

ファミコンコレクション スペシャル

天外魔境II REMARU 公式ガイドブック



天外魔境II REMARU 公式ガイドブック

監修 広井王子 / 勝PCエンジン編集部特別編集 角川書店

監修: 広井王子 / 勝PCエンジン編集部特別編集

ファミコン
コレクション
スペシャル

天外魔境II THE MAFU 公式ガイドブック

- ◎ゲーム史上最大最強のRPG、『天外II』を徹底的に楽しもう!!
- ◎全Lマップ&ダンジョンマップ、全アイテムリストをはじめとする、あらゆる攻略データを収録!!
- ◎『天外II』チームが全面参加! 制作者だけが語れるウラ設定や攻略法を初公開!!
- ◎初めてプレイする人から、究極の『天外II』マニアまで、全てを満足させる完全保存版ガイドブックだ!!

For New TV Game Generation

マルカツ
月刊
勝PCエンジン

毎月30日発売



カバー絵師 辻野寅次郎

天外魔境II

公式ガイドブック

REMARU



監修: 広井王子 / 勝PCエンジン編集部特別編集

コナミ
スペシャル

コナミコレクション
スペシャル

天外魔境II REMARU
公式ガイドブック

監修 広井王子 / 勝PCエンジン編集部特別編集
角川書店 ©

天外魔境Ⅱ ZENIMARU 公式ガイドブック



封印！
暗黒ラン





不気味にうごめくヨミ復活の予兆・暗黒ラン。数々の妨害をくぐり抜け、ついに勇者たちはその根元に近づいた。卍丸の手にした聖剣が、光を放ち闇を斬り裂く!!



カブキvs菊五郎 和歌山城天守の決戦

俺様こそがジバンダーの伊達男だってことを、いますぐお前に教えてやらあッ
カブキと菊五郎どちらの変身術が勝るか、世にもバカバカしい戦いが始まったノ

根の一族最強の戦士・剛天魔王の死は地獄城の崩壊をも引き起こした。必死に脱出路を探す祀丸たちに、救いの手をさしのべる百々地三大夫！ だがそのとき運命は非情にも…



地獄城
脱出進行



究極生命体
デデベ

「これが人間の力でできる限界の形、究極の生命体じゃ。」その言葉とともに三博士の体は光に包まれた。そして現れたのは機械状デデベ// 根の科学と火の力、勝利はどちらに？



天外魔境II REMARU 公式ガイドブック

CONTENTS

ジパング大和地方 Lマップ&ダンジョン 完全ガイド

火多・尾張	10
伊勢・紀伊	16
京・近江	26
越前・越中・越後	35
因幡・出雲・石見	47
丹波・浪華	78
吉備・安芸・長門	93
血の京	122

『天外II』 世界 徹底研究

ワールド

デザイン研究	特選キャラクターデザイン公開	134
イベント&ストーリー研究	極秘設定資料を読む	142
キャラクター研究	ジパング人名大事典	145
戦闘研究	岩崎啓真の究極バトル講座	156
データ研究	道具、装備品、術、奥義、乗り物 完全データリスト	162

辻野寅次郎描きおろし『天外II』イメージビジュアル	1
地名別さく引	175

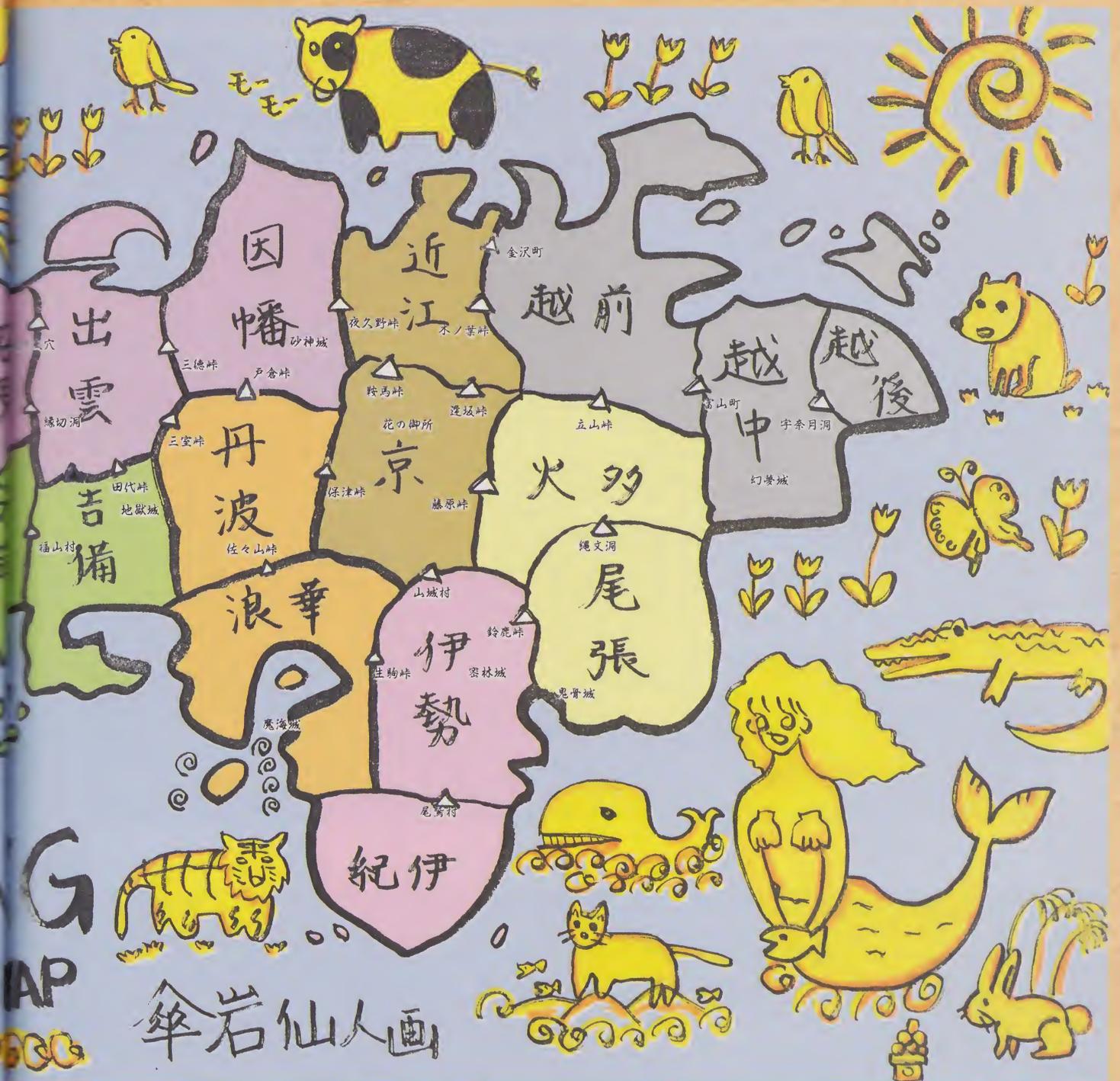
ジパング 大和地方

レマップ
&
ダンジョン

17の国で構成される『天外魔境II』の舞台、ジパング大和地方の
すべてのレマップと膨大なダンジョンの全貌がここに！
さらにクリアに必要な全アイテムに
商店データ、敵キャラ
壮大なストーリーの要点を徹底チェック！！

完全ガイド



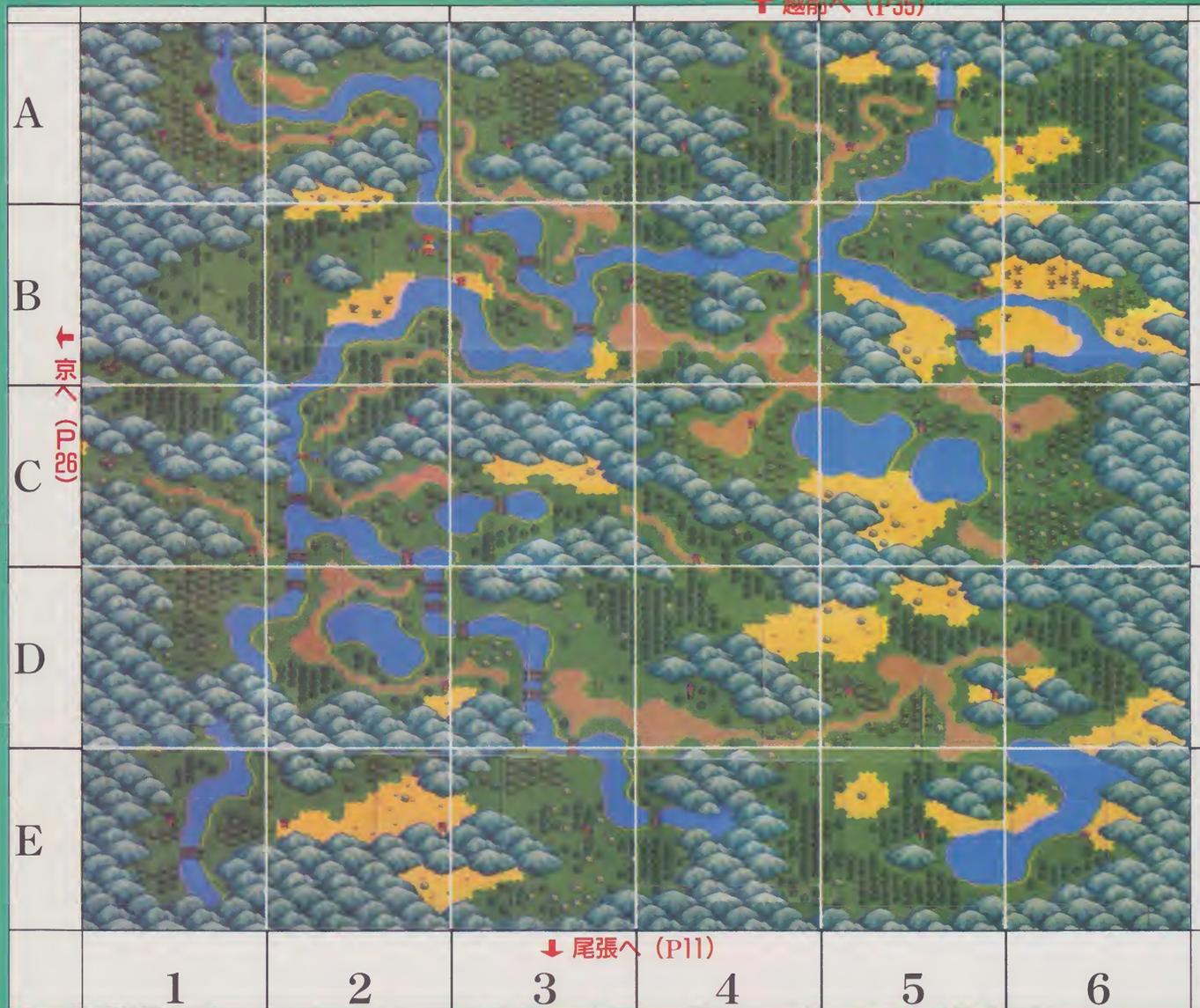


- ★ここでは、「天外魔境II」の全フィールドを7つのエリアに分け、Lマップとダンジョンを中心に解説しています。
- ★Lマップ及びダンジョン以外のマップ(村や町、通常の建造物など)は、特殊な場合を除いて割愛しています。
- ★ゲーム展開によってLマップ及びダンジョンマップが変化する場合、変化以前のマップのみをとり上げています。
- ★2つの国にまたがる峠や国境の村に関しては、編集部判断によりどちらかの国に属するものとして扱っています。
- ★各種データは、ハードソンの協力を得て、社内データをもとに作成しました。

火多の国

主人公・戦国卍丸の生国。越前、尾張、京とにぎやかな国に囲まれているためか、主城もなく閑静な山間の国といった趣である。高山村で年に2回（春秋）行われる高山祭りが名物。

↑ 越前へ (P35)



C
H
E
C
K

- A-1 白川村
- A-4 天狗の庵「若草」
- A-6 炭焼き小屋
- B-2 高山村 暗黒ラン
- B-4 牛首村
- B-6 両面窟
- C-1 天狗の庵「野分」

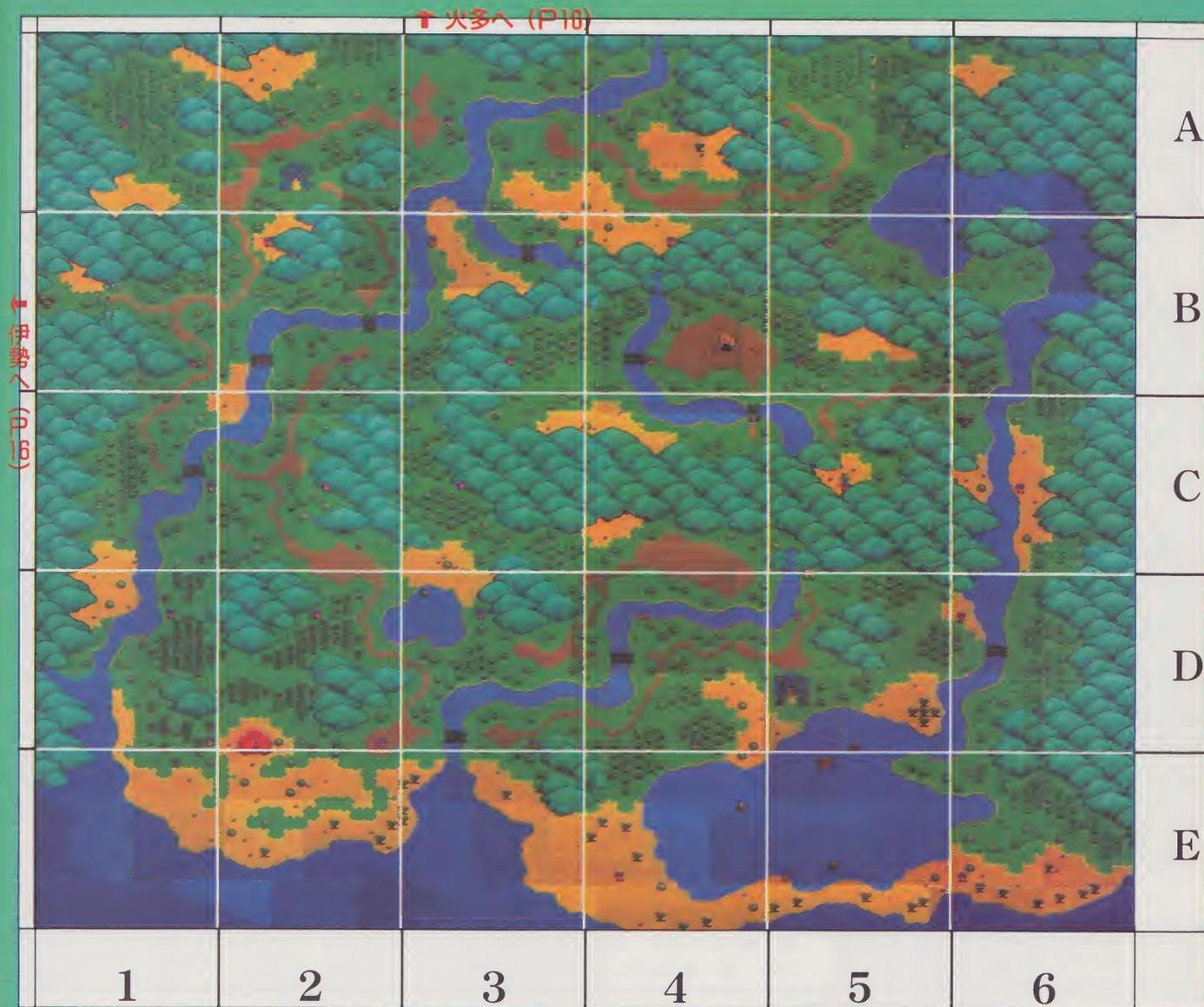
- C-2 関所
馬瀬村
- C-6 天狗の庵「雷光」
- E-1 天狗の庵「陽炎」
- E-3 縄文洞入口
- E-6 天狗の庵「羽衣」

隣接する国は3国だが、京および越前への道は、暗黒ランの根に封鎖されているため、通過することができない。さらに両面窟をクリアするまでは、国の南北が関所によって分断されている。

また、火多では5つの巻物が手に入るが、「陽炎」は高山村の暗黒ランを斬った後、「野分」は京の国に着いてからでなければ入手することはできない。

尾張の国

南に大洋を臨み、水脈も多いという風光明媚の地。南東の湖には、ジバング全男性憧れの弁天塔がある。しかし、この美しい国も根の城・鬼骨城のため一部の緑が枯死し始めている。



- | | | |
|--|--------------|--------------------|
| C
H
E
C
K | A-2 犬山町 | C-5 秋葉山洞窟出口 |
| | A-3 縄文洞出口 | C-6 福島村 |
| | A-5 天狗の庵「風花」 | D-2 鬼骨城 |
| | B-4 傘岩仙人洞 | D-5 長篠町 |
| | C-2 ヘビ仙人洞 | 秋葉山の滝
(秋葉山洞窟入口) |
| | C-3 天狗の庵「鬼火」 | E-5 弁天塔 |

火多の国から縄文洞を抜けてくると、この国に着く。縄文洞の出口には、タイクーンが哀れな姿をさらしているが、助けてやることはできない。

さて、この国の要所は、秋葉山洞窟の先にある山に囲まれたエリアと、舟を手に入れなければ行くことができない弁天塔。これらのポイントをめぐり、「浄土の琵琶」を手に入れなければ、鬼骨城に入ることはできない。

火多の国〜尾張の国

STORY

秋の高山祭りにわき立つ火多高山村に、暗黒ランとともに出現した死神兄弟。その狙いは、火の一族の血を引く少年・戦国卍丸の命だった。高山村の人々と、卍丸の母を一瞬のうちに消し去った死神兄弟は「母と村人の命を助けたくば両面窟へ来い！」と卍丸に告げる。

両面窟で卍丸を待っていたのは、死神兄弟の末弟・ツノ王。死闘の末、みごとツノ王を倒した卍丸は母の口から「卍丸とその父が、火の一族であること」を知らされる。かくして戦国卍丸の旅は始まるのだった!! 続く尾張の国には根の城・鬼骨城が出現していた。しかしその城門は堅く閉ざされ、中に入ることができない! さあどうする卍丸?



暗黒ラン出現!



↑祭りに浮かれる高山村を、突然襲った惨事! 血のように赤い暗黒ランが、村をじゆうりんする。

VSツノ王



↑卍丸は、第1のボス・ツノ王が待つ両面窟へ。みごとツノ王を倒し、母を助け出すことができるか?

母の告白



火の一族は その最後の刀の すべてを 火の勇者と呼ばれる 七人の若者と 七本の聖剣に 結集しました

↑ツノ王を倒すと、このイベントが始まる。母が語る火と根の戦いの物語。そして、卍丸は決意も新たに旅立つ!

カブキ登場!



↑尾張・犬山町に入るなり、ハデなあいさつをかましてくれるカブキ。しかし、まだ仲間にはなってくれない。

えら〜いへビ仙人



↑カブキのお師匠様も、尾張の国に住んでいる。彼の持つ「恋の耳かき」は尾張での必須アイテム。

永遠の美女



↑ジバンジーの美女と誉れも高い、弁天様。なぜか千年前の戦争のこともよく存じのようだ。

商店データ

宿 ●白川村0両 牛首村1両 高山村0両 馬瀬村1両 犬山町10両 長篠町0両 福島村20両 預 ●高山村 犬山町 福島村

道	そば団子	3	甘露丸	28
	風の護符	60		
白川村				
火多				

雑	そば団子	3	甘露丸	28
	風の護符	60	清涼丸	20
牛首村	戻り石	100	黒クワ	60
	狐師のナタ	100	野良着	20
火多	竹の腹当	30	木綿の手拭	10
	山の草鞋	8		

武	黒クワ	60	狐師のナタ	100
	野良着	20	竹の腹当	30
高山村	三度笠	28	山の草鞋	8
火多				

道	甘露丸	28	風の護符	60
	清涼丸	20		
高山村				
火多				

茶	そば団子	3		
高山村				
火多				

雑	そば団子	3	甘露丸	28
	風の護符	60	清涼丸	20
馬瀬村	戻り石	100	黒クワ	60
	狐師のナタ	100	野良着	20
火多	竹の腹当	30	旅がっぱ	60
	木綿の手拭	10	三度笠	28
尾張	山の草鞋	8		

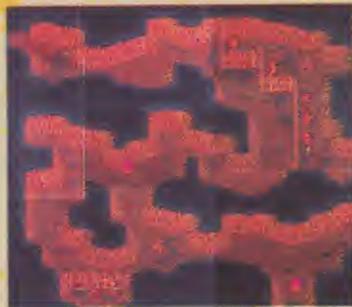
武	足軽の槍	210	杉の胴	110
	鎖かたびら	170	狐の帽子	64
犬山町	山の草鞋	8	鹿皮の沓	68
尾張				

武	狐師のナタ	100	足軽の槍	210
	孤軍刀	360		
犬山町				
尾張				

*白川村の商店は、卍丸の母親が連れ去られている間は値段が半額。また高山村の商店は、母親を助け出したあとでないと買物はできない。

ダンジョン

火多・両面窟



1F

2F



3F

最初のダンジョンだけあって、作りも簡単。特に強力なザコが出現するわけでもないので、装備を調べ、回復用のアイテムを用意していけば楽にクリアできるだろう。

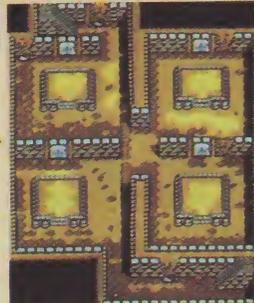
✖ **ボスバトル** ツノ王

火多～尾張・縄文洞



1F(火多)

B1F



✖ **ボスバトル** ツメ王



1F(尾張)

ここに登場するザコは「暖かな死体」。マップ上を丸と同様に歩き回っている。また、「折れた銅銚」には「陽炎」の効果がありボスバトルには便利。

★ **重要アイテム** 折れた銅銚

尾張・弁天塔

へたな絵の舟でやってくる塔。出現するザコもなかなか強力である。1階には敵が出ないので、危なくなったら1階を歩き回れば、回復もできる。

★ **重要アイテム** 浄土の琵琶 ✖ **ボスバトル** キバ王

B1F(南)

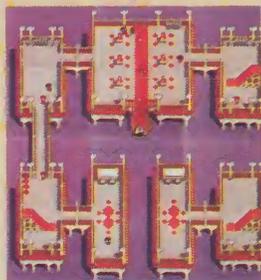
尾張・秋葉山洞窟



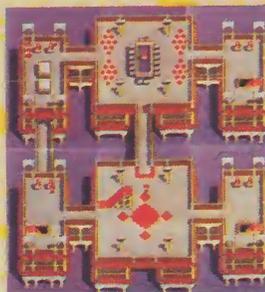
B1F(北)

B2F

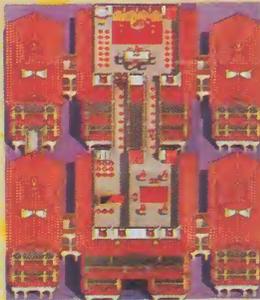
1F



2F



3F



尾張・鬼骨城

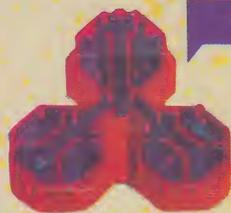


攻撃力の高いザコが多く、死神兄弟の3人も再登場する。これまでのダンジョンに比べると、複雑さもかなりのものなので、死神将軍と戦うまでには、かなり消耗してしまうかもしれない。

✖ **ボスバトル** ツノ王 ツメ王 キバ王 死神将軍

★ **重要アイテム** 法水院紅丸

1F



2F



3F



4F



5F



ボス&要注意ザコ敵データリスト



体	38
技	7
金	3
レベル	5
攻撃力	25
防御力	38
すばやさ	36
経験値	2

コイツは特殊攻撃で、「月光の術」を使ってくるから注意。体が減ると、「ふてきな笑みをうかべた」で回復してくる。



体	40
技	10
金	4
レベル	6
攻撃力	24
防御力	48
すばやさ	40
経験値	2

冒険を始めたばかりの卍丸にとっては、強力なザコ敵。コイツを倒せるようになったら、両面窟に入っても大丈夫。



体	16
技	0
金	3
レベル	8
攻撃力	32
防御力	98
すばやさ	35
経験値	1

仲間と束になって襲ってくる。またよく仲間を呼ぶので、早いうちにケリをつけたほうが無難だろう。



体	34
技	0
金	4
レベル	8
攻撃力	36
防御力	85
すばやさ	20
経験値	2

「自分の肉をかじった！」で体を回復してくるヤツ。ときどき、倒すと「甘露丸」も落としてくれるぞ。



体	84
技	4
金	13
レベル	8
攻撃力	40
防御力	68
すばやさ	41
経験値	3

コイツは「雷光」の術を使って攻撃してくるぞ。そのうえ仲間といっしょになって出現することが多いから、注意。



体	32
技	0
金	7
レベル	9
攻撃力	35
防御力	110
すばやさ	40
経験値	1

数匹の仲間と同時に出現することが多いヤツ。経験値が多ければ、倒すのにも張り合いがあるというもののだが…。



体	6
技	0
金	2
レベル	9
攻撃力	26
防御力	105
すばやさ	87
経験値	2

不気味な手だけのザコ敵だが、けっこう強力。その上、仲間と束になって襲ってくるから注意しよう。



体	47
技	8
金	4
レベル	9
攻撃力	40
防御力	110
すばやさ	52
経験値	2

コイツの特殊攻撃は酸。倒すとときどき、「養老丸」を出してくれるうえ、それほど強くないからオイシイ敵だ。



体	36
技	5
金	9
レベル	9
攻撃力	27
防御力	85
すばやさ	80
経験値	2

毒を吐く攻撃を得意としたザコ敵。コイツも、倒すとたまに「養老丸」を出してくれるから積極的に戦おう。



体	40
技	32
金	10
レベル	10
攻撃力	38
防御力	104
すばやさ	72
経験値	3

コイツは「念仏をとない始めた！」で、卍丸たちの動きを鈍らせる。しかも技の数値が高いので、多用してくるぞ。



体	67
技	0
金	6
レベル	10
攻撃力	45
防御力	83
すばやさ	35
経験値	4

このエリア内で出現するザコ敵の中でも、体の数値の高さはトップレベル。倒す前に、こちらの体もかなり消耗してしまう。



体	45
技	0
金	4
レベル	10
攻撃力	40
防御力	95
すばやさ	74
経験値	4

「剣を振り回した！」の特殊攻撃を使う。これを受けるとダメージは大きいけど、コイツの防御力も低くなっている。



出現場所	両面窟・鬼骨城
体	130
技	16
金	38
レベル	7
攻撃力	26
防御力	58
すばやさ	40
経験値	9

死神兄弟の末弟で、卍丸のお母さんと高山村の人々を人質にした、ヒキョーなヤツ。両面窟内では2度戦うことになるので、一度勝ったからといって油断しないように。また、かなり高い確率で連続攻撃を仕掛けてくるぞ。

特殊攻撃
「雷光」の術
連続攻撃



出現場所	縄文洞・鬼骨城
体	162
技	0
金	46
レベル	8
攻撃力	35
防御力	80
すばやさ	53
経験値	15

縄文洞の出口に通じる階段で、卍丸を待ち受けている死神兄弟の次兄。卍丸に大口を叩くぶん、なかなかの強敵だ。コイツの特殊攻撃は酸で、何度でも吐いてくるから注意。酸は戦闘中でも、少ないながらダメージを与えてくるぞ。

特殊攻撃
「酸を吐く」



出現場所	弁天塔・鬼骨城
体	190
技	24
金	68
レベル	10
攻撃力	44
防御力	120
すばやさ	55
経験値	28

死神兄弟の長兄で、卍丸と初めて対決するのは弁天塔の中。コイツを倒さないと、弁天様の部屋には入れないのだ。またコイツは、自分の体が減ってくると、額から光を出す特殊攻撃を何度も繰り出すので注意しよう。

特殊攻撃
「キバ王の額に
怪しい光！」



出現場所	鬼骨城・出雲大社
体	200
技	8
金	102
レベル	13
攻撃力	42
防御力	145
すばやさ	64
経験値	41

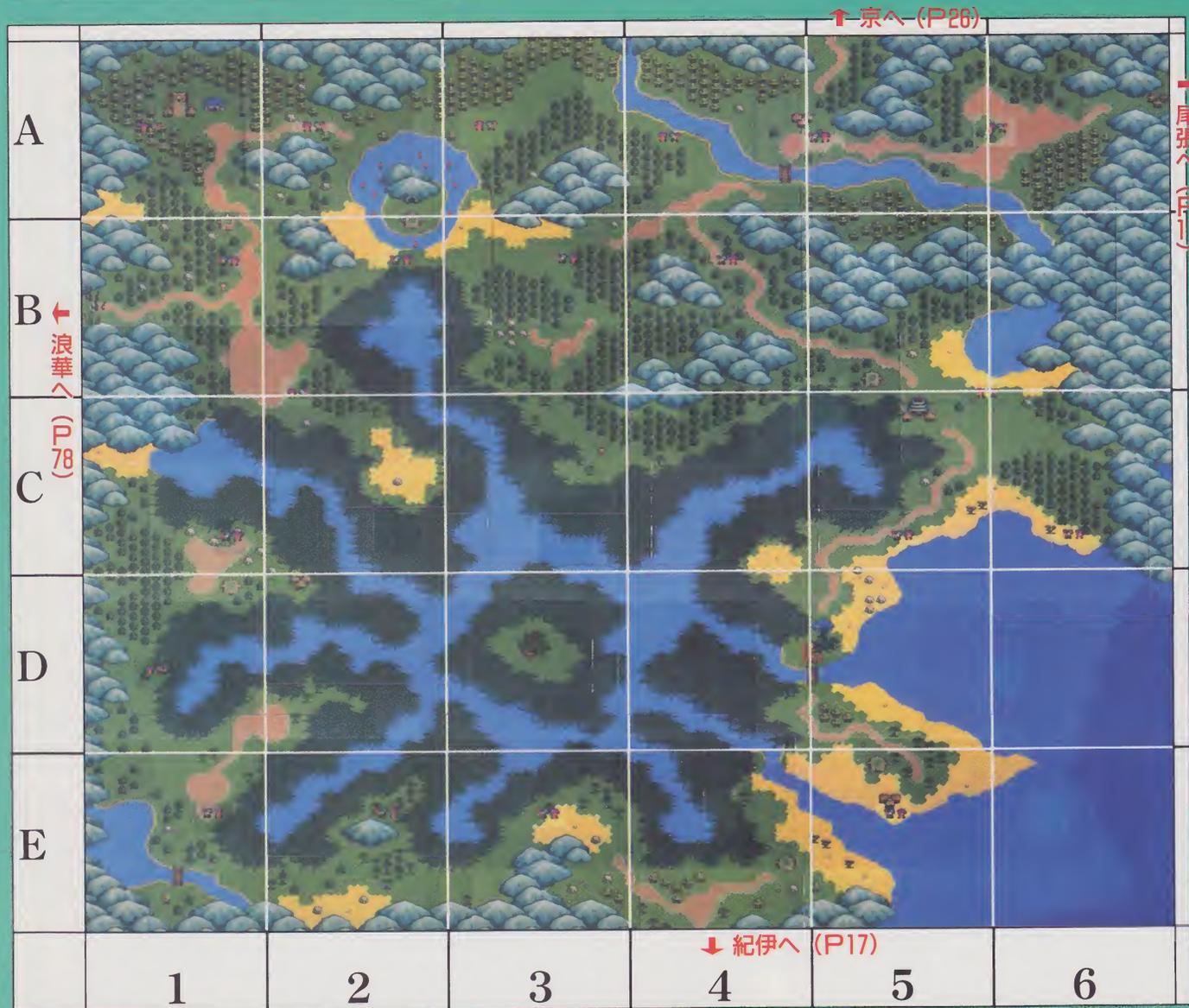
3人の死神兄弟の体が合体した、根の一族の將軍。特殊攻撃の「光線攻撃」により、卍丸にダメージを与えてくるぞ。また倒されてからも、ずっと後になって出雲大社で亡霊となり、卍丸たちの前に立ちはだかるのだ。

特殊攻撃
「光線攻撃」

*特殊攻撃の欄では、代表的なものだけを載せています。

伊勢の国

伊勢神宮、松阪町を中心に栄える国。北西にある奈良村もかなり大きな集落である。国の中央部に出現した密林城のため、国土の大部分が人喰い植物に覆いつくされている。



CHECK

- | | | | |
|-----|--------|-----|---|
| A-1 | 奈良村&妙院 | D-2 | 赤目村 |
| A-2 | 根来の古墳 | D-3 | 密林城 |
| A-4 | 伊賀村 | D-5 | 伊勢神宮 暗黒ラン |
| A-6 | 鈴鹿峠 | E-1 | 天狗の庵「月寝」 |
| C-5 | 松阪町 | E-5 | 志魔村 |

ご覧のように、赤目村、天狗の庵、根来の古墳など徒歩では侵入できないポイントが多い。志摩村で「天章の笛」を手に入れば、各所に点在する石舞台の間を「天の岩舟」で移動が可能になる。また、天の岩舟が使えるようになると、紀伊の国へも進めるようになるが、根来の古墳をクリアし伊賀忍者の頭領・百々地丹波を救出してからでなければ、紀伊へ行っても何もできない。

紀伊の国

伊勢の南に大きく突き出した半島が、この紀伊という国である。海の恩恵にあずかるこの国は、ほとんどの集落が海岸部に位置している。陸路よりは海路を選びたいところだが…。

↑ 伊勢へ (P16)



C
H
E
C
K

- | | |
|--------------|-----------------|
| A-3 天狗の庵「冬枯」 | C-6 熊野村 |
| A-5 尾鷲村 | D-2 竜神洞入口 |
| B-2 高野山 | D-4 嘆きの谷 (イヒカ村) |
| B-5 天狗の庵「引波」 | D-6 新宮村 |
| 天狗の庵「母忘」 | E-1 天狗の庵「泥虫」 |
| C-1 和歌山町 | E-2 白浜村 |
| C-2 竜神洞出口 | E-5 串本村 |
| C-3 清姫村 | |

紀伊の国での主な目的は、4つの「銅鐸」探し。伊勢との国境に位置する尾鷲村からまずめざすべきは、嘆きの谷の底にあるイヒカ村である。ここで、銅鐸探索のために必要な「四水の鏡」を受けとったら、「神タタの船」が隠された熊野村へ急ごう。

とにかくこの紀伊は、船がなければ絶対にクリアできないポイントばかりなので、このルートがもっともロスが少ないはずだ。

伊勢の国～紀伊の国

STORY

鬼骨城を下し、高山村の暗黒ランを封印した卍丸。鈴鹿峠で第2の火の勇者・カブキ団十郎を仲間に加え、伊勢の国へと向かう。

その伊勢の国は、根の城・密林城からのびる人喰い植物によって、大混乱に陥っていた。忍者の村・伊賀村で卍丸たちを出迎えたのは、密林城城主・菊五郎。ジバンガーの伊達男を自称する菊五郎は、カブキと激しく火花を散らす！ 人喰い植物によって分断された国を巡るため、天の岩舟を復活させた卍丸たちは、根来の古墳に侵入。菊五郎に捕らわれていた伊賀の頭領、百々地丹波を救出する。丹波は「密林城攻略のカギは紀伊のイヒカ村にある」と告げる。はたしてイヒカの謎とは何か…？



カブキVS菊五郎



↑ 最初の出会いから、激しく反目しあうカブキと菊五郎。しかし、あまりに次元が低い。

変身合戦



↑ 和歌山城の屋根の上で繰り広げられる世にもバカバカしい戦い。卍丸はただ見てるだけ。

クマナの記憶



↑ イヒカ村中央部のコンピュータに記憶された、イヒカ初代長老の記憶。イヒカの巨人復活のヒントをくれる。

百々地三太夫参上



↑ 紀伊南岸の串本村で初登場する、百々地三太夫。この後、何度となく卍丸たちを助けてくれる。

巨人復活!!



↑ 紀伊の国の各所に隠された、4つの「銅鐸」によってイヒカの巨人が動き出す！ さあ、密林城に乗り込もう!!

蝶と虫ケラ?



↑ 密林城内部の特設舞台上で上演される舞台劇「蝶と虫ケラ」。主演は、このとおり菊五郎その人である。

商店データ

宿 ● 奈良村22両 伊賀村 8両 鈴鹿峠10両 松阪町30両 志摩村 4両 尾鷲村16両 和歌山町34両 清姫村24両 熊野村22両 新宮村18両 串本村15両 白浜村46両 預 ● 奈良村 松阪町 和歌山町 清姫村 新宮村

武 奈良村	足軽の槍	210	孤軍刀	360
	伊賀の忍刀	480	指弾の弓	720
	怪刀木枯し	4400	折れた銅鐸	45
	旅がっぱ	60	杉の胴	110
伊勢	黒装束	240	舞台衣装	360
	僧兵鎧	780	亀甲の胴	4200
	狐の帽子	64	鉄はちがね	360
	地下足袋	240	麻の草履	300

道 奈良村	風の護符	60	風の護符	60
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	山の草鞋	8
	鹿皮の沓	68	戻り石	100
伊勢				

茶 奈良村	そば団子	3	美素団子	8
伊勢				

武 伊賀村	足軽の槍	210	旅がっぱ	60
	杉の胴	110	三度笠	28
	狐の帽子	64	鹿皮の沓	68
伊勢				

武 伊賀村	孤軍刀	360	伊賀の忍刀	480
	指弾の弓	720	くさり鎌	1350
	鎖かたびら	170	黒装束	240
	鉄はちがね	360	鹿皮の沓	68
伊勢				

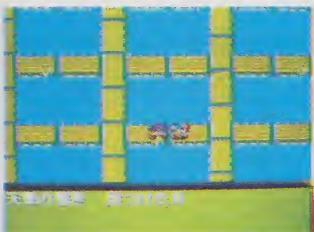
茶 鈴鹿峠	そば団子	3	美素団子	8
	風の護符	60	風の護符	60
	戻り石	100	鹿皮の沓	68
伊勢				

武 松阪町	足軽の槍	210	孤軍刀	360
	指弾の弓	720	折れた銅鐸	45
	旅がっぱ	60	杉の胴	110
	舞台衣装	360	三度笠	28
	狐の帽子	64	金酒の兜	410
	鹿皮の沓	68	地下足袋	240
	麻の草履	300		
伊勢				

道 松阪町	美素団子	8	風の護符	60
	風の護符	60	甘露丸	28
	百命丸	76	清涼丸	20
	戻り石	100		
伊勢				

イベント関連 アイテムデータ

名称	入手場所	使用法
石川のカギ	伊賀村	志摩村の真珠いかだに続く小屋の扉を開ける。必須。
天章の笛	志摩村	伊勢の国に点在する石舞台の上で使うと、天の岩舟に乗ることができる。必須。
嘆きの指輪	伊賀村	嘆きの谷の底にある異形の像にはめると、イヒカの村の入口が出現する。必須。
変化の法印	伊賀村	カブキ専用アイテム。和歌山城天守の変身合戦で使用される。必須。
四水の鏡	イヒカ村	「神タタの船」及び4つの「銅鐸」を探すために必要。各地の異形の像の前で使う。必須。
壺の銅鐸	串本村	4つの銅鐸を、妙院内部の台座にセットすることで、「イヒカの巨人」が復活する。必須。
式の銅鐸	白浜村	同上。
参の銅鐸	清姫村	同上。
四の銅鐸	高野山	同上。
山門のカギ	和歌山城	高野山の山門を開く。必須。
妙院カラス	密林城	聖剣。伊勢神宮に咲いた暗黒ランを斬る。必須。



↑天の岩舟を呼ぶ「天章の笛」は、志摩村の真珠いかだに隠されている。手に入れるためには「石川のカギ」が必要だ。



↑根来の古墳をクリアし、再び伊賀村にやってくると、頭領・百々地丹波がイヒカの情報と2つのアイテムをくれる。



↑紀伊の国での目的は、4つの「銅鐸」探し。これは清姫村にある「参の銅鐸」。菊五郎の部下・くちなわ姫が守っている。



↑こちらは「四の銅鐸」。それぞれの銅鐸を見つけるカギは、「四水の鏡」と各地の異形の像だ。

雑 志摩村	潮の鏡	840	漁師の着物	380
	地下足袋	240	美素団子	8
	風の護符	60	嵐の護符	60
	甘露丸	28	戻り石	100

武 和歌山町	伊賀の忍刀	480	指弾の弓	720
	くさり鎌	1350	徐福の剣	2100
	怪刀木枯し	4400	舞台衣装	360
	漁師の着物	380	僧兵鎧	780
	エビ殻の鎧	2100	亀甲の胴	4200
	金箔の兜	410	鉄はちがね	360
	山犬の兜	520	高下駄	680
	麻の草履	300	麦穂の沓	1000

道 和歌山町	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100

武 清姫村	伊賀の忍刀	480	指弾の弓	720
	くさり鎌	1350	徐福の剣	2100
	舞台衣装	360	僧兵鎧	780
	エビ殻の鎧	2100	金箔の兜	410
	鉄はちがね	360	山犬の兜	520
	高下駄	680	麦穂の沓	1000

道 清姫村	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100

茶 清姫村	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28		

雑 能野村	舞台衣装	360	舞台衣装	360
	舞台衣装	360	舞台衣装	360
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	戻り石	100

茶 能野村	そば団子	3	美素団子	8
	山の草鞋	8	高下駄	680
	風の護符	60	嵐の護符	60

雑 新宮村	潮の鏡	840	徐福の剣	2100
	漁師の着物	380	僧兵鎧	780
	金箔の兜	410	鉄はちがね	360
	山犬の兜	520	麻の草履	300
	高下駄	680	麦穂の沓	1000
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100

武 白浜村	足軽の槍	210	孤軍刀	360
	潮の鏡	840	くさり鎌	1350
	徐福の剣	2100	旅がつば	60
	舞台衣装	360	漁師の着物	380
	鉄はちがね	360	山犬の兜	520
	高下駄	680	麦穂の沓	1000

道 白浜村	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100

茶 白浜村	そば団子	3	美素団子	8
----------	------	---	------	---

ダンジョン

伊勢・根来の古墳



1F

天の岩舟がなければこのダンジョンには入れない。中にはあちこちに電磁バリア(?)が張られており、パスワードを入力しないと解除することができない。「伊賀の忍刀」「黒装束」などちょっとした装備品も手に入る。

✖ **ボスバトル** 花吹雪典善



B1F



B2F

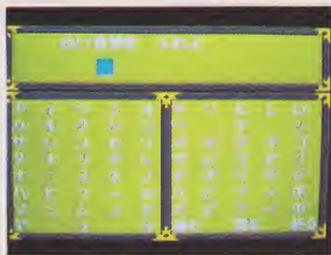


B3F

POINT

"キクゴロウ〇〇〇〇"

各所のバリアを解除するパスワードは、1階の床に書かれている。最短ルートの床の文字を逆に並べていけば、意味のある文になるでしょ。また、パスワード入力装置がないバリアは、ボスの花吹雪典善を倒せば消える。



クリアしたら伊賀村へ

このダンジョンには、伊賀忍軍の頭領・百々地丹波が捕らわれている。典善を倒し、丹波を助け出したなら、何はともあれ伊賀村へ。先に脱出した丹波から、紀伊のイヒカ村へ入るためのアイテムをもらうことができる。



商店データ

武 串本村	潮の鉢	840	潮の鉢	840
	潮の鉢	840	潮の鉢	840
	漁師の着物	380	漁師の着物	380
	漁師の着物	380	漁師の着物	380
	エビ殻の鍔	2100	エビ殻の鍔	2100
紀伊	地下足袋	240	麻の草履	300
	麦穂の香	1000		

道 串本村	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
紀伊				

雑 尾鷲村	くさり鎌	1350	徐福の剣	2100
	舞台衣装	360	漁師の着物	380
	僧兵鍔	780	金箔の兜	410
	鉄はちがね	360	鹿皮の香	68
	地下足袋	240	高下駄	680
紀伊	風の護符	60	嵐の護符	60
	甘露丸	28	百名丸	76
	清涼丸	20	戻り石	100

茶 尾鷲村	そば団子	3	美素団子	8
	山の草鞋	8	高下駄	680
	風の護符	60		
紀伊				

伊勢・伊勢神宮



2本目の暗黒ランが咲いている伊勢神宮。よこしまな者の侵入を防ぐため結界が張られており、鳥居をくぐるたびにワープしてしまう。ただ抜けただけなら、ひたすら下へと進んでいけばOK。ちなみにその結界も空しく、ザコは出現する。

伊勢・密林城

第2の根の城・密林城は、1本の巨木。各階の床には呼吸する気孔のような穴が開いている。ここに落ちると、下の階へまっ

さかさまとなるので注意したい。

また、宝箱に入っている「怪刀木枯し」は「野分」の術の効果をもつ便利な刀。武器屋で買うこともできるが値段が高いため、すでに持っている人もとり逃さないように。

★ **重要アイテム**
妙院カラス
怪刀木枯し

1F



POINT

密林城に潜入するには？

密林城をとり囲む人喰い植物を越えるにはイヒカの巨人が必要だ。巨人は妙院に隠されているが、復活させるには、紀伊の国で4つの銅鐸を手に入れなければならない。

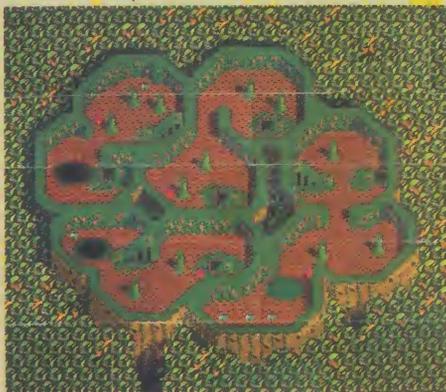


2F



3F

✖ **ボスバトル** 黒の海老蔵 菊五郎1・2



4F



5F



紀伊・熊野神社 社殿&地下通路



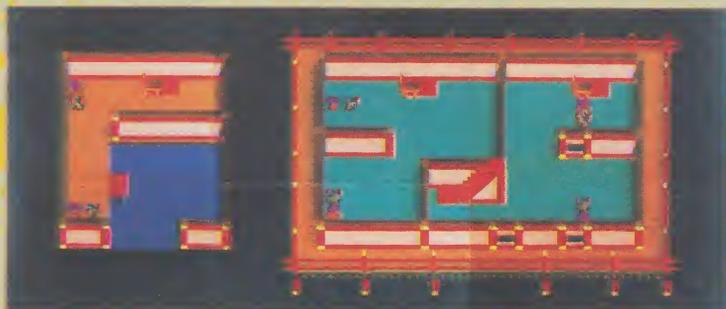
1F

広さのわりに仕掛けが豊富なダンジョン。まず表にある異形の像に「四水の鏡」を使い、社殿(1F)に入る。中にある5つのレバーは、村のお地蔵様に対応しており、正しく操作す

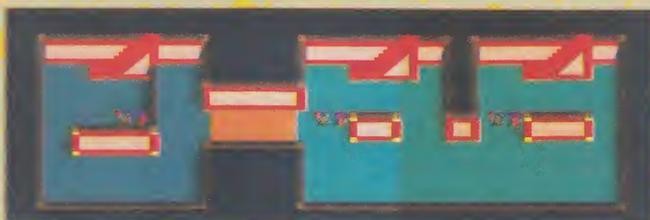
ると地下への階段が現れる。地下では装骨兵という固定ザコ敵が数度にわたって出現。これらを乗り越え、神タタの船に乗れば、「砲撃」コマンドで川へと出ることができる。



B1F



B2F



B3F

紀伊・竜神洞

船で探索する、水のダンジョン。ときおり写真のように間欠泉が噴き出し、進行を妨害するのがめんどうだが、そ

れ以外には障害はない(ザコは出現するが)。ここで見つかる海賊の装備はかなりの高品質。ぜひ早めに入手したい。



★ **重要アイテム** 海賊の剣 海賊の胴 海賊の兜



紀伊・清姫村の洞窟

神社の前に噴き出している泉を止めるために通ることになる。ザコの出現率もそこそこ高いうえに、最低1往

復しなければならぬので、回復アイテムを忘れないように。宝箱の中身はお金(640両)。欲しい人はどうぞ。



紀伊・和歌山町地下通路



B1F



B2F

別になんてことはない単純な地下道。だが、ここに隠された「エビ殻の鎧」は、伊勢～紀伊では最高レベルの防御力がある。これも早いうちに手に入れると有利。

入口がいくつかあるが、正解はただ一つ。和歌山城の裏手にある階段がそれだ。

★ **重要アイテム** エビ殻の鎧

紀伊・高野山



1F

★ 重要アイテム 四の銅鐸
密教ヘルム



2F



3F



4F



5F

和歌山城天守での変身合戦が終わると、この高野山に入ることができるようになる。

氷の床の上に乗ると壁にぶつかるまで止まらないので、よく考えて進路を選ぶこと。

3階には超強力なボス・突撃！角太郎が待っているの、覚悟しておくこと。

また、ここで手に入る「密教ヘルム」は、術に消費する技を減らすといううれしい効果がある。

✖ ボスバトル 突撃！ 角太郎

ボス&要注意ザコ敵データリスト



体	40
技	30
金	14
レベル	15
攻撃力	55
防御力	149
すばやさ	95
経験値	7

地獄の女教師

特殊攻撃は「ムチを振り回した!」。これを受けると、卍丸たち全員が大ダメージをくらってしまうのだ。



体	63
技	0
金	20
レベル	18
攻撃力	56
防御力	200
すばやさ	182
経験値	12

頭突き部隊

コイツの特殊攻撃は「角を振り上げ突っ込んできた」。これをまもにくらうと、気絶してしまうことがあるから注意。



体	67
技	25
金	21
レベル	22
攻撃力	72
防御力	224
すばやさ	121
経験値	9

針の尺八

「沈黙の笛を吹いた!」という特殊攻撃を使ってくるヤツ。これを受けてしまうと卍丸たち全員の術が封じられる。



体	52
技	62
金	12
レベル	17
攻撃力	57
防御力	140
すばやさ	76
経験値	6

血を吸う花卉

特殊攻撃の「吸血攻撃!」で襲ってくる、ザコ敵。これは吸収した体の数を、自分の体にしてしまう攻撃なのだ。



体	40
技	10
金	16
レベル	18
攻撃力	45
防御力	160
すばやさ	175
経験値	5

ぬら顔

「母忘」の術を使って、卍丸の巻物を封じこめようとしてくるヤツ。ただ技の数値が低いので、そう何度も使ってこない。



体	84
技	15
金	17
レベル	18
攻撃力	72
防御力	200
すばやさ	69
経験値	12

装骨兵

コイツの特殊攻撃は「腕が火を吹いた!」。なかなか強力な火炎攻撃で、大ダメージを与えてくるから気をつけるべし。



体	60
技	10
金	80
レベル	19
攻撃力	68
防御力	210
すばやさ	87
経験値	8

超絶真珠男

「怪しい光を放った!」の特殊攻撃で術を封じてくるヤツ。また、倒すときどき「清涼丸」を落としていく。



体	70
技	20
金	24
レベル	21
攻撃力	64
防御力	195
すばやさ	170
経験値	13

土の忍軍

コイツは「鬼火」「月光」の2種類の術を使って、攻撃してくるぞ。技の数値もそこそこあるので、注意して戦おう。



出現場所	根来の古墳
体	250
技	0
金	200
レベル	16
攻撃力	56
防御力	180
すばやさ	98
経験値	42

花吹雪 典善

根来の古墳で登場する、菊五郎配下の中ボス。鈴の胞子を巻き散らす特殊攻撃で、全員に平均20のダメージを与えてくるぞ。さらに、体の残りが少なくなってくると、菊五郎がハテな応援をして、コイツの体を回復させるのだ。

特殊攻撃
「鈴の胞子を巻き散らした!」



出現場所	清姫村
体	260
技	25
金	264
レベル	20
攻撃力	60
防御力	235
すばやさ	184
経験値	75

くちなわ 姫

髪がすべてヘビという、西洋の魔女のような姿をした中ボス。コイツも菊五郎の配下で、強力な催眠攻撃を仕掛けてくるのだ。また、典善と同様、体が消耗してくると菊五郎が登場。応援して、コイツの体を回復させる。

特殊攻撃
「月寝」の術



出現場所	高野山
体	280
技	0
金	245
レベル	21
攻撃力	80
防御力	256
すばやさ	124
経験値	100

突撃! 角太郎

高野山内の頂上付近で待ち受ける、菊五郎配下の中ボス。コイツは「モー突撃!」で、1対1のタイマン勝負を仕掛けてくるため、大ダメージを覚悟したほうがいいぞ。またコイツの場合も、菊五郎の応援によって体が回復するのだ。

特殊攻撃
「モー突撃!」



出現場所	密林城
体	300
技	0
金	300
レベル	23
攻撃力	80
防御力	280
すばやさ	130
経験値	110

黒の 海老蔵

防御力が、ボスの菊五郎より高い点に注目。ある程度のレベルを持っていないと、ダメージも与えられないぞ。そのうえ、「地獄突き!」で連続した攻撃を仕掛けてくる、なかなかの強者。またコイツの場合も、菊五郎が登場。あと少しというところで応援、体を回復させるのだ。

特殊攻撃
「地獄突き!」



出現場所	密林城
体	420
技	0
金	482
レベル	23
攻撃力	90
防御力	225
すばやさ	130
経験値	135

菊五郎 1

伊勢と尾張を支配しようとする、根の一族の將軍。最初の対戦では余裕を見せ、ダンスに夢中になっていたりお尻を振ったりして、かなりの高確率で何もしてこない。ただし、たびたび特殊攻撃で毒を巻き散らすため、油断は禁物。

特殊攻撃
「毒の星屑を散らした!」



出現場所	密林城
体	550
技	0
金	542
レベル	24
攻撃力	95
防御力	253
すばやさ	149
経験値	140

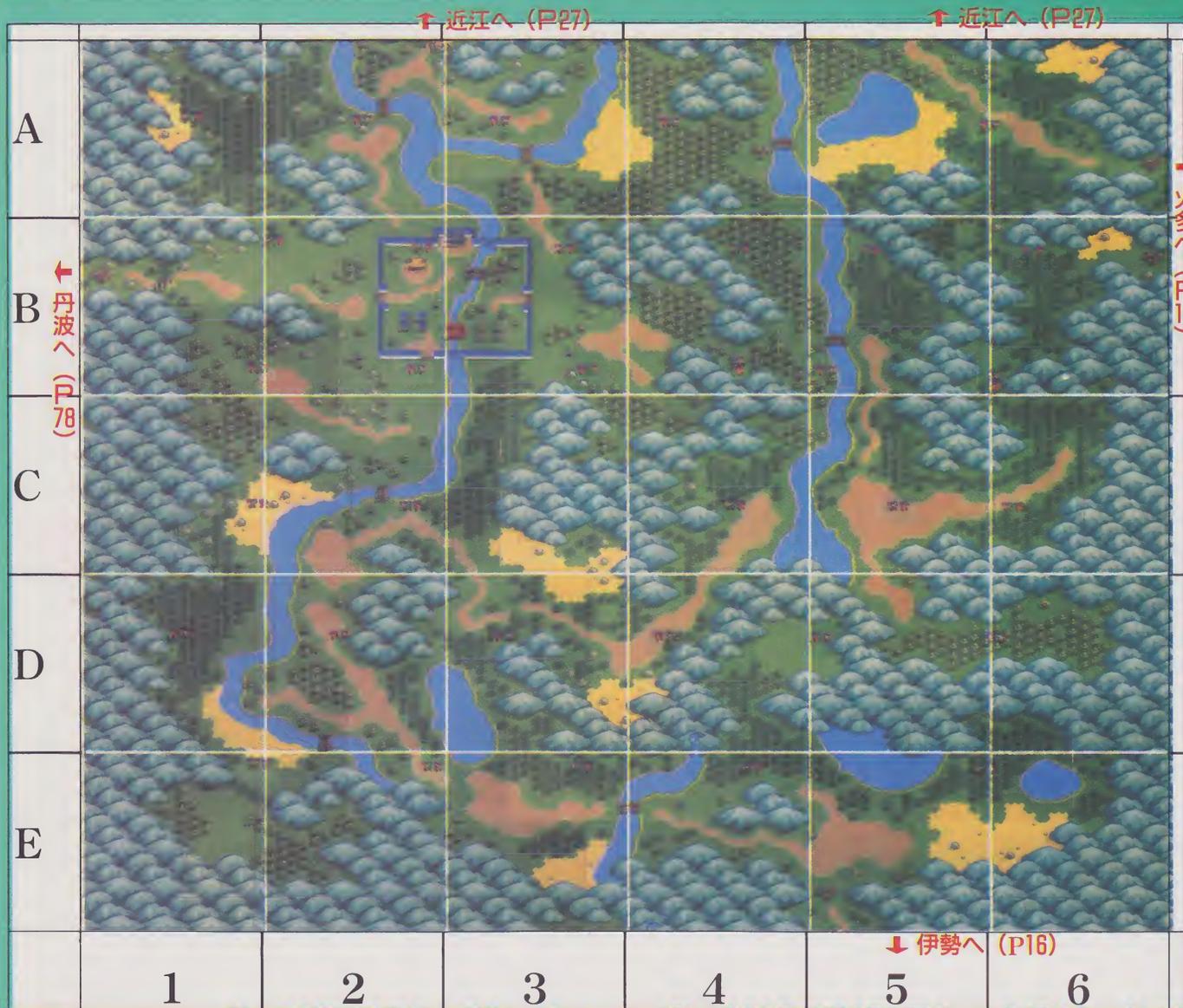
菊五郎 2

これが菊五郎の真の姿。密林城自体が、彼の体だったのだ。コイツの特殊攻撃は、太いツタで全員に平均30のダメージを加える。そのうえ、「ネバナ」の樹液を吐いた!で動きを鈍らせてくる。また、体の回復も数回に渡って行うのだ。

特殊攻撃
「太いツタを振りまわした!」

京の国

ジパング大和地方の中心地。その中心である京の都は、5つの区画に分かれたジパング最大の都市である。地形は比較的平坦で歩き回る上での不便は少ない(もちろん敵は出現するが)。



C
H
E
C
K

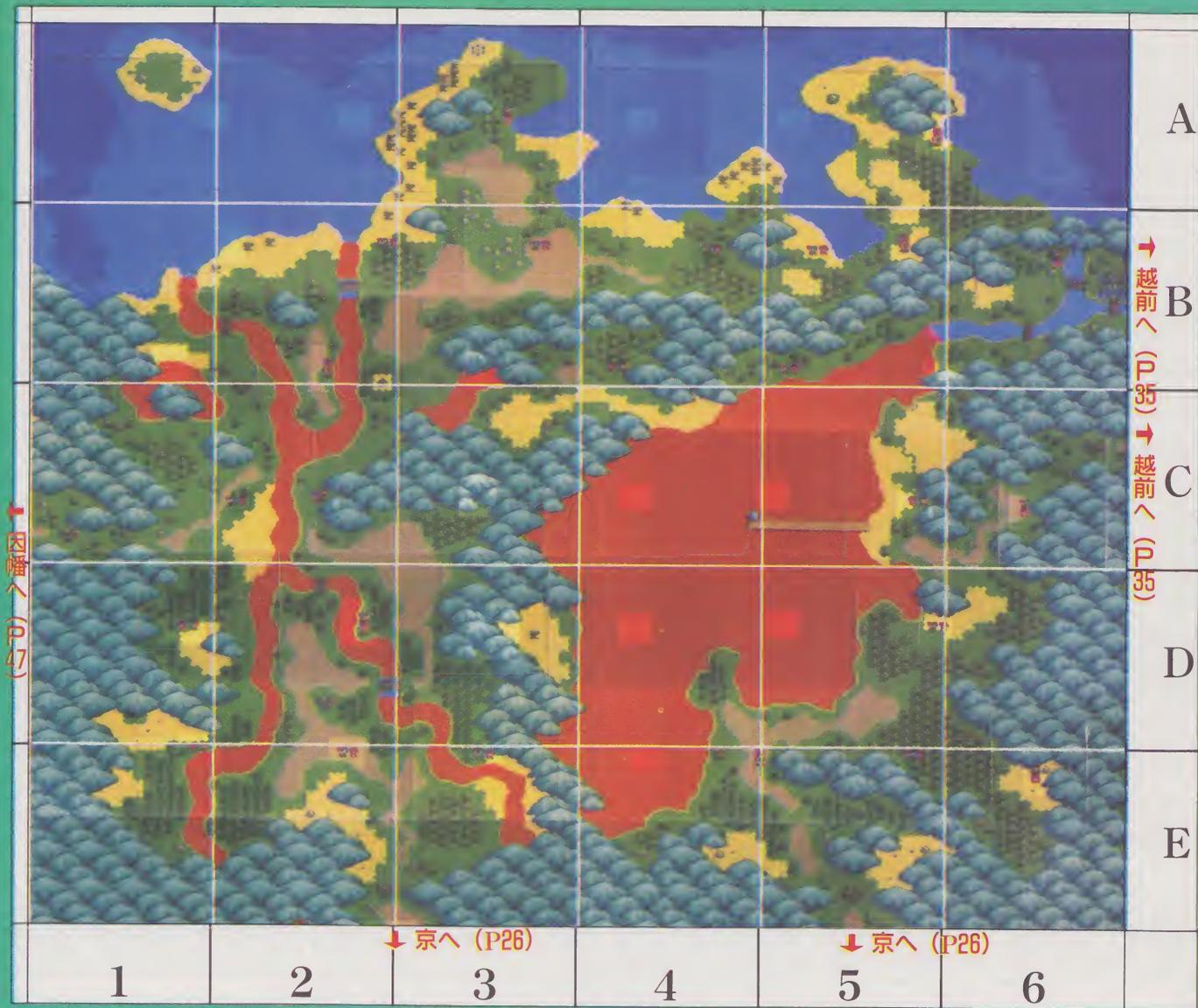
- | | |
|-----------|--------------|
| A-4 信楽村 | B-5 忍の里 |
| A-6 伊吹峠 | B-6 藤原峠 |
| B-2 京・商店区 | C-4 比えい山 |
| 京・寺社区 | D-3 忍の里 |
| B-3 京・御所区 | D-6 天狗の庵「雷電」 |
| 京・貧民区 | E-1 大草洞入口 |
| 京・住宅区 | E-5 山城村 |

この国のポイントは、なんといっても京の都。季節ごと(つまり暗黒ランを斬ること)に様々なサブイベントが起り、情報や店の売り物も変化する。また、信楽村ではイベントをクリアすると「残火」の巻物が手に入る。

さらに忘れてはならないのが伊吹峠と大草洞。伊吹峠は火多に、大草洞は丹波へと通じている。どちらも抜けた先は行き止まりでルートからは外れるが、天狗の庵があるのだ。

近江の国

ジバング最大の湖・琵琶湖をはさみ、東と西に分断された国である。京の国の属領的な性格が強く、都に相当するような大きな集落はないが、西部には鬼族の都・大江山がある。



- | | | |
|----------|--------------|---------------|
| C | A-3 天の橋立 | D-1 天狗の洞窟「月光」 |
| H | 舞鶴村 | D-2 亀岡村 |
| E | A-5 天狗の庵「息吹」 | D-5 白山 |
| C | B-2 忍の里 | E-2 鞍馬峠 |
| K | B-3 西京洞 | E-4 大津村 |
| | C-2 綾部村 | E-5 逢坂峠 |
| | C-4 謎の小屋 | |

まず東側。白山に隠された「大タタの船」を手に入れば、血の色に染まった琵琶湖を渡り、越前は富山町へと進むことができる。もちろんレベルアップも兼ねて、他のポイントも回っておきたい。

西側でのポイントは、大江山。強力なボスが登場するが、ここでクリアし最後の火の勇者・絹を仲間にする、天の橋立から因幡の国に渡ることができる。

京の国～近江の国

STORY

菊五郎と密林城を撃破した卍丸とカブキは、大和地方の中枢・京の国へと歩を進めた。その中心京の都は、ジバンダーにぎやかな町。ホテイ丸、足下五兄弟など個性的な面々との出会いが。

各地の情報が集まる京の貧民区で、「越前の国に3本目の暗黒ランが咲いた」という情報を得た卍丸は、近江の国から琵琶湖を渡り越前の都・金沢町をめさす。だが、その琵琶湖にも異変が起っていた。ジバングの運命を映すといわれる巨大な湖は、その姿を血の色に変えていたのだ。

白山に封じられた「大タタの船」を復活させた卍丸たちは、不気味に輝く琵琶湖を渡り越前へと進んでいく。

3本目の暗黒ランを封じた卍丸たちは、正月気分には浮かれる京の都を抜け、近江の西側へとやってきた。ここから海路をたどれば、因幡の国に入ることができるのだ。しかし、港がある舞鶴村には船がない！ 先行するカブキが村に一艘しかない船に、乗って行ってしまったというのだ。途方に暮れる卍丸。だが、大江山に住む最後の火の勇者・絹の力で因幡への道が開けた!!

ハイ、卍丸サーン!



ワタシ ファイア ファイターのユーたちの活躍カンド・カンゲキ スバラでーす

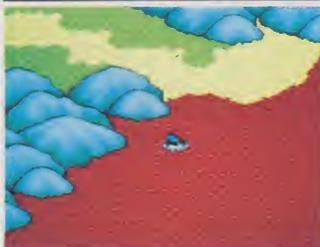
↑京の貧民区にお世話になっているホテイ丸。火の勇者のために、オールジバングインフォメーションサービスを実施。

謎の小屋?



↑琵琶湖の中央部に建つ不思議な建物。中には、人魂(精霊?)がいる。物語の終盤に再びここを訪れることになるはず。

琵琶湖縦断!



↑白山に封じられた貴船・大タタの船。血の色に染まった琵琶湖を渡ることができるのは、この船のみだ。

火の勇者の墓標



↑白山の対岸にある西京洞は、火の勇者の墓陵。紅丸、カラス、三郎の3人の勇者がここに眠っている。

絹が仲間に!



↑強敵・名無しの十八番を倒し、絹の元へ「純潔の鎖」を届けると、絹が仲間に加わってくれる。

光の転移術



↑鬼族のみが使うことができる天の橋立。絹を仲間にしてからここに来ると、因幡の国へワープできる。

商店データ

宿 ●伊吹峠12両 逢坂峠10両 藤原峠12両 山城村16両 信楽村6両 比えい山18両 京80両・40両(冬のみ88両・40両) 亀岡村20両 鞍馬峠18両 大津村28両 綾部村4両 舞鶴村18両 預 ●京都 大津村

茶	そば団子	3	美素団子	8
伊吹峠	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
京				

茶	そば団子	3	美素団子	8
逢坂峠	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
京				

茶	そば団子	3	美素団子	8
藤原峠	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
京				

雑	伊賀の忍刀	480	徐福の剣	2100
山城村	旅がっぱ	60	僧兵鎧	780
	三度笠	28	狐の帽子	64
	山犬の兜	520	鹿皮の沓	68
	地下足袋	240	旅人の草鞋	1480
	甘露丸	28	百命丸	76
京	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100

雑	怪刀木枯し	4400	関の孫六	7700
信楽村	亀甲の胴	4200	鉄の陣傘	1980
	旅人の草鞋	1480	大理の焼物	4800
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
京				

茶	そば団子	3	美素団子	8
比えい山	風の護符	60	嵐の護符	60
	戻り石	100		
京				

武	怪刀木枯し	8800	関の孫六	15400
京・秋	黄金刀	30000	壺切りの剣	48000
	荒刀国崩し	61200	名刀七ツ胴	73000
	秘剣不知火	164000	名刀吠丸	518000
京				

武	杉の胴	132	鎖かたびら	204
京・秋	黒装束	288	僧兵鎧	936
	エビ殻の鎧	2520	海賊の胴	4560
	亀甲の胴	5040	金箔の兜	492
	鉄はちがね	432	山犬の兜	624
	海賊の兜	1440	鉄の陣傘	2380
京	麻の草履	360	高下駄	816
	麦穂の沓	1200	旅人の草鞋	1780

※呉=呉服屋(京都にしかないお店で、高価な防具が売られている) 小=小間物屋(これも京都唯一のお店で、女性へのプレゼント用商品が売られている)

商店データ

京・冬	旅がっぱ	72	舞台衣装	432
	七色の鉄扇	7560	玉虫の羽織	5520
	鱗光の衣	17300	天女の羽衣	26400
	初春の羽織	24000	角隠し	16500
	女王様の服	43200	銀幕の羽織	99600
京				

京・冬	百年人參	10000	甘露丸	34
	百命丸	92	清涼丸	24
	養老丸	480	百年人參	10000
	反魂丹	24000		
京				

京・冬	情熱の花束	2000	開心首飾り	7500
	香水十八番	15000	馬具風呂敷	30000
	へく印巾着	60000	三連の指輪	120000
京				

京・冬	人面花出現!!	90	密会発覚!!	90
	速報!! 鬼骨城	90	日本初上陸!!	90
	ニーハオ!!	90	狂乱脱獄	90
	愛の逃避行	90		
京				

京・春	怪刀木枯し	8800	関の孫六	15400
	黄金刀	30000	壺切りの剣	48000
	荒刀国崩し	61200	名刀七ツ胴	73000
	秘剣不知火	164000	名刀吠丸	518000
京				

京・春	孤軍刀	432	徐福の剣	2520
	海賊の太刀	2920	怪刀木枯し	5280
	関の孫六	9240	黄金刀	18000
	竜神の鋒	21600	壺切りの剣	28800
	荒刀国崩し	36700	名刀七ツ胴	43800
京				

京・春	僧兵鎧	936	海賊の胴	4560
	上衫胴	20200	青の鎧	28800
	銀竹の胴	33800	武者鎧	55200
	海賊の兜	1440	若鷲の兜	12000
	水鏡の兜	16200	退魔の兜	20200
京				

京・春	風の護符	72	嵐の護符	72
	はりせん	5980	大きな酒樽	2160
	お多福の面	540	ひょっとこ	1200
	鉄の軍配	47800	燃える水	480
	陽炎の杖	9600	冬枯の杖	6000
京				

京・春	そば団子	4	美素団子	8
	風の護符	72	嵐の護符	72
	戻り石	120		
京				

京・春	舞台衣装	432	七色の鉄扇	7560
	玉虫の羽織	5520	鱗光の衣	17300
	天女の羽衣	26400	初春の羽織	24000
	角隠し	16500	女王様の服	43200
	白糸の着物	32400	霧の衣	54000
京				

京・春	甘露丸	34	百命丸	92
	清涼丸	24	養老丸	480
	百年人參	10000	反魂丹	24000
京				

京・春	桃子の上履	20000	桃子の下駄	21600
京				

京・春	情熱の花束	2000	開心首飾り	7500
	香水十八番	15000	馬具風呂敷	30000
	へく印巾着	60000	三連の指輪	120000
京				

京・春	人面花出現!!	90	密会発覚!!	90
	速報!! 鬼骨城	90	日本初上陸!!	90
	ニーハオ!!	90	狂乱脱獄	90
	愛の逃避行	90	血塗られた	90
	電撃離婚!!	90	爆笑マントー	90
京				

京・夏	怪刀木枯し	8800	関の孫六	15400
	黄金刀	30000	壺切りの剣	48000
	荒刀国崩し	61200	名刀七ツ胴	73000
	秘剣不知火	164000	名刀吠丸	518000
京				

京・夏	孤軍刀	432	徐福の剣	2520
	海賊の太刀	2920	怪刀木枯し	5280
	関の孫六	9240	黄金刀	18000
	竜神の鋒	21600	壺切りの剣	28800
	荒刀国崩し	36700	名刀七ツ胴	43800
京				

京・夏	僧兵鎧	936	海賊の胴	4560
	上衫胴	20200	青の鎧	28800
	銀竹の胴	33800	武者鎧	55200
	海賊の兜	1440	若鷲の兜	12000
	水鏡の兜	16200	退魔の兜	20200
京				

京・夏	風の護符	72	嵐の護符	72
	はりせん	5980	大きな酒樽	2160
	お多福の面	540	ひょっとこ	1200
	鉄の軍配	47800	燃える水	480
	陽炎の杖	9600	冬枯の杖	6000
京				

京・夏	そば団子	4	美素団子	8
	風の護符	72	嵐の護符	72
	戻り石	120		
京				

京・夏	舞台衣装	432	七色の鉄扇	7560
	玉虫の羽織	5520	鱗光の衣	17300
	天女の羽衣	26400	初春の羽織	24000
	角隠し	16500	女王様の服	43200
	白糸の着物	32400	霧の衣	54000
京				

京・夏	甘露丸	34	百命丸	92
	清涼丸	24	養老丸	480
	百年人參	10000	反魂丹	24000
京				

京・夏	桃子の上履	20000	桃子の下駄	21600
京				

京・夏	情熱の花束	2000	開心首飾り	7500
	香水十八番	15000	馬具風呂敷	30000
	へく印巾着	60000	三連の指輪	120000
京				

京・春	人面花出現!!	90	密会発覚!!	90
	速報!! 鬼骨城	90	日本初上陸!!	90
	ニーハオ!!	90	狂乱脱獄	90
	愛の逃避行	90	血塗られた	90
	電撃離婚!!	90	爆笑マントー	90
京				

大津村	徐福の剣	2100	怪刀木枯し	4400
	関の孫六	7700	黄金刀	15000
	旅がっぱ	60	玉虫の羽織	4600
	亀甲の胴	4200	三度笠	28
	鉄の陣傘	1980	山の草鞋	8
近江				

大津村	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	嵐の護符	60
	風の護符	60	戻り石	100
	七色の鉄扇	6300	お多福の面	450
	大きな酒樽	1800		
近江				

亀岡村	竜神の鋒	18000	名刀七ツ胴	36500
	初春の羽織	20000	餅つきの杵	888
	獅子舞の頭	11100	若鷲の兜	10000
	白鹿の沓	4780	燃える水	400
	油壺	400	陽炎の杖	8000
近江				

亀岡村	そば団子	3	美素団子	8
	風の護符	60	嵐の護符	60
近江				

*桃=行商人のおばあさん。春以降、特定の宿屋で商いをしている。 *京の春と夏の商店の売り物は、京スポをのぞいてすべて同じ。

京・御所区

平和なはずの京の都で唯一根の一族が登場する区画。登場するザコも相当に強力なので、苦戦は避けられないだろう。

ここでの最終目的は、近江・白山の「入山許可証」を入手することなのだが、これにはけっこう手間がかかる。下のPOINTを参考してほしい。

また、ここで手に入る2本の「黄金刀」はその名の通り金でできた刀。攻撃力は少ないが、売れば1本7500両にもなるのでお見逃しなく。

★ **重要アイテム** 宝庫のカギ 入山許可証 黄金刀



2F



1F

茶 鞍馬峠	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
近江				

武 綾部村	黒クワ	60	狼師のナタ	100
	鬼の金棒	5800	初春の羽織	20000
	天女の羽衣	22000	小結まわし	8000
	抗夫の腹巻	2400	獅子舞の頭	11100
	若鷲の兜	10000	角隠し	13800
熊毛の沓	4000	疾風の草鞋	5800	
近江				

道 綾部村	春眠の杖	6000	陽炎の杖	8000
	冬枯の杖	5000	岩戸の盾	2400
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	燃える水	400
	油壺	400	戻り石	100
近江				

雑 舞鶴村	餅つき杵	888	名刀七ツ胴	36500
	初春の羽織	20000	天女の羽衣	22000
	小結まわし	8000	獅子舞の頭	11100
	若鷲の兜	10000	角隠し	13800
	熊毛の沓	4000	疾風の草鞋	5800
	陽炎の杖	8000	冬枯の杖	5000
	百命丸	76	清涼丸	20
風の護符	60	戻り石	100	
近江				

POINT 入山許可証を入手するまで

この御所区では、アイテムや人間に出現条件が設定されているため、正しい手順で探索しないと、ムダな手間をとることになる。

その手順だが、まず1階西側に捕らえられている2人の男に話を聞く。すると2階の東にタイクーンの花壇に桂姫が現れるので、彼女に「宝庫のカギ」のありか（2階中央部の花壇の中）を教えてもらう。宝庫のカギを手に入れたら、2階西の宝物庫を開くと宝箱の中に「入山許可証」がある、というしだいである。



京・大草洞

京の国から丹波の国に続く洞窟だが、丹波側にあるのは天狗の庵（技減らし）だけである。京の国側の入口は緑色の暗黒ランの根でふさがれているので、出雲の暗黒ランを斬った後でなければ通ることはできない。

途中に宝箱が2つあり、一方はカラだが、もう一方には「血の靈薬」が入っている。

B1F



1F(丹波)



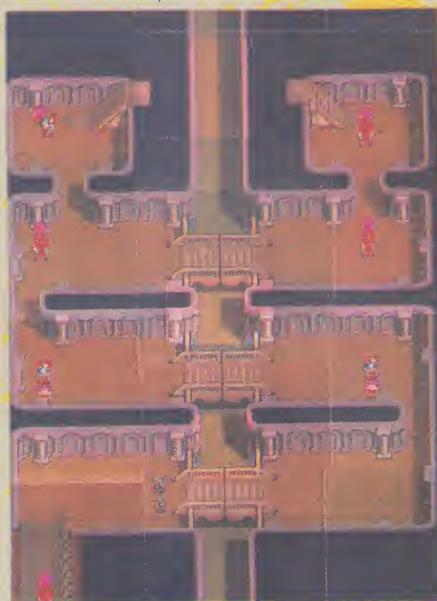
1F(京)



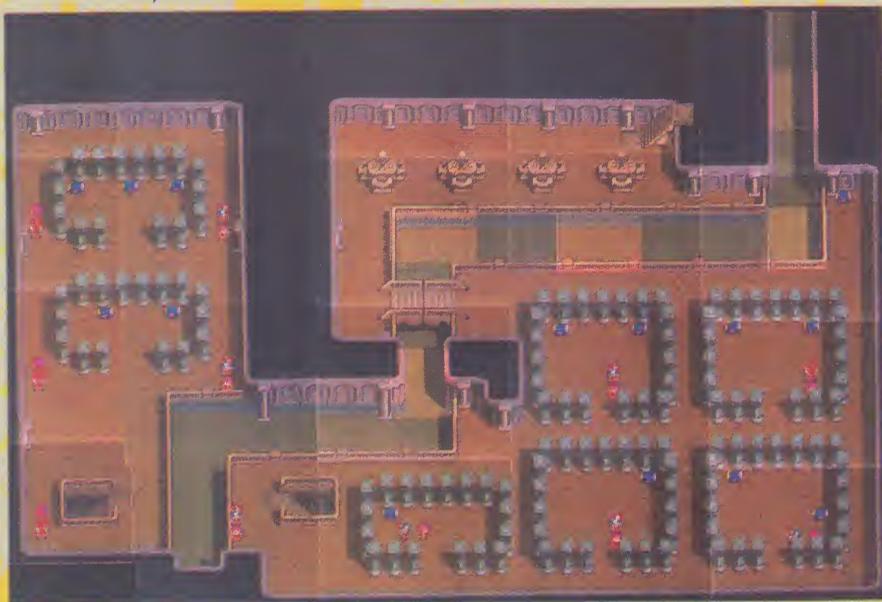
近江・白山

★重要アイテム 紅丸の羽織 関の孫六

1F

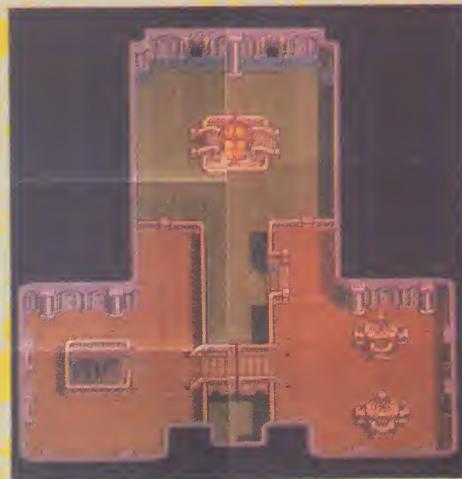


2F



血の色に染まった琵琶湖を渡るためには、ここに隠された大タタの船が必要だ。さらにここに入るためには、京都の御所区から「入山許可証」をとってこなければならない。内部は比較的単純な構造なので、すぐ3階までたどり着けるはずだが、途中の宝箱には、ザコがひそんでいるものが多いので注意しよう。

3F



POINT

アイテムをとり逃がしたくない人へ



この白山は、大タタの船を手に入れたら、内部の橋が上がり2度と入れなくなってしまう。各地の根の城もクリアすると消えてしまうので、宝箱をとり忘れるとちょっとくやしい思いをすることになる。

本書では、ダンジョンで手に入る必須アイテムはもちろん、特殊なアイテムや高価なアイテムをリストアップしているので、参考にしてほしい。

近江・西京洞

琵琶湖の西岸に位置する洞窟。大タタの船がなければ来ることはできない。

千年前にジバングを救った火の

勇者のうち、3人がここに眠っているが、とりたててそれに関連するイベントが起こるわけでもない。ただし1階東にある赤い箱・百鬼夜行には要注意。うかつに開ければ、地獄へ一直線となる。

★重要アイテム「金剛」の巻物
月の兜（百鬼夜行）

1F



B1F



POINT 百鬼夜行の箱について

開けば百匹の鬼が飛び出すという百鬼夜行の箱が、ここで初登場する。前にも書いたが、パーティが2人のうちは絶対にこの箱を開けないように!!



近江・大江山洞窟

ちょっと長いが、通過するだけの洞窟である。抜けた先は鬼族の都・大江山。

ストーリー上、最低1往復半はここを歩くことになる。



B2F



B2F (大江山へ)



B3F



B1F



1F

POINT 大江山について

大江山は、元丸が足を踏み入れた時点で、すでに廃墟となっている。そこにいるのは、4人目の火の勇者・絹とその従者・シロだけなのだ。



ボス&要注意ザコ敵データリスト



体	86
技	12
金	48
レベル	23
攻撃力	73
防御力	200
すばやさ	175
経験値	15

死の宴

「風花」の術を特殊攻撃に持つザコ敵。技の数値から計算して、3回も術を使ってくるのだ。



体	64
技	15
金	68
レベル	24
攻撃力	83
防御力	200
すばやさ	97
経験値	14

死に化粧

コイツは、倒すときどき「お多福の面」を落としてくれるぞ。これは高い防御力を持っているから、バンバン倒そう。



体	79
技	32
金	57
レベル	24
攻撃力	71
防御力	224
すばやさ	134
経験値	16

ケダモノ太鼓

特殊攻撃の「花嵐」の術を、バンバン使ってくるので注意。比較的、攻撃力が高いところも見逃してはいけなげ。



体	80
技	4
金	27
レベル	24
攻撃力	70
防御力	190
すばやさ	161
経験値	15

ヒダネ

コイツの特殊攻撃は、「鬼火」の術。倒しても入手できる金が比較的低いので、苦勞しがいのないザコ敵なのだ。



体	84
技	75
金	62
レベル	25
攻撃力	70
防御力	224
すばやさ	209
経験値	13

官能の横笛

「冬枯」「月寝」2種類の術を多用してくる、いやなザコ敵。技の数値も、ほかのザコ敵に比べ、天と地との差がある。



体	68
技	0
金	40
レベル	25
攻撃力	70
防御力	200
すばやさ	163
経験値	15

イケボ

「必殺の攻撃」で全員に平均40ものダメージを与えてくる、強敵。また、仲間も呼ぶので増えないうちに倒そう。



体	80
技	16
金	75
レベル	25
攻撃力	86
防御力	256
すばやさ	88
経験値	20

血染め屋

「子忘」の術を得意とし、疋丸たちの巻物を封じ込めようとしてくる。早いうちに倒した方が無難なザコ敵だ。



体	71
技	16
金	38
レベル	26
攻撃力	78
防御力	230
すばやさ	149
経験値	16

あぶらぼう

コイツの特殊攻撃は多彩。「文殊」と「月寝」の術を使ってくるうえに、仲間を呼ぶのだ。1匹の時でも油断は禁物。



体	51
技	12
金	100
レベル	26
攻撃力	67
防御力	230
すばやさ	250
経験値	24

冥府の黒子

倒すと、ときどき「天狗スーツ」を落としていく。これは買うことができない防具なのだ。また「宿木」の術も使うぞ。



体	120
技	20
金	80
レベル	26
攻撃力	81
防御力	200
すばやさ	159
経験値	30

火炎武者

「火炎攻撃」を仕掛けてくるザコ敵。この特殊攻撃は、大きなダメージを与えてくるので、気をつけておこう。



体	120
技	33
金	80
レベル	27
攻撃力	87
防御力	260
すばやさ	165
経験値	34

罫グモ

コイツの特殊攻撃は「冬枯」の術。さらに動きを鈍らせる、「イトをはいた」攻撃も仕掛けてくるのだ。



体	130
技	12
金	185
レベル	37
攻撃力	116
防御力	355
すばやさ	190
経験値	48

カゲロウ

「氷刃」の術を特殊攻撃で使う、ザコ敵。この術はなかなか強力なので、早いうちに倒した方がいいぞ。



体	160
技	32
金	172
レベル	38
攻撃力	80
防御力	200
すばやさ	540
経験値	48

冥府の狼犬

「炎をはいた」で火炎系の特攻攻撃を使ってくるぞ。また倒すと、たまに「甘露丸」も落としていくのだ。



体	162
技	32
金	300
レベル	38
攻撃力	103
防御力	342
すばやさ	255
経験値	60

ちょっさり

多彩な特殊攻撃を使ってくる強敵。「花嵐」「母忘」の2種類の術で攻撃してくるうえに、「若草」で体を回復するのだ。



体	200
技	0
金	188
レベル	38
攻撃力	120
防御力	275
すばやさ	205
経験値	53

ナジャラ

コイツの「巻さつき攻撃」には、要注意。この攻撃はダメージを与えつつ、身動きもとれなくなるのだ。



体	136
技	46
金	260
レベル	39
攻撃力	125
防御力	340
すばやさ	270
経験値	72

火ねずみ

コイツの特殊攻撃の種類も豊富。「雷電」や「月光」「友引」の3種類の術を使ってくる、ひんぱんに襲ってくるのだ。



百鬼王	
出現場所	
西京洞・その他	
体	2500
技	30
金	10000
レベル	50
攻撃力	168
防御力	500
すばやさ	300
経験値	8000

洞窟内で見つけ出せる赤い箱・百鬼夜行の箱から、最後に出現するボス。倒すと強力な武器・防具がもらえる。また、「甘い息を吹き〜」で眠らせてくるうえに、「炎を吐いた」の火炎攻撃で、大ダメージを与えてくるのだ。

特殊攻撃

「甘い息を吹きかけた」



名無しの十八番	
出現場所	
大江山	
体	4000
技	40
金	1842
レベル	39
攻撃力	150
防御力	300
すばやさ	223
経験値	425

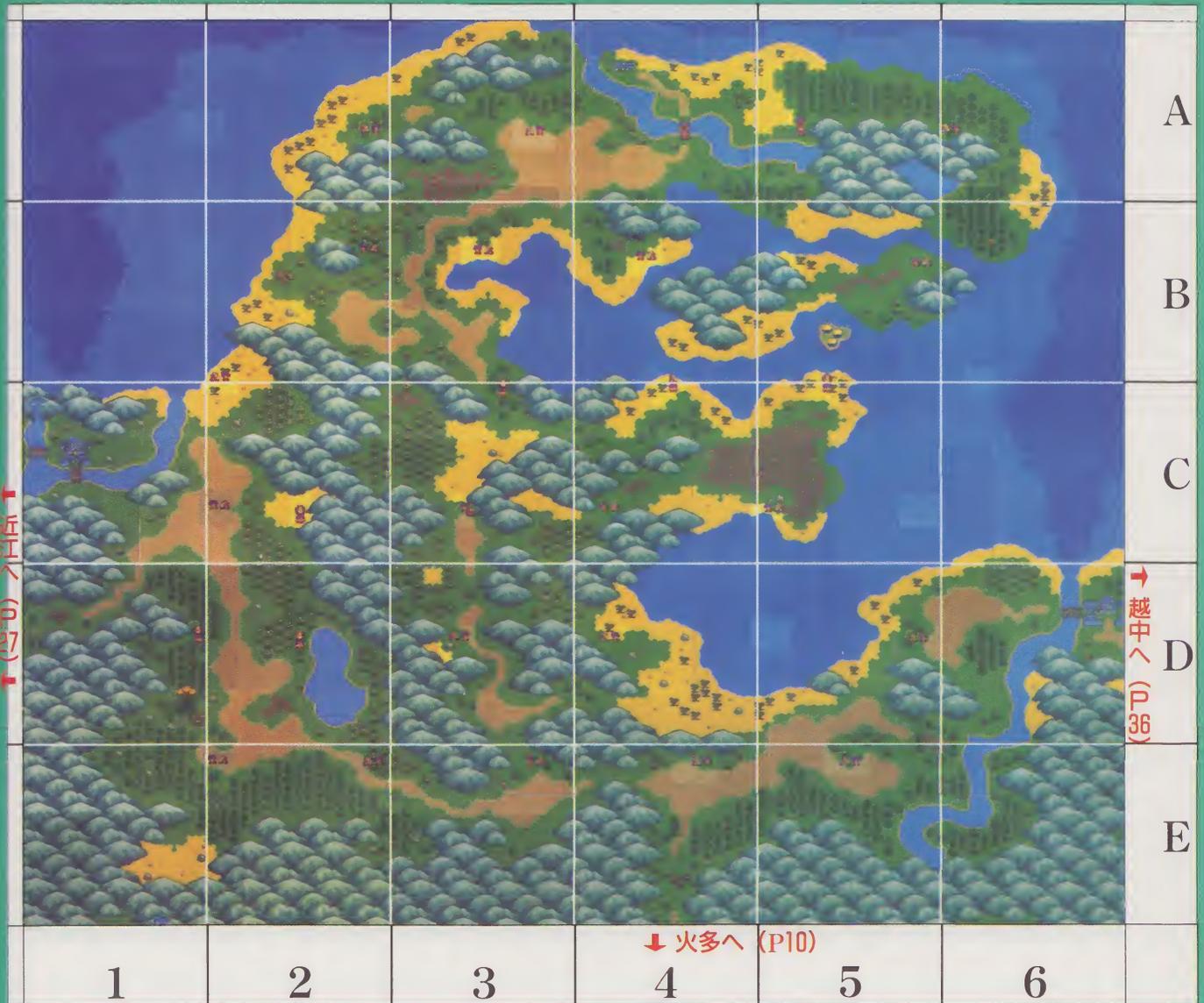
大江山の絹の家の前で対決するボス。「火蛇」の術を低い確率だけど、バトル中に数回唱えてくる。そのうえ体が少なくなると、「守りを捨てて最後の勝負に出た」を仕掛けてくるぞ。これを受けると、大幅に体を消耗するから注意。

特殊攻撃

「守りを捨てて最後の勝負へ」

越前の国

越前の国は、越三国の玄関口。琵琶湖の東岸に位置する金沢町がその都である。北に大きく張り出した半島によって作られた湾内の小島には、人魚族の集落がある。



- | | | |
|----------|-------------------------|-----------------|
| C | A-3 金谷洞 | B-6 天狗の庵「技減らし」 |
| H | A-4 輪島村 | C-1 金沢町 |
| E | B-2 押水村 | C-3 天狗の庵「清水」 |
| C | B-4 逢瀬洞入口
千年洞入口 | C-5 天狗の庵「火天」 |
| K | B-5 逢瀬洞出口
人魚村（千年洞出口） | D-1 木ノ葉峠
福井村 |
| | | E-4 立山峠 |

暗黒ラン

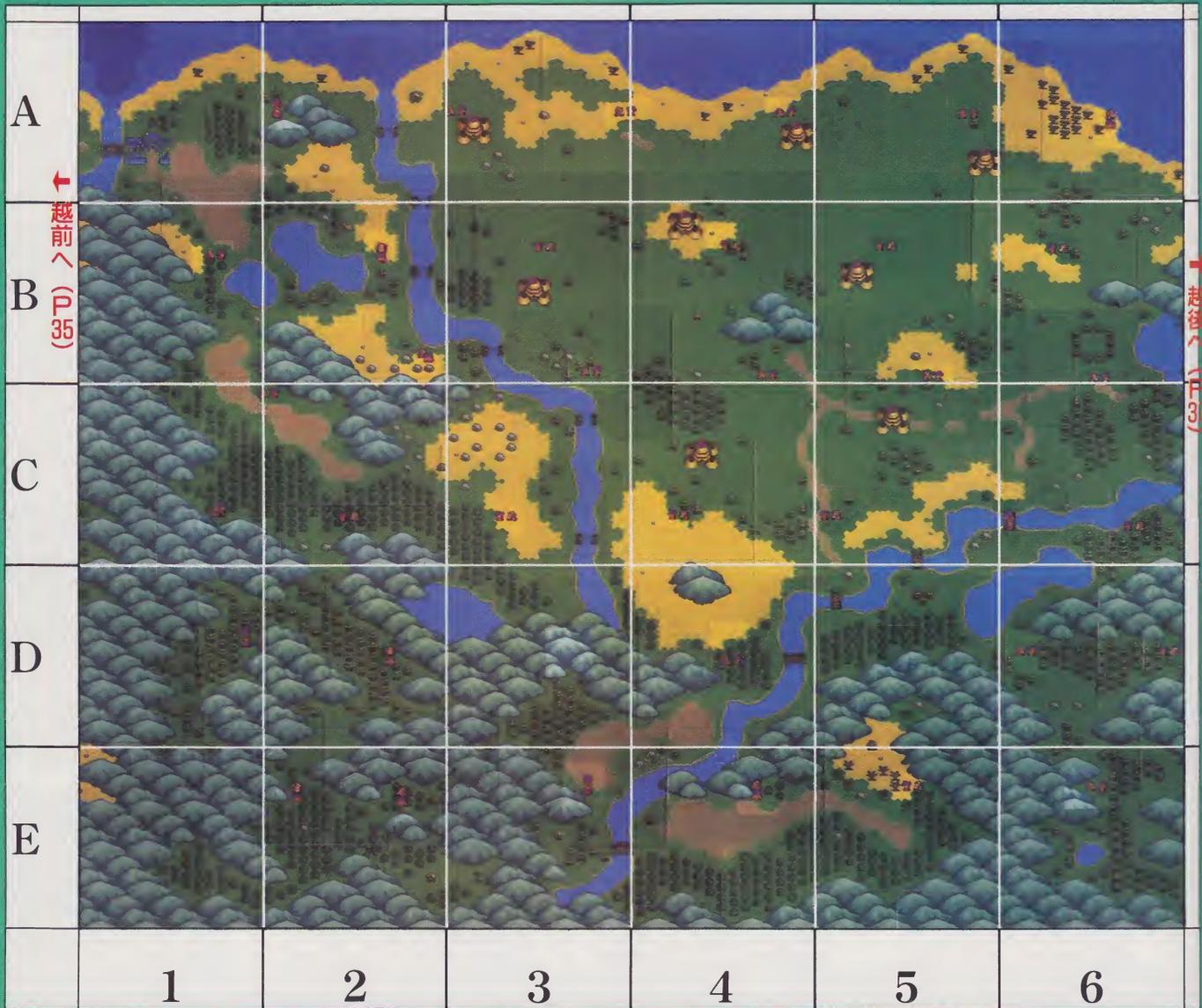
まず金沢町だが、越前側の城門が閉じられているため、すんなり素通りすることはできない。金沢城の殿様に会えば城門は開く。

金沢町の南の福井村には3人目の暗黒ランが咲いているが、もちろん聖剣なしでは何もできない。

また、3人目の勇者・極楽太郎が捕らえられている人魚村へは、逢瀬洞、千年洞の2つのダンジョンを抜けていかねばならない。

越中の国

豊かで広大な平野を持つ、越三国の中心である。しかし、その平野部を埋め尽くすように出現した第3の根の城・幻夢城のために、大半の集落が失われてしまっている。



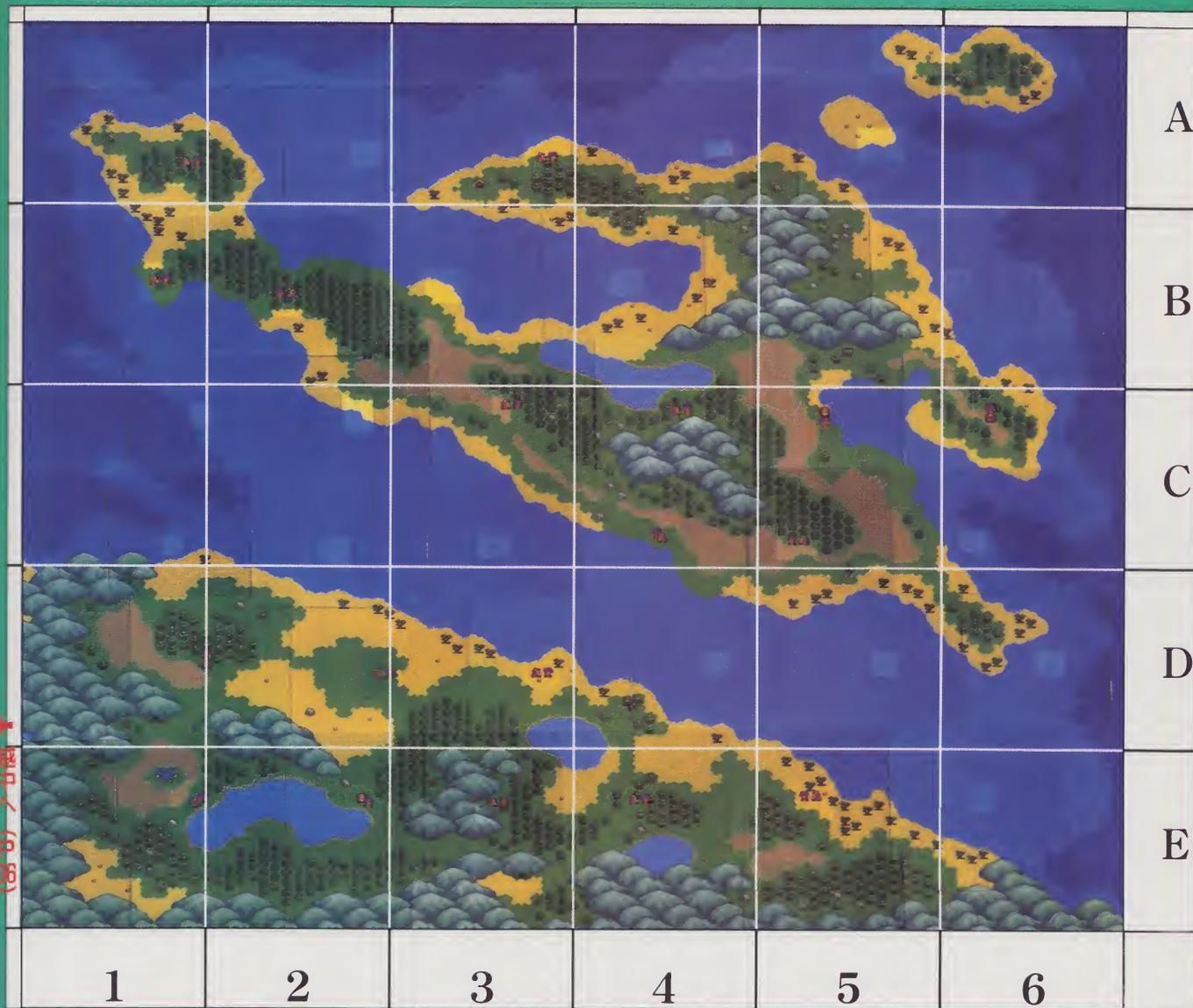
C
H
E
C
K

- | | |
|--------------|--------------|
| A-1 富山町 | D-5 美女平村 |
| A-2 天狗の庵「逃水」 | 地獄谷村 |
| B-4 弥蛇ヶ原洞窟出口 | (天狗の庵「情報のみ」) |
| B-6 忍の里 | E-2 天狗の庵「千湯」 |
| 宇奈月洞入口 | E-3 天狗の庵「花道」 |
| C-2 弥陀ヶ原洞窟入口 | E-6 天狗の庵「力王」 |

城下町である富山町を含めても、3つの集落しか残されていないため、ベースとなるポイントは少ない。しかし、天狗の庵が5つもあるので、結局あちこち歩き回ることになる。ただし「千湯」の天狗は、越前に咲いた暗黒ランを斬った後でなければ会うことはできない。また、Lマップ上に見えている幻夢城は、すべて幻。真の幻夢城を見つけるには、「電二磁石」が必要である。

越後の国

大和地方最北の国。集落は3つと少ないが、佐渡ヶ島の相川村には莫大な埋蔵量を持つ金山・ドンデン山がある。また、この国は実質的には富山城の施政下にある。



- C**
H
E
C
K
- | | |
|----------------|---------------|
| A-1 天狗の庵「迅雷」 | D-1 宇奈月洞出口 |
| A-3 天狗の庵「赤影」 | D-4 新潟村 |
| A-6 天狗の庵「技減らし」 | E-1 三条村 |
| B-5 相川村（ドンデン山） | E-3 天狗の洞窟「日立」 |

越中の国と同じく、この国にも集落が3つしかないが、やるべきことは多い。まず三条村では、カラクリ職人・電二郎を救わなければならない。そして新潟村で“たらい舟”を借り、佐渡ヶ島へ。相川村からドンデン山を攻略し、再び三条村の電二郎に会えば、幻夢城攻略の準備が整う。

また、この国の天狗がくれる巻物は、どれも強力なので早め入手したい。

越前の国～越中の国～越後の国 STORY

第3の暗黒ランが咲くという越前の国へとやってきた卍丸とカブキ。しかし、その最初の集落である金沢町でカブキが暴走！ ハテナほうびに目がくらみ、卍丸を残して先行してしまう。カブキを追って越中へと急ぐ卍丸。しかしその前に、幻夢城城主はまぐり姫配下のワダツミ五人衆が立ちふさがった。巨大な鬼面岩で越中への道は封鎖され、卍丸は立ち往生。その窮地を救うのは、怪力自慢の3番目の火の勇者・極楽太郎だ。極楽と共に越中、越後の国をめぐる卍丸は、天才職人・電二郎の助けを借り、ついに本物の幻夢城を発見した。だが、幻夢城の中には…？



↑「幻夢城を倒した者の顔を山に彫ってやる」という殿様の言葉を聞いて、1人飛び出していくカブキ。卍丸も後を追う。



↑輪島村・足下兄弟の見せ物小屋の出し物。この人魚、実は人魚村のお姫さまだったりする。



↑人魚の姫を助け出すと、極楽の牢の封印を解いてもらえる。これで越中へ向かうことができるようになるぞ。



↑越中に出現した幻夢城は、すべて幻の中に入ろうとするとスーッと消えてしまう。はたして本物はどこに？



↑幻夢城の幻を破るには越後の職人・電二郎のカラクリが必要。だが、病の床に伏した彼を救う薬は反魂丹のみ。



↑回復した電二郎の頼みで、佐渡のドンデン山へ渡った卍丸。そこには根の三博士のひとりデーロンが待っていた。

商店データ

宿 ●金沢町38両・40両 押水村14両 福井村2両 輪島村32両 立山峠10両 富山町28両・29両 美女平村36両 木ノ葉峠18両 地獄谷村0両 三条村18両 新潟村16両 相川村2両・2両 預 ●金沢町 輪島村 富山町 美女平村 三条村

武 金沢町	足軽の槍	210	孤軍刀	360
	徐福の剣	2100	閻の孫六	7700
	玉虫の羽織	4600	亀甲の胴	4200
	月光の胴	8400	鉄はちがね	360
	山犬の兜	520	鉄の陣傘	1980
越前	麻の草履	300	麦穂の沓	1000
	旅人の草鞋	1480	飛脚の草鞋	2800

道 金沢町	七色の鉄扇	6300	一揆のクワ	3600
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20		
越前				

茶 金沢町	そば団子	3	美素団子	8
	風の護符	60	嵐の護符	60
	戻り石	100		
越前				

雑 押水村	一揆のクワ	3600	月光の胴	8400
	僧兵頭巾	4500	飛脚の草鞋	2800
	大きな酒樽	1800	漬物石	60
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	嵐の護符	60
越前	嵐の護符	60	戻り石	100

雑 福井村	黒クワ	60	一揆のクワ	3600
	僧兵鎧	780	月光の胴	8400
	鉄の陣傘	1980	僧兵頭巾	4500
	高下駄	680	飛脚の草鞋	2800
	大きな酒樽	1800	漬物石	60
越前	戻り石	100		

茶 福井村	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	戻り石	100
	嵐の護符	60	嵐の護符	60
越前				

武 輪島村	電神の鉢	18000		
越前				

道 輪島村	舞台衣装	360	お多福の面	450
	大きな酒樽	1800	旅人の草鞋	1480
	飛脚の草鞋	2800	甘露丸	28
	百命丸	76	清涼丸	20
	嵐の護符	60	嵐の護符	60
越前	戻り石	100		

イベント関連 アイテムデータ

名称	入手場所	使用法
人魚百合	人魚村	「反魂丹」の材料となる薬草。
越の金梅	三条村	「反魂丹」の材料となる薬草。
闇牡丹	金谷洞	「反魂丹」の材料となる薬草。必須。
雪割桜	越前Lマップ	「反魂丹」の材料となる薬草。宇奈月洞クリア後「火天」の天狗の庵の南に出現する。必須。
血車草	地獄谷村	「反魂丹」の材料となる薬草。必須。
反魂丹	三条村	電二郎の病気を治すために必要。薬屋に薬草を調合してもらう。必須。
爆薬	ドンデン山	ドンデン山の崩れた通路を爆破する。必須。
照妙の金	ドンデン山	「電二磁石」の材料。三条村の電二郎に渡す。必須。
電二磁石	三条村	真の幻夢城の場所を示すカラクリ。越中の国でのみ作動する。必須。
船海宮義経	幻夢城	聖剣。福井村に咲いた暗黒ランを斬る。必須。
燐光の衣	押水村	輪島村で人魚の姫と三太を助けた後、押水村の宿屋に泊まるともらえる。特殊効果あり。



↑ 義理堅い宿屋の息子・三太からの贈り物。別にもらわなくても、ストーリー上の影響はない。



↑ 反魂丹の材料になる薬草は全部で5つ。そのうち3種類を選んで反魂丹を調合する。もちろん正しい組合せは1つだけ。



↑ ドンデン山の最奥部に隠された「照妙の金」。これがなければ、「電二磁石」を作ることができない。



↑ 越中の国で「電二磁石」を使う。すると真の幻夢城がどこにあるかを、距離と方向で示してくれる。

青	燃える水	368	油壺	368
輪島村	七色の鉄扇	5780		
越前				

青	竜神の鉢	15800	壺切りの剣	21800
輪島村				
越前				

青	僧兵頭巾	3980	亀甲の胴	3680
輪島村	月光の胴	7480	飛脚の草鞋	2480
越前	雪割の長靴	2980		

青	甘露丸	16	百命丸	22
輪島村	清涼丸	60	百年人参	8980
越前				

青	一揆のクワ	2980	小型削岩機	698
輪島村	旅人の草鞋	1280	飛脚の草鞋	2480
越前				

青	漬物石	48	餅つききの杵	798
輪島村	お多福の面	398	大きな酒樽	1580
越前	大狸の焼物	3980		

茶	そば団子	3	美素団子	8
立山峠	甘露丸	28	百命丸	76
越前	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100

武	足軽の槍	210	孤軍刀	360
富山町	関の孫六	7700	竜神の鉢	18000
越中	亀甲の胴	4200	月光の胴	8400
	鉄はちがね	360	山犬の兜	520
	鉄の陣傘	1980	僧兵頭巾	4500
	旅人の草鞋	1480	飛脚の草鞋	2800
	雪割の長靴	3450		

武	孤軍刀	360	徐福の剣	2100
富山町	怪刀木枯し	4400	壺切りの剣	24000
越中	竹の腹当	30	鎖かたびら	170
	僧兵鎧	780	亀甲の胴	4200
	月光の胴	8400	鉄はちがね	360
	鉄の陣傘	1980	鹿皮の沓	68
	麻の草履	300	旅人の草鞋	1480
	飛脚の草鞋	2800	白鹿の沓	4780

雑	漬物石	60	大きな酒樽	1800
富山町	甘露丸	28	百命丸	76
越中	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	春眠の杖	6000
	戻り石	100		

武	関の孫六	7700	壺切りの剣	24000
美女平村	竜神の鉢	18000	月光の胴	8400
越中	鉄の陣傘	1980	僧兵頭巾	4500
	飛脚の草鞋	2800	雪割の長靴	3450
	白鹿の沓	4780		

道	漬物石	60	大きな酒樽	1800
美女平村	百命丸	76	清涼丸	20
越中	風の護符	60	嵐の護符	60
	燃える水	400	春眠の杖	6000
	戻り石	100		

※青=青空市場(行商人がときどき輪島村に集まって開く市場)

ダンジョン

越前・逢瀬洞



1F(入口)



B1F



1F(出口)

越前・千年洞



1F(入口)

B1F

1F(出口)



逢瀬洞から続く海底洞窟。抜ければ、そこは人魚村である。逢瀬洞に比べれば、多少の分岐はあるが、やはり単純な作りで敵も出現しないし、宝箱もまったくなし。

また、輪島村で見せ物小屋が開くのを待っている人は、すぐにこのダンジョンをめざすこと。ここを抜け人魚村の女王ヤダキに会わない限り、いつまでたっても人魚ショーは始まらない。

ただ通過するだけのまったく単純な構造の洞窟である。ザコもまったく出現しないので、ほんの数秒で抜けることができる。しかし、ここを通らないことには、人魚村に行くことはできないのだ。出口のすぐ南西には、その人魚村に続く千年洞の入口が見える。



商店データ

茶 木ノ葉峠	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
越中				

武 三条村	孤軍刀	360	竜神の鉢	18000
	壺切りの剣	24000	荒刀国崩し	30600
	亀甲の胴	4200	月光の胴	8400
	鉄はちがね	360	鉄の陣傘	1980
	天狗の頭巾	7300	雪割の長靴	3450
	白鹿の脊	4780		
越後				

道 三条村	漬物石	60	大きな酒樽	1800
	必勝鉢巻き	40	十六文の靴	3200
	嵐の護符	60	嵐の護符	60
	燃える水	400	戻り石	100
越後				

薬 三条村	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	百年人參	10000
	養老丸	400		
越後				

雑 新潟村	壺切りの剣	24000	荒刀国崩し	30600
	上杉胴	16800	天狗の頭巾	7300
	必勝鉢巻き	40	雪割の長靴	3450
	白鹿の脊	4780	十六文の靴	3200
	大きな酒樽	1800	甘露丸	28
	百命丸	76	清涼丸	20
越後	嵐の護符	60	嵐の護符	60
	燃える水	400	油壺	400

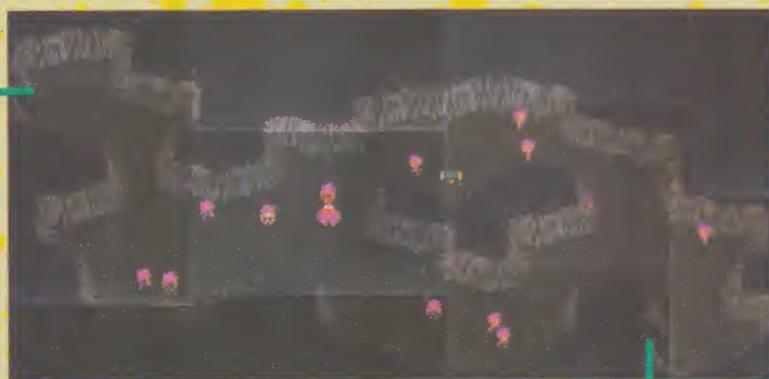
雑 相川村	荒刀国崩し	30600	小型削岩機	980
	上杉胴	16800	抗夫の腹巻	2400
	天狗の頭巾	7300	必勝鉢巻き	40
	白鹿の脊	4780	十六文の靴	3200
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	嵐の護符	60
越後	嵐の護符	60	燃える水	400
	油壺	400	戻り石	100



※三条村の薬屋はイベントクリア後、反魂丹を売ようになる。

越中・弥陀ヶ原洞窟

入口(富山町側)



幻のトラップを持つ洞窟。1つの階段が2つのフロアにつながっているという、三次元的にありえない構造をしている。各フロアのつながり方は、マップ間を結ぶラインを参照してほしい。

さらにここにも出現するザコは、逆刃、刃くずしといった卍丸のニセ者。マップ上を卍丸そっくりの姿でうろついている。接触すれば、戦闘が始まるのだ。

また、ここには京都の住宅区で耳にした「黄金虫の卵」がある。持って歩くと、とんでもないことになるので手を出さない方が無難かも。

★ **重要アイテム** 冬枯の杖

✖ **ボスバトル** 磯花法師

出口(美女平村側)

越前・金谷洞

★ 重要アイテム 闇牡丹

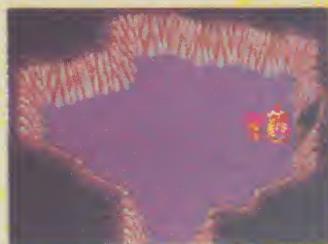


極楽を仲間に加える前にこのダンジョンに入るのはタブーである。構造自体は、マップでもわかるようにごく単純だが、出現するザコ敵のレベルが高いため、円丸だけではまず生きて帰ってくることはできない。最奥部には、必須アイテムの「闇牡丹」が咲いているが、これが必要になるのは、越後の国に入ってから。特に急ぐ必要もないので、宇奈月洞クリア後にも挑戦してみよう。

越中～越後・宇奈月洞

✖ ボスバトル 巻貝法師

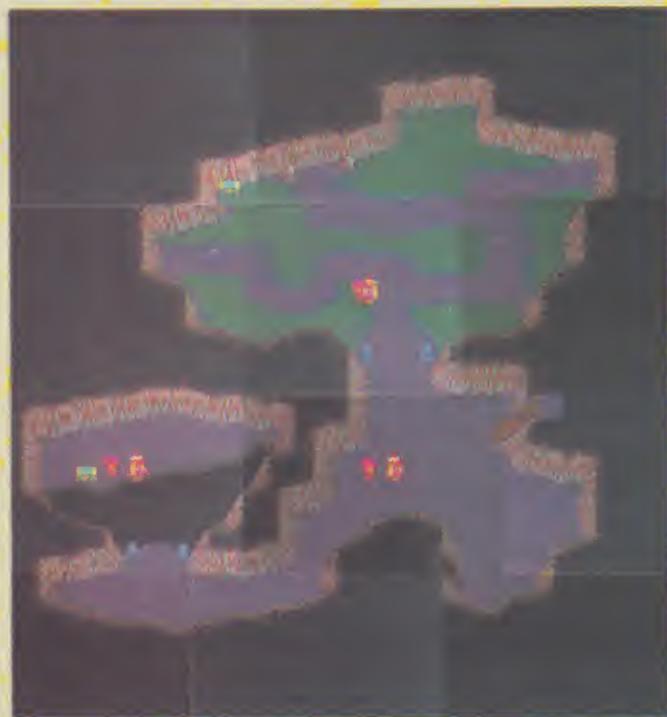
一見すると簡単そうなダンジョンだが、地下1階の大断層を渡るには、相当の苦勞を強いられる。なぜならここには「見えない道」があるからだ。この見えない道は、地下2階の酸の沼の道に対応しているのだが、それがわかっても何回かは足を踏み外すことになるだろう。また、ここにも「黄金虫の卵」が。



1F (越中側)



1F (越後側)



B1F

B2F

B3F



越中・幻夢城

★重要アイテム 船海宮義経 幽谷の鎧

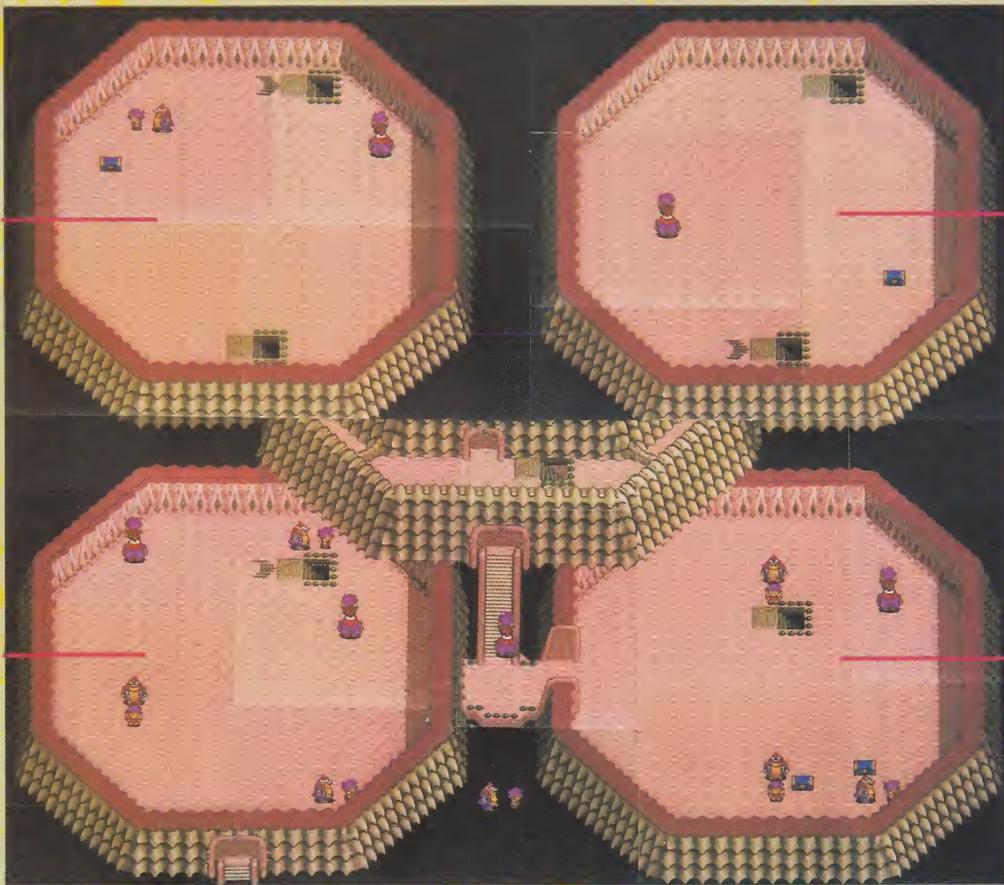
✕ボスバトル 磯花法師 生子法師 巻貝法師 海牛法師 毒針法師 はまぐり姫 1・2

1F

幻の城・幻夢城。「電二磁石」がない限り、ここに入る手段はない。

さてマップを見ると、比較的単純な構造の幻夢城だが、やはり幻のワナが張りめぐらされている。詳しくは下のPOINTを参照。

トータルで6回ものボスバトルがあり、出現するザコの攻撃力も高いので、百命丸や養老丸を大量に持っていきたい。



POINT

幻夢城の幻—その1・ワダツミ五人衆編

1F-③



1F-④



2F



1F-①

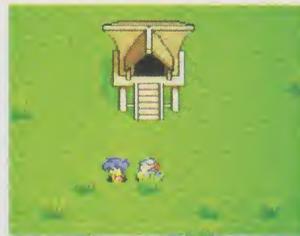


1F-②



幻夢城は4階建て、7つのフロアに分かれた城。しかし、その各フロアにボスが存在し、幻を生み出している。最上階を除けば、それぞれのフロアのボスを倒すことで幻も消え去り、次のフロアに進んでいけるといいう仕掛けになっているわけ。

1階の4つのフロアと2階は、再登場のワダツミ五人衆がボス。右の写真のような幻の中で祀丸たちを待ち受けている。なぜか全員女性に化けているが、話しかければすぐに正体を現す。その強さは以前に戦った時のままなので恐れる必要はないぞ。遠慮なくもう一度叩きのめしてやろう。



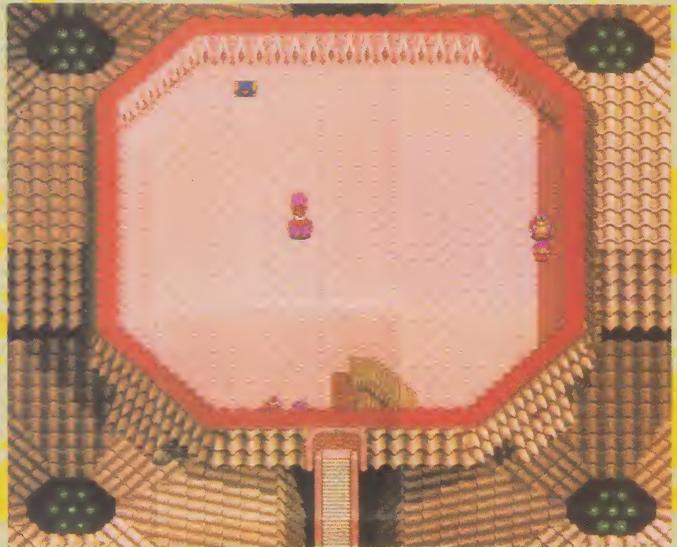
B1F 通路

A-B間

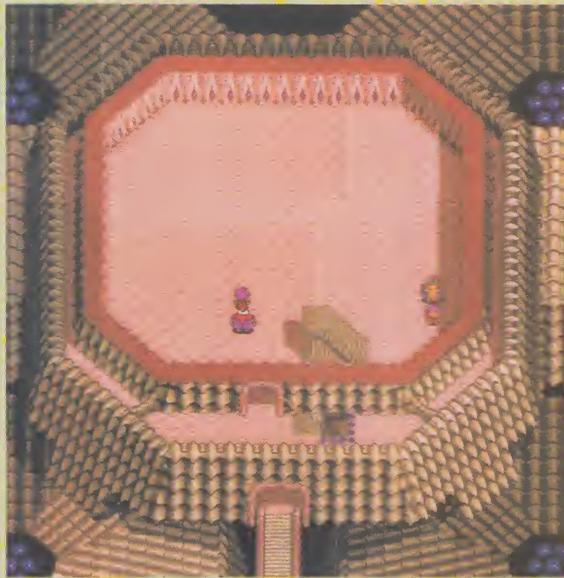


B-C間

C-D間

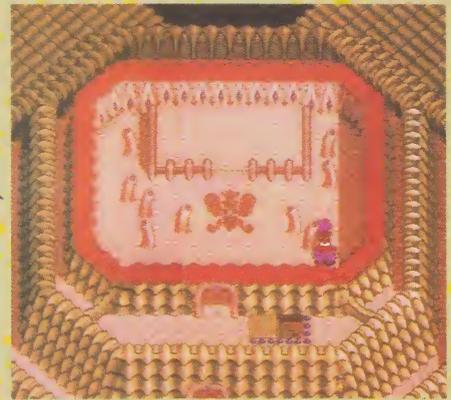


2F



3F

4F



POINT 幻夢城の幻—その2・はまぐり姫編

ワダツミ五人衆を下し3階に上ると、幻夢城城主・はまぐり姫自らが操る幻が登場する。

3階に広がるのは、なんと懐かしい白川村。円丸の家には、お春さんまでいる。しかし、ここまで来ることができた人ならすぐわかるように、もちろんこれも幻だ。ニセのお春さんの正体は、はまぐり姫その人。

さらに4階では、2人のカブキが登場。どちらが本物なのかを見極めなければならない。外見ではどちらも本物に見えるが、話してみればどっちがニセ者かはすぐわかる。わからない人は、カブキの性格をよく思い出してみよう。



さすがは 記丸!
この程度の 目くらましは
通用せぬな!



まちがっても この衣装に
懐をついたりするんじゃねえぞ
えっ! わかったか! この野郎!

ボス&要注意ザコ敵データリスト

体	82
技	40
金	65
レベル	29
攻撃力	82
防御力	300
すばやさ	241
経験値	28



オモイ

「氷刃」「泥虫」の2種類の術で攻撃してくる。強敵。そのうえ、自分の体も「若草」を使って回復するのだ。

体	175
技	24
金	170
レベル	31
攻撃力	100
防御力	320
すばやさ	188
経験値	30



祀くずし

祀丸のニセ者。「エセ黒羽斬」を使ってくるが、そのかわり1ターン動けなくなる。また、「力王」の術も使ってくるのだ。

体	113
技	26
金	125
レベル	34
攻撃力	105
防御力	314
すばやさ	187
経験値	39



火ダル

特殊攻撃の「油を振りまいた」は、火炎系の攻撃力を増加してくれるぞ。そのあと「残火」の術も使ってくるのだ。

体	185
技	26
金	125
レベル	34
攻撃力	110
防御力	197
すばやさ	169
経験値	37



ふくべ

「両手で引っかいてきた」をくらうと、毒を受けるので注意。さらに種類に関係なく仲間を呼んで、数で勝負してくるぞ。

体	178
技	48
金	180
レベル	36
攻撃力	130
防御力	265
すばやさ	206
経験値	50



闇の客引き

特殊攻撃の「怪しくくこめた」で眠らせてくるうえに、「目が痺いた」を使って全員にダメージを加えてくる。

体	65
技	35
金	115
レベル	34
攻撃力	104
防御力	420
すばやさ	195
経験値	36



燃え髪

「熱気の幕を張った」の攻撃をした時は、祀丸たちの攻撃を反射してくる。また、「息吹」の術で体も回復するのだ。

体	720
技	20
金	360
レベル	31
攻撃力	120
防御力	350
すばやさ	156
経験値	162



磯花法師

はまぐり姫率いる、ワダツミ五人衆の1人。コイツの特殊攻撃「力を溜めている」は、溜めているあいだは何もしないが、そのぶん大きなダメージを与えてくる。そのうえ、「陽炎」の術もバトル中に数回唱えてくるのだ。

出現場所
弥陀ヶ原洞窟・幻夢城

体	834
技	40
金	468
レベル	32
攻撃力	87
防御力	320
すばやさ	201
経験値	184



巻貝法師

宇奈月洞で祀丸たちを待ち受けている、ワダツミ五人衆の1人。「すばやく鎌をふりおろした」で連続攻撃を仕掛けてくるうえに、高い確率で「電撃を放った」を唱えるのだ。この電撃はかなり強力なので油断禁物。

出現場所
宇奈月洞・幻夢城

体	960
技	20
金	554
レベル	35
攻撃力	125
防御力	360
すばやさ	209
経験値	210



生子法師

ワダツミ五人衆の1人で、富山町の地下牢で祀丸たちと初対決する。コイツは「冬枯」の術を使って祀丸たちの防御力を下げてるうえに、自分の体が半分以下になると、「白い体液がにじみ出した」で回復してくるのだ。

出現場所
富山町・幻夢城

体	1004
技	48
金	500
レベル	36
攻撃力	113
防御力	346
すばやさ	198
経験値	220



海牛法師

ドンデン山内の通路をふさぐようにして待ち受ける、ワダツミ五人衆の1人。コイツはときおり特殊攻撃の「ゆっくりと傘を広げた」を仕掛けてくるぞ。これは、受ける術や直接的な攻撃を跳ね返してくるのだ。

出現場所
ドンデン山・幻夢城

体	980
技	30
金	620
レベル	36
攻撃力	140
防御力	367
すばやさ	194
経験値	254



毒針法師

ワダツミ五人衆の1人で、海牛法師と同じくドンデン山で出現する。コイツの「金棒が地震を呼んだ」は、高い確率で仕掛けられ、全員に平均30のダメージを与える特殊攻撃。また、毒攻撃もたびたび仕掛けてくるのだ。

出現場所
ドンデン山・幻夢城

体	1070
技	90
金	965
レベル	37
攻撃力	135
防御力	348
すばやさ	259
経験値	270



はまぐり姫・1

幻夢城の城主にして、根の一族随一の美女といわれる女将軍。特殊攻撃の「細い腕が狂ったように襲いかかる」で全員に攻撃を仕掛けてくるうえに、たまに「瞳の奥に背技の光が走る」で術も封じてくるから用心しよう。

出現場所
幻夢城

体	1254
技	150
金	1120
レベル	37
攻撃力	127
防御力	370
すばやさ	220
経験値	320



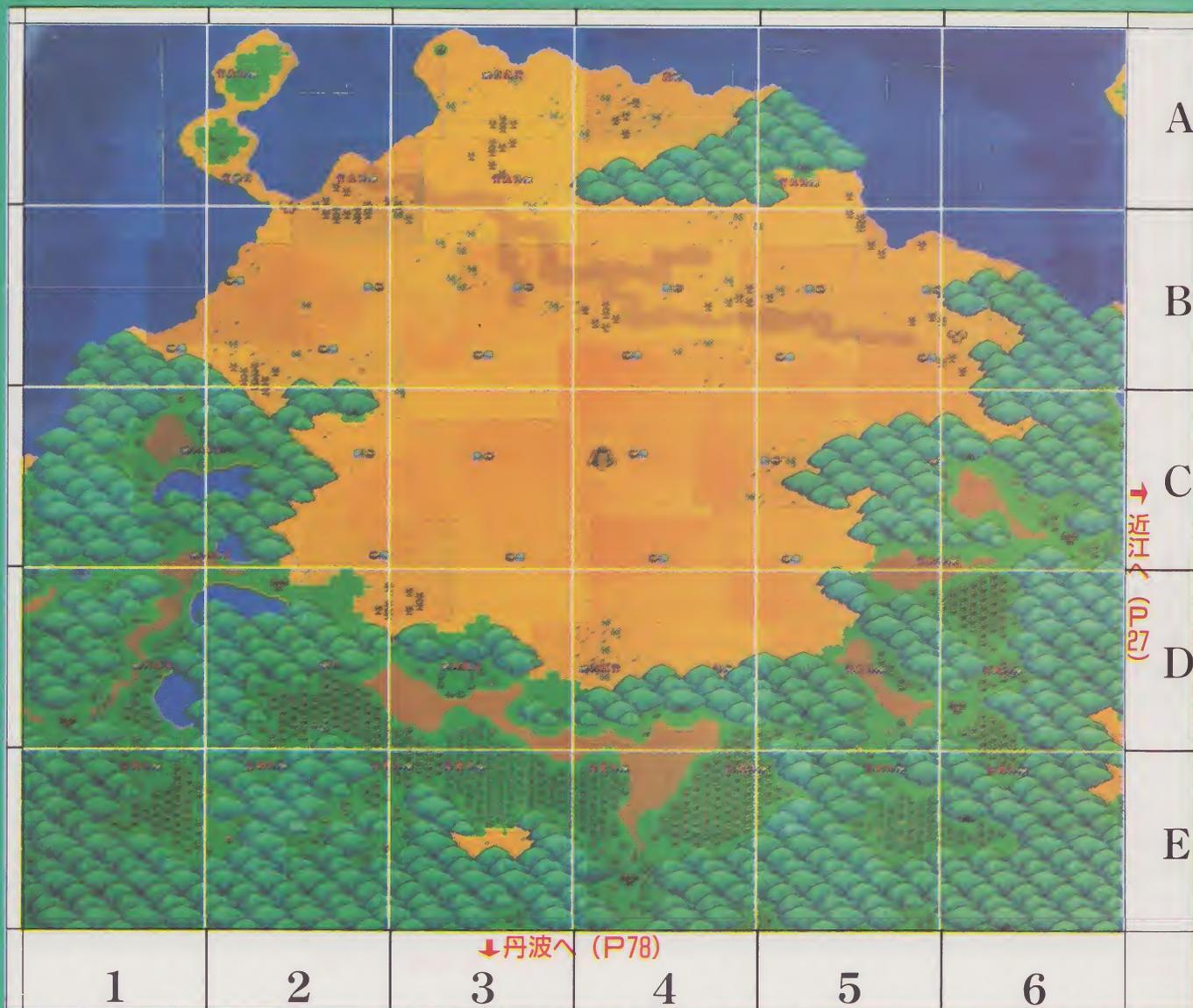
はまぐり姫・2

女将軍・はまぐり姫の真の姿。コイツは特殊攻撃の「無数の触手が血を求めて襲いかかった」で、全員にダメージを与える。また低い確率だが、「赤い唾液を吐きかけた」を使って、眠らせようとしてくるから注意。

出現場所
幻夢城

因幡の国

温暖な気候に恵まれ、豊かな緑に包まれていたこの因幡の国。しかし第4の根の城・砂神城のため、その美しい国土の大半は砂漠へと変えられてしまっている。



- | | | | |
|----------|--------------|--------------|---------|
| C | A-3 天狗の庵「宿木」 | D-1 馬鹿野城 | |
| | A-5 玄武洞 | D-2 鹿野村 | |
| | H | B-2 鳥取村 | D-3 忍の里 |
| | B-5 豊岡村 | D-4 朱雀洞 | |
| | E | C-1 天狗の庵「式神」 | D-6 輪笠村 |
| C | C-2 白虎洞 | E-2 天狗の庵「水泡」 | |
| K | C-4 砂神城 | 天狗の庵「乱牛」 | |
| | C-6 夜久野峠 | E-6 死野原洞窟入口 | |
| | 青竜洞 | | |

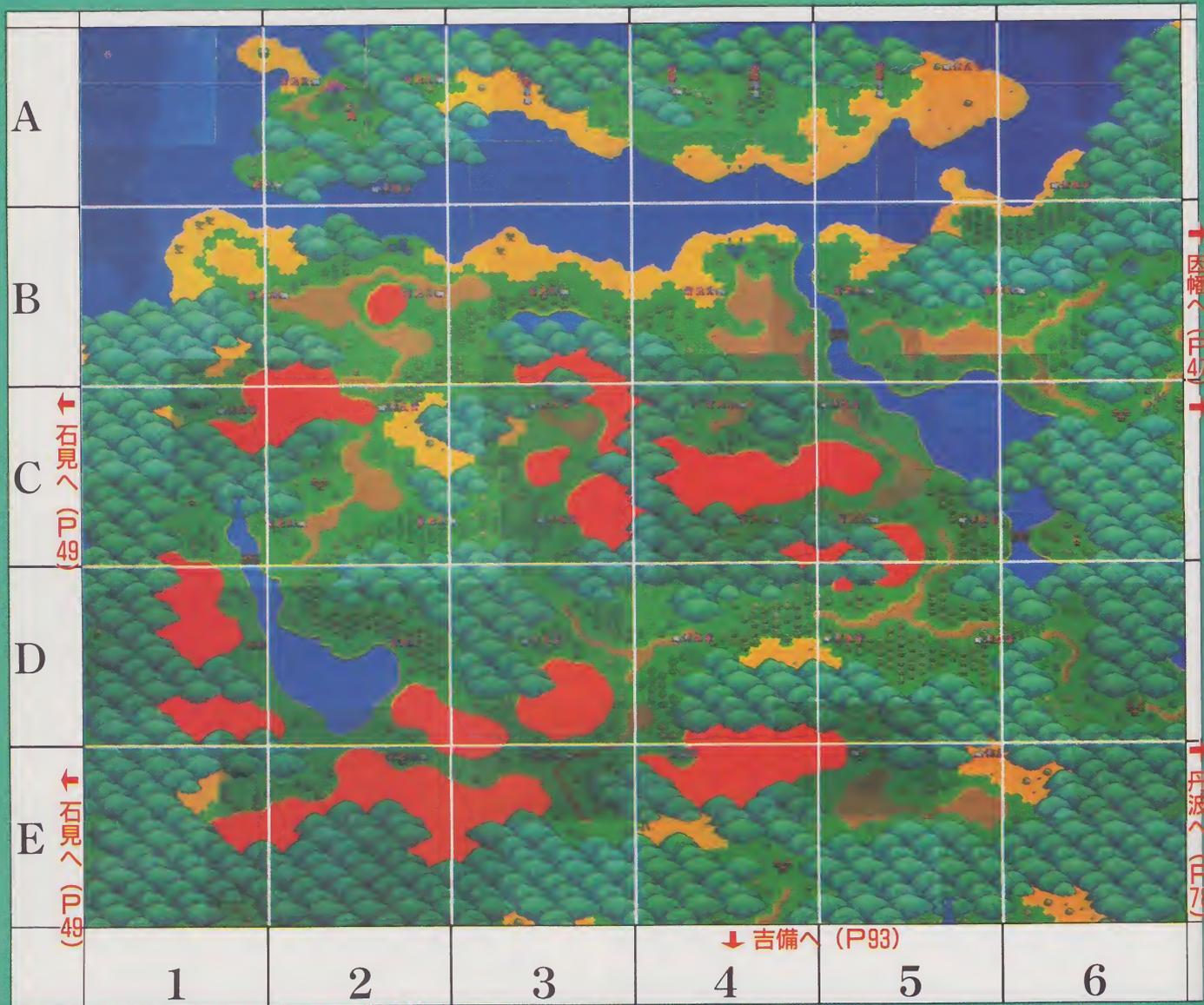
国の中心部に出現した砂神城の吐き出す砂が、ところどころで流砂を形成している。この流砂を越えるには、千年前の火の勇者たちの力を借りる必要がある。

また、出雲に通じる鹿野村の手前には、常に砂嵐が立ちこめている。この砂嵐は砂神城を突破しない限り消えることはない。

さらにその先には、世界最強の城主が治める馬鹿野城が出雲への道をふさいでいる。

出雲の国

根の一族発祥の地といわれる国。暗黒ランの復活に前後して大地震に襲われ、根の国があったという北の土地が海上に切り離されてしまっている。千年前の戦争の最激戦地でもある。



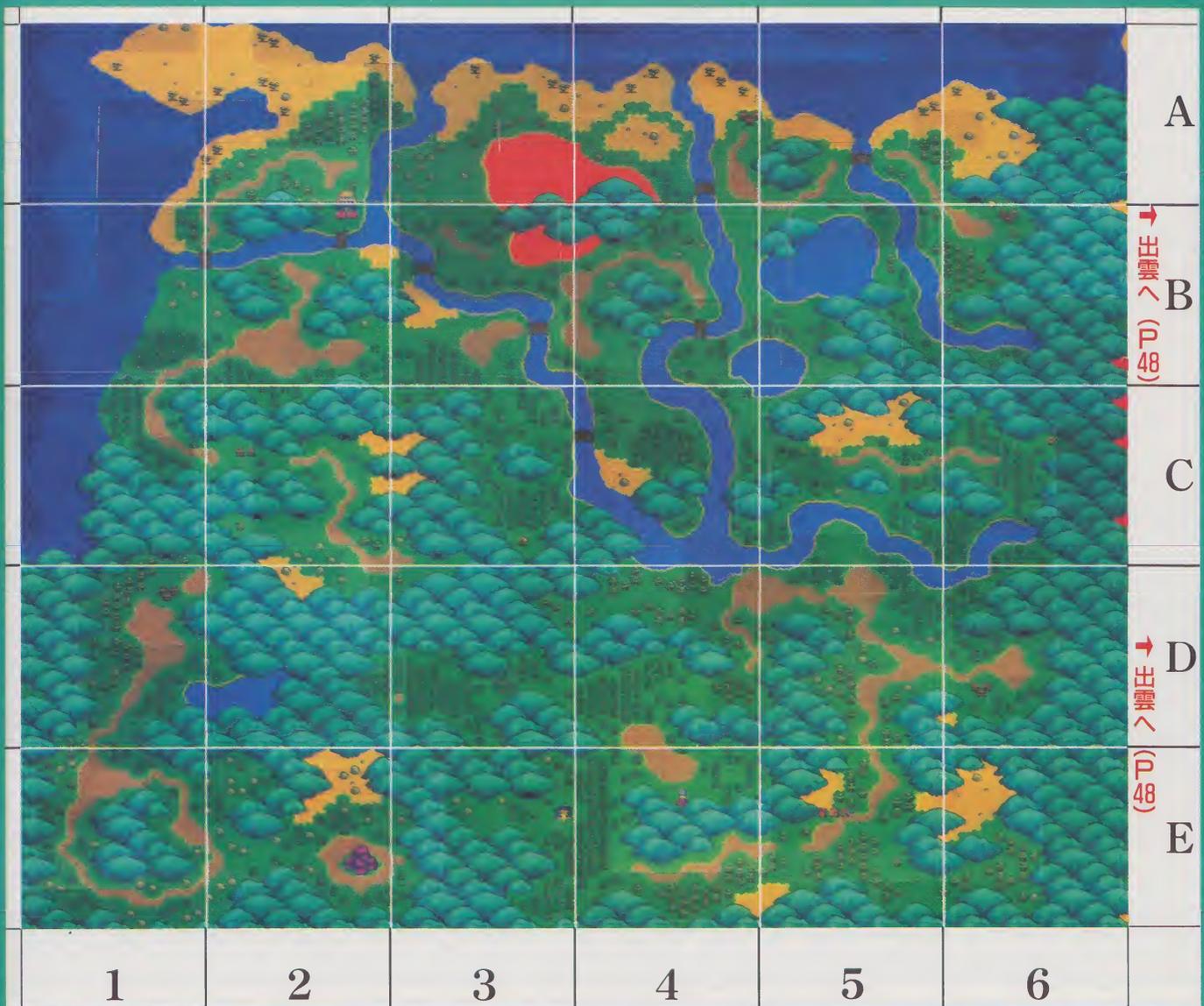
- C** A-2 出雲大社 暗黒ラン
- H** A-4 天狗の庵「三角」
- E** B-2 黄泉平
- C** B-4 玉造村
- K** B-4 松江村
- C-1 須佐の風穴入口
- E-1 天狗の庵「地獄」

- C-2 舌震村
- C-3 荒神谷古墳
- C-6 天狗の庵「万湯」
- 三徳峠
- D-4 忍の里
- D-5 火彦山
- E-1 縁切洞入口

最大のポイントとなるのは、2本の暗黒ランが咲く出雲大社のある根の島。だが、ここに渡るのは当分先のことになる。
本土には4つのダンジョンがあるが、徒歩で探索できるのは荒神谷古墳のみ。火彦山および須佐の風穴は、石見で「土偶ロボ」を手してからでなければ入ることができない(火彦山は一部探索可能)。また縁切洞は、通過するだけなら徒歩でも平気だが…。

石見の国

山陰三国最西に位置する国。首都は北西部に位置する津和野町。変化に富んだ美しい国だが、それゆえに交通の便が悪く、山脈や河川によって国土が分断されてしまっている。



C

A-1 天狗の庵「技減らし」

C-2 黄昏洞

A-4 浜田村

C-3 黄昏洞

H

A-6 天狗の庵「昭和」
須佐の風穴出口

天狗の庵「情報のみ」

E

B-2 津和野町

C-6 天狗の庵「神風」

C

B-3 忍の里

D-1 六日市村

K

B-4 左火女山

D-3 天狗の庵「技減らし」

B-6 羽須美村

D-6 縁切洞出口 猪目村

C-1 足下村 黄昏洞

E-2 暗闇城

E-4 犬神寺 忍の里

出雲から縁切洞を抜けて入る南東部と、須佐の風穴を抜けた北部、そして北部から黄昏洞を抜けた先の南西部と3つのエリアに分断された国である。

まず南東部、大神寺で「土偶ロボ」を入手し、再び出雲の国へ。須佐の風穴を抜けて首都・津和野町のある北部から、最大級のダンジョンである黄昏洞を経て、第5の根の城、暗闇城へ進んでいくことになるだろう。

因幡の国～出雲の国～石見の国 STORY

3人と1匹となった火の勇者一行は、山陰の地へたどり着いた。千年前の勇者たちの霊の力を借りて、因幡の砂神城を撃破！ 続いて因幡、出雲の間をふさぐ馬鹿野城をも突破する。

しかし、出雲にあるはずの根の国は、2本の暗黒ランの咲く出雲大社と共に海上に切り離されていた。卍丸たちは、暗黒ランに近づくこともできないままに、石見の国へと向かう。

その石見には第5の根の城・暗闇城と根の將軍・地獄釜の肉助が待っていた。しかも肉助の卑劣なワナにかかり、シロが命を落とす!! 怒りも新たに暗闇城へ向かう卍丸たち。そして、ついにカブキ団十郎も戦列に復帰！ 肉助を下した勇者たちは、数々の謎を秘める根の国へ向かった。



千年前の勇者たち



↑ 砂神城は千年前、火の勇者が4人ばかりで落とした城。その勇者たちは因幡の人々に神として慕われている。

極楽の妙案?



↑ 鹿野村に「花嫁を3人」要求してきた馬鹿野城。そこにもぐり込むため、極楽が考えたのがコレ。はたしてその結果は?

土偶ロボの大軍団!



↑ 出雲・松江村の足下人形店から次々と出てくる土偶ロボの軍団! はたしてどこに向かうのか?

あこぎ! 足下村



↑ どうとう村まで作ってしまった足下兄弟。巨大なダンジョン黄昏洞の近辺には、この村ぐらしいかないのだ。

新・カブキ団十郎推参!!



↑ 暗闇城で卍丸たちのピンチに駆けつけるのは、もちろんカブキ団十郎! 見事なまでの技のキレを見よ!!

根の国を引き寄せろ



↑ 4人の勇者の力は、なんと島まで動かしてしまおう。そして舞台は、根の一族発祥の地へ。

宿 ● 鳥取村18両 豊岡村24両 輪笠村12両 夜久野峠18両 鹿野村18両 三徳峠16両
松江村28両 舌震村6両 玉造村40両 羽須美村18両 浜田村6両 津和野町38両 足下村
1両・1000両 猪目村20両 六日市村10000両 預 ● 鳥取村 松江村 羽須美村 津和野
町 猪目村

商店データ

武 鳥取村	荒刀国崩し	30600	名刀セツ胴	36500
	鬼の金棒	5800	天女の羽衣	22000
	初春の羽織	20000	小結まわし	8000
	青の鎧	24000	角隠し	13800
	若鷲の兜	10000	水鏡の兜	13500
	熊毛の沓	4000	疾風の草鞋	5800
因幡				

道 鳥取村	必勝鉢巻き	40	甘露丸	28
	百命丸	76	清涼丸	20
	風の護符	60	嵐の護符	60
	燃える水	400	油壺	400
	陽炎の杖	8000	冬枯の杖	5000
	戻り石	100		
因幡				

武 豊岡村	名刀セツ胴	36500	鬼の金棒	5800
	大地刀	40600	天女の羽衣	22000
	小結まわし	8000	青の鎧	24000
	白米の着物	27000	角隠し	13800
	若鷲の兜	10000	水鏡の兜	13500
	白鳥の冠	16200	熊毛の沓	4000
因幡				

道 豊岡村	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	嵐の護符	60
	風の護符	60	燃える水	400
	油壺	400	陽炎の杖	8000
	冬枯の杖	5000	戻り石	100
	因幡			

茶 豊岡村	そば団子	3	美素団子	8
因幡				

雑 輪笠村	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	養老丸	400
	嵐の護符	60	嵐の護符	60
	燃える水	400	油壺	400
	陽炎の杖	8000	冬枯の杖	5000
因幡				

茶 夜久野峠	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	嵐の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
因幡				

雑 鹿野村	大地刀	40600	石割り斧	3600
	紫苑の道着	26000	水鏡の兜	13500
	白鳥の冠	16200	北風の沓	8700
	百命丸	76	清涼丸	20
	嵐の護符	60	嵐の護符	60
	式神の符	2500	冬枯の杖	5000
因幡				

イベント関連 アイテムデータ

名称	入手場所	使用法
四神のカギ	輪笠村	四神のほこら（玄武洞・白虎洞・青竜洞・朱雀洞）内部の扉を開く。必須。
黒の骨壺	玄武洞	4つの骨壺を豊岡村の墓標に安置することで、蜘蛛馬車が出現する。必須。
白の骨壺	白虎洞	同上。
青の骨壺	青竜洞	同上。
朱の骨壺	朱雀洞	同上。
砂のカギ	砂神城	砂神城3階の扉を開く。必須。
大霊院女彦	砂神城	聖剣。出雲大社に咲いた暗黒ランの1本を斬る。必須。
抜火のカギ	馬鹿野城	馬鹿野城2階の扉を開く。必須。
梅こけし	荒神谷古墳	出雲のある場所にある宝物庫の扉を開く。
シロの首輪	縁切洞	シロに関連する2つのイベントの際に使用する。必須。
国引の弓綱	火彦山	松江村で使用する。4人の火の一族が2本の綱で根の島を引き寄せる。必須。
国引の長綱	左火女山	同上。
送霊の鈴	松江村	黄泉平の渡し船に乗るために必要。必須。
いろは宮静	暗闇城	聖剣。出雲大社に咲いた暗黒ランの1本を斬る。必須。



↑因幡では、4つのダンジョンに安置された、千年前の火の勇者の骨壺を集めなければならない。



↑根の島を引き寄せるためのアイテムは、2本の「国引の綱」。出雲の火彦山と、石見の左火女山の中にある。



↑松江村に建てられたシロの墓。ここで死者のみが持つという「送霊の鈴」を、シロの霊から受けとる。



↑黄泉平の奥にある三途の川。ここを渡るために、死者の証である「送霊の鈴」が必要になるのだ。

茶 三徳峠	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
出雲				

武 松江村	荒刀国崩し	30600	名刀セツ胴	36500
	大地刀	40600	石割り斧	3600
	小結まわし	8000	白糸の着物	27000
	紫苑の道着	26000	銀竹の胴	28200
	水鏡の兜	13500	白鳥の冠	16200
	疾風の草鞋	5800	北風の沓	8700
出雲				

道 松江村	金だらい	180	冬枯の杖	5000
	逃水の杖	18000	甘露丸	28
	百命丸	76	清涼丸	20
	嵐の護符	60	嵐の護符	60
	燃える水	400	油壺	400
	戻り石	100		
出雲				

人 松江村	土偶ロボ	100000	笑う福助	3000
	梅こけし	2300	地獄のタマ	600
出雲				

武 舌震村	大地刀	40600	石割り斧	3600
	村雲の剣	56700	小結まわし	8000
	大関まわし	16000	白糸の着物	27000
	青の鎧	24000	紫苑の道着	26000
	銀竹の胴	28200	水鏡の兜	13500
	白鳥の冠	16200	退魔の兜	16800
出雲				

道 舌震村	冬の髪飾り	22800	金だらい	180
	式神の符	2500	三角の玉	8000
	岩戸の盾	2400	甘露丸	28
	百命丸	76	清涼丸	20
	嵐の護符	60	嵐の護符	60
	戻り石	100		
出雲				

武 玉造村	村雲の剣	56700		
出雲				

道 玉造村	冬の髪飾り	22800	北風の沓	8700
	金だらい	180	冬枯の杖	5000
	逃水の杖	18000	甘露丸	28
	百命丸	76	清涼丸	20
	嵐の護符	60	嵐の護符	60
	燃える水	400	油壺	400
出雲				

茶 玉造村	そば団子	3	美素団子	8
出雲				

武 羽須美村	鎌風の草鞋	10000	豚皮の沓	30
石見				

道 羽須美村	冬の髪飾り	22800	金だらい	180
	油壺	400	式神の符	2500
	三角の玉	8000	岩戸の盾	2400
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	百年人參	10000
	嵐の護符	60	嵐の護符	60
出雲				

道 浜田村	石割り斧	3600	村雲の剣	56700
	銀竹の胴	28200	霧の衣	45000
	退魔の兜	16800	豚皮の帽子	50
	豚皮の沓	30	豚皮の大靴	60
	百命丸	76	清涼丸	20
	嵐の護符	60	嵐の護符	60
出雲				

*人=人形屋(足下兄弟が営んでいるお店。「梅こけし」以外はすべて売り切れ)

ダンジョン

因幡・輪笠村の洞窟

砂神城攻略の第1歩となるダンジョン。ここでの目的は、さらわれた神主様を救い出し「四神のカギ」を手に入れることだ。

ダンジョンの構造自体は見てのとりの単純なもので、ほとんど苦勞はないはずだ。「四神のカギ」を手に入れば、四神のほこらを探索することができるようになる。

★ **重要アイテム** 四神のカギ

POINT 一角星&二角星

神主様のいる場所の手前には、2匹の固定ザコが出現する。因幡のザコのうちでは、けっこう強い部類に入るヤツらだが、しょせんはザコ敵。あつという間に倒すことができるはずだ。



逆にこの程度の敵に苦戦するようなら、まだ因幡の攻略は難しい。いったん近江の国にでも戻って、経験を積んだ方が後々のためだ。



因幡 ・死野原洞窟

丹波の国に続く洞窟。その先には「軍災」の巻物を与える天狗の庵がある。このあたりではかなり強力な術なので、すぐにでもとりにいきたいところなのだが、このダンジョンは敵の出現率が高く、さらに恐ろしいことに丹波のザコが出現する。

因幡のザコといい勝負をしているような状態では、まったく話にならないので「逃水」の術の連発で切り抜けよう。



B1F

1F(丹波側)

1F(因幡側)



商店データ

武 津和野町	石割り斧	3600	村雲の剣	56700
	突進の槍	75000	銀竹の胴	28200
	大開まわし	16000	霧の衣	45000
	武者鎧	46000	退魔の兜	16800
	豚皮の帽子	50	満天の頭巾	24700
石見	熊毛の沓	4000	鎌風の草鞋	10000
	豚皮の沓	30	豚皮の大靴	60

道 津和野町	冬の髪飾り	22800	式神の符	2500
	三角の玉	8000	岩戸の盾	2400
	強迫の杖	40000	甘露丸	28
	百命丸	76	清涼丸	20
	風の護符	60	嵐の護符	60
石見	戻り石	100		

雑 足下村	正義の刀	998	梅こけし	2300
	永遠の太刀	888	益荒雄刀	9980
	折れた鋼針	45	双竜の胴	44000
	双竜の兜	26000	双竜の沓	9600
石見				

雑 猪目村	石割り斧	3600	村雲の剣	56700
	銀竹の胴	28200	霧の衣	45000
	退魔の兜	16800	鎌風の草鞋	10000
	冬の髪飾り	22800	金だらい	180
	式神の符	2500	三角の玉	8000
石見	岩戸の盾	2400	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100

因幡・白虎洞

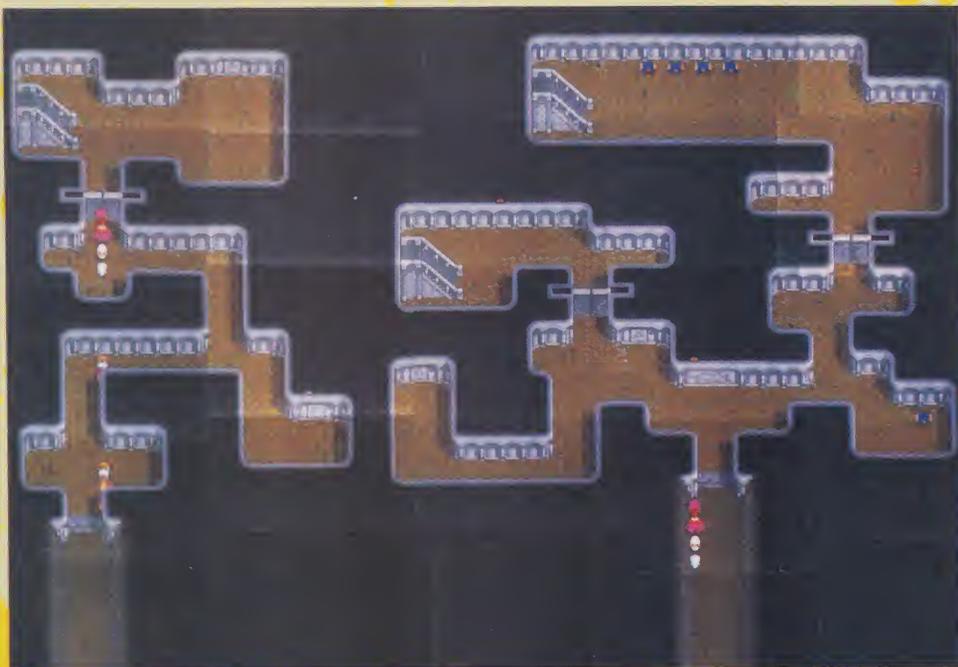
四神のほこらのひとつ。火の勇者・松虫にゆかりの遺跡である。

「白の骨壺」が隠されたダンジョンであると同時に、「式神」の天狗の住む庵への通路ともなっている。

「名刀七ツ胴」「石割り斧」「北風の沓」など、因幡では最高レベルの装備品が手に入るので、お金の乏しい人にはうれしいダンジョンである。

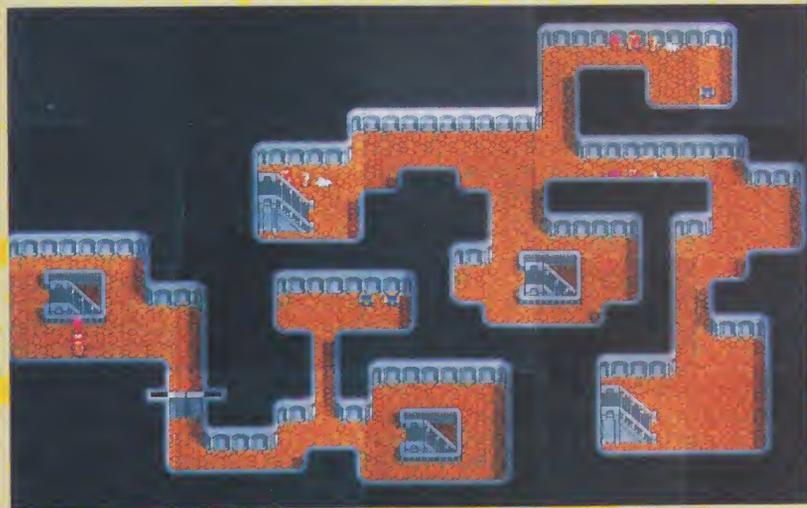
★重要アイテム 白の骨壺 石割り斧 名刀七ツ胴 北風の沓

1F



↓ 天狗の庵へ

↑ 入口

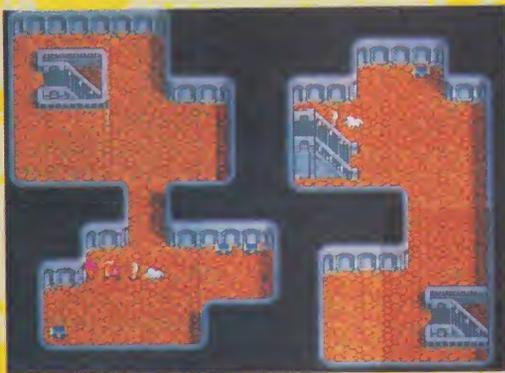


2F

POINT 四神のほこらの扉

四神のほこらに共通しているのが「鍵穴とそれに対応する扉が違う位置にある」という仕掛けである。中には、1階の扉の鍵穴が2階にあるなんて場合もあるので、同じ道を何度も往復するようなこともたびたび起こる。

それだけに、1つのほこらを攻略することにも時間がかかることになるので、じっくり腰をすえて挑んでほしい。



3F



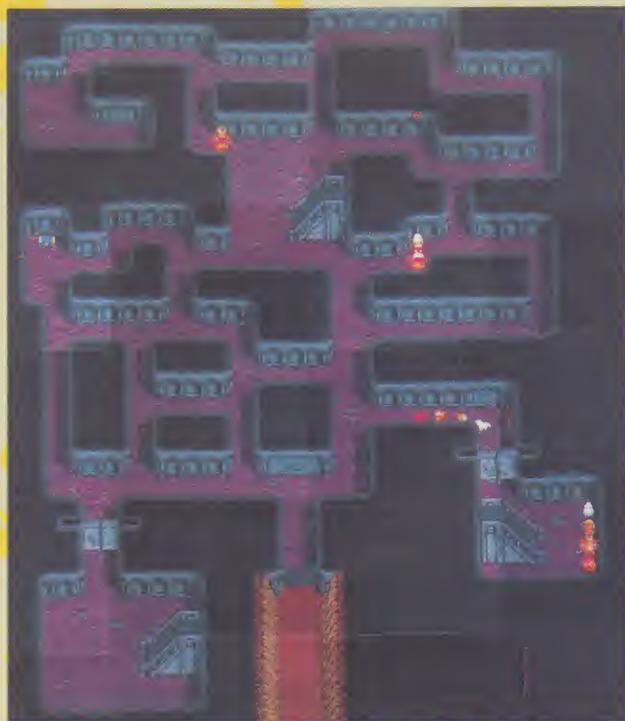
4F

雑	石割り斧	3600	村雲の剣	56700
六日市村	突進の槍	75000	炎の鉄下駄	25500
	銀竹の胴	28200	武者鎧	46000
	陽光の小袖	50000	退魔の兜	16800
	豚皮の帽子	50	満天の頭巾	24700
	一角頭巾	23400	流星の沓	12800
石見	百命丸	76	清涼丸	20
	風の護符	60	嵐の護符	60

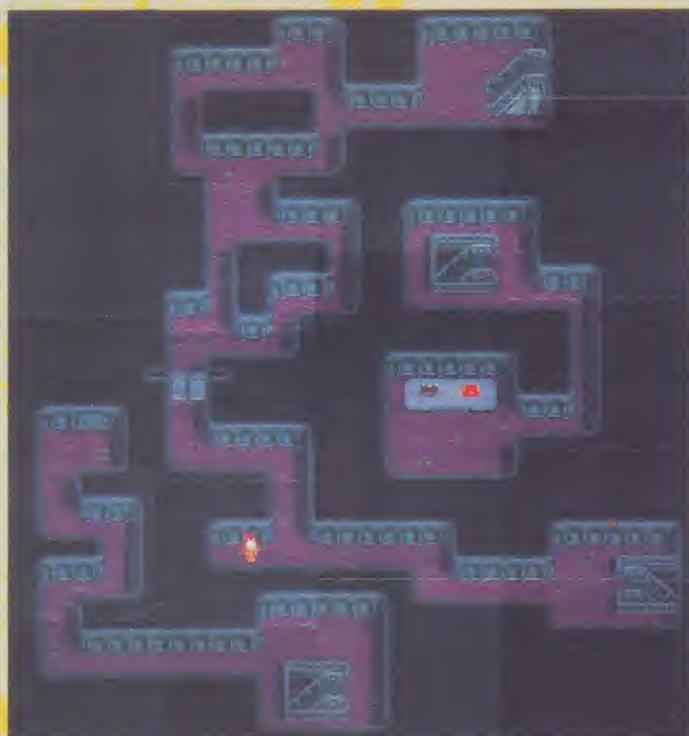
因幡・玄武洞

★ **重要アイテム** 黒の骨壺 水鏡の兜
夜の沓 (百鬼夜行)

四神のほこらの一つ。火の勇者・女彦にゆかりの遺跡である。四神のほこらの中では最も攻略しやすいが、百鬼夜行の宝箱を開けるつもりならば、難易度は数倍に跳ね上がる。だが、ここで手に入る「夜の沓」はすばやさを66も引き上げるすぐれもの。トライしてみる価値はある。



1F



2F



3F



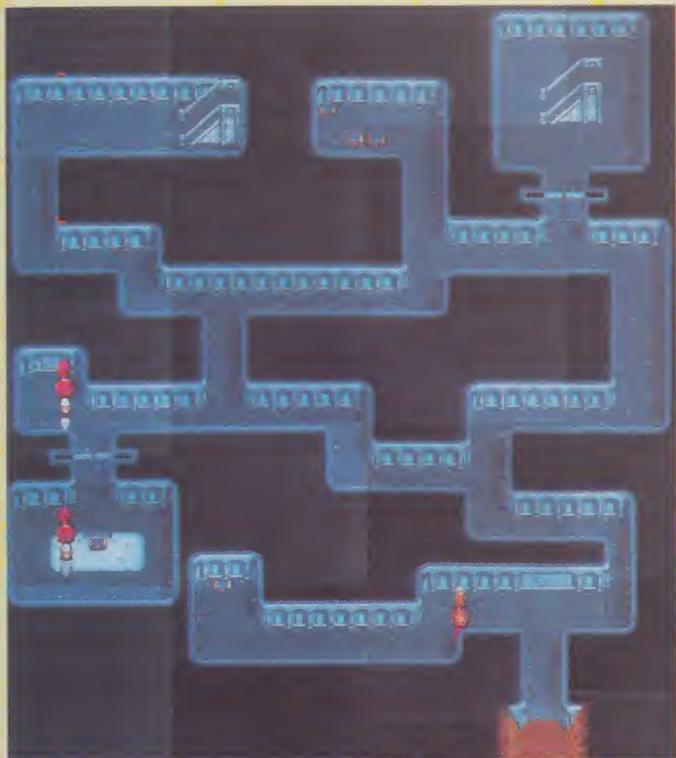
4F

5F



因幡・青竜洞

★重要アイテム 青の骨壺



1F

四神のほこの一つ。火の勇者・静にゆかりの遺跡である。「青の骨壺」以外にはこれといったアイテムはない。さっさとクリアしよう。



4F



2F



5F



3F

勝 攻略テクニック No.1

相場屋でもうける法

京の相場屋は、今で言うなら証券取引所。安く買って高く売ることができれば、大儲けができるのだが、なかなかうまくはいかない。

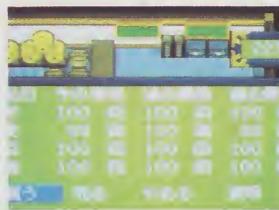
そこで、読者のキミだけに相場屋の秘密をいくつかお教えしよう。

①越前に着くまでは買わない！ ——相場の変動にはいくつかのパターンが用意されていて、ゲームを最初に起動させた時点でどのパターンを使うかが決定される。つまり、プレイヤーによって米が上がりやすい人もいれば、塩

が上がりやすい人もいるというわけ。

相場は一定時間（5～10分）ごとに変動するので、京から越前に着くまでの間に何度か相場屋を覗いてみれば、パターンがつかめるはず。いつ見ても、以前より値を上げているものは、その後も上がり続ける可能性が高い。

②暴騰はあっても暴落はない！ ——どんなに値が下がっても50両以下になることはない（50両以下になっても、道具屋などでは50両で引きとってくれる）。しかし、値上がりの方は999両までありえるわけだ。つまり、①のパターンを見誤ったところで、大きく損をすることはしないのだ。強気でガンガンいこう！



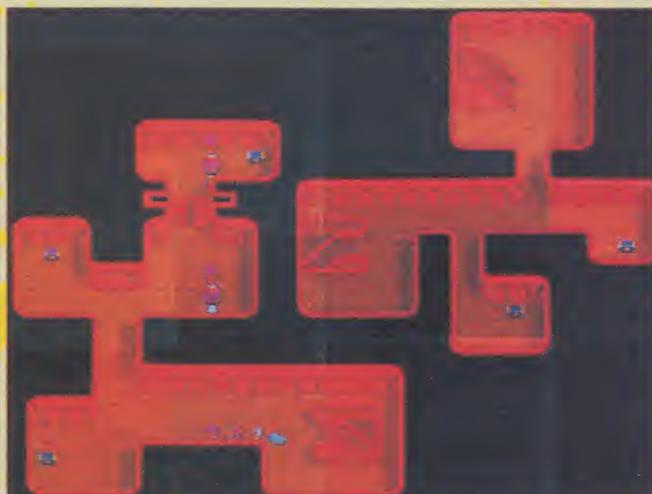
←4種類の預り証を均等に買えば、絶対に損をすることはない。



←100枚単位で買わないと値段が上がってもうまみが少ないぞ。

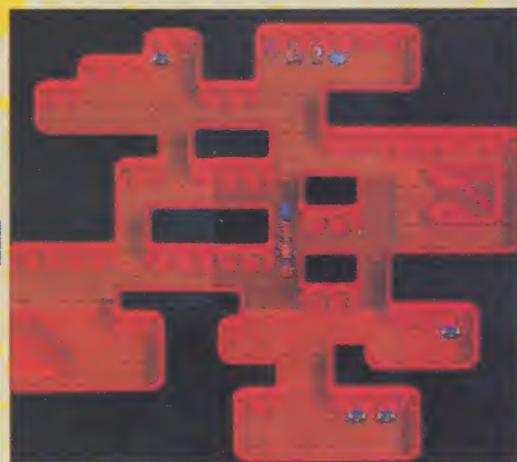
因幡・朱雀洞

★重要アイテム 朱の骨壺 黒蜘蛛の剣



2F

1F



3F



4F

四神のほこらの一つ。火の勇者・義経にゆかりの遺跡。2階にある紫色の宝箱の中には強力な「黒蜘蛛の剣」がある。実はこの宝箱の手前には落とし穴があるのだが、ここに落ちないと「朱の骨壺」を手に入れることができない。

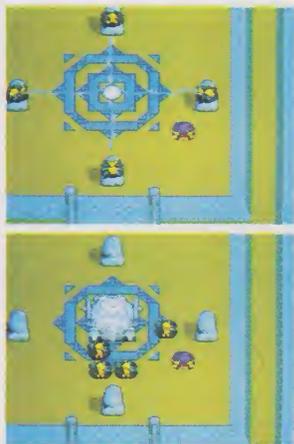
POINT

蜘蛛馬車に乗り砂神城へ

千年前の戦いで砂神城を打ち破った4人の火の勇者。彼らは悪神ヨミの呪いにより醜い蜘蛛に姿を変えられ、この因幡の地で息絶えたのだという。

しかし、その魂は不滅。4つの四神のほこらから「骨壺」を持ち帰り、豊岡村の勇者の墓標に供えることで、その肉体は再びよみがえるのだ！

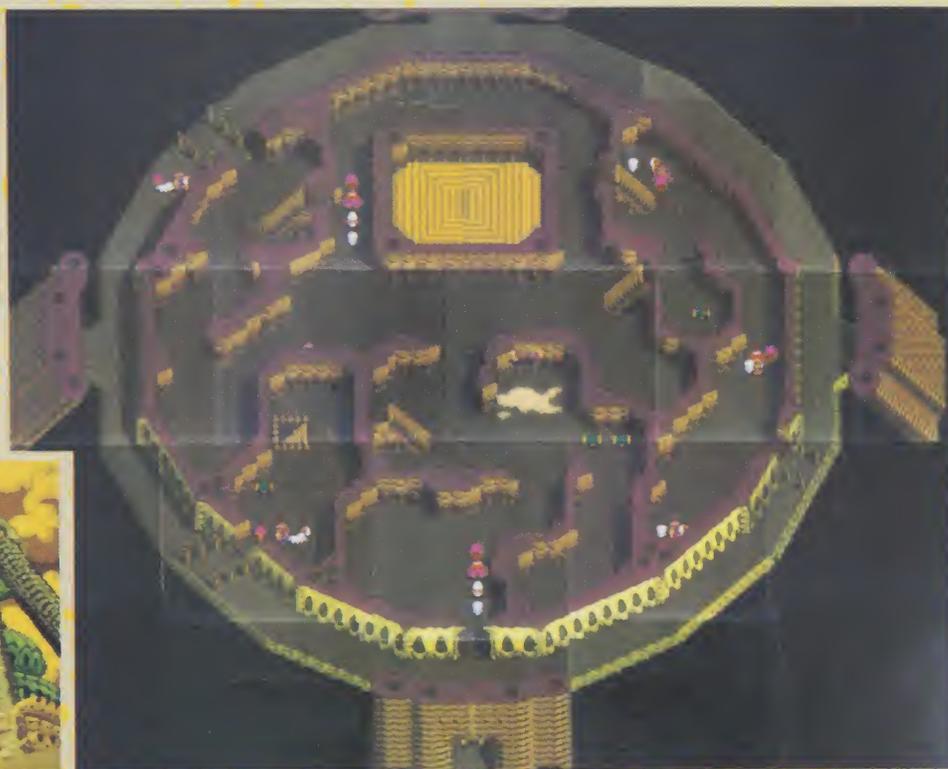
そして流砂の上も自在に駆けめぐる蜘蛛馬車の誕生だ。これでいよいよ砂神城攻略の準備は整った！



因幡・砂神城(その1)

★ **重要アイテム** 大霊院女彦 砂のカギ 女王様の服 強迫の杖
 ✖ **ボスバトル** デューク・ペペ&マダム・バーバラ

砂神城の2階から3階には流砂のワナが仕掛けられている。マップ上で確認できるものと、ひっかかるまで場所がわからないものがあるが、3Fの扉を開く「砂のカギ」を手に入れるためには、そのうちのひとつにわざと落ちる必要がある。

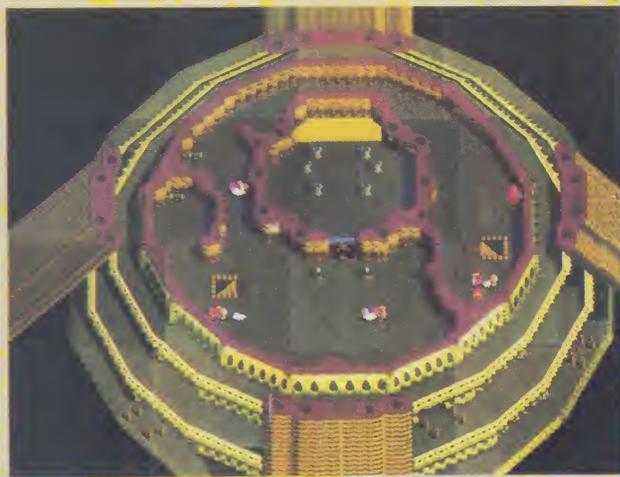


1F



2F

3F



因幡・砂神城(その2)

3階の扉を開けたら、その先の流砂のプールに飛び込めば一気に地下5階まで落とされる。ここには因幡の国の自然を支えるはずの水が蓄えられている。

ここから北のブロックに向かえば、砂神城・夫婦ボスの間に、南東の階段を上れば、1階に戻ることができる。

B3F



B2F



1Fへ



B1F

B4F-①



B5F

B6Fへ



POINT

女王様グッズについて

この砂神城では「女王様の服」「女王様の冠」「女帝のムチ」といった怪しげな装備品が見つかる。「女王様の冠」と「女帝のムチ」はお察しの通り呪われたアイテムだ。ボスバトルの前に装備したりするとえらいことになるので、くれぐれも注意すること。

しかし、なぜか「女王様の服」だけは呪われておらず、防御力もかなり高い。絹に装備させてやれば、だいぶ戦闘が楽になるはずだ。





B4F-②

POINT

夫婦ボス・ペペ&バーバラ

砂神城のボスは、デューク・ペペとマダム・バーバラの夫婦。2人同時に相手しなければならないので、ちと苦しい。こうい

う時はどちらかに攻撃を集中するのがかきこい戦い方だ。

ボスデータのページに書かれているように、ペペは妻の体をタテにするので、バーバラの方を重点的に攻めよう。



B6F

勝 攻略テクニックNo.2

超オイシイ「四水の鏡」

紀伊の国の必須アイテム「四水の鏡」。大方のプレイヤーは、紀伊をクリアした時点で預り所に死蔵してしまっているかもしれない。しかし、実はこれが非常に強力な武器。戦闘中にこの「四水の鏡」を使うと、なんと「敵に与えられた物理的攻撃のダメージの半分を敵にも与える」という効果があるのだ！

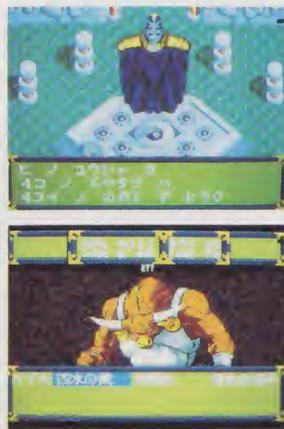
成功率はほぼ100%だし、もちろん何度使おうが壊れるようなこともない。砂神城のマダム・バーバラや、大江山の名無しの十八番、

高野山の突撃！ 角太郎など、高い攻撃力を持つボスに対しては、特に有効なアイテムというわけだ。

ただ、使用に際してはいくつか注意すべき点がある。まず第1に、このアイテムは持っている人間にしか効果がない。術のように仲間に効果を与えることはできないのだ。

第2の注意点は、自分が受けるダメージが減るわけではないということ。調子に乗って体の回復を忘れてはなんにもならない。

最後に効果の持続率。あまり持続率が高くないので、戦闘中のメッセージには常に気を配っておくことだ。



←本来の使用法は、4つの「銅鑼」のありかを示すというもの。

←しかし、中盤までのボスバトルでは、役立つことこの上ない。

因幡～出雲・馬鹿野城



★ 重要アイテム
抜火のカギ
馬鹿の大沓

✕ ボスバトル
マントー 2
スーパーマントー

1F

因幡の国と出雲の国との国境に建てられた城。一見ハイテックな外見だが、城主に合わせるようなバカバカしい落書きがあちこちに書かれている。城内にころがっている酒樽の中には、体力を回復させる鹿野村製のお酒が入っているが、できれば飲まない方がいいかも。ちなみにこの城にはザコは出現しない。

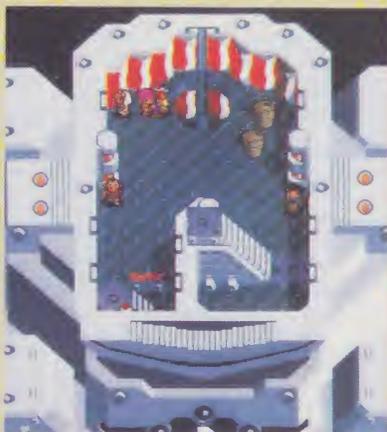
2F



3F



4F



5F



6F

POINT

逆襲のマントー2!!

世にもバカバカしいイベントが続出する馬鹿野城だが、最低でも2回あるマントー2とのバトルだけはけっこうシビア。

とにかく、パワーアップ装置を身につけたマントーと戦っても、まず勝ち目はないので、「突破」で逃げること。

パワーアップ装置をちぎってしまったマントーなら、「馬鹿」の術



あいつに、馬鹿の術をばか
わかんねえんですよ
だって、馬鹿なんだから



を2回しか唱えることができないので、なんとか持ちこたえられるはずだ。技を使い果たしたマントーはただのサル。タコ殴りにしてやろう。



どこからともなく、馬鹿の術と数字増え、よってたかって、俺を、殴りつけた!!



出してくれー
おらあ、まだ、頼も、もろっておえんだ
殴ってくれー

勝 攻略テクニックNo.3

足下人形店の売り物

出雲は松江村にある足下人形店には、ほかの店ではちょっと見られないへんなアイテムばかりが並んでいる。実際に買うことができるのは、「梅こけし」だけなのだが、そのほかのアイテムは、石見の国でなぜかザコとして登場するのだ。

「土偶ロボ」は、犬神社や須佐の風穴に出現。もちろんイベントをクリアすれば、溶岩を越えるための乗り物として使えるようになる。「地獄のタマ」「笑う福助」は黄昏洞窟

辺に出現。どちらも防御力の高い強敵だ。

さらに、「地獄のタマ」は隠しアイテムとして、Lマップ上のどこかに置かれているぞ。その効果は「確実にザコを呼び寄せる」というもの。経験値稼ぎには絶好のアイテムだ。

もちろんイベントやストーリーに関連するアイテムではないが、完全なプレイを目指す人は次のヒントを参考に捜しまわってみよう。

- ①京の国より北にある国のどこかにある。
- ②鋼鉄城を手に入れてからでなければ、その場所には行くことができない。

さて、キミは見つけることができるかな？



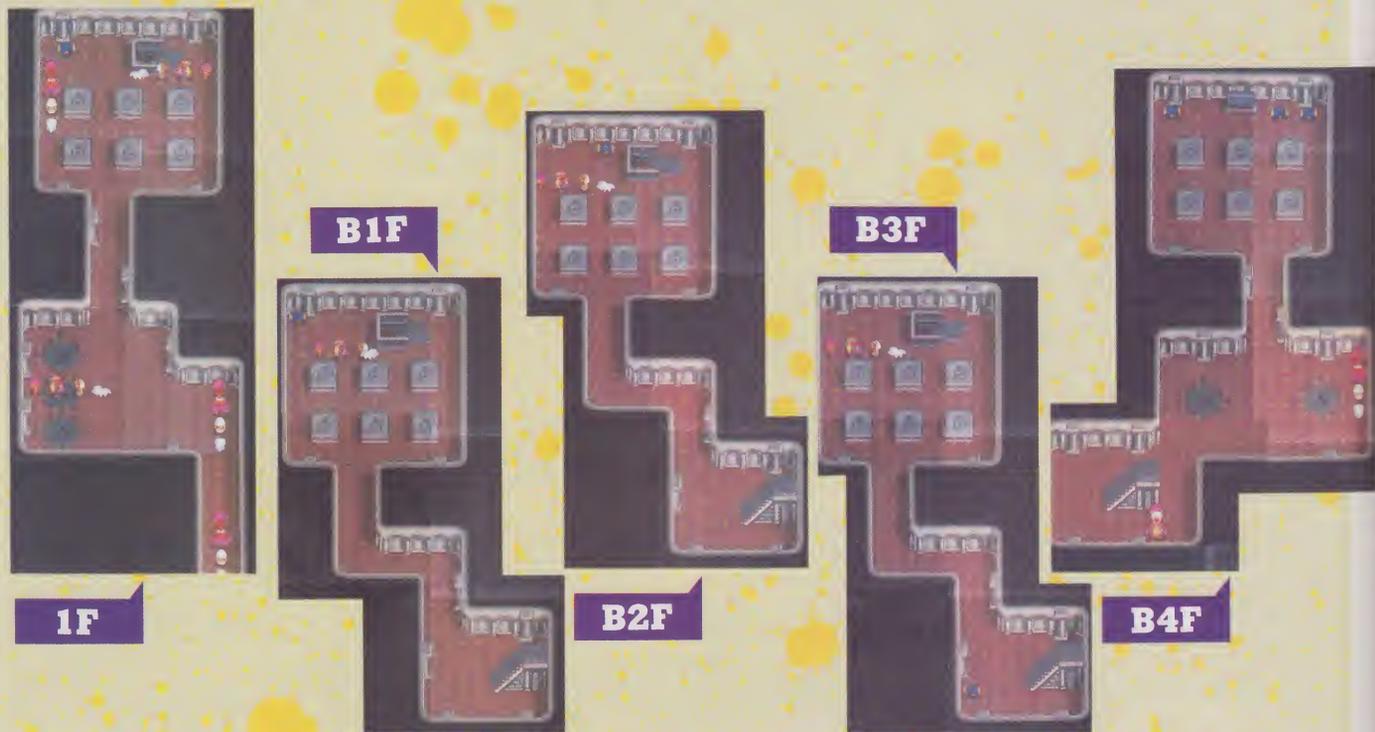
「商品の地獄のタマ、笑う福助とは、ザコ敵のことだった!？」

「Lマップ上のここで、地獄のタマが入り手できるのだ。」

出雲・荒神谷古墳

★ **重要アイテム** 梅こけし
双竜の沓
「追風」の巻物

火の一族が造った古墳。どうやら千年前には、土偶ロボの基地だったらしい。最下層にある石碑には、根の島へ渡るために必要な条件が記されている。



出雲～石見・縁切洞

★ **重要アイテム** シロの首輪

出雲の国と石見の国を結ぶ洞窟。しかしこの先は石見でもへんびな場所に通じており、村が1つにお寺が1つしかない。

POINT

不吉な名の洞窟で、
悲しい別れが

この洞窟を抜ける途中で、シロがさらわれてしまう。戦力が大幅にダウンするので注意！



石見・犬神寺

根の将軍・地獄釜の肉助の指揮する、土偶ロボ軍団のアジトである。ここをクリアすると土偶ロボが手に入り、これまで探索できなかった、出雲のダンジョンにも入れるようになる。縁切洞で消えたシロが肉助の部下として登場する。

★ **重要アイテム** カラクリ服

✖ **ボスバトル** 改造シロ

POINT

トラップを突破し、 地下基地をめざせ！

犬神寺は、根の一族にとってはよほど重要な基地らしく、なかなか強力なトラップが仕掛けられている。

まずは地上。入口から本堂に向かってまっすぐに進んでいくと、レーザー光線が襲ってくる。これをくらうと、体の少ない絹がダウンしてしまうかもしれない。

本堂に入ると3体の像がある。ここで地下への隠し階段を探さなければならない。さらに地下では、ボスバトルまでに最低2回土偶ロボと戦うことになる。



出雲・火彦山

★ **重要アイテム** 国引の弓綱

双竜の兜

益荒雄刀

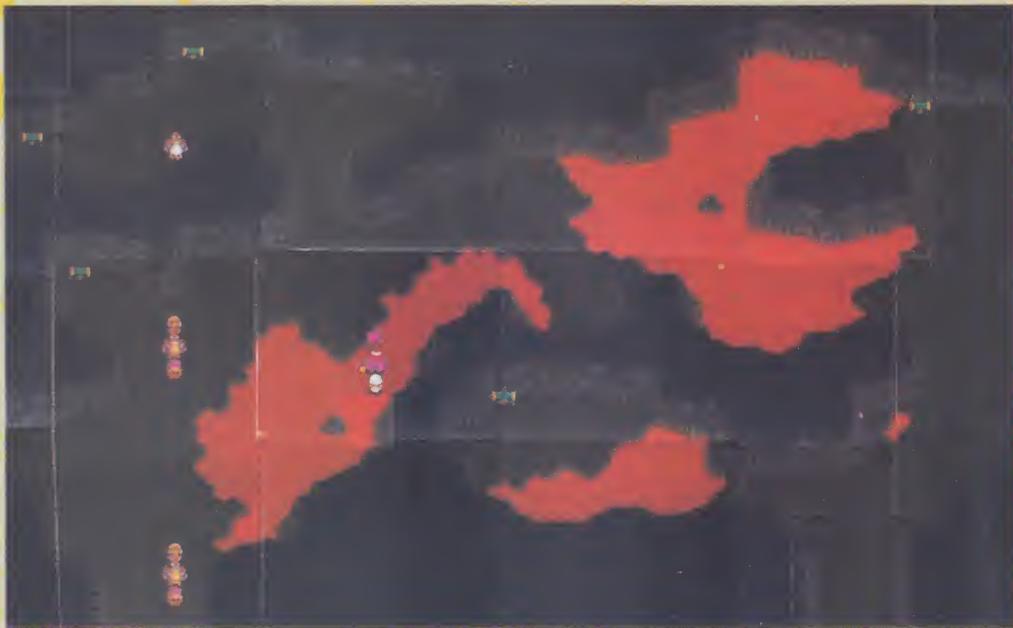
かつての火の一族の要塞。千年前の戦いで、根の一族の溶岩攻撃を受けたため、内部は溶岩で埋められており、土偶ロボなしでは「双竜の兜」を手に入れることしかできない。最奥部にある「国引の弓綱」は、石見の根の城・暗闇城攻略の後に必要になるアイテムだ。



出雲～石見・須佐の風穴

こちらも出雲と石見とを結ぶ洞窟。しかし、土偶ロボなしには中に入ることもできない。

土偶ロボさえあれば、単なる通過洞窟である。宝箱の中にもロクなアイテムがないので、さっさと通り抜けよう。



石見・左火女山

出雲の国の火彦山と対をなすダンジョン。もちろん内部には溶岩が渦巻いているが、ここまで来ることができた人なら、当然土偶ロボを持っているはずなので、簡単に探索できるはず。

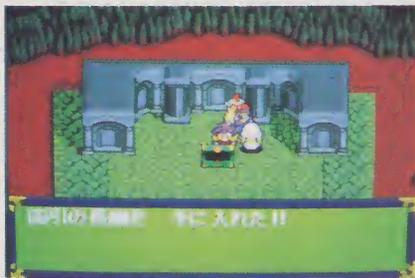
★ **重要アイテム** 国引の長網
「虎王」の巻物

POINT

2本の「国引の網」を使うには

この左火女山と、出雲の火彦山に納められていた2本の網は、後に出雲の根の国へ渡るために必要になる。しかし、この2本の網を使うための条件はまだ満たされていない。

その条件は、出雲の荒神谷古墳の石碑に記されている。石碑の暗号は、猪目村の2人の女の子の話の聞けば解くことができる。



石見・黄昏洞(その1)

★ 重要アイテム 骨の剣(百鬼夜行) 地獄の杖

これまでダンジョンとは、比べものにならない広さを持った大洞窟である。しかも出入り口が8ヶ所もあるので、おそらくマップがあっても抜けるまでにはかなりの時間を要するだろう。



POINT



お世話になりたくない！ 足下村

入口⑥のすぐ東にある足下村。言わずと知れた足下兄弟の村だ。中には雑貨屋と宿屋があるだけの小さな村だが、おかしいことに村全体が東西に分けられており、普通の村のように通ることができない。

これがくせもので、西側から入った場合は宿屋には1両で泊まることができるが、東側から入った場合にはなんと1000両もとられてしまうのだ。

①～⑤の出入り口から地上に出た場合には大金をはたいて、この宿屋に泊まるハメになるので覚悟しておこう。



石見・黄昏洞(その2)

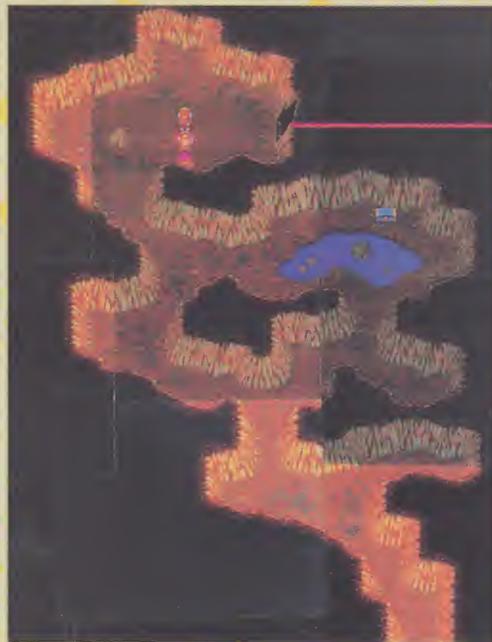
このページのマップはすべて黄昏洞の1階部分である。前ページの8つの出入口との対応をチェックすると、位置関係がつかめるだろう。出入口④にたどり着くことができれば、黄昏洞を抜けたことになる。

ア



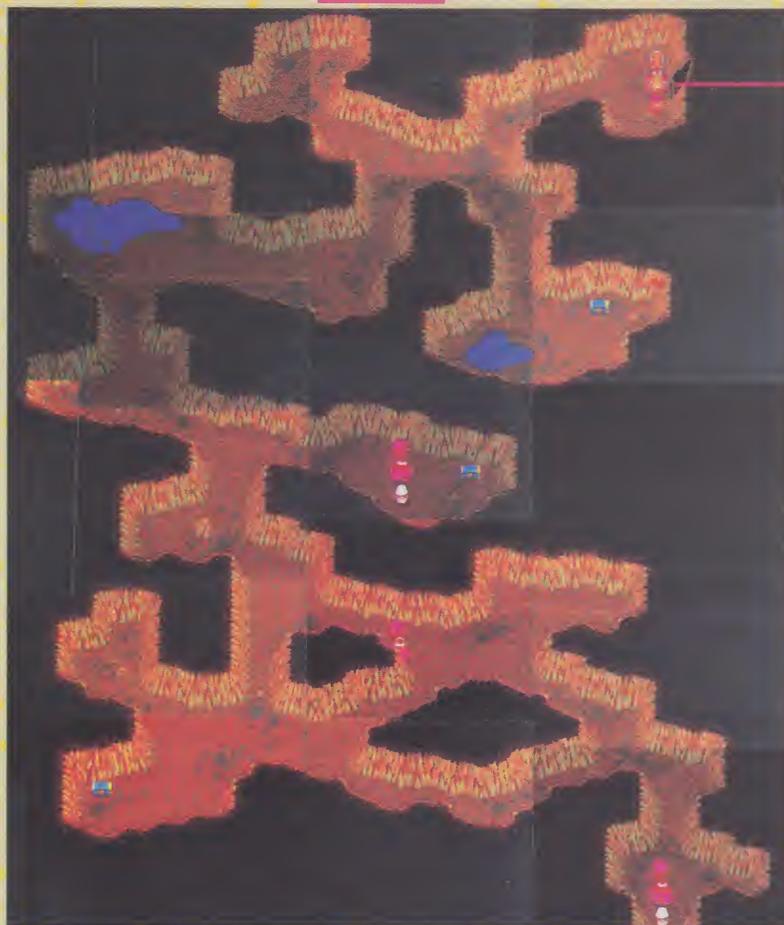
1F-①

ウ



1F-②

④より



イ

1F-③

①より

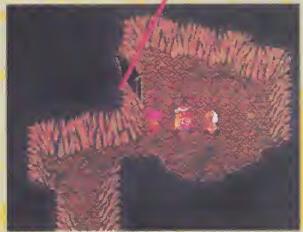


オ

1F-⑥

⑤より

1F-④

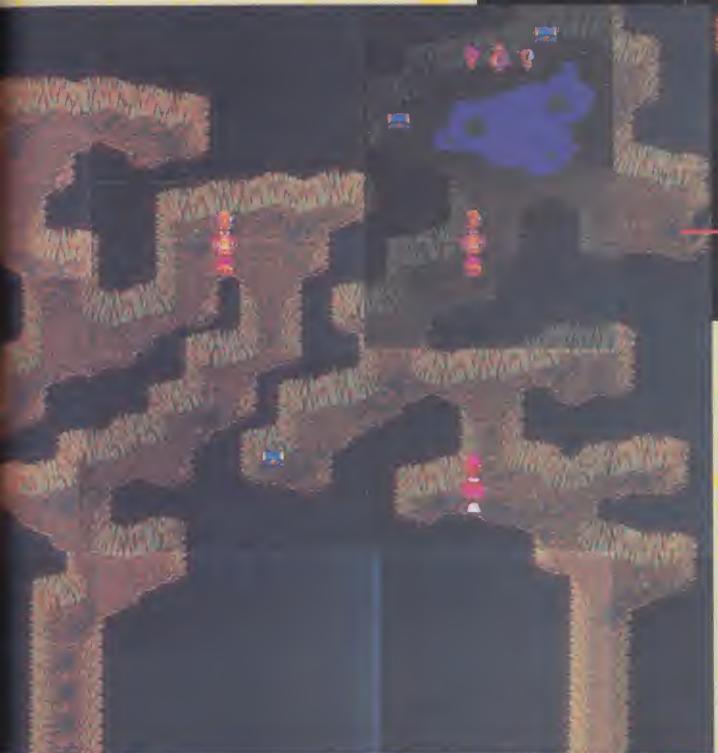


⑥より

1F-⑤



⑧より



⑩より

⑪より

1F-⑦



⑨より

カ

ク

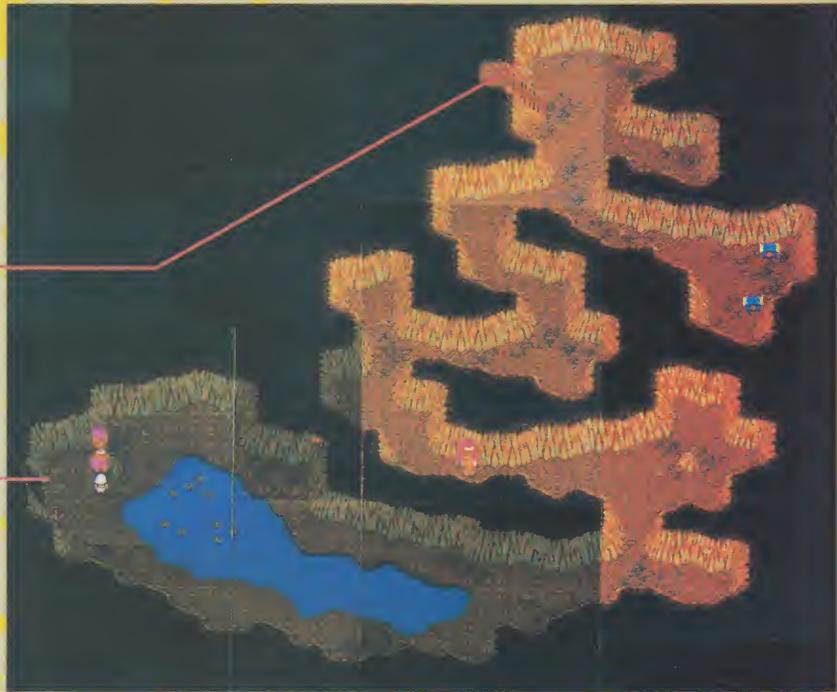
石見・黄昏洞(その3)

まだまだ続く黄昏洞、このページは地下1階である。B1F-②には足下兄弟が作った柵がある。この柵があるために、延々遠廻りをしなければいけないのだ。

キ

ケ

B1F-①



B1F-②

ア

オ

コ

ク





B1F-③

サ

B1F-④



シ

エ



イ

カ

ウ

B1F-⑤

石見・黄昏洞(その4)

やっとの思いで、地下2~3階である。結局、地下3階まで降りてからでなければ、㊦の出口にたどり着くことはできない。また、B2F-①には百鬼夜行の宝箱がある。

B2F-①



B2F-②



B2F-③



B2F-④



セ

ス

POINT

黄昏洞のザコ

黄昏洞に出現するザコには、変わった攻撃を仕掛けてくるヤツが多い。道具を盗む、装備を外すなどもなかなか嫌な攻撃だが、中でも閉口させられるのが、お金を盗んでいくザコだ。なにしろ出現する回数が多い上に、お金を盗んだザコを倒しても、盗まれたお金は絶対に返ってこないで、あれよあれよという間に持ち金が底をつくなんてことにもなりかねない。

黄昏洞に入る前には、必ず預り所に寄っておくことをお勧めしておきたい。



B3F

石見・暗闇城

黄昏洞の後なので、それほど難しい構造には見えないが、出現するザコ敵の強さは数段上である。逆に考えれば、黄昏洞をうろついて十分に段を上げておいたほうが、ここで苦勞せずにすむ。

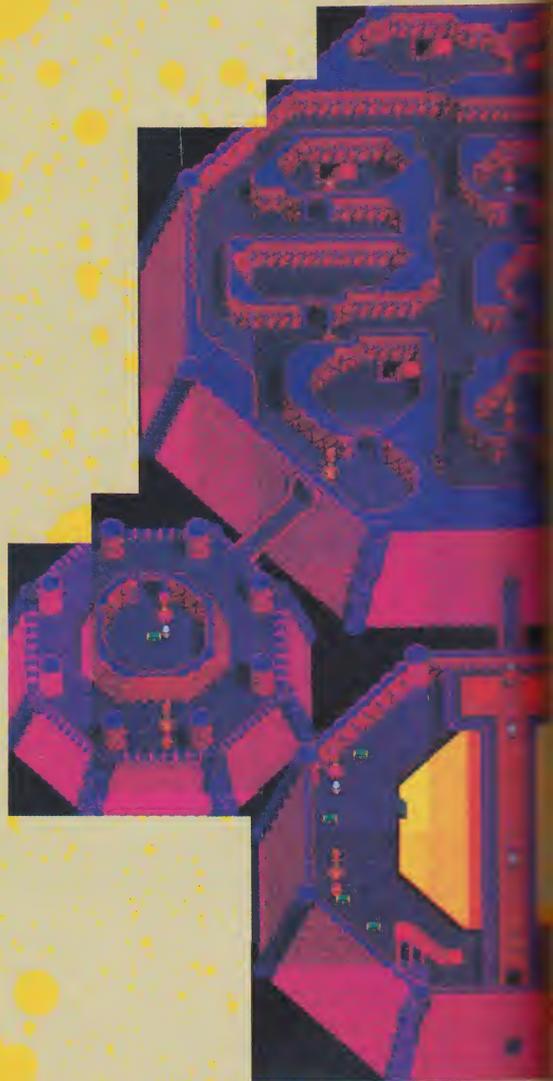
1階には、肉助に豚に変えられた石見の人々がいる。また、一度3階まで上り正しい落とし穴に落ちないと肉助に会うことはできない。

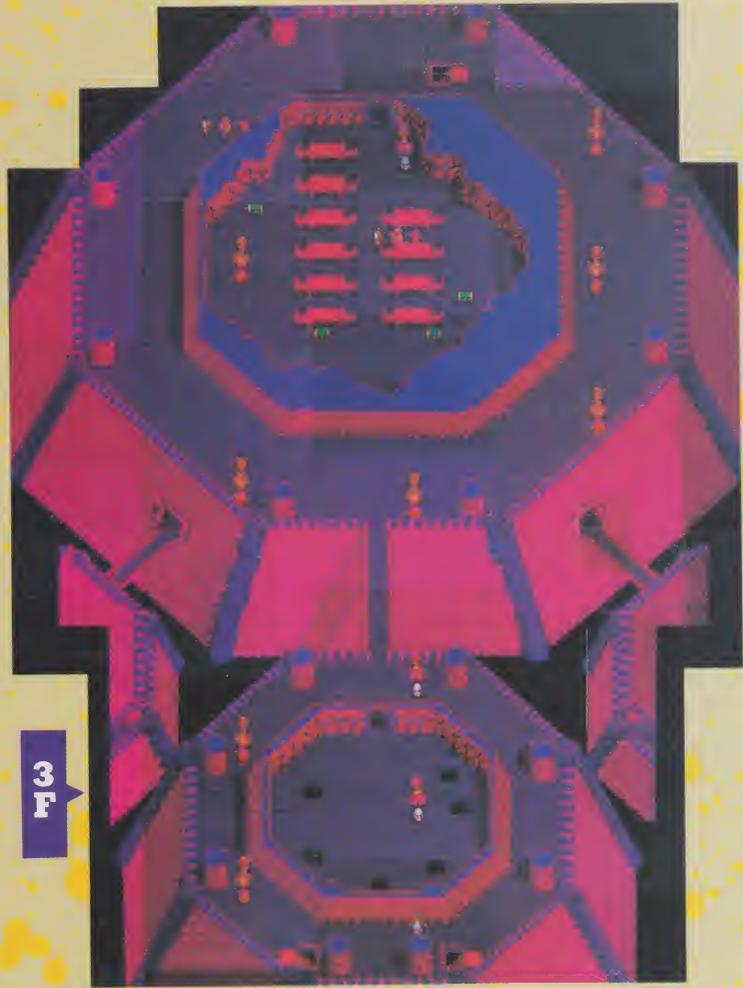
- ★ **重要アイテム** いろは宮静 死中の光刀 陽光の小袖
- ✖ **ボスバトル** 地獄釜の肉助

1F



2F





3F

POINT

新・カブキ団十郎、ここに見参!!

地獄釜の肉助は不可思議な魔力で
卍丸たちをも豚に変えてしまう。手
も足も出ず大ピンチに陥る、3人の
火の勇者!

その窮地を救うのは、ご存じカブ
キ団十郎だ!! 大幅にパワーアップ
したカブキは、肉助の弱点を突く「氷
竜」をはじめとする8つの術を持っ
てパーティに加わる。一気に肉助を
葬り、根の国をめざそう!!





「天外II」らしさとは



『天外II』はスタンダードでオーソドックスなRPGです。デザインした本人が言ってるのですから、そりゃもう確かです。しかし実際プレイしてみると、今までの多くのRPGと一線を画していることがわかります。両者の違いは、『天外II』らしさとは何なのか、その正体を僕なりに分析してみます。

まずキャラクターありき

広井王子いわく『天外II』はキャラクターゲームである!。訳すと、ゲームの中に登場するいろいろな人間たちの生きざまを、主として楽しむゲームである、という程度の意味です。とくに大切なのは、もちろん卍丸と3人の仲間です。『天外II』のシナリオは、ある意味では卍丸、カブキ、極楽、絹のいわゆるキャラ立てに終始した構成ということが出来ます。例えば、菊五郎はカブキがジバングーの伊達男を標榜しているキャラクターだとい

ことを印象づけるために作られたものですし、越前、越中間の落ちてきた岩は、極楽に力まかせに景気よく破壊させるための小道具にすぎません。もっとも極端な例は、絹が白銀城で鬼の力を解放するシーンです。敵役の吹雪御前のキャラ立ては驚くべきことに、絹が仲間になる以前から、綾部村や舞鶴村の情報として始まっています。つまりゲームの時間にして40時間くらい前から、わずかに数十秒のこのシーンのために、憎むべき悪役をめざして、地道な努力が続けられていたわけです。まるで、ロケ現場で杉良太郎を待って、朝からスタンバイしている斬られ役。この場を借りて吹雪御前にお疲れ様といわせて下さい。

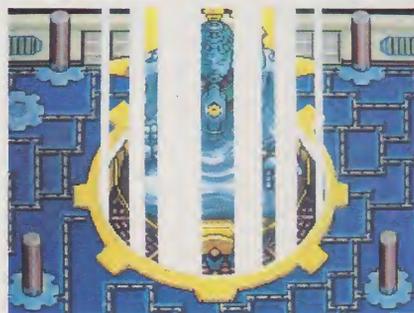
これがS・CD-ROM²のパワー

卍丸が宿命を背負っているように、『天外II』もまた、「S・CD」の代名詞となることが宿命づけられたソフトです。ユーザーや流通関係、サードパーティに対して「S・CD」は、こんなに素晴らしいということを、体現するモノでなければなりません。競合他機種や当然PCエンジンのノーマルのCDに比べて、「S・CD」の明らかな優位をアピールする戦略が必要なわけです。僕が選んだ戦術は、圧倒的なAVデータの作成と、それを活かすシナリオとシステムです。2つの例を挙げます。今までのRPGで、新しい乗り物を手に入れたシーンを思いだして下さい。イヒカの巨人より派手に登場した乗り物があつたでしょうか!? もちろん「だからどーした」という声もあるでしょうが、ボンとフィールド上にキャラが表示されるのと、光の筋が入った床が開いて、大仏がせり上がってきて…と続くあの馬鹿げた演出とどっちがおもしろいですか!? もう一つの例は、密度と量です。卍丸の移動とレベルUPのスピードは、他のRPGの約2倍あります。さらにレベルUPで全快、歩くだけで回復、死んでもお金は減りません。こんな甘い条件でも、プレイ時間はなんと平均70~80時

間。さらに約十分おきには何らかのイベントが起きますし、30分に1度は大きな見せ場が用意されています。既成のRPGのバランスで『天外II』を作ると、おそらく300時間くらいの終わらないゲームになります。ディテール、密度、量…。現在、ユーザーがCD-ROMに抱いている期待を、そのまま力づくで形にしたのが、『天外II』です。

もっと下世話に! もっと限雑に!

「ニオイ」という言葉があります。『天外II』の元ネタは古事記の神話なので、ほっておくとすぐ高尚で文化的な精神性の高い、僕にいわせると「大きなマーケットに不向きな」ニオイを出し始めます。そこで意識して、「人格破綻者」「大量殺人」「出産」「母子家庭」「欠陥商品」「先物相場」などの三面記事ネタをそこらじゅうにバラまきました。これにより、日常性と特殊性の奇妙なバランスができました。「もっと下世話に、もっと限雑に」。これが『天外II』のキーワードです。



出雲・黄泉平

1F

4人の勇者と2本の「国引きの綱」、この条件がそろったら、松江村の海岸へ。根の島を引き寄せ、この黄泉平へ進もう。また「黄金虫の卵」がある。



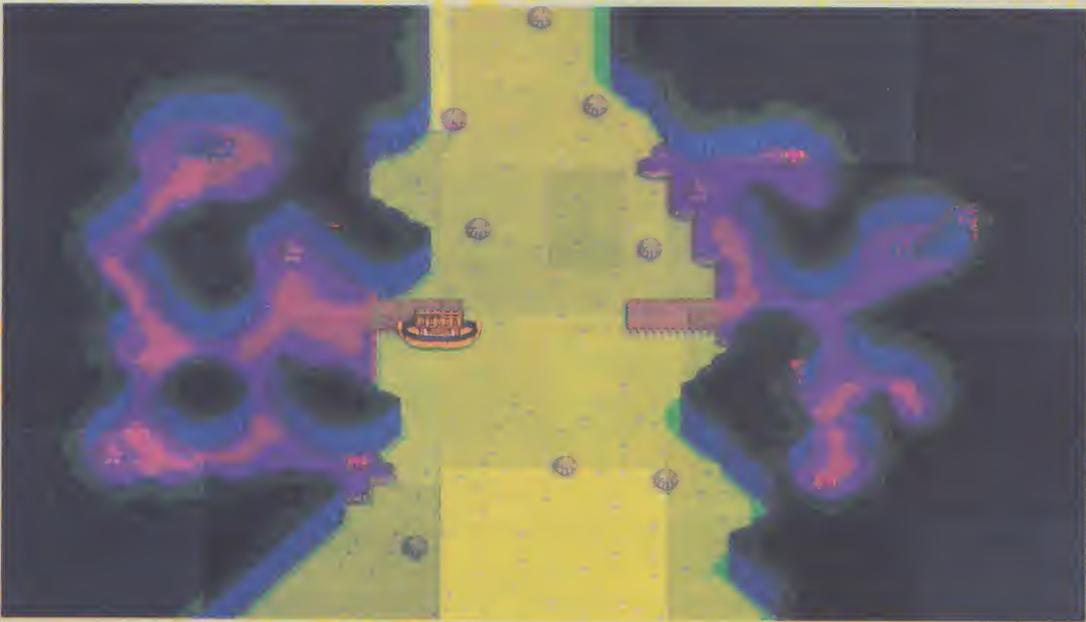
POINT

シロ、最期のご奉公



地下1階の川を渡るには「送霊の鈴」が必要。松江村のシロの墓前に「シロの首輪」を供えれば入手できる。

B1F-①



B2F

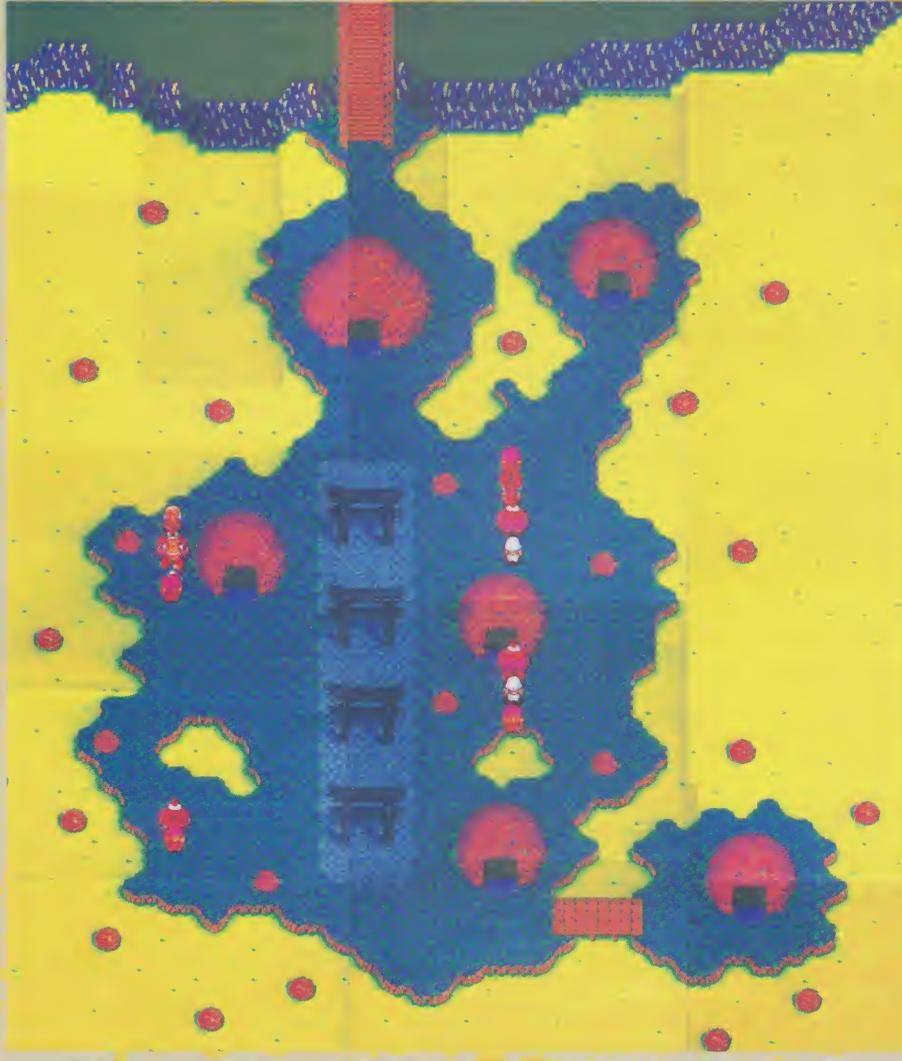
B1F-②



↓
根の国へ

出雲・根の国

★重要アイテム 村雲の剣



正確には、ここはダンジョンというわけではない。しかし、物語上のターニングポイントとも言うべき場所なので、マップに掲載することにした。ここで得られる情報によって、根の一族側の事情がわかるはずだ。

POINT

2本の暗黒ランが咲く 出雲大社へ

出雲大社に出る階段を上ると、その途中で根の將軍たちの亡霊（死神將軍、はまぐり姫、マダム・バーバラ、地獄釜の肉助）が現れる。強さは生前のままなので苦戦はしないだろうが、問題は彼らを倒した後。ゴズノ王&メズノ王という2人組の強力なボスと戦わなければならないのだ。根の国には回復してくれる家もあるので、大きなダメージを受けていたらいったんそこに戻るのも手だ。



勝 攻略テクニックNo.4

黄金虫の卵について

越中の弥陀ヶ原洞窟及び宇奈月洞、黄昏洞や黄泉平で手に入る「黄金虫の卵」。これを、京都の住宅区に住む老人の家まで持っていくと1万両という値段で買いとってくれる。

そう聞くとおいしいアイテムのようなが、そう簡単にはいかない。なぜならこの「黄金虫の卵」は、卍丸たちが持って歩いているうちに、なんと「黄金虫」にふ化してしまうのだ。しかもこの「黄金虫」は、卍丸たちが持っている道具を食べて、どんどん増殖してゆく。こ

れを知らずにいると、気がつかないうちに持っていた道具が全部「黄金虫」になってしまっていて大ショック！なんてことにもなりかねないのだ。

「黄金虫」がふ化するときにはヘンな効果音が鳴るので、注意していればすぐわかる。「黄金虫」は売っても10両にしかならないので、さっさと捨ててしまおう。

「黄金虫の卵」を確実に換金する方法はないが、手に入れたら即座に「引波」でダンジョンを脱出、「天人」「羽衣」で京都の都まで移動すれば、かなり高い確率で老人の家まで卵のままを持っていくことができるはずだ。



←「黄金虫の卵」は、実は何度でもとることができる。



←術を使えば、一歩も歩くことなくこの位置まではこられるが…。

ボス&要注意ザコ敵データリスト

体	233
技	75
金	186
レベル	41
攻撃力	120
防御力	223
すばやさ	400
経験値	67

鮮血鳥

コイツの特殊攻撃は「奇妙な声で鳴いた」。これは術を封じこめてくるぞ。また、倒すとたまに「三角の玉」を落とすのだ。

体	220
技	33
金	300
レベル	41
攻撃力	145
防御力	275
すばやさ	235
経験値	64

人面ウジ

「体を巻きつけてきた」の攻撃が得意。これは動けなくするうえ、ダメージを与えてくる。たまに「反魂丹」を落とす。

体	150
技	32
金	362
レベル	45
攻撃力	130
防御力	180
すばやさ	240
経験値	100

踊り猫

体を吸収したり、仲間を呼ぶのが得意なヤツ。倒すと、強力な防具の「熊毛の沓」を落とすことがある。

体	162
技	20
金	280
レベル	46
攻撃力	145
防御力	380
すばやさ	260
経験値	114

死霊銀バエ

道具やお金をよく盗むヤツなので、早めに倒すようにしましょう。またたまに「三角の玉」を落とすことがあるぞ。

デューク・ペペ

出現場所
砂神城・その他

体	1800
技	145
金	—
レベル	45
攻撃力	120
防御力	383
すばやさ	315
経験値	—

特殊攻撃

根の一族の將軍夫婦。主にコイツはバーバラのサポーター役で、女房の尻を撫でて彼女の攻撃力をアップさせたりする。また体の残りが少なくなると、妻・バーバラの背後に隠れてしまって、全然攻撃を受けなくなるぞ。

「女房のお尻を優しく撫でた」

特殊攻撃

デューク・ペペの妻で、彼女は主に直接攻撃を仕掛けてくる。強力なボスだが、さらに夫の術による援護を受けて戦うため、レベルを十分に上げてないと苦戦を強いられるはず。また、連続攻撃もひんぱんに繰り出してくるから注意。

連続攻撃

マダム・バーバラ

出現場所
砂神城

体	2000
技	260
金	1202
レベル	42
攻撃力	180
防御力	398
すばやさ	230
経験値	712

体	2100
技	60
金	1300
レベル	43
攻撃力	143
防御力	398
すばやさ	254
経験値	600

マントー 2

出現場所
馬鹿野城

前作からつづいた火の勇者への恨みを、晴らすようとしているマントー。最初の対決では「馬鹿」の術という、強力な攻撃を無限に使ってくるため、絶対逃げよう。すると追ってくるけど、このときは術が少ししか使えなくなってるぞ。

「馬鹿の術を使った」

特殊攻撃

マントーを倒したあと、馬鹿野城を上って行くとき、スーパーになったマントーが再び出現。このマントーとも2度戦うことになるが、戦い方は最初のマントーと同じ。2度目のときも「馬鹿」の術は、数えるほどしか使えないのだ。

連続攻撃

体	2100
技	60
金	30
レベル	43
攻撃力	143
防御力	398
すばやさ	254
経験値	600

スーパーマントー

出現場所
馬鹿野城

「馬鹿の術を使った」

特殊攻撃

地獄釜の城主で、根の一族の將軍。コイツか地獄の調味料を使って、自分の防御力がアップ。そのうえ腐った油を使って、逆に卍丸たちの防御力を下げてるぞ。また体を消耗すると、隠し持っていた肉を食べて体を回復させるのだ。

連続攻撃

体	4500
技	600
金	—
レベル	46
攻撃力	165
防御力	425
すばやさ	380
経験値	—

改造シロ

出現場所
犬神寺

絹の飼犬で、卍丸たちとパーティを組んでいたが、地獄釜の肉助によって改造され、敵キャラに。術攻撃がまったくきかず、連続攻撃もよく仕掛けてくる強敵で、そのうえバトルでは、あることをしないと勝つことはできないのだ。

連続攻撃

特殊攻撃

「地獄の調味料を巻き散らした」

体	5000
技	105
金	3020
レベル	50
攻撃力	185
防御力	500
すばやさ	262
経験値	1170

地獄釜の肉助

出現場所
地獄城

「地獄の調味料を巻き散らした」

特殊攻撃

「呪いの言葉を投げかけた」

ゴズノ王

出現場所
出雲大社

体	1900
技	50
金	3020
レベル	50
攻撃力	210
防御力	460
すばやさ	300
経験値	567

特殊攻撃

2体同時に出現する、強敵。ゴズノ王の特殊攻撃は、「呪いの言葉を投げかけた」で術を封じ、「火炎地獄」で、火炎系攻撃を仕掛けてくる。コイツらの場合も、どちらか一方を集中的に攻撃した方がいいぞ。

「呪いの言葉を投げかけた」

特殊攻撃

ときどき全身から邪気を巻き散らして、攻撃してくる。この特殊攻撃を受けると、卍丸たちは眠ってしまうぞ。そのうえ、闇の世界から悪鬼を呼び出すと、全員に平均60の大ダメージを与えてくるから、体のチェックはしっかりと。

連続攻撃

メズノ王

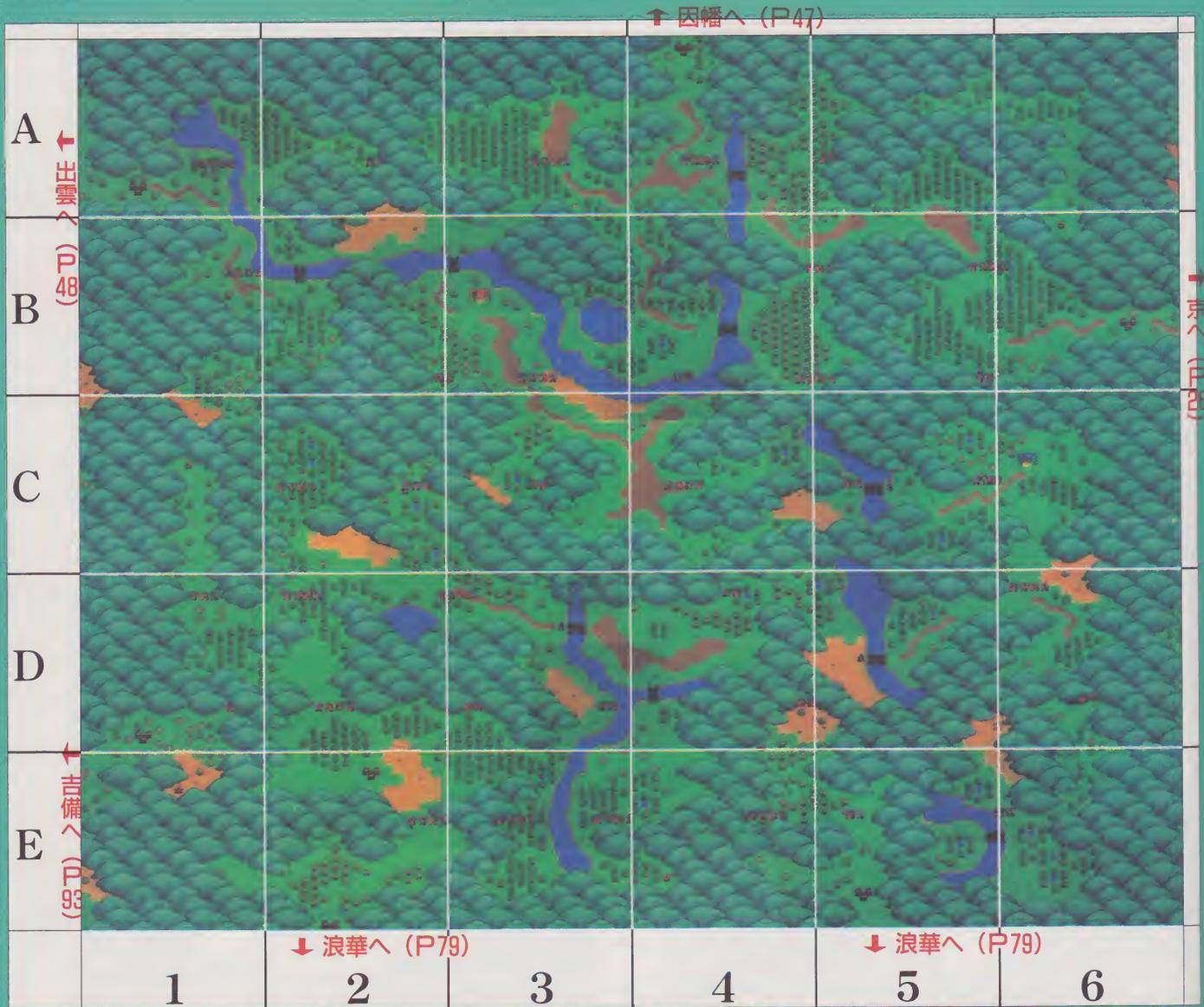
出現場所
出雲大社

体	1700
技	50
金	2124
レベル	50
攻撃力	175
防御力	540
すばやさ	280
経験値	584

「全身から邪気を巻き散らした」

丹波の国

はるか千年の昔、根の神・ヨミと火の神・マリの決戦の場選ばれた国である。その影響か地形は起伏に富み、千年を経た現在でも深山幽谷の趣を残す土地となっている。



- | | | |
|----------|--------------|----------------|
| C | A-1 三室峠 | D-4 天狗の庵「技減らし」 |
| H | A-4 戸倉峠 忍の里 | 忍の里 |
| E | A-6 死野原洞窟出口 | D-5 天狗の庵「技減らし」 |
| C | B-3 赤川神社 | D-6 大草洞出口 |
| K | B-6 天狗の庵「軍炎」 | E-1 天狗の庵「人形」 |
| | 保津峠 | E-2 鹿の子村 (箱庭城) |
| | C-1 天狗の庵「花咲」 | E-4 天狗の庵「仏滅」 |
| | C-6 青口神社 | |

峠を除くと集落が1つしかないという、ジパングでも最も人口の少ない国である。しかも山脈が縦横に走っているため、かなりの距離を歩くことになる。

あちこちに湧き出した泉には、体や技を回復する効果があるものもあるが、逆に毒や酸をくらうものも多いので注意したい。

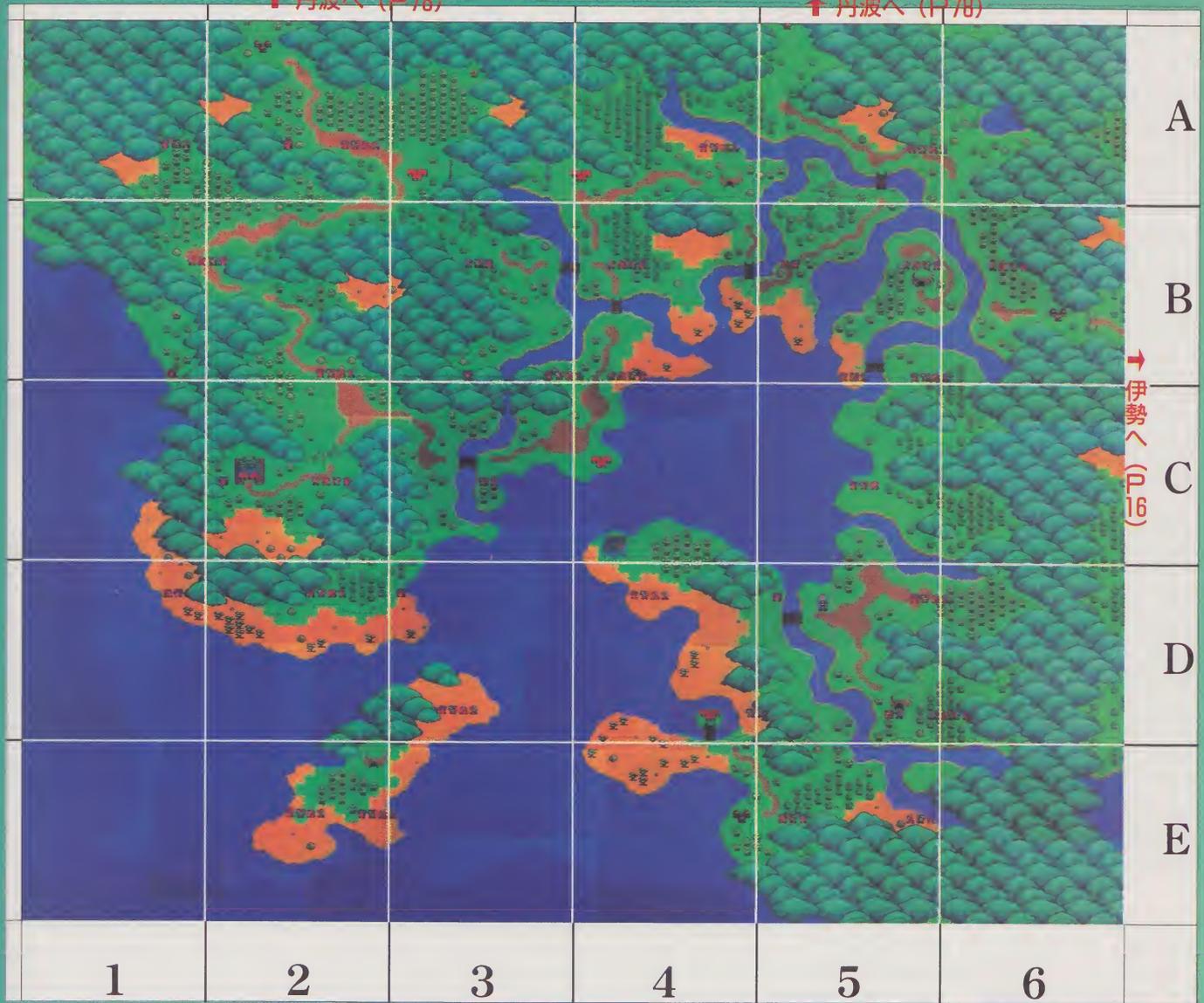
天狗の庵は、いったん隣国に出てからでなければたどり着けない位置にあるものが多い。

浪華の国

浪華は、ジバングで最も開かれた国である。神戸、堺の2大商業地には南蛮船が押し寄せ、商店には異国の品が並んでいる。渡し箱、地下蒸気など珍しい乗り物も多い。

↑ 丹波へ (P78)

↑ 丹波へ (P78)



- | | | |
|----------|---------------------|-------------------------|
| C | A-1 忍の里 | B-6 生駒峠 |
| | A-2 佐々山峠 | C-2 姫路町 |
| H | A-3 天狗の庵「紫電」
有馬村 | C-3 神戸村
鋼鉄城 (後に移動する) |
| E | A-4 三郎の足塚
宝塚村 | D-4 堺村 |
| C | A-5 六甲峠 | D-5 住吉大社 暗黒ラン |
| K | B-1 天狗の庵「星寝」 | E-2 三郎の腹塚 |
| | B-5 忍の里
三郎の手塚 | E-3 魔海城 (海底にある) |
| | | E-4 岸和田村 |

浪華の国は、丹波とは違って変わってハデなイベントが多く、ほとんどすべてがポイントと言っても過言ではない。

その中でも重要な場所をあげれば、まず第一に「速鳥」の秘密が隠された4つの三郎塚。さらに海底に潜む第6の根の城・魔海城。暗黒ランの咲く住吉大社。そして、空を飛ぶ城・鋼鉄城といったところ。特に鋼鉄城は、クリアすると乗り物として使うことができる。

丹波の国～浪華の国 STORY

いつの間にか季節は春になっていた。4人の火の勇者は、6本目の暗黒ランが浪華の住吉大社に出現したと聞いて、丹波の国を南下してゆく。

その彼らをつけ狙うひとりの男がいた。砂神城のボスの片割れ、デューク・ベベである。妻のかたきを討つため一族を捨てたベベは、狂気ともいえるような執念深さで、何度も卍丸たちに襲いかかってくる。

執拗なベベの追撃をかわしながら、鹿の子村でホテイ丸と合流した卍丸たちは浪華へと入った。神戸村の地下に住むイヒカ人たちから、変形戦車「速鳥」の情報を得、その秘密が隠された4つの三郎塚の探索に向かう卍丸たち。だが、その時第6の根の城・魔海城が…!!



不屈の男ベベ



↑砂神城から逃げたデューク・ベベが、妻のかたきを討つために丹波のあちこちで待ち伏せしている。

キャプテン・エビス丸



↑神戸村の港には、ホテイ丸の兄・エビス丸の南蛮船が到着していた。卍丸たちは南蛮船に乗って三郎の腹塚へ向かう。

魔海城の脅威!



↑淡路島の三郎の腹塚で、「速鳥の図面」を手に入れた卍丸。しかし、海底から魔海城が出現、淡路島は沈没してしまう。

速鳥で魔海城へ



↑ホテイ丸とイヒカ人、さらに商人たちの協力で、速鳥が完成! 残る三郎塚で2つの「精霊機」を入手し、魔海城へ!!

鋼鉄城VS姫路軍



↑ついに鋼鉄城が完成し、姫路の軍勢と激突! だが鋼鉄城の無敵砲は、5万人の兵を一瞬に消し去ってしまう!!

速鳥、鋼鉄城へ



↑姫路の殿様からもらった「風の精霊機」で、速鳥は飛行可能に。ベベの待ちかまえる空中の鋼鉄城を攻めろ!

商店データ

宿 ●佐々山峠16両 保津峠10両 戸倉峠8両 三室峠10両 鹿の子村18両 生駒峠22両
姫路町34両 堺村32両 神戸村40両・80両 宝塚村48両 有馬村36両 岸和田村8両 預
●鹿の子村 姫路町 堺村 神戸村 有馬村

茶 佐々山峠	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	風の護符	60	戻り石	100
丹波				

茶 保津峠	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	風の護符	60	戻り石	100
丹波				

茶 戸倉峠	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	風の護符	60	戻り石	100
丹波				

茶 三室峠	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	風の護符	60	戻り石	100
丹波				

武 鹿の子村	足軽の槍	210	壺切りの剣	24000
	名刀七ツ胴	36500	春雷の太刀	108000
	かぶと割刀	130000	武蔵刀	165000
	亀甲の胴	4200	姫百合の衣	71000
	銀幕の羽織	83000	青雲の胴	70500
	雷電まわし	56200	キララの兜	18000
丹波	飛脚の草鞋	2800	流星の沓	12800

道 鹿の子村	金だらい	180	鉄ばしご	68400
	お多福の面	450	ひょっここ	1000
	三角の玉	8000	式神の符	2500
	綿帽子	43200	逃水の杖	18000
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
丹波	風の護符	60	戻り石	100

茶 生駒峠	そば団子	3	美素団子	8
	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	風の護符	60	戻り石	100
浪華				

武 姫路町	足軽の槍	210	孤軍刀	360
	春雷の太刀	108000	かぶと割刀	130000
	武蔵刀	165000	名刀吠丸	259000
	杉の胴	110	月光の胴	8400
	青の鎧	24000	武者鎧	46000
	豪傑の腹当	124000	鉄はちがね	360
浪華	若鷲の兜	10000	弁天の兜	108000
	北風の沓	8700	流星の沓	12800

ダンジョン

丹波・箱庭城

デューク・ペベが卍丸を倒すために造った城。丹波の鹿の子村の中にある。城とはいうもののほとんどぼったて小屋同然の建物。しかしザコの出現率が異常に高く、2〜3歩ごとに戦闘に突入するため、攻略には意外に時間がかかる。

外へ



外へ

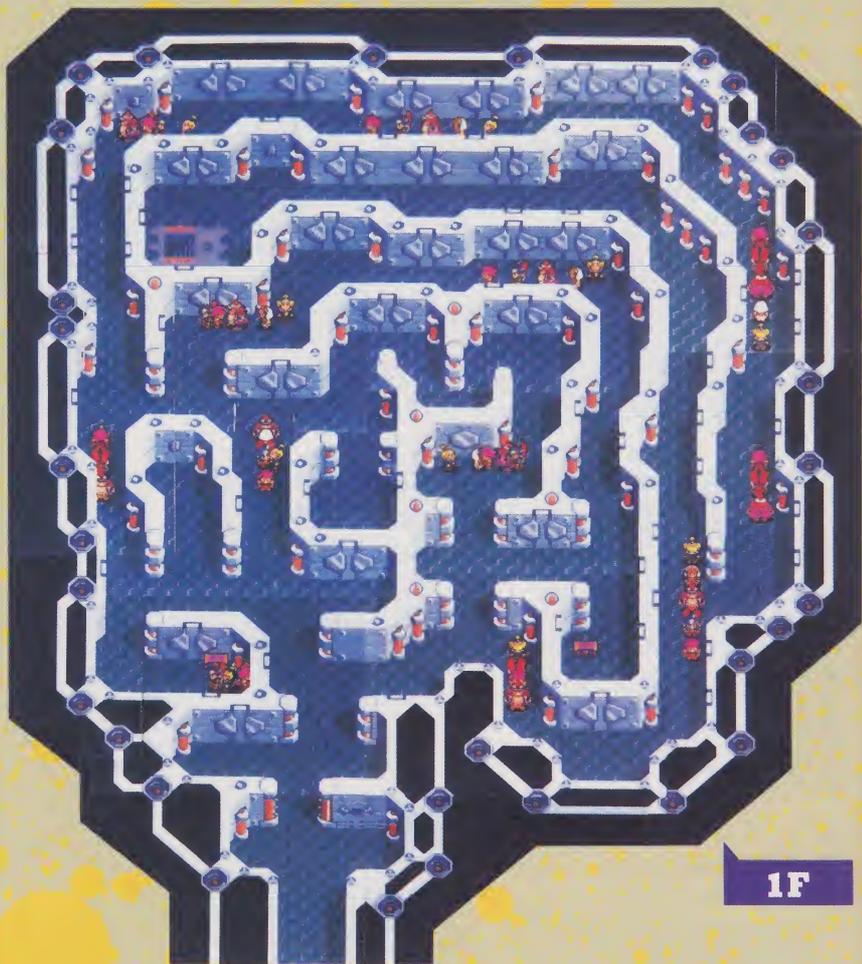
鹿の子村より

浪華

・三郎の足塚

宝塚村の東にあるダンジョン。姫路城の殿様の手によってすでに内部が荒されており、トラップも作動していない。ストーリー上では、特に入らない必要のないダンジョンである。百鬼夜行の宝箱の最後の1つがある。

★重要アイテム 影の衣 (百鬼夜行) 闇の十手



1F

商店データ

女 宝塚村	水月の着物	100000	紫吹の衣	142000
	旭のベール	60600	伊織の靴	30200
	月影の靴	33800		
浪華				

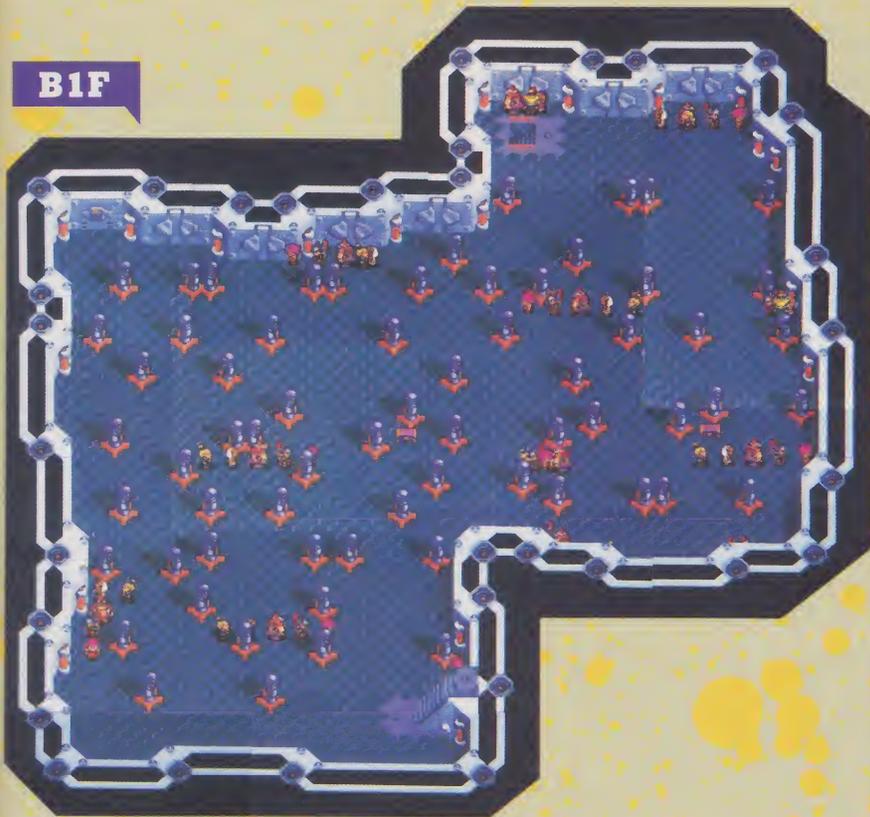
武 有馬村	春雷の太刀	108000	かぶと割刀	130000
	武蔵刀	165000	青雲の胴	70500
	雷電まわし	56200	唐獅子の胴	98000
浪華				

道 有馬村	綿帽子	43200	超特大草鞋	23500
	金だらい	180	鉄ばしご	68400
	はりせん	4980	三角の玉	8000
	強迫の杖	40000	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
浪華	嵐の護符	60	戻り石	100

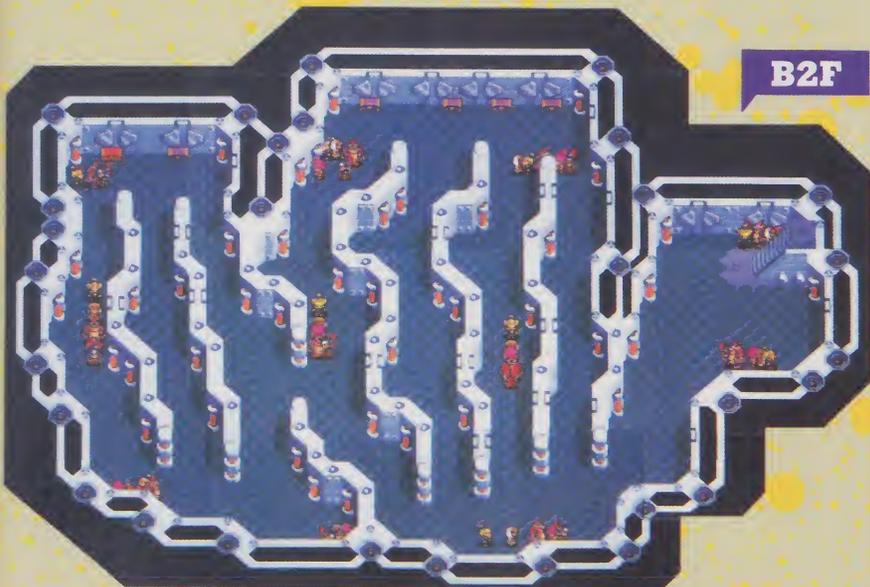
茶 有馬村	そば団子	3	美素団子	8
浪華				

※女=女もの屋(宝塚村にだけあるお店)

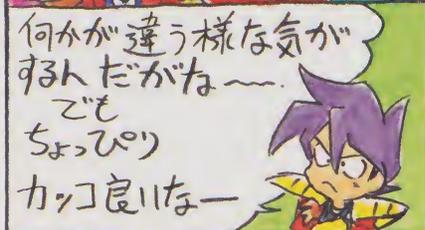
B1F



B2F



天外^{てんがい}四^よ ^{こが} ^{さか}
花柄^{はながら}の^の和室^{わじつ}の^の巻^{まき}!!



花柄仮面の巻 八つと?

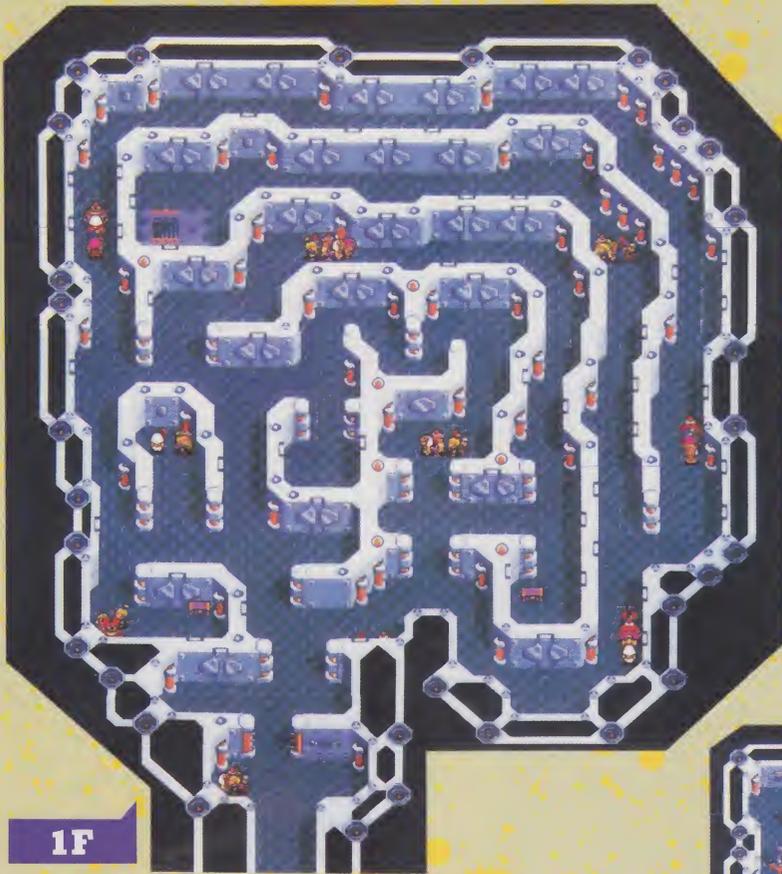
浪華・三郎の腹塚

浪華の海に浮かぶ淡路島にあるダンジョン。三郎の足塚と同じような構造になっているが、こちらはトラップやバリアが生きている。また、このダンジョンは、クリアすると島ごと海に沈められてしまう。

POINT

初の3体ボス、暗殺者三人衆

ダンジョンに入るなりボスバトルが待っている。しかも、ここでは3体のボスを一度に相手にしなければならない。円丸たちの段にもよるが、1体1体はそれほど強い相手でもないで、多彩な攻撃に惑わされることなく、1体ずつ倒していこう。



1F



B1F



B2F

- ★ **重要アイテム** 速鳥の図面
巨人の脊
- ✕ **ボスバトル** 夜の暗殺者
&
闇の暗殺者
&
影の暗殺者

浪華・三郎の胸塚

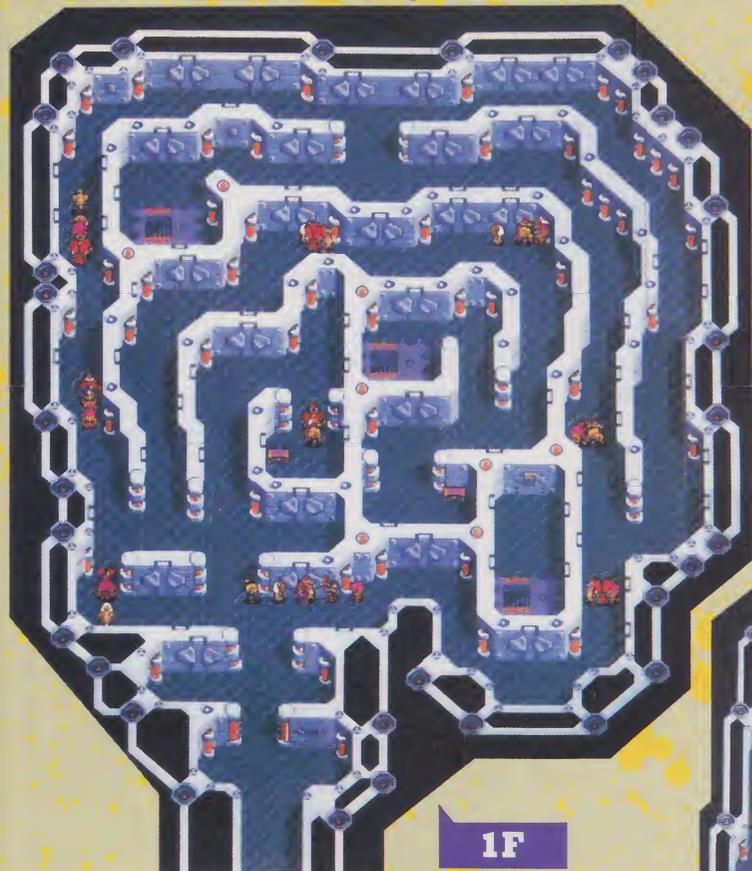
★重要アイテム 波の精霊機 巨人の鎧 ヒルコの剣

三郎塚も3つめ。これまでの足塚、腹塚に比べると、ちょっと面倒なつくりになっている。トラップ解除のレバーもイヤな位置にあるので、クリアには少々時間がかかるかもしれない。

POINT

ガードロボット・装骨犬

この胸塚の地下2階には、装骨犬というザコ敵がマップ上をうろついている。レバーで動きを止めることもできるが、それでも接触すると戦闘に突入してしまう。



1F



B1F-①



B2F



B1F-②

浪華・三郎の手塚

★重要アイテム 潮の精霊機 イ駄天の沓

最後の三郎塚。ここに入るためには、胸塚で「波の精霊機」を手に入れ、速鳥を水上タイプにする必要がある。

地下2階を除けば、胸塚とほとんど同じ構造になっており、仕掛けられているトラップも胸塚のものと大差はない。



1F



B1F-①



B1F-②



B2F

POINT

潮の精霊機で、海の底へ

ホテイ丸と神戸村のイヒカ人、そして堺の商人たちの協力で造られた変形戦車・速鳥は、3つの精霊機によってその性能をアップさせていく。

三郎の胸塚で「波の精霊機」を、手塚で「潮の精霊機」を入手したなら、海底に潜む魔海城に向かうことができるようになるのだ。

浪華の海底マップはかなり広いが、ポイントは魔海城しかない。堺村の西の岬から見えるうず潮を目標にすれば、魔海城はすぐに見つかるはずだ。

なお、速鳥に乗っている間は砲撃(海中では魚雷)コマンドを使って、絹に攻撃させることもできるぞ。



勝 攻略テクニックNo.5

特殊効果のあるアイテム

武器・防具などの中には、それらを道具として使うと、特殊効果を発揮するアイテムが、かなりたくさんある。そしてその効果は、ほとんどが術と同じような威力を現すのだ。下がそのリスト。知っているのと知らないのとでは大違いだぞ。術を使えば技が減るのは当然だが、アイテムだとその心配もないのだ。

また、術以外のユニークな特殊効果を持つアイテムにも注目。とくに「正義の刀」と「永遠の太刀」は、使い方で強力な武器となるぞ。どちらも安く買えるのに、攻撃力はかなり高い。だけど、下の表でもわかるように、2本の剣には大きな欠点があるのだ。これを解決する手はただ1つ、あまり多用しないこと。ザコ敵との戦闘では別の剣を使って、ボスキャラとの対決にのみ装備すれば、欠点もそれほど気にならない強力な武器となるのだ。



↑序盤でよくお世話になるのが、この「怪刀木枯し」。中盤までのザコ敵を震え上がらせる。

名称	効果
折れた銅鉾	戦闘中に使うと「陽炎」の術の効果
怪刀木枯し	戦闘中に使うと「野分」の術の効果
竜人の鉾	戦闘中に使うと「雷光」の術の効果
純潔の鎖	戦闘中に使うと「月読」の術の効果
黒蜘蛛の剣	戦闘中に使うと「仏滅」の術の効果
正義の刀	装備すると、敵から得られるお金が減る
永遠の太刀	戦闘終了後、壊れてしまうことがある
益荒雄刀	戦闘中に使うと「火天」の術の効果
死中の光刀	会心の一撃の確率が高くなる
秘剣不知火	戦闘中に使うと「軍炎」の術の効果
青海波の剣	戦闘中に使うと「氷竜」の術の効果
ヒルコの剣	持っているだけで移動中の回復力が2倍に
神鳴刀	戦闘中に使うと「雷電」の術の効果
命の小柄	戦闘中に使うと全員の体を30～40回復
天照の剣	「日立」の術の効果
妖刀村正	戦闘中に使うと「冬枯」の術の効果
はりせん	敵全員にダメージを与える
火の鎚	戦闘中に使うと「軍炎」の術の効果
骨の剣	「骨の霊薬」の効果
天狗スーツ	戦闘中に使うと「泥虫」の術の効果
紅丸の羽織	雷系のダメージを半減する
鱗光の衣	炎系のダメージを半減する

名称	効果
大狸の焼物	装備すると炎攻撃のダメージを半減する
カラクリ服	戦闘中に使うと「山彦」の術の効果
星霊の衣	装備すると敵からの術攻撃回避率が上がる
不死鳥の衣	装備すると移動中の回復が2倍に
紫竜甲	戦闘中に使うと「紫電」の術の効果
影の衣	「影の霊薬」の効果
密教ヘルム	装備すると、消費技値が3/4に
弁天の兜	「息吹」の術の効果。いつでも使える
孔雀の兜	装備すると雷系ダメージを半減に
光のリボン	ザコ敵からの術攻撃回避率が上がる
月の兜	「月の霊薬」の効果
夜の昏	「夜の霊薬」の効果
四水の鏡	敵から受けるダメージの半分を反射する
照妙の金	戦闘中に使うと「陽炎」の術の効果
黒の骨壺	全員の体を1～5回復することがある
朱の骨壺	戦闘中に使うと「雷光」の術の効果
青の骨壺	戦闘中に使うと「子忘」の術の効果
白の骨壺	全員の技を1～5回復することがある
送霊の鈴	戦闘中に使うと「泥虫」の術の効果
青葉の笛	戦闘中に使うと「久松」の術の効果
竜の勾玉	戦闘中に使うと「紫電」の術の効果

呪いの装備品

上では特殊効果のあるアイテムを並べたが、ここでは呪いがかけられているものを紹介。すべて武器や防具の装備品で、それ

を装備したとたん下の表にある呪いにかかってしまうのだ。いったん呪いにかかると、自分では絶対にその装備品ははずせないから気をつけよう。数はそれほど多くないので、装備品の名前とその効果をよく頭にたたき込んでおくといいぞ。また覚えられな

くても、装備品の名前に怪しい感じがしたら、その場で装備するのは控えるように。呪いを解く方法は、宿屋に泊まればいい。宿屋のそばでその武器・防具を装備すればいいのだ。たとえ呪われても、すぐ装備品ははずせるぞ。

名称	呪い
人肉切包丁	戦闘中、自分で自分を攻撃してしまう
白鯨のモリ	装備している人の防御力が下がる
女帝のムチ	戦闘中、仲間を攻撃することがある
悪趣味な服	戦闘中、マヒすることがある
夜叉の黒衣	術が使えなくなってしまう

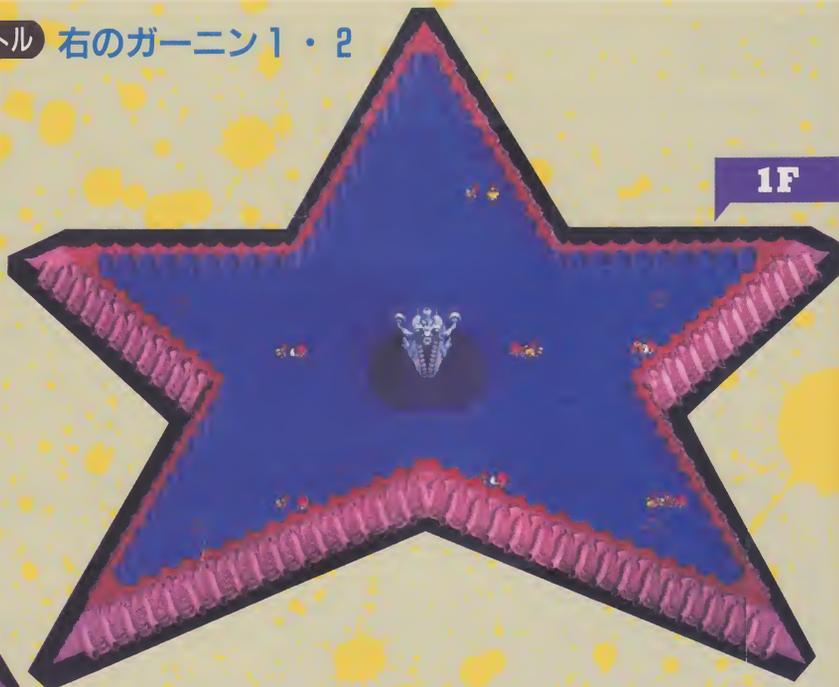
名称	呪い
金髪がつら	術の消費技値が2倍になる
女王様の冠	装備している人のすばやさ下がる
脳波ヘルム	戦闘中、寝てしまうことがある
沈黙の兜	術が使えなくなってしまう

浪華・魔海城

✕ ボスバトル 右のガーニン 1・2



浪華の海に沈む第6の根の城・魔海城。マップを見ればわかるように、根の城の中でも最も単純な構造である。だがその分トラップは強力だし、なにより城主の右のガーニンが強い!! 回復アイテムはいくら持っていても足りないぐらいだぞ。





4F



5F

POINT

魔海城のトラップについて

海の底にあるだけに、水を使った仕掛けでいっぱいなの魔海城。マップ上の記丸たちも、腰から下は水に浸かりっぱなしである。

まず目につくのが潮のエレベータ。これは別にダメージを受けるわけでもない。単なる移動手段である。

2階には、いたるところに機雷が浮かんでいるが、これに触るとパーティの全員が50近いダメージをくらってしまう。メッセージが表示されるわけではないので、気がつかないままに機雷に当たりながら歩いていくと、あっという間に敗走してしまうので注意したい。

3階では、床に描かれた赤い円を踏むと、魚雷が飛んでくるというトラップがある。

こちらは60前後のダメージを与えてくるので、さらに気をつけなくてはならない。

もちろんこれらのトラップに加えて、ザコ敵も襲いかかってくるので、気が抜けないぞ。



浪華・鋼鉄城

★重要アイテム 烈火の鎧 カラクリ服 電子の手旗

根の三博士が、速鳥の技術を応用して造り上げた空飛ぶ城。その主砲は、姫路軍5万人の軍勢を一瞬で蒸発させるほどの威力がある。城主はあのデューク・ペペ。ホテイ丸を人質に、円丸たちに最後の決戦を挑むつもりらしい。

✖ボスバトル 改造デューク・ペペ 1・2・3

POINT

アイテムをあきらめるか？ トラップにハマるか？

鋼鉄城の床には、通常のタイルの他に、

- ①毒の効果のあるタイル
- ②酸の効果のあるタイル
- ③術が使えなくなるタイル

の3種類が敷かれている。特に困るのが③で、パーティ全員が同時にその効果を受けるため、まったく術が使えなくなってしまうのだ。

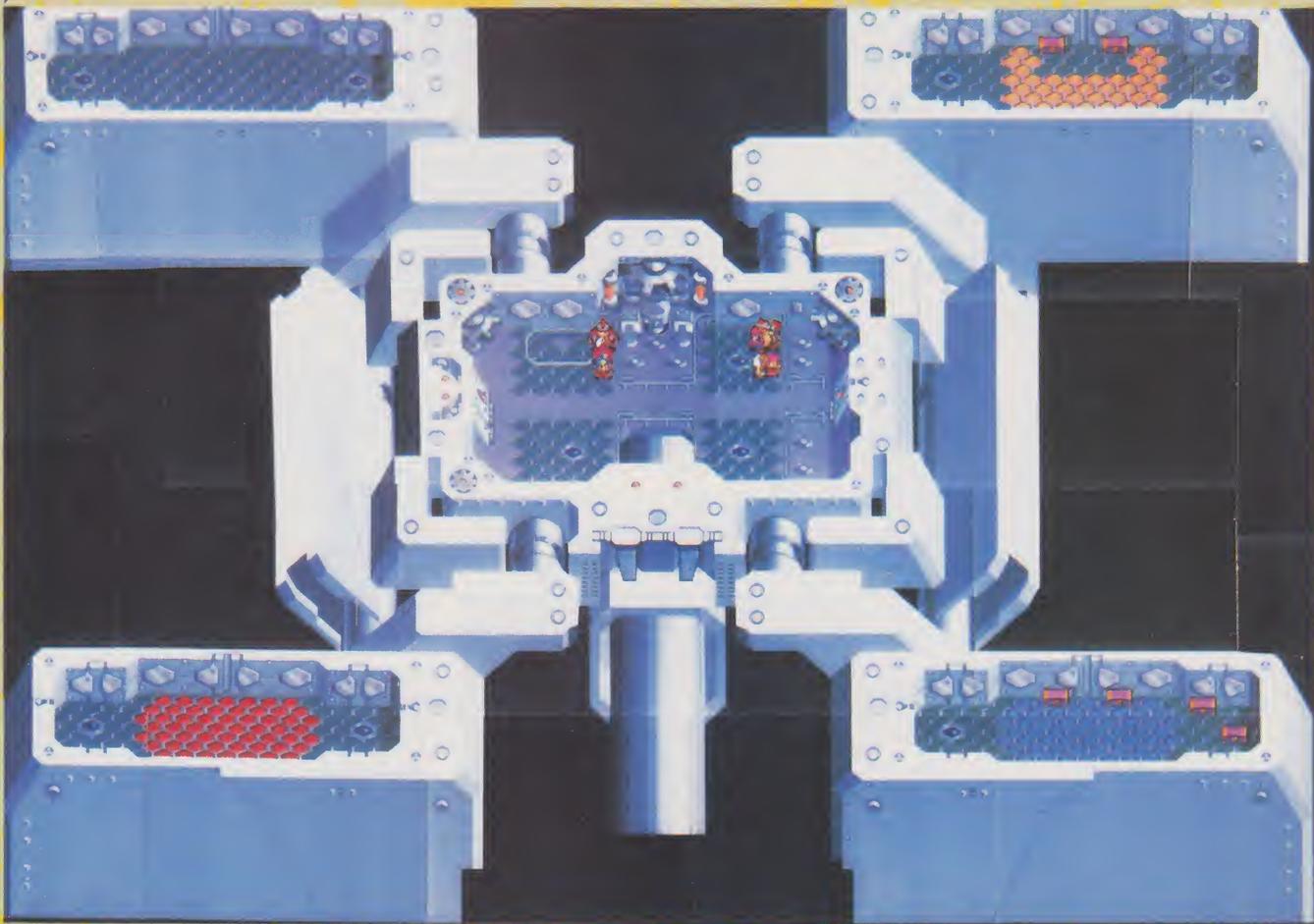
色のついたタイルを踏まなければ問題は無いのだが、ほとんどの宝箱はタイルの上を通らないと開

けることができない位置にある。アイテムをとり逃がしたくないなら、「清水」の術を使い続けるか、「清涼丸」をある程度用意するしかないだろう。



1F

B1F





2F



3F

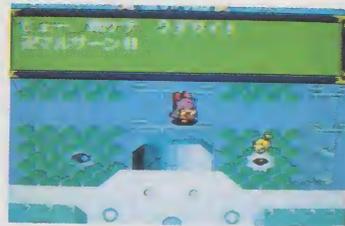
屋上



POINT

ホテイ丸を
追いかける!

城内の各フロアは、ワープポイントとエレベータでつながっている。クリアまでの最短ルートは、1階左上のエレベータで地下1階中央の部屋へ。その先は、ペベに連れ去られるホテイ丸を追っていけばOKだ。



ボス&要注意ザコ敵データリスト

	体	185
	技	48
	金	322
	レベル	52
	攻撃力	165
	防御力	448
	すばやさ	278
	経験値	135

フッコ

コイツを倒せば、得られる金は低けれど、ときどき「強迫の杖」を落とすことがあるのだ。積極的に戦ってこい。

	体	209
	技	60
	金	781
	レベル	53
	攻撃力	165
	防御力	546
	すばやさ	280
	経験値	264

美女地獄

「城壁」「結界」「氷竜」「雷電」の4つの術をビシバシかけてくる、ザコ敵。たまに、「霧の衣」を落とす。

	体	358
	技	45
	金	538
	レベル	54
	攻撃力	168
	防御力	245
	すばやさ	263
	経験値	182

蛇ノ目

コイツを倒すと、たまに「三角の玉」を落としてくれるのだ。特殊攻撃はないので、どんどん倒そう。

	体	245
	技	64
	金	556
	レベル	57
	攻撃力	150
	防御力	200
	すばやさ	300
	経験値	198

死の商人

「野分」と「陽炎」の術を特殊攻撃に持つザコ敵。倒すと、ときどきお店では買えない「死中の光刀」を落とす。

	体	420
	技	0
	金	465
	レベル	58
	攻撃力	184
	防御力	281
	すばやさ	298
	経験値	224

縁切りバサミ

「懐に飛び込んできた」の捨て身の攻撃とマヒ攻撃を仕掛けてくる。ときどき「夜叉の黒衣」を落とす。

	体	400
	技	0
	金	624
	レベル	59
	攻撃力	175
	防御力	320
	すばやさ	456
	経験値	224

影の化身

コイツは、仲間をかばってダメージを代わりに受けることがある。また、「腹切ソード」を落とす。

	体	245
	技	25
	金	521
	レベル	60
	攻撃力	182
	防御力	508
	すばやさ	350
	経験値	328

砂ザメ

「特攻攻撃」を仕掛けて疲労させたり、「友引」の術を使ったりなどの特殊攻撃を持つ。たまに「回天丹」を落とす。

	体	532
	技	0
	金	612
	レベル	61
	攻撃力	265
	防御力	385
	すばやさ	210
	経験値	612

竜宮の番犬

コイツを倒すと、ときどき「白鯨の銛」を落とすことがある。ただし、これは呪われた武器なので、注意。

	体	325
	技	36
	金	932
	レベル	65
	攻撃力	204
	防御力	420
	すばやさ	506
	経験値	456

夜翼

倒した後、たまに「旭のペール」を落とすことがある。これは、防御力と値段の高い防具なのだ。

	体	2000
	技	45
	金	1523
	レベル	53
	攻撃力	168
	防御力	592
	すばやさ	389
	経験値	1356

デューク・ペベ1

	体	1786
	技	45
	金	856
	レベル	53
	攻撃力	168
	防御力	592
	すばやさ	389
	経験値	862

デューク・ペベ2

	体	1258
	技	35
	金	468
	レベル	53
	攻撃力	168
	防御力	592
	すばやさ	389
	経験値	434

デューク・ペベ3

丹波のフィールド上で、円丸たちが来るのを待ち受けているヤツ。返り討ちにしようと思いが、いつも逃げられてしまっ、結局ここでは3度戦うことになる。コイツの特殊攻撃は、「中年の手に怪しい光が灯る」。この攻撃にはさまざまな効果があって、円丸たちの防御力を下げたり、動きを鈍らせたり、技の数値を奪ったりしてくるのだ。

ボス&要注意ザコ敵データリスト



闇の暗殺者

コイツの特殊攻撃は、「火蛇」の術。ひんばんに唱えてきては、仲間の攻撃力をアップさせるやっかいなヤツなのだ。また体の残りが少なくなったら、「背水」の奥義を仕掛けてくるぞ。

影の暗殺者

コイツも体力が消耗してくると、闇の暗殺者と同じで「背水」の奥義を使ってくるぞ。また使ってくる術は、「風蛇」。仲間のすばやさをアップして、攻撃をかわせるようにするのだ。

夜の暗殺者

ほかの2匹と同様、「背水」の奥義を使ってくる。そして、たまに「石蛇」の術を使って、仲間の防御力を引き上げるのだ。さらにコイツだけは、仲間の体を回復させることもできる。

闇の暗殺者

出現場所

三郎の腹塚

体 1523

技 120

金 1354

レベル 59

攻撃力 168

防御力 526

すばやさ 550

経験値 785

特殊攻撃

「火蛇」の術

「背水」の奥義

影の暗殺者

出現場所

三郎の腹塚

体 1804

技 80

金 854

レベル 59

攻撃力 230

防御力 335

すばやさ 532

経験値 854

特殊攻撃

「風蛇」の術

「背水」の奥義

夜の暗殺者

出現場所

三郎の腹塚

体 1654

技 150

金 1045

レベル 59

攻撃力 179

防御力 589

すばやさ 300

経験値 756

特殊攻撃

「石蛇」の術

「背水」の奥義



右のガーニン1

出現場所

魔海城

体 4800

技 45

金 7214

レベル 60

攻撃力 225

防御力 425

すばやさ 307

経験値 3220

特殊攻撃

「旋風一閃右手か襲う」

海底に沈む魔海城の城主で、根の一族の将軍。大きなハサミを備えた右手が自慢で、「旋風一閃右手か襲う」の特殊攻撃を得意にしている。この攻撃をくらうと、全員に平均60ものダメージを受けてしまうから、十分注意しよう。



右のガーニン2

出現場所

魔海城

体 5200

技 80

金 10057

レベル 61

攻撃力 230

防御力 512

すばやさ 380

経験値 4125

特殊攻撃

「触覚から光線を放った」

これがガーニンの本当の姿。変身前に使った、「旋風一閃右手か襲う」のほかに、「触覚から光線を放った」や「右手に向かって何かつぶやいてる」を使って丸たちの守備力を下げたり、自分にかかっている術を解除してくるぞ。



改造 デューク・ベベ1

出現場所

鋼鉄城

体 6000

技 24

金 9862

レベル 62

攻撃力 193

防御力 305

すばやさ 400

経験値 3842

特殊攻撃

「目にも止まらぬ早さで鉄の爪を繰り出した」

丹波で戦ったデューク・ベベが、今度は三博士によって改造され、より強力になって登場。鋼鉄城内では3度戦うことになる。「目にも止まらぬ早さで鉄の爪を繰り出した」(3連続攻撃)などの特殊攻撃も、多彩に使ってくるぞ。



改造 デューク・ベベ2

出現場所

鋼鉄城

体 6500

技 24

金 11560

レベル 62

攻撃力 210

防御力 330

すばやさ 348

経験値 4234

特殊攻撃

「パワフルグレート砲が火を噴いた」

改造ベベ1が敗れると、再び体を強化してこの姿で出現。とくに新しい「パワフルグレート砲が火を噴いた」攻撃は、強力な炎攻撃で、全員にダメージを与えてくる。そのうえ何度も仕掛けてくるぞ。



改造 デューク・ベベ3

出現場所

鋼鉄城

体 7000

技 42

金 14265

レベル 62

攻撃力 223

防御力 351

すばやさ 255

経験値 5223

特殊攻撃

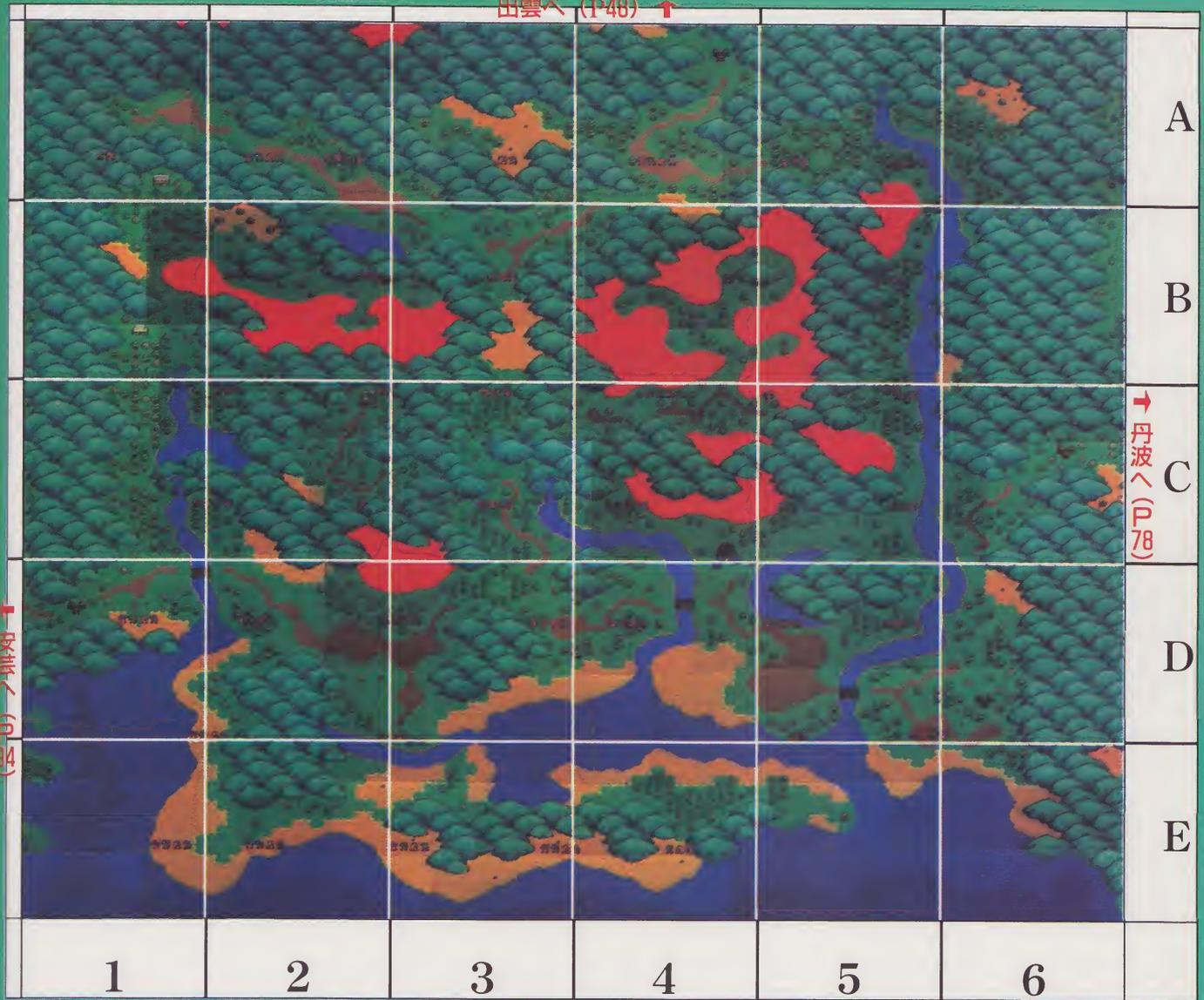
「ラジエーターから高熱の〜」

デューク・ベベ最終段階の姿。そして、コイツとの最後の戦いになるのだ。今度もパワフルグレート砲を装備。さらに、「ラジエーターからの高熱の〜」を吹き出したで、こちらからの直接攻撃を受けつけなくしてやるのだ。

吉備の国

国土の北半分が山地となっており、ところどころに溶岩が噴き出しているという厳しい地形の国である。人間の集落は、おもに南部の平地に集中している。

出雲へ (T48) ↑



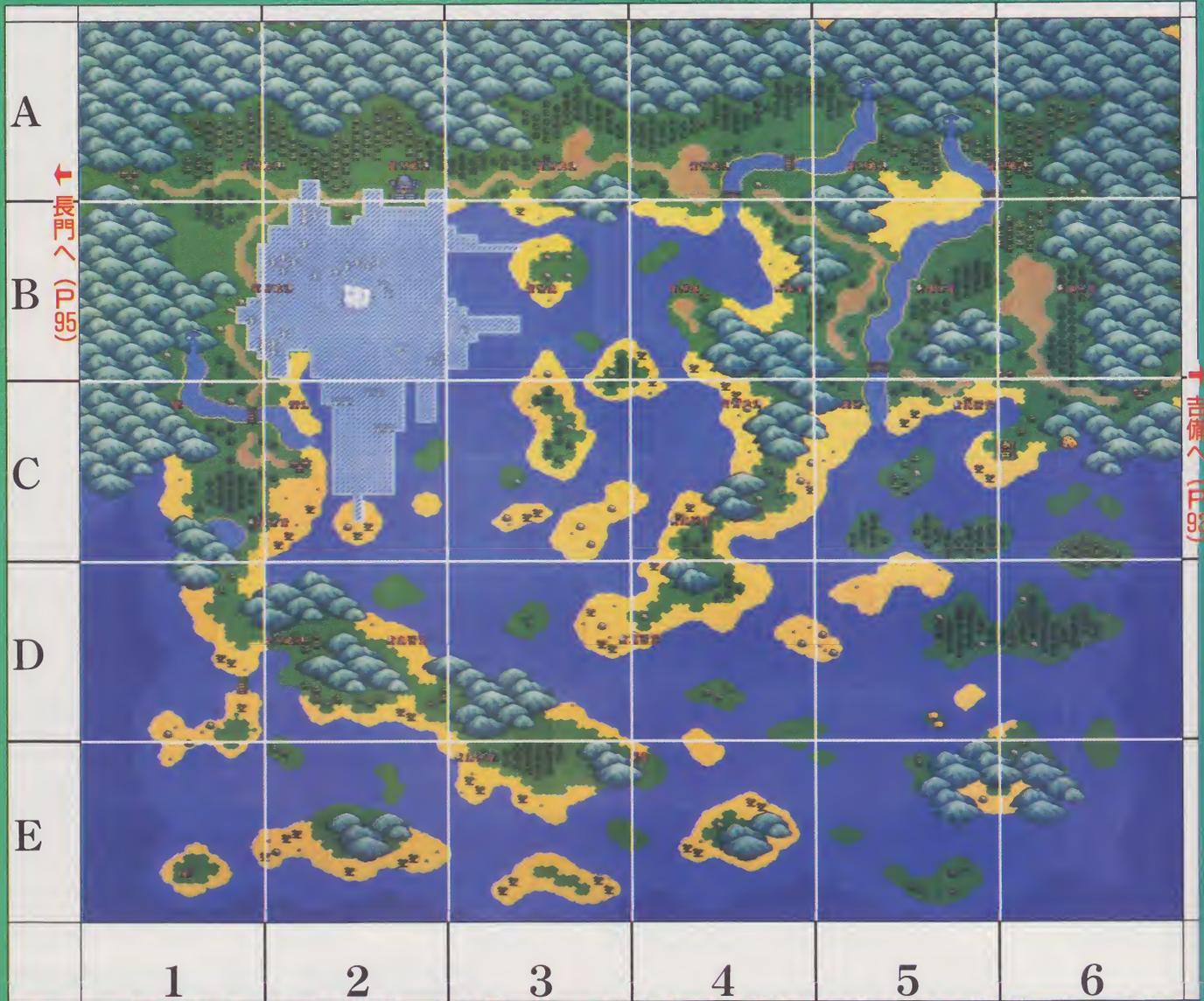
- | | | | | |
|----------------------------------|-----|----------|-----|----------|
| C
H
E
C
K | A-1 | いろは宮 | C-3 | 造山洞窟入口 |
| | A-3 | 天狗の庵「神炎」 | C-4 | 岡山町 |
| | A-4 | 田代峠 | | 黒縄洞窟出口 |
| | A-5 | 忍の里 | C-6 | 三日月峠 |
| | B-1 | 火刃村 | D-1 | 福山村 |
| | B-2 | 黒縄洞窟入口 | D-3 | 忍の里 |
| | B-4 | 冥府の穴 | | 倉敷村 |
| | C-2 | 造山洞窟出口 | D-6 | 長船村 |
| | | 矢喰城 | E-5 | 天狗の庵「富士」 |

吉備・安芸・長門の山陽三国は、これまでの国々のように国境をふさぐような仕掛けがないので、どこからめぐってもかまわない。しかし、各地の情報に素直に従うと、最初にめざすべき場所が鬼族の城・矢喰城であることがわかるはずである。国の中央部にある造山洞窟を抜ければ、その矢喰城に着く。

また、長門に咲いた暗黒ランを斬った後でなければ侵入できないエリアがある。

安芸の国

大きくえぐられた湾を囲むように集落が点在する海の国・安芸。穏やかな海と温暖な気候に恵まれた国だが、湾内に出現した根の城・白銀城のためその都・広島町は壊滅状態にある。



C
H
E
C
K

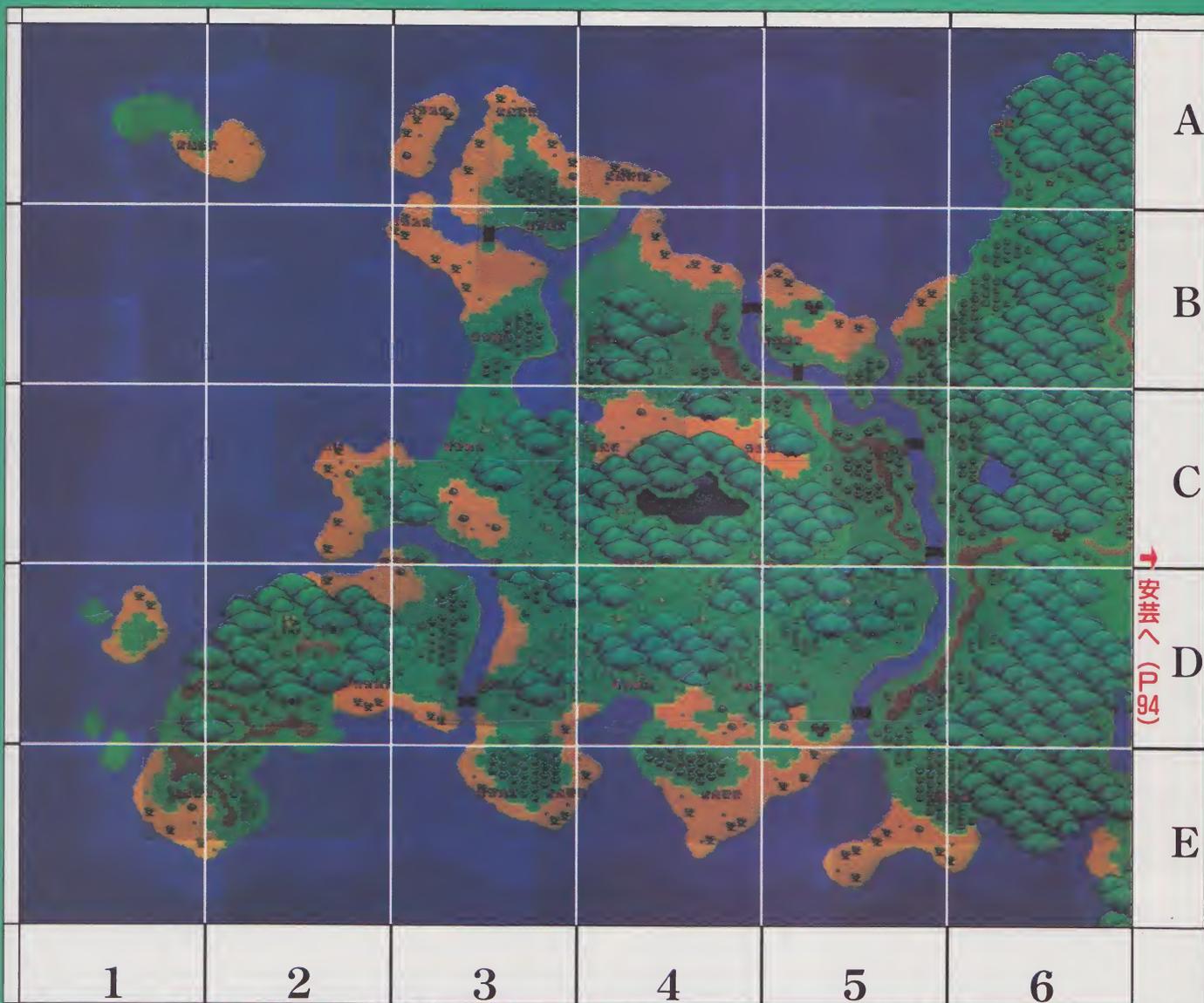
- | | |
|----------------|-----------------|
| A-1 錦峠 | C-2 岩国村 |
| A-2 広島町 | C-6 亀山神社 |
| B-2 白銀城 | 亀山 (弁慶) |
| B-3 天狗の庵「技減らし」 | D-5 船海宮 (村上洞出口) |
| B-6 尾道村 | E-5 村上洞入口 |

まず目につくのが、湾内を覆う氷原の中央にそびえ建つ白銀城。この白銀城に侵入するためには、亀山神社の東に眠る大亀・弁慶を目覚めさせなければならない。弁慶を起こすることができるアイテム「青葉の笛」は、吉備の倉敷村の倉の中にある。

また、この国の南東の島には人魚族の都・船海宮がある。こちらも弁慶の力を借りなければ行くことはできない。

長門の国

ジバング大和地方で最も西に位置する国である。国土も狭く、人口も決して多くはないこの国の名所は秋芳洞。ジバングでも最大級の広さを持つ鍾乳洞である。



CHECK

- | | | | |
|-----|--|-----|-------|
| A-1 | 天狗の庵「技減らし」 | D-2 | 白橋洞入口 |
| A-6 | 天狗の庵「虹竜」 | | 白橋洞出口 |
| B-5 | 萩村 | | 綾鬼城 |
| C-3 | 秋芳洞 | D-3 | 秋芳洞 |
| C-4 | 秋芳洞 暗黒ラン | D-5 | 秋芳洞 |
| C-5 | 秋芳洞 | | 小郡村 |

長門には国境の峠を入れても集落が3つしかないが、どれも重要なポイントではない。この国でチェックすべきポイントは2つ。鬼族の城・綾鬼城と、7本目の暗黒ランが咲く秋芳洞である。綾鬼城へ続くダンジョン・白橋洞は、それほど大きなものではないが、秋芳洞の方は、地上マップよりも広いという超特大のダンジョン。挑戦する際には相当の覚悟をしてほしい。

吉備の国～安芸の国～長門の国 STORY

鋼鉄城を手に入れたことで、大和地方のどこにでも瞬時に移動できるようになった卍丸たちは、最後のエリアである山陽三国に向かう。

しかし、根の三博士には新たな策があった。絹の母・綾姫を人質に吉備の鬼の城・矢喰城に乗り込んだデーロンは、駆けつけた卍丸たちにこう告げる。「綾姫の命が惜しければ、これ以上我らの邪魔をするな」と。さらに、気球に乗って逃げたデーロンを追って、絹が仲間から離れてしまう。

卍丸、カブキ、極楽の3人は、絹の足どりを追って、長門の綾鬼城から安芸の根の城・白銀城へ。

だが、やっとの思いで救い出した綾姫の正体は、根の將軍・吹雪御前だったのだ!! 絹の怒りが爆発し、その真の顔が浮かび上がった!!



生きていた綾姫?



↑ 近江の大江山で死んだはずの絹の母・綾姫が生きていた? 彼女を人質に卍丸たちを脅迫するデーロン。

白銀城侵入不能!?



↑ 安芸に出現した白銀城は、周囲を氷原に囲まれている。地上からは、どのルートをとっても近づくことができない。

大ガメ弁慶



千年前 おぬしら 火の者たちに力を貸して 根と戦った...そして ヨミに 石に蓋えられた

↑ 白銀城に接近するには、海を渡るしかない。千年前の戦いで火の一族に荷担した大ガメ・弁慶を復活させる必要がある。

勇者たちの絆



↑ 白銀城で、卍丸たちに真の姿を見せってしまった絹は、自ら命を絶とうとする。果たして、卍丸は絹を救えるのか?

7本目の暗黒ラン



↑ 7本目の暗黒ランは、ジバング最大の鍾乳洞・秋芳洞の底に咲いていた。そしてこの地を守る2人の戦士が...!!

三太夫散る!!



↑ 根の一族最強の戦士・剛天明王の居城・地獄城。危機に陥った卍丸たちを救うため三太夫は、この地で命を落とす!

商店データ

宿 ●三日月峠6両 田代峠8両 福山峠8両 岡山町28両 倉敷村24両 長船村12両 広島町30両 岩国村12両 尾道村10両 錦峠10両 小郡村10両 預 ●岡山町 広島町

道	そば団子	3	美素団子	8
三日月峠	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
吉備				

道	そば団子	3	美素団子	8
田代峠	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	風の護符	60
	嵐の護符	60	戻り石	100
吉備				

道	三角の玉	8000	風の護符	60
福山峠	嵐の護符	60	百命丸	76
	清涼丸	20	水月の着物	100000
	天馬の蹄鉄	52000	紫陽花の香	78000
	戻り石	100		
吉備				

道	名刀吠丸	259000	神鳴刀	337000
岡山町	大車輪刀	151000	紅花の小柄	87000
	玉虫の羽織	4600	亀甲の胴	4200
	紫吹の衣	142000	山犬の兜	520
	鉄の陣傘	1980	風のペール	136000
	白鹿の香	4780	疾風の草鞋	5800
	片翼の香	66200	紫陽花の香	78000
吉備				

道	はりせん	4980	大黒柱	130000
岡山町	三角の玉	8000	岩戸の盾	2400
	風の護符	60	嵐の護符	60
	天馬の蹄鉄	52000	百命丸	76
	清涼丸	20	養老丸	400
	戻り石	100		
吉備				

武	神鳴刀	337000	紅花の小柄	87000
倉敷村	銀竹の胴	28200	武者鎧	46000
	唐獅子の胴	98000	水月の着物	100000
	烈火の鎧	97200	退魔の兜	16800
	弁天の兜	108000	片翼の香	66200
吉備				

道	岩戸の盾	2400	風の護符	60
倉敷村	嵐の護符	60	天馬の蹄鉄	52000
	百命丸	76	清涼丸	20
	戻り石	100		
吉備				

道	妖刀村正	540000		
長船村				
吉備				

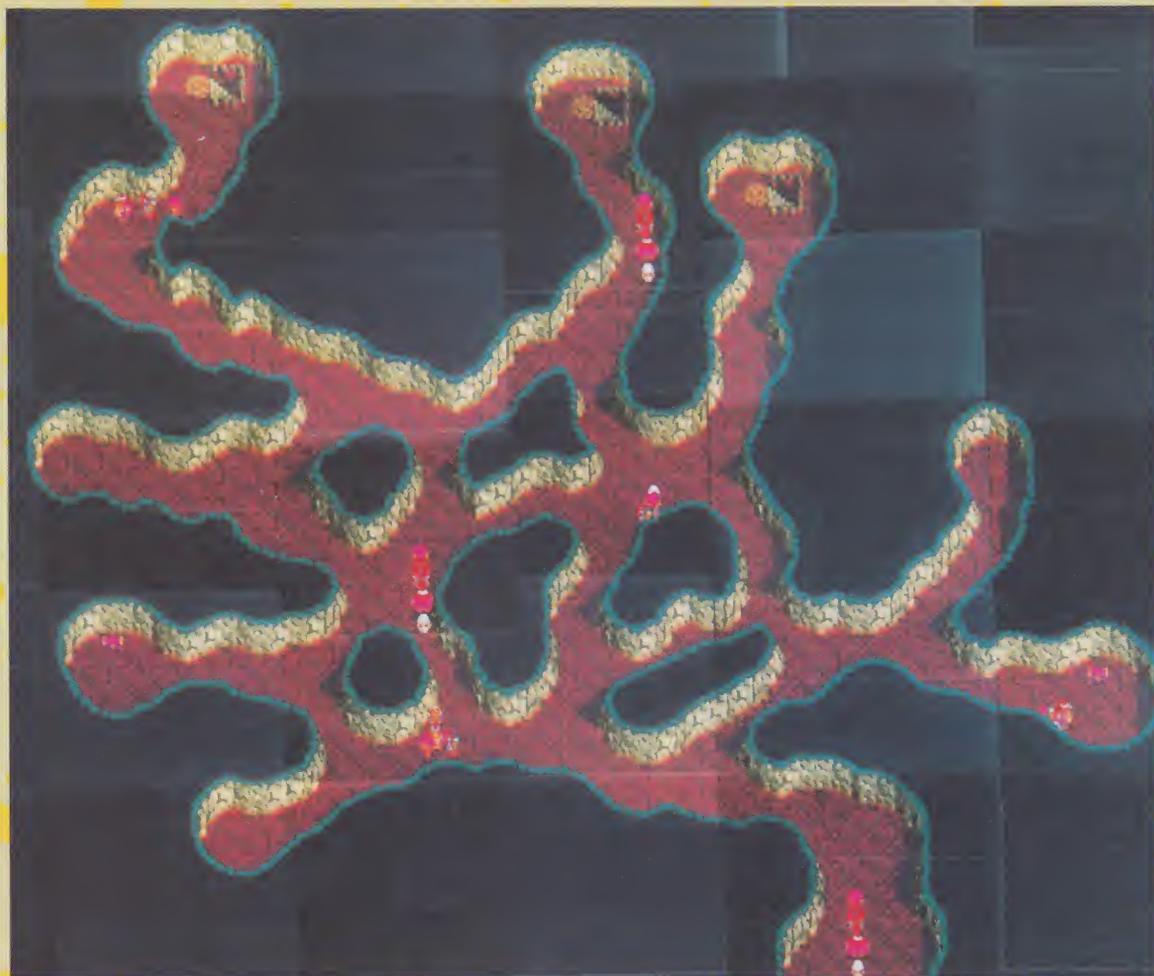
ダンジョン

吉備・造山洞窟

吉備の中央、岡山町の西側に口を開けた洞窟である。広さのわりに階段の数が多く、現在位置を見失いやすい。

その出口の北西には、近江の国の大江山からおちのびた鬼たちの城・矢喰城がある。

1F (岡山町側)



商店データ

武 萩村	神鳴刀	337000	紅花の小柄	87000
	大車輪刀	151000	月光の胴	8400
	巨人の鎧	87800	天狼の鎧	201000
	無双甲	165000	不死鳥の衣	340000
	水鏡の兜	13500	折花の冠	242000
長門	荒神の兜	90700	流星の沓	12800
	神風の沓	120000	陽炎の草履	180000

道 萩村	岩戸の盾	2400	風の護符	60
	嵐の護符	60	百年人参	10000
	戻り石	100	百命丸	76
	清涼丸	20	養老丸	400
	油壺	400		
長門				

POINT

山陽の物語は、この地からはじまる

吉備・安芸・長門の3国で最初に訪れるべき場所が、この造山洞窟の先にある矢喰城だ。

浪華の国をクリアし、鋼鉄城を手に入れたと、これまでのような地形的制限が大幅に減る。最後のエリアである山陽も、3つの国のどこからでも回ることができるのだが、この矢喰城以外では情報集め以外のことはできないのだ。

さて、矢喰城に入ると、なんと根の三博士のひとり、デーロンが、絹の母・綾姫を人質にして卍丸たちを待ちかまえている。結局デーロンには逃げられてしまうのだが、母の身を案じる



絹は、ひとりパーティに別れを告げ、綾姫の後ろを追っていく。

矢喰城の頭目・ウラから綾姫と絹の行き先が長門の綾鬼城だと聞いた卍丸たちは、とるものもとりにあらず長門の国へと向かうことになる。

B1F



1F(矢喰城側)



長門・白橋洞

★重要アイテム 回天丹 紅花の小柄

長門の国の南西部にある鬼族の城・綾兎城に続くダンジョン。こちらも造山洞窟と同様に、広さに反して階段が多い。

また、ここには、究極の回復アイテム「回天丹」がある。めったにお目にかかれないものなので、絶対に手に入れておこう。



1F

攻略テクニックNo.6

必携？七福の玉

「七福の玉」は、戦闘中に使用することで7つの効果がランダムに出てくるという変わったアイテムだ。これを使って楽に段を上げる方法をお教えしよう。

「七福の玉」の7つの効果の詳細は、P162からのデータリストを見てもらいたいが、ここでとり上げたいのは、「徳の運が上がる」という効果。これは「その戦闘における徳を4倍にする」というものだ。ただでさえ大量の徳がもらえるボスバトルで、常に4倍の徳がも

らえるとしたらどうだろう？

効果がランダムなアイテムなのだから、常に「徳の運が上がる」とは限らないじゃないか、と思う人も多いだろうが、そんなことは簡単に解決できる。「七福の玉」を大量に持っていていけばいいのだ。

「七福の玉」なんてめったに手に入らないじゃん！なんて思っているキミはチェックが甘い。実はジパングで、ただ1ヶ所だけ「七福の玉」を売っているお店があるのだ。本書の各エリアに載っている商店データをよく読めば、その店がどこにあるかはわかるはずだぞ。ちなみにお値段は1個4000両也。

名前	種類	買値	売値
回天丹	回復薬	43000	
紅花の小柄	回復薬	75	
白橋の杖	回復薬	450	
徳の薬	回復薬	60	
徳の水	回復薬	400	
徳の杖	回復薬	5000	
徳の杖	回復薬	10000	
七福の玉	回復薬		4000



「一ほらこの通り、ちゃんと売り物になっっているでしょ。」

「これがその店、この国のどの村だか、わかるかな？」

POINT

白橋洞から
綾鬼城まで



白橋洞の1階には、岩の扉がある。吉備の国の矢喰城で、開け方を聞いていない限り、この扉を開くことはできない。さて、きちんと矢喰城でのイベントを終え、卍丸たち3人でこの洞窟に入ると、地下1階北部の地下水脈で、絹、綾姫、デーロンに追いつくことができる。しかし、それも束の間。デーロンは、用意してきた潜水艇に絹と綾姫を押し込み、地下水脈へと姿を消してしまうのだった。

しかたなく綾鬼城に向かうと、矢喰城の頭目・ウラの親友だというカイン（もちろん鬼族）が卍丸たちを出迎えてくれる。カインから必須アイテム「アゾのカギ」を受けとったら、次のポイントへと進もう。また、この城の鬼たちの話からは、いくつかの新事実も判明するぞ。



B1F



1F (綾鬼城側)

安芸・村上洞

安芸の国南東の海に浮かぶ人魚の都・船海宮への入口。物語の進行上では、船海宮に足を踏み入れる必要はない。だが、船海宮の主、鶴姫は千年前の極楽の恋人・千代の形見の品を預かっている。白銀城攻略前に、この形見の装備を手に入れておいた方がいいだろう。

1F入口側



B1F



船海宮へ

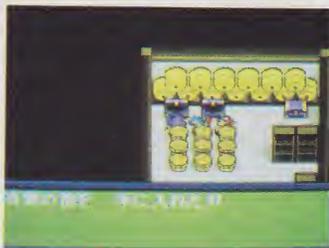
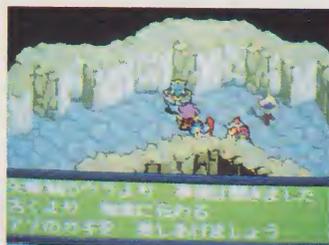
POINT

倉敷村の 開かずの倉

綾鬼城のカインからもらう「アゾのカギ」は、倉敷のアゾ倉のカギ。アゾ倉の中にある「青葉の笛」は安芸の国の東に眠る大ガメ・弁慶を復活させるアイテムだ。弁慶に乗れば安芸の国の海を自由に動き回れるようになり、白銀城や船海宮への道が開ける。

船海宮でもらう「鶴姫のカギ」は鶴姫倉のカギ。この倉もやっぱり倉敷村にある。中には極楽専用の「千代の装備」が。

この2つの倉を開けるだけでパーティの戦闘力は大幅にアップするだろう。



安芸・白銀城（その1）



広島町の南の岬に出現した根の城・白銀城。秋芳洞の暗黒ランを封じるための聖剣・蛇光院松虫はこの城に隠されている。さらに卍丸の前から姿を消した絹も、この城に捕らわれているのだ。

★ **重要アイテム** 蛇光院松虫 天狼の鎧

✕ **ボスバトル** 百貫丸

POINT 白銀城の 潜入経路はただ1つ!

白銀城の周囲の氷原は、基本的には紀伊の高野山にあった氷のトラップと同じ仕掛けになっている。一度氷の上に乗ったら方向転換ができないので、陸側からはどうしても白銀城に入ることができないのだ。ここで活躍するのが、大ガメ・弁慶。彼の背中に乗って、白銀城の南の小島に上陸すれば、あとは北に向かって踏み出すだけで城の中に入ることができる。



1F



2F

安芸・白銀城（その2）



3F

絹と綾姫は3階に捕らえられているが、その部屋へは、いったん上の階に上ってからでなければたどり着くことができない。また、各階に落とし穴や床の裂け目があるので注意。赤い床は強い酸で満たされており、歩くとみるみるうちに体が減ってしまう。

4F



5F



POINT

卑劣なり吹雪御前/
そして、絹の真の姿が…



綾姫の正体は、白銀城城主・吹雪御前だった。本物の綾姫は、やはり大江山で殺されていたのだ。その冷気の魔力の前に、大ピンチに陥る丸丸たち。

だが次の瞬間、絹の怒りが爆発した!! 自らの腕を縛る「純潔の鎖」を断ち切った絹。その顔は、もはやあのやさしい少女のものではなかった。そして、圧倒的な力が吹雪御前に襲いかかる!!



6F



7F

勝攻略テクニックNo.7

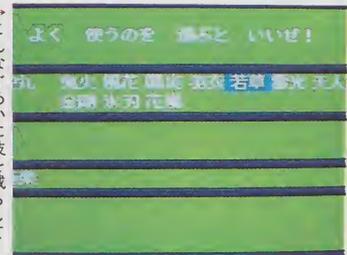
技減らしの天狗様

術の巻物を使うために必要な技を1だけ減らしてくれるという「技減らしの天狗」は、全部で8人いる。もちろんどの巻物の技を減らしてもらうかはプレイヤーの自由だ。しかし、戦略的に考えた場合、回復系の

術の巻物に集中するのがベスト。例えば、「息吹」の巻物なら、必要な技を0にまで下げることができる。つまり150程度の回復なら無限にできるようになるわけだ。ポストの戦闘が長期戦になりそうとき、これほど心強いことはないぞ。

とりあえず、全ての技減らし天狗の庵を下に紹介しておくので、参考にしてほしい。

→こんなぐあいに技を減らしてくれる。じっくり考えて選ぶこと。



←越前の国。北の半島の岬にある庵。



←越後の国。佐渡ヶ島のさらに北にある小島。



←石見の国の北西部の海岸。見えない庵である。



←こちらも石見の国。出雲の暗黒ランを斬ってから。



→丹波の国。京の国から大草洞を抜けてくる。



→こちらも丹波。浪華の国から六甲峠経由で。



→安芸の国。白銀城のすぐ西側の小島だ。



→長門の北西の小島。鋼鉄城で行くしかない。

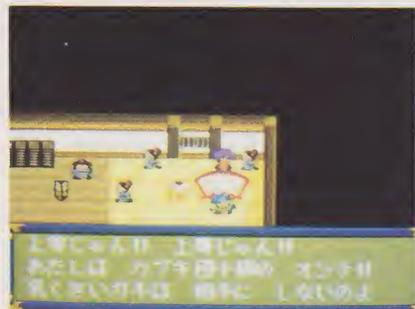


「天外II」の女たち その1

予想される『天外II』の購入者層の年齢や性別構成を考えると、プロとしてまず最初に、そして確実に押さえておかねばならないことの一つに「女性キャラ」まわりのイベントの充実があります。最後までプレイされた方は、すでにゲームの中で数多くの個性的な女性たちと、お知り合いになられたことでしょう。思春期真っ只中の卍丸君には、少し刺激が強すぎる女性もいたのではないかと、制作サイドの僕としては、今頃になって心配しています。まあ何事も勉強。時間が立てば、すべては青春時代の良い思い出になりますと、30過ぎの僕は物知り顔で語ってしまったりするわけなんだな(笑)。

ジパンゲーの美女 弁天様

火と根の千年前の戦争を知っている点から察するに、弁天様は相当お歳を召してらっしゃる…と勝手な想像をしている方が多いよう



なので、彼女の名誉のために誤解を晴らしておきます。実は彼女、蛇が皮を脱ぎ捨てるように、何度も転生している存在なのです。ですから常に若く、もちろん美しいわけですね。ついでにもう一つ、弁天様の3サイズに関してゲーム専門誌数誌からデータの公開を強く迫られたのですが、(もっとマシな質問してくれよな!)ここで答えておきましょう。3サイズも含めて、その悩ましい容姿のすべては、彼女の元を訪れた男ののぞんだまま。つまり、皆さん(卍丸)の見た弁天様のお姿も、その一つの形に過ぎないわけなのです。大人になればだんだんわかってきますが、イイ女って本当にそういうモノなんです。ちなみに今回の弁天様のイメージモデルは、90年後半の宮沢りえちゃんです。キャラクターデザインの辻野さんには、りえちゃん本人より大胆にやってくれと注文したのですが、ゲームの発売までに見事に逆転されてしまいました。

思い込み女 孝子

人助けは正義の基本と、駆出しの勇者卍丸は、頼まれた手紙をある女に届ける…。そしていたいけな卍丸を容赦なく襲う、『天外II』最大の呪い。それが「孝子の文」です。その内容はここではあえて触れません。まだの方は、とりあえず身に危険はありませんから、自分で確かめてください。このとんでもないイベントのオリジナルアイデアを出したのは、今は社会的地位もある有名な方なので、名前は伏せますが、仮に某広井王子氏とでも呼ぶでおきましょう。その某広井王子氏なのですが、どうやら本当にシャレでもなんでもなく、これに近い経験を過去にされたようです。それも手紙なんていうなま優しい物じゃなくて、本人が来ちゃったそうな!! いつも絶えることのない氏の笑顔もさすがにケイレンしていたと、秘書の山田真木さんが嬉しそうに教えてくれました。
……ご愁傷さまです。



くの一 百々地三太夫

昔、花町では最高位の遊女を「太夫」と呼んでいました。現在も夜の歓楽街は、情報のルツボ。女忍者の諜報活動には、最適の場所だったと推測できます。彼女たちは3人もそろってけっこう美人ですから、きっと、花火太夫、まつり太夫、みこし太夫として潜入することも多かったのでしょう。そこで伊賀忍者の仲間うちからは、「三太夫」と呼ばれていたようです。言うまでもありませんが、百々地三太夫の今までの解釈は、1人の男の忍びです。このふざけた解釈は、『天外II』だけです。よい子の皆さんは間違っ覚えてないでください。この3人のキャラクターは企画当初からのあからさまな〇タク市場対策として作られました。ですから「あんな露出度の高い衣装は忍者には不向きだ」とかそういうささいなことを、よい子の皆さんは問題にしないでください。お願いします。それにつけてもますますぞ!! 高山みなみ。

長門・秋芳洞（その1）

7本目の暗黒ランが咲く、ジバング最大の鍾乳洞。石見の黄昏洞さえも凌ぐという悪夢のごとき大ダンジョンである。最深部まで下るだけでもなかなか苦勞するが、そこから脱出するにはさらなる努力と時間が必要になる。くれぐれも覚悟して挑戦してほしい。

- ★ **重要アイテム** 紫龍甲 妖刀村正 シュラの兜
 ✖ **ボスバトル** 魔将パジャラ 闘将アスラ

周辺マップ



POINT

入る者を惑わせる独特のダンジョン

床や壁が青く不気味な光を放つ秋芳洞。これまでの洞窟に比べると非常に鮮烈なイメージを見る者に与えてくれる。

しかしそのため逆にどこも同じように見えてしまい、現在位置を見失いやすい。また写真右のような下りの階段は、意外にわかりにくいので要注意。目的の暗黒ランは最下層にあるので、下り階段を見落とすような愚は避けたいもの。



長門・秋芳洞（その2）

1F-①

マップ上には8つの入口があり、そこに続く1階は7つのフロアに分かれている。単にクリアするだけなら、1階のフロア全てをめぐる必要はない。もちろんすべての宝箱を開けようとするなら、1階もくまなく歩かねばならないが。

ア



1F-②

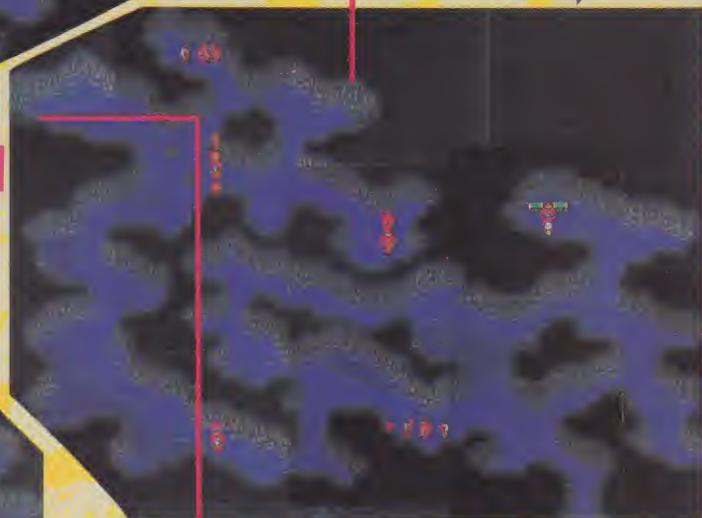


イ

入口A

エ

1F-③



オ

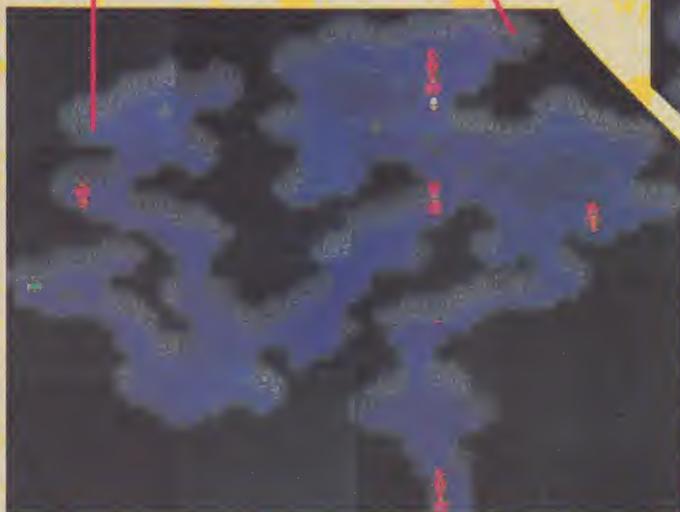
カ

入口B

ウ

入口C

1F-④



入口D

1F-5

キ

ク

入口E

1F-7

ケ

入口F

1F-6

入口G

入口H

エ

コ

イ

ア

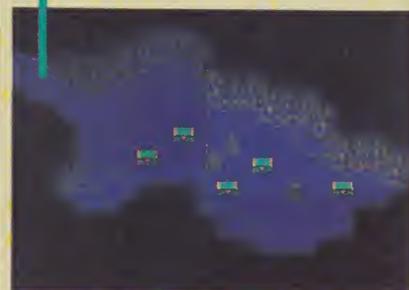
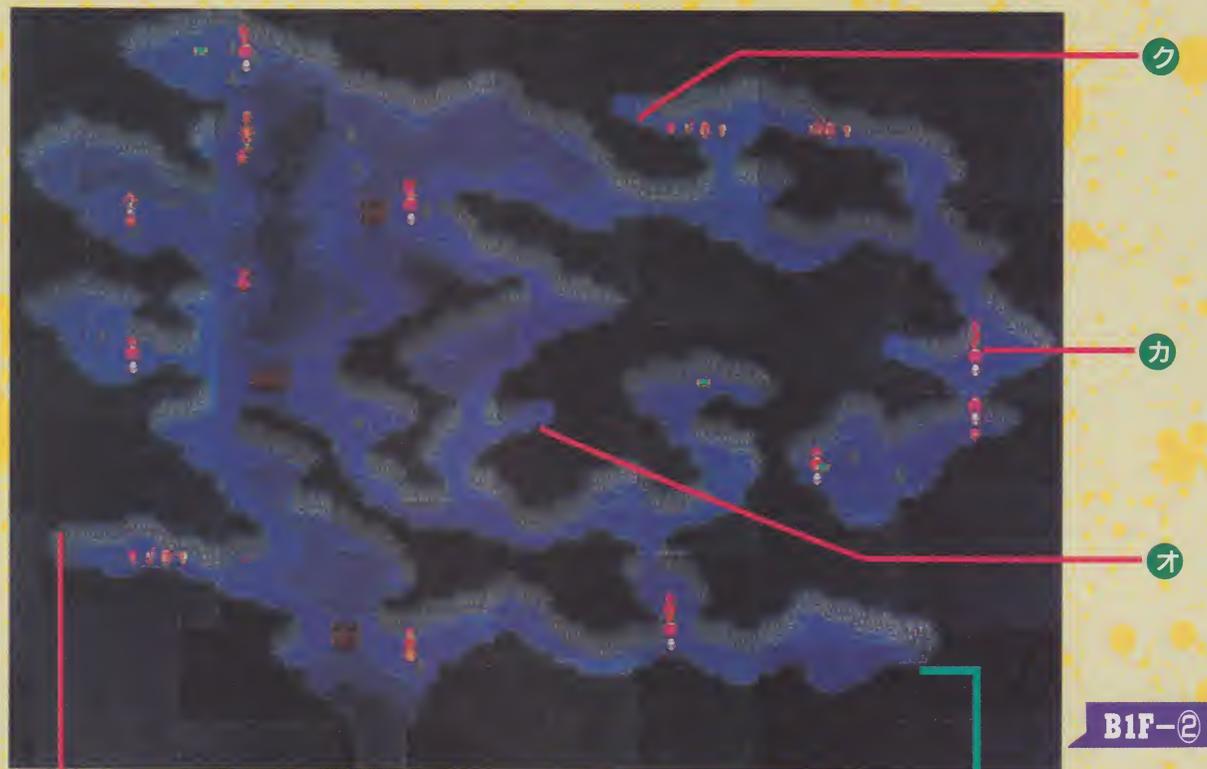
ウ

B1F-1

長門・秋芳洞（その3）

秋芳洞は、各フロアは広いが階層は地下2階までしかない。暗黒ランが咲いている（といっても花は見えないが）地下2階-②では、ボスバトルを2度にわたっ

て繰り広げることになる。魔将パジャラと闘将アスラ、どちらのボスも相当に手強い。あまり手こずるようなら、パジャラを倒した時点で出直すことも考えよう。



B2F-②

サ

コ

シ

POINT

暗黒ランの封印から、秋芳洞脱出まで

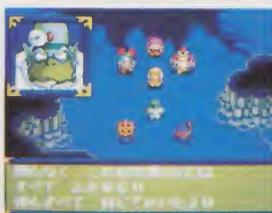
①どのルートから降りてこようか、魔将バジャラ、闘将アスラの2体のボスを倒さなければ暗黒ランに近づくことはできない。どちらのボスも非常に多彩な攻撃を見せるのでつかつかの行動は即、命取りとなる。戦闘中のメッセ



ージは絶対に飛ばさないことだ。

バジャラは幻惑の街を、アスラは自分の戦闘力をアップさせる術を得意としている。こちらにもそれに合わせて戦略を練ろう。

②暗黒ランを封印すると三博士が登場！なんと恐ろしいことに、秋芳洞内に落盤を起こして去っていく。通路の要所が土砂でふさがれてしまい、ルートが一変！「引波」の術や「戻り石」の効果も封じられてしまうので、脱



出路を求めて右往左往するハメになる。

まああんまりアセットもしようがないので、上へ上へと進もう。

写真の位置まで上ってくると、三太夫が助けにきてくれる。

③やっとの思いで秋芳洞から抜け出すと、鋼鉄城に乗ってホテイ丸が登場。「京都に8本目の暗黒ランが咲いた!」と、ショッキングな知らせを持ってくる。そのまま鋼鉄城に乗り込み京へと瞬移すると、すでに京都は血の海!



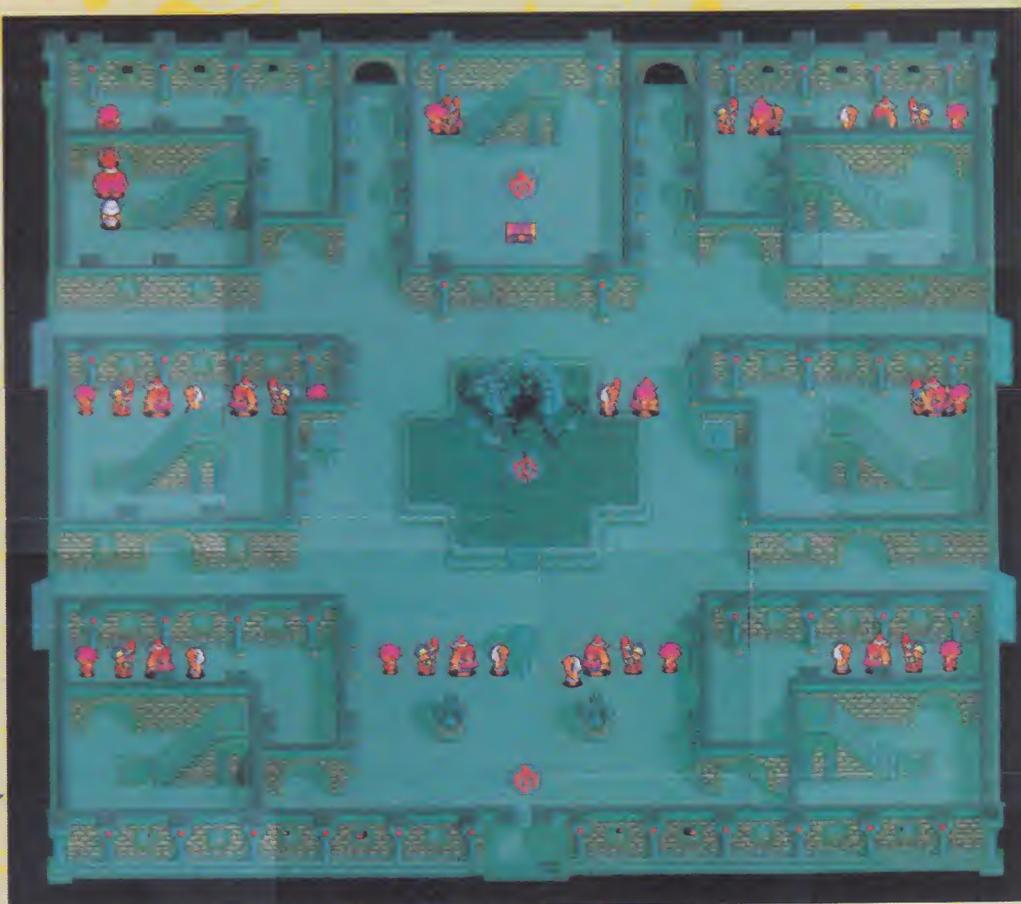
しかし、七振の聖剣を使い果たした卍丸たちには、どうすることもできない。もう悪神ヨミの復活を止めることはできないのか？

そして、ジバングの運命は？

吉備・いろは宮 ★重要アイテム 火の鍬 「天雷」の巻物 回天丹 聖母の脊 命の小瓶

✖ボスバトル 三途のマンタ

かつては聖剣を作り出すことができたという聖なる場所。しかしすでにかまどは崩れ、根の一族の侵入さえ許してしまっている。目的の「火の鍬」は3階にあるが、その途中には強力な根の戦士・三途のマンタが丸たちを待ちかまえている。



1F

POINT

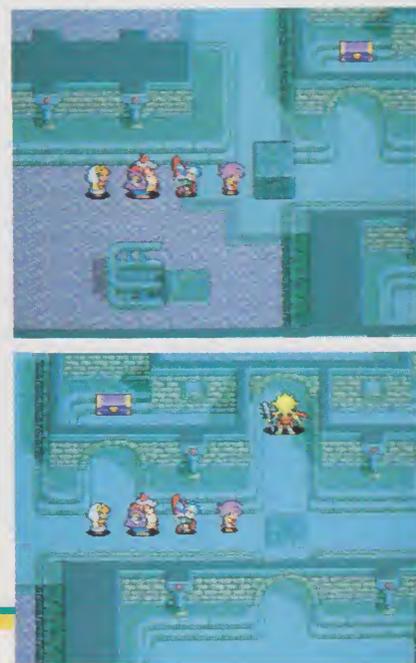
火刃村といろは宮

秋芳洞の暗黒ランを斬ったことで、吉備の北西部の根が消え、火刃村、いろは宮、黒繩洞窟などのポイントに進めるようになる。

京都を血の海に沈めた黒い暗黒ラン。これを封印するには、新しい聖剣が必要だ。伝説

の刀鍛冶の村・火刃村では、新たな聖剣を作るための3つの条件を聞くことができる。

その条件の1つ、聖剣を鍛える「火の鍬」があるのが火刃村の北にあるいろは宮。ここではちょっとしたパズルを解く必要もある。





2F



3F

勝 攻 略 テ ク ニ ッ ク No.8

いつ開ける? 百鬼夜行

近江の西京洞、因幡の玄武洞、石見の黄昏洞、浪華の三郎の足塚と全部で4ヶ所にある百鬼夜行の宝箱。中から飛び出す100匹の悪鬼を倒すことができれば、8000の徳と1万両、そして強力な装備品が手に入る。

当然のことながら早めに開けた方が、ゲームを有利に展開できるわけだが、100匹目に登場する百鬼王は、中盤戦のボスに匹敵するレベルを持つ強力な敵。もちろん本書でもボスとして扱っている。

すでに何度か書いたように、パーティが2人の時点で倒すのはまず不可能。絹が仲間になってすぐの時点でもかなり厳しい。P34にある百鬼王のデータをよく読んで、いつ挑戦すべきかを考えよう。もちろん百鬼王と戦う前に99匹のザコを倒さなければならないことも忘れずに。

また、前項で書いたように「七福の玉」をうまく使えば、なんと3万2000もの徳がもらえてしまう。これは例えば己丸が45段前後の場合、一挙に3~4段はレベルアップするという莫大なもの。首尾よくやれば、超効率的な戦略となるのだ。



←百鬼王の前に99匹のザコを倒さなければならぬのだ。



←4つの装備はどれも強力。特に骨の剣は、絹が持てる最強の剣だ。

吉備・黒縄洞窟

いろは宮の東の山肌に口を開けた洞窟。構造はさほど複雑ではないが、各フロアがへビのように細長くなっているため、いったん間違っ

ルートを選ぶとロスが大きい。さらに毒と酸の沼が洞窟中に広がっているため、「清水」の術が不可欠である。

★重要アイテム 火祭りの槍

1F
①



入口

A

B1F
②



B

C

B1F-②



1F-②

出口
(冥府の穴へ)

B2F



POINT

黒縄洞窟から 冥府の穴へ

黒縄洞窟～冥府の穴～地獄城と続く3つの大ダンジョン。この間には、記録できるような集落も「羽衣」の術で移動できるようなポイントもない。つまり敗走した場合、また黒縄洞窟から始めなければいけないということを肝に念じておくこと。ザコに手間どるようなら「突破」コマンドで戦力を温存することも考えよう。

また、黒縄洞窟出口と冥府の穴入口の間には、体と技を全快してくれる泉が湧いている。卍丸たちの段に不満がある人は、ここをベースに徳を稼ぐのもいい。



吉備・冥府の穴

★重要アイテム 折花の冠 聖母の脊 天狼の鎧

地獄城の前庭に相当するダンジョン。やはり至るところに酸の沼が広がっている。地下1階の北側には、地獄城へと続く2本の橋が架けられている。また、地下2階へ降りる必要はまったくない。



B

C

A

1F

入口

POINT

地獄城突入の前に

地下1階の地獄城入口の前には、またしても三博士が待っている。彼らの話によると、地獄城の城主は根の一族最強の戦士・剛天明王。千年前の戦いで、火の都を琵琶湖へ沈めた張本人だという。

彼の持つ宝玉「竜の勾玉」の力をもってすれば、再び火の都を復活させることができる。京の都に咲いた最後の暗黒ランを封じるためには、その火の都に残された聖地で、新たな聖剣を作

るしかないのだ!

こうして舞台は地獄城へと移るわけだが、橋を渡るその前に西へと進んでみよう。

なんとうれしいことに、ここにも体と技を全快してくれる泉が湧いている。この泉の存在に気がつくかどうかで、地獄城攻略の難易度は大きく変わってくるぞ。



B1F



A

B

C

B2F



吉備・地獄城(その1)



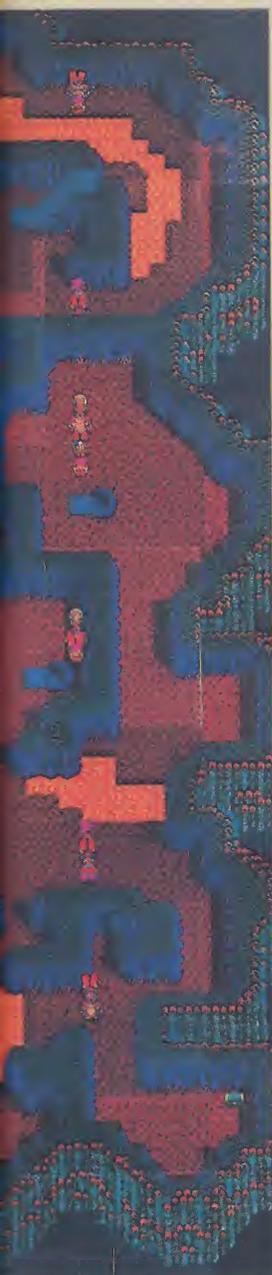
地の底にそびえ立つ最後の根の城・地獄城。もちろん出現するザコ敵の強さも尋常ではない。そのうえ、あちこちの通路をふさぐように湧き出している酸と毒の沼は、これまででも最大のダメージを与えてくる。

入口は2階に2つあるが、どちらから入ってもいったん3階に上らなければ、城主の剛天明王のもとにはたどり着くことができない。広さのわりに構造も複雑なので、どうプレイしても消耗は必至である。うまく計算して剛天明王の直前でレベルアップするようにしたい。



★ 重要アイテム 竜の勾玉

✖ ボスバトル 剛天明王



2F



3F

POINT

根の一族最強の男、
剛天明王

攻撃力だけでなく、悪神ヨミの半分はあるという剛天明王。

その攻撃の主体は、4本の剛腕を駆使した肉弾攻撃なので

「城壁」の術が有効だ。これにカブキの秘芸「悪態」を組み合わせれば、パーティが受けるダメージはかなり軽減できる。しかし全体攻撃の「地獄の業火」だけは防ぐことができないので要注意。「有明」「日立」など術でこまめに回復するしかない。

さらに剛天明王の体は12000！ 戦闘は間違いなく長期戦となるので、体だけでなく技を回復させる手段も講じておきたいところだ。



火の一族の坊やか 待っていたよ
わしが 根の一族 最強の戦士
剛天明王だ!!

百々地三太夫
地獄城に散る!

みごと剛天明王を葬り「竜の勾玉」を手に入れると、地獄城は音をたてて崩れはじめる。秋芳洞の時と同様にいくつかの通路がふさがれてしまい、またも窮地に陥る卍丸たち。

そのとき、救いの手を差し伸べるのは、ご存じ百々地三太夫だ。自らの命もかえりみない彼女たちの奮迅の活躍で、卍丸たちははろうじて脱出に成功する。だが…。



吉備・地獄城（その2）

さて、地獄城内には宝箱も多いが、その中身は「霊薬」「養老丸」「反魂丹」「名刀男山」などなど。はっきり言ってわざわざ開ける必要はないものばかりなので、寄り道はしない方がいい。

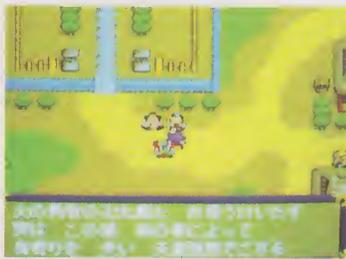


1F

勝 攻略テクニックNo.9

戦災孤児をさがせ!

ストーリーには関係のないサブイベント・孤児さがしの話。暗黒ランを斬って平



←孤児たちは、全部で8人いる。全員見つけることができるかな?

和になったエリアの集落で、以前にはいなかった山伏さんと子供がいることがある。この子供たちは、火多の元丸の家に連れていくことができるのだ。最後の戦いの前に、この孤児たちをさがしながら、各国をめぐるのはいかが?

おミルさんの素顔

京都の住宅区にいる、謎の美女おミルさん。一番高い贈り物である「三連の指輪」を買っていけば、その正体はわかるが、結局素顔を見ることはできないので、悔しい思



←○○倉の中の装備品を犠牲にすれば、おミルさんの素顔が……。

いをした人も多だろう。

しかし、安芸の国で手に入る「○○○○○」を渡せば、彼女の顔を隠すすだれは完全になくなるのだ!

ボス&要注意ザコ敵データリスト



体	780
技	0
金	1023
レベル	62
攻撃力	204
防御力	365
すばやさ	354
経験値	612

テンギャン

生爪をはいてくる攻撃で、全員が平均30のダメージを受ける。またときどき、店では買えない「天狗スーツ」を落とす。



体	243
技	23
金	587
レベル	64
攻撃力	154
防御力	300
すばやさ	463
経験値	345

燃えガシラ

仲間を呼ぶことを得意にしたザコ敵で、倒すとたまに「殉教の碑」を落としていく。



体	1465
技	55
金	1242
レベル	65
攻撃力	213
防御力	110
すばやさ	397
経験値	985

明けガラス

口から強力な炎を吐く攻撃と、「陽炎」術を繰り出してくる。倒すときどき「陽炎の杖」を落としていく。



体	568
技	0
金	1406
レベル	65
攻撃力	212
防御力	355
すばやさ	332
経験値	1052

花獅子ボタン

特殊攻撃は仕掛けてこないけれど、コイツを倒すと「七福の玉」をときどき落とすことがあるぞ。



体	507
技	0
金	821
レベル	65
攻撃力	507
防御力	387
すばやさ	367
経験値	724

闇一揆

コイツは力をためて攻撃してきたり、お金を盗んだりするので注意。こくたまに「回天丹」を落としていく。



体	1105
技	76
金	1245
レベル	74
攻撃力	254
防御力	126
すばやさ	400
経験値	985

ヤタガラス

「天雷」の術を使ってくる上に、お金を盗むとんでもないヤツ。ときどき「脳波ヘルム」を落としていく。



体	764
技	15
金	1248
レベル	76
攻撃力	243
防御力	384
すばやさ	409
経験値	2100

母なる病巣

酸、毒、マヒの攻撃が得意。だけど、倒すときどき経験値が得られるうえに、まれに「神鳴刀」を落としていくのだ。



体	265
技	20
金	622
レベル	65
攻撃力	184
防御力	100
すばやさ	345
経験値	325

シオノメ

仲間をよく呼ぶが、自爆するのも得意。倒すときどき「沈黙の兜」を落としていくが、これは呪われているから注意。



体	614
技	0
金	2354
レベル	70
攻撃力	280
防御力	185
すばやさ	350
経験値	1145

カチ割り

「背水」の奥義を繰り出してくるザコ敵。高い経験値もさることながら、たまに「赤いヒール」を落としていくのだ。



体	592
技	0
金	1845
レベル	70
攻撃力	225
防御力	522
すばやさ	400
経験値	468

冬の鬼

特殊攻撃は仕掛けてこないが、コイツを倒すと、ときどき防具の「ひょっここ」を落としていくのだ。



出現場所	白銀城
体	7324
技	75
金	16254
レベル	70
攻撃力	218
防御力	520
すばやさ	380
経験値	8510

百貫丸

白銀城で絹を捕らえていた、根の一族の將軍。三博士の話では、かなりの女好きらしい。コイツは「体当り」の奥義を仕掛けてくるうえ、ときどき特殊攻撃で鼻から氷の粒を吐き出し、円丸たちにダメージを与えつつ凍りつかせるぞ。

“鼻から氷の粒を吐き出した”



出現場所	いろは宮
体	9500
技	200
金	16512
レベル	73
攻撃力	248
防御力	625
すばやさ	420
経験値	11537

三途のマンタ

いろは宮内の通路に立ちはだかっている、中ボス。ツノが輝きだしマンタは妖光に包まれた。野獣のおたけびをあげたなどの特殊攻撃を持っていて、それぞれ受ける術や直接攻撃を無力化してしまうのだ。

特殊攻撃
連続攻撃
奥義の「頭突き」



出現場所	秋芳洞
体	8750
技	300
金	11562
レベル	72
攻撃力	215
防御力	461
すばやさ	537
経験値	9421

魔将パジャラ

ジバンガーの大きな洞窟・秋芳洞に潜む強敵。コイツは優しく笑って、円丸たちを混乱させてくるから注意。しかも、受けた攻撃の半分を反射する特殊攻撃も使うので、苦戦が予想される。また体の残りカ少数になると、回復してくるぞ。

“優しく笑った”



出現場所	秋芳洞
体	11354
技	125
金	14637
レベル	72
攻撃力	234
防御力	498
すばやさ	398
経験値	10002

闘将アスラ

コイツも秋芳洞で、円丸たちの行く手を阻むヤツ。全身から赤い靈気を発した”ですばやさをつけてきたり、自分の血を鉢に塗りつけて、攻撃力をアップしたりする。それぞれ仕掛けてくる確率は低いけれど、用心した方がいいぞ。

特殊攻撃
“自分の血を鉢に塗りつけた”



出現場所	地獄城
体	12000
技	120
金	30224
レベル	76
攻撃力	270
防御力	700
すばやさ	450
経験値	15864

剛天明王

地獄城の城主で、根の一族唯一の強者。“地獄の業火が焼き尽くす”攻撃を仕掛けると、全員が平均100ものダメージを受けてしまう。また、ときおり仕掛けてくる“狂乱の舞い”は、しばらくコイツと1対1で戦うハメになるから注意。

“地獄の業火が焼き尽くす”

血の京

ついに時は至れり。今こそ悪神ヨミが復活する！ 黒き暗黒ランの下で血の海へと姿を変えた京の都。長い旅の結末を飾るのは、はたして生か死か？



血の京 S T O R Y

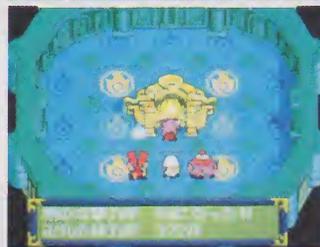
秋芳洞に咲いた、7本目の暗黒ランを封印した卍丸。だがその時京には、8本目のひときわ巨大な暗黒ランが出現していた！ すべての聖剣を使い果たした今、この最後の暗黒ランを封印するためには、新たな聖剣を作り出さねばならない。吉備の火刃村、いろは宮、そして地獄城をめぐりすべての準備を整えた卍丸は琵琶湖へと向かう。竜の勾玉の力が琵琶湖の水を吸い上げ、いにしへの火の都が姿を現す!! 父の形見の剣を聖地・大霊院で鍛え上げる卍丸。そしてついに最強の聖剣・大霊院卍丸が完成した！ 今、ジバングの命運をかけた最後の戦いが始まる!!

火の都復活！



↑千年前の戦いで琵琶湖に沈んだ火の都。そこには、聖剣を作るために残された最後の聖地・大霊院が。

最後の聖剣



↑「火の鎚」を握り、聖なる炎で「形見の剣」を打ち直す卍丸。剣に注ぎ込む卍丸の命が、大霊院卍丸を作り上げる！

鋼鉄城特攻！



↑卍丸たちを暗黒ランに近づけるため、ホテイ丸は鋼鉄城での攻撃を試みる。はたしてその成否は？

花の御所



↑黒い暗黒ランが咲く、ヨミの宮殿「花の御所」。その最下層には、京の都の人々が捕らえられていた。

ボス&要注意ザコ敵データリスト



体	354
技	20
金	875
レベル	74
攻撃力	243
防御力	465
すばやさ	360
経験値	1023

緑の滑空隊

「体当たり」攻撃を仕掛けてくるうえに、仲間を食べて吸収し、体を増幅させるので早めに倒しておこう。



体	460
技	0
金	750
レベル	74
攻撃力	235
防御力	286
すばやさ	357
経験値	1153

肉の夢

特殊攻撃らしいものはないけれど、コイツは金を盗んでいくぞ。十分に気をつけておこう。



体	462
技	24
金	1005
レベル	74
攻撃力	221
防御力	425
すばやさ	543
経験値	1320

紫の接吻

「雷電」の術を特殊攻撃として、バンバン使ってくるぞ。また、たまに「神鳴刀」を落としていくことがあるのだ。



体	372
技	6
金	1320
レベル	74
攻撃力	230
防御力	210
すばやさ	389
経験値	1400

ツトツ子

コイツは「宿木」と「母忘」の2種類の術を使って、円丸たちに襲いかかってくるぞ。



体	500
技	120
金	1620
レベル	74
攻撃力	230
防御力	511
すばやさ	480
経験値	512

ヌマリヒョン

「母忘」「月読」「月寝」「追風」「火蛇」「仏滅」「久松」「有明」の8種類の術を、自在に使ってくるのだ。



体	834
技	30
金	2025
レベル	75
攻撃力	300
防御力	307
すばやさ	365
経験値	2341

人面狩り

特殊攻撃で大太刀を振り回してくる。この時、大ダメージを受けてしまうが、逆にコイツの防御力はグンと下がってるぞ。



体	801
技	0
金	1001
レベル	75
攻撃力	246
防御力	175
すばやさ	384
経験値	1354

波うつ肉汁

毒と酸の攻撃を仕掛けてくる、ザコ敵だ。だけど、倒すとよく「清涼丸」を落としていくので、これで回復が可能。



体	975
技	30
金	1252
レベル	75
攻撃力	234
防御力	305
すばやさ	379
経験値	1087

人喰い鳥

「業火を吐いた」の特殊攻撃を使ってくる。この強力な火炎攻撃により、ダメージを与えてくるのだ。



体	700
技	50
金	1864
レベル	76
攻撃力	237
防御力	287
すばやさ	409
経験値	1864

獣犬魔王

「金剛」と「軍炎」の2種類の強力な術を、特殊攻撃で持っているヤツ。技の数もそこそこあるので、注意しよう。



体	754
技	45
金	2025
レベル	76
攻撃力	232
防御力	175
すばやさ	377
経験値	1895

ムラタマ

コイツの特殊攻撃は、「鬼火」「軍炎」「残火」の3種類。いずれも炎系の術で攻めてくるぞ。



体	614
技	0
金	1324
レベル	76
攻撃力	298
防御力	578
すばやさ	369
経験値	544

人間牧場

奥義の「胴締め」を特殊攻撃として得意にしている。倒すと「回天丹」を落としていくことがあるが、確率は低い。



体	521
技	38
金	1264
レベル	76
攻撃力	265
防御力	667
すばやさ	423
経験値	513

邪赤竜

コイツの得意としている特殊攻撃は、「天雷」の術だ。強力な術なので、できれば使われる前に倒しておきたい。

破王 ラーガ

出現場所	花の御所
体	16507
技	120
金	13245
レベル	75
攻撃力	268
防御力	135
すばやさ	398
経験値	15836



特殊攻撃

花の御所を、破王ラージャとともに守っている。コイツは連続攻撃が得意なうえ、ときどき頭のムチで円丸たちを攻撃し、さらに凍らせてしまうという、ラージャと同じような「凍竜」の術のような特殊攻撃を使ってくる。



特殊攻撃

花の御所で円丸たちに立ちはだかる強敵。連続攻撃と「凍竜」の術を特殊攻撃として、繰り出してくるぞ。両方とも出る確率が低いけれど、油断は禁物だ。また、「城壁」の術を使って直接攻撃を受けつけなくするぞ。

破王 ラージャ

出現場所	花の御所
体	18223
技	100
金	14235
レベル	75
攻撃力	230
防御力	232
すばやさ	400
経験値	1768

阿鼻の獅子

出現場所	花の御所
体	17650
技	0
金	15344
レベル	75
攻撃力	240
防御力	321
すばやさ	485
経験値	13580



特殊攻撃

花の御所の最下層にある、ヨミの部屋を守る番犬。それがこの2匹だ。阿鼻の獅子の“電撃攻撃”これは雷系の攻撃で、よく使ってくる。また、ときどき“ふところに飛び込んだ”で攻撃してくることもある。



特殊攻撃

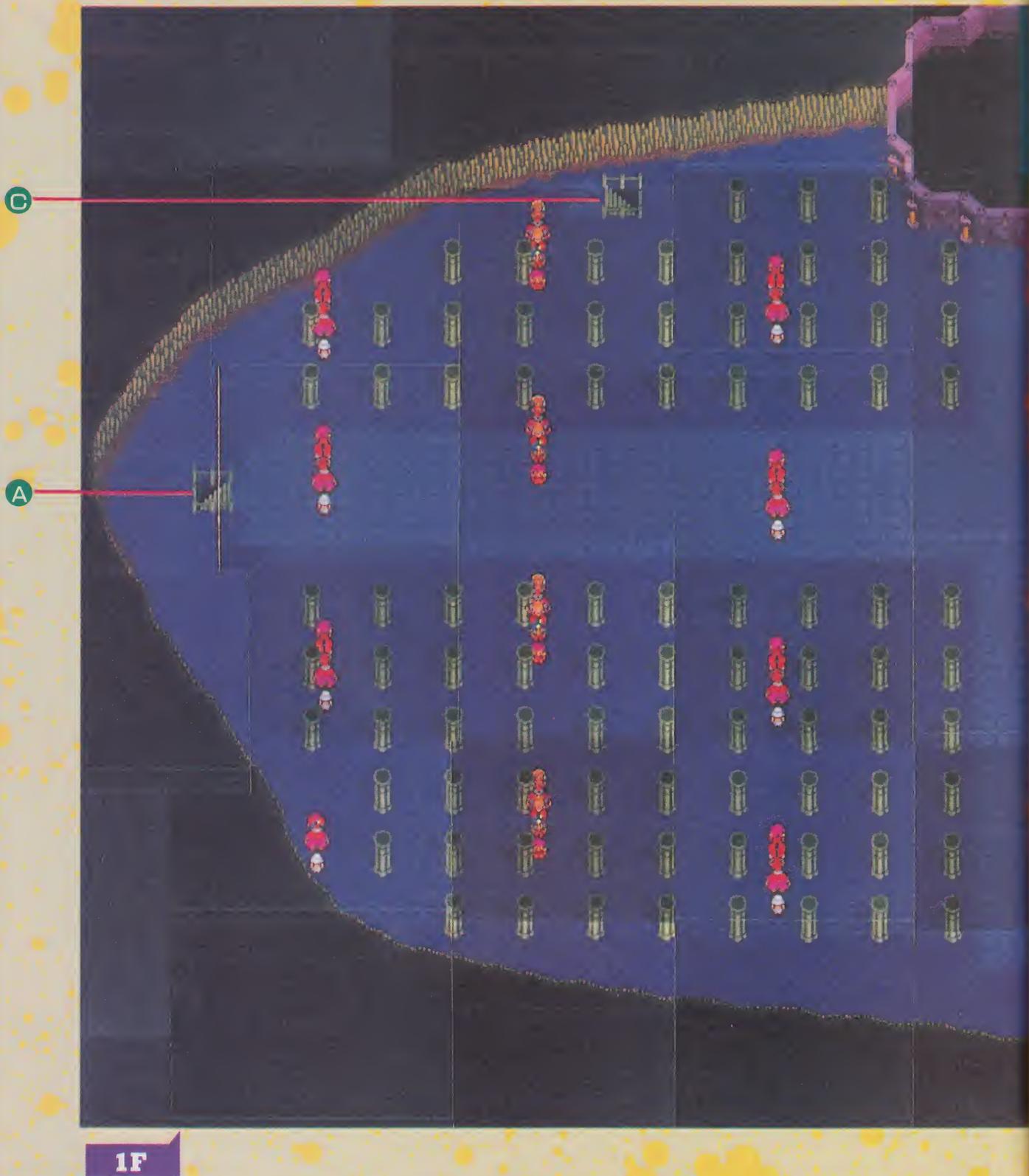
阿鼻の獅子といっしょに、ヨミの部屋を守る敵。ふところに飛び込んだ”で攻撃してくるのは阿鼻の獅子と同じだが、このほかに“火炎攻撃”を使ってくるのだ。この特殊攻撃も、ひんぱんに使うので用心しよう。

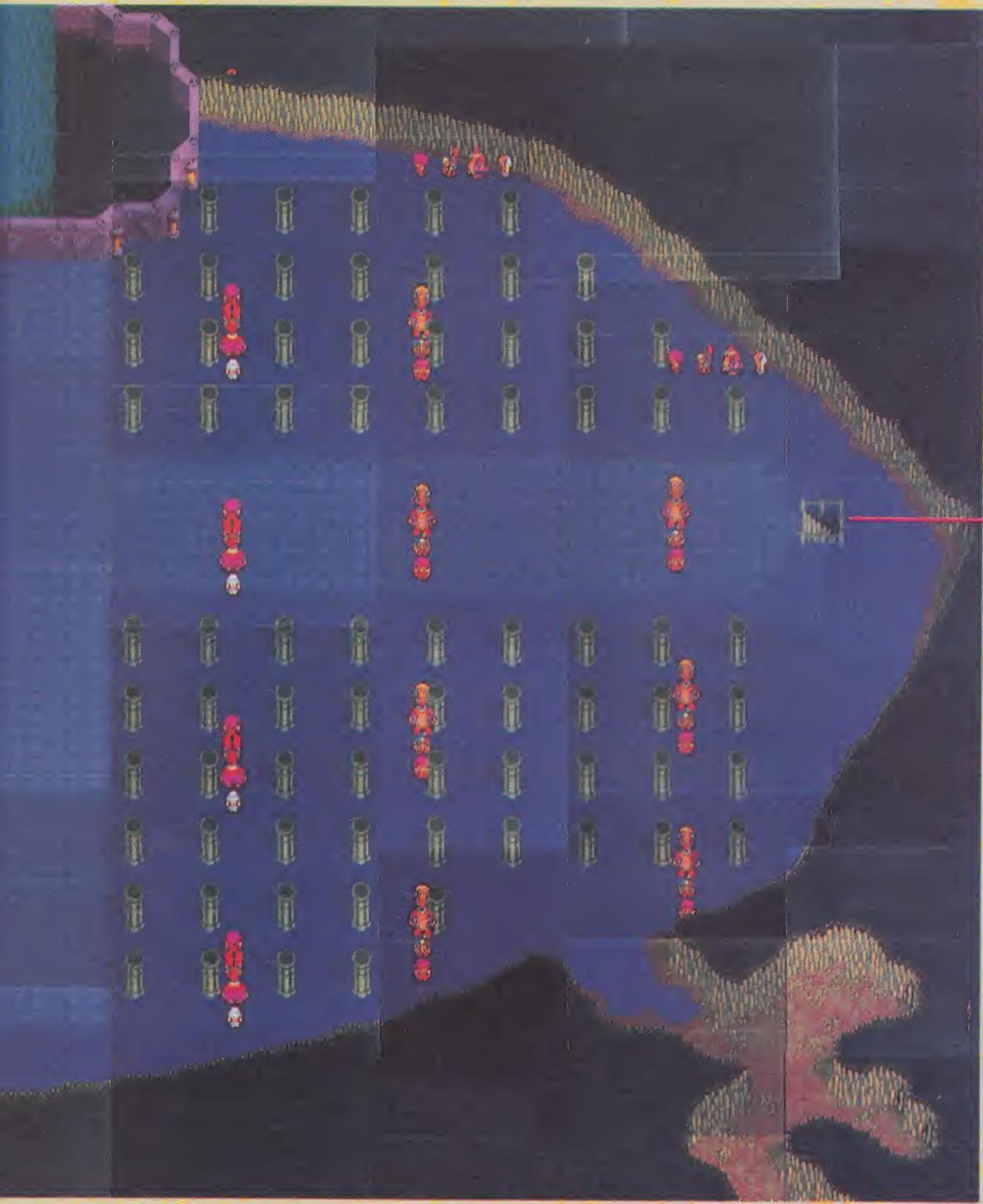
叫喚の獅子

出現場所	花の御所
体	16845
技	0
金	12453
レベル	75
攻撃力	256
防御力	345
すばやさ	420
経験値	2004

血の京・花の御所(その1)

最後の戦いの舞台はヨミの宮殿・花の御所。出現するザコはさすがに強い。ダンジョンの構造自体は比較的単純。ほとんど1本道と言ってもいいほどだ。





B

入口

血の京・花の御所(その2)

花の御所の正ルートは、1階Cの階段から地下1階-①へと続く道。最後の暗黒ランの茎を眺めながら、ひたすら下へ下へと進んでいこう。1階A、Bの階段に続いている地下1階-②には、宝箱がズラリと並

んでいるが、中身はほとんどが霊薬。強力なザコが飛び出してくるものもいくつかあるので、レベルアップしたい人以外は、わざわざ降りる必要もないフロアである。



C

B1F-①

A



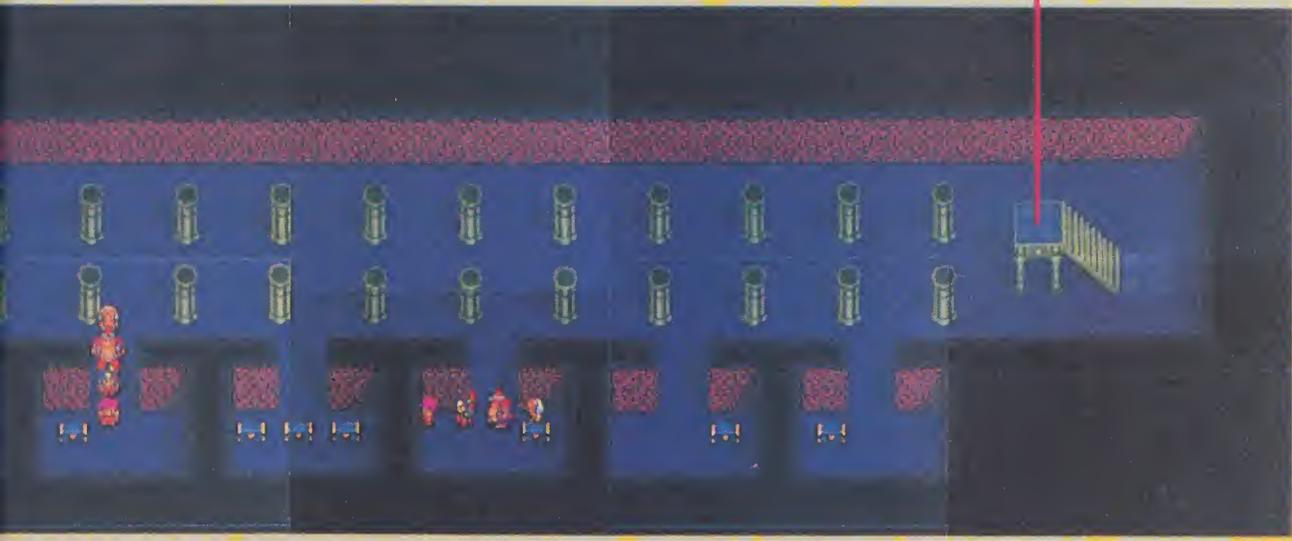
B1F-②



D

B2F

B



血の京・花の御所(その3)

地下6階で破王ラーガ&破王ラージャ、地下7階で阿鼻の獅子&叫喚の獅子の2組のボスを倒せば、最後の暗黒ランの咲くヨミの間は目前だ。そこには三博士

と京の都の人々、そしてまさに復活を果たさんとする悪神ヨミの姿が!! 長きにわたる火と根の戦いの決着と、ジバングの命運をかけた戦いが今こそ始まる!

✖ **ボスバトル** 破王ラーガ

&

破王ラージャ

阿鼻の獅子

&

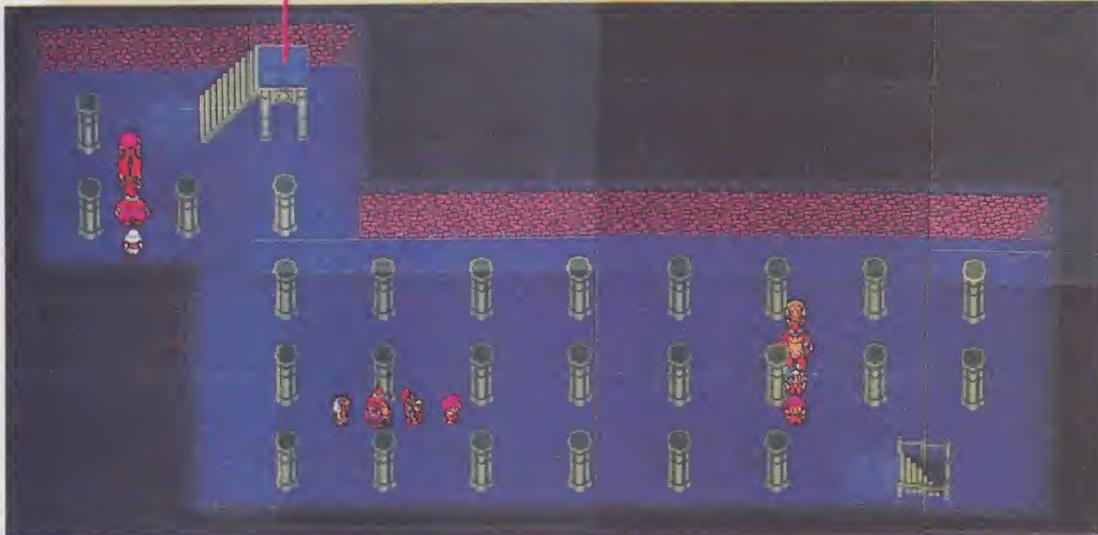
叫喚の獅子

機械獣デデベ

ヨミ(幼虫)

悪神ヨミ

D



B3F



B4F



B5F

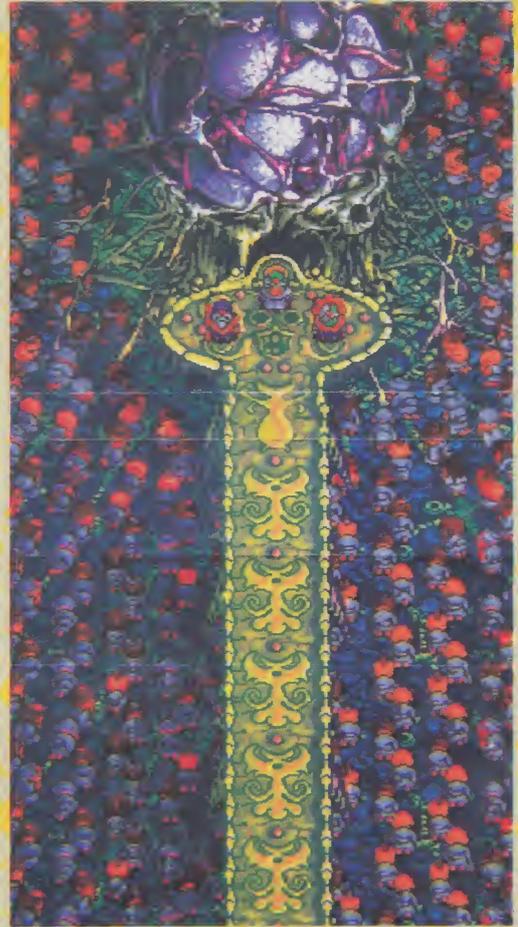


B6F

B7F



ヨミの間



勝利を我が手に! ついに最後の戦い!!

ついに最後の決戦だ。機械獣デデベ、ヨミ(幼虫)、そして神の姿を現したヨミが卍丸たちの前に立ちふさがる! すべての戦いが終わったとき、キミはそこに何を見るのだろうか。

三博士の賭け

いまだ復活を果たさぬ悪神ヨミ。三博士はヨミの間に集めた京都の人間すべての命をヨミに吸収させることで、遅れをとり戻そうとする。博士たちの言葉通りに次々とヨミの中に消えてゆく人々。

さらに、三博士は最後の賭けに出た! 三博士自らの命と、その持てる力のすべてを結集した究極の生命体・機械獣デデベがいま誕生する!



ヨミ復活!

卍丸たちは黒い暗黒ランの前に立ち、聖剣・大霊院卍丸を握りしめた。剣先から光が延び、最後の暗黒ランが封印される!

だが、それと同時にヨミが姿を現した!! プヨプヨとした体と巨大なカマを持つ巨大な虫。これが根の一族の神なのか?



神との戦い

ヨミの背中が割れ、巨大な人影が出現した。その影はこう告げる。

「我はヨミ。暗黒を司る神なり!」これこそ悪神ヨミの真の姿!! はたして火の勇者たちの力は神にも通じるのか? そして、火の一族の神・マリは…?



最終ボスデータリスト

13802



三博士合体
機械獣
デデベ

あの三博士が研究の末に完成させた、究極の生命体。自らを合体させて怪物となり、祀丸たちを襲う。特殊攻撃の“巨大な炎を浴びせた”は、全員攻撃。平均100ものダメージを奪ってしまう。

出現場所

花の御所

体	14500
技	540
金	36812
レベル	77
攻撃力	258
防御力	680
すばやさ	500
経験値	20426

特殊攻撃

“巨大な炎を浴びせた”

36000



ヨミ (幼虫)

根の一族の象徴であるヨミの、幼虫の頃の姿。幼虫といっても、体や技の数値はバカ高いものがある。またコイツは、特殊攻撃で醜い体を揺すって邪気をふりまいた”

出現場所

花の御所

体	36000
技	540
金	42510
レベル	79
攻撃力	455
防御力	214
すばやさ	430
経験値	23254

特殊攻撃

“醜い体を揺すって邪気をふりまいた”

19807



悪神ヨミ

幼虫に勝つと、いよいよヨミが真の姿を現す。今までの敵たちと違い、ひたすら厳しい攻撃を仕掛けてくるぞ。特殊攻撃によって、全員に平均100か60のダメージをそれぞれ別々に、ときには連続して与えてくるのだ。

出現場所

花の御所

体	20000
技	0
金	68121
レベル	?
攻撃力	?
防御力	?
すばやさ	?
経験値	65257

特殊攻撃

全員に平均100のダメージ

勝 攻略テクニックNo.10

行商人について

村の庄屋や宿屋で商売をしている行商人は、だいたいお店で売られているアイテムより、1割ほど安く商品を買っている。そのうえよろず屋のように、武器・防具を買っている行商人もいるから、比較的高価な装備品も安く買えるぞ。

ただしその行商人は、ランダムに登場。同じ村にいつ行っても、必ず商売をしているとは限らないのだ。また、村に固定して商売する行商人も中にはいるけど、この商人たちは村のよろず屋の役

割をしているため、割引してもらえないぞ。見た目では、その違いがわからないので注意しよう。

ちなみに下の表は、行商人が国ごとに売っているもの。その国で出現する行商人なら、だいたい表内のアイテムを売っているけど、なかには品ぞろえの少ない商人もいる(固定行商人は除く)。結局、いいものが安く買えるかどうかは運しだいということ。



行 火多の国	そば団子	2	甘露丸	25
	清涼丸	18	風の護符	54
	三度笠	25	足軽の槍	190
	山の草履	7	狐の帽子	60
	旅がっば	54		

行 尾張の国	甘露丸	25	清涼丸	18
	戻り石	90	風の護符	54
	嵐の護符	54	足軽の槍	190
	鹿皮の沓	62	孤軍刀	324
	鎖かたびら	153	鉄はちがね	324
	くさり鎌	1240		

行 伊勢の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	鉄はちがね	324	僧兵鎧	700
	地下足袋	216	徐福の剣	1890
	麻の草履	270	山犬の兜	468

行 紀伊の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	山犬の兜	468	麻の草履	270
	怪刀木枯し	3980	海賊の太刀	2180
	エビ殻の鎧	1890	麦穂の沓	900

行 京の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	旅人の草鞋	1330	情熱の花束	1800
	開心首飾り	6750	香水十八番	13500
	馬具風呂敷	27000	七福の玉	3600

行 近江の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	一揆のクワ	3240	僧兵頭巾	4000
	飛脚の草鞋	2520		

行 越前の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	飛脚の草鞋	2520	竜神の鉢	16200
	雪割の長靴	3100		

行 越中の国	百命丸	68	清涼丸	18
	戻り石	90	嵐の護符	54
	嵐の護符	54	小型削岩機	888
	天狗の頭巾	6570	春眠の杖	54000
	白鹿の沓	4300	荒刀国崩し	27600
	月光の胴	7560		

行 越後の国	百命丸	68	清涼丸	18
	戻り石	90	嵐の護符	54
	嵐の護符	54	坑夫の腹巻き	2160
	必勝鉢巻き	36	十六文の靴	2880
	小型削岩機	888	陽炎の杖	7200
	冬枯の杖	4500	名刀七ツ胴	32200

行 因幡の国	百命丸	68	清涼丸	18
	戻り石	90	嵐の護符	54
	嵐の護符	54	式神の符	2250
	逃水の杖	16200	大地刀	36600
	白糸の着物	24300	青の鎧	21600
	水鏡の兜	12000	疾風の草鞋	5210

行 出雲の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	三角の玉	7200	村雲の剣	50500
	大関まわし	14400	紫苑の道着	23400
	冬の髪飾り	20000	銀竹の胴	25800

行 石見の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	突進の槍	67500	霧の衣	40000
	退魔の兜	15000	鎌風の草鞋	9000
	武者鎧	41000	一角頭巾	21000

行 丹波の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	綿帽子	398	かぶと割刀	118000
	雷電まわし	51000	姫百合の衣	63000
	武蔵刀	145000	青雲の胴	63000

行 浪華の国	百命丸	68	清涼丸	18
	戻り石	90	嵐の護符	54
	嵐の護符	54	百年人參	8500
	武蔵刀	145000	豪傑の腹当	111000
	超特大草鞋	21500	青雲の胴	63000
	名刀吠丸	244000	弁天の兜	98000

行 吉備の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	紅花の小柄	78000	大車輪刀	135000
	唐獅子の胴	89000	片翼の沓	59800
	神鳴刀	298000	烈火の鎧	87000

行 安芸の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	神鳴刀	298000	シェラの兜	140000
	神風の沓	108000	紫陽花の沓	70000
	ダイダラ刀	170000	白獅子の鎧	248000

行 長門の国	甘露丸	25	百命丸	68
	清涼丸	18	戻り石	90
	嵐の護符	54	嵐の護符	54
	神鳴刀	298000	無双甲	150600
	折花の冠	215000	荒神の兜	82000
	天狼の鎧	18000	不死鳥の衣	302000

固定行商人

固定行商人は、お店の少ない村などによく現れる。売られているアイテムの種類は少ないので、お世話になるのは本当に困った時くらい。

行 鈴鹿峠	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20		
行 伊勢				

行 白川村	黒クワ	60	野良着	20
	山の草鞋	8		
行 火多				

行 犬山町	黒クワ	60	黒クワ	60
	黒クワ	60	黒クワ	60
	野良着	20	野良着	20
	野良着	20	野良着	20
行 尾張				

行 長篠町	足軽の槍	210	孤軍刀	360
	鎖かたびら	170		
行 尾張				

行 青口神社	甘露丸	28	百命丸	76
	清涼丸	20	嵐の護符	60
行 丹波	戻り石	100		

行 赤川神社	清涼丸	20	養老丸	400
	嵐の護符	60	戻り石	100
行 丹波				

行 岸和田村	百命丸	76	清涼丸	20
	養老丸	400	百年人參	10000
行 浪華				

天外Ⅱ世界

ワールド

アイテム、術、奥義などの各種詳細データをはじめ、
本邦初公開のキャラクター設定資料、戦闘の楽しみ方、
誰も知らない裏設定など、
『天外Ⅱ』を隅から隅まで楽しむための
アカデミックな企画を満載!!
2度目のプレイにチャレンジする前に、これを読むべし!

徹底研究

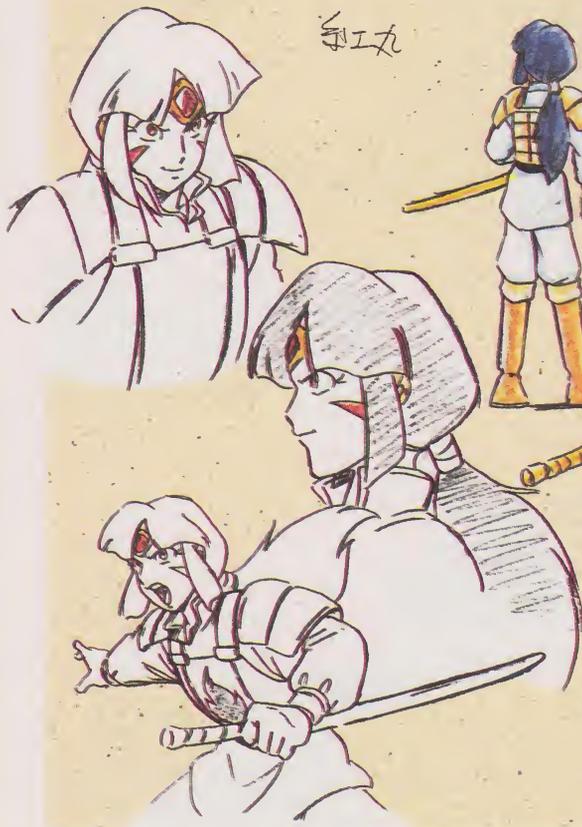
特選

キャラクターデザイン

公開

『天外II』の影には、その世界を支える膨大な設定が存在する。このページではゲーム画面では見ることができない、さまざまなキャラクターの設定資料をまとめて紹介しよう。

1 火の勇者編



紅丸



七聖剣

本彦 紅丸 松虫 静 義経 カラス 三郎

七振の聖剣

それぞれの勇者が魂を宿す聖剣。画面では、柄にある顔の部分アップで登場する。刀あり剣あり、短剣や鉾まであったり見ていてあきない。

獅子王・紅丸

意外に優男という感じの紅丸。ほおのくまどりと額の宝石(?)がポイントかな? いかにも冷静沈着という雰囲気を感じられる。

闇の剣士・カラス

ゲーム中の情報では、天狗たちの頭だったらしいカラス。でも、そうすると、根の一族生まれの火の勇者ってことなのかな？

どうみても人間の顔じゃないけれど、左の笑顔が実にいい表情だ。

水の貴公子・義経

貴公子っていうわりには、ワイルドな表情の義経。年齢的にも性格的にも、卍丸に近いものがあるように見える。

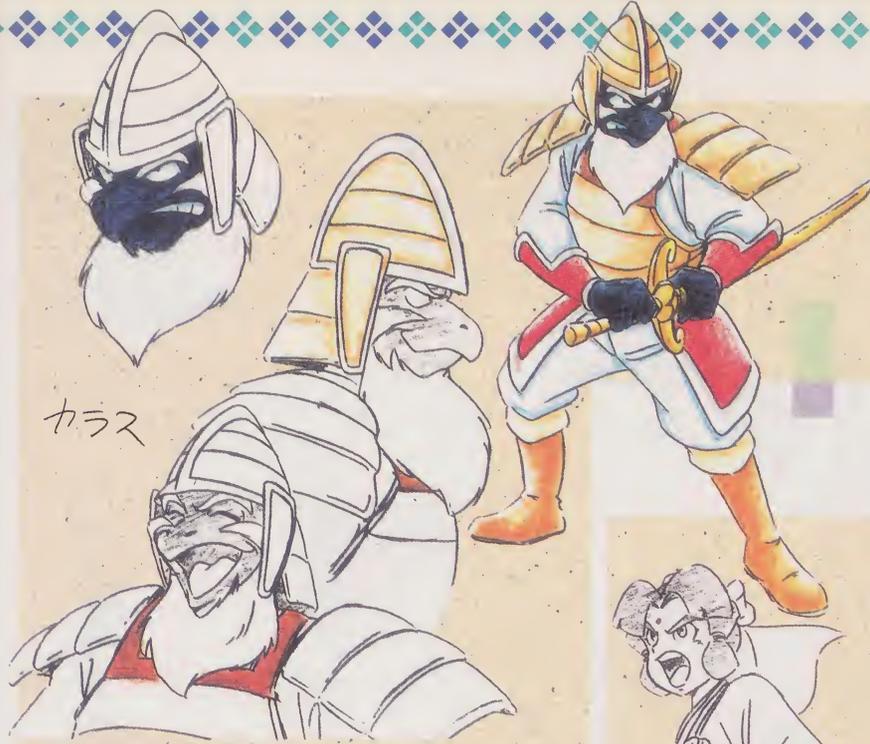
義経

火の巨人・女彦

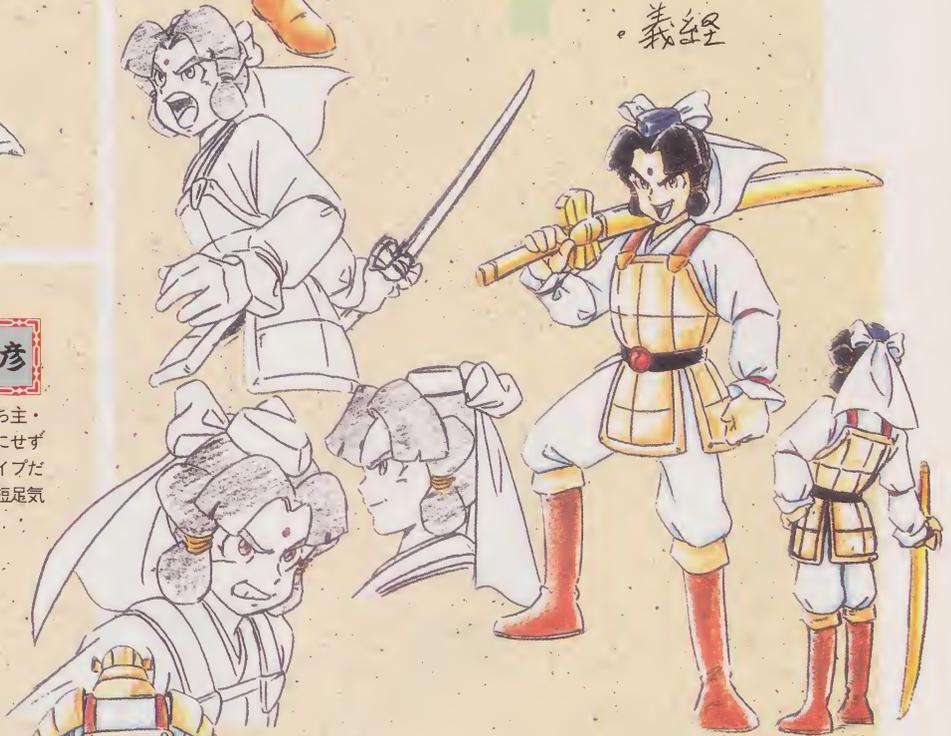
極楽に匹敵する巨体の持ち主・女彦。もう細かいことは気にせずガンガン力で押していくタイプだね。ちょっと、いやだいが短足気味なのがまたそれらしい。

七人の勇者たち

卍丸の母の話に登場する火の勇者たちのイメージビジュアル。この七人がどんな活躍をしたのかは、断片的にしか語られない。



カラス



女彦

静

火刃の女王・静

盲目の女勇者・静。衣装は、巫女さんのイメージかな。女王という異名の通り、りりしさの中にも気品を漂わせている。

浪華の火の玉小僧三郎

どこから見ても「悪ガキ」って感じの三郎。自分の身長より、背負っている聖剣の方が大きいのがスゴイ。この聖剣、どうやって振り回したんだろうか？

三郎

☆
色
レス

悲恋の鬼百合・松虫

静とは対照的に激しさのカタマリという感じの松虫。鬼百合っていうのは納得がいくけど、この娘に悲恋っていうのはちょっと想像つかないなあ。左下の「フ×××クユー」ポーズがブリチャー。

松虫

火の都

ローマ建築をイメージしてデザインされたという火の一族の都。7人の勇者たちもかつてはこの地に集ったのだろうか？



2 ジパングの人々編



エビス丸の母

これは衣装のデザイン画のよう
で、お春さんが無表情なのが惜し
い。しかしエビス丸ってほんとに小さ
いんだねえ。



エビス丸の父

若いようだが意外にカンロクがある、エビス丸
のおやじさん。顔は男の履歴書です。

傘岩仙人 なんとこんな姿をしていた傘岩仙
人。こんなバカでっかい筆で絵を描
いているのだろうか？



へび仙人

まさかこんなトンでもないコスチュームだ
ったとは思わなかったへび仙人。これじゃ
歩間違えたら妖怪である。

エビス丸

南蛮船のキャプテン、エビス丸。基本的
にホテイ丸と同じ服なのだが、恰幅が小さい
イメージがちと異なる。



ホテイ丸

ほとんど前作と同じ姿で登場するホテイ
丸。京都の貧民区のグラフィックでは、も
っと薄汚い格好をしている。



髪とか 髪がサリンガ
かりりちが
まが
二本
髪を
髪作て下す!!
金のサリンガ 髪をいす。



弁慶

良く見れば、手首(?)や首にアクセサ
リーがついている弁慶。



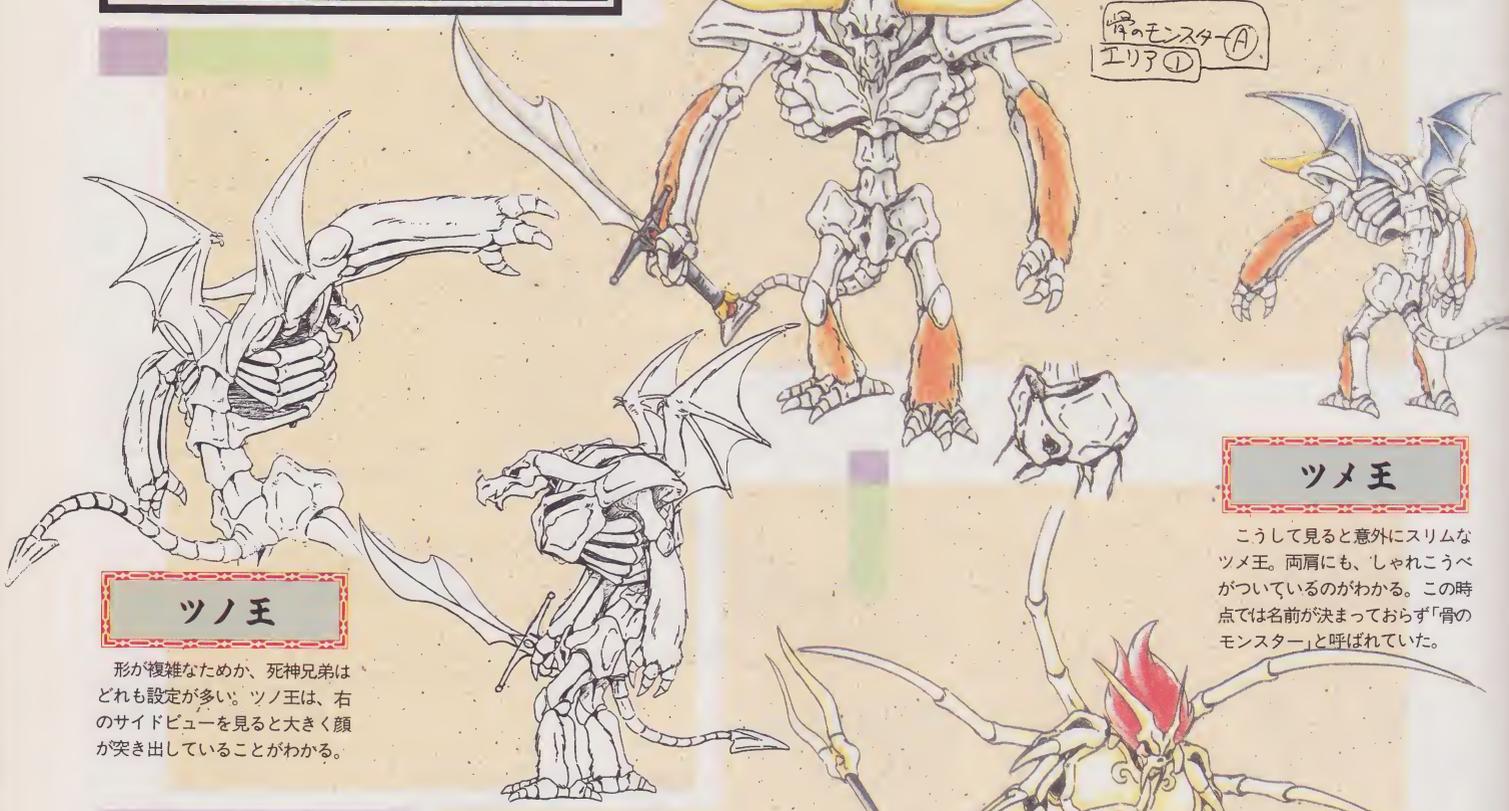
弁天様

右の2点は、デザイン決定前の弁天様。
衣装ばかりでなく、顔も今とは違ってい
る。



3 根の一族編

骨のモンスター
エリア①

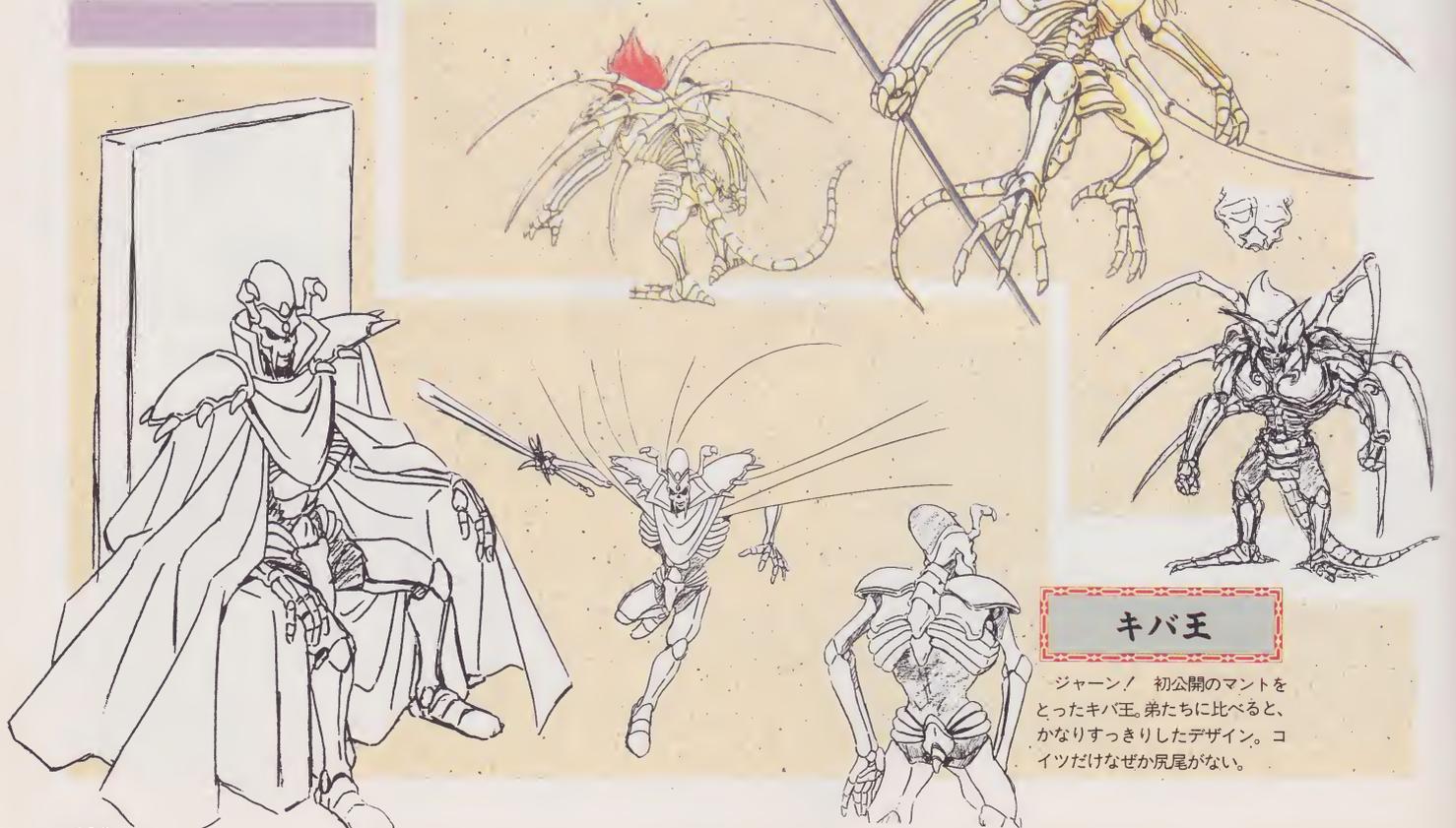


ツノ王

形が複雑なためか、死神兄弟はどれも設定が多い。ツノ王は、右のサイドビューを見ると大きく顔が突き出していることがわかる。

ツメ王

こうして見ると意外にスリムなツメ王。両肩にも、しゃれこうべがついているのがわかる。この時点では名前が決まっておらず「骨のモンスター」と呼ばれていた。

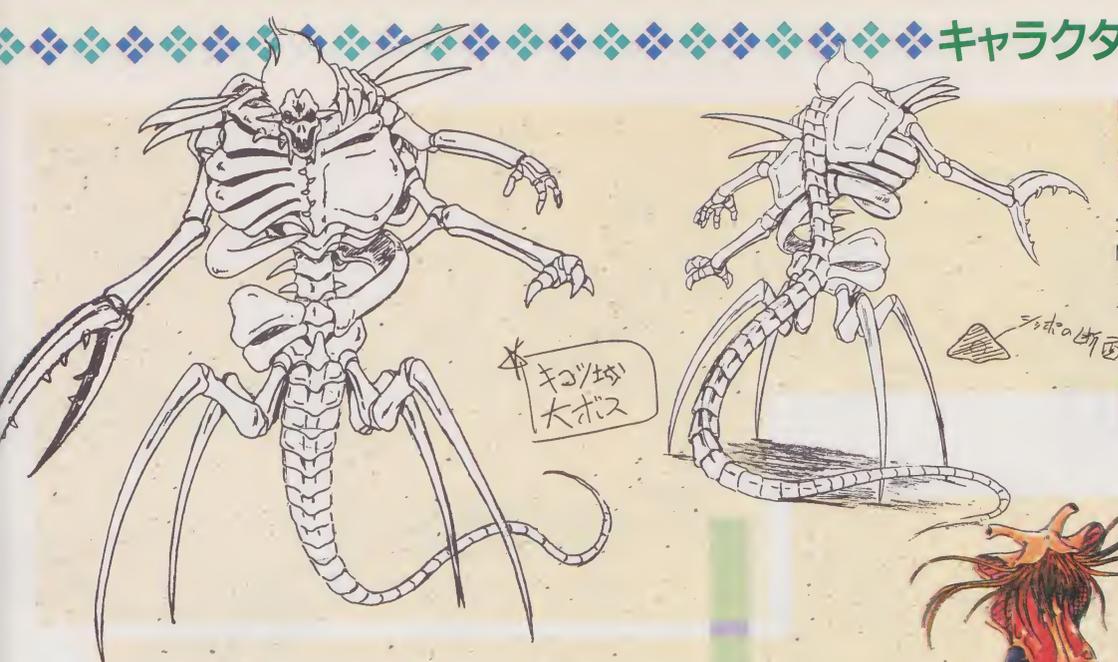


キバ王

ジャン/ 初公開のマントをとったキバ王。弟たちに比べると、かなりすっきりしたデザイン。コイツだけなぜか尻尾がない。

死神将軍

全身像はこんな姿だった死神将軍。足がなかったんですね。戦闘画面では、ほとんどのボスがバストショットで登場するので、下半身が見えることは少ない。



はまぐり姫

変身前と変身後を載せてみた。変身後の方の背中をよく見れば、確かに2枚貝(やっぱりはまぐり?)がくっついているようである。



何八宮

ボス

三途のマンタ

実はトリケラトプスのような頭だった、三途のマンタ。



暗黒城ボス



暗黒城ボス 変身後

地獄釜の肉助

こちらも変身前後。しかしこっちの方は、はまぐり姫とは違って変身前後も大してかわらないような気がする。



闘将アスラ

正統派の剣士といった趣。非常にカッコイイ、闘将アスラ。

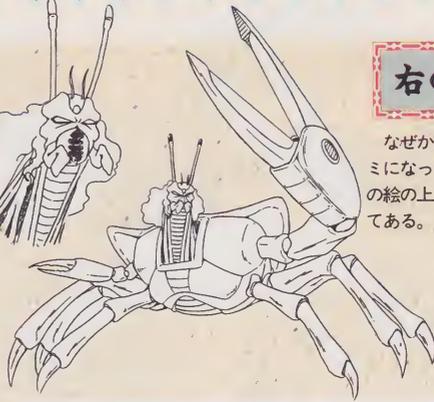
魔将バジャラ

鎌の巨大さ、頭のムチの形などがよくわかる、魔将バジャラ。



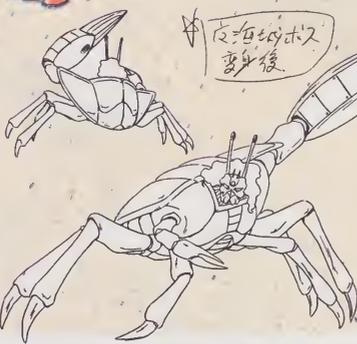


新
右海の
ボス



右のガーニン

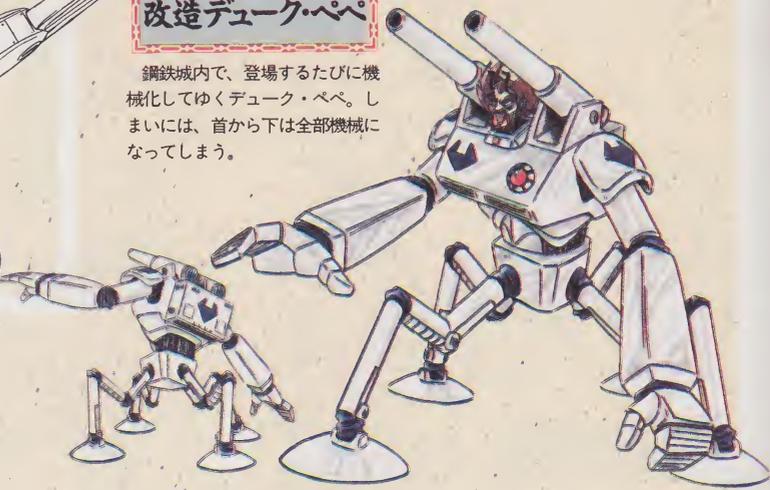
なぜか設定画では、左手がササミになっているガーニン。変身前の絵の上に小さく「左右逆」と書いてある。



右海のボス
変身後

改造デューク・ペペ

鋼鉄城内で、登場するたびに機械化してゆくデューク・ペペ。しまいには、首から下は全部機械になってしまう。



大江山のボス

名無しの十八番

デザインはわりとシンプルだが、ゲーム中の印象は強い。



石少神のボス
改造 No.2

石少神のボス
改造 No.1



吹雪御前

戦うことができない根の將軍・吹雪御前。綾姫に化けて登場するため、衣装も綾姫のものである。



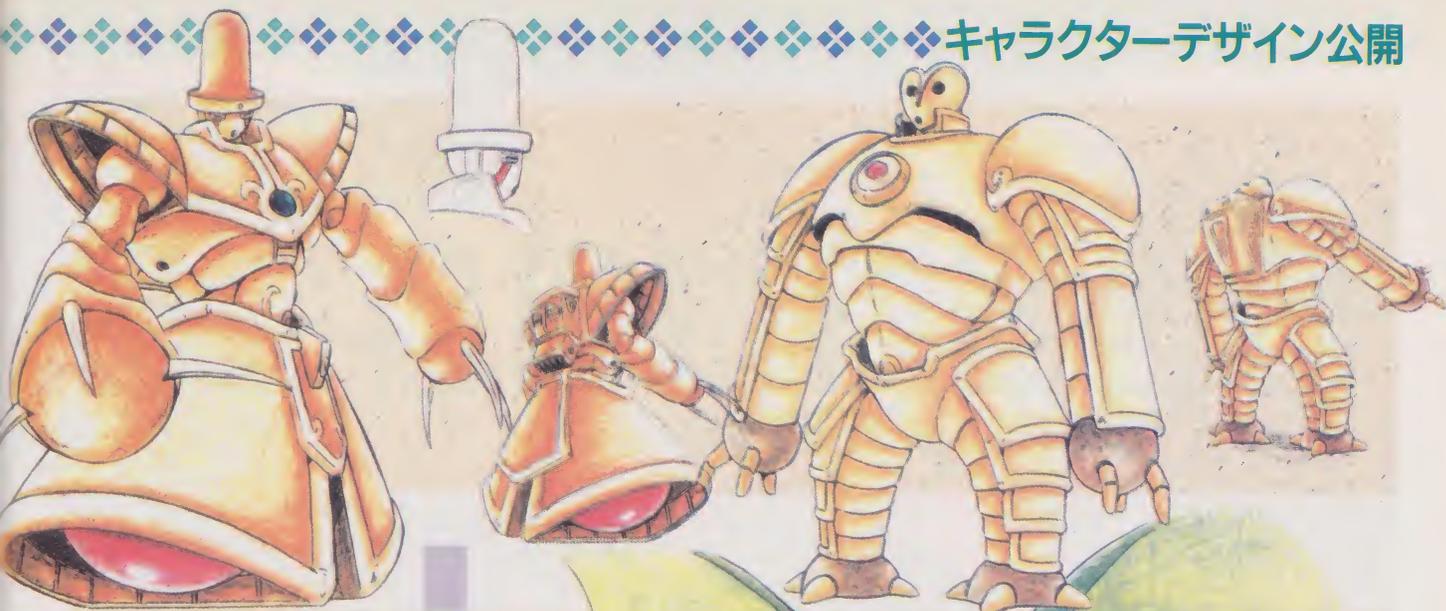
百貫丸

名前のわりに、意外にプロポーションがいい百貫丸。



白銀坊の
ゲームボス
百貫丸





土偶ロボ

実は何種類かのバリエーションがあった土偶ロボ。これはぜひともゲーム画面で見てみたかった。当初は「カラクリ兵」のバリエーションが登場する予定もあったとか。

デデベ

究極の生命体デデベ。途中で三本に分かれた尻尾の形がそれぞれ違っているあたりが細かい。



ヨミ幼虫

頭から胸にかけては、かなりカタそうなのに、腹からはヌルヌルのグチャグチャ。イメージ的にはオケラ+イモ虫というところか。



極秘設定資料を読む

3年以上の制作期間を経て、ついに世に出た『天外II』。だが、それまでにはさまざまな紆余曲折があった。変更、追加、削除された部分をピックアップしながら、もうひとつのありえたかもしれない『天外II』について考える。

平成2年夏の『天外II』

■ ここに1冊のファイルがある。その中身は平成2年8月～9月時点での『天外II』のストーリー&イベントリストである。

梶田省治氏からお借りしたこの資料は、ほとんど最終的なものであり、ストーリーの大筋や登場するキャラクター、イベントなどもおおむね君たちがプレイしているものと変わらない。

■ しかし、いくつかの点で決定的に異なっている部分もあった。もちろんそれらの変更は、

ゲームの完成度を高めるために必要な措置だったと思われるが、これが実に面白いのである。このまま埋もれさせるにはあまりに惜しい、というわけで以下に紹介させていただく。



←当時すでに誌面での情報公開も始まっていた。



↑これがそのファイル。かなりの量があるが、『天外II』全資料の1%にも満たないという。

変更されたマップ

ラフストーリーを読んで最初に気づいたのがマップの変更である。といっても地図が



■ ↑イメージイラストまで発表された「イカダ」もボツに。

いているわけではなく、製品版(つまり、君たちの手元にある『天外II』)には登場しない乗り物が登場しているため、それと知れるのだ。その中からいくつかを紹介しよう。

①イカダで溪流下り

紀伊の国の中央部、天狗の庵があるあたりでは、イラストも公開された溪流下りが楽しめるはずだった。しかしマップサイズと視点(『天外II』のLマップは真上から見降ろした形なので、急流を下る面白さが表現しづらい)の問題からボツになったらしい。

②大風で比えい山へ

「純潔の鎖」をくれる京の比えい山。製品版では、簡単に行くことができたが、ラフストーリーではけっこう苦勞する。

なんと正月の京の国は雪におおわれており、比えい山への道は完全に封鎖されてしまっ

ているのだ。ここでは、忍者映画よろしく大きな凧(ちゃんと正月の京都には凧職人がいる)に乗って、空から比えい山に降りることになっていた。これに代表されるように、季節によるLマップの変化は、製品版よりも大きかったようである。

③因幡の白ウサギ

製品版では、絹の転移術で一気に因幡本土へと移動することができた。しかし、ラフストーリーでは、なぜか因幡の沖の小島(宍岐の島)に着いてしまう。そこで海にいるワニザメ(固定のザコとして登場)を倒し、その頭を飛び越えて本土へと渡るというイベントが用意されていた。

この元ネタはもちろん例の昔話なのだが、しっかり「耳長族のラビくん」というキャラまで登場するはずだったらしい。

消えたイベント

製品版でも、やたらにサブイベントの多い『天外II』だが、平成2年夏の段階ではそれ以上にサブイベントの密度が高かった。当然ストーリーの本筋に影響を与えるようなものではないのだが、『天外II』の持つスチャカな部分、バカバカしい部分を強調するようなものが多い。その中でも気になるものをセレクトして紹介してみよう。

1 祇園で舞子遊び

筆者が個人的に最も気に入っているのが、この祇園である。製品版の京は商店・住居・寺社・貧民・御所の5区画しかないが、祇園は6番目の区画として設定されていたようだ。なんとここでは、座敷に舞子さんと呼んで野球拳をすることができたというのである！ ああなぜボツになってしまったのか(泣)!!

しかも、これがただの野球拳ではない。舞子さんの中にはその背中に宝の地図のイレズミが彫られた娘がおり、全部脱がせば大もうけ！ という色と欲を同時に満足させる、すばらしい仕掛けが用意されていたのだ。

ただし、舞子さんと呼ぶためには当然お金がかかるうえ、なぜか舞子は十二ひとえ+足袋といういでたちなので、スッポンポンにするのは超絶的な難しさ！ もし採用されていれば『天外II』の平均プレイ時間は大幅に増

加したことは間違いない。

基本的に祇園は、遊びの町として設定されていた。舞子遊びのほかにも祇園祭りや鴨川踊りなどのイベントや、坊主めくり、競馬(なんと卍丸たちが騎手として出場できる)などのギャンブルも用意されていたのだ。岩崎啓真氏によれば、鴨川踊りなどはほとんど完成していたにもかかわらず、結局使われなかったという。想像するだけに惜しい話である。

2 箱庭城のこと

丹波の国、浪華の国で何度となく卍丸たちに挑戦してくるデューク・ペペ。彼の作った箱庭城も製品版とは大きく異なった設定がなされていた。

製品版の箱庭城はボロ小屋の中でザコの出現率が高いだけだったが、平成2年夏の段階では城の中に障子の棧で作られた模型の城があった。卍丸たちはペペの魔力で体を縮められてしまい、この障子の城の中をさまようハ



↑現在の箱庭城。やたらに強力なザコが出現するが、マップの構造自体は単純だ。

メになる。アミダのように障子の棧を右往左往する卍丸たちを巨大な(というか人間サイズの)ペペの目がのぞき込んでくるといぐあいである。採用されていれば、画面的にもかなり面白いものになったと思う。

3 山陽での展開

こちらはストーリーというかゲーム展開自体に関わってくるボツイベントである。

製品版では、吉備の鬼族の城・矢喰城で絹が姿を消し、パーティは3人になってしまうが、ラフストーリーでは「一刻も早く絹を探し出すために、手分けをしよう」ということになり、白銀城に乗り込むまでの間、卍丸、カブキ、極楽の3人が別行動をとることになる。

おそらく鋼鉄城を手に入れた後のゲームバランス調整のためと思われるのだが(違ったらゴメンナサイ)、この案が採用されていたら後半の難易度は相当に高いものになっていただろう。



↑長門の綾鬼城。ここでで綾姫がニセ者だとわかり、絹をさがすために3人も別れ別れになるはずだった。

マリとヨミの位置づけ

筆者が最も驚いたのが、平成2年8月時点でのラフストーリー最終ページに記された以下の一文である。少々長い原文をそのまま転記してみよう。

「ヨミとの戦いに勝利した卍丸は、ヨミの恐ろしい顔がやさしげな表情へと変わっていくのを見る。実は根の一族の神であるヨミは、火の一族の神とは一身同体であり表裏一体なのだ。どちらの属性が強くなるかで善悪の性質が決まってしまう…」

なんとこの段階では、火の一族の神・マリは存在していなかったのである!! 考えようによっては、火の一族の成り立ちにも関わる大問題ではないか!



↑このオープニング →ことによると、ヨミのは、平成2年夏以降デザインも別ものになったのかもしれない。に固まったもの。



それがなぜ現在のようになつたのだろうか？ その秘密は、井沢寛氏(通称どんちゃん)が握っていた。梶田省治氏(通称どんちゃん)の言葉によると、「『敵に神様がついてるんだから、こっちにも神様がいなきゃヤダ!』って、どんちゃんが強硬に主張したんだよね」とのこと。

その後9月段階での資料を見ると、ヨミに

対抗する火の一族の神として「アスカ」という名前が顔を出すようになり、オープニングも現在のよう(創造主によって生み出された2人の神が、ジバングに降りてくる)形になる。

その後、「アスカ」は「マリ」となり、今君たちが手にしている『天外魔境II』が完成したというわけである。



「天外II」の女たち

その2



ミツグ君の憧れ おミル

ここだけの話ですが、僕も結婚前にはクリスマスプレゼントとして、今の妻にカルチェの三連リングを贈った覚えがあります。デキの悪いゲームの中では、攻撃力も体力もお金もただ数字の増減にすぎませんが、よく練られたゲームでは、ダメージは確かに痛いし、貧乏の辛さまで感じられるから不思議です。さて、三連リングを買った僕ですが、交通費がなくなり、その年の正月は帰省できなくなりました。それも今ではこうして笑い話として書けるわけですから、皆さんも少しお金に余裕ができたなら、おミルさんにぜひ「三連の指輪」をプレゼントしてみてください。おミルさんの声は白石冬美さん。白石さんといえば、あのマリリン・モンローです。モンローにいろんなプレゼントできるなんて、『天外II』だけでずせ!! ダンナ!

タイクーンの娘 桂姫

桂姫の名前は、僕が10代を過ごした京都の

西を流れる桂川から取りました。『天外II』の事件の発端を作った権力者の娘ということで、その性格設定はありがちなワガママなお姫様そのものです。ただそれだけでは芸がないので、タイクーンの性格との対比をねらって、相当に気丈な女性にしてみました。ゲームをクリアした方の中には気づいた人もいると思いますが、実はエンディングをよく見るとタイクーンは石から人間に戻っています。

「それじゃ何の問題解決にもなっていない!」という意見もあるでしょうが、きっと桂姫の代になれば、ジパングは今よりずっと良くなると、僕は信じています。なにしろ危険な御所から単独で脱出し、立派に新しい環境にも順応した彼女ですから。神のご加護のなくなったこれからのジパングを、担って立たなければならぬ（これもまた宿命なのでしょうが）という意味では、彼女も卍丸たちと同じくらいに、あるいはそれ以上に重要な女性なのかもしれません。

人魚の女王 ヤダキ

『天外II』の女性キャラの中でも、気位の高さはNO.1。さすがに女だけの人魚の島を、長いあいだ守ってきただけのことはあります。どうやら過去に、人間や火の一族の男たちに何度も失望させられたことがあるようです。しかし今回、卍丸と三太のおかげでもう一度ほかの種族を、そして男というモノを信じてみる気になったようです。たまたま僕の友人で、国際結婚をした男がいるのですが、聞くところによると、非常に両親の理解を得るのに苦労したらしいです。ヤダキのモデルは、実はその友人の母上です。ネーミングのほうは、今やゲーム業界のアイドル「女王山田真木」の「マ」ヌケという、とても失礼なシャレです。一応漸わっておきますが、山田さん本人はたいへん慎み深く、聡明な女性です。いやホント! ホントなんだってば!!

その他の女たち

代表的な8人の女性についてとりとめのないことを書いてきましたが、まだまだ『天外II』には、いろんな女性がでています。卍丸の母親・お春、絹の母・綾、もう1人の人魚の女王・鶴姫。そして名もない無数の女たち…。おそらく今まで作られたどのゲームよりも、女性のキャラクターに関しては、存在感があると自負しています。『天外II』の中にはやたら妊婦が目立ちます。男たちが殺しあうより、女たちが子供を作るスピードのほうが、長い目で見れば常に勝ってきたし、これからも勝ちつづけると信じています。

「どんなに悲しくても、腹は減る。女の体ってつくづく正直だ…。」暗黒ランを切ったあとの高山村の女性のメッセージです。『天外II』の一万以上あるメッセージの中で、僕が一番好きなメッセージです。



増補版

ジパング人名大辞典

大和編

文責：ドワーフ西谷

ジパング大和地方に登場する全キャラクターを完全チェック！
膨大なデータにささやかな独断を織りまぜて展開する、
乱調人名大辞典！ 『天外II』世界を理解する一助にどうぞ。

ア行

【悪神ヨミ】

いきなり最終ボスのご登場である。コイツに勝つことができれば大感動のエンディングというわけだが、なんせ相手は正真正銘の神様。もう手強いなんてもんじゃないのである。普通にプレイすると、卍丸以外の攻撃はほとんど受けつけてもらえない。(声：池田秀一)



【足下兄弟】

金のためなら、どんな汚いことにも手を染めるという5人兄弟。ものごしはカマっぽく、なよなよとしているが、その商魂のたくましさは筋金入りである。

前作『天外魔境ZIRIA』にも登場し、プレイヤーを散々悩ませたこの兄弟だが、本作ではわざわざ村まで作って火の勇者から金をむしりとりようとする。(声：矢尾一樹)



お初に お目にかかりやす
あっしら 足下兄弟という
ケチな商人で ございやす

【阿鼻の獅子】

花の御所・ヨミの間の入口を守る2頭の獅子の一方。当然のごとくやたら強い。

電撃ぐらいならまだ許せるが、いきなり絹あたりに飛びかかってこられると、ほとんどOUT。せめてもう少し上の階にいてほしい。



【綾姫】

大江山の主である酒吞童子の妻君。京都の名士・池田公の末娘であると同時に、火の一族の血を引く女性でもある。夫との間に一人娘・絹をもうけるが、大江山に攻め込んだ吹雪御前の手によって、黄泉路へと旅立つ。



もちろん絹の母親だけあって美人なのだが、14になる娘のいる女性を“姫”と呼ぶのはちと抵抗がある。 →絹

【暗殺者三人衆】

影の暗殺者、闇の暗殺者、夜の暗殺者の3名からなる根の一族の肅正部隊。一族から離反したデューク・ペペの追手として丹波の国で初登場する。恐ろしげな名前のわりには、3回も続けてペペに逃げられてしまうあたりが情けない。

浪華・三郎の腹塚で火の勇者パーティと対戦する。



【伊賀忍軍】

伊勢の国に本拠をかまえるジパング随一の戦闘集団。各地に忍の里と呼ばれる隠れ里をもうけ、火の勇者に荷担してくれる。

【池田公】

京都の住宅区にひときわ大きな屋敷を持つ貴族。20年前に鬼にさらわれたまま音信不通の末娘・綾のことが忘れられず、悔恨の日々を送っている。 →綾姫

【磯花法師】

イソギンチャク男。
越三国を支配する、
はまぐり姫配下の「ワダ
ツミ五人衆」の一人。セリ
フから性格の悪さが漂
ってくるような中ボス
である。越中の国・弥陀ヶ原洞窟の守りを堅め
る。(声：池田秀一) →ワダツミ五人衆



【イヒカ】

ジパング各地に残る古代文明の大部分を作
った人々。その祖先は、千年前に根の一族か
ら逃げ出した科学者の一団である。現在、紀
伊と浪華に彼らの集落がある。紀伊のイヒカ
は人目を避ける谷底暮らしだが、浪華の方は
わりと大胆で人間とも仲良く暮らしている。

【イヒカの長】

紀伊の国のイヒカ村の長。4つの「銅鐸」探
しに不可欠のアイテム「四水の鏡」をくれる。
長としての責任に加え、
私的にも悩みが多い。
なぜなら彼の息子たち
は、現在「根の三博士」
と呼ばれているからで
ある。 →イヒカ



【うなぎ】

いわゆるカバ焼きに
するうなぎ。人の名前
ではない。尾張の国の
長篠城のお堀に飼われ
ている。ジパングのた
め、わが身を捧げて卍
丸を回復してくれるという見上げた魚類であ
る。いとけなげ。



【海牛法師】

はまぐり姫配下の中ボス。イライラするほど
動きは鈍いが、こちらの攻撃を跳ね返すとい
うこしゃくな技を使う。
越後の国は佐渡ヶ島の
ドンデン山で、火の勇
者を待ち受ける。
(声：矢尾一樹)
→ワダツミ五人衆



【ウラ】

吉備に建つ鬼族の城・矢喰城の頭目。もちろ

ん鬼である。かつては酒呑童子の右腕として
大江山をまとめていたらしい。ゴツイ外見の
わりに腰が低く、いか
にも補佐役といった感
じ。初登場時の情けな
いイメージを払拭する
機会もないままに、エン
ディングを迎える。



【占いオババ】

越後の国の新潟村に住む老婆。占いとい
うと、なにやらうさんくさいイメージがあるが、
彼女の占いはほとんど百発百中。越三国の薬
草を探したいなら、彼女に頼るのが近道であ
る。見料は1回千両也。

【エビス丸】

ホテイ丸の兄。やせ
ぎすの弟とは逆に、実
に恰幅のいい南蛮船の
キャプテンである。

いかにも気のいいお
っちゃんだったが、魔
海城のうず潮に巻き込まれ、海の藻屑と消え
る。アーメン。(声：八奈見乗児)



【大狸】

京都の北にある信楽村の村長。年老た古狸で
ある。更年期障害のため、自慢の変身術が使え
なくなっており、回復のための薬・百年人参
を探している。彼の頼みを聞いてあげれば「残
火」の巻物が手に入る。

【オロチ丸】

カブキ団十郎の兄弟子。火の勇者である。
頭も良ければ腕も立つというニヒルな二枚目
だが、なぜか女装が得意(いやへんな意味では
なく)。前作「天外魔境ZIRIA」のパーティメン
バーであり、本作では名前しか登場しない。
→へび仙人

【女彦】

聖剣・大霊院女彦に魂を宿す千年前の火の勇
者。「火の巨人」の異名を持つ。「女彦」という
名前とはうらはらに、豪快そのものの大男で
ある。卍丸が聖剣を手
に入れたとたんに、ど
なりつけられるとは思
わなかった。「ええー
い、じれったいわー!!」
(声：銀河万丈)



力行

【外人】

春以降の京都や浪華の国などでは、外の国
からやってきた人間に会うことができる。彼
らの大部分は商人のはずなのだが、どう見て
も遊びにきているとしか思えない者も多い。

【カイン】

長門の国にある鬼族の城・綾鬼城の頭目。必
須アイテム「アゾのカギ」をくれる。

アップのグラフィックもない目立たないキ
ャラだが、しっかり人間の恋人がいたりする。

【傘岩仙人】

芸術をこよなく愛する雅な仙人様。特に絵画
方面の才能に優れ、凡人には理解も及ばぬ傑
作を描かれる。また気前のよい彼は、彼の元
を訪れた客に、直筆の水墨画をプレゼントし
てくれる。

【桂姫】

タイクーンの娘。親に似てプライドは高い
が、意外にたくましい面も持っているようだ。
このへんは個人の資質というものであろう。
→タイクーン

【カブキ団十郎】

自称「ジパング一の伊達男」。とにかく人が
自分より目立つことが許せないという困った
性格の持ち主。伊勢の国以降、火の勇者とし
て卍丸と行動を共にする。と思ったら大間違
い!! 越前の国からの暴走がこのカブキとい
う男の本領なのだ。

かたっぱしから女に手は出すわ、天狗様か
ら巻物は盗むわ、実際ロクなことをしていな
いこの男、パーティから離れているときの方
が存在感があるというトンでもない奴である。

石見の地獄城で新・カブキ団十郎として戦
線に復帰する。(声：山口勝平)



【カブキの恋人】

越前、越中及び近江の西側では、どの集落に行ってもカブキに口説かれた女性が1人や2人はいらる。婚約者がいよーが人妻だろーがほとんど見境もなく手を出しているカブキだが責任をとるつもりはまるでないようだ。

【カラス】

「闇の剣士」の異名を持つ火の勇者。聖剣・妙院カラスにその魂を宿す。千年前には、天狗様たちの頭だったらしい。(声：青野武)



【河原町のジュリー】

京の貧民区に住む自称「火の勇者の参謀」。京の人聞しかこの名前の意味はわからないらしい。いや、わかったからどうというものではないが。

【木化人間】

伊勢の国の寒村・赤目村の親子。密林城から押し寄せる人喰い植物に、同化されかかっている。(声：小山東美、伊倉一寿)



【菊五郎】

第2の根の城・密林城を支配する根の將軍。自慢のピンクタイフーンで伊勢・紀伊の両国を飛び回っている。カブキと同様に「ジパング一の伊達男」を自称しており、両者の激しい闘いは、伊勢・紀伊の大きな見所の一つとなっている。根の国での本業は役者とのことだが、あのとんでもない舞台衣装と振付けで、ホントに人気があったのだろうか？(声：千葉繁)



【菊五郎のおともだち】

菊五郎配下の中ボス、花吹雪典善、くちな

巫姫、突撃！ 角太郎、黒の海老蔵の4匹の総称。全員、菊五郎に付き添われて登場する。セリフはまったくなし。→菊五郎

【キバ王】

死神兄弟の長兄。尾張の国にある弁天堂最上階・弁天様の部屋の前で立ち往生している。(声：銀河万丈)

→死神兄弟



【絹】

近江の国の大江山で卍丸を待つ最後の火の勇者。鬼族の長・酒呑童子を父に、火の一族の血を引く女性・綾姫を母に持つ。両腕をつなぐ「純潔の鎖」のため直接戦闘に加わることができない。…はずなんだが、土偶ロボの火災や速鳥の砲撃なんかは平気で使ってしまう(まあ確かに彼女の力ではないが…)。

白銀城攻略後はひと皮むけて、剣の類も持てるようになる。(声：井上あずみ)



【叫喚の獅子】

花の御所・ヨミの間の入口を守る2頭の獅子の一方。2頭に集中攻撃をくらったりした日には、まさに阿鼻叫喚である。



【行商人】

各集落の宿屋などにランダムに出現する商人。店よりも割安に商品を買ってもらえることが多い。どう見ても普通の人間なのに、極楽より沢山の荷物を抱えて平然と諸国を歩き回っている。

【九鬼】

空飛ぶ船を使い、伊勢の国を支配していたという一族。詳しい事情はわからんが、イヒカ

がらみなのは確か。つい最近まで伊勢・志摩村にその最後の子孫が住んでいたらしい。

【くちなわ姫】

紀伊の清姫村で火の勇者を待ち受ける菊五郎配下の中ボス。強力な催眠攻撃を仕掛けてくる。

→菊五郎のおともだち



【クマナの記憶】

紀伊の国のイヒカ村の中枢部であるコンピュータに記録されたイヒカ初代の長・クマナの立体映像。イヒカの巨人復活のためのヒントを教えてくれる。→イヒカ



【黒の海老蔵】

名前の通り黒々とした巨大エビ。密林城内に登場する。甲殻類だけあって、ムチャクチャに硬い。

→菊五郎のおともだち



【剛天明王】

戦うために生まれた男と自称する、根の一族最強の戦士。黒縄洞窟、冥府の穴、地獄城と3つの大ダンジョンを抜けないと会うことができないため、コイツに負けると精神的なダメージがデカイ。(声：内海賢二)



千年前の戦いの光景が
今でも ありありと浮かんでくる

【極楽太郎】

越前の国から仲間に加わる3番目の火の勇者。千年前の火と根の戦争の生き残りである。人の寿命を延ばすという人魚の涙を飲んだ罪で、人魚村の牢に千年の間つながれていた。しかし、そんないささはさっぱり忘れて、卍丸とともに旅立つところがまたこの男らしくてイイ。

人魚たちは彼のことをカスだ役立たずだとなじるが、仲間にしてこれほど頼りになる男もない。もちろん約束を守って最後まで卍丸とともに行動してくれるしね。恋人の千代さんとお幸せに！(声：赤星昇一郎)



【孤児】

暗黒ランを斬った後の各エリアのどこかにいる戦災孤児。見つけると、引きとって卍丸の家に連れていくことができる。なぜか全員明菜、いさ子などアイドルからとったとおぼしき名前がつけられている。

全員見つけることができるかな？

【ゴズノ王】

2本の暗黒ランが咲く伊勢神宮を守る2体ボスの一方。力押しのタイプに見えるが、なかなかどーしてイヤらしい攻撃をしてくれる。



【子供】

いわゆるお子様方。このゲームに登場する子供は、やたらにマセているヤツが多く、「年頃の娘はかわいいもんだね」とか「温泉につかってのんびりしたいや」などとナマイキなセリフを吐く。親の教育のためものであろう。

サ行

【三郎】

聖剣・鳥居堂三郎に魂を宿す火の勇者。「浪華の火の玉小僧」の異名を持つ。実はサイボーグだったりする。(声：藤田淑子)



【三途のマンタ】

吉備の聖地・いろは宮で火の勇者を待ちかまえる根の戦士。攻撃力が高い上に連続攻撃が得意というイヤな敵である。



【三太】

越前の押水村にある宿屋の息子。人魚の娘との道ならぬ恋に悩む青年である。種族の壁をも乗り越えようとする、若い2人に幸あらんことを！「しかしどうやって？ なあ」

【地獄釜の肉助】

「ニックって呼んでね」とセマる、美少年趣味のオカマデブ。SM指向もあるらしい上に喰うことが生きがいというんでもねー野郎である。石見の国に出現した根の城・暗闇城の城主。オカマ同士で気が合うのか、足下兄弟とも仲がいいらしい。できればこんなのは戦いたくないもんだ。



また 会ったわね 卍丸!!
アタシは 死の料理人
地獄釜の肉助よ!!

【静】

「火刃の女王」の異名を持つ盲目の女剣士。千年前の火の勇者である。聖剣・いろは宮静にその魂を宿す。(声：小山菜美)



【死神兄弟】

火多高山を襲った、1本目の暗黒ランから出現したスケルトンブラザーズ。キバ王、ツメ王、ツノ王の3人兄弟。→死神将軍

【死神将軍】

尾張の鬼骨城最上階に出現する最初の大ボス。100を超えるパーツがみるみる組み上がっていくという出現シーンはなかなかの見モノ。

死神兄弟の屍が合体した怪物だが、ちゃんと3人の顔がついている。(声：銀河万丈)



おれよお！ 悪いけど 万が一にも
おめえの勝ちば ねえな!!

【酒呑童子】

近江の鬼の都・大江山の長。もちろん鬼である。20年前に美人の嫁さんをもってせっかく性格も丸くなったのに、謎の女が指揮する武士の団に討ちとられてしまった。エンディングでその顔を見ることができる。

【女王ヤダキ】

越前の海に村をかまえる、人魚族の女王。極楽太郎を牢に封じた本人でもある。美人ではあるが、かなりエキセントリックな性格で、まさに女王様という感じ。現在、娘のことで頭が痛い。(声：池田昌子)



【ショーグン】

ジバングの東半分・坂東の地を治める王。タイクーンの実兄である。弟とは逆になかなかの名君だが、大門教騒動の後始末に忙しいらしく、本作では名前だけしか出てこない。→タイクーン

【ジライア】

前作『天外魔境ZIRIA』の主人公。大門教から、ジバング坂東地方を救った火の勇者である。残念ながら本作には登場しないが、マントー2と足下兄弟の口からその名前を聞くことができる。

【シロ】

絹につき従う白い巨犬。戦闘時の指示はできないしパラメータも見るができないが、パーティに加わった時点では勇者の誰よりも強い。石見の国で悲惨な最後を遂げるが、死してなお主人のために働いてくれる。→絹



【戦国卍丸】

やっと出ましたタイトルロール!! 本編の主人公、その人である。そのわりにセリフもビジュアルも少ないが、これはプレイヤー=卍丸であるという演出上しかたがない。

せひとも彼とともに怒り、泣き、笑っていただきたいものである。(声:伊倉一寿)



【創造主】

この物語の発端となる存在。マリとヨミ2人の神を生み出したお方である。オープニングに登場するだけで、あとはなーんにもしてくれないのだが、その存在感は圧巻の一言。(声:岸田今日子)



夕行

【タイクーン】

ジパングの西半分・大和の地の支配者。し

かし、どこへ行っても民の評判はよろしくないようである。たいした器でもないのに、ジパング全土の支配をもくろんだのが運の尽きで、現在は悲惨な境遇にある。賢兄愚弟の典型と言えよう。(声:青野武) →ショウグン



【孝子】

なにかにつけて、卍丸に愛の手紙を送りつけてくるプツン娘。手紙の内容が段々エスカレートしてくるのがコワイ。プレイヤーによっては、その愛を知らぬままにゲームを進めることになる。

【千代】

千年前に死んだ極楽太郎の恋人。人魚である。火の勇者の血が多少混じていたらしく千年後に自分が生き返るといふ予言を遺して世を去る。吉備の倉敷村には、彼女が極楽のために作った装備品がある。→極楽太郎

【ツノ王】

死神兄弟の末弟。最初の中ボスらしく、しゃべりまくった上に芸まで見せてくれる。(声:矢尾一樹)

→死神兄弟



【ツメ王】

死神兄弟次兄。火多〜尾張の国境にある縄文洞で卍丸を待つ。毒以外に見るべき攻撃がない。(声:赤星昇一郎)

→死神兄弟



【鶴姫】

安芸の国の南東にある人魚の集落・船海宮を治める女王。はるか昔に越前の国からやってきたらしい。吉備・倉敷村の鶴姫倉の扉を開く「鶴姫のカギ」をくれる。

【デーロン】

根の三博士の1人。メカニック担当。背中の中が実にはアヴァンギャルドである。(声:永井一郎) →根の三博士

【デデベ】

正確には「三博士合体機械獣デデベ」。根の三博士が、その持てる知力のすべてを結集して自らを改造した姿である。→根の三博士



【デューク・ペペ】

因幡の根の城・砂神城のボスの1人。妻のマダム・バーバラとともに登場する。人目もはばからず、妻君の尻をなでるといふ愛妻家。

その最愛の妻の仇である卍丸を追って丹波以降、何度となく火の勇者たちの前に姿を現わす。その執念には鬼気迫るものがあり、「愛してるよ〜!」という倒錯的な決めゼリフの裏には狂気の影がほの見える。(声:八奈見乗二)



【デロレン】

根の三博士の1人。バイオニック担当。(声:宮内幸平) →根の三博士

【天狗】

各地の庵に住み、火の勇者たちに助力を与えてくれるありがた〜い方々。千年前の戦いにも詳しく、時には裏の事情も語ってくれる。実はイヒカ同様、根の一族からの脱出組。



【電二郎】

越後の三条村に住む天才カラクリ職人。本物の幻夢城を見破るためのカラクリ・「電二磁石」を作ってくれる。

【闘将アスラ】

長門の巨大ダンジョン・秋芳洞の最下層に登場する根の戦士。自己強化の術で、どんどん戦闘力を高めていくという強敵である。



【トキ】

3年前にイヒカ村を抜け出したイヒカ人。邪神齋と名のり大門教なる宗教団体を率いて、坂東の地に覇を唱えようとした。前作『天外魔境ZIRIA』の敵役。 →イヒカ

【毒針法師】

はまぐり姫配下の中ボス。ワダツミ五人衆最後の1人。その剛腕を生かした地震攻撃は脅威！(声：銀河万丈) →ワダツミ五人衆



【突撃！ 角太郎】

紀伊の高野山に出現する。菊五郎配下の中では、ダントツに手強い。キミも「モー突撃！」には、泣かされたでしょ。 →菊五郎のおともだち



【殿様】

このゲームには、たくさんの殿様が登場するが、全員あんまり役に立たない。まあ権力者なんてそんなもんである。

【どんちゃん】

伊勢の松阪町で名前が出てくるだけ。

ナ

行

【名無しの十八番】

近江の国の大江山に出現するボスキャラ。命も名前も捨てているんだかなんとか知らないが、もう非常識なまでに強い!! 前半戦の大きな壁の一つである。

しかし、いくら子供がいるからといって、負けた後のあの命乞いはちーとばかりなさない。根の一族最強の戦士・剛天明王の弟とも思えない位らくである。(声：羽室満)



【生子法師】

越三国を支配するはまぐり姫配下の中ボス。ワダツミ五人衆の中では一番の御老体である。(声：宮内幸平) →ワダツミ五人衆



【人魚の姫】

女王ヤダキの娘。母親に似ずロリーな外見で、恋人の三太からは「人魚ちゃん」と呼ばれている。ちなみに父親の方は不明である。だいたい人魚は女性ばかりなので、どーやって子孫を増やすのかわからん。 →女王ヤダキ



【根の三博士】

復活準備中の悪神ヨミにかわって、根の一族を束ねる参謀。デーロン、デロレン、ペーロンの3人を総称してこう呼ぶ。本人たちも言っているように、別に区別する必要はない。



【根の国の民】

出雲の根の国に住む人々。住むと言っても、根の一族の中でも戦闘に向かない者たちが、暗黒ランの養分として体よく監禁されているだけの話。ある意味では、この物語の中で最も悲惨な境遇にある者たちである。

ル

行

【破王ラーガ】

花の御所地下6階に出現する2匹の虎男の一方。もちろんそうとうに手強いが、コイツらに手こずるようでは、ヨミには到底勝てない。



【破王ラージャ】

ラーガとコンビを組む根の戦士。能力的には、ほぼ同等。たまに連続攻撃を仕掛けてくるので、体の残量には常に注意を払いたい。



【馬鹿盆】

越中富山の武具屋の息子。すると当然、武具屋の親父が「馬鹿盆のババ」なのだあ〜!

【花火】

百々地三太夫の1人。タレ目と泣きボクロがなかなかセクシーなお姉さま。普段は年長者らしく落ち着いたが、いったんキレると見境いがなくなる。 →百々地三太夫

【花吹雪典善】

根来の古墳の最下層に登場する花男。菊五郎配下の中ボスである。菊五郎の紹介では、「花を愛する究極のロマンチスト」とのことだが、その戦闘からはあんまりロマンが感じられない。



→菊五郎のおともだち

【はまぐり姫】



第3の根の城・幻夢城の主。ヨミ自らが創

り出したといわれる根の一族きっての美女。数々の幻を駆使し卍丸たちを惑わせるが、その中でも最大の幻は「生まれたままの姿」であろう。一瞬期待させておいて、あんな格好になっちゃうなんてほとんど反則である。男心をもてあそばれてしまった。(声：潘恵子)

【火の精霊】

琵琶湖の謎の小屋にいるヒトダマ。筆者は当初、コイツのことをマリの霊だと思っていたのだが、その言動や状況から、火の一族の二先祖様の霊であると判断した。

【火刃の民】

吉備の山奥に村を構える謎の人々。千年の昔に火の一族から、火を操り剣を打つための技術を伝えられたという。

【百貫丸】

象の顔を持つ巨漢。白銀城主・吹雪御前の腹心の部下である。女好きの助平野郎。(声：銀河万丈)



→吹雪御前

【百鬼王】

ジパングに4つしかないという禁断の宝箱「百鬼夜行」の中から飛び出す最後の悪鬼。コイツと戦うためには、99匹のザコを倒さねばならない。



しかも、その実力は中盤の根の将軍に匹敵するという怪物である。

【吹雪御前】

安芸の根の城・白銀城の城主。卍丸の父を殺し、絹の両親を惨殺した大妖女。鬼の本性をむき出した絹の手にかかり、世にも無惨な最後を遂げる。(声：山田栄子)



【ベーロン】

根の三博士の1人。マジック担当。頭巾とヒゲが目印。(声：内海賢二) →根の三博士

【紅丸】

「獅子王」の異名を持つ千年前の火の勇者。7人の勇者のリーダー格らしい。聖剣・法水院紅丸にその魂を宿す。(声：池田秀一)



【へび仙人】

「ジパングーの色男」を自認する、えら〜い仙人様。オロチ丸、カブキ団十郎と、火の勇者を2人もお育てになられた方である。「恋の耳かき」を持っているあたりが実になんとも…。(声：永井一郎) →カブキ団十郎



【ペロ】

ゲーム開始直後の十数分の間、卍丸の子分として行動をともにする犬。たまには思い出しやって欲しい。

【弁慶】

千年前に火の一族に加入したためにヨミの怒りを買ひ、岩に変えられていたという大ガメ。「青葉の笛」でその眠りを覚ませば、安芸の海のどこにでも連れていってくれる。姿形はもちろん、言動から性格まで実に男らしい。「どこで連れてったる！」(声：内海賢二)



【弁天様】

尾張の弁天塔の主。恋多き永遠の乙女。誰がなんと言っても乙女！あのけだるげなしゃべり方がなんとも魅力的である。

千年前の戦争のことも実際にその目で見てい

るようなので、その年齢は千歳を越えているはずだが、そんなことはどーでもいいのだ。

(声：小山菜美)



【弁天塔の侍女】

女だけの塔・弁天塔で、弁天様のお世話をしている女の子たち。ほとんど女子校のノリである。「とくに無口な娘がええの〜」。

→弁天様

【ホテイ丸】

外国からやってきた、布教活動をしないう宣教師。坂東の地から、京都の貧民区にころがりこんできた。丹波の鹿の子村で卍丸たちと合流。浪華での冒険をともにする。カラクリに強いという設定は前作のままで、1回見ただけの「速鳥の図面」は記憶してしまうわ、鋼鉄城の操作は覚えてしまうわと、大活躍。

最後には花の御所の扉を開くため、鋼鉄城ごと壮絶な爆死を遂げる。(声：青野武)



マ行

【巻貝法師】

短軀隻眼の小坊主。はまぐり姫配下のワダツミ五人衆の一人。ニヤニヤ笑うなっ!!

(声：白石冬美)

→ワダツミ五人衆



【魔将パジャラ】

長門の巨大ダンジョン・秋芳洞最下層に登場する根の戦士。幻惑の術を得意とするため、対戦に際しては「青松」「久松」が必須である。



【マダム・バーバラ】

デューク・ペペの妻。因幡の根の城・砂神城を夫婦で治めている。ペペの数倍はあろうかという巨体を持つ怪女だが、夫にはベタ惚れ。もちろんペペの愛も妻のそれに負けない。この夫婦の愛の絆は、鉄より強いのである。

出雲大社で再び登場するが、ペペとのコンビネーションなしではしょせん敵ではない。(声：藤田淑子) →デューク・ペペ



【松虫】

聖剣・蛇光院松虫に魂を宿す火の勇者。名前からはわからないが、女性である。「悲恋の鬼百合」の異名を持つ。(声：潘恵子)



【まつり】

百々地三太夫の一人。三姉妹の次女である。わりとひねくれたものの言い方をするが、これは彼女の性分というものだろう。目つきはキツイが、姉妹の中では一番よく笑う明るい性格の娘である。(声：高山みなみ)

→百々地三太夫

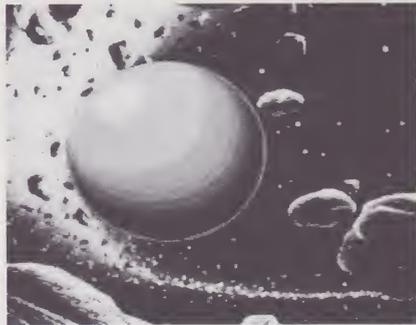
【マリ】

オープニングで登場したきり、ずーっと姿を見せない火の一族の守り神。もちろん火の一族を生み出したのもこの方である。

天狗様やイヒカの話では、「ヨミに対抗するにはマリ様の力が必要」ということだが、実際

にはそんなことはなかったりする。

丹波、浪華あたりでわかることなのだが、実はマリはヨミの中に吸収されてしまっている。エンディングを待たないことには声も聞けないのだ。(声：池田昌子) →創造主



【卍丸の子分】

スタート地点の白川村をはじめ、火多の国のあっちこっちにいる。ヒマな人は、何人いるか数えてみよう。いや、別に意味はないけどね。→戦国卍丸

【卍丸の父】

火の一族の血を引く男、という以外は、ほとんど情報が無いお方。

その最期を看とったと思われる、吉備の天狗様の話では、吹雪御前の策略にはまり命を落とすことになったらしい。しかし、実はこの方もエンディングでそのご尊顔を拝することができたりする。さすがに父子だけあって卍丸にそっくり。→戦国卍丸

【卍丸の母】

15になる息子がいるとは思えないほどの若さと美しさで、白川村の男衆には人気が高い。今は、女手ひとつで家を守っているという良妻賢母。別に火の一族ではない。本名は戦国小春。村の衆にはお春さんと呼ばれている。(声：藤田淑子) →戦国卍丸



【卍丸の娘】

えっそんなのいるの？ と驚く人も多いだろうが、もちろん実在しない。謎のプツツン娘・孝子が送りつけてくる「孝子の文」の中に書かれているだけの話である。カブキの娘や息子だったら、ジバング中に何人いても不思議ではないが。→孝子

【マントー2】

かつての大門教13人衆の一人。「天外II」世界における最強の攻撃魔法「馬鹿」の術を操る、恐るべき戦士である。火の勇者への復讐に燃える彼は、今再び立ち上がる!!

ボスの中で、唯一プロモーションフィルムを持ち、しかも死ぬことが無いのは彼だけである。たとえどんなに馬鹿でも、生きていれさえいれば華も咲く。(声：千葉繁)



【右のガーニン】

浪華の根の城・魔海城の城主。なにかあるたびに自分の右手に向かって話しかけるといってちょっとアブナイおっさんである。

しかし、さらに危ないのがその右手での攻撃。「旋風一閃!」を連続でくらったりした日には、あっという間にパーティ全員がボロボロにされてしまう。(声：矢尾一樹)



淡路島とともに海のもくずとなるがよいわ!

【みこし】

百々地三太夫の一人。三姉妹の末っ子である。上にキツイのがいるせいか、わりとおとなしく、普通の女の子といった感じ。口数も少ない。(声：柿沢美貴) →百々地三太夫

【美穂】

はまぐり姫の魔力で、顔に巨大な貝ガラをつけられてしまった美女平村の娘。

婚約者がいるにもかかわらず、あっさりカブキにたらしこまれてしまった。まったく、これだから女は信用できねえ。

【ミミ】

京都の商店区にいる火の勇者大好き少女。卍丸に「富くじ三三」をプレゼントしてくれる。ファンは大事にしましょう。

【ミヨ】

京都の商店区にいる火の勇者大好き少女。カブキに「富くじ三四」をプレゼントしてくれる。これがなんと1等に大当たりしてしまうのだが、その時カブキは暴走の真っ最中でパーティーにはいないのだった。

【ミル】

通称おミルさん。婿捜しのため京都にやってきたという謎の美女である。やんごとなき生まれのお姫様とのことで、逆玉を狙って彼女にアタックする男が後を断たない。実は、ある方法で彼女の顔を見ることができるのだが意外や本当に美人である。(声：白石冬美)



【メズノ王】

出雲大社を守るコンビボスの1体。相棒は牛面のゴズノ王。催眠攻撃と全体攻撃を使うので、こっちを先に倒した方がいいかも。



【百々地三太夫】



伊賀随一の技のキレを誇る、くノ一三姉妹。卍丸たちをたびたび窮地から救ってくれる。全員なかなか魅力的で、露出度が異常に高いコスチュームを着ているのがまたうれしい。

おしゃべりな伊賀忍者たちの話では、全員卍丸に惚れているようである。よっ、コノ幸せモノ！ 憎いよっ!! →伊賀忍軍

【百々地丹波】

伊賀忍軍を束ねる頭領にして、百々地三太夫の実の祖父である。紀伊のイヒカ村へ道を示してくれる人物だが、忍者の頭領というわりにあっさり菊五郎に捕まってしまう、根来の古墳に幽閉されてしまった。忍者といえどやはり寄る年波には勝てない。 →伊賀忍軍



ヤ行

【ユキト】

出雲の松江村の民家に飼われている犬。別に覚えておく必要はないが、こんなのまで調べた、私の苦勞を察していただきたい。

【義経】

「水の貴公子」の異名を持つ火の勇者。火の一族と人魚族の血を引く若武者である。千年前に大ガメ・弁慶の背に乗り、安芸の海を駆けめぐったのも彼。聖剣・船海宮義経にその魂を宿す。(声：山田栄子)



【4人の勇者の霊】

千年前の戦いで砂神城を攻め落とし、因幡の国を救った4人の火の勇者・義経、女彦、松虫、静の霊。ヨミの怒りに触れた彼らは醜い蜘蛛に姿を変えられ、因幡の地で息絶えたという。以来因幡では、この4人の勇者を神として奉っている。もちろん卍丸の砂神城攻略の手助けもしてくれる。(声：池田秀一)

【ヨミ】

ジパングの地下で復活の時を待つ、根の一族の神。外見は巨大な球である。各地の暗黒ランを通じて人間の絶望や悲しみを吸収し、復活のためのエネルギーとしている。

三博士のご報告シーンのたびににしたいにその姿が成長してゆく。そして、その中から現れるのが…。 →悪神ヨミ

【ヨミ幼虫】

球状のヨミの中から出現する巨大な虫。昆虫が苦手な人には、たまらないデザインである。ムチャクチャに体の値が高く、攻撃力も大きい。しかし防御力は意外に低いのが救いである。 →悪神ヨミ



ウ行

【林句】

浪華・神戸村の墓地で眠りについているお方。この墓地にはほかにも「呂戸」だの「死門」だの、どこかで聞いたような名前の墓がある。

ワ行

【技減らし天狗】

巻物は持っていないが、巻物を使うために必要な技の値を1減らしてくれるという、それはそれはありがた〜い天狗様。全部で8人いるが、1つの巻物に集中させることが鉄則。どの巻物の技を減らしてもらうかは、じっくり考えること。

【ワダツミ五人衆】

幻夢城の主・はまぐり姫に仕える異形の下僕5人の総称。越前の国で派手なあいさつをぶちかましてくれる。越中、越後でそれぞれ中ボスとして卍丸たちと対戦。さらに幻夢城で再登場するが、このときには全員女性に化けて現れる。 →はまぐり姫

卍丸と仲間たち

そして、千年前の七人の勇者



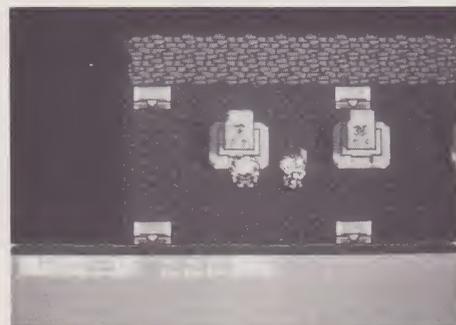
戦いは 数千日に 及びました
火の一族のほとんどは 命を落とし
その都も 失いました



わずかに 残った 火の一族も
千年という年月の中で その血を
民の中へ移し 姿を消したはずでした



私の名は 紅丸!! おまえと同じ
火の勇者だ!! 死して後
この聖剣 法水院紅丸に 魂を宿した▼



卍丸はともかく、他の3人は人格的には非常に欠陥があります。これが広井王子氏からのオーダーである『天外II』はキャラクターゲームにしたい!』に対しての、僕なりの答えの一つでした。

交わりの象徴 卍丸

『天外II』の主人公に関して、広井さんからは例によって「少年剣士」「三日月丸」「必殺剣でバーン!!」という、落語の三題噺みたいな無責任なキーワードが出てきました。名前以外は一応なんとかかなりそうでしたが、営業的にみて「三日月丸」では地味すぎると判断しました。しかし代案は思いつかなかったので、必要条件を絞って機械的に決めることにしました。①文字自身の視覚性が高い。②逆に使用頻度は低い。③象徴性がある。④音の響きが強(ア行、音便、濁音、韻など)。そして、この過酷な条件をすべてパスしたのが「卍丸」だったわけです。③の象徴性ですが、「卍」という文字に「4人の友情の力」を託したと公式には発表しました。もちろん、それもあるのですが、ここではもう一つの意味について触れておきます。「卍」の原型は「後背位で交わる男と女」であり、ヒンドゥー教の寺院に見られる神々のおおらかな結合です。ヨミを驚がくさせ、時代遅れに追い込んだ火の一族のパワーの源は、実は「卍」の中にあったわけです。

危険な男 カブキ団十郎

コミックやアニメの世界では、珍しいキャラクターではありませんが、双方向メディアであるゲームにカブキのような自分勝手なエゴイストを、ましてプレイヤー側に配置するには、けっこう勇気がいりました。仲間にならない、勝手に去っていく…とプレイヤーにとっては頭の痛い存在です。とくに卍丸が「火の一族の宿命」という、ゲームを進めていくための最も大切なモチベーションを消化した

直後に出現し、「火の一族に生まれて一度も得をしたことがない」などと、そんな恐ろしいことを言ってしまっただ大丈夫なのか…。何度もシナリオを直そうと思いましたが、ゲーム発売後のキャラクターの人気投票結果などを見ると、危険な綱渡りをした甲斐があったと胸をなでおろしています。

他人の痛みがわかる 極楽太郎

カブキや絹に比べると、どうしても地味な印象はぬぐえない極楽ですが、このゲームの舞台以前の千年前の長い時を考えると、侮り難い男だと思います。千年間、1人で牢の中で気もふれずに耐える精神は、並み大抵のものではありません。また、逆に千年前、恋人とジパングを天秤にかけて恋人を選んでしまったあたりのもろさを合わせてもっているのも、いかにも火の一族らしくて、僕は好きです。そういう矛盾の中でのたうちまわったことがある人間のほうが、最後は頼りになるものだと思います。

少女から女へ 絹

絹の特徴といえば、何とんでも基本的な攻撃コマンドの欠如があげられます。これはキャラクターを立てるという意味では、非常に有効ですが、ゲームを投げ出すのに十分なストレスをプレイヤーに与えることもまた、予想できました。その欠点を補うため、絹のマイナス部分に慣れるまでの間、シロを加えて攻撃を代行させる姑息な方法で、ごまかしました。この絹の特徴をさらにシンボライズする視覚的な記号として、罪人さながらの手鎖をつけさせました。白銀城での変身シーンですが、「純潔の鎖」を自ら切って、一身に血を浴びることで成長し、その自分の変化におびえる少女の姿は、当然破瓜をイメージしています。卍丸にはそんな変化をも、しっかり抱きとめてほしかったのです。

千年前の七人の勇者

ゲームの中では話だけで、姿を見ることはほとんどありませんが、けっこう気になるのが千年前の七人の火の一族たちです。簡単にプロフィールを紹介しておきます。

獅子王 法水院紅丸

七人の勇者のリーダー的存在。絹のいた法水院で聖剣を打ったところから、鬼族にゆかりの者と推測できる。

闇の剣士 妙院カラス

根の一族出身。イヒカの民や天狗たちと根の国を脱走した後、自ら選んで火の勇者として戦いに復帰する。すでに千年前、火と根の境は曖昧になっていたようである。

水の貴公子 船海宮義経

男装の麗人。つまり彼(彼女)は、真正正銘の女性である。なぜ男装する必要があったのかは不明。おそらく、人魚の血を隠す必要があったのではないかと思われる。

火の巨人 大霊院女彦

彼の親は、きっと優しい男に育って欲しいという願いをこめて、女彦と命名したのであろう。ところが「出雲はまだかあ〜!!」である。得てして、親の希望は裏切られるものである。

火刃の女王 いろは宮静

火の一族ながら、火刃村で育てられた。盲目という決定的なハンデを背負いながらも、七人の勇者に名を連ねたのだから、相当の腕前であったろうことは、想像に難くない。

浪華の火の玉小僧 鳥居堂三郎

神戸のイヒカの伝承に残っているため、彼の生い立ちは他の勇者に比して記録が多い。

自分の体を改造してまで戦ったという点では、根の一族の戦闘方法と何ら変わらない。

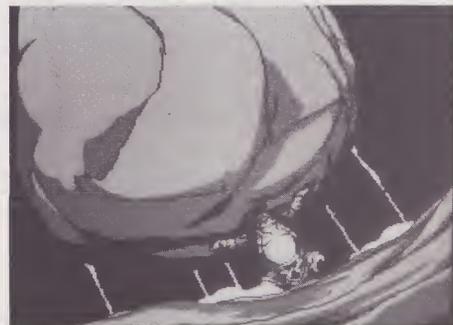
悲恋の鬼百合 蛇光院松虫

自分をかばって死んだ恋人のかわりに、火の勇者になった女武者。そのためか、彼女は捨身の攻撃を常に選んでいたし、生涯を通じて一度も自分自身には、回復の巻物を使うことはなかったと伝えられている。

京の送り火

京都には中高生の夜遊びが、なかば公然と許されてしまう特別な日が年に数回あります。その一つに五山の送り火(大文字焼きと呼ぶ方が全国的には有名)の夜があります。僕も賀茂川の堤や吉田山、穴場としては西京極駅のプラットホームや向日町の競輪場から見た思い出があります。『天外II』のエンディングとして、祇園祭という案もあったのですが、オープニングの高山祭と類似点も多く、夜の方がその後、星空から宇宙へ絵を移しやすいという理由で、送り火を選びました。現在の送り火は知らない人も多いので一応紹介しておく、右大文字、妙、法、船形、左大文字、鳥居形の六つ(大文字は2つ)があります。『天外II』ではこれに加えて「い」と「蛇形」の2つを夜空に飾るわけですが、これらはかつてあったとされているもので、残念ながら今は文献にその姿をとどめるのみです。

さて、送り火に関してはここまでが本場で、ホテイ丸の言う「聖剣ソードの頭文字を山に残す」というくだりはもちろん大ウソです。八種の送り火が同時代にあったことすら、おそらくありません。『天外II』の本当と嘘は、全体を通しておよそこれくらいの割合で構成されています。きっと、あなたが僕たちの創作だと思込んでいることのいくつかは、本当です。西洋中世ファンタジーも面白いですが、我が日本の文化はもっとユニークです。捨てたモノじゃないと思いますよ。



岩崎啓真の究極バトル講座

今ここに1人の男が登場する。「天外II」の演出・プログラムを、担当した人物。そう、あの岩崎啓真氏だ!! 今回は、「天外II」での戦い方を伝授してくれるぞ。
さあ、究極バトル講座の始まりだ。先生、はりきってどうぞ!!

本講座の意図

本講座は2度目の『天外II』のためのものである。そして2度目の『天外II』こそが本当の『天外II』の始まりとも言える。

2度目になるとシナリオを知っているのが前提になるので、人に自慢するためには「速いプレイ」と「低いレベル」でクリアの2つの方針が成り立つ。このうち「速いプレイ」は裏技的な要素が多く、あまり面白くない。

とすると「低いレベル」が目標となる。そして低いレベルで最大の問題になるのはボスなので、この講座は「いかにしてボスを倒すか?」の高等技術を解説していく。

予備講座 戦闘の基本的な考え方

【 レ ベ ル 】

『天外II』のレベル(段)は普通のRPGでの意味である「キャラクタの強さの目安」とはちよっと違う。「レベルは経験値に対応し、経験は肉体の強さ(つまり鍛え方)とは別のパラメータだから、戦闘に当然のように影響するはずだ」と考えて「敵のレベルと味方のレベルの差」が術の成功率やダメージの量に影響してくるように設定してある。

レベルが上がると、同じ術を使った場合でも、自分よりレベルの低い敵には強く効くようになってくる。逆に言えば、出現する敵への術の効きが悪い場合は、レベルが足りないということだ。

そして、本講座では基本的にはアンダーレベルでの戦い方を主眼としているわけであるから、「レベルが低い=敵にかける術の効きが弱い上にやたらに外れてしまう」ことになる。よってここでは、戦闘をする場合「敵にかけ

る術中心」ではなく「自分にかける術中心」に講義していこうと思う。



←敵に術をかける場合は自分が相手よりレベルが上でないと、かかりにくい。だが、自分にならかる率は100%だ。

【 す ば や さ 】

すばやさは『天外II』の戦闘で最も重要なパラメータの一つだ。

すばやければ「当たる時にも、少しは外せる」だろうし「攻撃する時にもより深く切り込める」と考え、攻撃・防御のダメージの双方に影響する。さらにすばやさは攻撃の順序と命中率の基礎をなすものだ。つまりすばやさは『天外II』において最も戦闘に大きく影

響する要素なわけだ。

これからわかるとおり、装備をそろえる際にも威力が1とか2しか変わらない武器・防具よりも、先に履物をそろえる方がパフォーマンスは明らかにいい。無論、他の道具も買えるに越したことはないが、この講座ではアンダーレベルプレイを目的としているので、当然買えるだけの金もないし、買ったところで、そのエリアに売られている武器でなんとかなる程度の差ではない。(ただし京都で売られて

いる名刀吠丸と秘剣不知火は除く) それならば、わずかでもすべてに影響する履物を買った方が絶対がいいわけだ。

社丸の足装備を決めてください			
攻撃力	229/守備力	220/素早さ	244
社丸	白羽の鎧	66	+44
白羽	白羽の鎧	33	+11
方井	秘剣	47	キアラの兜
秘剣	小室の秘剣	21	大きな鎧
秘剣	十六文の鎧	8	必勝鎧
秘剣	秘剣の鎧	0	天候の表装
秘剣	流鏝の鎧	45	秘剣鎧

←素早さは、『天外II』で重要なパラメータの一つである。武器なんかより履物を優先的に購入することをお奨めする。

直接攻撃

闇雲に突っ込んでいってもだめなのだ

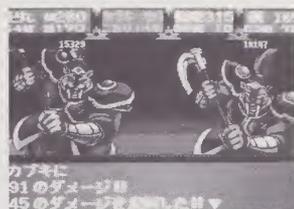
この講座で扱うアンダーレベルプレイをするために、頭の中に入れておいてほしいことが2つある。

それは「普通の状態では極楽の攻撃はボスに当たらない」と「極楽以外の攻撃では事実上ボスにダメージを与えることができない」だ。後者については、ボスの体が500だ600だ10000だといっている時に、こちらが与えられるダメージが10以下のことをさすと思えばいい。つまり、「ボスとまともに戦う」のでは勝ち目がないのである。

ではどうすべきか。これを解決する方法を

3つあげてみよう。一つはボスの攻撃をアイテムや術を使って反射すること（「四水の鏡」についてはもう知っているだろうか）。もう一つは「泥虫」・「冬枯」などを使用してボスの防御力を低下させる（かかるまでひたすらかけるのだ）、そして最後は「火蛇」・「力王」・「風蛇」・「石蛇」などを利用して、自分のパラメータを強引に上げることだ。

この中で最も有効な手段は、前半では「反射」、後半では「パラメータを上げる」だが、無論この3つを組み合わせるとの戦闘が基本になるのは言うまでもない。必ず頭の中にたたきこんでおいてほしい。



←「四水の鏡」を使うと、敵からのダメージを半分反射してくれる。これを利用してしよう。



←「石蛇」などの術を自分たちに向け、防御力のパラメータを強引に引き上げるのも良策。

術

なんといっても、基本は防御系の術ですよ

アンダーレベルプレイをする時には、ゲームの前半では「アイテムに入っている術」（つまり特殊効果）を利用して、後半は「自分にかける術」をメインにしたの戦闘が基本になる。

というのも、ゲーム前半ではプレイヤーの技があまりに少なく、かつ消費する技が大きいので、とても攻撃系の術を使う余裕はない。そしてゲーム後半になると、敵と自分とのレベル差が大きくなりすぎるため、まったく術がかからなくなるからだ。

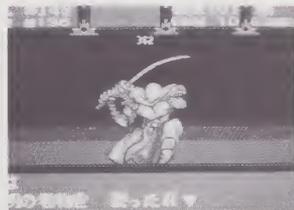
ただし例外もある。「花咲」がかかっている

状態では、3～5回に1回ぐらいはかかるので、消費技値のわりに効果がある術－「月寝・冬枯・泥虫・月読」などは使ってもかまわない。

あと注意するのは巻物の配置。誰に何を持たせるかが、実は大問題なのだ。たとえば回復系の術は、絶対に全員に分散させておく。誰かがピンチに陥った時に他全員で回復させることができるので、圧倒的に有利になる。それもただ分散するだけではダメ。技の総量を考えれば、カブキに「有明」を持たせるより、絹を持たせた方が効率がいい。とまあ、この程度は考えて術を配置しないと話にならないぞ。



←「花咲」の術は必需品。たとえレベルが数段上の敵にでも、術の成功率がグンとアップする。



←絹は中盤を過ぎないと戦いに参加しない。その点から考えても強力な回復系の術は、彼女に持たせよう。

奥義

使い方が難しい。でも当りやでかいぞ!!

もう実感しているだろうけれど、奥義は使い方が難しい。でも、アンダーレベルでのプレイでは、この奥義を使いこなすことができなければ、絶対にクリアすることはできないと言っても過言ではないのだ。

特に使い方をマスターすべきなのが、卍丸が使える奥義の「静乱斬・女彦斬・松虫斬」の3つと、極楽の「突撃・胴絞め・背水」の3つ、そしてカブキの奥義である「悪態」の計7つの奥義だ。

その中でもカブキの「悪態」は敵の攻撃が

卍丸にこないように制御することができるので、パーティのレベルが低いゲーム前半の戦いでは超有効な奥義だ。

そしてゲーム後半では、「いかに敵にダメージを与えるか」ということが主眼となるし、またカブキと絹をパーティに回復系の術をかける役に回す関係上、ボスに大きなダメージを与えることができる、卍丸と極楽の前にあげた6つの奥義が、ボスバトルの主役になるというわけだ。

直接攻撃、術、そして奥義。それぞれのアンダーレベルプレイにおける基本をわかってもらえただろうか。それでは先へ進もう。



←「悪態」をうまく活用することが、最短攻略の第一歩。使い方をマスターしよう。



←この奥義を使うと、敵からの攻撃は集中的にカブキへ。そのかわり、カブキには防御力強化の術を使っておこう。

本講議

対ボスキャラ戦闘の実際

アンダーレベルでボスに勝つためにはシビアな計算が必要だ。ボスの与えてくるダメージを計算し、自分がボスに与えられるダメージから倒すのに必要なターンを算出。そして、

その間技を持たせる方法を考えるのだ。そのための指針を以下の文章で示す。無論、この戦法は応用の広い「天外II」の戦闘の一例に過ぎない。以下の戦法を応用し、自分な

りの戦い方を見つけることが戦闘の楽しさだ！また、例に示してある目標レベルは実際にクリア可能なレベルで、僕はそれよりもさらに2～3レベル下でも倒すことができた。

突撃! 角太郎 [紀伊・高野山]

目標クリアレベル17～19、クリアするための基礎はカブキの「悪態」+「四水の鏡」。まず反射する状態にして「悪態」を使うと、カブキに攻撃のほとんどが集中するので、これで角太郎が攻撃してくれば大ダメージを角太郎に与えられる体勢ができあがる。これが基本的な構図だ。

しかし、ここに問題があって、レベル17だと「モー突撃」を浴びると体がマンタンの状態でも絶命してしまうのだ。

そこで登場するのが「折れた銅鉾」。これを使うと「陽炎」がかけられるので、それによって「モー突撃」の空振りを誘う。そしてさらに「泥虫」を使うことによって空振りの率



←カブキに「四水の鏡」を使わせ、さらに「悪態」をつかせること。さ

を引き上げ、なおかつ攻撃力の低下を誘う。余裕があれば（ないと思うが）カブキは「大見得」を使うのもいい。なんせ「冬枯」を使うほどの余力のある技の状態ではないはずだ。同じ理由で攻撃系の術は使わない。理想を言



えば「怪刀木枯し」の特殊効果を使うのがいいのだが、これが金銭的な理由で買えない場合は、卍丸はダメージを回復する以外は「ちびちびとダメージを与える」に終始する方がいいだろう。

名無しの十八番 [近江・大江山]

目標クリアレベル32～35、知っている人は、「不可能だ!」と思うかも知れないが、倒せるのだから仕方がない。倒すためには、まず十八番の最大最強の武器である「守りを捨てた攻撃」を知ることから始まる。実は「守りを捨てた攻撃」は、十八番の体が1/3～1/4ぐらいになるあたりから使い始めるので、敵の体はその辺になると危険範囲に入る。つまり危険範囲からは、いつ「守りを捨てた攻撃」が来てもいいように体勢を整えることが必要だ。

また「守りを捨てた攻撃」はすこぶるダメージが大きく、極楽以外は体がマンタンの状態でも耐えられないことが多い（運が良ければ生き延びられるかも知れないが）。そこで「守りを捨てた攻撃」をできるだけ浴びない、つまり短期決戦が勝負になる。ということで攻撃力アップが絶対に必要だから「力王」は必需品なのだ。極楽は常に「四水の鏡」を使うこと。十八番の攻撃力はすこぶる大きいのでこれを使わない手はない。これだけで大きなダメージを与えられるのだ。



←「赤影」の術で自分の分身を作り、守りに使うことがここでは大事なこと。

★戦路★

具体的な戦法だが、危険範囲に到達するまでは普通にプレイを進めていく。

そして危険範囲に到達したら、まず「赤影」を使って分身を出す。これは常に卍丸を「かばう」を実行する。そして極楽と卍丸で攻撃する。特に「守りを捨てた」後は、十八番の防御力はないも同然なので、そこを思いきりたたくのだ。影が残っている状態なら、一発勝負で「黒羽斬」をかけるという非常手段に訴えることを考えてもいい。

影をなげ出すかという、シロ（ここでは戦力にならないが）と影のどちらもボスの攻



撃対象に入るので、シロと影がいると分散し、最悪でも確率1/2で、攻撃の主軸には当たらず戦闘がやや有利に傾くからだ（影が2体以上出た場合、確率がさらに低下する訳だが）。

しかし、十八番を倒すのには別の方法もある。すこぶる危ない方法だが、相場で大儲けをして極楽・卍丸の双方に「秘剣不知火」を持たせるのだ。そして「油壺」で火力をアップして「不知火」の術で総攻撃をかければ、あっという間に倒せるのだが…金を失ってしまう危険性があまりに大きいのでそうそうお勧めはできない。

デューク・ペペ&マダムバーバラ [因幡・砂神城]

● 目標レベル35~38/ 最も警戒しなければいけないのがバーバラの連続攻撃だ。これを浴びると大打撃を被るので、レベルが低いと絹が一撃で死ぬ時がある。

またペペは体が低くなってくるとバーバラの影に隠れるだけなので、事実上、敵としては存在しない、と言っても過言ではない。したがって間違ってもペペは狙ってはいけない。バーバラを集中攻撃しなければいけない。

あと、ペペの「装備を外す攻撃」が実は癖物。これで極楽の剣が外されたりすると戦闘の組み立てがほとんどできない状況に陥るので、運を天に任せて外されないようお願いする……というのはウソ。秘策があるのだ。

詳しく書くことはできないのだが、「装備を外す攻撃」には、ある種の法則があるのだ。この法則に気がつく、「装備外し」はそれほど問題ではなくなってしまう。あんまり難しい法則ではないので、装備を外されるたびにチェックしてみればわかるかもしれない(実際には、ペペが「装備外し」を仕掛けてくる



←極楽の奥義「かばう」は、全員に効果を発揮。その上で、「城壁」の術を。

確率は高くないので、そこまでする必要もないのだが。

★戦略★

具体的な戦法としては、まず有効なのが「城壁」。これは物理的な直接攻撃を完璧に防御できるので、無論使う。それと奥義「鳥寄せ」が超有効。鳥は攻撃力が低いのでダメージはあまり与えられないが、ボスの攻撃対象が増えてダメージが分散すること、絹を「かばう」ことがよくあるので、絶対にボスとのバトルでは使うこと。

そしてペペの稲妻+バーバラの攻撃などで



全員の体が下がった状態に陥った時には、極楽に「城壁」、極楽が「かばう」で、その間に「日立/息吹」の組み合わせで全員の体を回復するのだ(このとき当然、絹が「日立」、丸丸が「息吹」を持っていないといけないぞ)。

また絹の「純潔の鎖」には「月読」の特殊効果が入っているの、たまたま絹にヒマなターンができたようなことがあれば、それを使ってバーバラの攻撃力を低下させるのもいいだろう。

ゴズノ王・メズノ王 [出雲・出雲大社]

● 目標レベル39~43/ 初めての本格的な2体ボスなので、ひどく苦戦する可能性が大きい。基本的にはたいしてこれといった特技は持っていないのだが、攻撃力が大きいこと、黙っていても2回攻撃になることが怖い。特に最悪だと連続4回の攻撃を受けて、あっという間に昇天するという地獄のパターンにハマることが多くあるということが問題だろう。

★戦略★

基本的な戦略としては、まずどちらか片方に集中攻撃が原則だ。しかしそれだけではツライので、とにかく「片方の動きを止める」ことを考える。

そのために使用するのが「胴締め」。レベルが低いとかかりにくいのが難だが、かかったときには「静乱斬」は必殺の威力がある。ただこれをかける時には「力王」と「火蛇」がかかっていないと、まるでダメージを与えられないので、術が切れている時には「胃液」でもかけた方がまだマシだ。

止めるために考えられるもう一つの手段が



大ダメージを与えることができるぞ。

「凍竜」だが、ただでさえレベルが低くて成功しにくいのに、技を36も消費するので話にならない。同じ掛けるなら「月寝」の方が消費技値が少ないだけマシだが、カブキの持っている「秘剣不知火」には「軍炎」の特殊効果が入っているの、下らない術を使っているヒマがあったら「不知火」を使った方がよほどいいぞ。

また、ここでは絹の術「虎王」はすこぶる有効だ。これを使うと、この時点では数段上のキャラクタ(そのかわり直接攻撃しきれないしコントロールできないが)ができあがるので、カブキの技が尽きたところで「虎王」



をカブキに使うと、大きな打撃を与えることができるわけだ。

暗殺者三人衆[浪華・三郎の腹塚]

● 目標レベル40~46 / 3体ボスは強い。本当のカベだ。

強い理由として、とにかく手数が多い。なんせ3連続攻撃がやってくるのだから当たり前だが、これにもついているスキはある。

3体ボスは「直接攻撃」とそれにかかわる術、「火蛇」・「風蛇」・「石蛇」以外をまったく持っていない。つまり手数が多いだけで、特殊攻撃によって全員にダメージを与えるとか、動けなくされて殺されるとか、「突撃」をかけられて一撃で死ぬ、といった類の「必殺技」を持っていないボスなのだ。

逆に言えば「死なない程度の体を維持して、長く戦えば勝てるボス」ということを頭の中にとたき込んでおいてほしい。

★戦略★

複数ボスの対策として集中攻撃が基本になるわけだが、まず最初に3人の中の誰を狙うかという、「闇の暗殺者」を狙い撃ちする。「コイツ」は敵の攻撃力をアップする役目を持っているので、これを倒してしまえば、なんとか先が見えてくるのだ。



また、相手の手数が多いこともあって、一人に攻撃が集中するとあっという間にパーティのメンバーが死んでしまう。それを避けるために、敵が全体攻撃を持っていないのを利用して「鳥」・「三角」・「赤影」の3つを使って敵の攻撃を分散し、そこにさらにできれば「石蛇」・「風蛇」を使って防御力をアップして戦うことだ。

そして必殺のパターンは、丹波で手に入る「花咲」と「月寝」・「凍竜」の組み合わせ。「花咲」を使って術の成功率をアップさせ、さらに「月寝」か「凍竜」で動けなくしたところ



を「静乱斬」+「突撃」で総攻撃をかけてあの世に送り込むのだ!

右のガーニン(変身後)[浪華・魔海城]

● 目標レベル44~52 / 変身前のガーニンはそれほどではないが、変身後は超がつくほど強い。

ガーニンは「通常攻撃」がとてつもなく強い上に全員に打撃を与える「旋風一閃、右手が襲う」攻撃がある。また「右手攻撃」が強いので「赤影」・「三角」・「鳥」を出して敵の攻撃を分散させるパターンがほとんど通用しないのだ。

そこでガーニンを攻略するためには、とにかく相手を動けなくすることが攻略の基礎になる。

★戦略★

ガーニンの「右手攻撃」を浴びると、影・鳥・三角は一撃で吹き飛ばすので、ガーニンが動けなくなっている時以外には「鳥」以外を出してはいけない(ただし三角をアイテムを使って出す場合には三角は出してもかまわない)。そして「花咲」-「月寝」・「凍竜」でガーニンを動けなくし、理想をいえば「影」を出して「静乱斬」、極楽は「突撃」をかけて倒す



「悪態」でカベキに攻撃を集中させ、「城壁」で防御。極楽の「かぼう」も有効。

…というパターンが基本になる。が、ここで問題になるのがガーニンの通常攻撃。上にも書いたが、ヤツの通常攻撃力はかなりのもので、ヘタをすると絹なら一撃で死んでしまうことがあるかもしれない。

それを防ぐための必殺テクニックが「百年人參」。1個「10000両」とすこぶる値段は高いが、これを使うことにより「金剛」をかけることができるので、1人に1個ずつ持たせて、最初のターンでいきなり全員が使う。さらにその上で「石蛇」を使えば通常攻撃は、まずこわくなくなるだろう。



誰かが死ぬ危険性がある時はカベキに「悪態」をつかせ、「城壁」をカベキにかけるとか、極楽に「城壁」をかけて「かぼう」などの方法で、一時的にガーニンの攻撃を防いでおいて、その間に回復すること。

また、このあたりから「虎王」は使ってもほとんどダメージを与えられなくなるので、使ってはいけない。防御力を低下させ、コントロールできない上に弱い攻撃しかしないキャラクターを作ってしまうだけだ。

改造デューク・ペペ3 [浪華・鋼鉄城]

● 目標レベル44~52/ 改造ペペ3の攻撃はパンチとキャノンだ。どちらも厳しいものがあるが乗り切れないことはない。ただし目標レベルの絹だと、一撃で死亡してしまう危険性があるので、絹の防御には十分気を使わなければならない。

しかし、ペペには究極技「ラジエターの蒸気で物理攻撃を完全防御」がある。これが実はペペの最大の問題だ。このラジエターの蒸気による防御を消滅させるために、絶対に必要なのが「水泡」。これをとり忘れていたりするとホントに苦戦するので、間違ってもとり忘れてはいけない。しかも「これ」が実にとり忘れ易い場所にあるので要注意だ。

★戦略★

まずペペの体を減らすこと。体を一定数値

以下にすればペペは回復以外しなくなるので、タコ殴りにできる。そのための手段としての基本戦略はガーニン・暗殺者と同様に「花咲」+「月寝」・「凍竜」で固まったところを「静乱斬」+「突撃」がすこぶる有効だ。これだとペペに絶大なダメージを与えることができる。

ただし気をつけなければならないのが、上に書いたペペの「ラジエター」。これがかった状態で「月寝」や「凍竜」をかけても、打撃を与えられない動かないペペができるだけだ。それに「水泡」をかけても、自分のかけた術を自分で解くばかばかしい結果になる上に技の無駄使いだ。だからかけるときには「ラジエター」が切れていて、ダメージを与えられることを確認すること。



←ペペが特殊攻撃を使うと、こちらからの攻撃は一切受け付けないから注意。

百貫丸 [安芸・白銀城]

● 目標レベル50~54/ 百貫丸の攻撃はなかなか多彩だ。開発スタッフの間で「鼻糞」と呼ばれていた「氷の粒を吹き出す」、「体当たり」による全員攻撃、「張り手」による通常攻撃の3種類がある。

そして、この中で最も警戒すべきなのが「鼻糞」(凍らされてしまう)。

これをカブキが浴びると、この戦いの時には絹がないので、状態回復できるキャラクタがいなくなり、戦いが非常に苦しくなる。だから、状態回復のための清涼丸は絶対にそれぞれに持たせておくこと。これを持たせておかないとヒドイ結果になるぞ。

★戦略★

動けなくして「静乱斬」+「突撃」が基本になる。が、ここでもっとも考えなければいけ



ないのは「巻物の配置」。たぶん、このあたりで極楽も「若草」程度の術は使えるようになっている人もいだろうが、技は全く不足するはずだ。この戦いで技の使い方は死命を制するので、ここへくる前に十分に巻物の配置を考えて並べ直しておくこと。



←ここまできると、つい忘れがちになる清涼丸。だが、百貫丸との戦いでは不可欠。

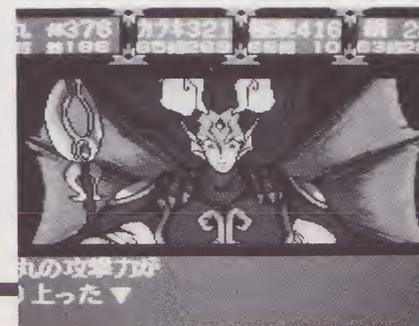


悪神ヨミ [血の京・花の御所]

● 目標レベル61~67/ ヨミは強い。その強さは尋常ではない。しかも全体攻撃が中心の敵で、なおかつ、攻撃力がとてつもなくあるので、目標レベルだと下手をすれば一撃でパーティの大半が、一瞬のうちにあの世に吹き飛ばしてしまう。

対策はまず「短期決戦」。というのも長期戦

を戦えるほどの技はとてもないからだ。攻撃するのは卍丸のみ。ヨミは超硬いので、卍丸以外の攻撃は雀の涙ほどの打撃しか与えられないからだ。あとはこれまでの講義を参考に、自分で考えてくれ! 健闘を祈る!



完全データリスト

道具・装備品・術・奥義・乗り物

「天外II」に出てくる道具・装備品・術・奥義・乗り物の数の多さに圧倒された人や「これは誰が使える物なんだろう？」と悩んでいる人がいることだろう。そんなキミのために、アイテムのすべてを完全データリストとして、ここに一挙大公開だ!!

道具

「天外II」には、実に様々な道具が登場する。ただし、威力のある物もあれば、「なんじゃこれは？」と叫び出したくなるほど妙ちくりんな物まであるのだ。中には、効果のわからない道具もあるので、むやみに使わないようにしましょう。

名前	価格	効果	破壊率
美素団子	8	秋葉山の滝を通るために必要。	△
そば団子	3	個人対象の体力回復。火多の天狗の一人から術をもらうために使用することもある。	△
梅こけし	2300	出雲の〇〇村にある塔内の部屋の鍵。	◎
百年人参	10000	信染の大ダヌキの病気を治すための薬。治したお礼に術をもらえる。さらにバトル中に使うと「金剛」の効果。	△
福引串団子	40	串に色が塗ってあり、福引になっている。食べると、個人の体が5~15回復する。京都の福引串団子屋で売っている。	◎
金色の串	50000	回天丹と交換される。	◎
銀色の串	4000	七福の玉と交換される。	◎
赤色の串	2400	岩戸の盾と交換される。	◎
紺色の串	400	養老丸と交換される。	◎
緑色の串	76	百命丸と交換される。	◎
黒色の串	28	甘露丸と交換される。	◎
白色の串	20	福引串団子と交換される。	◎
竹の串	2	笑顔と交換される。つまりハズレである。	◎
孝子の文	—	泥沼の恋文を孝子に渡した後、ランダムに預り所で入手する。合計5種類ある。	◎
燃える水	400	極楽が使用することで、炎を吐くことができる。	△
黄金虫の卵	2000	貴重な品らしい。高く換金できる。	◎
黄金虫	20	黄金虫は卵に価値があるらしく、黄金虫自体はたいした値段にはならない。	◎
清涼丸	20	個人対象の状態回復。巻物「青松」と同効果。	△
比叡の香炉	960	移動中の敵の出現率を上げる。	△
甘露丸	28	個人対象の体回復。56~64回復。	△
百命丸	76	個人対象の体回復。92~108回復。	△
養老丸	400	個人対象の技回復。15~25回復。	△

※表内の破壊率の記号は以下の通り。戦闘中に使う場合 ◎=壊れない ○=何回か使える △=1回で壊れる

名前	価格	効果	破壊率
時限爆弾	2000	戦闘中に爆発し、20~40のダメージを与える。店には売っていない。	△
殉教の碑	100	「殉教の碑」で指定されたキャラは、その使用者を強制的にかばう。さらに奥義「血桜」と同効果。	○
油壺	400	バトルで使用される火系の術によるダメージが1.25~1.75倍になる。	△
春眠の杖	6000	敵1匹を眠らせる。巻物「月寝」と同効果。	○
逃水の杖	18000	巻物「逃水」と同効果。対象「仲間全員」。	○
強迫の杖	40000	敵1グループを混乱させる。「乱牛」と同効果。店には売っていない。	◎
陽炎の杖	8000	敵1グループの命中率を下げる。巻物「陽炎」と同効果。	◎
冬枯の杖	5000	敵1グループの防御力を下げる。巻物「冬枯」と同効果。	○
三角の玉	8000	魔物を召喚する。巻物「三角」と同効果。	△
式神の符	2500	魔物を召喚する。巻物「式神」と同効果。	△
岩戸の盾	2400	敵の攻撃を3ターン、高い確率で受けなくなるが、こちらの行動も一切できなくなる。	○
戻り石	100	迷宮脱出。巻物「引波」と同効果。対象は「仲間全員」。	△
風の護符	60	国内移動。巻物「羽衣」と同効果。対象は「仲間全員」。	△
嵐の護符	100	国外移動。巻物「天人」と同効果。対象は「仲間全員」。	△
開心首飾り	7500	京都にいる、おミルさんへの貢ぎ物。	◎
香水十八番	15000	京都にいる、おミルさんへの貢ぎ物。	◎
馬具風呂敷	30000	京都にいる、おミルさんへの貢ぎ物。	◎
へく印巾着	60000	京都にいる、おミルさんへの貢ぎ物。	◎
三連の指輪	120000	京都にいる、おミルさんへの貢ぎ物。	◎
情熱の花束	2000	京都にいる、おミルさんへの貢ぎ物。	◎
回天丹	50000	体、技を50~100%回復&ひん死の仲間を復活させる。対象は「仲間全員」	△
土偶ロボ	100000	松江村の人形屋で売っている。買えない。	◎
笑顔	0	福引串団子屋の景品引き換え所で拝める、ねえちゃんのスマイル。もちろん買えない。	◎
笑う福助	3000	足下兄弟の店で売っているが、実はザコキャラである。買うことはできない。	◎
地獄のタマ	600	同上	◎
米預り証	—	相場屋で米・麦・豆・塩が売られている。買物をすると、預り証をくれる。そう、ここでは食品を売っているのではなく、商品の値段の変動を利用した、現代でいう株の売買のようなことを行っているのだ。過去最高・最低の値段と現在の値段を照らし合わせてみて、売り時、買い時を見極めて儲けてほしい。値段が安いときに買って、高くなったら売ればいいのだ。	◎
麦預り証	—		◎
豆預り証	—		◎
塩預り証	—		◎
骨の靈薬	—	ダンジョンなどで手に入る靈薬には、8つの種類があり、効果がよい方向に働くか悪い方向に働くかは、靈薬によって変わるので、けっこうスリリングな気分が味わえる。	△
血の靈薬	—	さらに、その効果はプレイヤー毎にランダムに設定されているので、同じ靈薬を使用したからといって同じ効果には限らないのだ。使うときは、それなりの覚悟が必要になる。	△
月の靈薬	—	ちなみに、効果は以下の通り。	△
虫の靈薬	—	① 仲間1人の体最大値の50%回復。	△
猫の靈薬	—	② 「青松」と同効果。	△
影の靈薬	—	③ 仲間1人の技最大値の50%回復。	△
夜の靈薬	—	④ 仲間1人の体と技を、少しだけ回復する。だがたまに、消耗することもある。	△
灰の靈薬	—	⑤ 仲間1人が酸と毒を同時にくらう。	△
		⑥ 仲間1人の術が使用不可能になる。	△
		⑦ 仲間1人の体と技を、1だけ回復する。だがたまに、完全回復することもある。	△
		⑧ 敵の出現率がアップするが、たまにダウンすることもある。	△
反魂丹	20000	電二郎を助けるために集めた5種類の花のうち3種類を使って作った薬。4種類の効果があり、どんな効果があるのかは、使ってみないとわからない。電二郎を助けた後店で売られるようになる。 効果は以下の通り。 ① 仲間1人の体+全快+死者復活 ② 仲間1人の体を1回復+死者復活+毒 ③ 仲間1人の体最大値の25%回復+死者復活+その時の技50%減少 ④ その時の体の10%減少(死者復活はなし)	△
七福の玉	4000	七福の玉には以下の7つのうちの1つの効果がある。 ① 仲間全員の体・技全回復 ② 仲間全員の技最大値の50%回復 ③ 仲間全員の体全回復 ④ 仲間全員の体・技最大値の25%回復 ⑤ 使用した戦闘中のみ徳4倍 ⑥ 使用した戦闘中のみ金4倍 ⑦ 仲間全員の体・技最大値の5%回復	○

装備品

旅を続けていると、敵がどんどん手ごわくなっていく。こちらも対抗して装備品をパワーアップさせたいものだ。しかし、装備品のパワーが上がれば上がるほど値段も高くなるので、コツコツお金を貯めないといけないぞ。

腕装備

名前	価格	効果	特 呪	装備可能者
手製の竹光	4	攻撃力 + 9		卍
黒クワ	60	攻撃力 + 12		卍
獅師のナタ	100	攻撃力 + 15		卍
形見の剣	—	攻撃力 + 19		卍
折れた銅鐸	45	攻撃力 + 16	○	卍カ
足軽の槍	210	攻撃力 + 21		卍カ
孤軍刀	360	攻撃力 + 25		卍カ
法水院紅丸	—	攻撃力 + 15	○	卍
伊賀の忍刀	480	攻撃力 + 27		卍カ
指弾の弓	720	攻撃力 + 29		カ
潮の鉾	840	攻撃力 + 31		卍カ
くさり鎌	1350	攻撃力 + 34		カ
徐福の剣	2100	攻撃力 + 37		卍カ
海賊の太刀	2430	攻撃力 + 43		卍カ
怪刀木枯し	4400	攻撃力 + 44	○	卍カ
妙院カラス	—	攻撃力 + 18	○	卍
七色の鉄扇	6300	攻撃力 + 46		カ
関の孫六	7700	攻撃力 + 48		卍カ
黄金刀	15000	攻撃力 + 28		卍カ
一揆のクワ	3600	攻撃力 + 52		卍
竜神の鉾	18000	攻撃力 + 56	○	卍カ
漬物石	60	攻撃力 + 12		極
壺切りの剣	24000	攻撃力 + 62		卍カ
荒刀国崩し	30600	攻撃力 + 66		卍
小型削岩機	980	攻撃力 + 21		極
蛇光院松虫	—	攻撃力 + 16	○	卍
餅つきの手	888	攻撃力 + 26		極
名刀七ツ胴	36500	攻撃力 + 70		卍
純潔の鎖	—	攻撃力 + 0	○	絹
鬼の金棒	5800	攻撃力 + 30		極
大地刀	40600	攻撃力 + 74		卍カ
黒蜘蛛の剣	7200	攻撃力 + 78	○	卍
石割り斧	3600	攻撃力 + 36		極
正義の刀	998	攻撃力 + 85	○	卍カ
永遠の太刀	888	攻撃力 + 47	○	極
村雲の剣	56700	攻撃力 + 80		卍カ
益荒雄刀	9980	攻撃力 + 84	○	卍
突進の槍	75000	攻撃力 + 86		卍カ
炎の鉄下駄	25500	攻撃力 + 41		極
死中の光刀	13500	攻撃力 + 89	○	卍カ

腕装備

名前	価格	効果	特 呪	装備可能者
人肉切包丁	8	攻撃力 + 94	○	卍カ極
大霊院女彦	—	攻撃力 + 14	○	卍
いろは宮静	—	攻撃力 + 17	○	卍
秘剣不知火	82000	攻撃力 + 93	○	カ
春雷の太刀	108000	攻撃力 + 92		卍カ
かぶと割刀	130000	攻撃力 + 95		卍カ
鉄ばしご	68400	攻撃力 + 46		極
武蔵刀	165000	攻撃力 + 98		卍カ
教会の椅子	72000	攻撃力 + 50		極
青海波の剣	199000	攻撃力 + 105	○	卍
腹切ソード	172000	攻撃力 + 103		カ
鉄の十字架	100000	攻撃力 + 53		極
ヒルコの剣	30000	攻撃力 + 109	○	卍カ
白鯨の鉾	210	攻撃力 + 60	○	極
鳥居堂三郎	—	攻撃力 + 18	○	卍
名刀吠丸	259000	攻撃力 + 112		卍カ
大黒柱	130000	攻撃力 + 56		極
神鳴刀	337000	攻撃力 + 117	○	卍
備前長船	480000	攻撃力 + 122		卍
名刀男山	520000	攻撃力 + 124		カ
紅花の小柄	87000	攻撃力 + 50		絹
大車輪刀	151000	攻撃力 + 60		極
ダイダラ刀	187000	攻撃力 + 63		極
火祭りの剣	80000	攻撃力 + 130		卍
火祭りの槍	80000	攻撃力 + 126		カ
千代の太刀	120000	攻撃力 + 114		極
不動明の剣	—	攻撃力 + 125		卍 極
草なぎの剣	—	攻撃力 + 128		卍カ
命の小柄	270000	攻撃力 + 54	○	絹
天照の剣	—	攻撃力 + 60	○	絹
船海宮義経	—	攻撃力 + 22	○	卍
大霊院卍丸	—	?	○	卍
闇の十手	16600	攻撃力 + 110		卍カ
女帝のムチ	1330	攻撃力 + 80	○	卍カ 絹
妖刀村正	540000	攻撃力 + 126	○	卍カ
鉄の軍配	39800	攻撃力 + 55		極
はりせん	4980	攻撃力 + 47	○	カ
火の鎧	—	攻撃力 + 115	○	卍
骨の剣	14100	攻撃力 + 100	○	卍カ 絹

☆特：特殊効果のあるもの。 呪：呪いのかかったもの。

胸装備

名前	価格	効果	特 呪	装備可能者
ぼろ着	8	防御力 + 8		卍
野良着	20	防御力 + 10		卍
竹の腹当	30	防御力 + 13		卍
父の陣羽織	—	防御力 + 15		卍
旅がっぱ	60	防御力 + 16		卍カ
杉の胴	110	防御力 + 18		卍カ 絹
鎖かたびら	170	防御力 + 20		卍カ 絹
黒装束	240	防御力 + 24		卍カ 絹
舞台衣装	360	防御力 + 26		カ
漁師の着物	380	防御力 + 28		卍
天狗スーツ	1260	防御力 + 34	○	卍カ 絹
僧兵鎧	780	防御力 + 32		卍カ
エビ殻の鎧	2100	防御力 + 38		卍カ
海賊の胴	3800	防御力 + 42		卍カ
悪趣味な服	680	防御力 + 46	○	卍カ 絹
玉虫の羽織	4600	防御力 + 47		カ
亀甲の胴	4200	防御力 + 45		卍カ 絹
紅丸の羽織	3600	防御力 + 48	○	卍カ 絹
月光の胴	8400	防御力 + 52		卍カ 絹
大きな酒樽	1800	防御力 + 19		極
鱗光の衣	14400	防御力 + 56	○	卍カ 絹
上杉胴	16800	防御力 + 61		卍カ
抗夫の腹巻	2400	防御力 + 20		卍カ極
夜叉の黒衣	1690	防御力 + 66	○	卍カ 絹
幽谷の鎧	19800	防御力 + 64		卍カ
大狸の焼物	4800	防御力 + 22	○	極
天女の羽衣	22000	防御力 + 77		絹
初春の羽織	20000	防御力 + 68		卍カ
小結まわし	8000	防御力 + 24		極
天使の喪服	2800	防御力 + 50		絹
青の鎧	24000	防御力 + 71		卍カ
白糸の着物	27000	防御力 + 87		絹
女王様の服	36000	防御力 + 95		絹
紫苑の道着	26000	防御力 + 74		卍カ
銀竹の胴	28200	防御力 + 77		卍カ
大関まわし	16000	防御力 + 26		極
霧の衣	45000	防御力 + 99		絹
カラクリ服	38000	防御力 + 78	○	卍カ
双竜の胴	22000	防御力 + 30		極
武者鎧	46000	防御力 + 85		卍カ

胸装備

名前	価格	効果	特 呪	装備可能者
陽光の小袖	50000	防御力 + 106		絹
虹の着流し	52000	防御力 + 89		カ
姫百合の衣	71000	防御力 + 115		絹
馬鎧	29500	防御力 + 32		極
銀幕の羽織	83000	防御力 + 93		カ
青雲の胴	70500	防御力 + 94		卍カ
雷電まわし	56200	防御力 + 34		極
唐獅子の胴	98000	防御力 + 96		卍カ
水月の着物	100000	防御力 + 124		絹
紫吹の衣	142000	防御力 + 137		絹
オークの鎧	83800	防御力 + 37		極
信長メール	112000	防御力 + 100		卍カ
ゼウスの鎧	142000	防御力 + 105		卍カ
巨人の鎧	87800	防御力 + 40		極
豪傑の腹当	124000	防御力 + 42		極
烈火の鎧	97200	防御力 + 109		卍カ
星霊の衣	40000	防御力 + 155	○	絹
天狼の鎧	201000	防御力 + 115		卍カ
無双甲	165000	防御力 + 46		極
白獅子の鎧	272000	防御力 + 122		卍カ
不死鳥の衣	340000	防御力 + 162	○	絹
酒天の鎧	142000	防御力 + 52		極
千代の鎧	8000	防御力 + 63		極
紫龍甲	16000	防御力 + 126	○	卍カ
火焰の鎧	—	防御力 + 130		卍
日輪の衣	—	防御力 + 174		絹
毘沙門の鎧	—	防御力 + 66		極
影の鎧	12800	防御力 + 102	○	卍カ 絹



頭装備

名前	価格	効果	特	呪	装備可能者
木綿の手拭	10	防御力 + 4			汎カ 絹
三度笠	28	防御力 + 6			汎カ
狐の帽子	64	防御力 + 7			汎カ
金箔の兜	410	防御力 + 10			カ
鉄はちがね	360	防御力 + 9			汎カ
海賊の兜	1200	防御力 + 13			汎カ
山犬の兜	520	防御力 + 12			汎カ
花柄パンツ	98	防御力 + 13			カ
金髪がつら	360	防御力 + 16		○	汎カ
密教ヘルム	650	防御力 + 3	○		汎カ 絹
お多福の面	450	防御力 + 15			カ
鉄の陣傘	1980	防御力 + 17			汎カ
手桶	54	防御力 + 6			絹
僧兵頭巾	4500	防御力 + 18			汎カ
天狗の頭巾	7300	防御力 + 20			汎カ
必勝鉢巻き	40	防御力 + 7			極
獅子舞の頭	11100	防御力 + 8			極
若鷲の兜	10000	防御力 + 22			汎カ
角隠し	13800	防御力 + 28			絹
水鏡の兜	13500	防御力 + 24			汎カ
白鳥の冠	16200	防御力 + 30			絹
女王様の冠	10000	防御力 + 34		○	絹
金だら	180	防御力 + 9			極
冬の髪飾り	22800	防御力 + 32			絹
退魔の兜	16800	防御力 + 27			汎カ
双竜の兜	13000	防御力 + 10			極
豚皮の帽子	50	防御力 + 29			汎カ 絹
満天の頭巾	24700	防御力 + 33			汎カ 絹
キララの兜	18000	防御力 + 34			カ
一角頭巾	23400	防御力 + 35			汎カ
鉄なべ	8000	防御力 + 11			極
緋帽子	43200	防御力 + 38			絹
旭のベール	60600	防御力 + 43			絹
南蛮メット	70500	防御力 + 38			汎カ
利休の茶釜	100000	防御力 + 13			極
弁天の兜	108000	防御力 + 48	○		絹
脳波ヘルム	6800	防御力 + 40		○	汎カ 極絹
千代の兜	—	防御力 + 23			極
風のベール	103600	防御力 + 52			絹
破天の兜	—	防御力 + 43			汎カ
シュラの兜	155000	防御力 + 42			汎カ
荒神の兜	90700	防御力 + 15			極
孔雀の兜	—	防御力 + 46	○		汎カ
光のリボン	—	防御力 + 58	○		絹
沈黙の兜	444	防御力 + 42		○	汎カ 絹
ひよっこ	1000	防御力 + 37			汎カ
月の兜	8400	防御力 + 53	○		汎カ 絹

足装備

名前	価格	効果	特	呪	装備可能者
山の草鞋	8	すばやさ + 7			汎カ 絹
鹿皮の沓	68	すばやさ + 12			汎カ 絹
地下足袋	240	すばやさ + 17			汎カ 絹
麻の草履	300	すばやさ + 19			汎カ 絹
高下駄	680	すばやさ + 21			カ
麦穂の沓	1000	すばやさ + 23			汎カ 絹
旅人の草鞋	1480	すばやさ + 25			汎カ 絹
飛脚の草鞋	2800	すばやさ + 28			汎カ 絹
雪割の長靴	3450	すばやさ + 30			汎カ 絹
白鹿の沓	4780	すばやさ + 33			汎カ 絹
十六文の靴	3200	すばやさ + 8			極
熊毛の沓	4000	すばやさ + 10			極
疾風の草鞋	5800	すばやさ + 35			汎カ 絹
北風の沓	8700	すばやさ + 40			汎カ 絹
馬鹿の大靴	2	すばやさ + 12			極
双竜の沓	4800	すばやさ + 17			極
鎌風の草鞋	10000	すばやさ + 42			汎カ 絹
豚皮の沓	30	すばやさ + 44			汎カ 絹
豚皮の大靴	60	すばやさ + 18			極
流星の沓	12800	すばやさ + 45			汎カ 絹
錦の雪駄	14400	すばやさ + 47			カ
桃子の上履	20000	すばやさ + 49			汎カ 絹
桃子の下駄	21600	すばやさ + 23			極
超特大草鞋	23500	すばやさ + 27			極
伊織の靴	30200	すばやさ + 54			絹
月影の靴	33800	すばやさ + 66			絹
舶来ブーツ	33000	すばやさ + 51			汎カ
赤いヒール	42000	すばやさ + 60			絹
巨人の沓	1000	すばやさ + 36			極
イ駄天の沓	400	すばやさ + 60			汎カ
片翼の沓	66200	すばやさ + 58			汎カ 絹
天馬の蹄鉄	52000	すばやさ + 42			極
紫陽花の沓	78000	すばやさ + 70			絹
光陰の浅沓	4800	すばやさ + 60			汎
神風の沓	120000	すばやさ + 61			汎カ 絹
陽炎の草履	180000	すばやさ + 74			絹
聖母の沓	58000	すばやさ + 78			絹
千代の沓	—	すばやさ + 57			極
飛竜の沓	—	すばやさ + 65			汎
炎の雪駄	—	すばやさ + 67			カ
明日香の沓	—	すばやさ + 80			絹
夜の沓	5600	すばやさ + 66	○		汎カ 絹

奥義

「奥義」は、火の勇者4人それぞれの特徴を活かした得意技と言えるだろう。しかし、相手に与える効果が高い反面、デメリットが生じる場合が多い。使いどころを間違えると自分の首を絞めることになりかねないので注意しよう。

卍丸

名称	効果	修得条件
紅丸斬	敵1グループが攻撃の対象となる。ただし敵の頭数に応じて与えるダメージが分散される。	聖剣「法水院紅丸」入手時
黒羽斬	敵1匹に対して、2～2.5倍のダメージを与える。ただし、使用後1～2ターンの間は行動不能になってしまう。	聖剣「妙院カラス」入手時
義経斬	敵グループ全員に対して通常の攻撃を行える。ただし、命中率は敵人数割りにになってしまう。	聖剣「船海宮義経」入手時
女彦斬	敵1匹に対して、通常攻撃の2倍のダメージを与えることができる。ただし、与えたダメージの半分が自分に返ってくる。	聖剣「大霊院女彦」入手時
静乱斬	相手をする敵1匹に対して通常の攻撃を2～4回強制的に繰り返す。	聖剣「いろは宮静」入手時
三郎斬	敵1匹をその一撃で倒すことができる。しかし、その成功率はごく低い。	聖剣「鳥居堂三郎」入手時
松虫斬	敵1匹に対して、攻撃力と守備力を足した数の半分の値を加えた数値を最終攻撃力として、ダメージを与える。ただし守備力は、次のターンの自分の番まで半分になってしまう。	聖剣「蛇光院松虫」入手時
卍丸斬	敵1人に対して、通常攻撃の4倍のダメージを与えることができる。ただし体が半分になる。	聖剣「大霊院卍丸」入手時

カブキ

名称	効果	最低修得段
悪態	敵の全ての攻撃をカブキに集中させて、味方をかばう。自分から解除はできない。ただし、術（青松、久松）で解除できる。	最初から持っている
大見得	大見得をきって、自分よりレベルの低い敵グループ全員の守備力を下げる。	最初から持っている
飛びり	敵1匹に通常の2倍前後のダメージを与えることができるが、命中率は下がる。	13段
心中物	敵1匹に大ダメージを与えるが自らも傷を負う。	16段
にらみ	にらみつけて敵全員を強制的に逃げ出させる。	二回目を持って登場
大寄せ	マップ移動時のザコの出現率が、大幅にアップする。使用後一定距離を移動することで効果が切れる。	二回目を持って登場
黒子	敵の攻撃または全員攻撃の対象から外れる。しかし、味方をかばった場合はダメージを受ける。	60段
荒事	敵1匹に大ダメージ。が、数ターン行動不能に。	66段

極楽

名称	効果	最低修得段
胴締め	敵1人に対して毎ターン通常攻撃の1/2のダメージを与え続ける。効果持続中、敵は行動がいついできない。だが、極楽も行使用中は他の行動がとれなくなる。	最初から持っている。
頭突き	敵1人に対して通常ダメージを与え、さらに気絶させる。ただし、極楽と敵の守備力差によっては、極楽が気絶するか双方共に気絶してしまう。	最初から持っている
体当り	敵1グループに対して、通常のダメージを与える。ただし、極楽と敵の守備力差によっては極楽がダメージを受けることがある。	最初から持っている
胃液	敵全員に対して、毎ターンごとに4～16のダメージを与え続ける。	36段
突撃	敵のふところに飛び込み、1対1の勝負をする。	44段
大振り	敵1グループに通常のダメージを与える。	54段
背水	守りを捨てることで攻撃力を大幅にアップさせる。	62段
捨身	自分の傷も顧みず、敵1匹に大ダメージを与える。	68段

絹

名称	効果	最低修得段
念動	戦闘中は、敵1グループ戦闘から消し去る。移動中は、「天人」「引波」と同効果。ただし、使用時点で体を半分消失してしまう。	最初から持っている
鳥寄せ	鳥を呼び、戦闘に加え敵を攻撃させる。ただし、鳥の行動は攻撃だけではなく、絹をかばうこともする。	最初から持っている
鬼怒	基本の攻撃・守備・素早さを上げる。ただし、毎ターン体の最大値の20%を消費してしまう。ちなみに、白銀城のイベントを解決しないと使用できない。	最初から持っている
予言	卍丸のレベルが、出現するザコキャラのレベルより高いか、低いかを教えてくれる。	最初から持っている
霊体	霊になって、出発地点から上下左右1画面分のフィールドを偵察する。この技を行使すると、8歩ごとに体が1ずつ消費される。ただし、乗り物乗車中は、使用不可能。	38段
説得	敵1人を強制的に逃がす。	42段
血桜	仲間1人に対して、自分の現状の体、技の25%を与える。	48段
幽鬼	敵の1人が仲間に加わる。この技を行使している最中は、絹は行動不能になる。操る敵はこちらで操作できない。	57段

術(巻物)

最初のうち絹は、攻撃系の巻物は一切使えない。しかし、安芸の白銀城でのイベントクリア後、攻撃系の巻物が使えるようになるのだ。だから、「鬼火」や「火天」の使用可能者に絹の名前があるわけ。

攻撃

名称	入手国	技値	効果	成功率	使用可能者
鬼火	尾張	3	火炎攻撃。敵1匹に対して約30のダメージを与える	○	汎カ極絹
火天	越前	10	火炎攻撃。敵1匹に対して約120のダメージを与える	○	汎絹
神炎	吉備	30	火炎攻撃。敵1匹に対して約300のダメージを与える	○	汎
雷電	京	12	雷系攻撃。敵1匹に対して約40~70のダメージを与える	○	汎カ極絹
氷刃	○	6	氷系攻撃。敵1匹に対して約60のダメージを与える	○	カ絹
氷竜	★	23	氷系攻撃。敵1匹に対して約240のダメージを与える	○	カ
風花	尾張	4	風系攻撃。敵1グループに対して、約24のダメージを与える	○	汎カ極絹
野分	火多	7	風系攻撃。敵1グループに対して、約48のダメージを与える	○	カ絹
軍炎	丹波	16	火系攻撃。敵1グループに対して、約120のダメージを与える	○	汎絹
雨竜	吉備	33	氷系攻撃。敵1グループに対して、約240のダメージを与える	○	カ
雷光	火多	4	雷系攻撃。敵全員に対して、約16のダメージを与える	○	汎カ極
花嵐	○	8	風系攻撃。敵全員に対して、約32のダメージを与える	○	カ絹
迅雷	越後	14	雷系攻撃。敵全員に対して、約70のダメージを与える	○	汎カ絹
紫電	浪華	26	雷系攻撃。敵全員に対して、約110のダメージを与える	○	汎カ絹
天雷	吉備	38	雷系攻撃。敵全員に対して、約160のダメージを与える	○	汎カ
残火	京	13	火系攻撃。敵全員に対して、毎ターン約20のダメージを与える	○	汎絹
神風	石見	12	風系攻撃。術者の最大体力の1/8~1/4の体を、敵から吸収してダメージを与える	△	汎カ

戦闘補助

名称	入手国	技値	効果	成功率	使用可能者
火蛇	★	26	味方強化。仲間全員の総合攻撃力を増加する。次ターンでは解けない	◎	カ絹
力王	越中	12	味方強化。仲間1人の総合攻撃力を増加する。次ターンでは解けない	◎	汎カ絹
石蛇	★	12	味方強化。仲間全員の総合防御力を増加する。次ターンでは解けない	◎	カ絹
金剛	近江	5	味方強化。仲間1人の総合防御力を増加する。次ターンでは解けない	◎	汎カ絹
風蛇	★	9	味方強化。仲間全員の総合すばやさを増加する。次ターンでは解けない	◎	カ絹
月光	近江	7	敵弱体化。敵1グループの総合攻撃力を減少させる。次ターンでは解けない	○	絹
月読	●	4	敵弱体化。敵1匹の総合防御力を減少させる。次ターンでは解けない	○	汎カ絹
冬枯	紀伊	7	敵弱体化。敵1グループの総合防御力を減少させる。次ターンでは解けない	○	汎カ極絹
泥虫	紀伊	4	敵弱体化。敵1グループの総合すばやさを減少させる。次ターンでは解けない	○	汎カ極絹
陽炎	火多	5	敵弱体化。敵1グループの術以外の攻撃命中率を減少	○	汎カ絹
花咲	丹波	12	味方強化。仲間1人の術の成功率を増加させる	◎	カ絹
追風	出雲	8	味方強化。この術を最初に使って次に別の術を使うと、その術の継続率が増加する	◎	カ絹
仏滅	丹波	6	敵弱体化。敵1グループのすべての攻撃命中率を、0.5倍に減少させる。	△	汎絹
千湯	越中	5	敵弱体化。敵1匹の知能を減少させる	○	汎カ絹
万湯	出雲	8	敵弱体化。敵1グループの知能を減少させる	○	汎絹
月寝	伊勢	8	敵弱体化。敵1匹を眠らせることができる	○	汎カ絹
星寝	浪華	17	敵弱体化。敵1グループを眠らせることができる	○	絹
逃水	越中	20	戦闘離脱。仲間全員を戦闘から逃走させる	○	汎絹
城壁	●	26	戦闘防御。仲間全員に対する敵からの術以外の攻撃を無効にする	◎	汎絹
結界	★	26	戦闘防御。仲間全員に対する、敵からの術の攻撃を無効にする	◎	カ絹
山彦	浪華	20	戦闘防御。仲間1人が受けたダメージを、半分その敵に反射する	◎	絹
母忘	紀伊	5	敵弱体化。敵1匹の術を封じ込める	○	汎カ絹
子忘	●	11	敵弱体化。敵1グループの術を封じ込める	○	カ絹
地獄	出雲	6	敵弱体化。敵1匹に、自分自身を攻撃させることができる。たまに敵1グループにかかることも	○	絹
人形	丹波	10	術にかかった敵は、術者のあとで仲間を通常攻撃する。術者もその間は、通常攻撃のみ可能となる	○	カ絹
乱牛	因幡	6	敵弱体化。敵1匹に、敵味方かわらず攻撃させる。敵1グループにかかることもよくある	○	汎絹
凍竜	★	27	敵弱体化。敵1匹に約70のダメージを与えるうえに、凍らせて動けなくする	○	カ
虹竜	長門	15	紫電、城壁、星寝、日立、迅雷、火蛇、結界のうちのどれか1つの効果が、ランダムに発揮される	◎	カ

※表内の成功率の記号の意味は以下の通り。◎=必ずかかる ○=よくかかる △=あまりかからない

回復

名称	入手国	技値	効果	成功率	使用可能者
若草	火多	3	体力回復。仲間1人の体を45~60回復させる	◎	卍カ極絹
息吹	近江	7	体力回復。仲間1人の体を140~160回復させる	◎	卍カ極絹
昭和	石見	13	体力回復。仲間1人の体を235~265回復させる	◎	卍カ絹
富士	吉備	25	体力回復。仲間1人の体を完全回復させる	◎	卍絹
日立	越後	20	体力回復。仲間全員の体を90~110回復させる	◎	卍カ絹
有明	★	36	体力回復。仲間全員の体を190~220回復させる	◎	カ絹
青松	●	4	状態回復。仲間1人にかかっている毒やマヒ、術の効果すべてを消し去る	◎	カ絹
久松	★	8	状態回復。仲間全員にかかっている毒やマヒ、術の効果すべてを消し去る	◎	カ絹
水泡	因幡	6	状態回復。敵1グループにかかっている術の効果、すべてを消し去る	○	カ絹
宿木	因幡	1	敵弱体化。敵1匹から技値を1~16奪って自分の技値にする	○	カ絹

移動

名称	入手国	技値	効果	成功率	使用可能者
清水	越前	8	移動防御。毒沼を無効にする	◎	卍極絹
宝香	伊勢	1	ダンジョンや城内の宝箱の数を知らることができる	◎	卍カ絹
天人	紀伊	8	国外移動。一度入ったことのある国なら、ワープして瞬時に移動できる	◎	卍カ
羽衣	火多	6	国内移動。一度入ったことのある村なら、ワープして瞬時に移動できる	◎	卍カ
引波	紀伊	6	迷宮脱出。ダンジョン内で使うと、その入口までワープする。ただし使えないところもある	◎	カ絹
花道	越中	22	移動防御。使うとレベルの低いザコ敵がほとんど出現しない	◎	卍カ

変身・召喚

名称	入手国	技値	効果	成功率	使用可能者
虎王	石見	9	仲間1人を敵との戦闘の間、虎に変身させることができる。虎の能力は、攻撃力が380、防御力は210、すばやさ290で、さらに体、技、レベルは、本人のものを引きつづ。ただしこの虎は操作ができない。体の残量が多い敵に対してひたすら通常攻撃を仕掛けるだけで、術などの攻撃も使わない	◎	絹
赤影	越後	17	術を使った人の分身が、1~3人出現する。分身の能力は、攻撃力と体の数値が本人よりいくらか低いものの、防御力とすばやさはまったく同じ。さらに使える術の種類と、レベルも同じなのだ。それぞれ分身の使う道具や、術で消費する技値などは、本人から消耗され、分身自体の体の数値が0になると消える。また、変身・召喚の術を新たに使うと、それまで戦っていた分身は、すぐに消滅。再び、新しい分身が登場する	◎	卍カ絹
式神	因幡	6	術を使うと、式神が1~2匹出現する。ただし、まれに敵として出現することもあるので、使う時はある程度の覚悟が必要。式神の能力は、攻撃力が200、すばやさ240、レベルが50。そのうえ、敵味方どちら側についても、攻撃の対象にはならないのだ。式神の行動は、通常攻撃や仲間を呼ぶのがほとんどだが、たまに何もしなかったり、逃げたりすることがある。また変身・召喚の術を使った時は、それまでの式神は消えて、新しい式神が出現する	○	卍絹
三角	出雲	15	術を使うと、3匹の鬼が出現。味方としていっしょに戦ってくれる。この鬼たちのパラメータは、攻撃力が280、防御力は275、すばやさ290、体50、レベルは48。「通常攻撃」、「かばう（卍丸たちの体が残りがなくなった時）」、「捨身（自分の体がなくなった時）」の攻撃を自動的に行う。また変身・召喚の術を使うと、3匹の鬼は消えてしまい、改めて新しい鬼たちが登場する	◎	絹

敵のみが使用

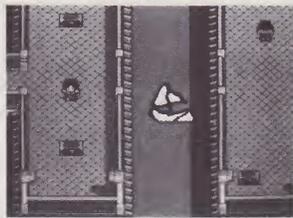
名称	入手国	技値	効果	成功率	使用可能者
文殊			味方強化。これは、仲間1グループの知力をアップさせる術。知力が上がると、術の成功率が上がったり、直接攻撃をはずすことも少なくなるため、卍丸たちにとっては手ごわくなるのだ	◎	
水鏡			味方強化。卍丸たち1人の武器の攻撃力を、自分の攻撃力に加算してくれる。つまり、攻撃力をアップさせてくれるということ	△	
転生			味方強化。この術を使うと自分の能力が、高い能力を持つ仲間と同じパラメータに変わる。その対象となるパラメータは、攻撃力と防御力、そしてすばやさ。ただし体や技、レベルは本来の自分そのままのもの	△	
友引			戦闘中に術をかけてくるものの、効果が発揮するのは戦闘終了後。これを受けると、フィールド上の敵がひんばんに襲ってくるようになる	△	

※表内の入手国の○は、カブキが最初から持っているもの、●は絹が最初から持っているものを示す。さらに★はカブキが2回目の登場時に持っている術。

乗り物

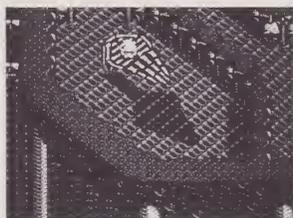
ここでは、ストーリー上に登場する乗り物をすべて集めてみた。船や馬車、地下蒸気などその種類はさまざまだが、ものによって、自由に操作できるものとそうでないものがあるのだ。

ヘタな絵の舟 尾張



傘岩仙人からもらった絵が実体化したもの。海や川の上を自由に走り回れる。

骨のエレベータ 尾張



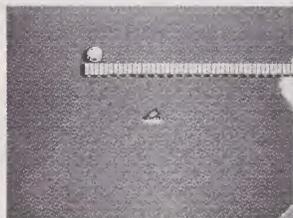
手の形をした骨のエレベータ。鬼骨城内には階段がなく、これで各階を昇降する。

天の岩舟 伊勢



伊勢の上空を飛び回る舟。特定の場所から場所まで移動するので、操作は不可。

大タタの船 近江



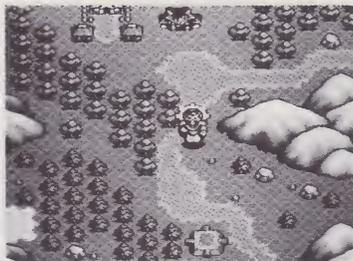
登場シーン

かつて神々が乗っていたとされている船。近江の白山に奉納されていて、これに乗らないと



琵琶湖を渡ることができず、越前へも入ることができないのだ。湖内なら、自由に走行できる。

イヒカの巨人 伊勢



登場シーン



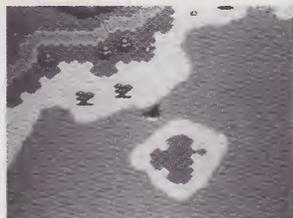
→フィールド上でもかなり大きな乗り物。ザコ敵が出現すると、勝手に踏みつぶしてくれる。



かつてのイヒカ人が作ったといわれる、伝説の巨人。この巨人に乗っていかないと、川や密林に囲まれた根の城・密林城にはたどりつけないのだ。これを復活させるには、紀伊のどこかに散らばっている4つの銅鐸が必要。そして、これを探し出したあと伊勢の妙院へ持っていき、

特定の場所に設置すると、この巨人が出現する。またこの巨人は、山以外ならどこでも自由に通っていくことができる。そのうえ、移動途中に出現するザコ敵も、一瞬のうちに踏みつぶしてしまうのだ。ただしこの時、倒したザコの徳や金は手に入らない。

神タタの船 紀伊



登場シーン



熊野村に奉納されている船。船首に2門の砲台が設置されていて、特定の岩を一撃で吹き飛ばすことができる。また、紀伊内の川や海なら自由に走り回れるのだ。

ばすことができる。また、紀伊内の川や海なら自由に走り回れるのだ。

野猿 紀伊



嘆きの谷にかかっているロープウェイ。これで谷底に墜落すれば、イヒカの村へ。

たらい舟

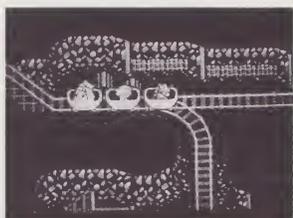
越後



新潟村のたらい舟屋が、イベントクリア後貸してくれる。海上は自由に走れる。

トロッコ

越後



ドンデン山の中に敷かれた軌道上を、ジェットコースターなみのスピード感で走り回る乗り

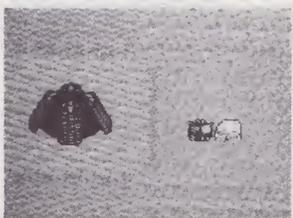


登場シーン

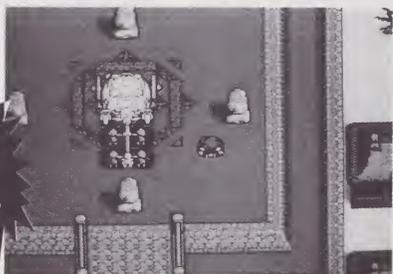
物。2周目以降はコースが2つに分かれ、「極楽巡りコース」ならずとトロッコが楽しめる。

クモ馬車

因幡



ヨミによってクモの姿に変えられた、千年前の勇者たちが復活。みずから馬車となって、流



登場シーン

砂に囲まれた砂神城へ卍丸たちを導くのだ。また、フィールド上では、自由に動き回れる。

三途の川の渡し舟

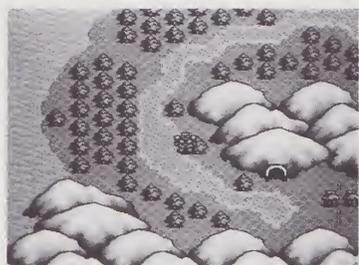
出雲



黄泉平洞窟内にある舟で、使う時は「送霊の鈴」が必要。ただし、操作はできない。

土偶ロボ

出雲・石見



→土偶ロボで火炎攻撃が可能。これは高い攻撃力を持っているので、十分に活用しよう。



登場シーン



ももとは、松江村の足下人形店で売られていたものだったが、それを根の三博士が大量に買い取り、いまや売り切れの状態になっている。この乗り物は、出雲に広がった溶岩の上も自由に歩き回ることができるので、初めは入ることができなかった洞窟の中にも、簡単に進んで

いけるのだ。また、攻撃することも可能。高い攻撃力を持っているので、ザコ敵を一瞬に倒すことができる。だからこれを入手した後は、徳や金稼ぎはずいぶん楽になるはず。そのうえ、この時点ではまったく攻撃できない絹にも、これを使わせれば攻撃できるようになるのだ。

渡し箱

浪華



有馬村から宝塚村の間を往復する、ロープウェイ。駅の中には茶店もある。

地下蒸気

浪華



宝塚村から神戸村の間を往復する、地下鉄。乗り込むと勝手に村まで運んでくれる。

南蛮船

浪華



ホテイ丸の兄が、この舟のキャプテン。操作はできず、淡路島まで運んでくれる。

潮のエレベーター

浪華



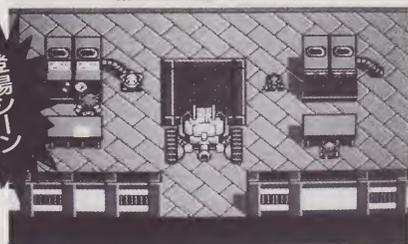
魔海城に常設されたエレベータ。これを使って、各フロアを昇降するのだ。

速鳥

浪華



登場シーン



→空にもザコ敵は出現。飛行タイプの速鳥の攻撃シーンだ。



これも、かつてのイヒカ人が考案した乗り物。ホテイ丸とイヒカ人の手によって、再び作り出されたのだ。最初のタイプは陸上専用だが、このほかに水上用、水中用、飛行用の3つのタイプに変形することが可能。ただしその際には、それぞれの三郎塚に隠された、波、潮、風の精霊機が必要となるのだ。

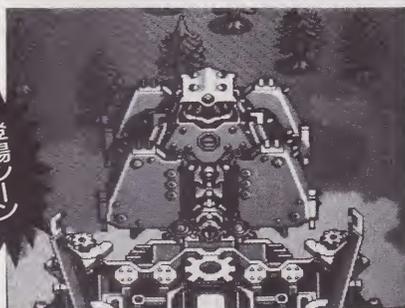
また速鳥は、国内を自由に移動するだけでなく、ザコ敵との戦闘でもその威力を発揮。高い攻撃力を持っていて、戦闘中にコマンドするとザコ敵を倒すことができる。そのうえ、先述した土偶ロボの時と同様、絹に使わせることも可能だ。

鋼鉄城

浪華以降



登場シーン



→鋼鉄城は無敵の空の要塞。出現するザコを、ほとんど一撃で倒す。



卍丸たちを執拗に狙い続ける、デューク・ベベの空飛ぶ居城。コイツを倒せば、この城を手に入れることができるのだ。

この城は今までの乗り物とは格が違い、フィールド上ならどこへでも行ける。そのうえ、「瞬移」のコマンドを使えば、大和地方のすべての

国へ「天人」の術のようにワープできるようになるのだ。まだ入ったことのない、吉備、安芸、長門の三国も、これで行くことができる。

また、空の上に出現するザコ敵との戦闘も可能で、攻撃力も絶大。そしてこれも、絹が使うことが可能なのだ。

弁慶

安芸

登場シーン



この弁慶に頼みたいことが あつたら



かつて、船海宮義経を背中に乗せて勇猛果敢に根の一族と戦っていた、弁慶。ヨミによって山にされていたが、「青葉の笛」を使えば、みごと復活させることができる。そしてこの弁慶の背中に乗れば、海の上をどこへでも運んでいってくれるのだ。



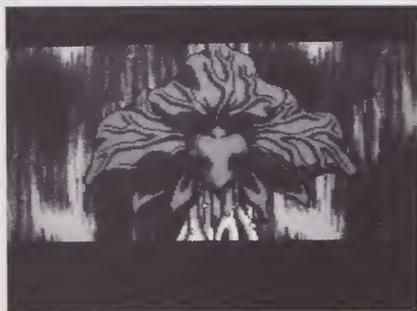
根の一族の設定

『天外II』の市場位置から考えると、シナリオは口当りのよい勧善懲悪パターン以外にありません。しかしながら、その構図はゲームの途中から崩れ始めます。その意味で彼らを完全な悪と呼ぶには、その外観とは裏腹に、あまりに人間くさい、今までにない敵だったと思います。彼らのキャラ設定には「精神病患者」や「犯罪者」の文献が随分役に立ちました。

根の一族の参謀 三博士

三博士の原型は、レッドカンパニーの仙人・あだちさんによると、キリストの出生に立ち会った「東方の三博士」ということです。キリストが光、ヨミが闇を司っているという逆転が、あだちさん流のユーモアなのです。近代になって、ニーチェが「神は死んだ」といってのけて驚かせてくれましたが、僕も原案のあだちさんを驚かせるために、せっかく助けた神と別れるというエンディングを用意してみました。

さて三博士ですが、『天外II』のクソ長いシ



ナリオを引っ張っていく上で、重要な位置にいます。つまり「ヨミ様に申し上げます」あの報告シーンです。あれは実は、TVの仮面ライダーの冒頭シーンのバクリなのですが、RPGではなかなか画期的な手法だったと思っています。デーロン、ペーロン、デロレンという名前は、伊勢地方のあるお祭りの掛声からもらいました。ちなみにトキ(大門教の邪神斎)は、古代朝鮮語で朝日の意味だそうです。地下のイヒカの民は光に憧れていたのでしょうね。

暗黒ランは性生殖器の象徴

いろんなところに裏話として発表したのもう知っている人も多いと思いますが、広井さんの構想では、暗黒ランとは暗黒卵のことでした。それを僕が植物の蘭と勘違いしてシナリオをプロットしてしまったのです(笑)。

ところで蘭というのは、その形状からよく、女性の性生殖器にたとえられます。ゲームスタートして15分、その蘭の中から出て来る根の一族。まさしく「出産」のメタファーです。さらにいえば、卍丸が聖剣で蘭を刺し貫く行為が何を表現しているのか、おわかりいただけます。皆さんはもちろんプレイしている最中には、そういうことには全然気づいてないと思いますが、暗黒ランを切るときの快感の潜在的要素として、プロは常に咬滑にそんなことまで計算しています。まあ、たまにはこういうネタ作りの舞台裏を知ってもらうのも、おもしろいかなと思って書いてみました。

極道の妻 はまぐり姫

北陸といえば蟹気楼、蜆気楼といえばはまぐり、はまぐりといえば女性(改めて整理してみると、『天外II』って下品な発想ばかりだ)というわけで誕生したのが、はまぐり姫です。あの思わせぶりのストリップには、固唾を呑んだ方も多いでことでしょう(笑)。彼女のキ



キャラクター設定には、家田莊子さんの「極道の妻たち」の中にあつた「好きになった男が、たまたま極道だっただけ…」という意味のセリフから強い影響を受けました。

うす汚い中年男 デューク・ベベ

「愛してるよ! 卍丸!」賛否のはっきり別れるキャラクターの1人です。実は企画当初、鋼鉄城の城主は、右のガーニンの改造バージョンを予定していました。しかし、メッセージを書き進めるうちに、キャラクターが暴走しはじめ、ガーニンの器量では設定に負けてしまいそうなので、急きょ代役を捜すことになりました。それで白羽の矢が立ったのが、砂神城で妻のバーバラとともに没するはずだった、ベベ氏です。僕も中年と呼ばれる年齢になり、こんな男を作って、若者(プレイヤー)をからかう余裕ができました。

—ア—

相川村…………… 37
 青口神社…………… 78
 安芸の国…………… 94
 秋芳洞…………… 95・107
 赤川神社…………… 78
 赤目村…………… 16
 秋葉山の滝…………… 11
 秋葉山洞窟…………… 11・14
 足下村…………… 49
 天の橋立…………… 27
 綾部村…………… 27
 綾鬼城…………… 95
 有馬村…………… 79
 伊賀村…………… 16
 生駒峠…………… 79
 出雲の国…………… 48
 出雲大社…………… 48
 伊勢神宮…………… 16・21
 伊勢の国…………… 16
 因幡の国…………… 47
 猪目村…………… 49
 犬神寺…………… 49・63
 犬山町…………… 11
 伊吹峠…………… 26
 いろは宮…………… 93・112
 岩国村…………… 94
 石見の国…………… 49
 牛首村…………… 10
 宇奈月洞…………… 36・37・42
 馬鹿野城…………… 48・60
 馬瀬村…………… 10
 越後の国…………… 37
 越前の国…………… 35
 越中の国…………… 36
 縁切洞…………… 48・49・62
 逢坂峠…………… 27
 逢瀬洞…………… 35・40
 近江の国…………… 27
 大江山…………… 27
 大江山洞窟…………… 33
 大草洞…………… 26・78・32
 岡山町…………… 93
 小郡村…………… 95
 長船村…………… 93
 押水村…………… 35
 尾道村…………… 94
 尾鷲村…………… 17
 尾張の国…………… 11

—カ—

傘岩仙人洞…………… 11
 金沢町…………… 35
 金谷洞…………… 35・42
 鹿の子村…………… 78
 火彦山…………… 48・63
 亀岡村…………… 27
 亀山神社…………… 94
 亀山…………… 94
 紀伊の国…………… 17
 鬼骨城…………… 11・14
 岸和田村…………… 79
 吉備の国…………… 93
 清姫村…………… 17
 清姫村の洞窟…………… 23

京・御所区…………… 26・31
 京・寺社区…………… 26
 京・住居区…………… 26
 京・商店区…………… 26
 京・貧民区…………… 26
 京の国…………… 26
 串本村…………… 17
 熊野村…………… 17
 熊野神社社殿地下通路…………… 22
 鞍馬峠…………… 27
 倉敷村…………… 93
 陪闇城…………… 49・72
 黒縄洞窟…………… 93・114
 玄武洞…………… 47・54
 幻夢城…………… 44
 荒神谷古墳…………… 48・62
 鋼鉄城…………… 79・90
 神戸村…………… 79
 高野山…………… 17・24
 木ノ葉峠…………… 35

—サ—

西京洞…………… 27・33
 堺村…………… 79
 佐々山峠…………… 79
 砂神城…………… 47・57
 左火女山…………… 49・64
 三郎の足塚…………… 79・82
 三郎の手塚…………… 79・86
 三郎の腹塚…………… 79・84
 三郎の胸塚…………… 79・85
 三条村…………… 37
 三徳峠…………… 48
 鹿野村…………… 47
 信楽村…………… 26
 地獄城…………… 118
 地獄谷村…………… 36
 舌震村…………… 48
 死野原洞窟…………… 47・78・52
 忍の里…………… 26・27・35
 36・47・48
 49・78・79
 93
 志摩村…………… 16
 縄文洞…………… 10・11・14
 白川村…………… 10
 白橋洞…………… 95・100
 白浜村…………… 17
 新宮村…………… 17
 朱雀洞…………… 47・56
 須佐の風穴…………… 48・49・64
 鈴鹿峠…………… 16
 炭焼き小屋…………… 10
 住吉大社…………… 79
 青亀洞…………… 47・55
 関所…………… 10
 船海宮…………… 93
 千年洞…………… 35・40

—タ—

高山村…………… 10
 宝塚村…………… 79
 田代峠…………… 93
 黄昏洞…………… 49・65
 立山峠…………… 35

地名別さく引

玉造村…………… 48
 丹波の国…………… 78
 造山洞窟…………… 93・98
 津和野町…………… 49
 天狗の庵「赤影」…………… 37
 天狗の庵「息吹」…………… 27
 天狗の庵「鬼火」…………… 11
 天狗の庵「陽炎」…………… 10
 天狗の庵「風花」…………… 11
 天狗の庵「火天」…………… 35
 天狗の庵「神風」…………… 49
 天狗の庵「清水」…………… 35
 天狗の庵「軍炎」…………… 78
 天狗の庵「虹竜」…………… 95
 天狗の庵「三角」…………… 48
 天狗の庵「式神」…………… 47
 天狗の庵「地獄」…………… 48
 天狗の庵「紫電」…………… 79
 天狗の庵「情報のみ」…………… 36
 天狗の庵「昭和」…………… 49
 天狗の庵「神炎」…………… 93
 天狗の庵「迅雷」…………… 37
 天狗の庵「水泡」…………… 47
 天狗の庵「千湯」…………… 36
 天狗の庵「月寝」…………… 16
 天狗の庵「泥虫」…………… 17
 天狗の庵「逃水」…………… 36
 天狗の庵「人形」…………… 78
 天狗の庵「野分」…………… 10
 天狗の庵「羽衣」…………… 10
 天狗の庵「花咲」…………… 78
 天狗の庵「花道」…………… 36
 天狗の庵「母忘」…………… 17
 天狗の庵「引波」…………… 17
 天狗の庵「富士」…………… 93
 天狗の庵「仏滅」…………… 78
 天狗の庵「冬枯」…………… 17
 天狗の庵「星寝」…………… 79
 天狗の庵「万湯」…………… 48
 天狗の庵「宿木」…………… 47
 天狗の庵「雷光」…………… 10
 天狗の庵「雷電」…………… 26
 天狗の庵「乱牛」…………… 47
 天狗の庵「力王」…………… 36
 天狗の庵「若草」…………… 10
 天狗の庵「技減らし」…………… 35
 37・49・78
 94・95
 天狗の洞窟「月光」…………… 27
 天狗の洞窟「日立」…………… 37
 戸倉峠…………… 78
 鳥取村…………… 47
 富山町…………… 36
 豊岡村…………… 47
 ドンデン山…………… 37・43

—ナ—

長篠町…………… 11
 長門の国…………… 95
 嘆きの谷…………… 17
 謎の小屋…………… 26
 浪華の国…………… 79
 奈良村…………… 16
 新潟村…………… 37

錦峠…………… 94
 人魚村…………… 35
 根来の古墳…………… 16・20
 根の国…………… 76

—ハ—

萩村…………… 95
 白銀城…………… 94・103
 白山…………… 27・32
 箱庭城…………… 82
 羽須美村…………… 49
 花の御所…………… 124
 浜田村…………… 49
 比えい山…………… 26
 美女平村…………… 36
 火多の国…………… 10
 火刃村…………… 93
 姫路町…………… 79
 白虎洞…………… 47・53
 広島町…………… 94
 福井村…………… 35
 福島村…………… 11
 福山村…………… 93
 藤原峠…………… 26
 ヘビ仙人洞…………… 11
 弁天塔…………… 11・14
 保津峠…………… 78

—マ—

舞鶴村…………… 27
 鷹海城…………… 79・88
 松江村…………… 48
 松阪町…………… 16
 三日月峠…………… 93
 弥陀ヶ原洞窟…………… 36・41
 密林城…………… 16・21
 三室峠…………… 78
 妙院…………… 16
 六日市村…………… 49
 村上洞…………… 94・102
 冥府の穴…………… 93・116

—ヤ・ラ・ワ—

矢喰城…………… 93
 夜久野峠…………… 47
 山城村…………… 26
 黄泉平…………… 48・75
 竜神洞…………… 17・22
 両面窟…………… 10・14
 六甲峠…………… 79
 輪笠村…………… 47
 輪笠村の洞窟…………… 52
 和歌山町…………… 17
 和歌山町地下通路…………… 23
 輪島村…………… 35



(天外魔境II REMARU 公式ガイドブック)

1992年5月20日初版発行

編集

◎PCエンジン編集部

●
編集協力

(有)超音速

(西谷英晃、東立哉、佐藤浩司)

●
制作協力

(株)ハドソン

広井王子&レッドカンパニー

榎田省治

岩崎啓真

●
装丁・デザイン

サーティーツー

(藤井学、野口敏治、山田清美、山岸和代
宇野いずみ、米沢米雄、井上雅之、西田博行)

●
発行者

角川春樹

●
発行所

株式会社角川書店

〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

電話 東京 (03)3817-8521(営業)

(03)3221-9461(編集)

振替口座 東京 3-195208

印刷・製本…凸版印刷株式会社

落丁・乱丁本はお取り替えいたします。禁・無断転載・複製

©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED

PRINTED IN JAPAN ©KADOKAWA SHOTEN 1992

ISBN4-04-714507-6 C8076

天 外 魔 境

●ベストコレクション●

スニーカー文庫
SNEAKER BUNDO



天外魔境
FAR EAST OF EDEN



天外魔境2
大門招来編上之巻



天外魔境3
大門招来編下之巻

●あだちひろし&レッドカンパニーの作品

イラスト/辻野寅次郎

天外魔境3部作の1、^{じらいあ}少年自来也の坂東を舞台に、^あ少年自来也の摩訶不思議な冒険を描くRPGファンタジー作品群

コアマガジン
スペシャル

ジパング鳴動!!



ゲーム&ビデオ大集成
カバーイラスト/辻野寅次郎

P.H.チャダによる
幻の原作本



入手不可

「天外魔境II」小説化決定!!

角川書店



天外魔境II

公式ガイドブック



地球防衛少女イコちゃん大江戸大作戦
パーフェクトブック

河崎実&リバートップ

天外魔境ビデオ&ゲーム大集成

レッドカンパニー

映画版サイレントメビウス絵コンテ集

原作/麻宮騎亜 絵コンテ/菊池通隆

ロードス島戦記 OVA記録集 ① ②

天外魔境Ⅱ 卍MARU公式ガイドブック

監修/広井王子 ㈱PCエンジン編集部特別編集

3歩先行くスーパーゲームマガジン

マルガン
勝スバマガジン
ファミコン&
スーパーファミコンゲームマガジン

毎月第2・第4金曜発売

闘うパソコンゲームマガジン

月刊
コンテイク

毎月8日発売

ヒーロー新世代宣言

コミック
月刊
コンガン

毎月26日発売

天外魔境II

角川書店

公式ガイドブック

ISBN4-04-714507-6 C8076 P1300E

角川書店 定価1,300円(本体1,262円)