

Dungeon Master



FTL

CONTENT

STORY 1

第1章 2

第2章 7

第3章 11

第4章 17

操作マニュアル 25

I 冒険の開始 26

1 ゲーム・スタート 26

II 勇者の選択 28

1 勇者を見極める 28

2 勇者の復活と改造 32

3 リーダーの選択 33

III ゲームの操作 34

1 パーティの配置と移動 35

2 勇者のコントロール 37

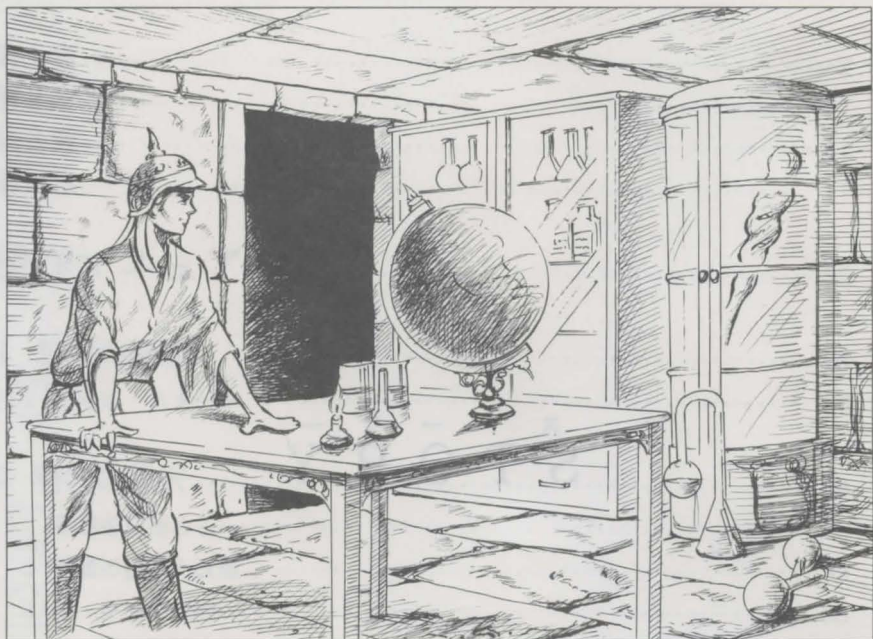
3 勇者の攻撃 38

4 呪文の唱え方 39

5 勇者の持ち物 41

IV ゲームの助言 46

第1章



偉大なる大魔道士グレイロードのダンジョン（地下迷宮）は、沈黙と、柔らかい松明の明かりに満ちていた。鮮やかな紺の布を掛けた台の上で、ガラスのケースの中に鎮座した炎の杖“ファイアースタッフ”は、松明の炎を受けて、一段と気高く、重厚な光を放っていた。

そのすぐ下で、師の言い付けに従い星図の複写を行なっているのは、グレイロードの弟子、セロン。その手に握られた真鍮製の星座盤とコンパスは、ファイアースタッフの柄を取り巻く宝石に反射した光を受けて、赤や青に輝いていた。

大きな青銅の鐘が時を告げた。セロンは星図から目を離し、ため息をついた。もう5時。大魔道士グレイロードはまだ、実験室から出てくる気配がない。

師が飼っているワタリガラスのファルクラムが大きな翼をはばたかせ、セロンの肩にとまった。



「ヤッタゾ、デキタゾ！ ヤッタゾ、デキタゾ！」

グレイロードが問題を解決させたときや、実験に成功したときに決まって発する言葉を、ファルクラムはそっくり真似てみせた。

「デキタゾ。ヤッタヤッタ！」

「それは、おめでとうございます。ならば、あの厚い樫の扉を通り抜けて、私はもう私の故郷であるビボルグの賢女のもとへ、ヘナロープを受取りに行かなければならないと、先生にお伝え願えませんか」

セロンはカラスに当たって見たが、それは一向に理解する様子を見せない。

「ヤッタ、ヤッターー！」

再びため息をつくとき、セロンは星図に戻った。

6時の鐘が鳴った。セロンは道具を置いて目をこすると、決心して立ち上がり、師の秘密の実験室の方へ歩いていった。石の床につま先立てて、音をたてないように気を遣いながら扉の前まで来ると、息を吞んで、扉を叩いた。

「先生、私はもう行かなければなりません」

返事がない。セロンは戸に耳を押しつけて、中の様子を窺った。ガラスの触れ合う音。火花が弾ける音。煙が吹き出す時のような音。すると戸の下からマナの臭いが漂い出してきた。セロンは思わず、それを深く吸い込んだ。グレイロードは重要な実験に没頭しているのであろう。

師は3日前の満月の晩から、部屋に閉じこもりっきりだ。

「先生」

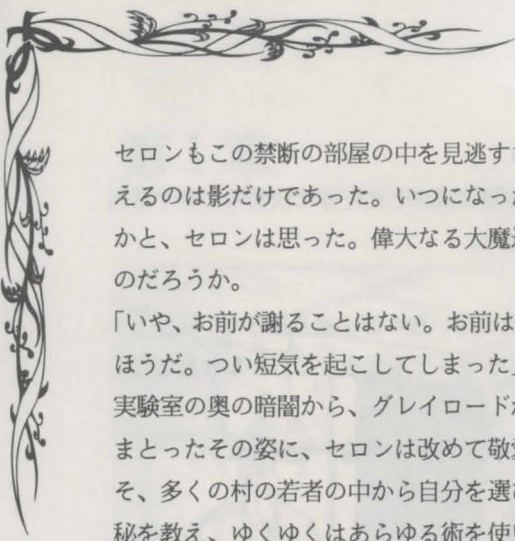
セロンは再び声をかけた。

つぶやきのような、ため息のような声が、セロンの耳に入った。それは、ドラゴンの声のようでもあり、捕えられ縛り上げられた悪魔が発する恨みの声のようでもあった。そしてようやく、グレイロードの声が聞えた。

「ちゃんと聞いておる、セロン。どうしてお前はそう、気が短いんだ。答える間というものがあるだろうが」

「すみません。でも……」

戸が開き、セロンはそれに押されるように後ずさった。ファルクラムは、待っていたかのように開いた戸の隙間から実験室の中に飛んで入った。



セロンもこの禁断の部屋の中を見逃すまいと、このチャンスに目を凝らしたが、見えるのは影だけであった。いつになったら、この部屋で働くことができるのだろうか、セロンは思った。偉大なる大魔道士の秘密の力を学べるのは、いつのことなのだろうか。

「いや、お前が謝ることはない。お前は何も悪くはないのだから。謝るのはわしのほうだ。つい短気を起こしてしまった」

実験室の奥の暗闇から、グレイロードが姿を現わした。背の高い、灰色のローブをまとったその姿に、セロンは改めて敬愛と畏敬の気持ちで胸を熱くした。この人こそ、多くの村の若者の中から自分を選び出し、弟子に迎え、魔法と物理の宇宙の神秘を教え、ゆくゆくはあらゆる術を使いこなす大魔道士に育て上げてくれると約束してくれた人なのだ。

「お邪魔する気はなかったんです。ただ、遅くなると……」

「そう気にするなど言っただろうが。わしとて、若かりし頃の気の焦りは、まだ忘れちゃおらん。お前はあの若い活力を、私に仕えることでずいぶん犠牲にきておるしの。ビボルグへ急ぐ気持ちに水を差すようなことはせんよ。ベイラのような美しい娘がわしを待っているとしたら、わしとて落着いてはおられん」

そう言って、グレイロードは天井を見つめ、セロンがいつも見慣れた夢見るような表情を満面に浮かべた。

アナイアス山の地中深く、溶岩と水晶だけのこのダンジョンで、誰とも会わずに研究に没頭する先生は、孤独を感じないのだろうか。そう思うことが、セロンにはよくあった。たとえ、ここが氷河を溶かし、その中から小人や妖精や人間やハイロードまでも蘇らせた伝説のパワージェム（命の源）の在処だったとしてもだ。

「さてと、出発の時間じゃな。土産のヘナローブを楽しみにしているぞ。ささ、マントを着なさい」

師は、一瞬己を取り巻いた妄想を払い除けるように声をあげると、セロンを促した。グレイロードが手を振ると、鉄とエメラルドの細工で飾られた木の戸棚の扉が開き、そのなかで、セロンの液化銀のマントが輝いた。

マントはひとりでに浮び上がり、部屋を横切ってセロンの体を包むと、薄暗い部屋の中でぼんやりと光を放った。グレイロードは、親が子供にそうしてやるように、マントの衿首を整え、セロンの頭にやさしくフードをかぶせてやった。セロンはその間、かすかに触れた師の手から伝わる、強いマナの刺激を体中に感じていた。



「わが友の旅に調和あれ」

師は輝く手を振り上げ、セロンの幸運を祈った。

「常に均衡を忘れません。ハイロード様」

セロンはひざまづき、師の送る言葉に答えた。

「それはやめろと言ったろうが。わしはお前の師匠ではあっても、『ハイロード様』などと呼ばれるような、大それた者ではないのだ」

師の言葉には、少々皮肉がまじっていた。

「我々がお前たちよりも偉いなどということは、ひとつもない。なかには、自分は偉いのだと、お前たちに信じ込ませているような輩もおるようじゃがな。我等はみな、他のあらゆる種類の人間たちとともに、同じ創造主の手によって氷河の中に置かれ、眠っていたではないか」

「わかりました、先生」

素直にうなづいてみせたものの、セロンはやはり、他のビボルグ人と同じくグレイロードは自分たちとはまったく次元の違う存在であるという考えは捨てることができなかった。ハイロードが神であることも、なかでもグレイロードは、最も偉大な力を持つことも、ビボルグ人にとっては常識であった。

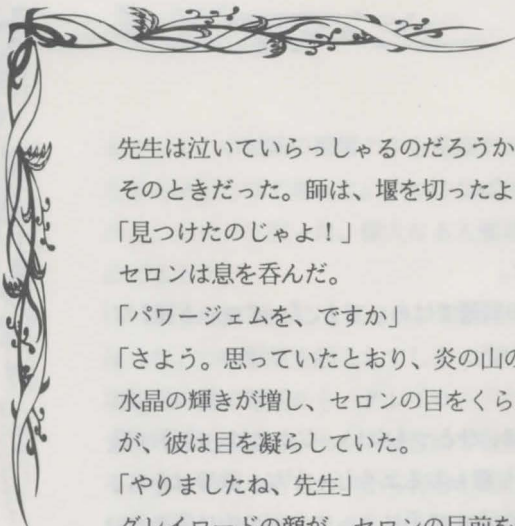
一度ならず、グレイロードは身を犠牲にしながらも、その近親者であるウィスデンによって引き起こされた戦争や不和から、人民を救っている。今彼は、他のハイロードたちのように天界での隠居生活も、また、この世界の王になってくれとのすべての人民の熱望をも拒絶して、自らがこしらえたダンジョンの底で、生命の起源と目的における様々な疑問に答えを出そうと研究を重ねている。それはすべて、人民のための調和と均衡のある理想の世界を築こうという、崇高な夢のためなのである。

2人は、ダンジョンとビボルグ程度の小旅行によく利用される水晶球のところまで歩いてきた。セロンは球の中に立ち、マントの下で腕を交差させた。

「調和を忘れるな」

「均衡を保ちます、先生」

セロンの前からダンジョンの石の壁が消え、水晶の輝きの向うに影が広がっていった。道具箱や本棚の上にも、また、セロンとグレイロードが盃を交わし、チェスを指し、古代の哲学を語ったテーブルの上にも影が降りていった。グレイロードの上にも影は降りた。しかし、彼の目は光っていた。



先生は泣いていらっしゃるのだろうか……。セロンは一瞬気になった。

そのときだった。師は、堰を切ったように、両の手を振りあげて叫んだのである。

「見つけたのじゃよ！」

セロンは息を呑んだ。

「パワージェムを、ですか」

「さよう。思っていたとおり、炎の山の中にあつたのじゃよ」

水晶の輝きが増し、セロンの目をくらませた。目を閉じなければいけないところだが、彼は目を凝らしていた。

「やりましたね、先生」

グレイロードの顔が、セロンの目前を漂っていった。

「そうとも。お前が帰ったときには、いままでに見たこともないような、すばらしい夜明けを見せてやるぞ」

セロンが目を細めて水晶球の外を必死に眺めていると、ファイアースタッフの入ったガラスケースがゆっくりと開き、グレイロードが大きな音とともに、ファイアースタッフを取り出すのが見えた。

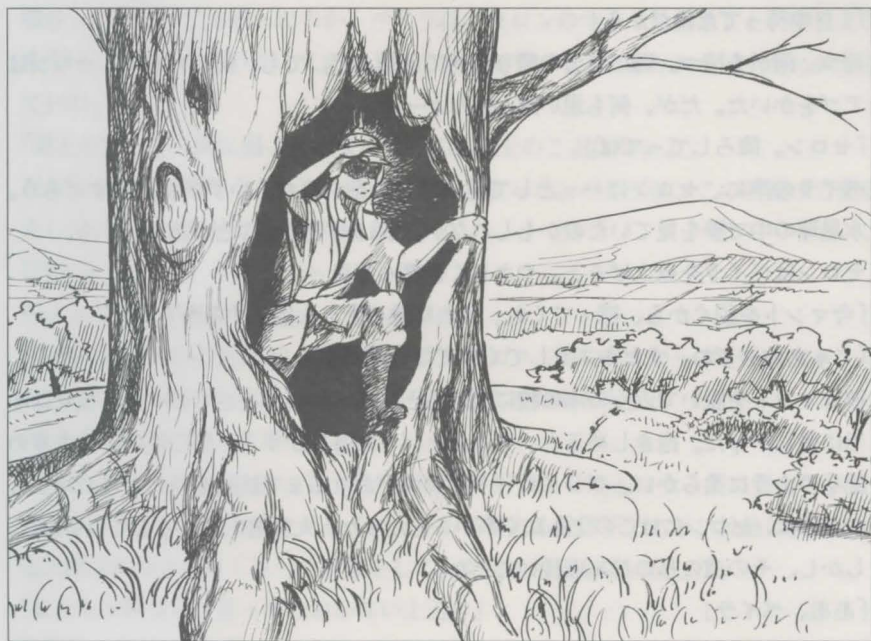
セロンが水晶球の内側を激しく叩いた。

「いけません、先生。私のいない間にパワージェムをお取りになるおつもりですか。ひとりでおやりになるために、私を遣いに出したんですね。先生、私にも手伝わせてください。お願いします。無茶をなさってはいけません！」

いっそう輝きを増す水晶球の中で、セロンは泣き叫んだ。月が、太陽が、星が、何度もセロンの周りをぐるぐると回りだした。強い光のパルスは、セロンの目を突いた。それは金色、いや、銀色、違う、ただの白でもない、生き物の魂のように、ハイロードの心のように、それらすべての先祖を生み育てた氷河のように、純白の白熱光であった。

セロンはひざをつき、目を覆った。すると何かが、彼の体を包み込んだ。マナだ。これまでに経験したことのない強力なマナだ。セロンは、そのあまりのショックの強さに水晶球の中に倒れ込んでしまった。

第2章

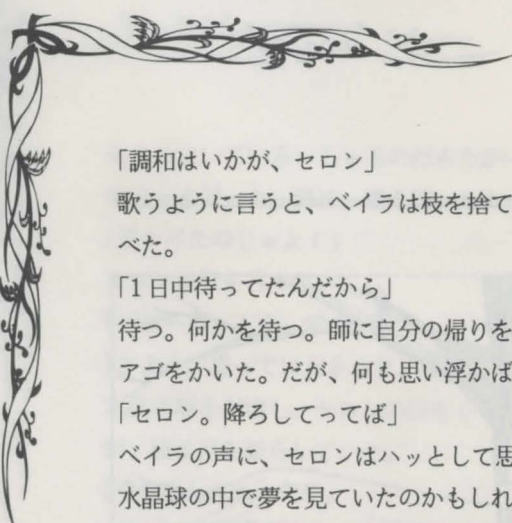


魔法の檜の大木の裂け目の中で目を覚ましたセロンは、驚いて飛び起きた。旅の終点に無事たどり着いたのだ。

眉間にしわをよせて、彼はゆっくりと立ち上がった。何か、心に引っ掛かるものを感じてならない。出発の直前、実験室で何かよくないことがあったのだ。師に関する何かだ。セロンは天を仰いだが何も思い出せなかった。この水晶球に乗り込んだときのことすら記憶にない。

困惑とともに空から出ると、まばゆいばかりの白いりんごの花びらがセロンに降りかかった。

それは、セロンの婚約者ベイラの仕業だった。彼女は、檜の木割れ目から上半身を乗り出して、父親のりんご園から取ってきたりんごの木の枝を笑いをこらえながら揺すっていたのだ。



「調和はいかが、セロン」

歌うように言うと、ベイラは枝を捨て、セロンにかわいらしい柔らかな手をさしのべた。

「1日中待ってたんだから」

待つ。何かを待つ。師に自分の帰りを待てと頼んだ。でも、何のために。セロンはアゴをかいいた。だが、何も思い浮かばなかった。

「セロン。降ろしてってば」

ベイラの声に、セロンはハッとして思い悩むのをやめた。いずれ思い出さだろう。水晶球の中で夢を見ていたのかもしれない。前にもそんなことがあったから。

セロンはベイラを見上げると、やさしく微笑んで言った。

「今マントを脱ぐから、待ってくれ。これに触ると、火傷をするからね」

「じゃあ急いでね。まだキスもしてくれてないんだから」

彼はマントを脱いで近くの本の枝に掛けると、ベイラに手をさしのべた。彼女は本当に美しかった。抱きしめると、りんごとバラの香りがする。髪の毛は、うさぎの綿毛のように柔らかい。グレイロードの許可がおりるまで結婚を待たなければならぬのは、セロンにはこの上もなく辛いことだった。大魔道士になるまでの辛抱だ。しかし、その道のりのなんと長いことか。

「ああ、ベイラ」

セロンは、ベイラの髪を見つめてため息をもらした。

「一晩でいいから、君と一緒にいたいよ。でも、この旅は先生のお遣いだから」

それを聞いてベイラは、ちょっと眉をしかめた。

「あら、あなた、お父様の家に泊まるようにとグレイロード様がお言いつけになったって、言ってたじゃないの」

「そうだっけ」

「そうよ。満月の晩に。忘れちゃったの」

やっぱり、何かがおかしい。セロンは、ぼんやりとベイラの髪をなでた。どうして、こんな大切なことまで忘れてしまったのだろう。きっと、ほかにも忘れてしまったことがあるはずだ。



「本当だってば。お父様に聞いてごらんなさいよ。あなたは、うちに泊まることになっているのよ。ちゃんと用意もできているわ。あれをしまっておける、安全な場所も作ったわ」

咬みつかれるとでも思ったのか、ベイラは、セロンのマントを指さすと、すぐに手を引っ込めた。ベイラが、このマントを怖がっていることをセロンは十分に承知していた。

「君とお父上と一緒に過ごせるなんて、これ以上のことはないよ」

セロンは困惑を隠そうとして、明かるくふるまった。ベイラは、この言葉のご褒美として、もう一度セロンにキスをした。

「行きましょ」

ベイラは両手で彼の手を握って引っ張った。

「今晚はお父様のご招待よ。賢女様も、グレイロード様のヘナローブを持ってきてくれているわ。それから、川のほとりで2人きりでお楽しみ」

「そうまで言われちゃ、断れないね」

セロンはこのとき初めて、もう自分はただの男ではないということに気が付いた。自分は一人前の男であり、グレイロードの名誉ある愛弟子であり、社会に貢献できる人間なのだと。よく自分の自慢をしていた母の言葉を思い出した。

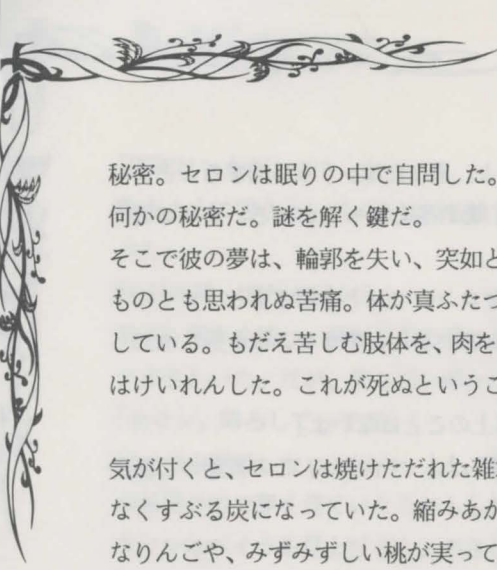
「まともな娘なら、放ってはおかない上玉さ」

しかし、今セロンが欲しいのは、ベイラただ一人だった。

その晩は、鹿肉とベイラの父親特製のビールという、豪華な食事を楽しんだ。そしてセロンは、ベッドの掛け金にマントを掛けて、深い眠りについた。その顔には、満ち足りた微笑みが浮かんでいた。

彼はその夜、すばらしい夢を見た。ベイラとの結婚式、2人の結婚生活。グレイロードは、山腹の小さな家を2人にプレゼントしてくれた。家の周りには、羊やがちょうがたわむれ、美しい滝から水が流れ落ちる池まで用意してくれた。グレイロードにとって、これくらいのことは朝飯前だ。そして、セロンとグレイロードは、ベイラに彼らの秘密を伝授する。もちろん、伝授するといっても、ほんの遊び程度のことにすぎない。ハイロードの縁者と大魔道士の胸に秘めておくべき秘密は多く、グレイロードだけが持つ秘密というものもあるからだ。





秘密。セロンは眠りの中で自問した。ダンジョンを出発するときに、何があった。何かの秘密だ。謎を解く鍵だ。

そこで彼の夢は、輪郭を失い、突如として悪夢に転落した。全身を貫く、この世のものとも思われぬ苦痛。体が真ふたつに裂けるようだ。自分の悲鳴が耳の中で反響している。もだえ苦しむ肢体を、肉を、心臓を鋭い炎が貫いた。髪は燃え上がり、骨はけいれんした。これが死ぬということなのか。セロンは、まさに死を実感した。

気が付くと、セロンは焼けただれた雑木林の丘の上に立っていた。周りの木々は、みなくすぶる炭になっていた。縮みあがり、だらりと垂れ下がった樹皮には、真っ赤なりんごや、みずみずしい桃が実っていた頃の面影はない。空は炎で真っ赤に染り、立ち込める煙はセロンの喉を刺した。村は廃虚と化していた。兵士が子供たちを追い掛け回している。村人の叫び声が、山々にこだましていた。そのとき、耳をつんざく雷のような音がとどろいた。セロンは思わず目を固く閉じた。

再び目を開けると、セロンの足はすでに地上を離れ、駆け抜ける軍隊を眼下に見下ろしていた。戦争、飢餓、疫病、どこを見渡しても悲劇と苦難に打ちのめされた人々の姿が目に入った。

たまらなくなつて、セロンは悪夢の中を駆け抜けようとした。焼けた木々の間を縫って、砲弾に掘り返された地面をかすめて、彼は飛び続けた。天が裂け、凍りつくような雨がセロンを打ちつけた。強い風が、セロンを羽毛のようにもてあそんだ。マントの前を深く重ね合わせ、セロンは叫んだ。

「先生、いけません。ひとりでなさってはいけません。やめてください、先生。私の帰りを待ってください」



第3章

セロンは頭の上に手をかざした。

自分の手の向こう側が見える。気が付くと、体全体が透明になっていくではないか。

「これは夢だ」

自分に言い聞かせた。確かに鮮明な夢ではあるが。先生が言っていたではないか、力が増すごとに強烈な映像を夢に見て悩まされることがあると。

『そうではない』

耳元で声がした。

セロンが瞬きをすると映像は消えた。彼はアナイアス山のふもとのグレイロードのダンジョンの扉の前に立っていた。

「誰だ、私の夢に語りかけるのは」。セロンは振り返った。

『夢ではない』

「姿を見せろ」

『それはできぬ』

「見せろと言っているんだ」

マントの中から手を差し出し、セロンは魔法の構えを見せた。そして、拳に魔力を集中させると視覚の呪文を唱えた。

すると一瞬、扉の前に光の球が現われたかと思うと、ずっと小さくなった。セロンは視覚の呪文を繰り返すと、光の球は前よりも明るくなった。

これは、グレイロードの水晶球だ。見る間に、その球の中に白いぼんやりとした影が立ち上がった。

「セロン」

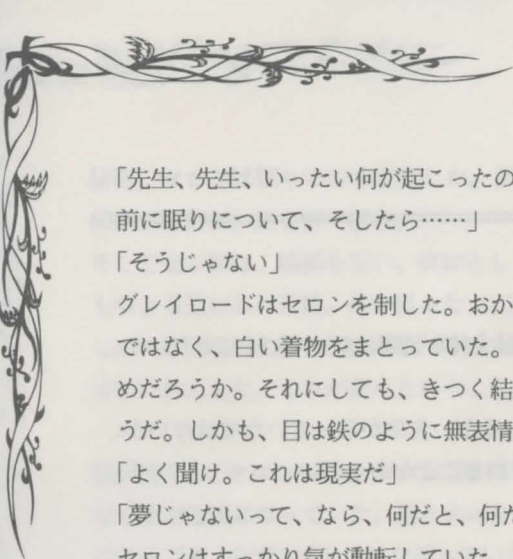
影はセロンの名を呼んだ。

セロンは、3歩後ずさった。

「先生、ですか」

「セロン」

再び声がすると球の光が増し、その中にグレイロードの顔が現われた。セロンは思わず走り寄り、球に抱きついた。



「先生、先生、いったい何が起こったのですか。これは夢なんですよ。私はちょっと前に眠りについて、そしたら……」

「そうじゃない」

グレイロードはセロンを制した。おかしいことにグレイロードは、いつものグレイではなく、白い着物をまとっていた。ころなしに顔が陰しく見えるのは、そのためだろうか。それにしても、きつく結ばれた師の口許はまるで怒っているときのようだ。しかも、目は鉄のように無表情だ。

「よく聞け。これは現実だ」

「夢じゃないって、なら、何だと、何だとおっしゃるんですか」

セロンはすっかり気が動転していた。

「落着け。ヒステリーを起こしている時間などないのだ」

グレイロードの声は厳しかった。

「すみません。先生」

セロンは透明な自分の体を見下ろした。

「先生、これは何の魔法です。私たちはふたりとも、幽霊になってしまったのですか」

「パワージェムを取り戻そうとしたんじゃないよ。愚かなことに、パワージェムを発見した喜びのあまり、ビボルグの賢女のところへヘナロープを取りに行くお前に、そのことを話してしまった」

「そうだ。思い出した。これだったんだ。これがどうしても……」

「シッ、黙って聞きなさい。そこでわしは、お前の記憶を消したのだ。忠誠心のあまり、お前がわしと共に残ると言い張らないようにな。パワージェムの奪回は、命がけの作業だからな」

「呪文を発見していたんですね。私には何もおっしゃらずに」

「呪文を唱え始めたときだ。わしは唱え方を間違えていた。そのため、パワージェムに呪文のエネルギーを注いだとたんに、宇宙が爆発したのだ。わしはその影響で、1年間、視力を失っていた」

「1年間！」

セロンは大声をあげた。

「私は1年間も眠っていたというのですか」



「眠ってなどおらん。お前もわし同様にふたつに分裂したのだ。だが、お前は直接爆発の現場に居合わせなかったため、わしのように物質世界からはじき飛ばされはしなかった。見ての通り、わしは今、天国とも地獄ともつかない異次元に存在している。わしの体は、この物質世界では半存在の状態とも言おうか。お前のようにこの世界を自由に歩き回ることではできなくなってしまったのだ。そこで、お前の出番となる。ダンジョンに入り、ヤツを阻止するのだ」

「ヤツって？」

セロンは、流れ出しそうになった涙を抑えようと、まばたきをした。自分が一人前の男だと感じたのはつい今朝のことだったのに、それが今では小さな子供のように泣きべそをかいている。なんということだ。

「カオスだ、セロン」

師は拳を握りしめ、空を見上げた。

「爆発によって、わしから分裂したんじゃよ。言いにくいことだが、それは、わしの悪心の部分なのだ。普段は気付かないが、狂暴で抑えられない自分というものを誰でも持っているはずだ。しかし、わしの場合それが自由を勝ち得たのだ。そして、今は悪事のやりたい放題じゃ。ヤツは、人類の文明を破滅させ、世界を我々人類が生まれる前の氷河の時代に戻すために、まずお前を支配しようと企んでいる」

グレイロードはダンジョンを指差した。

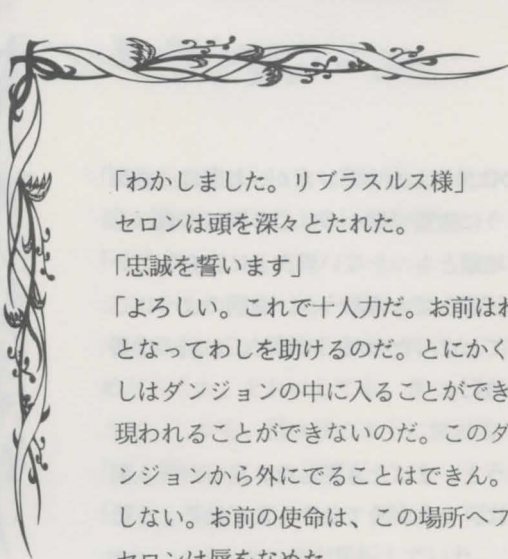
「ヤツはダンジョンを占領して、パワージェムを捜している。ファイアースタッフはヤツの手中に落ちたが、パワージェムを解き放つ呪文は見つかってはおらん。その手がかりは実験室にあるんだが、ヤツにはわからないはずだ。爆発後に研究を見直した結果、正しい呪文がわかったのだからな。それを知るのは、わしひとりなのだ」
「それで、私に何をしろとおっしゃるのですか、先生」

セロンは興奮してた。

師の影がビクリと震えた。

「まず、今からわしをグレイロードと思わぬこと。すでに、その名前は捨ててしまった。リブラスルス。わしのことをこう呼べ」

セロンは、この名前に聞き覚えがあった。ハイロードが使用する古代の魔法用語で、「秩序を回復する者」という意味だったように思う。



「わかりました。リブラスルス様」

セロンは頭を深々とたれた。

「忠誠を誓います」

「よろしい。これで十人力だ。お前はわしの手となり足となって、また、目となり耳となってわしを助けるのだ。とにかく、ファイアースタッフを取り戻さない限りわしはダンジョンの中に入ることができない。あの爆発以来、わしはこの場所にしか現われることができないのだ。このダンジョンの扉の外にだ。反対に、カオスはダンジョンから外にでることはできん。ヤツとわしはここに存在していながら、存在しない。お前の使命は、この場所へファイアースタッフを持ってくるのだ」
セロンは唇をなめた。

「しかし、どうやってダンジョンに入るのですか。私にも実体がないのですよ。半存在の身です」

リブラスルスはうなづいた。

「それも道理だな、セロン。そこに気付くとは、さすがは我が弟子だ。だが、お前には、わしにはとれぬ行動をとることができる。ロードカオス、ヤツは自分をこう呼んでおるんだが、それを倒すために、どうしても必要な行動だ。今では、ヤツがこのダンジョンの主だ。お前は、わしのためにそれを取り戻すのだ」

「ダンジョンを、ですか」

揺らめく水晶球の中の師を、セロンは目を細めて見つめた。

「ファイアースタッフだ。何度言わせるのだ。それがあれば、わしが自らダンジョンに入り、パワージェムを取り返すことができる。そして、カオスを倒してこの世界は再び秩序を取り戻し、生まれ変わるのだ」

「でも……」

「これ以上ここにはおれぬ。わかったな。あの大惨事のあと、わしは数多くの勇者をダンジョンに送り込んだ。あわよくば、ファイアースタッフを取り戻してくれるかもしれないと期待してな。しかし、残念なことに試み半ばにして消息を絶った」

「全員……」

「いや、数百人といったところだ。一人の勇者の命で、数十万人の運命が助かるとすれば、大した犠牲ではなかろう。修練が足りなかったのだ。集中力が足りなかった。彼らは仲たがいをし、宝を見つけては足を止めた。だから、命を落としたのだ」



セロンの心は凍りついた。我が師とあろう方が、こんなに恐ろしい話を事もなげに語るとは。それにしても、その顔の疲れ切ったこと。どれほどの苦痛に堪えてこられたのだろうか。多分、先生は、あまりにも重い罪の意識に堪えて生きるために、自らの感情を断ち切ってしまったのだろう。

「それは当然の結果です」

セロンは師に同意した。

「ロードカオスは、勇者の間と呼ばれる部屋に死んだ勇者のうちの24人を吊るしたのだ」

師の顔が一層険しくなった。

「つまり、ヤツのしとめた獲物というわけだ。カオスは、その勇者たちを魔法の鏡に閉じ込めた。彼らはその中で身動きもできず、生きているとも死んでいるともつかない状態で飾られているのだ。わしに代わって戦おうとする勇者に向けたカオスの警告という意味もあるのだ」

リブラスルスは、水晶球の中で動き回っているように見えた。

「お前の高度な知識と技をもってすれば勇者の間に入り、彼らを眠りから覚ますことができる。わしも、いくらか手助けができるはずだ。ただし、4人までだ。お前は4人の勇者を蘇らせることができる。彼らにはお前の存在はわからぬが、お前の力と知識を使って彼らに正しい方向を暗示し、ファイアースタッフのある場所まで導くのだ」

「どの勇者に新しい生命を与えるかは、私の判断にかかっているわけですね。責任重大だ」

セロンは、力なく師に問いかけた。

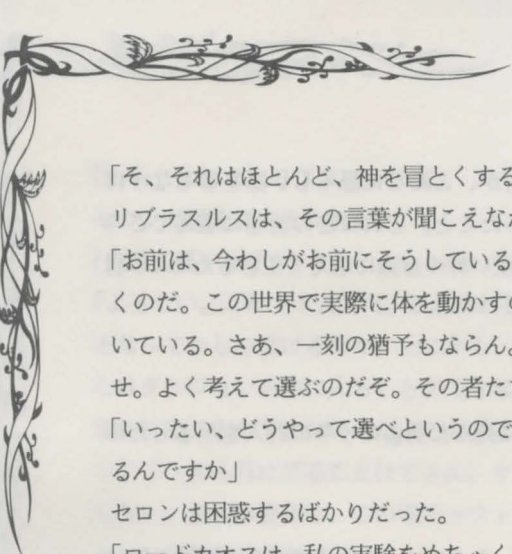
「彼らの生命力を利用して、自分の好みの勇者に改造することもできるぞ」

師の話し方は、まるで物でも扱うようだった。

「何ですって」

セロンは目を見開いた。

「そう、その力をお前に授けようというのだ。お前は、自分によく似た者の方が、自分の分身として働かせるのに都合がいいと思うかもしれない。また、力の強い者よりも頭の切れる者を必要とするかもしれない。好きなように作り直せばいい」



「そ、それはほとんど、神を冒とくする行為じゃありませんか」

リブラスルスは、その言葉が聞こえなかったふうを装った。

「お前は、今わしがお前にそうしているように、実体のない魂となって勇者たちを導くのだ。この世界で実際に体を動かすのは彼らだ。彼らは、まだ、この世に籍を置いている。さあ、一刻の猶予もならん。ダンジョンに入り、救世主たちを呼び覚ませ。よく考えて選ぶのだぞ。その者たちに、運命がかかっているのだからな」

「いったい、どうやって選べというのですか。彼らは、これからどんな目に遭わされるんですか」

セロンは困惑するばかりだった。

「ロードカオスは、私の実験をめちゃくちゃにしおった。わしの美しい論理の世界をねじ曲げ、危険この上ないパズルに変えてしまった。そのうえ、わしの顔に唾を吐きおったのだ。このパズルをすべて解かないことには、目的は達せられん。彼は、様々な怪物も生み出した。ダンジョンから逃げ帰った者の話では、カオスに捕えられ怪物に改造させられた勇者もいるとのことだ。そうだ。わしがお前を送り込もうとしているところは、まさしく地獄だ。しかし、これ以外に方法はないのだ」

突然、水晶球が砕け散った。セロンはとっさに顔を覆いながら、叫んだ。

「どうやって選ぶんです。どうしたらいいんですか！」

水晶球の破片が地面に降り注いだ。風の中から師の声が聞えてきた。

『ダンジョンに入れ。眠れる勇者を見つけるのだ。その魂を覗き、その能力を確かめるのだ』

『確かめるのだぞ』

第4章

セロンは見た。

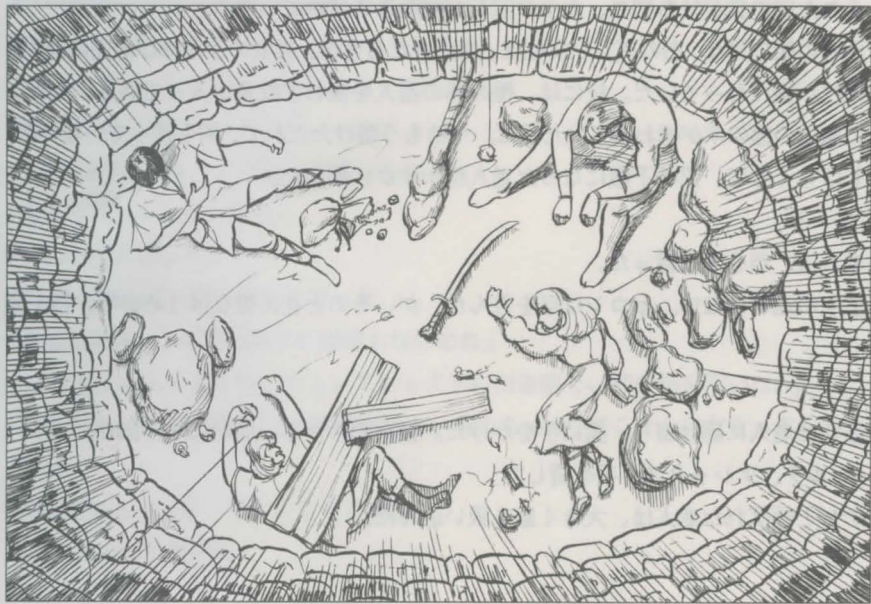
心を扉の向うに送り、入り組んだトンネルをさまよひ、勇者の館を捜し当てた。真っ暗だ。その闇の中を、殺意と絶望が、ぼんやりと光を放って漂っている。

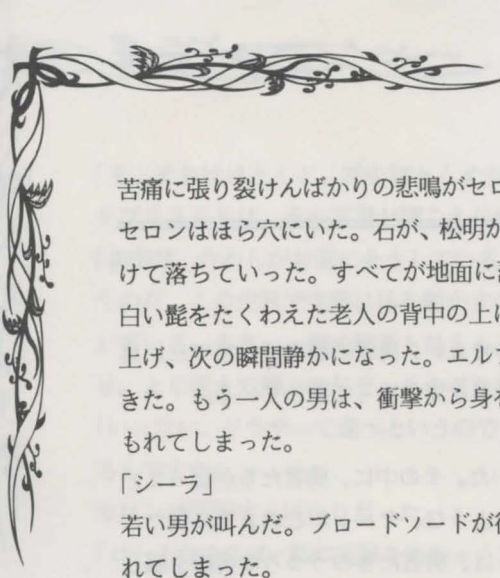
それは、死のオーラだ。

冷たく陰気な壁面に、24個の鏡が掛けられていた。その中に、勇者たちが眠っている。男、女、小人、妖精、トカゲ男や犬人間のような、セロンがこれまでに見たこともないような生き物も交じっていた。セロンは、勇者たちのうつろな視線を感じた。

助けて。ここから出して。彼らはそう叫んでいるようだった。

セロンは、妖女の前に立ち止まった。彼女はペイラに負けず劣らず美しい。しかし、亜麻色の長い髪に包まれた肉体は強靱な戦士としての肉体だった。肩から白いガウンが落ちそうになっている。セロンは思わず手を差し伸べ、ガラスの中の彼女の体に触れた。





苦痛に張り裂けんばかりの悲鳴がセロンの鼓膜を突き刺したのは、そのときだった。セロンはほら穴にいた。石が、松明が、4つの人の形をしたものが、彼の体をすり抜けて落ちていった。すべてが地面に落ちると、それらは大きな瓦礫の山を作った。白い髭をたくわえた老人の背中の上に、太い木の梁が倒れかかった。老人は悲鳴を上げ、次の瞬間静かになった。エルフは、腰布を着けた大柄な若者の真上に落ちてきた。もう一人の男は、衝撃から身を守ろうと丸くなったまま落ちてきた瓦礫に埋もれてしまった。

「シーラ」

若い男が叫んだ。ブロードソードが彼のこめかみに当たり、彼は気を失って前に倒れてしまった。

セロンも墜落の衝撃に備えたが、彼は落ちることなくその場に浮かんでいた。なすすべもない、もどかしい傍観者だった。眼下に展開している眺めは、過去のもののなのだ。どうやら彼は、24人の勇者たちが殺されていく様を見なければならぬのだ。なんと残酷な任務であろうか。

白髭の老人は、その衣装から予言者であることがわかった。筋骨たくましい男は、見るからに野蛮人だ。もう一人は、どうやら盗賊らしかった。彼のベルトに巻き付けられた皮の袋がはち切れ、大小の宝石が地面にこぼれていた。

勇者の館で見た、あの美しい女性は、大丈夫だろうか。彼女の手が伸びた先には、櫂の杖が横たわっていた。杖には、櫂の林の番人を表わす紋章が入っている。セロンの魔法の櫂の木が植わっていた林だ。今はもう焼けただれて、何も残っていないが。しばらくして、梁の下敷になった老人がかすかに動いた。

「シーラ」

老人は、声をふり絞った。

彼女の返事はない。セロンは息を呑んだ。が、そのとき、彼女はうめいて、目を開いた。

「ナビ」

彼女は老人に駆け寄り、梁に手をかけた。彼女の手から、血がにじみ出た。

「ハルク、アレックス、手を貸して」

ナビと呼ばれた老人は、大きく息を吸い込んだ。



「地図を。落ちたときに地図をどこかへやってしまった。みんな、すまない。そこら辺に落ちていればいいが」

「上等だぜ。たまげたよ」

野蛮人の若者は、体に降りかかった岩を払い除けると、立ち上がるなり老人を責めた。

「落とし穴に俺たちを落とすただけじゃ物足りなくて、ついでに地図までなくしちゃうとはな」

「ナビ、起きられるかしら」

シーラは老人を起こそうとした。しかし、老人が首を横に振ると、彼女の目から涙がこぼれた。

野蛮人はあきれたように、大きな目をぐるりと回して見せた。

「嬉しいね。死にぞこないのリーダー、ヒステリー女、アレックスはお陀仏ときた」

野蛮人は、アレックスを突ついた。

「まだ生きてるじゃねーか」

「大変。怪我はひどいのかしら」

シーラは、ナビから離れたくないのと、アレックスのそばへ行行ってやりたいのと、ふたつの気持ちで引き裂かれそうに見えた。

「知らねーよ」

ハルクは冷たい。

「坊主じゃねーんだ」

ハルクは予言者をアゴで指して言った。

「もうだめなんだろう、あん」

「いいかげんにして」

シーラは歯を食い縛ったまま言った。

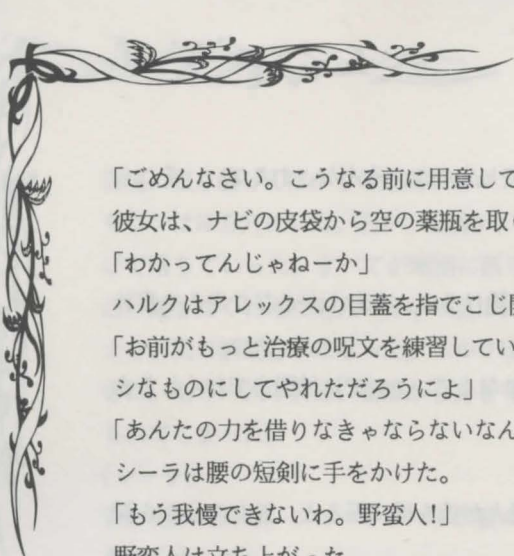
「あなたには、下等動物ほどの感情もないのね」

ハルクは、ふんと鼻を鳴らすと、アレックスに向き直り、彼の頬を叩いた。

「起きろよ。いつまで眠りこけてやがんだ。俺たちあ、ここから出なきゃならねーんだぜ」

「治療薬をもっと作っておかなくてはね」

シーラはナビに詫びた。



「ごめんなさい。こうなる前に用意しておけばよかったのよ」

彼女は、ナビの皮袋から空の薬瓶を取り出した。

「わかってんじゃねーか」

ハルクはアレックスの目蓋を指でこじ開け、眼球を覗き込みながら言った。

「お前がもっと治療の呪文を練習していれば、そのジジイの予知能力も、もう少しマシなものにしてやれただろうによ」

「あんたの力を借りなきゃならないなんて、本当に情けないわ」

シーラは腰の短剣に手をかけた。

「もう我慢できないわ。野蛮人!」

野蛮人は立ち上がった。

「いいか、自然の女神ちゃんよ。俺は俺の役目を果たしてきた。俺は修行を積んだ。俺はこのパーティーじゃあ、ただひとりのプロなんだ」

ナビはシーラに微笑んだ。しかし、それは悲しい微笑みだった。

「すまん。すべて、わしの不注意のせいだ。ハルクの言う通りだ。落とし穴の蓋を開けてしまったのは、このわしなんじゃしな」

「だって、真っ暗だったのよ。引き金なんて見るはずがなかったのよ」

彼女は、ナビの額にかかった髪の毛を、やさしく払ってやった。

「ちょっとアレックスを見てくるわ。静かにしているのよ」

シーラは、おぼつかない足取りでアレックスのそばに歩いて行こうとした。途中で石に足をとられ、あやうく瓦礫の山から滑り落ちそうになったが、とっさに、瓦礫から突き出ていた柵の杖につかまり、難を免れた。

「お見事」

ハルクが大声をあげた。

シーラはハルクを睨み付けた。

「あんたがああ箱を取りに行こうとダダをこねなければ、こんなことには、ならなかったのよ。あんたのお陰で、とんだ時間の浪費だわ」

「俺は甲冑が要るんだ。それに、食糧が入っていたかもしれないじゃねーか」

ハルクは反論したが、どこか言い訳めいて聞えた。



「みんな、無事なようだな」

アレックスがひじをついて上体を起きあがらせ、シーラに笑いかけた。

「君たちふたりは、相変らず喧嘩をしているし」

しかし、シーラは黙って首を横に振った。彼女とアレックスの間に交わされた視線から、セロンはこのふたりが恋仲であることを悟り、胸がいっそう痛んだ。

「ナビが」

シーラの細い声を聞いて、アレックスは目を閉じた。

「なんてことだ」

アレックスはシーラの手を握った。

「新しい地図を作るんだ」

ナビが息も絶えだえに声をかけた。

「生きて帰るためには、地図が必要だ。ハルクの言うことはもっともだ。ダンジョンの探索は行き止まりをわかっていても、行かなければならないことがある。どこに何があるかわからんからな」

「その通りだ」

アレックスは目を開いた。

「これまでも、地図のお陰でいろいろといい物を手に入れたからな」

「へーだ。王冠やらネックレスかよ」

ハルクは壁に石を投げつけた。

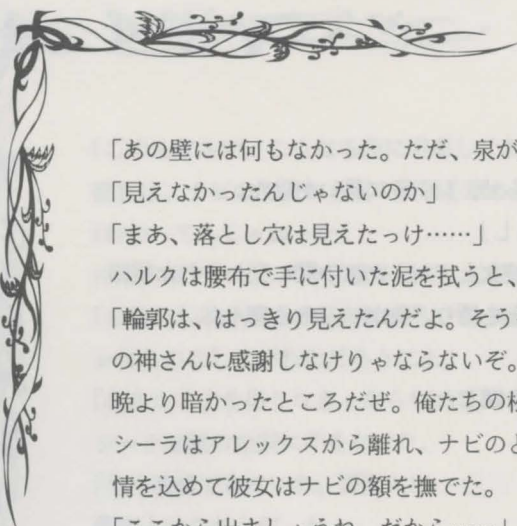
「あんなガラクタを欲張って持ち歩かなけりゃ、戦闘の段になって疲れて動けねーなんてことにはならなかったぜ。聞いてんのか、このコソ泥。まったく、クソの役にも立ちやしねー」

「お前が壁に寄り掛かったからなんだよ」

アレックスがハルクに言った。

「お前が落とし穴の蓋を開けたんだ。そこらじゅうに罠が仕掛けてあると、ナビは俺たちに教えてくれていたんだ」

ハルクは腕を組んだ。



「あの壁には何もなかった。ただ、泉が」

「見えなかったんじゃないのか」

「まあ、落とし穴は見えただけ……」

ハルクは腰布で手に付いた泥を拭くと、腰の水筒から口に水を含んだ。

「輪郭は、はっきり見えただよ。そうそう、見えたと言えば、俺たちは、誰かさんの神さんに感謝しなきゃならないぞ。あの、松明だよ。あれがなけりゃ、新月の暁より暗かったところだぜ。俺たちの松明は、みんな燃え尽きちゃったもんな」

シーラはアレックスから離れ、ナビのところに戻った。できるかぎりやさしく、愛情を込めて彼女はナビの額を撫でた。

「ここから出ましようね。だから……」

「もう、いいかげんにしてくれよ。出たいのか、出たくねーのか」

ハルクは立ち上がると、瓦礫の山をほじくり返し始めた。

「まったく、俺の剣はどこへ行きやがった」

そのとき、あたりの空気が一変した。セロンは、首筋に氷の塊を押しつけられたかのように、明らかに冷たいものを感じた。氷河のように、戦慄が彼の体を突き抜けた。みんなに知らせなければ、逃げるんだ。しかし、彼にはどうすることもできない。ただ、この過去の出来事を眺める以外になすすべはなかった。

「こんなところに、ありやがった」

ハルクは大声をあげると、アレックスを気絶させたブロードソードを掲げた。

「あとは、チェインメールかヘルムがあれば、俺は透明になれるんだ」

「ちょっと、殺されにくくなるだけよ」

シーラが言った。

突然、激しい振動が、周りの壁を震わせた。天井が崩れ、さらに多くの岩片が落ちてきた。大きな音が響くのと同時に、シーラは自分の体でナビをかばった。

2つの大きな扉が、奥の壁の近くに現われた。2つの扉は、雷のような音を立てて開いた。そして、扉と扉の間の空間には、まばゆい白光が燃え上がった。

「ヤツだ」

ナビは震える声で言った。



「わしには見える。暗黒の王だ。ついに現われおった。みんな、ここにいてはいけない」

それまで聞いていた低く唸るような地鳴りは、しだいに耳を聳する轟音に変わった。一定の間隔をおいて、雷鳴が石の壁を伝って突き上げてくる。死の足音が、彼らに迫っていく。

「逃げるんだ」

ナビは声を張り上げた。

「ナビの言う通りだ。松明が要るぞ」

アレックスは瓦礫の山を踏み越え、壁に跳びつくつと松明を台から引き抜こうと試みた。

「固くて外れねーや」

「俺は逃げんぞ。ここで戦うんだ」

ハルクは叫びながら、扉に向かって突進した。床の鉄格子を飛び越え、2つの扉の前に立つと、剣を構えた。

「俺はアイツと戦った。スケルトンとも戦った。見たこともない怪物を、数え切れないほど相手にしてきたんだ。見てやがれ、俺の本当の戦いはこれからだ」

「やめろ、逃げるんだ!」

ナビの胸は波打った。

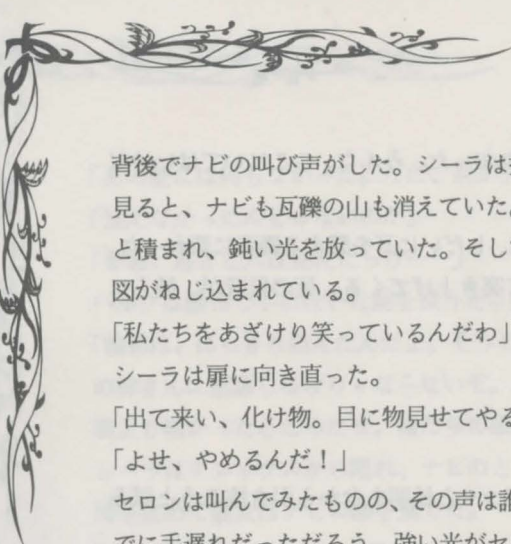
「あいつが来る。黒いマントを着て角を生やしている。逃げろ!」

シーラは唇を舐めた。心を決めて、表情を強ばらせた彼女を見ることは、セロンには辛かった。ナビを守って彼女がこの場所に踏み止まることは、セロンにはわかっていた。

「ヤツの注意をそらすことぐらいはできるわよ。私は魔術師の弟子ですもの」
肩をいからせて杖を手にとると、彼女は扉の前に進みでて他の仲間と合流した。扉に向かって杖を高々と掲げたとき、彼女の着物の裾が半分瓦礫に埋っていた燭台に引っ掛かった。

「マザーメントラ、光を感謝します」

シーラは、アレックスが格闘を続けている松明の炎から、燭台のろうそくに火を移した。



背後でナビの叫び声がした。シーラは振り返った。

見ると、ナビも瓦礫の山も消えていた。そのかわりに、そこには人間の頭蓋骨が山と積みまれ、鈍い光を放っていた。そして、その頂上にナビが苦心して描き上げた地図がねじ込まれている。

「私たちをあざけり笑っているんだわ」

シーラは扉に向き直った。

「出て来い、化け物。目に物見せてやるわ！」

「よせ、やめるんだ！」

セロンは叫んでみたものの、その声は誰の耳にも届かなかった。届いたとしても、すでに手遅れだっただろう。強い光がセロンの目をおおった。

こうしてセロンは、24人の勇者が殺されていく様を目にした。そして、すべての勇者の能力を確かめることができたのだ。

幻は消えた。セロンは、ダンジョンの入り口にひとり立たずんでいた。

「では次にゲームのルールを説明します。」

このゲームは、プレイヤーが、自分の好きなキャラクターを選び、そのキャラクターを操作して、冒険の世界を探索し、敵と戦い、宝物を見つけ、最終的に魔王を倒すというゲームです。プレイヤーは、自分のキャラクターの能力を強化し、新しいアイテムを入手し、仲間と協力して、冒険の世界を探索していきます。ゲームのルールは、プレイヤーがゲームを開始するときに、ゲームの画面に表示されます。プレイヤーは、ゲームのルールをしっかりと読んで、ゲームを楽しむことができます。

ゲームのルールは、プレイヤーがゲームを開始するときに、ゲームの画面に表示されます。プレイヤーは、ゲームのルールをしっかりと読んで、ゲームを楽しむことができます。ゲームのルールは、プレイヤーがゲームを開始するときに、ゲームの画面に表示されます。プレイヤーは、ゲームのルールをしっかりと読んで、ゲームを楽しむことができます。

操作マニュアル

ゲームのルールをしっかりと読んで、ゲームを楽しむことができます。

プレイヤーの操作①

プレイヤーは、ゲームの画面に表示されたキャラクターを選択し、そのキャラクターを操作して、冒険の世界を探索します。プレイヤーは、ゲームの画面に表示されたキャラクターを選択し、そのキャラクターを操作して、冒険の世界を探索します。



I 冒険の開始

いよいよ出発です。これからあなたは、4人の勇者を選び出し、ファイアースタッフ奪回のために、数々の困難を乗り越えて、地獄のダンジョン(地下迷宮)の奥深くへと進撃するのです。あなたの導きが適切ならば、この破壊し尽くされた世界に、再び秩序を取り戻すことができるのです。しかし、失敗すれば、世界は完全にロードカオスのものとなってしまいます。

はじめに

このゲームには、「ゲーム・ディスク」と「セーブ・ディスク」が入っています。「ゲーム・ディスク」はドライブAに、「セーブ・ディスク」はドライブBに入れて使います。ディスクの入れ換えはありません。

「セーブ・ディスク」には、1箇所しかセーブできません。「セーブ・ディスク」はすでにフォーマットされていますので、そのままご使用いただけます。

その他の箇所をセーブする場合には、ブランク・ディスクをご用意ください。

セーブ・フォーマットの方法は、44ページをご覧ください。

1 ゲーム・スタート

①電源を入れる



ドライブAに「ゲーム・ディスク」を入れ、電源スイッチを入れてください。数秒間待ちますと、画面にFTLのマークが現われます。これは、ゲームプログラムがディスクからコンピュータに読み込まれているという合図です。読み込みが完了すると、ダンジョンの入り口が画面に映し出されますので、ここからゲームが始められます。

②ゲームを始める

○新たにゲームを始める

ここからゲームをスタートさせるときは、石の壁に書かれた“入る”という文字にマウスのポインター（矢印）を合わせて左ボタンを押してください。扉が開きます。

○途中から始める

セーブしたところからゲームを再開するときには、“再び入る”にポインターを合わせて、左ボタンを押してください。前にセーブした箇所からゲームが開始されます。

※セーブについての詳細は、44 ページを参照ください。

※扉が開いた後、再度ゲームプログラムを読み込みますので多少時間がかかります。

画面が切り替わるまでお待ちください

注意

マウスは、X68000 本体のマウス接続口にさしてお使いください。

キーボード側のマウス接続口を使用された場合、正常に動作しないことがあります。

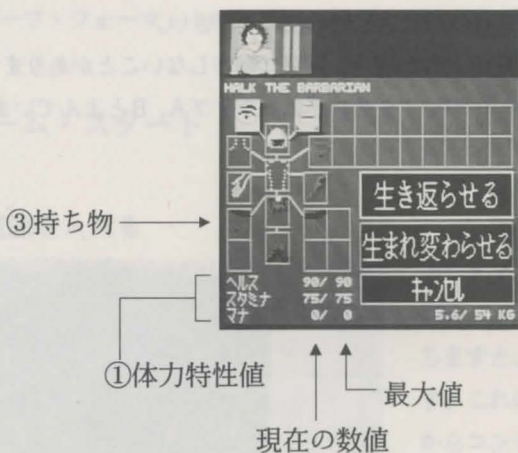
このゲームでは、X68000 のドライブ 0、1 をそれぞれドライブ A、B とよんでいます。

Ⅱ 勇者の選択

1 勇者を見極める

ダンジョンに入ってしばらく進むと、“勇者の館”があります。ダンジョンで命を落とした24人の勇者たちの魂が、とじ込められている場所です。ここであなたは、4人までの勇者を選び出してパーティー、つまり冒険隊を組織しなければなりません。そのメンバーたちが、あなたの誘導によって、ダンジョンを冒険するわけです。

勇者の魂は、服や武器やその他の装備とともに、生前の姿のまま、壁に掛けられた魔法の鏡にとじ込められています。鏡にマウスのポインターを合わせて左ボタンを押してください。すると、そこにいる勇者の能力特性や装備などのすべてのデータが、表になって画面に現われます。



①勇者の体力特性値

それぞれの勇者は、“ヘルス”、“スタミナ”、“マナ”（魔法のエネルギー）の3つの体力特性値によって特徴付けられています。それぞれの特性値は、表の左下のコーナーに、“/”で分けられた2つの数字によって表わされます。“/”の左側の数字は、現在の数値を、右側の数字は、最大値を表わします。

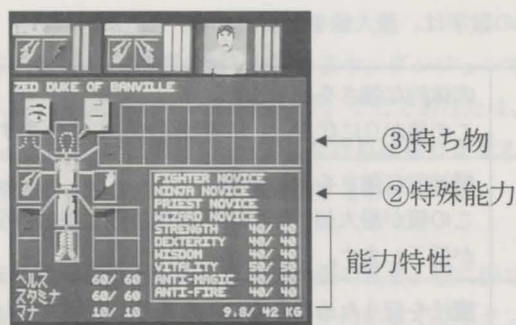
ヘルス	肉体的な強さを示します。 この値が0になると、勇者は死んでしまいます。
スタミナ	精神的な強さを示します。 この値が最大値の半分以下になると、勇者の全体的な能力が低下します。
マナ	魔法を使うために必要なエネルギーの値を示します。

②勇者の特殊能力

勇者はみな、FIGHTER（戦士）、WIZARD（魔法使い）、NINJA（忍者）、PRIEST（僧侶）の、4つの職業に代表される特殊能力を備えています。これらの能力を見るには、勇者の目の枠に、何も持っていない手のポインターを合わせて左ボタンを押してください。ボタンを押している間、画面に能力が表示されます。

戦士 FIGHTER	大型の武器を操る能力に優れ、一般に、他の職業の者よりも体力があります。
忍者 NINJA	正確さを要する武器の使用に優れ、手先が大変に器用であるとされています。
魔法使い WIZARD	さしずめ、魔法の国の将軍です。将軍が大軍隊を指揮するように、戦闘において魔法の力を自在に操ることができます。
僧侶 PRIEST	治療の専門家です。魔法の力によって体力の回復や、その他様々な治療を行ないます。

また、同じ能力の画面には、STRENGTH（強さ）、DEXTERITY（機敏さ）、WISDOM（知恵）、VITALITY（生命力）、ANTI-MAGIC（耐魔法力）、ANTI-FIRE（耐火力）の6つの、さらに細かい能力特性が表示されています。それぞれの能力の高低は数値によって示されます。



特殊能力を形成する能力特性

強さ STRENGTH	値が高いほど、武器による攻撃力が高くなります。 また、重い鎧など、身に着けられる物も増えます。
機敏さ DEXTERITY	値が高いほど武器などの取り扱いがうまく、また、敵の攻撃をかわすことも、うまくなります。 忍者は、他の職業の勇者よりも、器用さが高くなっています。
知恵 WISDOM	値が高いほど呪文の修得が早く、マナの回復も早くなります。
生命力 VITALITY	値が高いほど怪我の治りが早く、また、傷つきにくくなります。
耐魔法力 ANTI-MAGIC	魔法の攻撃に対する抵抗力を表わします。
耐火力 ANTI-FIRE	火に対する抵抗力を表わします。

③勇者の持ち物

勇者の持ち物は、灰色の枠の中に絵で表示されます。この灰色の枠は、その勇者が携帯している袋の中を表わしています。枠の中の物は、マウスのポインターを合わせて左ボタンを押すことで、手に取ることができます。ポインターは、ここでは、開いた手の形をしています。

物を取ると、ポインターはその物の形に変わりますので、今何を手に持っているかが、それで確認できるようになっています。そのままマウスで移動させて、別の枠の中で再び左ボタンを押せば、取った物をそこに置くことができます。

すでに何か別の物が置かれている枠に置いた場合は、交換と見なされて、持っていた物をそこに置き、同時に、そこにあった物を手に取ります。中には限られた物しか置けない枠もありますから、注意してください。たとえば、足元の枠には靴だけしか置けません。

目と口の絵が描かれた2つの特殊な枠がありますが、これは、勇者に物を見せたり食べさせたりするための枠です。手に取った物を目の枠の上にもっていき、左ボタンを押すと、その物を目で調べることができます。また、同じように口の枠の上で左ボタンを押すと、勇者はそれをムシャムシャと食べます。もちろん、食べられない物は、食べません。

2 勇者の復活と改造

あなたは、体力特性や能力特性を見て選び出した勇者を“生き返らせる”または“生まれ変わらせる”します。

勇者は、復活したときから、さらに能力を発達させることができます。戦士や忍者は、戦闘を重ねることによって、より強さを増し、僧侶や魔法使いは、呪文の修得と使用を繰り返すことによって、より優れた魔法の能力を得ることになります。また、ひとつの能力だけを伸ばすこともできますし、4つの能力を平均して伸ばすことも可能です。復活させた勇者も、改造した勇者も、まったく変わらずに能力は発達します。

勇者を改造した場合は、新しい名前を付けてやらなければなりません。下の絵のような文字のメニューから、マウスで文字を選んでください。ポインターを文字に合わせて左ボタンを押します。

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	↓
V	W	X	Y	Z	,	.	;	:		
←								OK		

それぞれの勇者に、ゲーム画面に表示するための、最高7文字までの短い名前を付けてください。名前が入ったら、“↓”を押してください。ゲーム画面では表示されませんが、その名前の後に19文字までの名字や肩書を付けることもできます。やり方は同じです。これは、必要がなければ付けなくてもけっこうです。

終わったら“OK”を押してください。

3 リーダーの選択

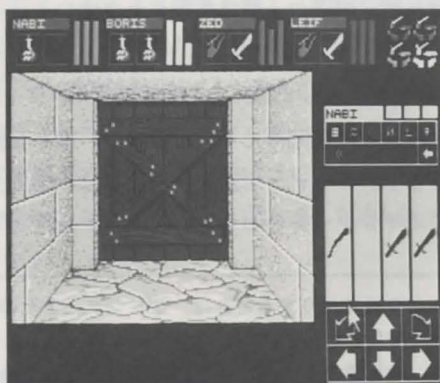
勇者を呼び出してメンバーに決定すると、その時点でマウスのポインターは手の形に変わります。ただし、手の形になるのは、ダンジョンの画面と、その上のメンバーの個人情報部分と、持ち物画面の持ち物の枠のあたりだけで、そのほかの場所では矢印のままです。これは、パーティーのリーダーの手を表わしています。リーダーの名前は、他のメンバーとは違う色に区別されて、画面の上部に表示されます。

リーダーは、あなたの意志を、直接受け取ってくれる人物です。リーダーは、パーティーが発見した物を拾ったり、ドアを開けたり閉めたり、そのほか、様々な直接行動を、ダンジョンの中でとることができます。リーダーを変更するときは、画面上の新しくリーダーにしたいメンバーの名前にポインターを合わせて、左ボタンを押してください。

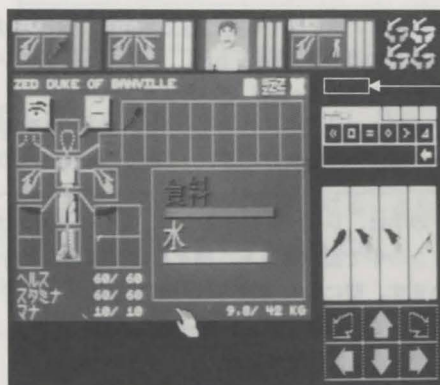
物を拾う	物を拾ったり捨てたりするときは、ポインターをその物に合わせて左ボタンを押してください。 ダンジョン内に見えているすべての物が、その場で拾えるかというと、そうではありません。足元にあるものなら取れますが、遠くにあるものは、そこまでいかなければ、取ることはできません。
物を投げる	リーダーはまた、物を投げることもできます。投げ方は、物を拾ったら、それを目の高さまで持ち上げ、マウスの左ボタンを押すだけです。すると、物は遠くへ飛んでいきます。 物が投げられるのは、リーダーだけです。また、これを繰り返すことによって、投げ方が次第にうまくなっていきます。
器具を操作する	リーダーの手は、レバーを動かしたり、ボタンを押したりといった、ダンジョンの中で要求される、様々な器具の操作が行なえるようになっています。壁に取り付けられた器具を操作するときは、その器具の前に立って、器具にポインターを合わせて左ボタンを押します。離れた位置からは操作できません。 また、鍵のような特別な道具を必要とする場合もあります。そのときは、手に鍵を持ち、それを器具（鍵穴など）のところへ持って行って、左ボタンを押してください。

Ⅲ ゲームの操作

ゲーム画面は、大きく3つの部分から構成されています。パーティーのメンバーの個人情報は画面上部に、ゲームの操作パネルが右側に、そして、ダンジョン内部や、メンバーひとりひとりの持ち物を図示するところが、中央左よりの大きな部分です。



▲ダンジョン画面



▲持ち物画面

1 パーティーの配置と移動



これは、ダンジョンを歩くパーティーを上から見たところを表わした図です。それぞれのメンバーの位置と向きが、人の姿で表わされています。上の列が前になります。各自、その左の体調を表わす棒グラフの色と対応していますから、どれが誰に当たるかは、色で判断してください。

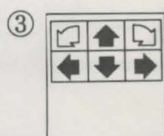
どのメンバーをどこに配置するかは、大変に重要なポイントになります。たとえば、剣を使うキャラクターは、戦闘のとき、敵に近い位置にいないければ、剣が敵に届かない、ということになってしまいます。

配置の移動

メンバーの配置を移動するときは、移動させたいメンバーにポインターを合わせて左ボタンを押します。すると、ポインターは移動する人の形に変わりますから、それを新しく配置させたい場所に合わせて再び左ボタンを押してください。それまでそこにいたメンバーは、移動してきたメンバーと場所を交換します。

すべてのメンバーは、通常は前を向いていますが、敵に襲われると、敵が襲ってきた方向を向きます。

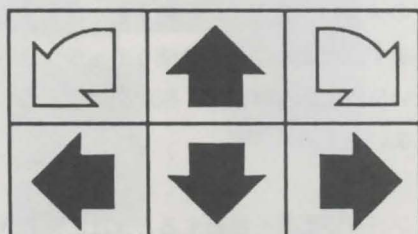
② メンバーが手に取った物の名前が、ここに表示されます。



6つの矢印によって、パーティーは進んだり向きを変えたりします。□と□の矢印は、その場を動かずに90度向きを変えます。▲と▼は、1歩前進と1歩後退。◀と▶は、向きを変えずに左右に1歩ずつ移動するという印です。

それぞれの矢印にポインターを合わせて左ボタンを押すと、パーティーはその通りの行動をとります。

左を向く 前進する 右を向く



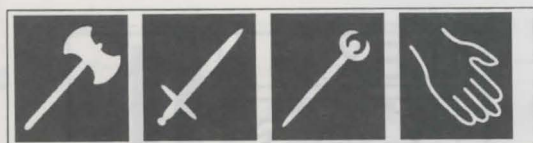
左方向に進む 後退する 右方向に進む

2 勇者のコントロール

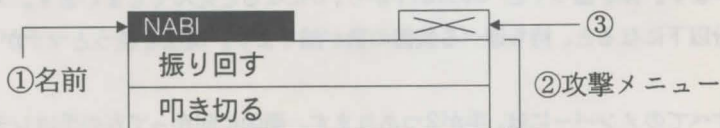


- ① 画面上部に並んだ4つの枠の中に、それぞれのメンバーの名前と、体の調子と、手に何を持っているかが表示されます。
- ② 3本の棒グラフは、左から、“ヘルス”、“スタミナ”、“マナ”を、それぞれ表わしています。体が傷つくとヘルスが下がり、0になると死んでしまいます。スタミナが半分以下になると、持ち運べる装備の量が減ります。魔法を使うとマナが下がります。
- ③ すべてのメンバーには、手が2つあります。画面に向かって左の手はレディーハンド（控えの手）です。たとえば、弓やクロスボーの矢を持たせます。弓やクロスボーなどは、矢をレディーハンドに持っていないと使えません。1発矢を放つと、レディーハンドは自動的に新しい矢を矢筒から引き抜いて用意します。
- ④ 向かって右の手は、アクションハンド（攻撃の手）です。武器やその他の攻撃用具を持つための手です。攻撃用具には、それぞれに独特の能力があります。たとえば、剣は敵を刺し、小型杖は魔法の力を発揮するといった具合です。ただし、中には、使う者の条件が整わないために扱うことができないものもありますから、注意してください。たとえば、経験の浅い戦士が、剣を敵に突き刺したり、攻撃をかわしたりできるようになるまでは、その剣によく慣れる必要があります。また、弓を使おうとするならば、それと対になっている攻撃用具である、矢をレディーハンドに持っていないければなりません。

3 勇者の攻撃



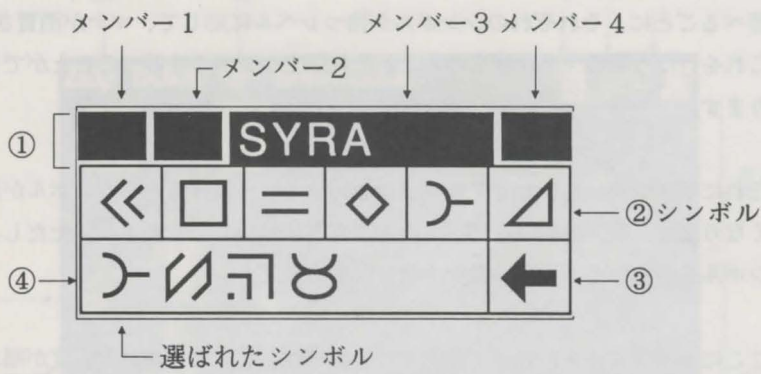
これは、それぞれのメンバーがアクションハンドに持っている攻撃用具を図示したものです。この中のひとつにポインターを合わせて左ボタンを押すと、その武器を持っているメンバーが攻撃行動をとります。また、経験を積んで攻撃パターンをいくつか持っているメンバーの場合は、その下に攻撃メニューが現われます。そのメンバーにどんな攻撃をさせるかを、そこから選択するのです。攻撃用具以外の道具をアクションハンドに持っているメンバーの枠には何も表示されません。また、アクションハンドに何も持っていないときは、素手の絵が表示されます。ということは、素手でも攻撃行動をとることができるということです。



これは、各メンバーが、アクションハンドに持っている攻撃用具を使ってできる、攻撃の方法を選ぶメニューです。道具に慣れてくると、同じ道具でも、それを使って、いろいろな技が使えるようになります。

- ①名前 攻撃行動をとるメンバーの名前が表示されます。
- ②攻撃メニュー このメンバーがとることのできる行動のメニューです。この中のひとつにポインターを合わせて左ボタンを押してください。条件が満たないと、とれない行動もありますから注意してください。
- ③  ここにポインターを合わせて左ボタンを押すと、そのメンバーは攻撃行動をとらないと判断され、次のメンバーのメニューが表示されます。

4 呪文の唱え方



どのメンバーも、呪文を覚えることができます。しかし、呪文を唱えられるようになるには、修行を積まなければなりません。呪文は、体に蓄えられた魔法のエネルギー“マナ”を消費して、さまざまな魔法現象を引き起こします。マナの量が少ない初心者は、低いレベルの呪文しか唱えることができません。修行を積むことによって、次第に高いレベルの呪文が使えるようになっていくのです。

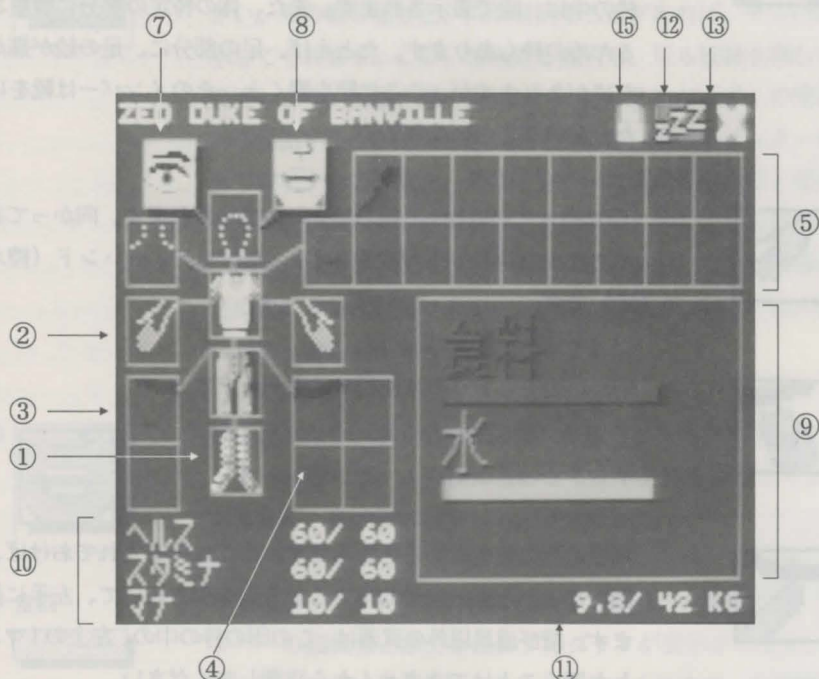
- ① 呪文を唱える前に、まず、誰が唱えるのかを決めなければなりません。この上の部分にひとりのメンバーの名前が表示されているはずです。これは、その人が呪文を使うということを表しています。他のメンバーに呪文を使わせたい場合は、その隣の四角い部分にポインターを合わせて左ボタンを押してください。すると隣のメンバーの名前が表示されます。四角い部分がそれぞれのメンバーを表しているのです。このようにして、呪文を使うメンバーを選んでください。

② これらのマークは、呪文を構成する、魔法の文字、“シンボル”です。これを並べて呪文を作るのです。必要なシンボルを必要な順番に、ポインターを合わせて左ボタンを押して選ぶと、そのすぐ下の枠の中にシンボルが並んでいきます。シンボルを並べるごとに、それぞれのシンボルが持つレベルに応じて、マナが消費されます。これを行なう者のマナが底をつく、それ以上シンボルを並べることができなくなります。

③ これにポインターを合わせて左ボタンを押すと、一番うしろのシンボルが消えてなくなります。呪文の構成を間違えたときなどに利用してください。ただし、このシンボルを選んだときに使ったマナは、戻りません。

④ ここにポインターを合わせて左ボタンを押せば、ここに書かれた呪文が唱えられます。どのような呪文でも、唱えることができますが、マナの量の少ないときは、高いレベルの呪文は使えません。また、ある程度以上のレベルに達していない者が唱えても、効果を現わさない呪文もあります。何か特別な道具を手にとってなければならぬ呪文もあります。たとえば、治療の薬を作る呪文を唱えるときは、空の薬瓶を持っていないければなりません。

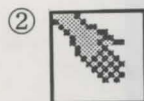
5 勇者の持ち物



メンバーは、いろいろな物を持ち歩くことができます。誰が何を持っているかを見たいときは、そのメンバーの体調を表わす棒グラフにポインターを合わせて左ボタンを押してください。上のような画面で、持ち物が表示されます。ダンジョンの画面に戻るには、もう1度、棒グラフにポインターを合わせて左ボタンを押します。また、続けて他のメンバーの持ち物を見たいときは、他のメンバーの棒グラフにポインターを合わせて左ボタンを押してください。いちいちダンジョンの画面に戻る必要はありません。



どのメンバーも、ダンジョンの中で拾った物を自分で持ち歩くことができます。今、何を持っているかは、持ち物の画面の灰色の枠の中に、絵で表示されます。また、体の特定の部分に装着させるための枠もあります。たとえば、足の部分に、足の絵が描かれた枠がありますが、ここに靴を置くと、そのメンバーは靴をはいた、ということになります。



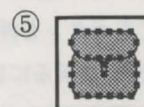
手に持っている物も、持ち物として表示されます。向かって右手がアクションハンド（攻撃の手）。左がレディーハンド（控えの手）です。



細かい物をしまうのに便利な、ポーチです。



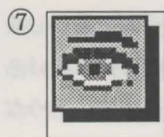
飛び道具の矢を収めるところです。ここに矢を入れておけば、戦闘になったとき、自動的にここから矢を引き抜いて、左手に握ります。飛び道具以外の武器は、この印の枠の中の、左上の1マスにしか置くことはできませんから注意してください。



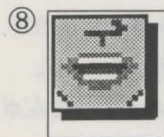
何でもかんでも、17個までの物がしまえるバックパックです。



体に怪我を負ったとき、負傷した部分の枠の色が、赤く変わります。怪我が行動に与える影響は、怪我をした体の部分によって異なります。治療の薬を飲むと、怪我は治ります。



拾った物を詳しく見たいときは、それをポインターに取って、マウスを移動させて、この目の枠に合わせて左ボタンを押してください。その物の重さと、何か特別なことがあれば、その内容を表示してくれます。この、物を見る能力も、見る経験を積むことで発達します。経験を積んだメンバーは、それだけ多くの情報を物から見出すことができます。素手のまま、目にポインターを合わせて左ボタンを押すと、そのメンバーの現在の能力値と技術のレベルが表示されます。これは、左ボタンを押している間だけ、表示され、ボタンを離すと元の画面に戻ります。この目の枠が赤い色に変わることがあります。これは、そのメンバーの能力値に変化があったことを知らせているのです。



物を食べたり、水や薬を飲んだりすることもできます。物をポインターに取って、この枠に合わせて左ボタンを押してください。もちろん、食べられる物しか、食べません。

⑨ 食料



素手のポインターを口の枠に合わせて左ボタンを押すと、そのメンバーの腹具合と水分を表わす棒グラフが表示されます。また、毒に冒されているときは、それも教えてくれます。この棒グラフの色が、黄色や赤に変わると、そのメンバーは、体に力が入らなくなってしまう。空腹や渇きで、死んでしまうこともありますから、常にチェックしておく必要があります。

⑩ ヘルス
スタミナ
マナ

ヘルス、スタミナ、マナの3つの体調を、画面の上部に表示さる棒グラフよりも詳しく表示します。“/”の左側の数字は、今現在の値を、右側は現在の最高値を表わします。メンバーのレベルが上がると、それぞれの体調の最高値も上がります。たとえば、マナの最高値が上がると、呪文に使用できるマナの量が増えるということになります。

⑪ 9.8/42KG

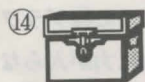
メンバーが持ち歩いている装備の重さを、キログラムで表わします。“/”の左側の数字は現在の装備の重量を、右側は持ち歩ける最大重量です。ここの色が赤くなったら、重量超過です。そうになると、歩く速度が遅くなり、パーティー全体の歩調もそれに合わせて遅くなってしまいます。パーティーの進む速度は、いちばん遅いメンバーに合わされてしまうのです。



ここにポインターを合わせて左ボタンを押すと、パーティー全員が眠りにつきます。睡眠は、健康、スタミナ、マナの3つを回復させるには、いちばん手取り早い方法でしょう。パーティーは、“起きろ!”にポインターを合わせて左ボタンを押すまで、眠っています。また、寝ている間に敵に襲われると、パーティーは自動的に目覚めます。



マウスの右ボタンを押すか、この印にポインターを合わせて左ボタンを押すと、ダンジョンの画面に戻ります。



チェスト(宝の箱)の中身を調べたいときは、チェストをポインターに取り、誰かの持ち物画面を出して、右手の枠にチェストを置いてください。こうすることで、チェストを開けて、中身を見ることができます。また、チェストを右手に置いておけば、中から物を取り出したり、物を入れたりすることができます。



この印にポインターを合わせて左ボタンを押すと、ゲームがその場で一時停止して、セーブメニューが現われます。ゲームを途中でやめて、またいつかこの続きをプレイしたいというとき、ゲームのセーブ(記録)を行なってください。

ゲームのセーブは「セーブ・ディスク」にします。1枚のディスクには、1つのゲームしかセーブできません。そのため、他のブランク・ディスクにセーブすることもできます。ブランク・ディスクを使う場合は、セーブを行なう前にフォーマットをします。“フォーマット”と書かれた枠にポインターを合わせて左ボタンを押してください。

ゲームをセーブした後で、またゲームにもどる場合は“セーブ”にポインターを合わせて左ボタンを押します。セーブした後、そのままゲームを終了したいときは、“セーブ&終了”にポインターを合わせて左ボタンを押してください。この次にプレイするときに、セーブしたところから始める場合は、「セーブ・ディスク」をドライブBにセットしてからダンジョンの入り口で、“再び入る”のボタンにポインターを合わせて左ボタンを押してください。

※ESCキーを押すとゲームを一時中断できます。いずれかのキーまたは左ボタンでゲームにもどります。

IV ゲームの助言

ダンジョン・マスターは、いわゆる普通のダンジョンもののロールプレイングゲームと違って、リアルタイムのゲームです。つまり、現実の世界と同じように、あなたが立ち止まって、次にどうしようか考えている間も、周りの世界は止まって待っていてはくれない、ということです。

そのため、冒険に際してのいくつかのポイントを下記に示します。

◆常に準備をしておく

冒険に際しての準備が、大変に重要になってきます。狂暴な怪物に、いつ出会ってもいいように、メンバー全員が右手に武器を構えておくべきでしょう。アクションハンドに持っていなければ、武器は役に立たないということは、もうおわかりですね。それから、石弓のような飛び道具は、レディーハンドに矢を持っていなければ使えない、ということも、お忘れにならないように（37ページの“勇者のコントロール”参照）。矢をたくさん持っているときは、それを矢筒にさしておけば、矢を射終わったときに、自動的に新しい矢を引き出して、レディーハンドに握ってくれるので便利です。

◆呪文の練習をする

チャンスがあれば、必ず魔法を使うようにして、呪文の練習と、役に立つ薬の研究を重ねてください。練習をすれば、それだけ早く魔法の能力は発達します。1度や2度の失敗で、ガッカリしてはいけません。まず、レベルの低いシンボルを使った呪文からスタートしましょう。これなら、初心者にも簡単に、確実に使えます。失敗も経験です。失敗を繰り返していても、技術は着実に進歩しているのです。薬作りと防御の魔法は僧侶の専門ですが、その他、ほとんどの魔法は、魔法使いの担当になります。

◆戦闘経験を積む

戦士も忍者も、戦闘で勝ち抜くためには、練習が必要です。大切なことは、常に敵よりも有利なポジションをとること。これさえ忘れなければ、あまり生命を危険にさらすことなく、戦闘経験を積むことができるでしょう。敵と遭遇したら、いちばん強いメンバーを敵の側に配置し、いちばん強力な武器を持たせます。飛び道具ではない武器を使用するならば、敵にいちばん近いポジションにいなければなりません。遠い場所には、いくら武器を振り回しても敵に届かない、ということになってしまいます。

◆回りにも気を配る

敵は、いつも前方から来るとは限りません。後方や側方からの攻撃もありますから、十分に気を付けてください。常に逃げ道を確保しておくことも大切です。戦闘中に後退して、パーティーの体力を回復させることができるからです。こんなときに、前もって薬や呪文の用意があれば、大変に役に立ちます。そして、どうしてもヤバイ状態になったら、一目散に逃げましょう！

◆注意深く見る

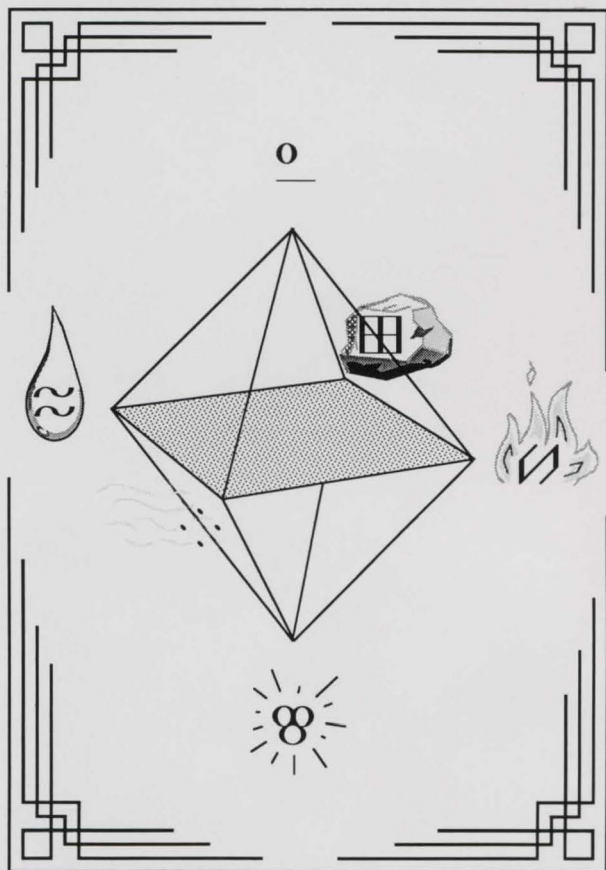
何物も見逃さない目も、養っておきましょう。豆粒のように小さなものが、大変に重要だったりすることも、ままあります。足元に、小さいながら大変に便利な物が落ちているかもしれません。また、なんでもない物の下に、けっこう大切な物が隠れているかもしれません。壁にも、レバーや隠しスイッチなどがありますから、気を付けて見てください。音も重要なヒントになります。ワナのスイッチに足を乗せたときに聞える、カチリという小さな不気味な音。どこか別の場所で、扉が開くキリキリという音。これらを、注意深く聞き分ける耳も、養ってください。

◆地図を作る

ダンジョンの正確な地図を描くことも、役に立つ作業となります。地図を描いていくうちに、まだ探検していない部分を発見することもあります。また、同じところをグルグル歩くといった無駄も、地図があれば防げます。安全な逃げ道を確保するためにも、地図は重要です。ワナの位置や、パズルの仕掛けなども、書き込んでおけます。しかし、あまり地図を過信してはいけません。このダンジョンでは、自分で描いた地図にすら、だまされることがあるからです。

◆節約する

消耗品は、なるべく節約すること。松明は、手に持ったときだけ燃えるようになっていきますから、使わない松明は、バックパックにしまっておきましょう。きれいな水があるところでは、必ず水の補給をしましょう。食糧も、見つけたらなるべく拾うように心掛けるべきです。食べる物がなくて、殺した怪物を食糧にする、なんてこともありますから、緊急の場合に備えて、食べられる怪物の居場所を知っておくことも大切でしょう。マナも、節約すべき消耗品です。マナが貯まっているときに、怪我や疲労を回復させる薬や、攻撃用の呪文を作っておきましょう。前にも述べたように、マナを無駄なく使うためにも、魔法の練習を怠らないように。



お願い

- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製品上の原因による不良がありましたら新しい製品とお取り替えます。
 - 本プログラム使用により生じたいかなる事態にも当社は一切責任を負いかねますのでご了承ください。
 - 本プログラムは、個人として楽しむ以外は、著作権法上、無断で使用、コピーすることは禁じられています。
- ※この商品及び上記に関するご質問、御問合せは下記まで直接ご連絡ください。

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビクター音楽産業株式会社 ニューメディア開発部



Produced by FTL Games Copyright ©1987,1990 Software Heaven, Inc.
©1990 Victor Musical Industries, Inc.

 Victor ビクター音楽産業株式会社