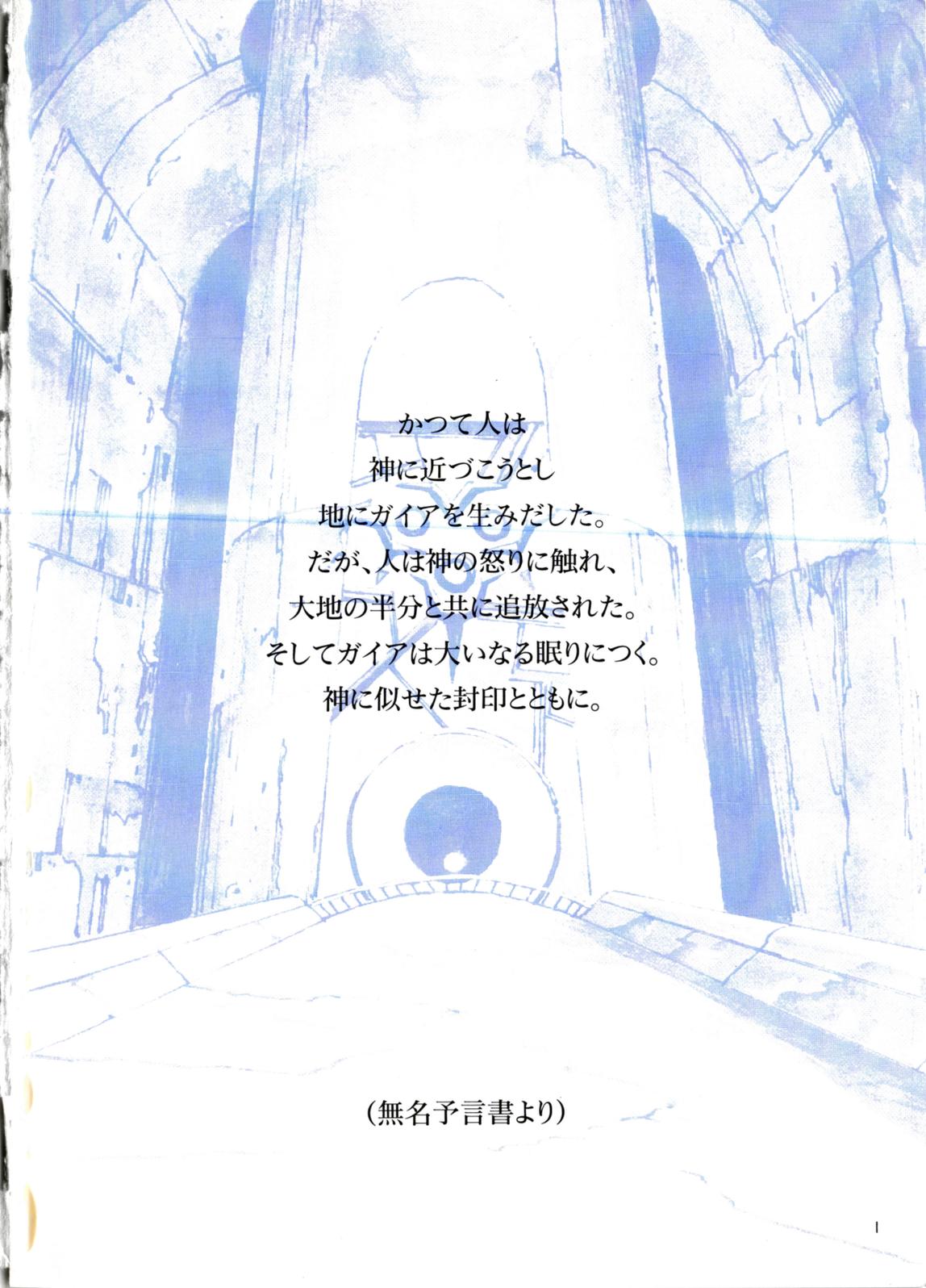




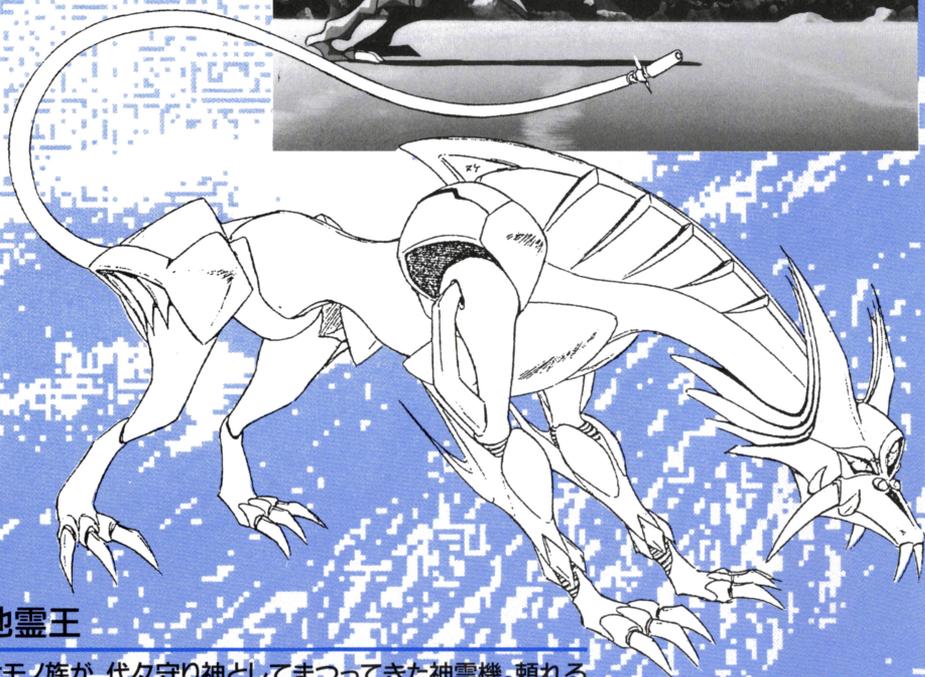
21世紀ノビースト三獣士 ワールド・ガイド
ガイアの書



かつて人は
神に近づこうとし
地にガイアを生みだした。
だが、人は神の怒りに触れ、
大地の半分と共に追放された。
そしてガイアは大いなる眠りにつく。
神に似せた封印とともに。

(無名予言書より)

MAIN CHARACTERS



地霊王

ケモノ族が、代々守り神としてまつてきた神霊機。頼れるワンの相棒だ。大地の力をあやつり、スピードにかけては右に出る者はないだろう！

ワン・ダバダ

その名も高きケモノ族の勇者シャバ・ダバダの息子。ネコ科ゆえか、集中力には欠けるが敏捷性はバツグン。クシャミひとつでトラ男に変身する、走る食欲だ！



MAIN CHARACTERS

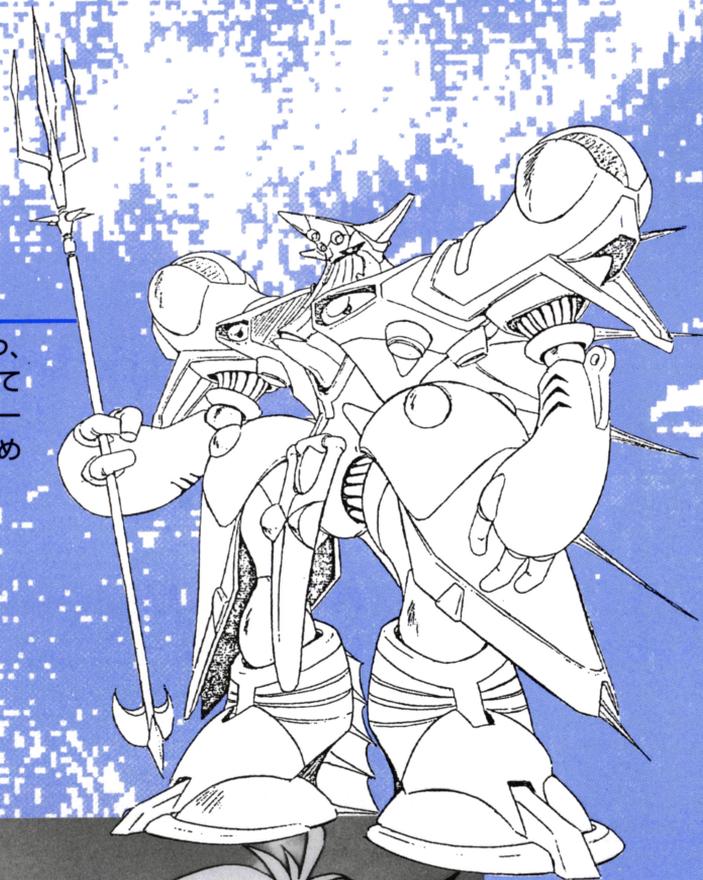
メイ・マー

マーメイド族の女王、アラ・マーの娘。
つまり、お姫様ってやつ。涙を流せば
人魚になれるが、砂漠なんかは苦手
なの。きれいな宝石に目のない、泳ぐ
物欲!?



海霊王

最大級の巨体が目立つ、
マーメイド族が神とあがめて
きた神霊機。強大なパワー
と、水を自在に操る力を秘め
たメイ・マーの下僕だ。



GUEST CHARACTERS

ナイチン・ゲール

ワオントウンにその名も高さ博愛主義の女医さん。しばしば、周辺のオアシスにも往診に向かっている



ラン・レオン

ボンポリシッポがとてもキュートな、ウサギのビースト。レオン王国の王女というからには、あのライガの妹？なんて、ライオン娘じゃないのという疑問も、かわいいから許す。かわいい顔に似合わず、助けを求めて一人で王国を抜け出してくる気丈さも持ち合わせている。ああ、いじらしい



ゾット・スール

露出度が多い、セクシーなコスチュームのコウモリ娘。レオン王家のお庭番で、ライガ達の心強い味方だ。コウモリだけに、夜の闇にまぎれて忍び込むのを得意としている。ライガに味方するのも、個人的な理由がありそうだが……



ホット・スール

コウモリのビーストでゾットの弟。ちよつと生意気なガキンチヨだ！



GUEST CHARACTERS

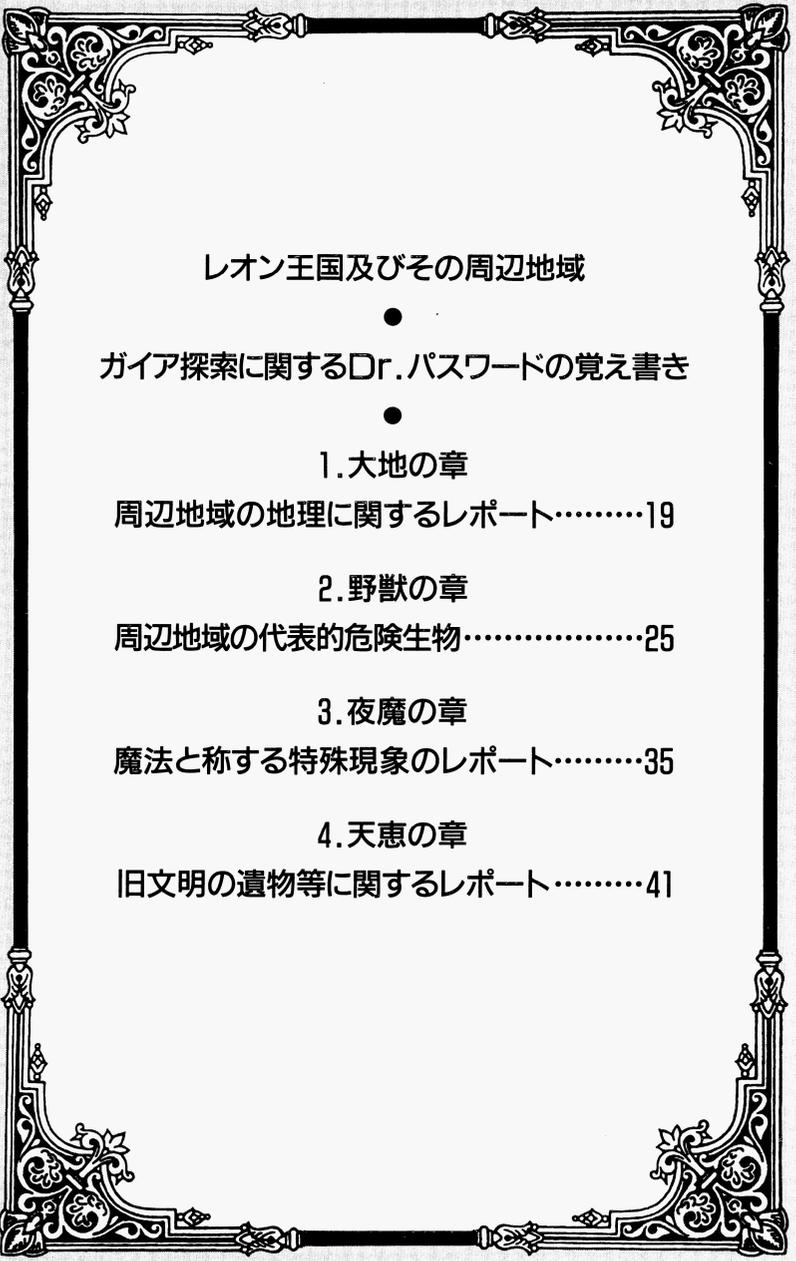
シャドーコ

次元の裂け目に住む次元生物。
死神のような姿をしているが、
そんなに悪いやつではない。ワ
ン達をある条件と交換で助け
てくれるが……

ルイ・スカル

ライガの親友を名乗る豹のビースト。
義に厚く、ライガのためには命すら惜し
まない。ラン姫となにか関係がありそう
な……





レオン王国及びその周辺地域

●
ガイア探索に関するDr.パスワードの覚え書き

●
1. 大地の章

周辺地域の地理に関するレポート……………19

2. 野獣の章

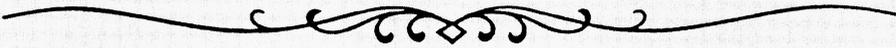
周辺地域の代表的危険生物……………25

3. 夜魔の章

魔法と称する特殊現象のレポート……………35

4. 天恵の章

旧文明の遺物等に関するレポート……………41



ヒューマンの指導者、偉大なるツァーマスター様へ

担当地域に関する報告の概要をここにお届け申し上げます。

この地域から伝承にある3体の神霊機が発見された事は、非常に興味深い事実であります。

この3体の神霊機は、必ずやガイアへの道標となってくれることでしょう。

しかしながら、あえてお叱りを受ける事を覚悟して申し上げます。

調査を進めるに連れ、私の目には彼らビーストがツァーマスター様の言われるような、

単なる動物とは映らぬようになってきたのです。

私の担当地域には、前近代的な物ながら王政を敷き、

都市を作り社会生活を営んでいるビーストもあります。

明らかに、文明が発達しつつあるのです。

それでもなお、彼らは魂すら持たぬ野獣なのでしょうか？

私は恐れております。

彼らビーストこそが、この大地に神が受け入れた、

祝福された民なのではないかと思えるからです。

もしそれが事実ならば、我々ヒューマンこそが呪われた侵略者なのですから。

はたしてガイアを目覚めさせたとき、裁かれるのはどちらの民なのでしょうか？

ビーストどもでしょうか、それとも我々でしょうか？

重ねて、申し上げます。

この大地はすでに彼らビーストのものと化しております。

私たちの行いは正しいのでしょうか？

Dr. PASSWORD



大地の章



おそらくは大戦争後に大規模な地殻変動が起きたのだろう。海沿いのかなり狭い地域に、これだけの多種多様な風土が密集しているなど、旧世紀では思いもよらなかったはずだ。灼熱の砂漠や息もむせぶようなジャングル、さらには万年雪を被った高山までが、この差し渡しわずか数百キロの空間に隣接しているのだ。ビーストはこの変化に富んだ地勢に対応するべくして進化した事が、容易に推測される。(PW)

レオン王国

ライオンのビーストを王に戴く、この地域の支配国家。王都レオンシティを中心に、農耕や牧畜、さらには鉱工業が発達しつつある。王国第二の都市であり、南方地域への玄関口となっているワオンタウンを通じて、王国領土外に点在する各種ビーストの集落との交易も開始されつつある。王族と貴族から構成される、一部特権階級に権益が集中する社会形態を取っている。特権階級に猛獣のビーストが多いのは、戦闘力に勝るビーストが、草食獣などの弱いビーストの集落を吸収していった末に、現在の王国として成立したためだろう。ちなみに旧世紀ではライオンを百獣の王と称していた。現在はシシが王位に就いているが、最近は病にふせており、ライガ皇太子への代替わりが近いものと思われる。また、原始的な社会にありがちな人種差別もなりを潜めており、各種族間の婚姻も認められている。このことから、レオン王国の文化水準の高さがうかがえる。

アルクトアカン砂漠

ワオンタウンの東、かなり広い範囲にわたって砂漠化が進んでいる。各所にオアシスが点在するものの、灼熱の砂漠を横断する事は非常に難しい。そのためか、王国では凶悪な犯罪者の収容施設として、俗に東の監獄と呼ばれる牢獄をこの砂漠に設けている。仮に監獄を脱走しても、脱走者は砂漠で野たれ死ぬのがおちと言われている。

モリ森

ワオンタウンと海岸地方の間に有る、密林地帯。非常に危険な野獣も多く、道らしい道もできていないので、横断する事は容易ではない。レオン王国が海岸地方と交易を始める際に、最大の障害となっているのがこの森である。トリ族、あるいはコウモリ族のように空を飛べる種族ならば、森を飛び越えて行き来する事も可能だが、重い荷物を運ぶのには向かないだろう。

BEAST 3

Return of Gaia

**ジンのピラミッド**

レオン王国の辺境にある、きわめて有力なガイアの手がかりである。建物全体から高いエネルギーの痕跡が発見され、その象徴的な外観からも生きているガイアの端末が存在するか、あるいはガイアそのものである可能性も予測される。地下が封印された状態にあるため、何らかの鍵が必要と思われる。この鍵については現在調査中である。

海岸地方

原始的な集落が多数存在しているが、内陸部のレオン王国のように発達した政治形態を取っている物は存在しない。多くは長老の指導による原始共産主義の集落のようである。例外的に、人魚族だけは世襲制の女王によって治められているが、これは典型的な母系社会にみられる女家長制度ではないだろうか。なお伝承にある3体の神霊機がこの地方で発見されている。前述の人魚族の集落、ケモノ族(トラ族を中心に雑多なほ乳類のビーストが集まって構成されていた)の集落、そしてトリ族の集落で神としてあがめられていた。この地域に集中していた事には、何か理由が有るのだろうか？

テンテンフットの岩山

海岸からそう遠くない場所にある岩山。付近の住人から得た情報では、山頂付近に古代の遺跡らしき物が存在するようだが確認されていない。山腹からは石炭が産出し、炭坑もある。ただし、この炭坑がビースト達によって開発されたものなのか、それとも旧世紀の炭坑がそのままの形で現在まで存在している物なのかは定かではない。

ブルーレインボウの洞窟

洞窟のなかば以上が水に浸かった状態にあり、人魚族の緊急時の避難場所として使用されている。洞窟の最奥部に古代の遺跡が存在するという噂や、洞窟の中を巨大な神像が泳いで行ったという伝説があるが、水位の問題で確認するに至っていない。

BEAST 3

Return of Gaia

**サイハテの塔**

現在ウラノスが駐留している場所からさほど遠くない地点に存在する建造物。大戦争を生き残った建造物らしく、何らかの機械装置が詰まっている。場合によっては詳しい調査を行う必要が生じるかも知れない。

アラモットの町

海岸地方では最も近代的に整備されている町である。我々ヒューマンに対して組織的な抵抗が可能とは思えないが、一応の戦力も持っているようだ。

コラコラ僧院

ビースト達の宗教的リーダー、タライ・ラバが院長をつとめる僧院。しかし、ビーストの大半は宗教に関心がないので、その意味での存在意義は薄い。むしろ、代々の僧院長から受け継がれた古代の知識や伝承が、ガイアの探索にあたって重要な情報となるのではないだろうか。

モットーホルン山

レオン王国辺境に存在する、万年雪を被った山。気候的にも高度的にも万年雪や氷河が存在できる条件を揃えていないのだが、なぜか万年雪に覆われている。雪山近辺では次元生物を目撃したという報告も多く、異常な時空震も観測されている。このことから雪山の周辺、あるいはその内部に次元の裂け目が有って、その影響で山周辺の温度が極端に下がっているのでは思われる。ガイアの探索とは直接関係しないが、調査する価値は有るかもしれない。

野 獣 の 章



大戦争とその後起きた大異変は、地上の環境に壊滅的なダメージを与えた。既存の生態系は破壊され、新たなそれがとってかわった。かつて地上の王者だった人類に代わってビーストがはびこったように、新種の野獣達が地にあふれた。結果として生き残ったのは、生きる事に貪欲な物ばかりだったようだ。積極的に捕食行動に出る物ばかりが生き残り、より強い物、より大きい物が繁栄した。この超短期間での急激な進化は移動する食肉植物すら生み出した。逆に、原始の密林を思わせる巨大な昆虫の復活も確認されている。それら凶悪な新生物の中から、特に危険と思われるもののサンプルをそろえてみた。(PW)



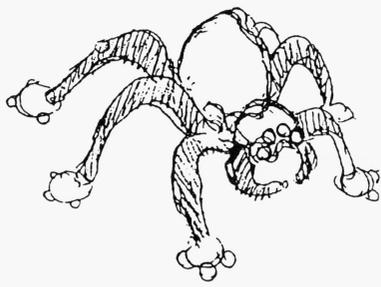
◀サンプル① キノコノコ

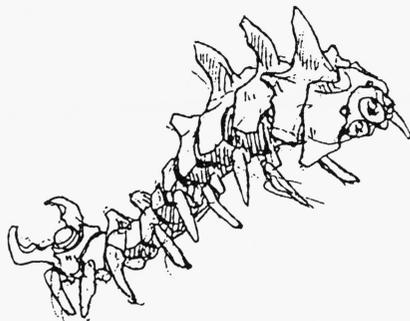
ビースト達がキノコノコと呼んでいる、この巨大な菌糸生物は、主に洞窟などの薄暗く、水気の多い場所で繁殖している腐肉食らいだ。

恐ろしい事にキノコノコは餌となる死体を、積極的に作り出す習性がある。何にも知らずに近づいてきた動物を、毒性の高い胞子を飛ばして攻撃し、弱った所に根を張って自分の苗床にしてしまうのだ。

かように恐ろしいキノコノコではあるが、動きは非常に遅く物理的な攻撃力は無いに等しいので、胞子さえ吸い込まなければ何も恐れる事はない。

ちなみに、毒のあるのはカサの部分だけで、カサを切り落とした軸をよく洗い、縦に細く裂いて酒蒸しにすると非常に美味という報告があった。



BEAST 3**Return of Gaia****◀サンプル③ ムカテンテ**

ともかくこの世界の昆虫とその仲間達は、やたらと大きくなる傾向があるようだ。この忌まわしき生き物の先祖も、旧世紀ではムカテの呼び名で知られていたものだ。

天然の硬い鎧をまとった体の節々から、胸が悪くなるような無数の足が生えており、鉄をも噛み砕くアゴで攻撃してくる。

ムカテンテと戦う場合、ともかく生理的嫌悪感が先に立って戦意が鈍ってしまう。テンテンフット周辺で多数見られるが、強敵ではないとはいえ戦いたくない相手の一つといえる。

◀サンプル② クモポツポ

中型犬ほどもあろうかという、不必要に大きくなりすぎたクモの子孫だ。すでに大きくなりすぎて、自らが作り出す糸で体を支える事は出来なくなり、クモの巣を作る習性は失ってしまっている。

クモポツポの攻撃方法は、6本の足を器用に操り、すばやい動きで体当たりをかけてくるほかに、離れたところから糸を飛ばしてくるやり方が知られている。興味深いのは、飛ばしてくる糸の先端にクモポツポの幼体がはりついている事だ。

サンプルを解剖してみると、腹節の中には幼体がぎっしりと詰まっていた。クモポツポは胎卵生なのだ。さらに詳しく調べてみると、胸節と腹節の間に親指大のクモポツポのオスが発見された。つまりクモポツポは巨大なメスグモと、それに寄生する小型のオスグモが存在し、その幼体は母親が飛ばした糸に乗って犠牲者に取り付き、母親の糸を使って身動きできないようにした犠牲者を食べて成長するのだ。



▲サンプル④ シダラナイ

モリ森に調査にいった下級兵士のひとりが、苦戦の末にこの怪物を倒し、その体を調べたとき意外な正体に驚いたという。なぜなら、これは純粋な植物だったからだ。

おそらく驚異的な変異を遂げたシダなのだろう。植物としては原始的な存在なのだが、なぜか高度な運動能力を持ってしまった。体内の水分を移動させる事で各部を動かし、歩き、飛び跳ね、噛みついてくるのである。

その動きを制御している部分がどこにもないのが不思議だが、私は一つの仮説を立ててみた。すなわち、シダラナイは動物を擬態する事で大変異を生き延びたのだと。植物のまねをする昆虫がいるように、動物のまねをする植物が存在する可能性を否定する事が出来るだろうか？

シダラナイの動きは実は攻撃行動ではなく、そばを通りかかった動物の体温や、動物が出す炭酸ガスに反応して示威行動を取るのだ。つまり、シダラナイは生きたピツプリ箱なのである。

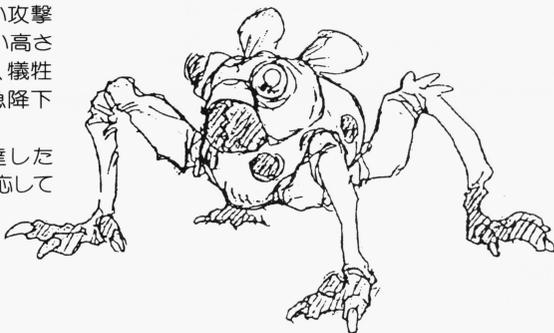
BEAST 3

Return of Gaia

サンプル⑤ ジャンピオン▶

一見、跳ね回るしか能のなさそうなこの虫は、実はとても恐ろしい攻撃を仕掛けてくる。とてつもない高さに飛び上がって姿をくらし、犠牲者の死角から急所を狙って急降下するのだ。

ジャンピオンの異常に発達した後ろ足は、この奇襲戦法に適應して進化を遂げたものなのだ。

**◀サンプル⑥ ポコンチ**

アルフトアカン砂漠で発見されたポコンチには変わった習性がある。幼虫から成虫に変態する際にサナギになるのだが、成虫になってもこのサナギの抜け殻の中に住んでいるのだ。日中の猛暑を半ば地中に埋まったサナギの中で過ごし、夜は獲物を求めて砂漠を徘徊している。

非常に縄張り意識の強い生き物で、同種族にも容赦ない攻撃をする事で知られている。特に、自分のサナギに近づくものは、殺して食いつくすことを心がけているようだ。時々砂嵐などで自分のサナギを失ったポコンチが、他人のサナギを狙って壮絶な奪い合いを繰り広げる姿が目撃されるといふ。





◀サンプル⑦ ドッカーン

ビーストそのものを除けば、この世界で最も危険な敵の一つがこのドッカーンといえる。この虫は、毒蛇が体内で毒を作るように、きわめて危険な爆発物を体内で調合しているのだ。

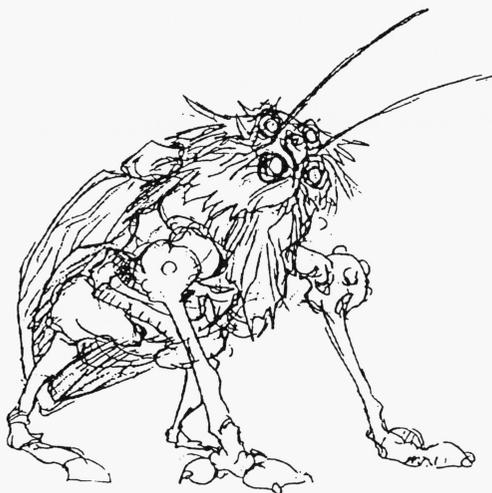
ニトログリセリンに匹敵する爆発力を持った体液は、ドッカーンの体の中にあるあいだは安定しているのだが、空気に触れると急激に酸化して不安定になり、ちょっとした衝撃で爆発するようになる。

1匹1匹が分泌する量は、大きな脅威になり得ないが、困った事にこの虫には定期的に群れをなして移動する習性がある。群れが通り過ぎた後は、文字どおり絨毯爆撃をくらったように荒れ地が広がっているという。



KO CENTURY
BEAST 3

Return of Gaia



◀サンプル⑨ ゴキタロウ

このテラテラと黒光りする昆虫が、旧世紀では最悪の生物とたたわれたゴキブリの子孫であることは想像にかたくない。やはり、大異変といえどもあの旺盛な生命力を絶滅する事は出来なかったようだ。

ともかく嫌がらせのために出現するような生き物で、さして強くないのだが、ひたすらしぶとい。しかも、生理的な嫌悪感をともなっているため、うまくコントロールする事が出来るならば、敵兵の足止め用に飼育してみてもどうだろうか？

◀サンプル⑩ ガッガッガッ

これを野獣と呼んでよいのかどうか……。これは非常に希有な種族だが、昆虫のビーストが存在している証拠なのだ。

普通のビーストですら脳ミノの内容がスカスカになっているのに、このガのビーストは知性のかけらも残っていない。あるのはただ本能のみで、食欲と性欲にその行動のほとんどを支配されている。彼らとコミュニケーションを取る試みが、数度に渡って行われたが、失敗に終わっている。

**▲サンプル⑩ カニドーラス**

カニの変種は海岸地方でいくつも報告されているが、中でもカニドーラスは飛び抜けて攻撃的な変種だ。カニドーラスの先祖は、大異

変の際に乾燥が進む場所に取り残されたのだろう、今ではすっかり陸上に適応しきっている。

呼吸の問題は、自分の体液をエラに循環させる事で解決しているが、やはり徐々に水分を失ってゆく。失った分を補給するために、動物を襲うという、困った適応の仕方をしてしまった。例え満腹状態にあっても、常に獲物を求めているという。

言うまでもなくカニドーラスの武器は両手のハサミ。カニドーラスの身はパサパサしておいしくないと言われるが、ハサミの部分だけは身がしまっていて珍味という、もつばらの噂だ。

▶サンプル⑪ ウツボリュウ▶

珍しく、大型化した事以外は先祖の特徴をほとんどそのまま伝えている種だ。武器は鋭い歯と、長い体を使った締め付け。食欲の権化のようなウツボリュウは、海のギャングとも呼ばれていて、水棲ビーストにとっては日常的な敵として知られている。海の一族の間では、一人でウツボリュウを倒す事が成人への通過儀礼として行われている。

BEAST 3

Return of Gaia

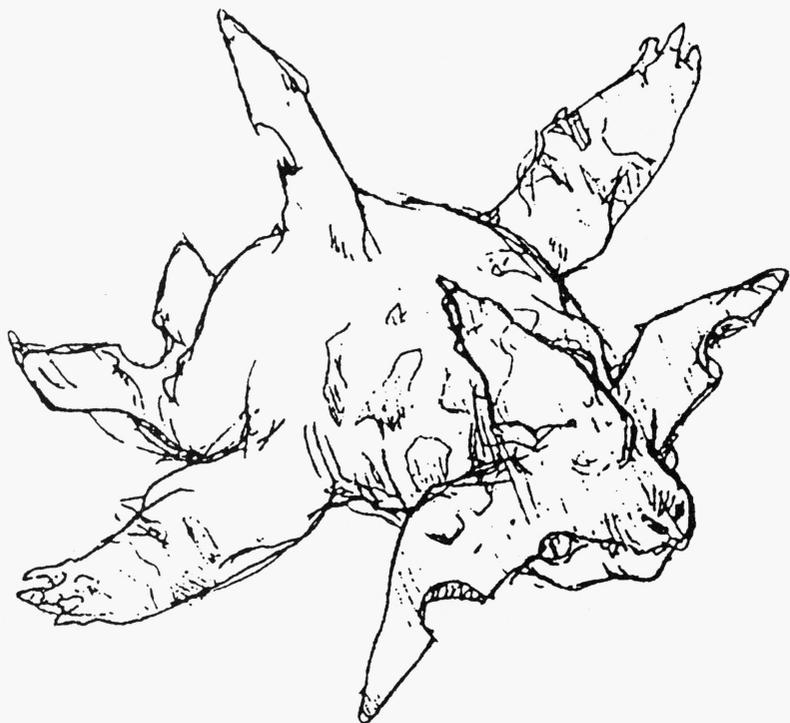
サンプル① ドテキンギョ▶

この魚は生き残るために急激な先祖帰りをしてしまった。生存競争を勝ち抜くため、身を守るために全身をヨロイ状の硬いカラに包んだのだ。

もともと、さほど交戦的な種ではないが、追いつめられたときなどは自らを弾丸と化して体当たり攻撃を仕掛けてくる。また、貝殻をも砕くように発達した、強力なアゴも脅威となっている。

もつとも、前述の通りおとなしい生き物なので、彼らのテリトリーを犯さない限り危険は無いと思われる。





▲サンプル⑬ マンタッタ

モットーホルン山の近くで採集された、次元生物の一種だ。特殊な力はほとんど無いが、生来の魔法に包まれていて常時空中に浮かんでいる。このマンタッタのほかにも、モットーホルン山の近くには様々な次元生物が姿を現しており、このサンプルより大型のものも少なくない。かなり大きな次元の裂け目が有るはずだ。

夜魔の章



旧世紀の賢人の言葉に「十分に発達した科学は、魔法と同じに見える」とある。本当の意味での魔法は、我々ヒューマンの世界でも知られている。ほとんどは次元生物の力を借りてという形であるが、科学的に未発達のビーストの感覚では、我々が科学力で行う事も魔法に見えるに違いない。それとは別に、ビースト達が魔法として知っている力が存在している。しかし、それは精霊や悪魔といった次元生物の力が介在したものではなく、そのかわりに旧世紀の超兵器のような物理的な力が、ビーストの思考に反応して発動しているものと思われる。それは、とりもなおさずそれら超兵器群を制御していたガイアが未だに健在という証拠であると結論づけたい。(PW)

炎系魔法

小はライターの炎程度から、大は全てを焼き尽くす地獄の業火もかくやというほど様々な強さの炎が、修練を積めば自在に操れるようになる。その正体は、たぶん旧世界の熱線兵器、たとえば衛星軌道上のSOLみたいなものを、何らかの手段でコントロールしているのではないだろうか。おもにケモノ族が得意としている魔法だ。

●メラメラ

最も初歩的な、炎系の攻撃魔法。敵に軽い火傷を負わせる事が出来る。



●ジュウジュウ

敵に重い火傷を負わせる。弱い敵ならば、一撃で倒す事も可能だ。



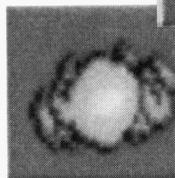
●ボウボウ

燃え盛る炎が敵を包み込む。このあたりになると、かなり修行が必要になってくる。



●ゴウゴウ

敵を焼き尽くす。たいていの敵を倒せる事だろう。



●ゴファッ

爆発的な勢いで燃え上がる炎が、全ての敵を撃破する。炎系の究極魔法。



雷系魔法

トリ族が使う雷系の魔法は、炎系の魔法と比べると華麗な印象がある。雷を呼び電撃で敵を打ち倒すこの魔法は、自然界にある静電気を何らかの方法でコントロールして武器に変えているのだろう。最大級の魔法では、気象コントロール兵器を使って雷雲を作り、雷の雨を降らしている節がある。

●ビリビリ

初歩の雷系魔法。軽い電気ショックを敵に与える。

●バチバチ

弱い敵なら一撃でショック死する、高電圧で攻撃する。

●バリバリ

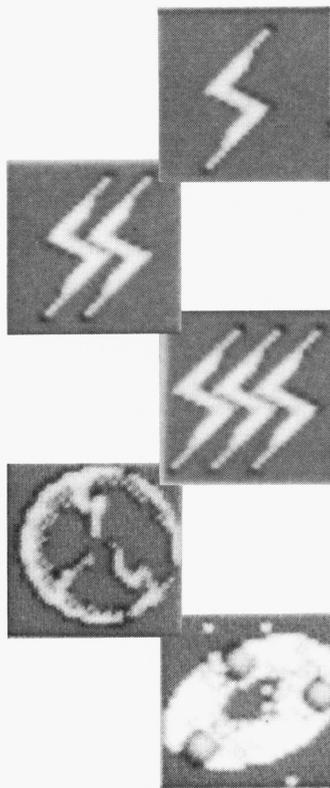
ようやく雷らしくなる。電撃が空気を伝わる音がバリバリと聴こえるようになる。

●ピカピカ

何本もの電撃があたり一帯に降り注ぐ。逃れるすべはないだろう。

●ドシャン

強力な雷が敵を撃破する。敵は一撃で黒コゲだ！

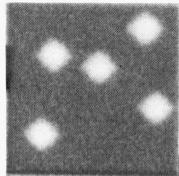


治癒・回復魔法

生物が本来持っている回復力を刺激して、生命力をよみがえらせるのが回復魔法だ。適度な刺激を与えれば、体内の毒素を中和してしまう事も可能だ。旧世紀の終わり頃には、気と呼ばれる生命エネルギーが盛んに研究されており、人工的に気を作り出す事も試みられていた。この気のエネルギーを、術者が中継する事で回復に役立っているようだ。マーメイド族の間で伝わっているらしい。

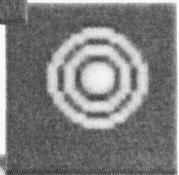
●ピシャピシャ

軽いケガをいやす。儀礼的に水を浴びせて魔法をかけていたのでこの名がある。



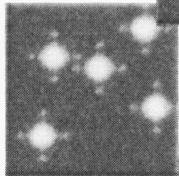
●シャワシャワ

体内の毒素を洗い流し、毒やマヒの状態をいやす。



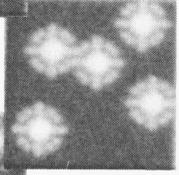
●ザブザブ

かなり重いケガでも回復させる。



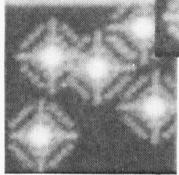
●ブクブク

死体同然の状態からでも戦線復帰できる。



●ザッパン

回復系の究極魔法。熱血フルパワーに回復する！



BEAST 3

Return of Gaia

能力強化魔法

原理的には回復魔法と似ている。気のでて体を刺激し、特定の能力を強化しようと言う魔法だ。それによって力が強くなったり、身のこなしが素早くなったり、あるいは打たれ強くなったりする。また、うまく使うと敵の能力を封じる事も可能になる。

●ドカドカ

ケモノ族に伝わる筋力強化の魔法。攻撃力が大幅に上がる。

●メキメキ

トリ族に伝わる筋力強化の魔法。防御力が上がり、打たれ強くなる。

●ビシバン

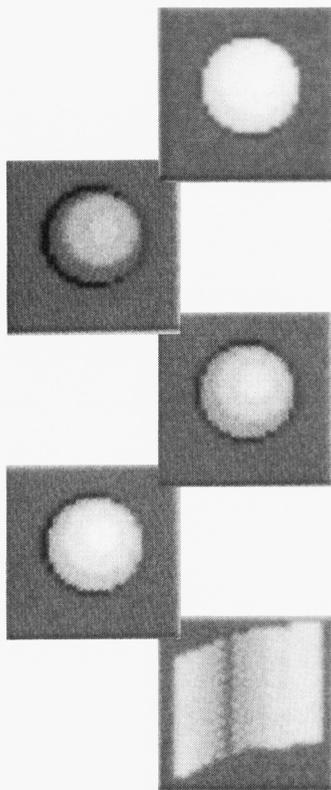
身のこなしが素早くなり、攻撃の命中率が上がる。ケモノ族に伝わる。

●スカスカ

素早くなって敵の攻撃をかわしやすくなる。トリ族の魔法。

●キューーン

敵の魔法能力を封じる。あまり長時間は効果が続かない。トリ族・マーメイド族に伝わる。

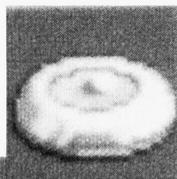


自動販売機の販売物

見た目は旧世紀の街角にあふれていた自動販売機そのものだ。だが、この機械が供給してくれる物は、どう考えてもその機体に内蔵できる量をはるかに超えており、しかも生鮮食品すら販売している。結論を言ってしまうと、この自販機は電送ネットワークの端末なのだ。端末がある以上、どこかにサーバーがあるはずなのだがいまだ見つからない。私の調査範囲にあった自販機で入手できた主な品物を以下に並べてみる。

●バッテリー

かなり高純度の、精製された魔法のエネルギーのパッケージ詰めである。使用できる機器は不明だが、どの自販機からも買えるという事は、旧世紀では使用頻度の高い品だったようだ。



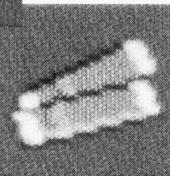
●火炎ビン

空きビンに可燃物を詰めただけの簡単な構造の武器だ。



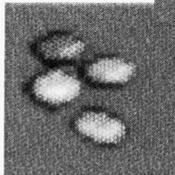
●チューインガム

栄養剤が含まれているらしく、体力回復にすぐれた嗜好品。



●チョコレート

チューインガム同様、栄養満点の食品。

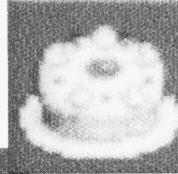


BEAST 3

Return of Gaia

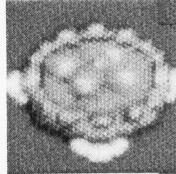
●ケーキ

どんなに疲れていても、元気全回復という激ウマのケーキ。



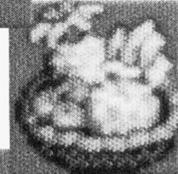
●パイ

パーティーサイズのパイ。一人では食べきれない。



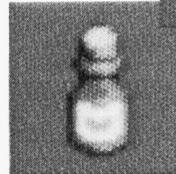
●フルーツ

バスケットに山盛りの果物。パーティー用カ。



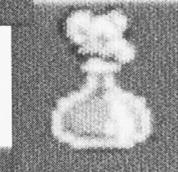
●ヘルシードリンク

解毒作用もある栄養ドリンク。徹夜の友?



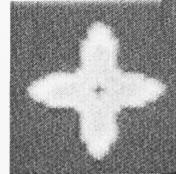
●毒薬

文字どおり、ビン詰め毒物。武器としても使えそうだ。



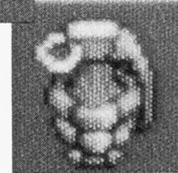
●手裏剣

特殊なデザインの投げナイフの一種。武器。



●手留弾

ハンディーサイズの投げ爆弾。武器。

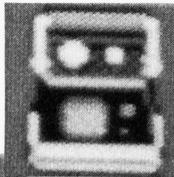


旧世紀の遺物

ビーストが先祖伝来の家宝とか、遺跡で見つけたお宝として持っていた物をかき集めてみた。中には持ち主が手放したがらず、無理に奪ってくる事もできなかった物もあって、そういった物については写真のみでの報告を許してもらいたい。

●魔法メカ

遺跡から発掘された物を買上げた。まったくもって用途不明の品物。売りつけたビーストは、魔法が使えるようになる機械だと言っていたが、使っても何も起きない。何か部品が足りないのかもれない。



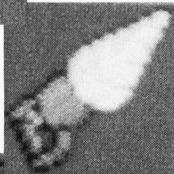
●火薬

ごく初歩的な黒色火薬を固めたもの。テンテンフットの岩山の炭坑で作業に使っていた物。



●ドリル

簡単なメカニズムの穴開け機械。レオン王国の皇太子が持っていた物は、岩をも砕く威力があった。



●姿隠しマント

これは驚異の品だ。身につけた人間の周囲の空間を歪めて、姿を完全に消してしまう。旧世紀の科学のすごさに、あらためて感心した。



BEAST 3

Return of Gaia

ビーストの武器

ビーストは種族に合わせて様々な武器を編み出している。我々ヒューマンは、武器と言ったら手持ちの物というイメージがあるが、ビーストは口も重要な武器だったりするようだ。ビースト状態になった時の使いやすさも考慮されている。

●牙

様々な材質の牙が、ケモノ族の武器として使用されている。

●爪

こちらはケモノ族が手に着ける武器。素材によって攻撃力に差が出るようだ。

●クチバシ

トリ族の口に装着する武器。

●鉤爪

トリ族の手持ち武器。
羽根の先に着けても使える。

●歯

魚の歯が主な材料。人魚族の武器。

●ヒレ

人魚族の手持ち武器。威力は期待しない方が……。



ライナーノート

「※して、※の日もサバ味噌を食う」

と、いうわけで、

ようやくここに『KO世紀ビースト三獣士』のRPGをお送りすることができた!

思えば生まれて初めてコンピュータのRPG『ブラックオニクス』をやつて以来、いつかは自分もこんなRPG作りに参加したいと思っていたんだけど、まさか、そのための会社まで作ってしまうことになるとは……。

いやはや。

クフ……あー、おじさん涙がチョチョ切れちゃうよ!

とにもかくにも、いろいろなごたごた続きの後、ようやくシナリオが上がったときの感動!

「お、終わった!」

アニメのシナリオや小説ではない満足感が、全身を震わす充実感がこみ上げ、つい、近くの定食屋に走って行って、

「おっちゃん、サバ味噌煮定食!」

と叫んでしまったほどだ。

なぜ、サバ味噌煮定食か……たぶん、ビースト化した時のメイ・マーの下半身が頭の中をグルグル回っていたからだと思う。

そのときのサバ味噌煮定食の味は……もう、字にかけない素晴らしさだった。

さて、ゲームのほうであるが、目指したのは、ともかく楽しいことなるほど、もっと自由度の高いRPGを求めるその筋の人には物足りなく感じるかもしれない。

だけど、これはRPGの形を取っている、あくまでボクらから提供する

KO CENTURY
BEAST 3

Return of Gaia

『ビースト三獣士』という物語だと断っておきたい。

決してつまらないストーリーはお見せしないから。

伊東岳彦先生もおっしゃっておられた。

「ゲーム自体のアイデアとか、グラフィックのこだわりとか、見るべきところが多いよね」——と。

そうだよ。そうなんですよ、先生!

スタッフ一同の血と汗と涙と鼻水の結晶なんだぜ、こいつは!

それでも、どうしてもこんなゲーム買って損したという人はボクのところまで文句言ってきなさい。

あやまるからさあ!

1992年11月 あかほりさとる

【追伸】『ビースト三獣士』のゲームの世界はこれで終わりじゃないぞ!
また、さらなる企画を考えちゃうぜ!

【追伸の追伸】マトリクスでは『ビースト』以外にも超スペシャルビック
な企画をどんどん考えているぞ! 乞う、ご期待!

【追伸の三乗】『サバ味噌』もうまいけど、『銀鱈の照り焼き』もバッチリだ!

【追伸の四乗】歯、みがけよ!

スタッフリスト

企画・プロデュース・シナリオ……………あかほり さとる
オリジナルキャラクター原案……………伊東 岳彦
オリジナルキャラクターデザイン……………菅沼 エイジ
オリジナルメカデザイン……………中原 れい
ビジュアルシーン作画……………ゼロGルーム
ゲームデザイン・マップグラフィックデータ……………小林 貞夫
シナリオデータ・キャラクターグラフィックデータ……………
……………奥谷 かひろ
モンスターデザイン・モンスターグラフィックデータ……………
……………佐藤 善美
ビジュアルデータ……………穂谷野 潤
ビジュアルデータ……………はたぼー
ビジュアルデータ……………藤田 武
ビジュアルデータ……………小島 美佳
風景ビジュアルデータ……………松室 剛
戦闘原案……………斎藤 大輔
戦闘デザイン・戦闘バランス……………佐藤 誠
戦闘バランス・テストプレイ……………白井 寿生
音楽・効果音……………石原 伸悟
システムプログラム……………五十公野 寛
マニュアル……………小笠原 勝
製作……………マトリクス

*このゲームはフィクションです。登場する地名、団体名、人名は実在のものとは一切関係ありません。

マトリクス

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-11-30 ダイアパレス吉祥寺605号

TEL 0422-20-5961

©プロジェクトB4/ムービック・S.M.E. ©マトリクス

