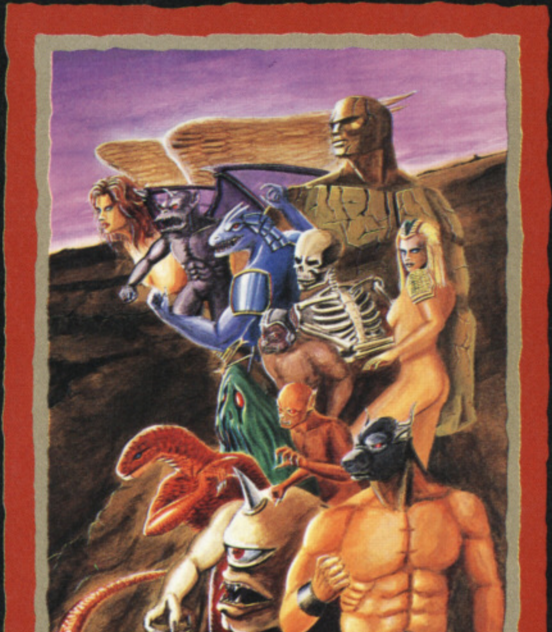
LAST ARMAGEDDON

冥府魔道



מַלְאַךְ הַמָּוֶת

オープニングストーリー
Opening Story

「自分は一体、何のために存在しているのか。」
それが、彼ら（モンスター）にとっての主題(テーマ)である。
誰しも様々な状況に出会った時、１度は
自分自身に問いかけてみる問題であろう。
彼らは、それを追求するべく
決死の旅へと立ち上った。
〝一体、自分は何者なのだろう？〟
繰り返し沸き起こる疑問の中で、真実は常に
たったひとつしかない。
ひたすら、目に見えない何かを追い求め、
旅を続けることによって、次々と新しい
真実が解き明かされていく——。

真実を知ることが良しか、悪しか、
それは彼ら自身にもわからない。
ただ、満たされぬ想い、未知への不安、疑惑、
焦り、苛立ち…それが一種の本能に近い
強力なものとなって、彼らを揺り動かすのである。

行く手に待ちうけているものは、必ずしも
良いこととは限らない。
しかし、彼らはあえて〝己を知る〟道を
選んだのである。

そして今、ひとつの真実を巡って
戦いの火蓋は切って落とされた。

目次
CONTENTS

オープニング・ストーリー ―― 2
モンスター紹介 ―― 4
エイリアン紹介 ―― 10
魔法 ―― 16
武器・防具（特殊能力） ―― 20
アイテム ―― 26
パラメータについて ―― 30
ゲーム中の専門用語について ―― 34
（天変地異、サルバンの破砕日、シャーマンの壺、時間の概念、魔界、ジンについて）
レベル・アップ ―― 37
モンスターの特性 ―― 38
ヒント ―― 40
モンスターとは ―― 42
スタッフ紹介 ―― 43
ユーザー・サポートに関して ―― 44

モンスター紹介

ここで登場するモンスターは全12種類おり、彼らが本編の主人公である。
以下に、簡潔ではあるが一通り、その紹介をしておこう。昼、夜、サルバンの破砕日と、行動可能な日が限られるモンスターも存在するので注意されたい。(但し、グラフィック及びその内容は、モンスターがレベル1の状態においての説明である。)

Orc
(オーク)

昼のみ、活動可能なモンスター。
ゴブリンと姿・形が似ており、昼と夜の活動の違いを除けば、その特性もほとんど変わらない。
武器・防具の作成能力があり、手先の器用さで罠を外すことができる。但し、本編のオークは、昼間活動可能であるにもかかわらず、火に弱いという欠点がある。

Harpy
(ハーピイ)

昼のみ活動可能なモンスター。
上半身が人間の女性で、下半身が鳥、背には大きな翼が生えている。
そのため、空中飛行が可能である。
大変汚らしい、卑劣なモンスターであるがハーピイの世界において、それはあたり前とされている。

Goblin
(ゴブリン)

夜のみ、活動可能なモンスター。
武器、防具の作成能力がある。
細かい作業を得意としているゴブリンは、罠外しの名人でもある。
かつて、彼らの祖先は洞窟を棲み家としていた。そのためか、ゴブリンは明るいもの、特に火などを苦手とする。

Gargoyle
(ガーゴイル)

夜のみ、活動可能なモンスター。
その昔、西洋にキリスト教が広まりだした頃、それまで信仰されていた神は地位が堕ち、建物の見張りを行うといった扱いになったり、所によっては邪神と化した。
これが、ガーゴイルの祖先である。
灰色の大きな翼を持ち、空を翔ぶことができる。知能が高く、アイテム作成も可能である。

Golem
(ゴーレム)

サルバンの破砕日のみ、活動可能なモンスター。多く知られているゴーレムは、誰かの命令に服従し行動するとあるが、このゴーレムは独自の意志を持ち、それ故に他のモンスターと行動ができる。
従って、思考あるゴーレムは石化しないものの、眠りや発狂などの精神面を攻撃する魔法にかかる可能性も多分にある。武器を持てるが、何も持たない時の方が威力を発揮できる。水に弱い。

A. Sphinx
(アンドロ・スフィンクス)

サルバンの破砕日のみ、活動可能なモンスター。人間の、しかも美しい女性の容姿をしている。大変知能が高く、アイテムを作ることができる。
また、記憶力が優れており、ダンジョン内等で通過した所を覚えるといった特性がある。

Cyclops
(サイクロプス)

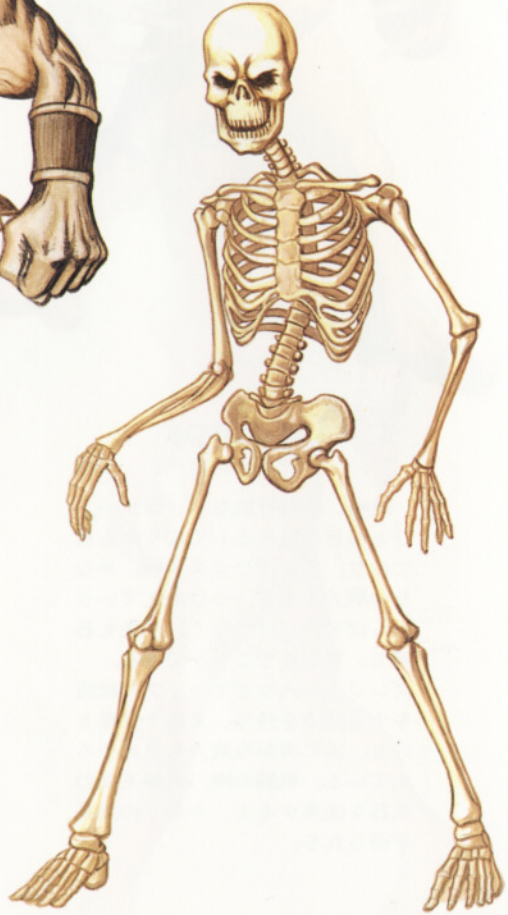
随時、活動可能なモンスター。ひとつ目の巨人として広く知られており、ミノタウロス同様、かなりの腕力がある。つけ加えていうならばそれだけでなく、手先も器用で、罠を外すことができる。
ダンジョン内などでマップの記憶をする能力を持ち、更に千里眼という、実に有効な能力も兼ねそろえている。戦闘の際、棍棒(こんぼう)系統の武器を使用すると、かなりの効果が得られる。

Dragonewt
(ドラゴン・ニュート)

随時、活動可能なモンスター。空を翔ぶことができる。体は紫がかったうろこで覆われ、ちょうどとかげが２本足で立っている状態と似ている。口から吐く武器・息(ブレス)は、ドラゴンによって様々な種類があるようだが、本編登場のドラゴン・ニュートは炎(ファイヤー)の息(ブレス)を吐く。火の攻撃も、一切受けつけない。

Skelton
(スケルトン)

随時、活動可能なモンスター。
本編のスケルトンは、人間が死んで蘇生したアンデッドというより、ひとつの孤立した意志を持つモンスターとして登場する。
特徴として挙げられることの第１番目は、アイテム作成能力のあること。２番目に、毒を一切受けつけないこと。３番目は弱点だが、水に弱いということである。



Minotaur
(ミノタウロス)

随時、活動可能なモンスター。
牛の頭に人間の体、といった奇妙な外観をしている。体格はがっちりしており、その腕力もさることながら、武器・防具の作成能力がある。両刃の斧を持ち、相手に猛然と立ち向かう反面、魔法などの使用も可能。また、千里眼の持ち主でもある。戦闘の際、斧系統の武器を使用すると、更に強い効果が得られる。

Slime
(スライム)

随時、活動可能なモンスター。
色は全体的に蛍光を帯びたグリーン、ドロリとした液体状のものでできている。恐るべき消化作用を持ち、その姿に固定はなく、様々な形に変化できる。特性を挙げると、まずマヒにならないこと。
弱点としては火に弱く、火の攻撃を受けるとかなりのダメージとなる。

Giantsnake
(ジャイアント・スネーク)

随時、活動可能なモンスター。
体内に毒の免疫を持っているので、毒を受けてもその状態(ダメージ)にはならない。全身は光沢のある紫色で、通常のジャイアント・スネークから更に進化しており、人間と酷似した腕が生えている。
水に強い、という特性を持つ。

エイリアン紹介

エイリアンは計150種類登場し、その特性・容姿は各々異っている。以下に説明するのは、150種類の中の一部である。

ザイラー

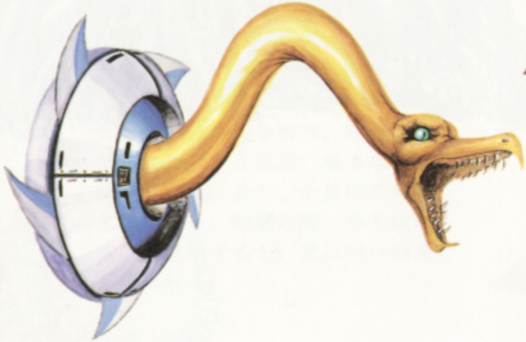
カニのように、横歩きしかできない。少しでもその手足に触れると、たちまち触れた部分に、カビと酷似した下等植物が生えだしてしまう。

クルト

外見はねっとりとしているが、かなり好戦的。口から不気味な液体を吐きかけ、敵をマヒさせる。コールドスリープルームにのみ出没する。

ランドーム

長い首を縮め、さながら円盤の如く海岸一帯を飛行している。頑丈なメタリックの円盤を武器とし、更に首を伸ばして攻撃してくることもある。

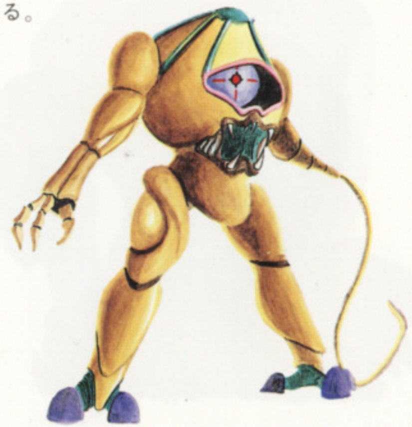


シャザ

目を中心としたビックフット・タイプのエイリアンである。無論、最大武器は足であり、その破壊力はもちろんのこと、無数に生えた触手で敵のエナジーを吸いとってしまう。

ガットマイオー

海岸地帯に出没するエイリアン。左のカギ腕で敵を捕え、目の下にある巨大な口で噛み砕くといった、最も原始的な攻撃法を得意とする。



サムシン

全身メタリックで履われたエイリアン。比較的細めのボディだが、かなりの重さがあり力がある。その腕に捕えられたら最後、ふりほどくことも困難である。

ジョゲルド

全体的に青みがかっており、動物で例えると猿に近いエイリアンである。体内から特殊な粘液を分泌し、剣など武器のダメージを与えづらい。背中に〝第２の顔〟があり、背後からの敵も鋭い牙で反撃できる。

マスタートッド

巨大なひとつ目のエイリアン。４本の腕を垂直に伸ばし、首の根元を高速で回転させ、攻撃してくる。その破壊力は固い岩をも切り裂く、といわれている。石化しない。

ランドメカ

人類の製作したロボット・タイプである。コールドスリープルームの中にのみ出現し、侵入者を攻撃する。ロボットであるため、毒や石化等の状態にはならない。

スタンパイヤー

一瞬、木と見まちがうような姿・形をしている。本質的にも植物に近く、催眠の効果は全く受けない。ベタついた糸を無数に放出して敵の動きを封じ、じわじわとなぶり殺す。

ポルクス

ゴツゴツとした岩石の中から、赤い蛇が顔を覗かせている――このエイリアンはそんな光景を思わせる。口から炎を吐き、火の攻撃は全く受けない。

ピアリス

戻らずの塔内に浮遊しているエイリアン。鋭いはさみを持ち、侵入してきた者を切り刻んでしまう。また、重力を自由自在に操る能力を持っている。

エイリアン紹介

ゴズ

見るからに、一種異様な感じのエイリアンである。皮膚は象のように厚くざらざらしており、紫色の手を振りかざすだけで、敵のエナジーを吸いとってしまう。

バルコ

たつまきのように空中を移動するので、遠目に見た場合、エイリアンとは判断しにくい。敵の脇を一瞬のうちにすり抜け、かまいたちより更に大きな深い傷を無数につける。

タームカン

エイリアンの中では均整のとれた、比較的人間に近いヒューマノイド・タイプである。肩の角、手足のかぎ爪をフルに活用し、攻撃してくる。

デグボリカ

まるで岩に赤苔を生やしたような、奇妙な外観をしている物体エイリアン。キーキーというイヤな機械音を発し、敵を発狂させる。宇宙船内に出没。

ルチエイフ

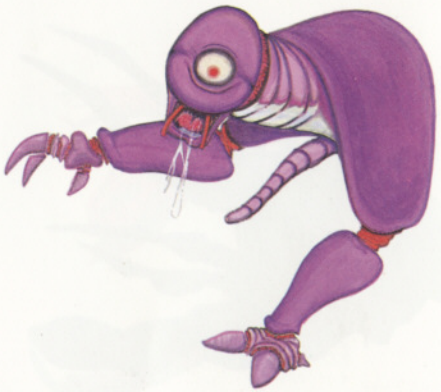
前方の吸引口を敵に向けて吸い寄せ、恐るべき消化液を発散、一瞬のうちに溶かしてしまう。その行動範囲は陸地が殆どであるが、海岸沿いに出現することもある。

クロノス

エイリアンの中でも、人間の女性に近い姿をしたタイプである。一種の妖気を漂わせて敵をひきつけ、背中の触手でがんじがらめにする。身動きのとれなくなった敵のエナジーを、一滴も残さず絞りとる。

ギラン

音もなく蛇のように這い、4本の腕で敵を捕え、その鋭い牙で粉々に嚙み砕く。1匹の場合もあるが、かなりの集団で襲撃してくることもあるので、注意を要する。



パパサノ

口から白い粘液を始終たれ流し、見るからに不快きわまるエイリアンである。戻らずの塔に出現し、発狂の効果は通用しない。

ザレス

珍妙な容姿のエイリアン。ドロリとした粘土状の物質で出来ており、その細胞を分離させ、敵に投げつける。細胞のひとつひとつには強力な消化作用があり、たちまちのうちに相手を溶かしてしまう。

パチス

テレポート（瞬間移動）を行うため、陸地海岸を問わず出没する。吸盤の部分から無数の矢を放ち、敵の体内で破裂させる。

キュアー

弾力性のある、ゴムのような皮膚を持つ。頭部の触手から電波を発し、敵を催眠状態に陥らせる。動きが鈍い。

フェライル

一見、巨大な樹木といった感じのこのエイリアンは、同種族の群れをなさない。単独、もしくは他種族に混じり、背中にしょった緑色の棘（とげ）を発射しながら敵を襲撃する。

魔法

　このゲームでは、数十種類の魔法が登場します。
大きく３つに分けると、戦闘時使用の攻撃・防御魔法、通常使用の通称・便利魔法、戦闘時と通常、どちらでも使用可能の治療魔法となります。
便利魔法を除いた全ての魔法には、各々レベルがあり、経験値を積むことによって次第に、上手く魔法を使用できるようになるでしょう。
魔法は、魔力（MP）を消費し使用するものであり、従って魔力が失くなれば使用不可能となります。失った魔力は、回復させるためのアイテムを利用したり、魔界へ戻るなどして復活させることができます。
以下は、魔法の一覧表です。

魔法名	対象	レベルアップ時の魔法名	環境	効果
クレーパ	敵個人 敵全員	トレーパ/シレーパ マヌーバ/ヘムーバ/ラフォーバ	戦闘中	隕石の雨を敵にぶつける
キラ	敵個人 敵全員	キラトマ/キライザー ギール/ギニョール/ランギニョール	戦闘中	矢と化したエネルギーを放つ
ルセイユ	敵個人	フルセイユ/グリセイユ	戦闘中	たつまきを起こす
マイキ	敵個人 敵全員	スマイキ/フォースマイキ ストーナ/スペンサ/スタキーチ	戦闘中	ファイヤーボールを敵に投げる
ビュア	敵個人 敵全員	ビュアター/ビュアスター ビブ/ブレア/ビブレア	戦闘中	アイス・ストームを吹きかける
ジャギ	敵個人 敵全員	ジャギラ/ジャギラス ジック/ジグナー/ジパルシア	戦闘中	電撃を放つ
オリッジ	敵個人 敵全員	オリッジョーナ/オールドハリー ハリーラ/ベルーラ/ダチュラ	戦闘中	強力なかまいたちを起こす
ダヂ	敵個人 敵全員	ダヂリコ/ダヂストン ダガー/ダムド/ダムネド	戦闘中	毒の効果を与える
ドゥー	敵個人 敵全員	ドゥーム/ダドゥム ドゥボラ/ドゥビィ/ドゥオス	戦闘中	敵の体を腐敗させる
ザキ	敵個人 敵全員	ザリ/ザキリ ザーピエ/ザホム/ピエザホム	戦闘中	石化させる
タラ	敵個人 敵全員	タラス/タラスティナ ラスティール/スティラー/ティカロス	戦闘中	眠らせる

魔法名	対象	レベルアップ時の魔法名	環境	効果
デカダン	敵個人 敵全員	デカダンス/ディメシア ディアノ/テロピン/デジャボリ	戦闘中	敵を沈黙させる
メロ	敵個人 敵全員	ソメロ/ジョメロ メロビ/ミメロ/バリーメロ	戦闘中	敵の攻撃力を減らす
メイヤー	敵個人 敵全員	ア・メイヤー/ディメイヤー メダ/メダリオ/メディーキュー	戦闘中	敵をマヒさせる
ノーイ	敵個人 敵全員	ノーバ/スノーバ パジノ/ハゼンタ/パールジュナ	戦闘中	敵を魅了して、攻撃を受けない
ネア	敵個人 敵全員	ネリグ/ネアリング リグラ/ドグラ/マグラ	戦闘中	敵を発狂させる
イリ	敵個人 敵全員	イメリ/イキューリ キュラ/キュラハ/ダークキュラ	戦闘中	この魔法をかけた後の攻撃力は２倍となる
モタ	味方個人 味方全員	モタヘ/モーターヘッヂ ヘッヂ/ヘヂロ/ヘッヂユーロ	戦闘中	バリヤーをはるので一切の攻撃を受けない
ベク	味方個人 味方全員	ベクト/ベクティブ クリュー/クリアディ/メダルクリュー	戦闘中	分身するため攻撃があたりにくくなる
ヌーバー	味方個人	アビヌーバー/コスタヌーバー	戦闘中	透明になるので攻撃があたりにくくなる
ピド	味方全員	ピドリオ/ピドリオキン	戦闘中	脱出魔法

●ジャギ

魔法名	対象	レベルアップ時の魔法名	環境	効果
アド	味方個人 味方全員	レピー/レアドピー スピア/レピタ/スレピアター	戦闘中 及び通常	眠り解除
ラープ	味方個人 味方全員	ラスコ/フラスコープ コップ/ブラダ/コブラダ	戦闘中 及び通常	石化解除
ニナ	味方個人 味方全員	ニノク/ノクラー クラル/ラルハ/クラルハー	戦闘中 及び通常	発狂解除
ルサリ	味方個人 味方全員	イルサ/エルサリーノ リークォ/クォースタ/リクォースタン	戦闘中 及び通常	無言解除
キー	味方個人 味方全員	ターキ/チターキー キーズ/キルズ/キーウッズ	戦闘中 及び通常	毒解除
ジェロ	味方個人 味方全員	ダジェロ/ダスマジェロ ロニカ/ジニカ/ジェロニカ	戦闘中 及び通常	マヒ解除
シェルキー	味方個人 味方全員	シエキア/シエアハー ゼッタ/ゼラブル/ゼッタループ	戦闘中 及び通常	体力回復

コマンドのみ使用可能な魔法

ピンウッド
使用可能なモンスター…スケルトン、スライム
使用可能な場所…ダンジョン等の建物内
この魔法を使用すると、パーティ全員がそのままの状態で建物の入口までワープします。

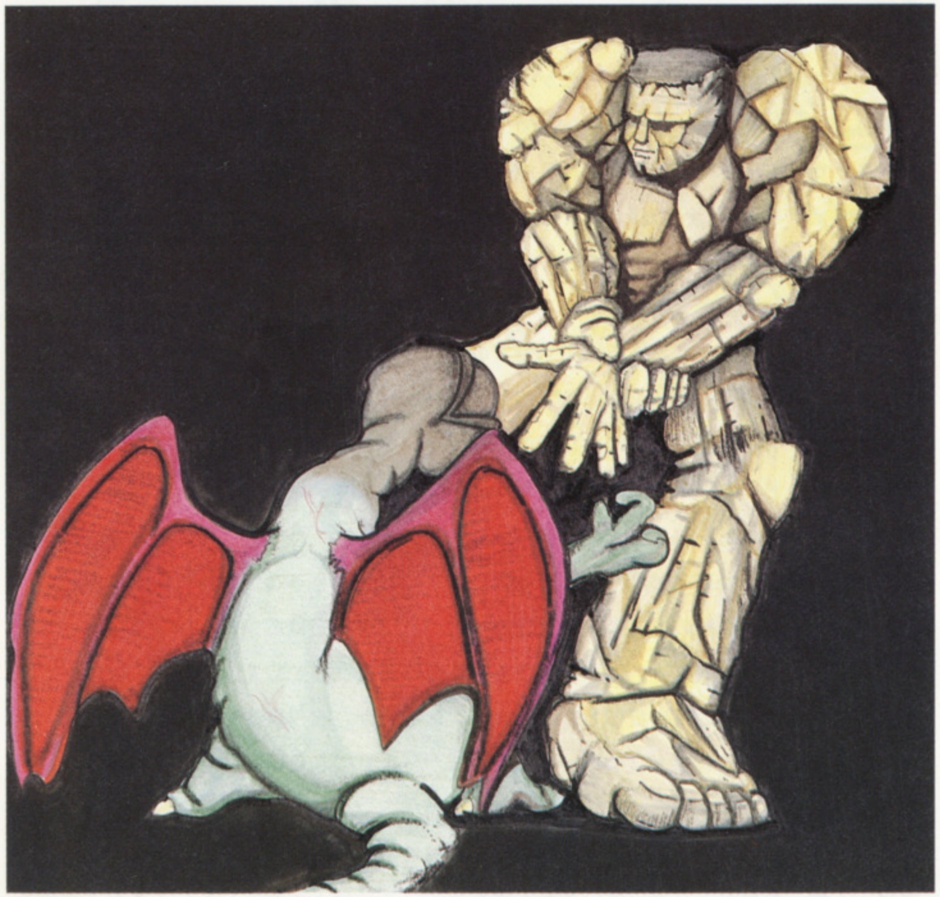
グランドチャコ
使用可能なモンスター…ガーゴイル、ドラゴン・ニュート
使用可能な場所…時と場合に応じて
通常では解読不能な文字が、この魔法を使用することによって解読できるようになります。

イレーヌ
使用可能なモンスター…G.スネーク、A.スフィンクス
使用可能な場所…地上
使用するとパーティ全員がそのままの状態でスタート地点まで戻ります。

魔法

マホネッド
使用可能なモンスター…ミノタウロス
使用可能な場所…ダンジョン等の建物内
1度の魔法使用につき1回のみトラップ(罠)の効果を受けません。

ホワジャ
使用可能なモンスター…ゴーレム
使用可能な場所…ダンジョン等の建物内
この魔法を使用すると、パーティ全員で浮遊移動することができます。そのためトラップ(落し穴など)があってもその効果は受けません。但し、1度の魔法で直線移動のみに有効、横を向いたり、振り返ればその時の魔法の効果はたちまち消滅します。)



●ザキ

武器

特別な攻撃能力を持たないモンスターにとって、武器は不可欠な物である。ジンから作り出す様々な武器は、彼らの戦闘の大きな助けとなるであろう。

ストーンクラブ　石製の棍棒。重いので体力がないと使いこなせないであろう。

アイアンクラブ　鉄製の棍棒で高い攻撃力を誇る。

ワイルドクラブ　アイアンクラブより更に強力な棍棒であり、破壊力は抜群である。

マッドアックス　小型の斧。使い易く普通の剣よりも威力がある。

ウォーアックス　長い柄のついた大型の斧。その威力は、シールドをも叩き割る。

サタンアックス　柄の両側に刃がついている非常に強力な斧である。

メガハンマー　小型のハンマー。先が爪状になっていて、敵を殴りつける。

ヘルハンマー　柄の長い大型のハンマーで、メガハンマーの数倍の威力を持つ。

ゴーストサイズ　死神の鎌と呼ばれる柄の長い鎌。これで敵の首を切り落とす。

バトルスピアー　槍。その鋭い刃で敵の心臓を貫く。

ダークスピアー　先が３つに分かれている強力な槍である。

アサシンダガー　短剣。小回りが効くので接近戦で威力を発揮する。

キラーソード　細身の剣である。突き刺すのに適している。

ブルソード　戦闘用の長剣。使い易くバランスのとれた剣である。

ブレイクソード　両側に刃のついた幅の広い大型の剣。攻撃力は高い。

ブラッドソード　血に飢えた剣。その刃は、いつも血で染まっている。

デスソード　敵に死を与えるという恐ろしい長剣。

アークソード　その刃に触れた者は、一瞬にして切り裂かれると言われる妖剣。

シルバーソード　銀製の剣。スケルトンと一緒のパーティでは持つことができない。

ハイドソード　ガントレットに取り付ける剣。主に隠し武器として使う。

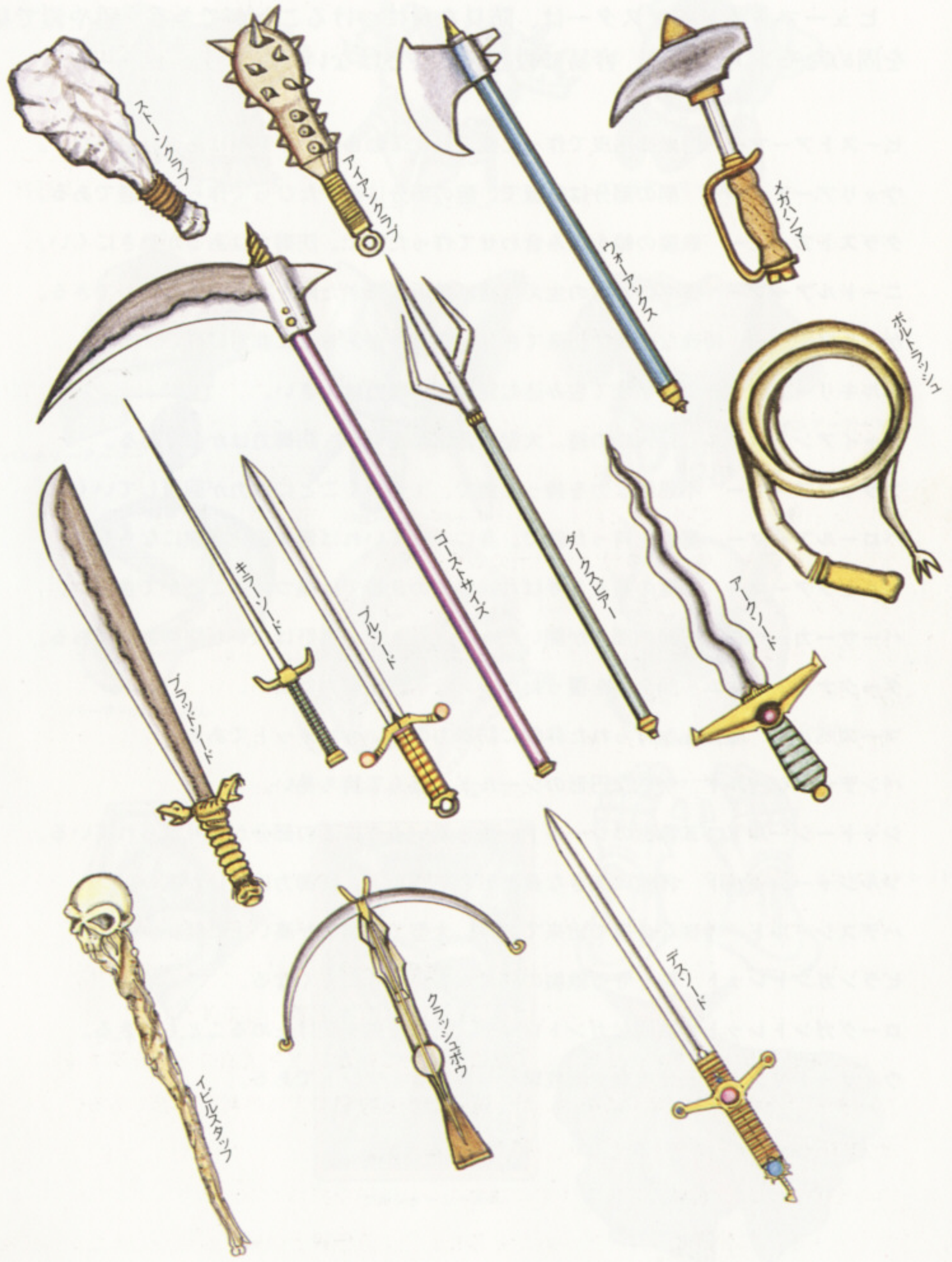
イビルスタッフ　この杖は武器としては役に立たないが、攻撃魔法の効果を高める。

マーダーボウ　一発の威力は小さいが、遠距離から攻撃できる便利な武器である。

クラッシュボウ　閃光を発して敵を襲う強力な弓矢。

ボルトラッシュ　電撃のむち。非常に強力で一撃で敵を打ち倒す。

アゾット剣　悪魔がとりついているとも言われている伝説上の剣。しかし、まだこの剣を手にした者はいない。



防具

ヒューマノイドモンスターは、防具を身につけることができる。盾や鎧で身を固めたモンスターは、容易に殺られることはないであろう。

ビーストアーマー　野獣の毛皮で作った鎧。軽くて動き易いが効果はあまり望めない。

ウォリアーアーマー　胴の部分は鉄板で、腕の部分は鎖かたびらで作られた鎧である。

クラストアーマー　鉄製の輪を組み合わせて作った鎧で、防御力はあるが動きにくい。

ニードルアーマー　体中にとげの生えた鎧。接近してきた敵を突き刺すこともできる。

ゲイルアーマー　特殊な金属で出来ており、防御力がある上に非常に軽い。

バルキリーアーマー　体を全て包み込む鎧で、防御力は大きい。

ジャイアントメイル　巨人族の鎧。大型で非常に重いが、防御力はかなりある。

ブラックアーマー　不思議な力を持った鎧で、１歩歩くごとに体力が回復していく。

バロールアーマー　魔力を持った鎧で、身につけていれば毒や石化状態にならない。

ベルゼブアーマー　悪魔の鎧とも呼ばれ、普通の武器では傷つけることができない。

バーサーカーヘルム　顔の部分が開いたヘルメットで、視野は広いが防御力は落ちる。

ダークナイトヘルム　頭全体を覆ったヘルメット。防御力は高い。

マーズヘルム　魔法をかけられた非常に防御力の高いヘルメットである。

バンデットシールド　小さな円形のシールド。軽くて持ち易い。

シャドーシールド　五角形のシールド。動き易いように下の部分が切り取られている。

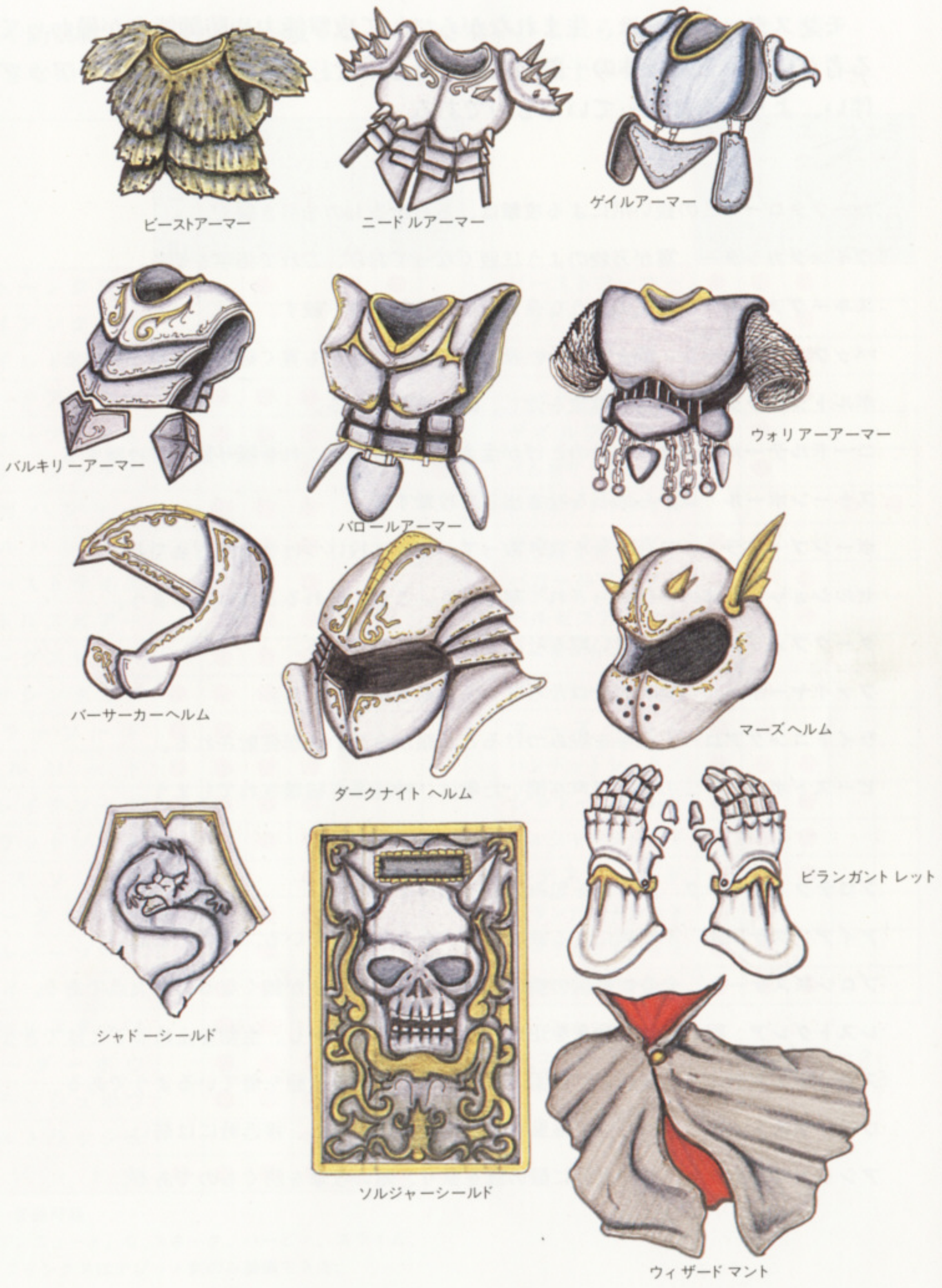
ソルジャーシールド　非常に大きな長方形のシールド。防御力は高いが重い。

ハデスシールド　特殊な金属で出来ており、大型で防御力が高い上に軽い。

ビランガントレット　腕を守る鉄製の防具。多少動きにくくなる。

ローグガントレット　強固なガントレット。これで剣を受け止めることもできる。

ウィザードマント　石化攻撃や毒攻撃から身を守るマントである。



特殊能力

モンスターの中には、生まれながらにして攻撃能力や防御能力が備わっている者がいる。これは体の一部が変化したもので、モンスターのレベルアップに伴い、より強力になっていくものである。

ガーグクロー　この鋭い爪による攻撃は、あらゆるものを引き裂く。

ウイングカッター　翼が刃物のように鋭くなっており、これで相手を切る。

スネークファング　槍先のような長く鋭い牙で敵を噛み殺す。

バッファローホーン　頭から生えた長い角であり、鎧をも貫く破壊力を持っている。

ボルトショック　体に高圧電流を流し、敵を感電させる。

ニードルテール　先端に多数のとげが生えている尻尾。これを振り回して攻撃する。

ストーンボール　口から岩石を吐き出して攻撃する。

ボーンブーメラン　自分の骨を抜き取って、相手に投げつける攻撃方法である。

セルショット　体の一部がちぎれて敵を襲う。これに触れると溶けてしまう。

ダークフォッグ　口から濃い霧を吐いて、敵を眩惑させる。

ファイヤーボール　炎の玉を口から吐いて、敵を焼きつくす。

ライトニングアロー　相手を睨みつけると、眼から光の矢が発射される。

ビーストボイス　このさけび声を聞いた者は、神経系を破壊されてしまう。

プロテクトウイング　翼で体を包み込んで防御を行なう。

アイアンスケール　不気味に光る鉄の鱗が、全身を覆っている。防御力は高い。

ブロンズスケール　全身が青銅の鱗に覆われている。動きが鈍くなるのが欠点である。

レストグレア　睨むだけで動きを止める事ができる。しかし、生物を止めることはできない。

スティールボディ　鋼鉄のように固くなった体で、まるで鎧を着ているようである。

ウイングストーム　羽ばたいて強風を巻き起こす。ただし、接近戦には弱い。

アシッドプロテクト　体の表面に酸の膜を張り、敵の攻撃を防ぐものである。

武器・防具装備表

武器や防具は、特定の者しか使うことができない。これらを作る前には、装備できないものを作らないよう注意が必要である。以下にその表を示す。

	ガーゴイル	ゴブリン	オーク	スケルトン	ゴーレム	サイクロプス	ミノタウロス
ストーンクラブ			●		●	●	
アイアンクラブ					●	●	
ワイルドクラブ					●	●	
マッドアックス		●	●	●			●
ウォーアックス		●	●	●			●
サタンアックス				●			●
メガハンマー		●	●	●			
ヘルハンマー		●	●	●			
ゴーストサイズ		●	●	●			
バトルスピアー		●	●	●			●
ダークスピアー		●	●	●			●
アサシンダガー	●	●	●	●			
キラーソード	●	●	●	●			
ブルソード	●	●	●	●			
ブレイクソード	●	●	●	●			
ブラッドソード	●	●	●	●			
デスソード				●			
アークソード	●	●	●	●			
シルバーソード	●	●	●				
ハイドソード		●	●				
イビルスタッフ		●	●				
マーダーボウ		●	●	●			
クラッシュボウ		●	●	●			
ボルトラッシュ				●			
アゾット剣	●	●	●	●	●	●	●

●……装備可能
ドラゴンニュート、G.スネーク、ハーピィ、スライム、A.スフィンクスはアゾット剣のみ装備できる。

	ゴブリン	オーク	スケルトン	サイクロプス	ミノタウロス
ビーストアーマー	●	●	●		
ウォリアーアーマー	●	●	●		
クラストアーマー	●	●	●		
ニードルアーマー	●	●	●		
ゲイルアーマー		●			
バルキリーアーマー	●	●			
ジャイアントメイル				●	●
ブラックアーマー	●	●			
バロールアーマー	●	●	●		
ベルゼブアーマー	●	●	●		
バーサーカーヘルム	●	●			
ダークナイトヘルム	●	●			
マーズヘルム	●	●			
バンデットシールド	●	●	●		
シャドーシールド	●	●	●		
ソルジャーシールド	●	●	●		
ハデスシールド	●	●	●		
ビランガントレット	●	●			
ローグガントレット	●	●			
ウィザードマント	●	●	●		

●……装備可能
ガーゴイル、ドラゴンニュート、G.スネーク、ゴーレム、ハーピィ、スライム、A.スフィンクスは、防具を装備できない。

アイテム

魔族が使用する道具は作るか、エイリアンから奪い取るかのどちらかの方法で手に入れることができる。道具はそれが持つ効果、能力によって38の種類に分けられ、それら一種類ずつがそれぞれ装飾品や、体の一部などの名称で呼ばれている。

攻撃用アイテム

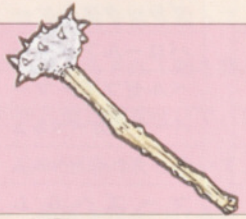
マガダの杯

この杯には、戦闘中の敵を深い眠りに引き込む能力が備わっている。他にドトスの杯、ガズモの杯がある。

マルタの爪

この獣のするどい爪を連想させる石は、敵の意識をかき乱し発狂させる恐るべき力を持っている。他にハデスの爪、ミルドの爪がある。

ヤコバの杖



この杖をふるわれた者は、はっきりした意識のまま、自分の無力を思い知りながらじわじわと石と化す。他にペリムの杖、アモノの杖がある。

クレタの針

この針で刺された者は、全ての神経をマヒさせられ二度と武器を持つことができなくなる。他にギャツの針、ラムドの針がある。

オルガの牙

全ての部分に毒を含んでいる恐しい代物。これで突かれた者は全身に猛毒がまわり、死の苦しみを味わう。他にタルヌの牙、ラエモの牙がある。

コーザの灰

この灰をかけられた者は遠くにいる敵の姿が見えなくなり、攻撃する目標を見失なってしまう。他にモブスの灰、デグドの灰がある。

防御用アイテム

グルナの油

この油を体に塗りつけた者はしばらくの間、あらゆる毒に対しての免疫を持つことができる。他にゴアルの油、ルチトの油がある。

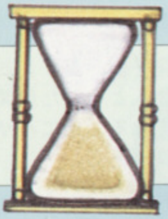
ナムダの旗

この旗を使えば、決して敵からマヒさせられることなく戦いを続けられる。他にコグルの旗、デルボの旗がある。

ベルカの石

死に次いで恐しいことは、自分が石に変えられてしまうことだ。この石の魔力は、その石化を防ぐ。他にドエムの石、エブソの石がある。

ビグナの砂

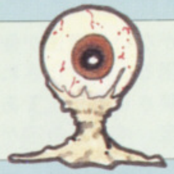


この砂を身体にすり込んで戦いに臨むなら、その者は決して狂気の世界へ旅立つことはないだろう。他にモズムの砂、ドビトの砂がある。

ラヒカの灯

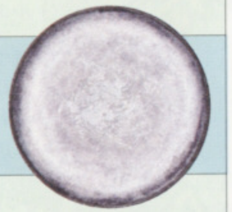
敵がどんなに催眠攻撃をしてこようと、このランタンを使っていれば決して眠りに落ちることはない。他にビムヌの灯、ケブノの灯がある。

ガンマの瞳



敵がこちらの魔法を封じようと、無言化攻撃をする前に使う。別名〝語らいの瞳〟。他にゲルスの瞳、グーゾの瞳がある。

レムダの霧



黒光りする球形の物体。敵に黒い霧の幻覚を見せて、攻撃の手をゆるめさせる能力を持つ。他にビグスの霧、ガウロの霧がある。

サタナの泡

これを使うと目の前に細かな、しかし丈夫な泡の壁ができる。その頑強さは、どんな攻撃もさえぎるほどである。強力版にヘルドの泡がある。

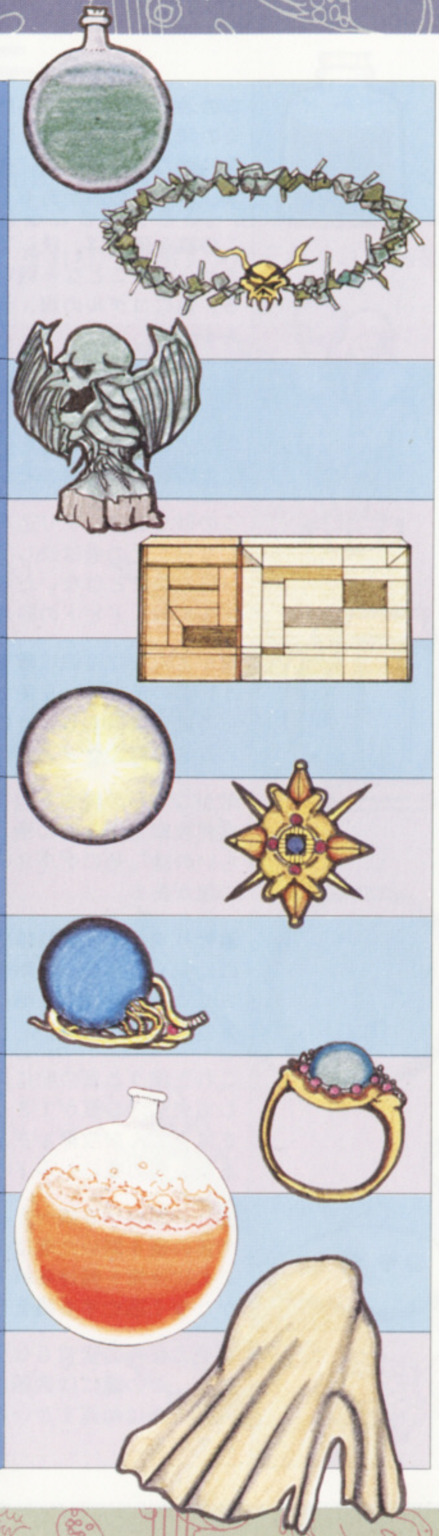
ケルンの笛

魔界の忌むべき調べを奏でる笛。この笛の音を聞いた者は、それ以外のことに注意を傾けられなくなる。しかたなく逃亡する場合に使用する。

アオイの縄

一見、なんの変哲もない普通の縄。だが、この縄には武器以外での攻撃の全てをはね返すという魔力が隠されている。

治療用アイテム



アモラの瓶
この瓶の中に入っているのは、いかなる毒素も分解してしまう力を持つ液体である。他にマイムの瓶、ゾルドの瓶がある。

ヒルダの冠
仲間がものも持てぬほどマヒしてしまった場合、これを使用する。すぐに普通の状態に戻るだろう。他にアベルの冠、マデオの冠がある。

ヘドバの像
たとえ戦友がエイリアンに石に変えられてしまっても、この像が石化の呪いを吸いとってくれる。他にアポルの像、ダグドの像がある。

ガルダの箱
この箱を組み直すことで、狂気の世界の住人となった仲間を呼び戻すことができる。他にハザムの箱、ゼルゴの箱がある。

サルナの光
エイリアンの攻撃に耐えられず眠りの沼に引きずり込まれた者を、この光で目覚めさせることができる。他にダジルの光、ラーゾの光がある。

ベムザの星
これがないと魔法が使えなくなった時に困る。無言化された者に言葉をとり戻させる秘宝である。他にガズルの宝、オドロの宝がある。

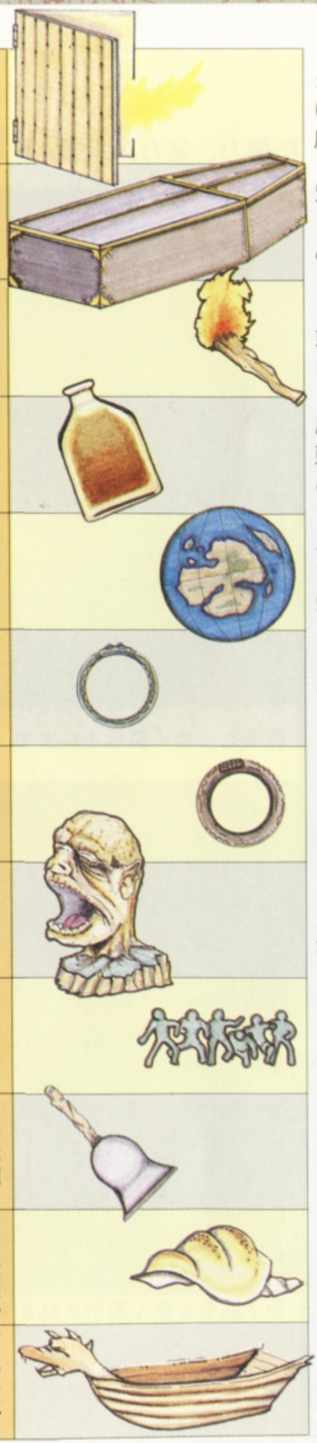
ギゾマの玉
傷ついた魔族の体に反応するかのように光を発し、静かに傷をふさいでくれる。体力回復の宝玉。他にアムスの玉、リドロの玉がある。

ドラの指環
エイリアンとの戦いによって、常に消耗されていくマジックポイントを回復する。他にゼルの指環、ガドの指環がある。

闇の魂
この泡だつ不思議な液体は魔界に伝わる秘薬といわれ、死者を黄泉の世界から呼び戻す力を持つ。

アスモデの絹
伝説の悪魔、アスモデの衣に使われていた絹。この布を傷ついた者や魔力を消耗した者にかけると、その者は魔界の祝福を受け、回復する。

特殊アイテム



日の扉
夕闇の迫る頃に、この小さな扉を開けると、暗闇は身を潜め地上は再び太陽の支配を受ける。昼の魔族の探索を引き続かせたい時に用いる。

月の棺
別名〝アスタロット〟といい、月の悪魔を目覚めさせ、夜を長くできる。日の扉とは逆に夜の魔族の探索を続けさせるための道具。

聖エルモス
この炎を使うと、敵に遭遇しにくくなる。苦しい状態でシャーマンの壺に入る時間がまだ来ない、という時に使用すると良い。

バッカスの酒
魔力を回復させ、全ての症状を治し、死者さえも甦らせる。しかし、この酒を飲んだ者が通常の½の力も発揮できなくなるという欠点がある。

世界球
人類滅亡後の地球の地形が彫り込まれている球体で、これを使うと持っている者の現在いる場所を知ることができる。

ダークボイス
この腕環をはめた者は、その者がどんなに好奇心のない者だろうと、抜け穴などの普通なら気付かないようなことを感じとれるようになる。

ハイドアイズ
この腕環は落とし穴や仕掛矢などの罠をいちはやく察知するという能力を秘めた腕環である。ダークボイスと併用すれば、より効果的だ。

バンシーの首
ミイラか干し首に見える彫刻。顔らしき側を敵に向けると、口から超高音を発し狙われた敵は必ず死に至る。倒せる敵が一人という欠点もあるが。

ホムンクルス
生物の体液から生じる小型疑似生物。ジンによって急速に成長を早められたホムンクルスは敵全員に覆い被さるようにして群がり、動きを封じる。

弔忌鐘
ガズモの杯よりも深い眠りをもたらす。しかし、この鐘はスケルトンのいる時には使ってはならない。元来、弔うべき者のための鐘なのだから…。

アームシェル
戦いに傷つき、死ぬ間際の者を守るための道具。この貝に入った者は外界からのダメージを受けず、入ったままの状態でいられる。

マーマンベイ
〝人魚の港〟と呼ばれるこの船は、乗る人数や重さに合わせて大きさが変化する。飛行能力を持つ者がいない場合や、その者が死んでいる場合に必要だ。

パラメータ

パラメータには、体力、魔力、攻撃力、防御力、気力、悪運、敏しょう性、ブレイン指数と、以上８種類があります。各々にレベルがあり、このレベルは戦闘時やイベント時に大きく影響します。（但し、ブレイン指数はモンスターの固定した能力であり、レベル・アップといった扱いにはなりません。）

❶体力(H.P)

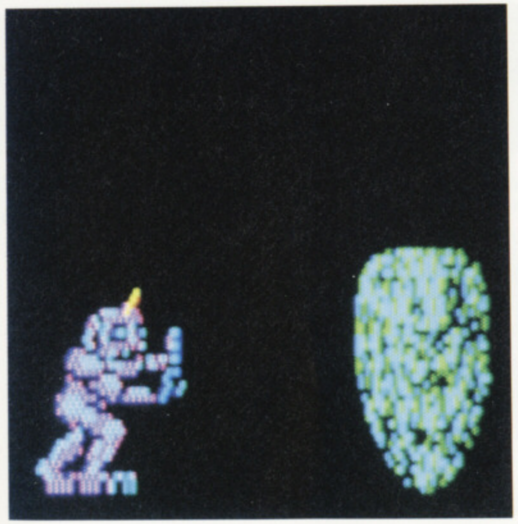
モンスターの体力のレベルを表わします。従って、この数値が減少すれば生命の危機となり、増えれば生命の強さに結びつきます。減少した体力を回復させるには、アイテムや魔法を使用する他、魔界へ戻ることや、シャーマンの壺に入ること（但し、定期的にしか入れません）などがあります。尚、体力はその一定数値を下回ると、赤く表示されます。

❷魔力(M.P)

モンスターの持つ魔法のレベルを表わします。最初の段階では、わずかながらの知識とパワーですが、回数を重ねるごとに知識も豊富になり、パワーもアップしていきます。但し、魔法を使用するごとに魔力は消費されるので、回復させながら、より効果的に利用して下さい。
尚、体力と同じく魔力も、その一定数値を下回ると赤く表示されます。

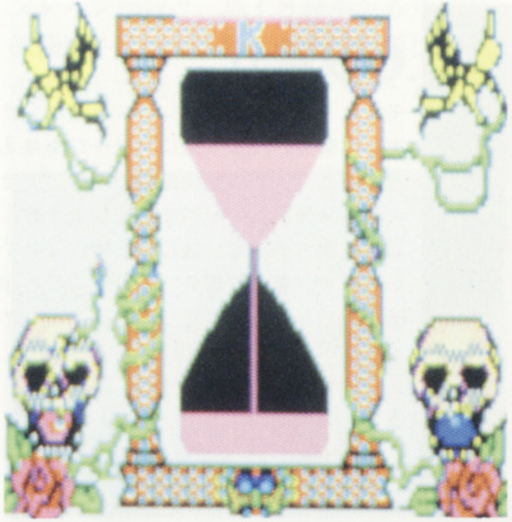
❸攻撃力

モンスターの攻撃力のレベルを表わします。攻撃力、つまり敵にダメージを与える力であり、これが増していくたび、その威力を発揮していきます。弱い敵も、最初攻撃力の少ない時には、やはり強いものです。そんな敵を、巧みなワザと頭脳で倒し、徐々に力をつけていく――それがレベル・アップにつながるのです。



❹防御力

モンスターの防御力のレベルを表わします。敵から攻撃を受けても、それを防ぎダメージを受けない力のことをいいます。つまり、これが低ければ攻撃を受けるとそのままダメージとなりますが、高ければほとんどダメージとなりません。

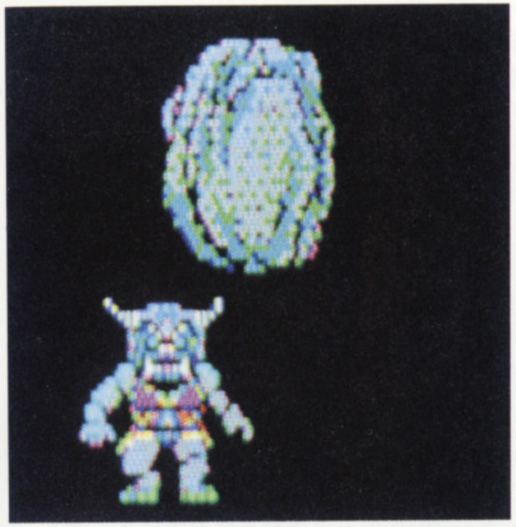


❺気力

モンスターの気力のレベルを表わします。気力とは、体力の減少した時のみその効果を発揮する、いわば隠されたパワーのようなものです。例えば、体力が著しく減少し死にそうになっても、気力の数値が一定以上あれば、火事場のバカ力のように敵を倒すことができるのです。

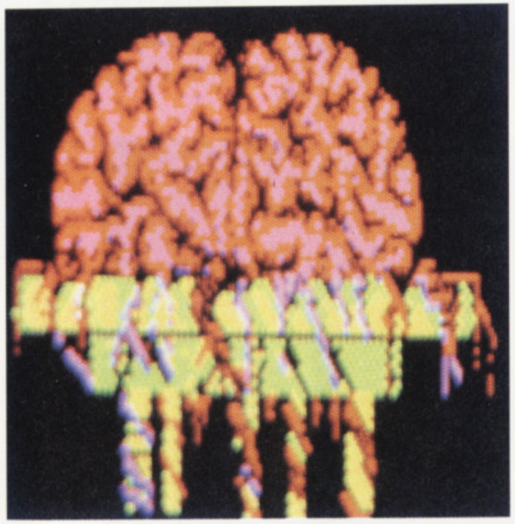
❻悪運

モンスターの悪運のレベルを表わします。悪運とは、その名の通り運のことを指し、その数値が高ければ高い程、窮地を脱せる可能性が強くなります。窮地の例をあげると天変地異のような、避けようのないアクシデントなどです。



❼敏しょう性

モンスターの敏しょう性のレベルを表わします。文字通り、モンスターの機敏さを示すものであり、この数値が低いと攻撃・防御も威力を半減させてしまう結果となります。逆に、敏しょう性が優れていれば、攻撃・防御の数値が低くても、それを手助けするひとつの手段となります。



❽ブレイン指数

ブレイン指数とは、モンスターの知力を意味します。その明細は、好奇心、殺りく度、自己顕示欲、残酷度、理解力であり、以上の５種類から構成されます。
それぞれ固定した能力の数値であり、そのレベル・アップはありませんが、特定の意味を持っています。
好奇心が高いと、一定の場所でアイテムを発見できたり、理解力が高いと、意味不明のアイテムを何に使用するのかがわかるなど、主にイベント中において作用する大事な数値です。更に、殺りく度、自己顕示欲、残酷度、この３つが高いと戦闘中に有効な力を発揮します。

ゲームの中の専門用語について

天変地異

モンスターを襲うのが、エイリアンばかりとは限らない。時と場合によっては、この朽ち果てた地上でも、天変地異は十分起こりうる。
ある時は地震であったり、またある時は水害であったり——暴風や雷に見舞われることもある。それらの天災は、地上にいる時、いつどこで遭遇するか全く予測がつかない。
もちろん戦う術もなく、ただ日頃よりの運、それもよほどの悪運を信じるしか助かる道はないのである。

サルバンの破砕日

月に一度、長い１日がやってくる。〝サルバンの破砕日〟と名付けられているこの日は、通常経過時間の10倍の遅さで時間が進行される。つまり、通常の10日分がサルバンにおいての１日にあたる、と考えて頂きたい。
アンドロ・スフィンクスとゴーレムは、この日のみの活動とされている。サルバンの長い時を、それだけのために費せるタフなモンスターだからこそ、選ばれたのかもしれない。
異常気象のために起こる現象であるといわれているが、なぜ起こるのか、まだ明らかにされていない。

シャーマンの壺

全てのモンスターは眠りにつく時、シャーマンの壺の中に入る。例えば昼間の場合、夜及びサルバンの破砕日に活動するモンスターは、この壺の中にいる。
そして夜がきた時、夜活動のモンスターは壺から出て活動し、そのかわりに、今まで活動していた昼間のモンスターは壺の中に入る。シャーマンの壺は、こういった休息をとるというだけでなく、中に入ることによって毒など、とりつかれていた状態の一切を消し去る、といった効用もある。
外見は青みがかったグレーで細長く、花瓶のような形をしている。さして大きい壺ではないが、中が四次元ポケットのようになっており、その収容範囲に制限はない。尚、シャーマンの壺に入っているモンスターは、外で活動している仲間のモンスターの行動一部始終を知ることができる。神秘と謎に包まれた壺であり、モンスターの生命続く限り存在する。

時間の概念

昼間の活動時間は、午前10時より午後10時までとなり、それ以外は夜である。（サルバンの破砕日は長く、通常経過時間の10倍の遅さで時間が進行され、昼も夜もない。）
各々の時間帯になると、自動的にキャラクターの変更が行われる。
尚、ゲームは１月13日（金曜日）午前10時からの始まりとなる。（日数は365日あり、曜日ごとにわかれている。）

魔界

魔界とは、モンスターにとっての故郷であり、物事に関してのスタート地点である。従って、ここへ戻る時が始まりとなるので、戻れば傷ついたモンスターは元の状態に復活する。但し、1日1回限りである。(体力・魔力が戻り、毒やマヒなどの受けた状態も浄化される。)
マップ上で表現されている魔界を見る限りでは、地下のほら穴…というイメージがあるが、ここは魔界に通じる入口とでも考えて頂きたい。

ジンについて

この荒れ果てた地上で、〝店(ショップ)〟というものは存在しない。あるものは枯れた土、わずかながらの緑、熱砂の砂漠、山…そして、それらを取り囲む海──。その中で、彼ら(モンスター)が唯一ものを手に入れるための手段は、ジンによる奇跡であった。
ジンとは、エイリアンの体に付着している〝宇宙塵(うちゅうじん)〟のことであり、戦闘に勝つと手に入れることができる。(但し、ロボットタイプのエイリアンは倒してもジンが得られないことがある。)塵(じん)、つまり「ちり」とも読めるこの物質は特殊な分子からなっており、これを合成することによって、様々な武器・防具、道具を作ることが可能となる。ジンは、武器、防具、道具作成能力のあるモンスターに有効に使わせるのが手である。

レベルup

このゲームの特色として挙げられることは、
ブレイン指数を除いた各パラメータに、それぞれ
レベルがあるということです。
つまり、元来のR.P.Gのように総合的なレベルが
上った時に、全てのパラメータが影響を
受けるのではなく、各パラメータに値する経験値が
一定数に達した時、そのパラメータのみ
影響を受ける、ということです。

また、これらのパラメータとは別に
総合レベルというものがあります。
これは、各パラメータの経験値を全て合計した際、
その数値が一定数に達した時のみ上ります。
モンスターのレベル・アップや、合体可能かどうかの
判定の基準となるものです。
MAIN画面で表示されているレベルというのは、
この総合レベルのことです。
尚、モンスターの持つ全てのレベルに関して
レベル1に始まり、最高値でレベル99となります。

モンスターの特性

モンスターは、各種族ごとに特性を持っている。これは最初から備わっているもので変化しない。以下その特性を紹介する。

武器作成　ジンから様々な武器を作り出す能力である。

防具作成　ジンから様々な防具を作り出す能力である。

道具作成　ジンから様々なアイテムを作り出す能力である。

飛行可能　空を飛ぶことができる。

石化無効　石化攻撃を受けても石化しない。

毒無効　この特性を持つ者は、毒の影響を受けない。

マヒ無効　この特性を持つ者は、マヒしない。

水に強い　水に入ってもダメージを受けることはない。

水に弱い　水に入ると大幅に体力が減少していく。

火に強い　火の攻撃に対して防御力がある。

火に弱い　火の攻撃を受けると著しく体力が減少する。

記憶力　建物やダンジョン内で、自分の通って来た道を記憶している能力。

ワナ外し　ダンジョンなどに仕掛けられた罠を、外す能力。

武器防御　体が特殊な為、普通の武器による攻撃を防ぐことができる。

千里眼　現在の自分の位置を知る能力。ただし、野外でないと使用できない。

モンスター	特　　性
ガーゴイル	道具作成、飛行可能
ゴブリン	武器作成、防具作成、火に弱い、ワナ外し
オーク	武器作成、防具作成、火に弱い、ワナ外し
ドラゴンニュート	飛行可能、火に強い
スケルトン	道具作成、毒無効、水に弱い
G.スネーク	毒無効、水に強い
ゴーレム	石化無効、水に弱い、武器防御
サイクロプス	記憶力、ワナ外し、千里眼
ハーピィ	飛行可能
スライム	マヒ無効、火に弱い、武器防御
A.スフィンクス	道具作成、記憶力
ミノタウロス	武器作成、防具作成、千里眼

ヒント

ゲームを進行させていくにつれ、いくつかの問題点にぶつかるでしょう。しかし、根気よくゲームを続けて行けば、必ず解けるはずです。行き詰まっても、倒れふしても、あきらめず頑張って下さい。
ゲームを進めるコツとしては、戦闘につぐ戦闘で己れを鍛えること、それがすなわちレベル・アップであり、その過程のセーブ、これはもうR.P.G.において、いわずとしれた鉄則です。
このふたつをキッチリ頭に入れて、以下のヒントを参考にゲームをされてみてはいかがでしょう。

●よりよいパーティーを編成するためには、武器・防具、道具作成能力や飛行能力を持っているモンスターを、各パーティーに割り振ることです。パーティー編成を安易に決めてしまうと、ゲーム後半で苦しい思いをすることになります。
（モンスターの特性P.38を参考にして下さい。）

●昼のパーティーと夜のパーティーで、レベルに均等さを持たせることが、最もやりやすいレベル・アップのコツ。
特定のモンスターばかりを活躍させないで、他のモンスターも頑張らせてあげましょう。

●魔界に行くと、死亡したモンスターを復活させることができます。但し、その効果は1日に1度限りとされているので有効に使って下さい。

●初期の段階では、魔法などの効果もうすく死亡率が高いので、あまり魔界から離れないようにしてひたすらジンを集めます。
そして武器や防具を作成し、装備してから出発しましょう。

●サルバンの破砕日は月1回なので、そのパーティーは成長度合いが比較的遅くなります。従って、その分死亡の確率も高いので、サルバンが近づいたら魔界近辺まで移動した方が賢明です。

●防御の経験値は結構忘れがちですが、これはとても重要なパラメータなので、注意して使って下さい。

●石板
石板は、全部で108つあります。あまり遠出すると危険ですが、身近な所は最初のうちに、いくつか回っておいた方が良いでしょう。そして、通った所は全て備えつけのチェック・シールを貼って、確認していきましょう。

●コールドスリープルーム
魔界からずっと北の方に行くと、人類が残したコールドスリープルームがあります。ある程度強くなったら、この建物に入ってみて下さい。

●イベント
イベントには、パーティー全員が生きていないと起きないものもあります。仲間が死亡している場合など、イベントは二の次、というわけです。ですから、できるだけ全員がグッドの状態でいれるよう心掛けて下さい。

●宇宙船
この中には、IDカードがないと入れません。IDカードは、各地に点在するエイリアンのベースキャンプを回れば、手に入れることができます。

●海
モンスターは、水に入るとダメージを受けてしまいます。
空を飛べるモンスターがパーティーにいれば、飛行することによって、楽々海を越えることができます。

モンスターとは

貴方の扮するキャラクターは、今回モンスターとなって行動します。
モンスターの種類は、ハーピィ、オーク、ガーゴイル、ゴブリン、アンドロ・スフィンクス、ゴーレム、サイクロプス、ドラゴン・ニュート、ジャイアント・スネーク、ミノタウロス、スケルトン、スライム、以上12種類です。
（詳しくは、モンスター紹介P．4参照）
どれも、メジャーなモンスターとして活躍しているので、その特性など見るまでもなく、御存知の方もいらっしゃると思いますが、このゲームに関しては多少お考え頂いたものと異なる場合があります。
ゴーレム、スケルトンを例にとると、魔法をかけられ命令を受け、任務を遂行するといったパターンが、最も一般的に知られています。
しかし、今回そういった概念は一切捨てて下さい。
モンスターは、あくまでもモンスターですが各々独立した意志を持ち、行動するのです。
パラメータを見てもわかるように、むしろこれまでのR．P．Gと比べ、よりR．P．Gらしい感覚を持っているといえましょう。

スタッフ

企画・原作
飯島健男

技術
渡辺裕志

企画補佐
鈴木　力
須藤　敦
恩田やよい
大久保ゆかり

技術補佐
佐藤　洋
林　修一
折原雄治
有賀達夫
青木雅行

美術
武井一昌
西塚耕一
小林功一郎
中井　覚

音楽
葉山宏治
猪瀬勝幸

協力
篠原秀則
島　哲郎
松本康志
伊佐一美

制作
ブレイン・グレイ

לֵךְ בְּשָׁלוֹם ! לֵךְ לְשָׁלוֹם !

סֶגָלאֵחוד

ユーザーサポートに関して

弊社では、本製品に同封されている、ユーザーはがきをお送り頂いたお客様に限り、「ラスト・ハルマゲドン」に関してのユーザー・サポートを行っております。ゲーム内容に関するご質問は、原則として往復はがきでお願い致します。
(誠に勝手ながら、お電話での応待は一切お断わりしております。)
尚、ブレイン・グレイユーザーズクラブの会員の方も、本製品のユーザーはがきをお出し頂かないと、「ラスト・ハルマゲドン」に関するサポートは致しかねますので、ご諒承下さい。

ユーザーズクラブのご案内

ブレイン・グレイ・ユーザーズクラブでは、ただ今会員を募集しております。入会御希望の方は、住所、氏名、年令、電話番号、お使いの機種名を明記の上、永久会員費2000円(現金書留、切手、小為替のいずれも可)を同封し、弊社までお申し込み下さい。折り返し、ユーザー会員カードをお送り致します。
尚、弊社第1回記念作品「抜忍伝説」に同封されているユーザー登録はがきは、お送り頂きますと無料で会員となれます。

◉ユーザーズ・クラブの特典

- ユーザーズ・ニュースの発行
- サービス・ソフトの通信販売
- ブレイン・グレイの新作等、いちはやい情報の告知
- その他イベント等へのご優待

〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル3F
(株) ブレイン・グレイ「ユーザー・サポート」係 宛
TEL. 03(264)3039

Brain Grey

株式会社ブレイングレイ

〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段NIビル TEL 03-264-3039