの中にノームかドワーフがいれば、すんなり入れられる。門前払いのときは打って変わって、慇懃な対応ぶりが心に残る。



◆地下墓地のあるところで、Summoningの呪文を覚えてもらう。ウッド卿を呼ぶ魔法だ。

パーティーの中にノームかドワーフがいないと、いきなり門前払い。泣く泣く新しいキャラクターを作って育て直す、なんてことになりかねないのだ。



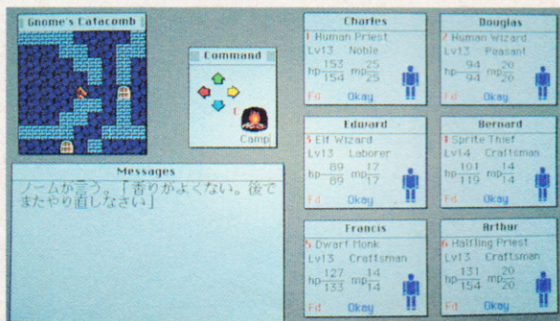
ただで実は、彼らがいなくても中に入れる方法があるらしい。それを探し出すのもおもしろいと思うな。

やっとのことで中に入ると、あるわあるわでイベントの嵐!! おまけにここでは非常に強力な弓であるOld Bowや、ゲーム中もとても重要な魔法

Summoningなどが手に入るのだ。

しかし当然のごとく、そんなオシイものを、そうおいそれと手に入れられるワケがない。有り金全部(銀行に預けてある分も)持っていかれたい、大蛇やイボイノシミみたいなモンスターと戦わなければならないかと、苦労が絶えないのだ。しかも出てくるモンスターが結構強いので、生半可なキャラクターだとすぐ死んでしまう。薬を持てるだけ持っていくか、少し進んではすぐ町に帰る、なんてことをしないと、かなり苦しいと思う。

また、道がつながっていないところは、どこかにすり抜けられる壁がある。注意深く探してみよう。このダンジョンは、とてもキツイところだけれど、その分、得るものも大きくてウレシイ。



▲ひとりのノームに、「バイパーから卵を盗めば、いいものを差しあげよう」と言われ、卵を盗みにいくが失敗。その前にあることをしなければダメ。

◎MEMO

Sulfur Cave

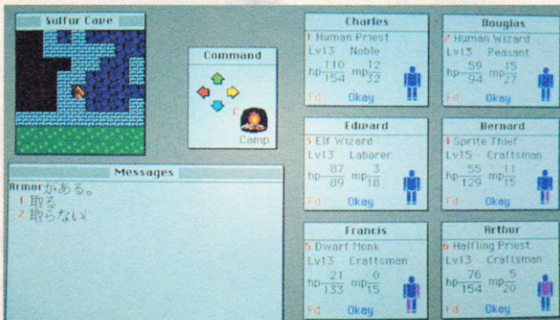
イオウの穴

イオウの穴、正しくはイオウのにおいのする洞窟だ。大変クサそうなこのダンジョンは、ゲームのストーリー上、たいした意味はない。だが、ゴールドやアイテム集めにはもってこいの場所だ。イオウの穴でお金持ちになろう。

ここはイオウの穴というより、ドラゴンの穴と改名したほうがいくらい、ドラゴンが多数出演。少し歩くごとにベビードラゴンやキングゴラゴンとい

ったドラゴン族に
対面するのだ。ペ

■道なりに歩いてい
けば、自然とドラ
ゴンの財宝にぶつかる。
珍しく何の仕掛けも
ないダンジョンだ。



■無事に財宝を見つけた。取るか取らないか聞いてくるけど、もちろん取ったほうがいいのは言うまでもない。各人のアイテム所有数制限に注意。

ンドラゴンの町に近いからといって、不用意に飛び込むと、悲惨な目にあう。

なぜこんなにたくさんのドラゴンが出てくるのか!? 実はイオウの穴には、ドラゴンの財宝が隠されているのだ。大切な財宝を取られてはたまらない。彼らが必死になるのも当たり前だよな。

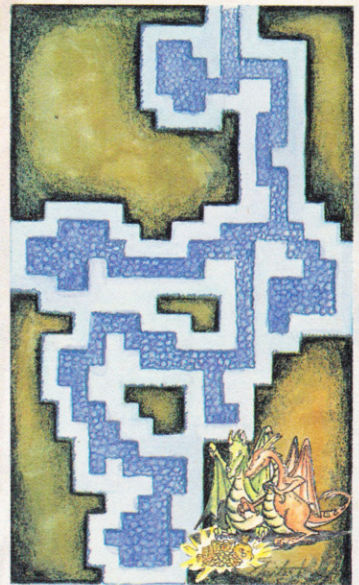
そんなドラゴンたちをやっつけるのは、少々かわいそうな気もするけど、心を鬼にしてドラゴンとの戦闘方法を考えてみよう。

ドラゴン族はみんな体力レベルが高いので、倒すまでに時間がかかる。時間がかかると当然、こちらも多くダメージを受けることになる。戦闘時間は、なるべく短時間におさえたい。

そのためにはParty Arrow Flameの呪文が有効。これはFire Bowの命中率を上げ、破壊力を飛躍的に向上させてくれる。ドラゴンと遭遇したら、とりあえずParty Arrow Flameを唱え、Fire

Bowで攻撃してみよう。この方法を使えば、ドラゴン

MEMO



を倒すのもラクになるはずだ。

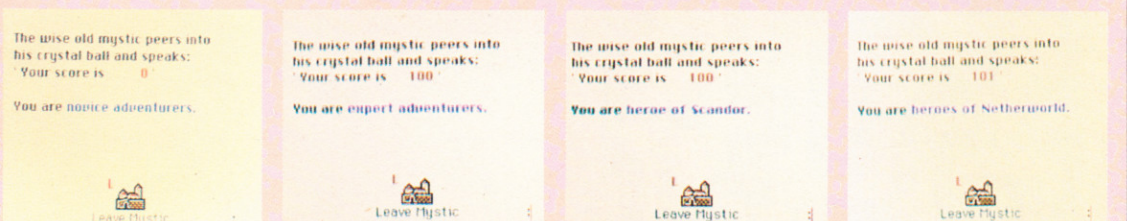
ドラゴンを倒すと、もらえる経験値が高い。さらに数々のアイテムを持っていることが多いから、一気にレベルアップが図れるのだ。ただし、くれぐれも、ダメージを受けないようにね。

スコアアップもまた密かな楽しみのひとつだ

町のミスティックに行くと、その時点でのパーティーのスコアを教えてください。冒険が進むにしたがいスコアが増えていく様子をのぞけるの

は、非常にうれしい仕組み。さらにスコアに合わせて、占い師のメッセージも刻々と変わる。何となく勇氣を奮い起たせてくれるのだ。

ここで掲載している写真のように、100点満点が上限ってワケではない。2通りのエンディングのうち、どちらを選ぶかで100点以上のスコアを得る人もいるかもしれない。友だちとスコア比べ、なんてのもいいね。



■ゲームスタート時点。ノービスとは初心者、ヒヨッコという意味。

■やや冒険が進むと、エキスパートへ昇進。なぜかうれしくなる。

■2つのエンディングのうちどちらを選ぶかでメッセージも変わる。

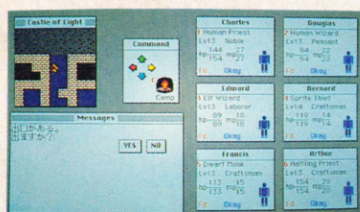
■スコアが101点。100点だけが、点数だけがすべてではないのだ。

Castle of Light

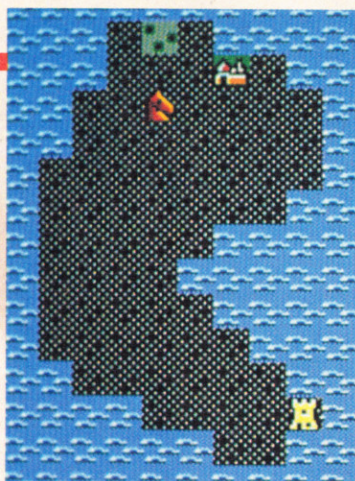
光の城

クロノスの屋敷でボタンを光のプレーン行きにセットし、外に出てみると、いよいよそこが光のプレーン。ここではフィルモンに言われたとおり、慎重に行動しなければならない。なにしろ物を壊したり、生き物を傷つけることがタブーとされている場所だからね。

光のプレーンの南には、めざす光の城が見える。光の城に入るには光の鍵が必要だけど、この段階ではすでに持っていておかしくないはず。



▲光の城の入り口。光の鍵がないと、すんなり中へ入れてくれない。鍵はクロノスの屋敷に。



光の城に足を踏み入れると、目くらむような白大理石の中庭が、目の前に広がっている。だからといって見とれてはいけな。ここに来た目的は、ライトフェアリーに会って話を聞くことなのだから。あちらこちらに置かれた水晶の像は、もちろん壊してはダメ。ここは“至上の善の場所”。破壊行為は、最低の行為だと思うこと。

城の奥はクネクネとした迷路状にな

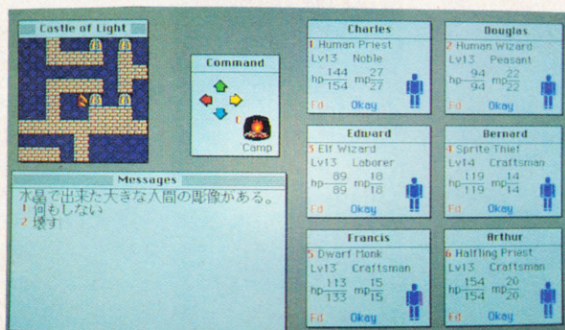
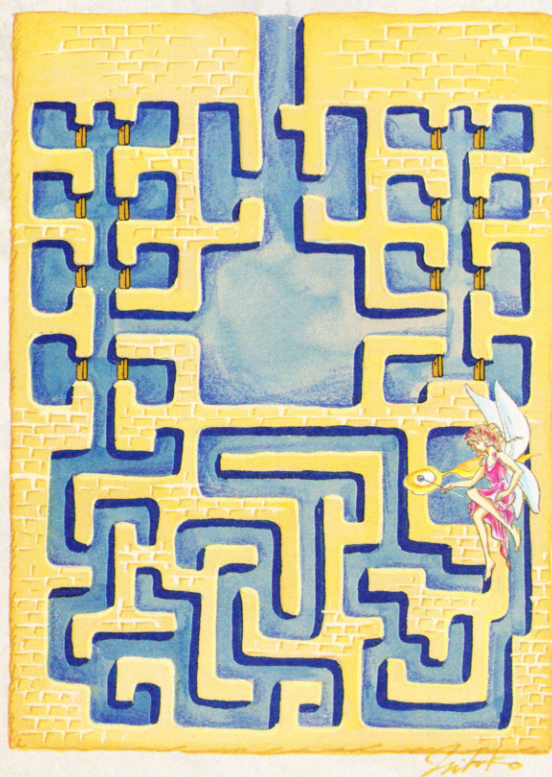


▲東西、あるいは南北に分かれた分岐点。正しい道のアーチをくぐると、暖かいものを感じる。

っている。2方向に分かれた分岐点が随所にあるが、間違った方向を選ぶと強い光によってダメージを受けてしまう。正しい道を歩くと光の祝福を受け、体中に力がみなぎってくるようだ。

正しい道をたどっていけば、光の妖精のいる場所へ。彼女からさまざまな話を聞けるが、その中の闇のプレーンに関する話はとくに大事。面倒くさがらずに、メモしておくように。

妖精は話を終えると、どこかへ行ってしま。ここでの目的は成し遂げたことだし、ひとまずペンドラゴンに帰ろう。フィルモンから、新たな助言がもらえるぞ。この助言を元に、今度は闇のプレーンへと旅立つことになる。

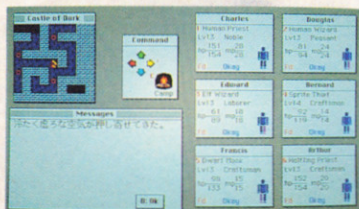


▲いくつかの部屋には、水晶でできた光り輝く彫像がある。破壊行為はもちろんご法度。光の妖精は、乱暴者には口をきいてくれないのだ。気をつけて。

●MEMO

Castle of Dark

闇の城



▲闇の城にも光の城と同じような分岐点がある。冷たく邪悪な空気が押し寄せ、背筋が寒くなる。

光の城から再びフィルモンの元へ帰る。すると今度は、闇の城へ行けという。闇の城へのルートは、クロノスの屋敷から通じているらしい。

おそらく闇のプレーンへの行き方がわからなくて、ここでつまづく人が多いのではと思う。クロノスは相変わらず眠ったままだし、どこにもヒントらしきものは見当たらない。

そこで思い出してほしいのが、光の

妖精の言葉。「逆の道をたどるようにしなさい」と彼女は言ったよね。この言葉から、闇のプレーンへの行き方を探るのだ。

闇の城へは都合2回、訪れなければならない。最初の訪問では城の中に入ったとたん、「ニカデモスはいない」と声が響く。そう、まだ機は熟していない。本当の目的は、2回目の訪問にある。

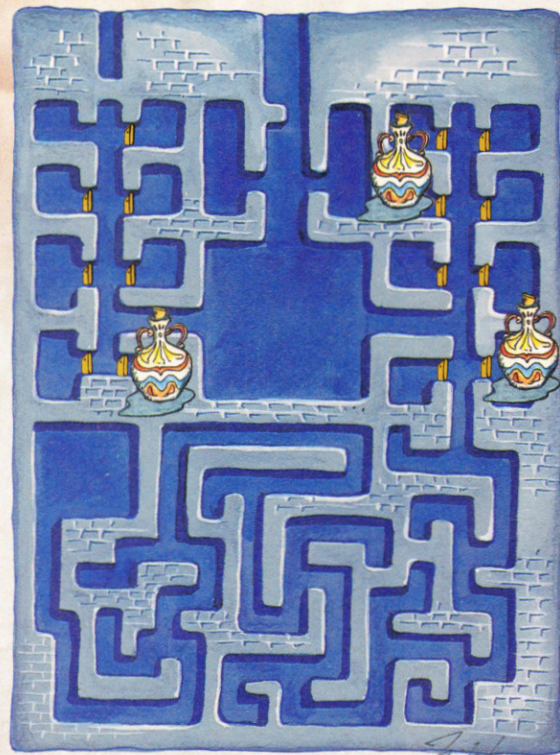
2回目の訪問では、闇の城を通り地下世界(ネザーワールド)に行くのだ。今度は闇の城のシミからシミまで探索してみよう。3つのツボが置かれているのに、気がつくはずだ。

ツボには地下世界へ行くためのヒントが隠されている。すべてが断片的な言葉で書かれており、ひとつひとつでは意味が通らない。3つのヒントを見つけたら、それぞれのヒントを1行ずつに書き直して、上から読んでみよう。これで内容がつかめたよね。

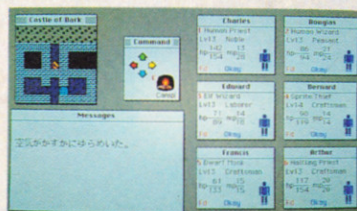
ヒントの中に、ワンドという単語が出てきた。パーティーはまだ、ワンドを手に入れていない。ということは、

●MEMO

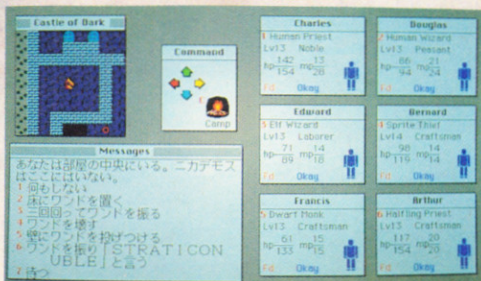
▲ある部屋に行くとき、血で描かれた7つの選択。サークルのヒントとどおり。



このダンジョンのどこかで、ワンドが見つかるはず。スクロールによると、たいそう邪悪なものであるらしい。そしてまたワンドを手にした者は、ニカデモスと対決する運命にあるというのだ。



▲ヒントどおりに行動すると、パーティーは飛ばされた。出口らしきものがほのかに見える。

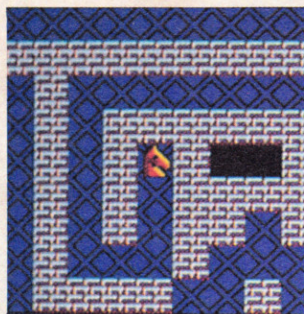


Fortress of Nikademos

ニカデモスの要塞

闇の城での選択が正しいと、妙な場所へ飛ばされてしまうはずだ。そこから外に出てみると、今まで見たこともない光景が飛び込んでくる。そう、ここがフィルモンの言っていた地下世界、ネザーワールドなのだ！

ネザーワールドにはディースという名の町があり、海をはさんだ南方にはニカデモスの要塞が見える。すぐ目の前に見えるのに、要塞へ行くにはグル

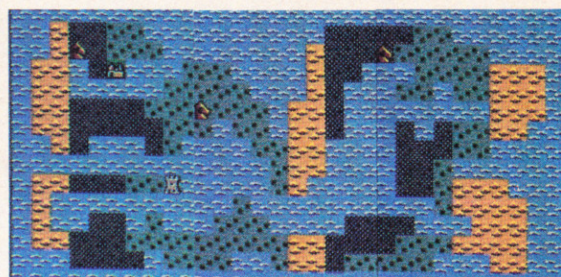


■要塞内の通路は、ほとんどが行き止まり。そういう場所には必ず抜け道がある。

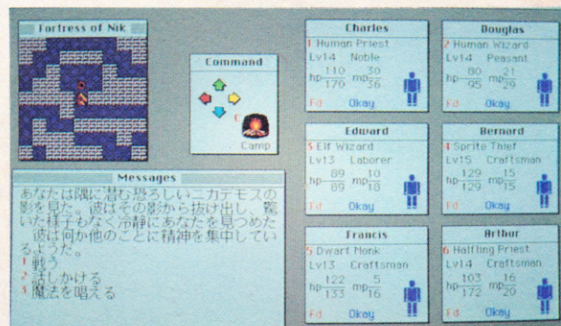
ッと陸続きに遠回りしなければならぬ。途中、にえたぎる熔岩流が待ち受けていて、要塞に着くまでにかなりのHPを消費してしまう。薬を持てただけ持っているのは、言うまでもない。

要塞に入ってみると、城壁が四方を取り囲んでいて中に入ることができない。でも、考えてみてごらん。これまでのように、どこかに抜け道があるかもしれないぞ。

とりあえず要塞の構造をつかんだら、いったんディースへ戻る。なにせニカデモスの要塞なの



■ネザーワールド自体は、そんなに広くはないのだが、恐るべき熔岩流が何か所かにあるため、体力消費がはなはだしい。薬は必ず携帯するように。



Messages
あなたは陣に閉じこもるらしいニカデモスの影を見た。彼はその影から抜け出し、驚いた様子もなく冷静にあなたを見つめた。彼は何か他のことに精神を集中しているようだ。
1 戦う
2 話しかける
3 魔法を唱える

「わたしはおまえをこの故き月見張っていた」「ニカデモスは言った。」「おまえは真に邪悪であることをその行動で明かした。最後に一つのテストにパスしたならはわれわれに加えてやろう。 ウッド卿を倒せ！」

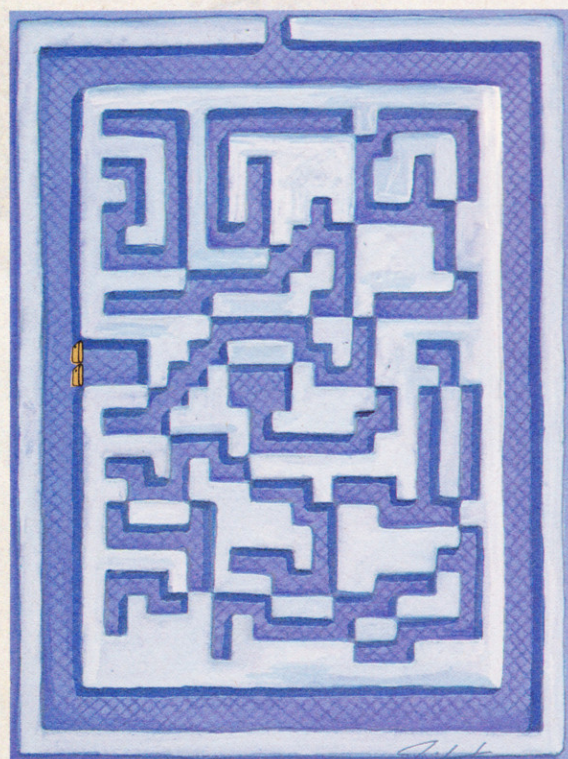
■要塞の中心部で、ついにニカデモスと出会う。最後の最後まで、気の強いヤツだ。ひるんではならない。

しを乞うのも得策。仮に戦うことになっても、MPの使用は最小限にとどめておくようにしなければ。

要塞内は抜け道だらけだ。苦労しながらも、中心部へと入り着く。するとそこには、宿敵ニカデモスの姿が！ ついに最終場面かと思いきや、意外な場面が待っていた。あまりの衝撃に、アッケに取られぬようにしてね。は来るのだろうか。



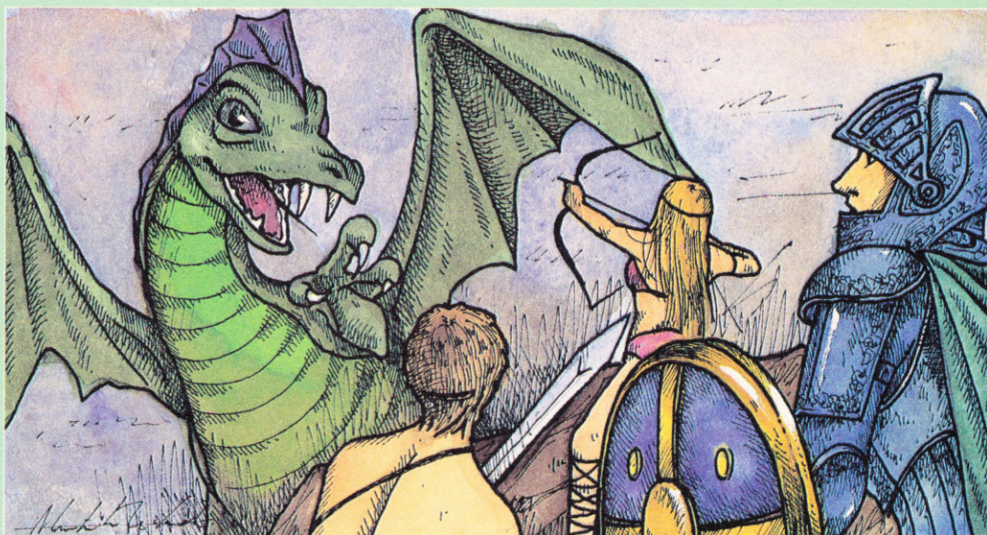
■ファンタジーIの頃から、ニカデモスには悩まされ続けてきた。そんな思いに、別れを告げる日は来るのだろうか。



●MEMO

SCROLL OF MONSTERS

モンスター資料編



ファンタジーIIIに登場する、すべてのモンスターを解説する。シリーズ最終作ということで、あらゆる点において秀逸なものに仕上がったが、モンスターグラフィックもまた例外ではない。79匹の敵軍を、とくにご覧あれ。

ファンタジーⅢに登場する、79匹のモンスター全種類を紹介しよう。モンスター名の下に数字は、そのモンスターのHP（体力）を表わしているが、あくまでこれは平均的な数値。個々のモンスターによって変動があるので、注意してほしい。



Skeleton

3

パーティーのレベルが低いうちは、経験値かせぎに最適。何の苦労もなく倒せてうれしい。



Snivering

10

ゲームをプレイしていて、おそらく初めて出会うであろう人間型モンスター。弱いのだ。



Drop Slime

1

スライムというとかワイイイメージがあるけれど、これはオドロオドロしくて怖いくらい。



Undead Gnome

15

死んだノームのよみがえり、つまりゾンビ型のノーム。名前のわりには、たいしたことない。



Wild Cat

4

体は大きい、恐れる相手ではない。しよせんはネコ、余裕を持ってやっつけられるのだ。



Giant Bee

3

刺されたらひとたまりもないと思うくらいに巨大なハチ。スズメバチ系なのだろうか……。



Viper

20

同じ動物型モンスターでも、ヘビの仲間はかなりしぶとい。バカにしてると痛い目にあう。



Wild Dog

11

ペンドラゴン付近に、多く見られるモンスター。野良犬出身だから、町の近くにいるのか。



Orc

6

ダンジョンの下っ端番人だ。ほかのRPGとは違い、結構カワイイ顔をしているのが特徴。



Kobold

5

オークと一緒に登場することが多い。魔法を使うのはもったいないくらいの、弱々しいヤツ。



Ranger

12

何かしらアイテムを持っていることが多いので、必ず倒すようにしたい。先手必勝なのだ。



Scribe

3

コイツもゲーム序盤、レベルの低いときにはお世話になることが多い。奇妙な名前だよな。



Small Devil

20

小型の悪魔。なめてかかると、あとが怖い。剣や弓よりも、呪文で対抗したほうが得策。



Zombie

12

集団で出てくることが多い。Dispell Undeadの呪文を唱えれば、アツという間に消滅する。



Ghoul

5

79匹のモンスターの中でも、コイツの美しさは特筆モノ。倒すのを忘れないようにしてね。



Dark Elf

10

見た目はカッコイイが、実は弱い。やはり外見のよさだけではダメだ、という見本です。



Sting Beetle

10

ファンタジーⅠやⅡにも登場していたけど、Ⅲではグツと美しくなった。ツノが痛そうだね。



Constrictor

16

これもヘビの仲間だが、下位レベルに属するヤツらしい。魔法も使ってこないでラク。



Panther

8

豹と聞くと怖そうだけど、コイツは弱い。動物型モンスターは、悩まず弓で攻撃あるのみ。



Troll Baby

5

トロルの子供。格好だけは一人前だけど、攻撃力、防御力ともたいしたことはないのだ。



Goblin

20

苦労することなく倒せるし、倒したあとにもらえるゴールド、経験値が多。おトクなの。



Barbarian

9

体が大きいだけのモンスターだが、油断は大敵。集団で出てこられると、ちょっとキツイ。



Illusionist

6

魔法を使ってくるが、たいしたダメージは受けないので安心して。剣や弓で十分な相手。



Lesser Wizard

7

ローブ姿が不気味。ウィザードの中でも、下級レベルに属するらしく、簡単に倒せるのだ。



Undead Dwarf

22

アンデッドノームと同じ、ゾンビ型のドワーフ。ある程度のレベルだったら、弓で十分。



Wight

20

人間型モンスター。見かけはみすばらしいけど、意外と攻撃力が強い。気をつけて戦おう。



Death Fly

56

HPが56と体力はあるが、弓を使って攻撃すれば何てことなく倒せる。戦闘時間は短くね。



Beeping Blob

14

そこにいるだけで絵になるモンスターだ。苦勞することなくやつつけられるはずなのだ。



Killer Bee

8

ハチの中ではボス格。恐れず素直に戦うようにすれば、アッという間にカタがつくのよね。



Cobra

12

コブラ独特の、蛇の目模様が気持ち悪い。とくに手強い相手でもないが、さっさと倒そう。



Baby Dragon

16

イオウの穴のダンジョンで、ちょくちょくお目にかかる。火の玉を浴びないように注意!



Wolf

14

眼光鋭く、野性的な雰囲気を持つ。ワイルド狗狗よりもやや強いけど、すぐ倒せるよね。



Goblin

8

登場回数は少ないが、コイツも立派なモンスター。魔法を使わずとも、剣や弓で楽勝ね。



Dwarf

13

一人前に剣は持っても、あまり役には立ってないみたい。さっさとたたげたい相手だ。



Dwarf Lord

12

呪文を唱えてくるので要注意を。先回りして、魔力を封じ込めておくといいかもしれない。

有効な戦闘方法を考えよう

モンスターと遭遇して、戦闘回避作戦に失敗すると、当然のことながら戦わなければならない。もちろん、むやみやたらと剣を振り回しているだけではダメで、戦闘時間を短くする=敵のターン数を減らすことを考えなければね。

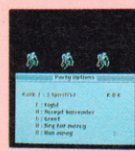
戦闘画面になると、モンスター名のアタマにRANK1、RANK2という言葉がつく。これはそのモンスターの立っている位置を表わしており、RANK1だと前列、RANK2だと後列、ということになる。

さらに同じくモンスター名のオシりに、K、D、S、Uといったマークみたいなものもあるよね。こちらはモンスターの状態のこと。Kは丈夫、Dはダウン、Sはスリープ、Uは気絶という具合。あまり攻撃力に自信のないメンバーは、DやUのモンスターを狙えば、確実に相手をヒットできるというワケ。覚えておこう。



◀ モンスターとの戦闘。降参をすすめたり、挨拶したりしたけど、ダメだった。

◆ 呪文と剣、そして弓をうまく組み合わせるのが最善策だ。



Rank	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
HP	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
MP	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
EXP	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
Gold	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100

◀ 1回目のターンで、ダメージを受けたモンスターも出てきた。集中的に攻撃しよう。



Devil

10

デビル系のモンスターには、慎重に臨みたい。敵のターンが多くなると、確実に不利になる。



Priest

30

悪の手先になってしまった司祭。とはいっても、全然パワーを持ってないから安心してね。



Wraith

32

うすき悪い姿だけれども強さは中。しかしレベルの低いうちは、戦わないほうがいいぞ。



Giant Wasp

63

手にヤリを持った巨大バチ。見かけによらず高い生命力を持ち攻撃力もかなりのものだ。



Hissing Skuz

14

こいつは弱い。その上魔法も使わない、いわゆるザコキャラ。バシバシかたづけちゃえ。



Viper Moth

10

バイパーとモスラのハーフか。そのわりにはたいしたことではないが、数で勝負してくるぞ。



Asp

56

かなりしぶとい。呪文は使わないが、プリーストを引き連れて現われることが多いので注意。



Small Dragon

37

ベビーよりやたら強い上に、炎を吐いてくる。団体が登場したら、相手にしないで。



Valley Giant

40

強いが、ほかのモンスターと一緒に出てくることはない。弓で比較的ラク。弓で十分倒せる。



Dark Gnome

34

ダークという名前のわりにはそれほど強くはない。呪文で強化した弓で攻撃するべし。



Dark Dwarf

72

かなりしぶとい上に、比較的大勢で出現する。呪文を駆使して攻撃しないと苦戦するぞ。



Gnome Mage

22

攻撃力も呪文もさほど強くはない。たいていほかのノーム族と一緒に出現するのだ。



Gnome Lord

23

ノームの中では最高の強さを誇るモンスター。そのくせ結構弱いので、強気で攻めるべし。



Demon

39

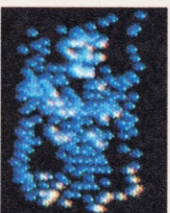
強さは中の上くらいだが、魔法を使ってくるので注意。倒すとゴールドがたんまり手に入る。



Vampire

70

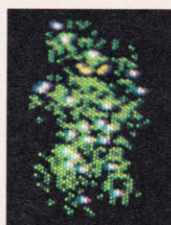
吸血鬼。知能が高く、唱える呪文も強力。倒したあとにもらえる経験値は、感激モノです。



Giant Ghost

18

見るからに恐ろしい姿をしているが、そんなに強くない。孤独を好むらしく、単独行動が常だ。



Creeping Skum

38

これといった特徴のないモンスター。魔法も使えないしHPも普通だ。安心して倒しちゃおう。



King Cobra

77

ヘビ型モンスターの中では、最大最強。せっかく倒しても、何も置いていてくれない。



Mud Elemental

77

魔法は使わないが、かなり強い。おまけにゴールドもアイテムも持っていない。どうする？



Dragon

87

ベビーでもスモールでもない正真正銘のドラゴン。こいつが吐く炎は、まさに火炎地獄だ。



Forest Elf

18

エルフ族なのに、呪文は使ってこない。質より量で勝負してくるので、弓で一掃しよう。



Troll

42

ゲーム後半に出てくるけれど、たいしたことないヤツ。ただ大勢で現われたときは要注意だ。



Undead Lord

20

黒ずくめの男といったいでたち。怖いお兄さんにみえるが、HPが低いので倒しやすい。

SCROLL of MONSTERS



Illusion

24

戦闘でいちばん怖いのは、魔法を使われること。コイツもHPは低いが、気をつけてほしい。



High Ranger

27

レンジャーの親分。体のサイズのわりには弱い。用心するにこしたことはないと思います。



High Demon

96

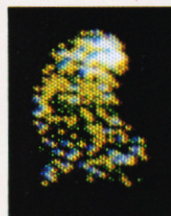
デーモンには呪文攻撃あるのみ。パーティー全員で、袋だたきにしてしまおう。がんばれ。



High Devil

110

最高位のデビル。中途半端な攻撃方法では、決してやっつけることができない相手なのだ。



Creeping Mold

83

カビのお化けなのだ。色はキレイな緑色なのに、結構気持ち悪いヤツなんだね、これが。



Leopard

97

動物型モンスターの中でも、コイツは本当に強い。MPをケチらずに、呪文で攻めるべき。



Spirit

25

実体のない霊のようなもの。空中を浮遊しているせいか、攻撃しづらいのが難点なのだ。



Sludge

101

一見何でもなさそうだが、実は非常に強力！ 呪文攻撃もあまり効果はなさそうだしね。



Dragon King

133

ドラゴンの王者。火の玉を吐かれたら、ひとたまりもない。なるべく逃げたほうが賢明。



Storm Giant

115

腕っぶしの強さでは、右に出るモンスターはいない。ゲーム後半で悩まされてしまうのだ。



Cloud Giant

122

力も強いし、ある程度の知性も持ち合わせているらしい。ヒットされないよう注意すべし。



Great Troll

98

トロルの中でも、もっとも強敵。防御力もあるので、呪文で一気にかたづけるのが最善策。



Wizard

24

その名のとおりの魔法使いだ。こちらConfusionの呪文で、先に魔力を封じ込めよう。



Over Lord

37

いついかなるときでも、スキを見せたら終わり。コイツだって気を許したらあとがコワイ。



Guagle Beast

90

巨人の宮殿の闘技場で会える。2回くらいのターンで、十分やっつけることができるのだ。



Great Beast

150

まさにイボイノシシ。序盤であることを見ると現われてパーティーを全滅させてしまう。



Ancient Beast

200

恐竜みたいでしょ。あまり目にする機会はないかもしれないが、こういうヤツもいるのだ。



Light Fairy

450

光の城で出会うが、怒らせたりするとコワイ目にあう。くれぐれも、敵に回さないように。



Boo Boo Kitty

300

何ともユニークな名前。だけどとても強いから、あなどっていると痛い目にあうのだ。



Nikademus

?

この日が来ることを、何度夢見たことか。どんな思いをしても、絶対にやっつけるべし！



Lord Wood

?

さんさん世話になったウッド卿も敵なの!? その真相は、キミ自身の目で確かめてほしい。



ILLUSTRATION MIHOKO MAEDA
MICHIKO UCHIDA
LAYOUT YOSHIHARU KANEDA

