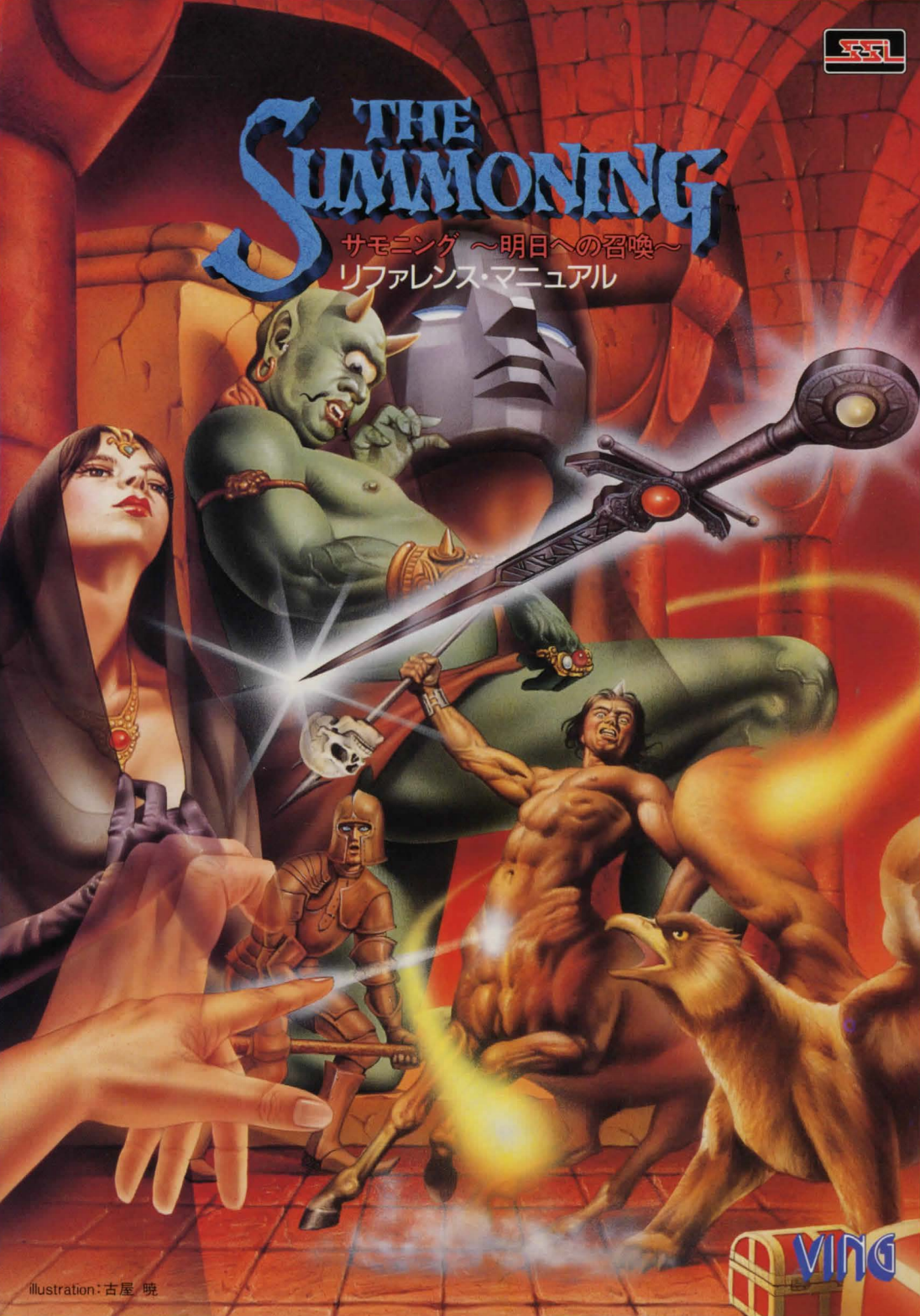




THE SUMMONING

サモニング ～明日への召喚～
リファレンス・マニュアル



目 次

はじめに	2
プレリュード ～夢に現れた敵～	3
1. ゲームの環境	29
1-1 画面構成	29
1-2 3Dオーバーヘッドマップ	30
1-3 キャラクター画面	31
2. ゲームの操作	35
2-1 マウスの操作	35
2-2 NPC	37
2-3 隠しキーワード	39
2-4 ディスク関連メニューと ゲームオプションメニュー	39
2-5 ゲームのセーブと読み込み	40
2-6 拡大表示オプション	40
2-7 入れ物	40
2-8 呪文を唱える	41
3. ゲームの構成	42
3-1 キャラクターの設定	42
3-2 アトリビュート	43
3-3 武器ジャンルと熟達度	46
3-4 魔法ジャンル	47
3-5 呪文パワーポイント	47
3-6 経験値とレベル	48
3-7 鎧、盾および兜	49
3-8 戦闘における武器	50
3-9 NPCとの会話	50
3-10 オートマッピング	51
4. 「サモニング」の住人	52
5. 罫と謎	63
6. アイテム	68
7. 呪文	73
攻略メモ	81

はじめに

このたびは弊社製品「サモニング ～明日への召喚～」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。

「サモニング ～明日への召喚～」は、ロールプレイング・ゲームと、アドベンチャー・ゲームの魅力を合わせ持った新しいタイプのゲームです。斬新な操作感覚、壮大なシナリオと広大なマップ、ムードあふれるビジュアル構成とBGM。ハンドジェスチャーで唱える呪文など、ユニークでスリリングなゲーム展開を、心ゆくまでお楽しみください。

強大な魔力を持つシャドウ・ウェイバーに、対抗する勇者として選ばれたあなたは、魔法使いのロウィーナによって、この世界に召喚されます。運命の大いなる転機を迎えたあなたは、評議会の意向を受けて、戦士そして魔法使いとしての基礎訓練を終えて、戦いの場におもむくのですが……。

日々そのパワーを増大させているシャドウ・ウェイバー。残された時間はあまりにも少ないのです。

THE SUMMONING™

プレリユード

夢に現れた敵

ろうそく
蠟燭がホールを照らしていた。

広大な空間に壁掛けの燭台が整然と連なるように配置され、
蠟燭の炎が揺れながら燃えている。
多くの蠟燭は一行に並べられていたが、
あるものは柱の周囲をくまなく照らし、
またあるものは石壁のはるか高い位置から、
蠟燭達を監視するように見おろしていた。

夜の帳が降りると、風がホールを吹き抜け始めた。風は、矢を射かけるための石壁の隙間をすり抜け、どんな破城槌の攻撃にもびくともしない頑丈な櫓の門をなんとか通り抜けてやってくる。寒風が走り抜けるたびに、ろうそく
蠟燭と炉の炎が揺らめいた。その蠟燭の明かりの下で、民衆や兵士、魔法使いや役人達が、食べ、祈り、槍を磨き、時には罵りあう。彼らの心は蠟燭の炎のように揺れていた。

ささやきが伝わり、群衆が後退りした。行列が近づいた。評議会の警備兵に高く掲げられ光り輝く松明が、20人の兵士と領主をはじめとする貴族達を導きながら、群衆の中に分け入った。

行列に近い者が喚声を上げ始めた。他の者も、間もなく行進のなかから新顔を見つけだし、よりいっそう興奮を高めながら声を上げた。この真夜中のパレードの先頭が到着すると、「救世主だ」という熱狂的な声があちこちであがった。

「このドレスは、お似合いになりません」堂々とした女性の声が響く。

「あなた様は名誉をお受け入れになったのです。王冠はどちらですか？」

答が返る。

「置いてきたわ」

「なんとということ……。あなた様は王冠を戴かなければなりません。それに、その、なんと申しますか、とにかく、あまり似つかわしくない、ネックレスをお渡しくさいますよう。さ、お早く……」

「いいのです」

トランペットの叫びが、声を黙らせ、静かにした。

鉄の蝶番がギョーッと音を立てると、城門の幅半分ほどホールへのドアが開いた。宮殿の東側半分が輝き始めた。

まるで夏の日の太陽が群衆を救うためにやって来たかのように、そこは不思議な黄色い光で満たされた。そして、光の向こうには偉大な部屋があった。

魔法がその場を支配し、評議会に光を与え、一世紀近くラエイトロエブを治めてきた魔法使いと外交官の身体に温もりを与えた。

それは、新しい領主の一族や、認められた達人、先駆者、そして女王といった貴族達を居心地の良いものにした。

ジャイラスがまず入ってきた。ジャイラスは伝統的な作法に長じている。紫のローブと宝石で飾られた冠に威を正した彼の行進は、老いたりとはいえ偉大な権威に満ちた雰囲気醸し出していた。

彼の後ろから、まっすぐに前を見すえた炎に満ちた瞳を持ったロウィーナが、しっかりとした足どりで進んでくる。

部屋では評議会メンバーが待っていた。12人の男が床の台座に置かれた円卓のまわり

に坐っていた。部屋の一隅には大きなクリスタルの玉がかかっている。ロウィーナは、それが『知識の宝珠』であることに一目で気づいた。

挨拶をするまえに、ロウィーナは、目の前に坐っている者ひとり一人に目をやり、評議会の力量を推しはかった。

金色の裏地で、銀色の糸が織り込まれたフード付きの壮麗な青色のローブから、高貴な顔がのぞいている。ロウィーナを欺いたり、恐れを感じさせる者は誰一人としていない。彼女が見たものは、うちのめされた男達の姿だった。

ともかく、この戦争、このシャドウ・ウェイパーとの悲惨な戦いが起こらなかったら、彼ら貴族達の誰一人として彼女を指導者として受け入れはしなかっただろう。

「この古びた聖なるホールを

恥じることはありません。

ここの石には、より良き男達の

血が染みついているのです。

この王国を興すために死んでいった

彼らこそ勇者だったのです！」

「みなさん」

ロウィーナは幸運を祈ってネックレスに触れて言った。

「平和なときなら、謙虚で節度のある評議会の方々ほど高貴な指導者は他にいないでしょう」

彼女の声が厳しさと威圧感を増した。

「しかし、不幸にも戦いは始まりました。これからは獅子とならねばなりません。自らの血をたぎらせなければなりません。背筋を伸ばし、剣を握るのです。あふれんばかりの憤怒で、自らの心とこの状況を変えるのです」

ロウィーナは、微笑みながら『知識の宝珠』に向けて動いた。すると、彼女と宝珠の間で振動が始まり高まっていった。

ロウィーナは言葉を止めたが、彼女の言葉は静寂に衝撃を与えた。彼女はすっかりくつろいだ気分で立ち上がった。彼女自身の強さが強靱な精神の上に築かれたものであることを理解させた女神は、彼らの指導者となった。寸分の隙もないドレスや髪を左右で三つ編みにするなど古めかしい魔女のスタイルが、ロウィーナの幻想性を一層高めている。ただ、ロウィーナは王冠だけは拒絶した。頭上に輝く王冠ではなく、彼女の精神の強さを彼らに感じて欲しかったからだ。

「活力と精神を奮い起こすのです」とロウィーナは続けた。

「魂を高めるのです。ホイットニーとラエイトロエブの名誉ある王子として恥ずかしくないところまで高めるのです。ああ、戦う父達の最も高貴な息子達よ、その昔、祖父とその妻達はともに戦ったのです。さあ、私について来るのです」

「この古びた聖なるホールを恥じることはありません。ここの石には、より良き男達の血が染みついているのです。この王国を興すために死んでいった彼らこそ勇者だったのです！彼らは、皆さんの親族であり御一族ですから、何の説明もいらないでしょう。でも皆さん、彼らの犠牲を忘れてしまうことをためらってはなりません」

「しかし」

とロウィーナは言葉を強調し、芸術的なほどの間をとった。

「しかし今こそ、自らの名誉にかけて、私と共に自らの意志を奮い起こす時なのです。自らが先祖に値する者だと私に誓い、私と共に、血を流し打ちのめされた魂をドアの外に導くのです。自らを卑下し、崇高なる炎を保てないという男など一人もいないはずす」

「私には、彼らが待ちわびているのが見えます。敗れ去った男達としてではなく、戦士として、鎖から解き放たれるのを待って武者震いしている戦闘犬としてです。その魂に従うことを誓うのです。私について来なさい。そうすれば、神の名において、あなた方の敵が見たこともないような勝利を約束します！」

12人全員が、まるで一人の男であるかのように一斉に立ち上がった。彼らはフードを取り、頭を下げた。

それは異様な光景だった。彼らの前にいる女は、どう見ても一人の少女に過ぎなかった。多くの男の愛の対象となる二十歳の女だった。しかし、彼女の戦闘力が、彼らみんなをかきたてたのだ。

ロウィーナは地味な存在であった。彼女は、彼らに乞われてやってきたが、彼女自身に英雄的な功績があるわけはなかった。軍団を率いているわけでもなく、彼らが得意とする政治的な策略を用いたわけでもない。それでも、王国の男誰一人として、まして女で、彼女の名前を知らない者はいなかった。

彼女の命令は、川に水が流れるように、彼女を見つめる者のなかに自然に流れこんでいった。それは光や熱のような自然の力として押しよせ、最高の男達が、自然の意志に従うかのように簡単に順応していった。ロウィーナ自身にはふだんと変わらない一日でも、彼女の周囲では、人々にとって一生の出発事が起こった。

「いつ、あなたは気づいたのですか」
12人の中の指導者が訊ねた。彼は、彼らのもっとも偉大な魔法使いであり顧問でもあるジャイラスに質問を投げかけた。

「わしが東方へ旅をしていたとき」
とジャイラスは答えた。

「彼女が寺院の前で教えているのを見たのじゃ。我々にとって明白な問題を、彼女に説教させてみたくなった。話の中で、彼女の意志を確かめることができる。しかし、彼女に近づいてその必要がないことがわかったのじゃ。彼女は、立ち振る舞うすべての場所も、そしてどんなことも征服してしまうのだ」

ジャイラスは間をおいた。考えながら、傍らの女に胸を高鳴らせ、顎の稜線を指でなでた。彼は続けてこう言った。

「ロウィーナは我々の同士であり、彼女こそ唯一の希望だ」

「同感だ」
とテレパシーを有する評議員が言った。
「兄弟達よ、私は彼女の魂の中をのぞいた。彼女は拒否もしなければ、勇敢な心と真実で力のある魔法の証拠以外何も見せなかった。彼女はシャドウ・ウェイパーのスパイではなく、宝珠が宣言したように、我々が何より歓迎すべき人だ。我々の救世主であり、女王なのだ」

「そう思う」
とジャイラスが言った。
「私達がここにくる途中で、私にも彼女の魂を試す機会がありました」

ロウィーナは、微笑みながら、『知識の宝珠』に向かって動いた。すると、彼女と宝珠の間で振動が始まり高まっていった。それは目に見えるものではなく、部屋にいる者でも最高の精通者のみが気づくことができ、世界と同じくらい古い魔法によってロウィーナと宝珠を結びつけたのだ。

「みなさん、さあ始めましょう」
と彼女は言った。彼女は手のひらを上にして両手を頭の上にあげた。自然な動きだったが、頭上では、彼女の動作を確信していたかのようになり宝珠が生命を受けていた。

「これが、あなた方に私を教えた、先覚者であり預言者でもある『知識の宝珠』です」とロウィーナは言った。

「そのことを、若い頃聞きました。夢にも思わなかったわ。私がこんなに簡単に……」

彼女は話し終えなかった。彼女の顔が厳しくなり、一方、頭上では、宝珠のなかで雲と閃光の光景が渦を巻きはじめた。

「あらゆる機会が」
とロウィーナは言う。
「前人未踏の世界へ導く門です。真実。みなさん、真実を見極めるのです。絶望してはいけません！」

黒く寂しい島の映像が現れた。
そこは人気のない荒れ果てた所だった。岩が辺りに散在し、まるで怒り狂った神が、山を粉々にし、その残骸を海に置きざりにしたかのようだった。それでも、筏に乗った少数の者や、近くを通りかかった舟から降ろされた大地のかすどもが、この約束のない地へたどりついたのだ。

彼らは、安住の地をおわれて、正直な人々から遠く離れて住むためにやって来た。彼らは、略奪者や追放者であり、名前を言うに足らない下劣な者どもだった。そして、彼らの旅はすべてただ一つの地点で終わった。この島だ。

歳月が経ち人数が増えると、人々は、犯罪者の仲間や集団を組織したり、それに組み込まれていった。

そして、急襲が始まった。
海岸沿いの都市や町には新たな脅威が増大した。夜になると、月明りにナイフをきらめかせた船が何艘もやってきたからだ。

季節が流れるにつれ、本土深くまで迫る略奪者（彼らはホードと名乗った）の攻撃は激しさを増し、その手口も巧妙になっていった。とうとう、瀕死の者の声が評議会まで届いた。そのすぐあとには、殺害された者の妻達の叫び声が続いた。

評議会は略奪団ホードに対抗するために戦闘船を出すことにした。領主達は戦闘用の鎧の中で結びつき合い、部下達は輝かしくはたたく旗のもとで、舟に向かって歌い、行進した。そして、戦士達は、それぞれの船を戦いの音や匂いで満たした。

取り決めの時がやってきて、評議会の艦隊は出航した（それを見ていたロウィーナは戦慄を感じた）

その艦隊の誰一人として、敵とは剣を交えなかった。指令官の戦闘準備のかけ声もなかった。かわりに、略奪者の島に近づいた彼らが見たものは、立ちこめる霞のなかで身も凍るような光景だった。

不毛の岩だけだと報告されていた場所には、いまや巨大な要塞が雲の下にそびえ、神の意志によって築かれた城壁のように大きな山がそれを囲んでいた。そして、この石の要塞の前には、海に向かって広がる複雑怪奇な迷宮が横たわっていた。それは、どんな襲撃をかわしてしまうのに十分な罫と危険性を秘めた迷路だった。

ほぼ同時に、大きな絶望のうめき声が先導船の男達からあがった。戦闘船がさらに近づくやいなや、悲痛な叫び声に変わった。

艦隊から評議会に敗北を伝えるために戻って来たのは、数人の生存者にすぎなかった。彼らが自嘲と卑下で顔を赤らめ恥を忍んで報告しても、遭遇した窮状を表現し尽すことはできなかった。というのも、評議会の偉大な戦艦、そして、その軍隊から武器・支給品といったすべてが、恐ろしい魔法のために、海の藻屑となって消えてしまったからだ。

その日戦ったただ一つの敵は死んだ、そして、ほとんどの場面で死が勝利した。

次に見たとき、略奪者は軍隊だった。彼らは、自分達の小艦隊から本土に降りて来た。そして、男達の恐れをかき立てるように指導者が一緒にやって来た。これが、最初のシャドウ・ウェイバーだった。

「あらゆる機会が」

とロウィーナは言う。

「前人未踏の世界へ導く門

なのです。みなさん、
真実を見極めるのです。

絶望してはいけません！」

戦艦を沈めたのは、シャドウ・ウェイバーの魔法だった。その手になる魔力が、船を壊れた玩具に変え、住处である島の前で、評議会の艦隊すべても、意志も、そして正義の強さも、海の底へと引きずり込んだのだ。

シャドウ・ウェイバー。評議会メンバーは、『知識の宝珠』のなかで明らかになった彼の像を見つめた。

ロウィーナの眼差しはさらに光り輝き、目は見開かれ、それまでよりもずっと深い青色になった。まるで、彼女が貴重な宝石の目を通して覗いているようだった。それらの様相は、シャドウ・ウェイバーが現れるや、激しくなり不変となった。

邪悪な魔法使いは、城壁の
裂け目に軍馬を乗り入れた。

黒いマントと仮面が彼を
引き立たせた。

その仮面は男の一部のよう
であり、マントは、彼の後ろ
で風になびく髪のように
軽やかにはためいていた。
彼が家来に向って叫ぶと、
彼らは後に続いた。

ロウィーナはまだ精神統一を続けており、宝珠のなかのシャドウ・ウェイバーにしっかりと厳しい焦点を合わせながら、その姿の上に降りたつさまは、まるで獲物に急降下する鷹の目だった。

「これがシャドウ・ウェイバーです」
とロウィーナは言った。

「エテンクラル城の戦いの様子で、ふた夏前のものです」

邪悪な魔法使いは、城壁の裂け目に軍馬を乗り入れた。黒いマントと仮面が彼を引き立たせた。その仮面は男の一部のようであり、マントは、彼の後ろで風になびく髪のように軽やかにはためいていた。彼が家来に向って叫ぶと、彼らは後に続いた。裂け目に入った家来達が、風、炎、そして高まる剣戟の響きに向ってどなった。

数百人の略奪者が死んだが、まだ数百人以上が生き残っており、それぞれが、暗黒の名前を叫んだり、彼らがいまだく王に見とられて死ぬのなら幸せだと思える境地に到達していた。

「よく見るのです」
とロウィーナが言った。

「普通の男なら、なすがままです。普通の男なら、洪水や稲妻に魂を奪われ、隣人の暴力に身を震わせます。しかし、この男なら、人生のあらゆる恐ろしいことと共に生きて。この男は、潮と月、そして数と現実を制御する法則と同じなんです」

「止めることはできない」
と評議会の一人が言った。

「私以外の誰も」
とロウィーナが応えた。

「意識の高まりを感じます。このような二つの精神が、同じ時代に、戦うべく運命づけられているとは」

「いつ話してくれるのです？」
とジャイラスが聞いた。

「我々はどうしたらいいのです？」
ロウィーナは手を降ろし、宝珠は暗くなった。

「明日です。明日にはわかります」
と彼女は言った。

「今は、食事と休息が必要です。それと全兵士の資料が欲しいのです。直ちにです。では、明日のこの時間に再びお会いしましょう」

ロウィーナは、ジャイラスがテーブルの皿の配置を指示し、こんがりきつね色になったキジ料理の皿に気を配り、評議会で最高のワインに喜んでいるのを見つめた。

使用人や女中のあわただしい動きがあったあと、彼らは、彼女に与えられた宮殿のような宿舎で共に坐り食事をした。

「あなたはずっと外交官らしいわ」
とロウィーナが言った。

「私よりもね。あなたの大きなお腹や両目の下のたるみが、よくそれを物語っているわ」

「口の悪い人じゃ」
とジャイラスが応えた。

「しかし、率直で正確というのは、このホールではとりわけ必要なことじゃ」
彼は、湯気を立てているポテトをフォークで広げ、注意深く口に運んだ。

「前に並んでいる皿は、よく火がとおっているからお気をつけなさい。あなたは誰に評議会の前に連れてきてもらったかは覚えておいでかな」

「覚えているわ」
ロウィーナは目を細めて言った。

「それならば話は簡単だ。実に正直な問いじゃろ」

ジャイラスは言った。

「彼らの定められた救世主として、私の存在なくして評議会の前に来ることができたとお思いませんか？」

彼は、肉汁をたっぷり滴らせる腿肉をもぎ取り、くちやくちやくと噛んだ。

「いいえ」

とロウィーナは答えた。

「あなたの導きがなければ、私は恐れられたことでしょう」

彼女は間をおき、食べ物をお口、口に入れた。

「正直に言うと、シャドウ・ウェイバーのように兵を興すなんて思っても見なかったわ。それよりも、自分が、シャドウ・ウェイバーに敵対する位置に立つなんて想像だにできなかった。あなたなしではね。それじゃあ、私をここに連れて来たあなたは、私に何を求めているの？」

「まったく個人的な理由じゃよ」とジャイラスは答え、強いワインを啜った。

「シャドウ・ウェイバーが勝っても、奴のもとで働くことはできそうにもない。もしそうなるくらいならば、残りの人生を拷問という、とてつもない苦悩のなかで過ごした方がまだましじゃ。だから、走るか戦うかがふさわしいというわけじゃ。年のせいと、このような姿のせいで、近ごろ走ったことがないがね」

「それならるわ」

とロウィーナは言った。

「私は、あなたか戦いのために見つけた武器よ」

「そうとも言える」

とジャイラスは認めた。

「あなたは邪悪に対抗して我々を導くことができるかと信じている。また、あなたが持つ魔法力の強さということもある」

「習いたいのか？」

「そうじゃ。こんな天賦の才の寵児が教えることはなんでも」

とジャイラスは言った。

「あなたには別の力もある。それは、とても自然で、抗しがたい命令のオーラじゃ」

「つまり、それを持っていたら、あなたが評議会を思いのままにできるのね」

「しかし、あなたの代わりになることは、とてもできん」

とジャイラスは言った。

彼は手のひらを上にして手を大きく広げ微笑んだ。

「最終的にはあなたの美しさじゃな」

彼は笑って言った。

「わしは年寄りで、体にガタがきている。が、どこか鈍くなつていようとも、あなたを見たときに目覚めたのじゃ。あなたの踊るような体、忘れられない眼差し、それらが魔法を動かしている」そして、湯気が立っている別の食べ物を口に運んだ。

「うれしいわ」

とロウィーナは言った。

「でも、正直に言えば、私の魅力を飲み込むのは熱いポテトより大変だってことが、あなたにはわかるわ。本当のところ、私の魅力があなたを殺すかも知れないわ。私は、戦争と同じように愛にも率直なの」

「ネックレス」

ジャイラスが囁いた。

「なに？」

ロウィーナは訊ね、金のネックレスを確認するように胸に手をあてた。ネックレスがあることを確認すると、沢山の小さなルーン文字の銘刻を指でなぞった。

「わしは、そのネックレスを知っている」とジャイラスが言った。

「あなたと初めて会った寺院から盗んだんじゃろう？ 私はそれを捜していたんだ。何年もの間……」

「あの人達には、これの価値がわかっていなかったわ」

とロウィーナが口をはさんだ。

「それで、あなたが」

とジャイラスが訊ねた。

「自分の物にしたいというのじゃな？」

「これは特別なの」

とロウィーナは認めた。

「パワーを感じるわ」

と彼女は声を落して囁いた。

「私に何を言おうとしているの？ はっきり言ってよ」

「はっきり言うと、それは、最古の邪悪な魔女チェスチャントラのものであった。彼女こそが、ポレル王と「3つの道の神」の時代に、我々の王国を裏切ったのじゃ。この安物の飾りが、彼女を実際よりも十歳ほど若く保った」

ロウィーナは笑った。

「じゃあ私も若くいられるの？」

「そうではない」

とジャイラスは答えた。

「わしを若返らせるのじゃよ！ 我々は共にネックレスの力を探究し、私をもっと活力を秘めた体になる能力を手に入れるのじゃ」彼は興奮してまくし立てた。

「それから、我々は、夫と妻、この王国の王と女王となり、シャドウ・ウェイバーや評議会をして我々に反抗するあらゆるものを一掃するのじゃ」

ロウィーナはネックレスを指でいじりながら、ジャイラスの申し出を考えた。

「もしも私が拒めば？」

「わしは、欲しいものは手に入れる」

と彼は答えた。

二人の視線が絡み合い、力と力に対抗した。一人が全盛時のパワーを抱けば、一方は立場と経験という微妙な優位さを手にした。

「朝まで考えるべき問題のようね」

ロウィーナが言った。

「いいわ。あなたのプロポーズを真剣に考えてみるわ。だから一人にして」

彼女は、まるで疲れ切ったかのように宝石飾りの椅子に突然深く坐り込んだ。

「それにまだ、寝る前に、地図を調べなければならぬし、計画も検討しておきたいの」

彼女の蠟燭から蠟が垂れ、戦闘計画が書かれた羊皮紙にぼたぼたと落ちた。まさに集中しようしていたとき、部屋が暗くなった。部屋は、閉ざされ疲れ切った場所となった。しばらくすると、過酷な一日が、ロウィーナを捕らえ、眠りに引きずり込んだ。

夢が始まった。

ロウィーナは、まるで幻想へ滑り落ちるようすぐに夢の中に入り、身体もなく宙に漂いながら、下の方の苦痛を目撃している自分に気付いた。

「お父さん！」

と子どもが叫んだ。

その少女は、近づいてくる槍を短刀で押しつけ、血を払いながら戦ったが、一人の兵士が飛び交う武器をくぐって少女に近づいた。彼は、鎧をつけた握り拳をのぼして彼女を激しく叩いた。少女は倒れた。

彼女の蠟燭から蠟がたれ、
戦闘計画が書かれた羊皮紙に
ぼたぼたと落ちた。

まさに集中しようしていたとき、
部屋が暗くなってしまった。

「アビガエル！」

と女が叫んだ。母親だった。

「どきなさい！」

女の髪は、最も古い魔女のように左右に三つ編みになっていた。

その首には金の玉が連なったネックレスがかかっており、瞳には驚くほど決然とした炎が燃えていた。

手を回したまさにその瞬間、その母親は一人の兵士の呼吸を止めた。言葉で彼女はもう一人を殺した。その男の喉は、見えない刃でかき切られていた。他の者が近寄った。魔法使いと黒魔術師達が、力を合わせ、その女の魔法を抑えようとした。

「立派な作戦だ」と
百戦練磨の指揮官が言った。
彼は評議会でカイルとして
知られていた。その男は、
大柄で筋骨隆々で、
斜めにかけてられた短剣の輝きに
飾られた皮の鎧を身につけていた。

老練な防御を戦い突き抜けた一人の男が、母親の凝視に捕らえられた（そしてすぐに目が見えなくなった）。そして、うつぶせになった二人の男達が、魔女の足首を掴もうとして恐ろしさに体を震わせていた。彼らの頭上では、力のある魔術師が空中で電光の剣で戦いに加っていた。ついに、彼らが彼女を鉄の鎖で捕らえた。

鎖がじゃらじゃらと鳴った。鎖は温まってピンと張り、暴力的な力を抑える音をたてていた。

しかし、抵抗は無駄だった。魔法を逃がさない金属だった。警備兵達は、急いでもうひとつの小さな鎖でアビガエルを縛った。少女は、まるで致命傷から血が流れ出て行くように、母親から強さが消えうせていくのを見た。

そして、それを見た時ロウィーナの心の最も奥深い所で、痛みが積み重なっていった。彼女は、母親がどんなに疲れ果てているか、そして14歳にも満たない子どもの心が言葉にならない恐ろしさをどれほど感じているかを十分に見ながら、乙女の恐怖心にすっかり同化している自分に気づいた。

「お父さん！」

と少女はもう一度叫んだ。

「この子はあんたをボレル王と間違えている」

と警備隊長が言った。

「誰とも間違えていないわ」

と母親が答えた。

「この子は父親にとっても愛されていたわ。だから父親の思い出に呼びかけているのよ。あなた達もみんな、ボレルに愛されていたわ。恥を知りなさい」

「ばかばかしい！」

隊長が吐き捨てるように言った。

「奴は我々に敵をよこしたんだ」

別の者が叫んだ。

「じゃないとしたら、奥さん、あんたは奴の味方なのかい？」

隊長が訊ねた。

「ま、ボレルは死んだし、3人の神も敗れた。今や、あらゆるスパイ・異端者・破壊活動家・陰謀者・悪霊・怪物・野良犬そして裏切り者…みんな一網打尽になる。奥さん、自分のことを言われたらと思っただけでいい」

女は、「ああーっ！」と、世界の最北端に生息する狼の遠吠のような透明で冷たい悲痛の叫び声を上げた。

「意見が違うようだな」

隊長ががっかり噛みしめた歯の間から言葉をむりやり押し出すように言った。

「こいつらを連れていけ！」

その瞬間の深い悲しみと冷酷さが、血液や息そして夜の恐怖となってロウィーナの身体にしみわたった。そして、彼女の現実の身体は椅子の上で揺れ、片手をテーブルの上で振り回し、手当たり次第に地図や本をはねのけていた。

夢は終わった。時々思い出すかのように、夢がロウィーナの心から溢れ出た。しかし、彼女は、夢が完全に消え去る前に、夢の母娘に加えられたとてつもない惨めな場所が島であることを心の片隅で悟った。そこで、彼女達は、魔法の軛から解放され、残りの人生を二人きりで過ごした。

ロウィーナは恐怖の汗でぐっしょりとなつたまま目覚めた。しばらくは、現在の自分が、夢よりもっとひどい孤独の流浪者なんだという思いを振り落とすことができなかった。

「りっぱな作戦だ」

百戦錬磨の指揮官が言った。彼は評議会でカイルとして知られていた。その男は、大柄で筋骨隆々としており、斜めにかけて短剣の輝きて飾られた皮の鎧を身につけていた。彼らの前の円卓には、それぞれに新しいインクで丸や矢印がつけられた3枚の羊皮紙が置いてあった。24の瞳がそれを見つめた。彼らの前には、地図から地図へ素早く動くロウィーナが立っていた。

「しかし勝てるだろうか？」

と別の者が訊ねた。

「いいや」

とカイルが言った。彼の後ろのジャイラスは、両手を口にあて神経質に咳をした。

「確実というわけではないわ」

とロウィーナが言った。

彼女はカイルが正しいことがわかっていて、前夜の仕事は無意味だった。ひいき目に見ても手始め以上の何ものでもなかった。

しかめ面で青白い額を手でぬぐうロウィーナは、夢の感情に再び襲われ、ふり返りながらその光景をとらえた。『知識の宝珠』が、部屋を横切る彼女を待っていたのだ。

「あれは前兆、でなければ夢だったの？」

彼女は囁きながら訊ねた。彼女の声は大きくなり、自信をみなぎらせていった。ロウィーナは続けた。地図のある場所に戻った。

「彼らは、80日以内に、ここここで我々を撃破するわ。城はたぶん1ヶ月後に陥落するでしょう」

「1ヶ月、あるいは2ヶ月。どちらかといえばそれ以上かかるでしょうな」

とカイルが言った。

「それ以上は考えられないが、これですべてですか？」

「いいえ」

とロウィーナが言った。

「これは始まりよ。残りは、これから選ばれる一人の勇者の意志に任されるわ。見なさい」

彼女は『知識の宝珠』へと歩き、手のひらを上にして両手を上げ始めた。

「ここには我々の歴史があり、手掛かりがあり、このなかには、現在の戦争のための武器が待っている」

頭上の宝珠には光と影が渦巻き、何よりも恐ろしくひどい像を映し出した。

谷は死んだ様に静まり、不毛の地が森をはぎ取り、うなる風が吹き抜けていた。戦闘と大火災はすでに過ぎ去り、二つの音が聞えていた。風のうなり声と女の歎き叫ぶ声だ。女達の軍隊が村々から降りていた。彼女達は、死者を見つけようとくすぶりのなかを横切った。

母娘達は、最初のうち、足下で振動しているのか幻覚か現実のものか確かではなかった。彼女達は、絶え間ない振動のなかに、何か新たな危険と恐ろしい意図を感じた。そして、それが起こった。すべての目が振動の中心に集まり、それがせり上がって来るのを見た。

灰だらけの地面の真ん中から塔が上がって来た。側壁が、尖ったてっぺんから傾斜していた。塔は尖塔となった。

地面の震えは収まったが、塔は残った。殺された者の妻や娘達がこの邪悪な建物の前に立つのを待っていたかのように。彼女達が見つめていると、三つのものが壁の中に逃げ込んだ。

「魔法の神、戦いの神、そして知性の神よ」

とロウィーナが言った。
「それらは、ほとんど伝説となった歴史から、これらの映像で我々を迎えています。思い出すのです、これらの神々がどのように人間を征服しに来たかを。思い出すのです、ある王の軍がいかにして彼らを寄せつけなかったかを。思い出すのです、塔を」

「暗い塔の中で、三人の神々は、魔力と負傷を回復し、何とか戦いに戻ることを願った。しかし、ボレル王は、彼らを力ずくで押し込め、再び現れるのに必要な猶予さえ与えなかったのです。彼はたった一人で、果敢に塔に入り、神々と戦ったのです」

ことの推移に驚いたジャイラスが前方に動いた。彼の手は見るからに震えていたが、彼は口を挟むときだとわかっていた。

彼は宝珠のなかの映像を見ながら、

「あなたは歴史を知らないのですか？」と訊き、自身の幸運を祈った。

「ボレル王は、三神の怒りを我々にもたらした売国奴だったんだ。彼の厳しい要求が、彼らの激怒を招いたんだ」

「静まりなさい、見るのです」

とロウィーナが命じた。

「彼はあの塔のなかで死んだ、最初の勇者だ」

カイルが言った。

「そうです」

とロウィーナは微笑みながら同意した。

「そのために、彼の愛は消し去られ、彼の娘も消し去られたのです。しかし、他の者が後に続きました。一人の勇者が塔のあらゆる策略に勝ちそれを砕き潰してしまふまで、何年ものあいだ、多くの勇敢な男や女達が後を追ったのです」

「今日、人々は新たな脅威に直面します。シャドウ・ウェイバーの軍が領土に渡って来るわ」

ロウィーナは、三人の神々の塔のなかで死に向って行進した男女や勇者達の容貌を次々と現す宝珠の光の饗宴を見ながら、指を広げた。ようやく、一つの像で止った。ロウィーナは、それが最後の勇者であることを確認した。

「私の心と魂そして経験のなかにあるあらゆるものが、こう話しかけています。我々には新たな勇者が必要だと。私の心と魂にあるあらゆるものが、私か持ち得ない資質を持った誰かてなければならぬと言います。それは、暗黒の塔を倒した最後の勝利者の子孫でなければならぬと」

灰だらけの地面の中央から塔が上がって来た。側壁が、尖ったてっぺんから傾斜していた。塔は尖塔となった。

「そんな男に何をさせるつもりじゃ？」
ジャイラスが訊ねた。

「スパイであり破壊活動家、冒険者であり暗殺者、そして勇者の役を」

ロウィーナは答えた。

「彼は、そのすべて。そしてそれ以上の者になるでしょう。我々が各地の道路や川でシャドウ・ウェイバーと戦ってくい止めているあいだに、勇者は戦線の後方で自分の役割を果たすのです。彼は、そこで我々の勝利を助ける手掛かりを見つけなければなりません」

ため息が評議会メンバーから同時に洩れ出た。ジャイラスが最初にうなずき、それからカイル、そして12の頭が同時に同意の頷きを見せた。

「あなたが……」

彼は囁いた。

「自分の欲求には強情で、前兆を夢にばかり頼っているなら、我々を破滅に導くだろう」

彼はネックレスをぴんと引っ張った。

「私が誰かを覚えているかね？」

ジャイラスが観察して

「奮起が、あなたに血を流すような思いをさせた」

と言った。

彼は肩をロウィーナに貸して歩くのを手伝った。好奇心の強い警備兵の前を通過して、静まりかえった彼女の部屋へと導いた。

浅くはあはあと息をつき、眉毛を敵立てて青白い顔をした彼女は、まるで後ろで熱く燃えさかっているかのようにベッドに倒れ込んだ。そして咳込んだ。

「取引はどこにもなかった」

ジャイラスは言い、

「あなたが私に決して言わなかったのは……」
と続けた。

「状況が変わったの」

とロウィーナが口をはさんだ。

「私達はね……、私達は柔軟にならなきゃ。昨日の夜夢を見たの。魔女のチェスチャントラとその娘アビガエルを見たわ。彼女達が本土から消し去られた日のことだったわ、私はそれを前兆と受けとめたの」

「城壁のなかで田舎者のとんまを見つけてテレポートするためにかい？」

「そうよ！」

とロウィーナが言った。

「そのとんまは、私達みんなを救った勇者の血をひく子孫なのよ。塔を倒した忘れることのできない騎士の血と肉体を持つよ！勝利をもたらした種族の血縁に他ならないのよ。とんまみたいにとんまの格好で、我々の敵をとんまにひねり、屈服の血を流させるの。」

私が正しければ。あなたが言うのとんまさが、ウェイバーの目のなかでシャドウ達を焼き払い、沢山のとんまな太陽のように彼の魂まで盲にしてしまうでしょうね。運命とはそんなものよ」

「奴は武器を何も使えぬぞ」

「私達が彼に教えるわ」

「奴は魔法もまったく知りませぬ」

「細かいことは、あなたとカイルが行って面倒をみるのよ」

ロウィーナは言いはなした。

ベッドを横切ろうとして前かがみになったジャイラスが、ロウィーナの喉のまわりのネックレスを指でより合わせた。

「あなたが……」

と彼は囁いた。

「自分の欲求には強情で、前兆を夢にばかり頼っているなら、我々を破滅に導くだろう」

彼はネックレスをぴんと引っ張った。

「私が誰かを覚えているじゃろうな」

「覚えているわ」

とロウィーナは答えた。

「あなたが何を欲しいのかもね」

彼女は自分自身をかえりみた。

その瞬間、ジャイラスに対峙できる強さは何か手探りで探した。が、何もなかった。はったりしかなかった。

「優しいジャイラス」

とロウィーナは言った。

「シャドウ・ウェイバーとのこの戦いでは、日々新しい局面が生まれるわ。このネックレスが、夢のように、偶然私のもとにやって来たとは思ってないわ……」

「自分のもとへやって来たじゃと？」

とジャイラスが口をはさんだ。

「盗んだんじゃないか！」

「あなたが最初に見つけていれば、あなたが持っていたわ」

ロウィーナは言った。

「わかってちょうだい。これにはパワーがあるの。でも、シャドウ・ウェイバーを倒すために、それがどれくらいどのように必要なのかまだわかってないの！」

「それは、若さのネックレスじゃ」

とジャイラスは言った。

彼のしわくちゃで血の気のない指が、ロウィーナの喉にかかる氷の息づかいのようにネックレスに近づいた。

「それは、チェスチャントラの若さを保ったのじゃ」

「違うわジャイラス。若さのネックレスなんかじゃないわ」

ロウィーナが言った。

「これは、時間のネックレスなのよ！」

ジャイラスは部屋から出て行き、ロウィーナはすぐに眠りに落ちた。勇者を見つけ城にテレポートすることが、彼女を疲れ果てさせた。彼女は眠り、そして回復した。

彼女は夢を見た。

チェスチャントラが、支柱を硬い木に姿を変えさせ、湿原をつくり、何とか湖を生き返らせる呪文を島の奥地全域に唱えると、その生涯で最高のパワーに達した。彼女の娘（名前の意味が『私の父は喜びだ』という少女）は、何より注意深く洞察力に満ちた目でそれを見ていた。

「私にもやらせて、お母さん」

と少女が言った。

「ずっとお母さんを見ていたの」

そして、アビガエルの指がひねられると、剣や楯そして棍棒や鎧が雨のように空から降ってきた。それらは、倒されるつるはしのようにチェスチャントラが地面に身を投げ出すほど、あちこち衝突しながら石や草を撃ちつけた。

「こんな憎しみとパワーが！」

とチェスチャントラは微笑んだ。

「いつの日かあなたか叫ぶと、世界がその音に震えるようになるわ」

「父の名を憎む世界は身震いすべきよ」

アビガエルはそう言って微笑んだ。それは十代の明るさに満ちた笑いだった。

「もっと教えて」

「自分で覚えなさい」

チェスチャントラは言う。

「あなたにはもう教えることはないわ。神の子になれるのよ、アビガエル」

「ボレル王は立派な父親よ」

少女は言った。

「すごく愛されているし、愛しているわ。ねえお母さん、いつも彼を思い出すと思うわ」

目をさましたロウィーナは、召使に自分の鏡を持って来るよう命じた。数時間が過ぎた。ロウィーナが望む特別な鏡を手に入れるためには多くの時間と許可が必要だった。近くの寺院からそれが届き、彼らは、部屋のいちばん明るい場所、つまり彼女のベッドの足元にホールに向かって置いた。

それは魔法のものではないが、価値のある、たぶん領土で唯一の等身大の鏡だった。ロウィーナは、金銀細工が施されたフレームのなかの自分をよく見た。夢が被害をもたらしていた。

彼女の目は弱まり、目の下にはくまができているようだった。彼女の動きは不安定だった。まるで、彼女の威厳を示す炎とパワーのすべてが、ベッドの汗にまみれたままのシャツに落ちて、ずぶ濡れになったかのようなだった。

彼女が片手を目にあてると、目は輝いた。ゆっくりと慎重に柔らかなペースで、彼女は美しさを取り戻した。

「何をしているのじゃな？」

とジャイラスが訊いた。彼は、むっつりしながら彼女の宿舎に入り、ドアを閉めた。

「我々の軍がホイットニー近くのイバース峠でシャドウ・ウェイパーと戦っているというのに、我々はあなたのとんまの訓練に忙殺されていた。あなたが自分自身を見失うと、城全体が心を失うことになるのじゃよ」と彼はいらいらしながら顎をなげた。

「私は恐いの、ジャイラス」

とロウィーナが言った。

「夢が続くの。それに、それが前兆なのか、それとも私を破滅させようとして送られてきたのかわからないの」

ジャイラスは、初めて、優しく安らぎを与えるようにロウィーナに手を回した。彼は、まるで相続人をつくるために結婚してできた自分の子どもを抱えているかのように、彼女を抱いた。そして微笑んだ。

「前兆と受け止めるんじやよ、すべて」

とジャイラスは言った。

「あなたには、どんな敵もかなわない強さがある。あなたが一瞬でも気を失ったら、それは曇った日の太陽の弱さじゃ。そのうち、あなたの本当の性格が、再び世界を照らすために燃える。わしはそれを確信している」

「それまで、私はこの鏡を友として毎日自分の姿を観察するわ」

ロウィーナは言った。

「私達は、世界に弱さを見せてはいけないのです。あなたと私は」

その日とその後の多くの日々を、ロウィーナは勇者と費やした。彼の裸の胸に両手を置くと、彼の心のなかに魔法のきらめきを感じた。彼の肉体は、彼女が確信できる魔法使いの血管が伝わっていた。それゆえ、彼女の仕事は、すでに内に秘められている能力を覚醒させることだった。

彼女とジャイラスは協力して、古風なやり方ではあったが、視覚化やそれぞれ異なった魔法を表す固有の手の動作を順次指導しながら

ら、呪文のかけ方を教えた。彼は、違った動きを組み合わせて、異なる呪文を巧く呼び起こすようになった。さらに、勇者は、このような超自然力を修得してないときには、カイルと城一番の剣士や闘士によって、その肉体的強靭さを限界まで高められていった。

真の勇者のように彼はよく学び、ほとんど不満も言わず、公共のために自己を犠牲にするという考えに日々慣れていった。

一方、ロウィーナはまだ夢の拷問にあっていた。

チェスチャントラとアビガエル、ボレル王と塔、そして魔神とその二人の勇者などの姿が、彼女の恐ろしい夜を満たしていた。

そして、ロウィーナは毎朝目覚めると鏡を見た。ベッドの足元に立っている鏡で、自分の姿が銀色の光の中で黒くなっているのを見つめた。見るからにひどくなっており、回復にもますます時間がかかるようになった。

「私は恐いの、ジャイラス」

とロウィーナは言った。

「夢が続いているの。」

それに、それが前兆なのか、私を破滅させようとして送られたのかわからないの」

自暴自棄になったロウィーナは、ネックレスを外し注意深く隠し、気づかれない祈りをかけ、その力で、憎むべき夢の原因を何とか明かしたいと願った。

ロウィーナはネックレスをドアの上の窪みに置いた。そこは、彼女がその日使える最後の魔法を使っけくりぬいた場所だった。しかし、その夜も夢はまだ続いた。

「我々は負けている」
とカイルが言った。彼は訓練場の先端に堂々と立っていた。その鎧は血と戦いで汚れ、顎はいかめしい挑むような貌を示していた。イバースから彼を運んで来た馬は、口に泡をたてながら彼の後ろで神経質に歩いていた。馬の脇腹には汗が流れていた。

ロウィーナは、調べなくともそれが誰だかすぐにわかった。吊り上がった目、脇の楯の部分が角ばった頬に向ってのびた真っ黒い兜、筋骨隆々とした広い胸、そして骨のように細い指。彼女は知っていた。彼の首にかけられた金のネックレス。そこには、魔法の神が横たわっていた。

「私の新しい命令は実行されたの？」
ロウィーナは訊きながら、横にいる勇者とカイルに向って歩いた。後ろの勇者の胸は、戦闘演習の息切れを整えようとする深い呼吸で激しく動いていたが、やがて収まった。

「すべて実行しました」
とカイルは答えた。
「今日の命令を実行し、昨日と一昨日の命令も実行しました。思うに、新しく決断されるたびに、命令はひどくなっているようです」

「よくもそんなことを！」
とロウィーナは言った。

「作戦の本筋からかけはなれた命令が出ています」
カイルが言う。
「そして、部下達はあなた様の名誉を守るために死んでいます」

「私だけがこの城を救えるのよ！」
「それは、死者に言うてくたさい」
カイルは続けた。
「作戦の失敗で、敵はすでに一日の行軍の範囲内に迫ってきているのです！」

怒りを爆発させたロウィーナは、柔らかい優雅な手を飛ばして、カイルに平手うちをくらわした。彼女の一撃は、彼に向けられた恐ろしい形相に劣らず痛烈なものだった。カイルは最初の一打を受けたが、すぐに火のように反応した彼は、ロウィーナの二打目を捕らえ、手袋をはめた手ではねのけた。カイルがロウィーナの頬を叩き、若い魔女は倒れた。

ロウィーナの意識は薄れ、暗闇から、そして夢の中へと入っていった。
彼女は、古代の魔女でありボレル王の恋人であるチェスチャントラを見た。このときにはアビガエルはいなかった。塔の出現以前、三人の神々との戦い以前、そして彼女の娘が生まれる前だった。

その魔女は、城の奥まった所で美しい皮のソファに横たわっていた。彼女の柔かな言葉が、そばにいる極めて特徴的な生き物をなだめようと投げかけられていた。

ロウィーナは、調べなくともそれが誰だかすぐにわかった。吊り上がった目、脇の楯の部分が角ばった頬に向ってのびた真っ黒い兜、筋骨隆々とした広い胸、そして骨のように細い指。彼女は知っていた。彼の首にかけられた金のネックレス。そこには、魔法の神が横たわっていた。チェスチャントラは微笑みながら三つ編みをほどこした。彼女はしゃべりながら偉大な者の胸を愛撫した。金のネックレスに指が絡まるまで、彼女の熱い眼差がルーン文字を表した小片のそれぞれに届くまで、優しく愛撫した。

ロウィーナの存在に気づいたかのように偉大な魔女が振り向き、ロウィーナの意識が占めていると思われる場所をまっすぐ見た。そして、恐ろしく長い時空を超えて、二人の目と目があった。困惑したような表情がチェスチャントラに現れた。というのも、彼女には、奇妙なそよぎ、何かわからない吐息っぽいもの以外何も感じる事ができなかったからだ。それでもなお、その偉大な魔女は笑った。ロウィーナにとって、その他人の目には、ロウィーナを夢から起こすほどの背信とずささが現れていた。それが、彼女を、長い死のイメージを漂わせる夢から解放し、カイルの一撃で顔がずきずきしている現在に戻した。
目の奥では、チェスチャントラが自分に笑いかけているのがまだ見える。

「どうか、お許しを」
とカイルは言った。
勇者が立ち上がるロウィーナを助け、二人の警備兵がカイルを引き離した。そして、20人を超える武装した城の男達が、脅威から彼女を守ろうと駆け込んで来た。

「彼を放しなさい」
とロウィーナは命じた。
「私の許しを受け入れてくれるわね、將軍。今こそ、夢が、本当のお告げだと思っていた前兆が、悪魔の仕業だとわかったのです。彼らは私の判断を混乱させるために戦いそして勝ったのです」

「え？」
とカイルは訊いた。
「シヤドウ・ウェイバーが私の夢の中で戦ったんです」
とロウィーナは説明した。
彼女は、自分の身体を引き上げ、痛みをふり払い、気力をふりしぼって、もうどんな絶望の言葉も出さないようにした。

「あなたへの命令はね、カイル。我々が若き勇者をどのように鍛えるかという私の選択が、それを何より恐れる敵の心に影響されていたの！」

「敵は、我々を完全に包囲した」
とジャイラスが言った。
「残っているのは城壁のなかにいる兵士のみじゃ。そして、カイルは影のように沈黙して、彼らの前に立っている。彼は戦意を失っている。いまとなつては、畏として仕掛けた呪いやここに隠していた魔法のマントさえ、これ以上確保できるかどうか」

「邪魔しないで」
とロウィーナは言った。彼らは二人きりで評議会室に立っていた。ロウィーナは『知識の宝珠』の下にいた。彼女が手のひらを上に挙げると、宝珠のなかに映像が流れはじめた。

「人々は、防衛に奮い立つために」
とジャイラスが言った。

「あなたを必要としています。彼らは絶望して叫んでいますぞ」

声と石弓や四輪車の動きなどが交錯する混乱のざわめきが、巨大なドアを通り過ぎた。それは、嵐の前のあわただしさだった。

「あいつは私を馬鹿にしたんだわ」
とロウィーナが言った。

「最初から私を操っていたんだわ。毎晩見る新しい夢が私の計画を変え、あらゆる戦闘命令がそのなかに含まれたあいつのメッセージで汚されていたのよ。私達の勇者の訓練でさえ歪められたわ、恐ろしいことに、何か知らない計画に変えられたのね」

「あなたは、私に」
とジャイラスは訊ねた。

「自分がシャドウ・ウェイパーの命令のために勇者を訓練していたと言うのかな？」

「意識的にじゃないわ」
とロウィーナは答えた。

「でも、彼が、私達みんなを終らせる行動を取るかも知れないわ」

宝珠のなかでは、チェスチャントラとアビガエルの姿がはっきりと現れ始め、それらから、彼女が望んだ真実が、夢で見たよりもくっきりと明らかになった。ロウィーナは、可能性と解答を探した。遠く過ぎ去った日々に関わったのか、そして、なぜシャドウ・ウェイパーは彼女の夢を嘲るのに彼女達の痛みを伴わせたのか。

島の母と娘のまわりでは、沈黙のなかに、誰も他者を知らず何の知らせもなく遠く忘れ去られた世界の片隅で待つ二人だけの静けさのなかに消え入るように、季節が巡り、何年も過ぎていった。

そして、船がやって来た。
はじめ、チェスチャントラは反射的に微笑み、アビガエルを呼んだ。彼女達は、一緒になって海の近くの『静けさを破るもの』に向って果敢に進んだ。彼女達の腕は、はらんだ帆や島につき進んで来る船を指していた。彼女達の声は、近づいた戦士に若い少女が上げる声と同じくらい浮わつたものになった。しかし、そこには、いい知らせもなければ、長いあいだ行方不明になっていた二人を救うために海の危険をも顧みない友もいなかった。

チェスチャントラには、彼らの考えがわかった。彼女は、海からのそよ風に漂う感情を探った。殺人者と魔法使い達がボートに乗り込み、悪の将軍や奪略者達が喜び勇んで島に向って来た。その島にある唯一の宝は、岸辺に立ち、彼らが近づいて来るのを見ているものだった。

彼らの考えは、チェスチャントラを見つけ、大いなる力を持つ魔法の意志を屈服させて、奴隷にすること以外にはなかった。そして、彼らが思い描く究極の目標は世界を征服することにあった。

はじめの数日間、チェスチャントラとアビガエルは頑張って隠れた。しかし、仮面と忍びの魔法が維持できたのはしばらくの間だけで、やがて持ちこたえるのが困難になった。外では、悪の将軍達が、探索魔法を使って彼女達を必死に探していた。

とうとう戦うしかなくなった。
彼女のパワーがこれ以上自分達を守ることができないことが明らかになったとき、チェスチャントラは混乱の極みのなかで

「あなたは、すぐ行きなさい」
と言った。

「あなたを遠くに送るわ！」

「嫌っ！」
とアビガエルがこたえた。

「私達は一緒よ！」

しかし、彼女の魔法の楯が閃光と炎に激しく引き裂かれるや、チェスチャントラは、自分達に残された選択肢がたった一つしかないことを悟った。

はじめの数日間、
チェスチャントラと
アビガエルは頑張って隠れた。
しかし、仮面と忍びの魔法
が維持できたのはしばらく
の間だけで、やがて持ちこたえる
のが困難になった。

最後の魔法の激発とともに、魔法は、意識とパワーを外に向けて広げながら魂を解放した。彼女の生のあらゆる意志と炎が、まるで魔法のガラス瓶が砕けるように一瞬にして解放された。

その瞬間、山々が花崗岩の雹をばらばらと落としながら降り注ぎ、熱く硫黄臭い風がほこりを吹きあげた。風は火傷するような熱の息であり、あっという間に島中を吹き抜けた。急襲者達は死んだ。その魔法使い達は、自分達の身を運命に任せ、弱った魔法の楯で何とか我が身を守ろうとした。島は爆発し、すべてを焼き尽した。

「今日負けたら……」
とロウィーナは言った。
「我々だけで恥に耐える
べきです。もし我々が勝てば、
そのときは、我々の
小さな連帯が偉大な栄光を
分かちあうのです！」

しかし、その光景は、アビガエルのまわりからは消えていった。穏やかな意志が、彼女をひとまとめにし、その思いのなかに包み込んだ。それは、チェスチャントラの魂であり、少女を安全な場所へテレポートした。それは、少女をはるか遠い男達の世界で降ろした。

アビガエルは、そこで、ボレルとチェスチャントラという両親の記憶を抱いて成長した。彼女は、いつも魔法の技能を完璧にし、世界に自分の道を辛抱強くつくっていった。

数年たち、アビガエルは多くの言葉を学び、あいた時間には多くの土地を旅した。彼女は、いつまでも若く憎しみだけを友とした。それが、彼女の心を悩ませた。世界への憎しみが、アビガエルを、季節ごとに、チェスチャントラの優しい娘から、あらゆる人生と生きることと喜びの敵へと変えていった。

「悲しい話じゃ」とジャイラスは感想をもらした。「でも、我々は、対処しなければならぬ。敵の侵入が迫っている。城門を叩く槌音が聞こえるじゃろ」

「私には考える時間が必要だわ」とロウィーナは言った。しかし、ジャイラスは彼女の手を掴み強引に引っ張った。

「ネックレスはどこじゃ？」と彼女が訊いた。「頼む。あの小さな奇跡をわしにくれ。戦いにふさわしい若さを取り戻すだけなんじゃ。我々は、まだ、悪を撃退しなければならぬ。あなたの名誉を守らせてくれ、それだけは頼む」

「たぶん、あなたは正しいわ」とロウィーナは言った。「ついてらっしゃい」

外では、兵士達が混乱して立ちすくみ、隊長は、槌音が城門を揺さぶり続けているにも関わらず、何もできないほど恐れていた。

「我々の百人もの死者のうち一人でも立ち上がれば」と痛ましい声が言った。「今日こそ、彼らの剣が我々の剣にのり移ってくれさえすれば」

「誰が言っているの？」とロウィーナが言った。彼女は前に踏みだし、石弓の滑車を掴み、その重量感あふれる装置の梁に沿って立った。

「我が将軍、カイルなの？ だめ、偉大なる戦士達、もうこれ以上人に頼まないで！」彼女は、声を高めてみんなに聞えるようにはっきりと言った。

「今日負けたら……」とロウィーナは言った。「我々だけで恥に耐えるのです。もし我々が勝てば、そのときは、我々の小さな連帯が偉大な栄光を分かちあうのです！」

「我が陣営にこれ以上兵士が参入するのを望まないで」と彼女は言った。

「私は栄光に飢えているの。だから、一人でも余分な者に栄光の分け前を与えるというつもりはないわ」

「そのかわり、カイル、我が全軍に宣言なさい。この戦いに勇気をふるえないものは去ってもいいと。去る男達には金を持たせ、その唇にはシャドウ・ウェイバーへの歓呼を用意させて去らせなさい。私は、死を恐がっている男とは一緒に戦いません」

「勇敢な魂よ、聞きなさい！ この戦いを生きのび、我が陣営に勝利をもたらす者は、春の最初の目覚めや勇者の祝宴を知るように、この日を知るでしょう。その男は、それを勝利の日と呼び、毎年めぐるこの偉大な記念日の前夜には、隣人のために祝宴を用意し、彼らに『明日は勝利の日だ』と話すことでしょう。そして、彼は、胸をはだけ腕まくりをしてみんなに言うのです。『この傷たちは、あの偉大な日に受けたものなんだ』と」

「年寄り達は忘れても、その男は、自分がその日にどんな功績をおさめたのかを思い出すでしょう。そして、毎年の祝宴とともに、我々の名前は大きくなり、男達の脳裏で輝き、勝利を語る演説によって日々新たなものになっていくのです。私は約束します。その日から世界が終る日まで、我々が思い出されないまま勝利の日が過ぎ去ることは絶対はないと」

「みなさん、将来生まれる戦士達は自分がそこにいなかったことを恨み、誰かがこの勝利の日到我々とともに戦ったことを語つたならば、その戦士達ひとり一人が、口を慎み、恥じ入ることになるのです！」

「ロウィーナ様」とカイルが言った。

「門が破られようとしています。シャドウ・ウェイバーが迫っています！」

「じゃあ、来させることにしましょう」とロウィーナは叫んだ。

「門を開けなさい！ 矢を放ちなさい。神は我々とともにおわすのです」

「門を開けろ！」とカイルが命じた。彼のまわりでは、何千ものときの声が上ががり、戦いに挑む何千もの心が一つとなって前に押し進んだ。

門が半分ほど開くや、衝撃的な静けさが中庭を埋めつくした。そこには何もいなかった。幽霊どころか、馬も、敵の兵士の手持たれた刃のきらめき一つさえなかった。

「だまされた！」と門のそばの男が叫んだ。叫び声を上げた戦士が、ただ剣を抜き隊列の後ろを示した。「後ろだ。奴らは魔法で入って来たんだ！」

外周がぎざぎざの真つ暗な点が、魔法に侵略された瞬間、木の実の大きさから城門の大きさになった。そして、ロウィーナの部下達の背後のそこから、シャドウ・ウェイバーの軍が溢れ出てきた。

まるで海の壁が襲ってきたかのようなだった。攻撃隊は、軍馬の男達、槍を持つ者達、そして射手達から構成されていた。その密集隊形の突進は、止めることができない一つの黒い波のようであり、彼らの武器が放つきらめきは、砕け散る海の泡のようだった。

最初の波がロウィーナの部下達を多数倒した。それに呼応して、石弓が急回転し炸裂した。ロウィーナの射手達は隊列を再編し攻撃した。隊列ごと矢を放った。死が近づくまで、何度も何度も一斉に矢が放たれ、死の波や死の雨のように敵の上に降り注いだ。

馬が死に、恐れおののいた野獣の叫びが、衝撃を受けた男達の声、石弓のどさっという音、そして鉄の刃がぶつかる音に混じった。爆発が石壁を震わせた。魔法はあらゆるところに及んだ。すべては最初の攻撃の波のなかで起こった。楯はくしゃくしゃになり、顔は、その表情が悪魔のような死の仮面に変った。死人や死に瀕している者達が、まるで櫂の木でできたドアが閉まったかのようにかっちりと塞ぎながら、魔法のドアの前で山積みになった。

「今よ」
ロウィーナが、ジャイラスの袖をつかみながら言った。

「ネックレスを。私には計画があるの」

しかし、その老人は、その手足が変わら細工に取りかえられたかのように、どさっと倒れた。ジャイラスが地面に崩れ落ちたとき、ロウィーナは、彼の心臓の真下をえぐった石弓の太矢を見た。

彼女は屈み込み、震える手でジャイラスの目を閉じた。そのとき、ロウィーナの左では、カイルがよめいた。ねじれた金属の破片となってしまった彼の剣は、敵をかるうじて止めてはいたが、それは出血している喉からわずか10センチのところだった。

ロウィーナは振り返り、自分の宿舎に向って走った。もしも希望が残っているとしたら、そこしかない。

彼女は、戦いのなかに押し込められた戦士達を避けて通った。一つの手が乱暴にロウィーナの肩をさわったとき、彼女は膝を屈した。そして、転びながら、2本の指をひねるのに十分な時間と技を見つけ、攻撃者の肋骨深く見えない刃を繰り出した。

彼女は、傍らに駆け寄って来たのが、召喚され訓練をつんだ勇者だと気づいたときには、二人目を倒そうとしていた。

「ロウィーナ様」

彼は辺りをうかがいながら言った。

「時間がありません」

あらゆる計画を失敗させ、助言者をなくし、自分のまわりで軍が倒され殺されたロウィーナは、そのときは、ただ恐れるばかりの女でしかなかった。彼女はぼんやりしていた。

「ロウィーナ様」

勇者はもう一度声をかけた。

「作戦どおりに、私を送り届けてください。たとえあなたがこの城を失ったとしても、私は、奴を倒すことができるかもしれません」

「そうでした。さあ、来なさい」

とロウィーナが言った。彼らは一緒に評議会ホールに戻った。傾斜がある多くの宮殿の屋根はすでに燃えていた。

シャドウ・ウェイバーの二人の部下が、煙った廊下で彼らをさえぎった。略奪した戦利品で重くなった彼らが、勇者の剣にかなうはずはなく、剣がきらめくや、戦利品とともに命まで切り飛ばされた。

評議会ホールに戻ったロウィーナは、十分とは言えなかったが、勇者の身仕度を整えてやった。魔法の品、指令が書かれた羊皮紙、皮袋に収納された数日分の食料と水だった。そして、ロウィーナは、『知識の宝珠』のもとに向った。

「勝利を」と勇者は言い
「あなたと評議会のために」
と剣を掲げて敬礼した。

「あなたを、シャドウ・ウェイバーの島の迷宮にある特別な場所にテレポートします。そこで、一人の男に会うでしょう。その老人は味方です」

最後の言葉は、思わず知らずロウィーナの口をついた（それは本当だろうか？）

「老人は、あなたの門出を祝福するはずですよ」

部屋は煙で暗くなり、剣の響きが迫ってきた。

もう時間はなかった。

「勝利を」
と勇者は言い、
「あなたと評議会のために」
と剣を掲げて敬礼した。

ロウィーナはほんの一瞬だが目を閉じた。テレポートはほとんど努力なしで簡単に終わったようで、勇者は微笑んで行ってしまった。しかし、それは、一人の手首を切り開き、生命と血を流させたうえで容易さだった。

テレポートが、ロウィーナを危機的なまでに消耗させた。しかし、やらなければならないことがたくさん残っていた。

「ゲームは終了だ」
シャドウ・ウェイバーが言った。
「自分が誰だか覚えてないのか？」
いや、そうではあるまい
と彼は笑った。
「私が君にはっきりとした記憶を残していたら、ここの馬鹿者どもも、それを見ることができただろうに。たとえちやちな探求心であつたとしてもだ」

ロウィーナが宿舎に向って進み始めたとき、戦闘は遠のいていた。廊下の煙は減り、叫び声も鈍くなったようだ。それが、彼女に、駆け巡る部下達の隊列に命令をどなる力を呼び起こした。彼女には、剣がぶつかる音も、魔法が炎をあげて爆発する音も聞えなかった。これは、彼らの勝利を意味しているのだろうか、それとも、すでに負けてしまったのだろうか？

ロウィーナは、まずドアを駆け抜け、戸口の上に手を伸ばした。秘密の場所に届いた。ネックレスは、まだそこにあった。ロウィーナはネックレスを手にとった。

「そんなものは、何の役にも立ちたくない」と命令口調の声が聞えた。

ロウィーナは、くるっと回って振り返り、歯を剥き出しにした。彼女は、自分がまだ持っている力が何であれ、その言葉話すものに向き合う用意はできていた。それは、彼女だった！ ベッドの足元に立ち彼女に面と向うその黒い姿は、銀色の光を浴びて輝いていた。暗黒の支配者だった。

「ゲームは終了だ」
シャドウ・ウェイバーが言った。

「自分が誰だか覚えてないのか？ いや、そうではあるまい」
彼は笑った。

「私が君にはっきりとした記憶を残していたら、ここの馬鹿者どもも、それを見ることができただろうに。たとえちやちな探求心であったとしてもだ」

「ネックレスを持っているわ」
ロウィーナが言った。彼女は、多くの金のルーン文字に囲まれて魔法の感覚を働かせ始めた。恐ろしさによるめき、手を汗できらかせたロウィーナが、絶望だけに挑んでいるかのようにネックレスを振り、目に見えないパターンをつくりだした。

「そして、勇者は旅立ったわ」

「そうさ、俺の仕事をしにな」
とシャドウ・ウェイバーが言った。彼もまた手で何かしていたが、奇妙な銀色の光と恐れのために、それが何であるのかロウィーナにははっきりとはわからなかった。

「さあ、思い出せば、ゲームは終了だ！」

「あなたは、私に夢を送ったわ」
ロウィーナが挑んだ。
「ああ、おまえに思い出させるためにな」
黒い姿は答えた。

「だが、夢が、支配する俺のものだったように、おまえもそうなのだ。おまえは、今こそ、俺に屈服するんだ！ おまえと俺は…」

「嫌っ！」
とロウィーナが悲鳴をあげた。その悲鳴、悲惨で痛ましい叫びとともに、彼女の心は絶望に打ちひしがれてくしゃくしゃになり、崩れ落ちた。しかし、彼女の貧弱な魂を押しつぶした恐怖の波も、最後に残ったたった一つの苛烈で果敢な炎を消すことはできなかった。ロウィーナは、自分に残ったすべてのもの、あらゆる力と怒りの火柱とともに、ネックレスにみなぎった魔法を敵に放った。

太陽が誕生したような花が二人を包み込んだ。天地の創造が始まった刹那のような混沌が瞬時に広がった。その進路にある大地や魂そして出来事などをすべて包み込みながら。

時間が逆転し落ち着いた。そしてまた始まった。

これが、良き者達がシャドウ・ウェイバーとの最初の対決でつかんだ唯一の勝利だった。二度目のチャンスの勝利、再びゲームを始めるのに十分な勝利だった。

蠟燭がホールを照らした。そこにあるのは沢山の……

1. ゲームの環境

この章では、「サモニング ～明日への召喚～」の概要、特にこのゲームがつくりだすユニークな操作環境についてお話しします。

1-1 画面構成

「サモニング ～明日への召喚～」は、

- ① 3Dオーバーヘッドマップ
- ② キャラクター画面

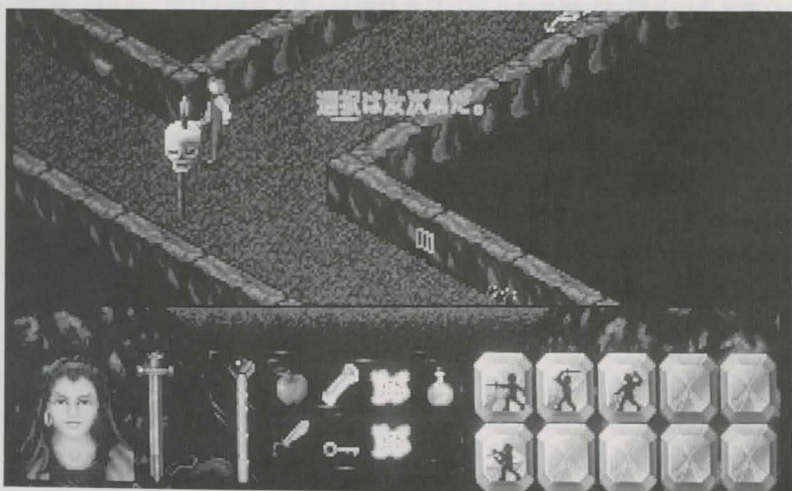
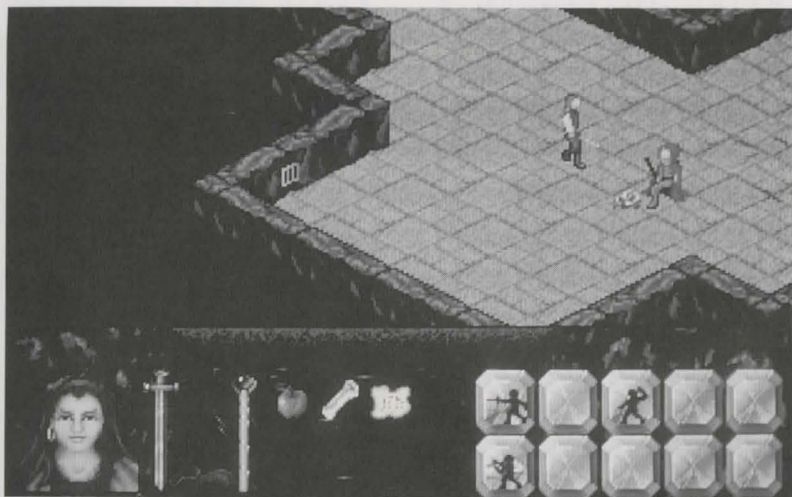
の2つの画面でゲームを行なう、本当の意味での「リアルタイム」ロールプレイングアドベンチャーです。「リアルタイム」というのは、ゲーム中に、あらゆるイベント（出来事）が、中断なく即座に起こることを意味します。

3Dオーバーヘッド画面とキャラクター画面は、一続きの大きな画面です。この3Dオーバーヘッド画面とキャラクター画面の一部は、常にディスプレイに表示されます。ですから、ゲーム中に現在表示されている画面を別の画面に切り換えるという煩雑な操作は必要ありません。

重要なアイコンやキャラクター情報は、すべてキャラクター画面の上部に表示されます。これにより、3Dオーバーヘッドマップでキャラクターを動かしている最中にも、キャラクター画面の上部で確認することができます。キャラクター画面全体を表示させるには、マウス操作でキャラクター画面を引き上げるように上に動かします。

1-2 3Dオーバーヘッドマップ

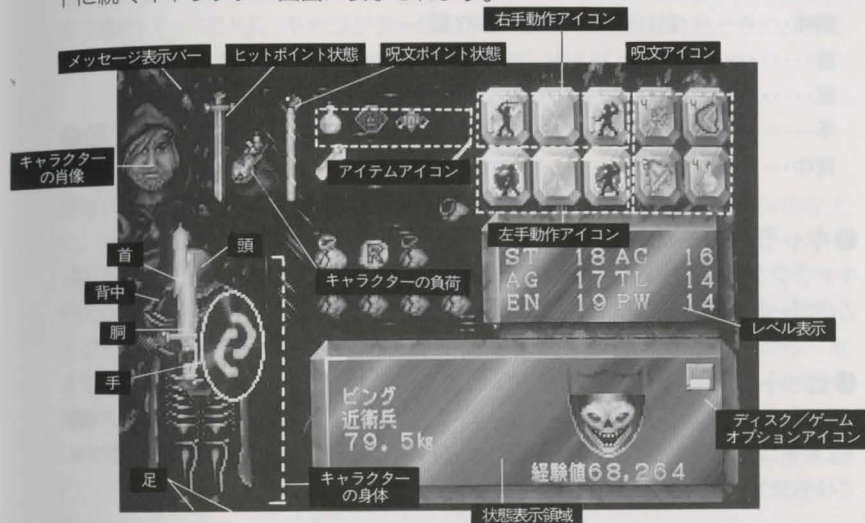
画面の3Dオーバーヘッドマップ部分は、キャラクターが動き回っている場所のマップを表示するために使われます。マップは、頭上斜めからの遠近法で表示されます。この画面が「サモニング ～明日への召喚～」のメイン画面であり、キャラクターが活躍する舞台でもあります。



3Dオーバーヘッドマップ

1-3 キャラクター画面

ゲームで使用するアイコンや必要な情報などは、3Dオーバーヘッドマップの下に続くキャラクター画面に表示されます。



キャラクター画面

●メッセージ表示バー

ここでは、ゲーム中に様々なメッセージが表示されます。さらに、メッセージ表示バーの右端に表示される小さなアイコンによって、キャラクターの状態や影響を与える外的要因を示します。

- 毒**……………キャラクターが毒の影響を受けていることを示します。中央に頭骸骨がある緑のアイコンで表示されます。
- 混乱**……………キャラクターが混乱状態にあることを示します。中央に？マークがあるアイコンで表示されます。
- 電光の楯**……キャラクターが「ライトニング・シールド」で守られている状態であることを示します。中央に稲妻があるアイコンで表示されます。
- 火炎の楯**……キャラクターが「ファイヤー・シールド」で守られている状態であることを示します。中央に炎がある黄色のアイコンで表示されます。
- 戦闘の憤怒**……キャラクターが戦闘の真っ只中であることを示します。中央に剣がある赤いアイコンで表示されます。

●キャラクターの身体

これはキャラクター画面の左下にあたります。何かアイテムを使用するときは、身体の正しい場所にそのアイテムを置かなければなりません。それぞれのアイテムは、次に示す場所に置きます。

- 頭……………兜、帽子
- 胴体……………鎧、マント、様々な衣服
- 首……………アミュレット、ネックレス
- 足……………ブーツ、サンダル、様々な履物
- 手……………キャラクターが使えるものの大半
- 背中……………矢筒

●キャラクターの肖像

キャラクターのポートレートが表示されています。呪文をセットするためには、このポートレートをクリックしなければなりません。

●ヒットポイント状態

現在のヒットポイントは、ポートレートのすぐ右にある剣によって表示されます。キャラクターがダメージを受けると、その剣の刃が先の方から赤色に変わってゆきます。刃全体が赤になると、キャラクターは死んでしまいます。

●呪文ポイント状態

呪文ポイントは、先端にクリスタルの玉がついた木の杖で表示されます。キャラクターが呪文ポイントを消費すると、この杖は下の方から石に変わってゆきます。

●キャラクターの負荷

キャラクターの負荷は、ヒットポイントを表す剣と、呪文ポイントを表す杖の間にある袋で表示されます。キャラクターの荷物が重くなるにしたがって、袋は一杯になっていきます。袋の外側が赤く光った時は、キャラクターの負荷が過剰になったことを示しています。

ヒットポイント、呪文ポイント、負荷レベル、さらにアーマークラスを数字で表示することもできます。剣と杖のあいだのスペース(キャラクターの肖像の右側)をクリックすると、情報がキャラクター画面上部のメッセージエリアに表示されます。

●右手動作アイコン

右手動作アイコンは、キャラクターの右手にアイテムが置かれたときに、そのアイテムを使ってできる動作を表示しています。

●左手動作アイコン

左手動作アイコンは、キャラクターの左手にアイテムが置かれたときに、そのアイテムを使ってできる動作を表示しています。

●呪文アイコン

記憶した呪文内容を表示するのに使われます。

複数の呪文を記憶しているときは、呪文を唱えるのに使われるアイコンの左上に、小さな数字が表示されます。

例えばキャラクターが、3種類のウィザードの呪文(攻撃呪文)を、①ファイヤー・アローを1つ、②ファイヤー・ボールを3つ、③ライトニング・ボルトを4つ、のように記憶したとします。呪文アイコンがファイヤー・アローの呪文を表示しているときは、ファイヤー・アローの呪文は1つしか記憶されていないので数字は表示されません。アイコンをファイヤー・ボールの呪文に変えると、アイコンの左上に小さな数字で3と表示され、アイコンをライトニング・ボルトに変えると、4が表示されます。

●キャラクターの所持品スロット

所持品スロットは、後ろの石壁に刻まれた棚として描かれています。棚は、5段で1段が4つに区切られていて、アイテム単体で最大20個まで運べるようになっています。キャラクターにアイテムを持たせたいときは、そのアイテムをこの所持品スロットか、キャラクターの身体どこかに置く必要があります。

●状態表示領域

状態表示領域は、キャラクター画面の右下にある大きな青い宝石です。この領域は様々な情報を表示するのに使われます。

アイテムが選ばれると、白いポインターはアイテムの絵に変わりますが、同時にそのアイテムに関する情報が、大きな青い宝石のなかに表示されます。また、箱や袋などの入れ物をキャラクターに持たせると、その入れ物に入っているアイテムが表示されます。

●ディスクアイコン

ゲームを終了したいときは、状態表示領域の右上にあるディスクアイコンを左クリックします。それにより、ディスク/ゲームオプションのウィンドウが表示されます。そこでゲームオプション・メニューを左クリックし、続いて表示されるウィンドウで、さらに「終了」を左クリックしてください。

ゲームを中断させたいときにも、状態表示領域の右上にあるディスクアイコンをクリックします。これで、ゲームオプションメニューが表示されます。このウィンドウが表示されている間、ゲームを中断することができます。

●レベル表示

これは、大きな緑の宝石によって表示されます。キャラクターの特性、魔法の技能レベル、武器の熟練レベルを表示します。

緑の宝石の上でボタンをクリックすると、特性・魔法技能・武器熟練と表示する情報を切り替えることができます。



2. ゲームの操作

この章でお話するのは、「サモニング～明日への召喚～」をお楽しみいただくために必要な、基本的なゲームの操作方法に関することです。

なお、お使いになるハードウェア環境に関する詳細については、別冊のユーザーズ・マニュアルを参照してください。

2-1 マウスの操作

キャラクターをマウスで動かすときは、動かしたい方向に、スクリーンの端までマウスカーソルを移動させ、左ボタンをクリックしてください。左ボタンが押されている限り、キャラクターはその方向に歩こうとします。

キャラクターを動かしたいときに、マウスカーソルを、NPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)アイコンの上に置かないよう注意してください。この場合、カーソルは会話のための吹きだしに変わり、マウスの左ボタンをクリックすると、NPCとのコンタクトが始まります。

キャラクター画面を上下に動かしたいときは、マウスカーソルを3Dオーバーヘッドマップから外し、キャラクター画面の上部(キャラクターの肖像、所持品スロット、動作アイコンなどの上です)に置いてください。

この領域は、様々なメッセージが表示されるところでもあります。マウスの左ボタンを押したままにして、キャラクター画面を好みの位置まで引き上げてください。

キャラクター画面を、見えなくなるまで下に下げることはいけません。一番下まで降ろしたときでも(画面のおよそ3分の1)、動作アイコンや魔法の呪文アイコン、所持品スロットの一部は見るすることができます。

キャラクターのいずれかの手にあるものを使って動作したり、記憶した呪文を唱えたいときは、動作アイコンの上で左ボタンをクリックしてください。

マップからアイテムを拾いたいときは、キャラクターをそのアイテムの上に移動させ、カーソルをキャラクターの上に置いて、マウスの左ボタンをクリックします。マウスカーソルが、拾ったアイテムに変わります。アイテムを所持品スロットやキャラクターの上に置くためには、アイテムを置きたい位置にマウスで移動させ、左ボタンをクリックします。

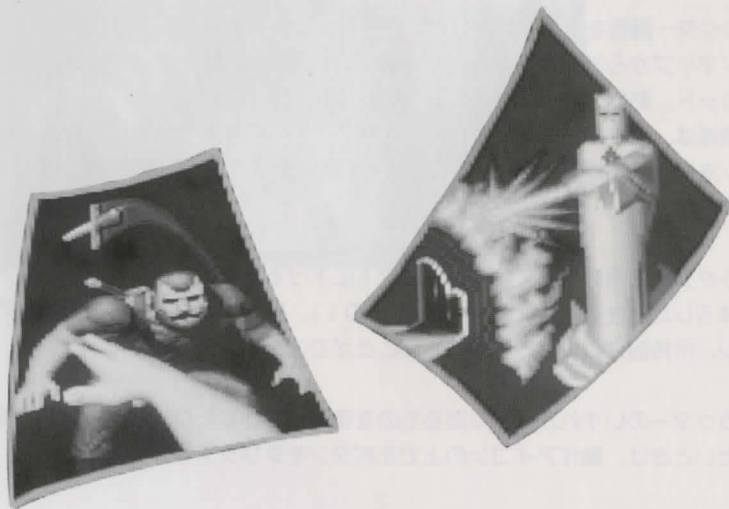
アイテムを捨てる、つまりアイテムをキャラクターの身体や所持品スロットからなくしてしまいたいときには、該当するアイテムを取り上げ、マップ上のキャラクターの場所にカーソルを動かし、マウスの左ボタンをクリックします。これにより、アイテムをキャラクターの立っている場所に落とすことができます。

《注意》

マウスの右ボタンは、アイテムを、マップからキャラクターの所持品スロットに素早く移動させるために使うことができます。

マウスカーソルがアイテムの形なら、右ボタンをクリックすれば、アイテムを所持品スロットに置きます。もしも、マウスカーソルが矢のような形(通常のマウスカーソル)をしていて、キャラクターもアイテムの上に立っているのなら、マウスの右ボタンをクリックすることでアイテムを拾い、それをすぐにキャラクターの所持品スロットにおさめます。

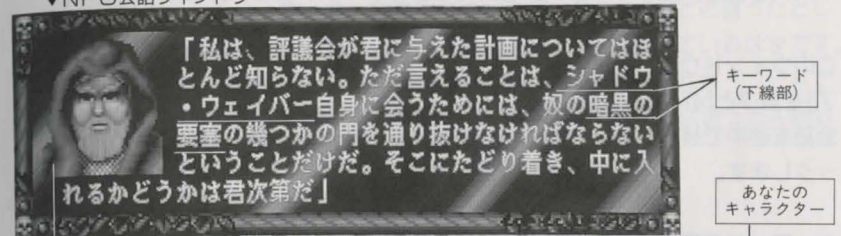
キャラクターの所持品スロットに余裕のない場合は、このショートカットを使うことはできません。



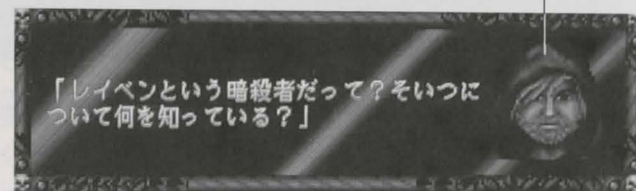
2-2 NPC

NPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)と会話するためには、3DオーバーヘッドマップのNPCのアイコンの上にマウスカーソルを置きます。マウスカーソルが、会話の吹きだしの形に変わります。そのNPCと話したければ、マウスの左ボタンをクリックします。

▼NPC会話ウィンドウ



NPC

キーワード
(下線部)あなたの
キャラクター

キーワード

▲キャラクター対応
ウィンドウあなたの
キャラクター隠しキーワード用
テキストエリア

▲キーワードウィンドウ

会話のプロセスには3つのウィンドウがあります。

- ①NPC会話ウィンドウは、NPCの絵と話の内容を表示します。NPCが話す内容のなかで、キーワードになっているものには、アンダーラインが引かれています。
- ②キャラクターの対応ウィンドウは、キーワードが選ばれたあとに表示されます。対応ウィンドウは、キャラクターの絵と選んだキーワードに基づく質問を含んでいます。

この会話の手順は、キャラクターとNPCとの間で、実際に会話が行なわれているという感覚をよりリアルに再現するためにつけ加えられました。

質問することにより、あるキーワードに対するNPCの答がより理解しやすくなります。すべての会話に、このようなキーワードの対応があるわけではありませんが、キーワードを選んだあと、NPCの返事がすぐに表示されることもあります。

- ③キーワードウィンドウには、キャラクターの肖像、キーワードリスト、そして、隠しキーワードを入力できるテキストエリアが表示されます。

このウィンドウに、「終了」というキーワードがウィンドウに現れたときに、「終了」を選ぶとNPCとの会話が終了します。

会話を途中で終らせるためには、**[ESC]**を押すか、マウスの右ボタンをクリックします。

キーワードを選ぶには、次のようにマウスを操作します。

- ①NPC会話ウィンドウに表示される会話の、アンダーラインが引かれた単語(キーワード)にマウスカーソルを置き、マウスの左ボタンをクリックします。
- ②会話中のアンダーラインが引かれたキーワード以外の場所にマウスカーソルを置き、左ボタンをクリックします。これにより、キーワードウィンドウが表示されます。このウィンドウのなかでキーワードを選ぶときは、そのキーワードにマウスカーソルを置き、左ボタンをクリックします。

2-3 隠しキーワード

キーワードは、会話の中に直接でてくるだけではありません。それが隠しキーワードです。隠しキーワードは、NPCとの通常の会話では決して現れません。他のNPCとの会話によって、隠れたキーワードを知ることができます。

例えばキャラクターが、すでに会話したNPCを知っている泥棒や略奪者と偶然出会ったとします。この泥棒または略奪者が、「今度、エルドレン(エルデンのNPC)に会ったら、忘れずに暗黒剣について聞いてみな」などと言ったとしたら、この「暗黒」か「剣」のどちらかが、隠しキーワードになっているはずです。この次にエルドレンと話すと、キーワードウィンドウで、隠れキーワードである「暗黒」か「剣」を忘れずに入力してください。これで、次にはまったく新しい会話が開発されていきます。

2-4 ディスク関連メニューとゲームオプションメニュー

キャラクター画面の、状態表示領域の右上にあるディスクアイコンをクリックすると、ディスク関連メニューが表示されます。そこに表示されるメッセージの中に、キーワード風にアンダーラインが引かれたコマンドを、左クリックして実行します。

●ディスク関連メニュー

セーブ……………現在のゲームデータをセーブします
読み込み……………セーブしたゲームデータを呼び出します
削除……………以前セーブしたゲームデータを消去します
名称変更……………以前セーブしたゲームデータの名前を変更します
ゲーム……………ゲームオプションメニューに移行します

●ゲームオプションメニュー

拡大表示……………拡大表示モードのON/OFF
戦闘メッセージ……………戦闘メッセージのON/OFF
終了……………ゲームを終了します
ニューゲーム……………新しいゲームを始めます
ディスク……………ディスク関連メニューに移行します

2-5 ゲームのセーブと読み込み

ゲームのセーブは、インストールしたハードディスクのセーブ用ディレクトリに保存されます。ゲームのセーブや読み込みは、いつでも実行することができます。キャラクター画面右下の大きな青い宝石(状態表示領域)にあるディスクアイコンの上でボタンをクリックします。これで、ディスク/ゲームオプションメニューが現れます。ここで、ゲームをセーブしたり、読み込んだりすることができます。

2-6 拡大表示オプション

「拡大表示」というゲームオプションがあります。これは、アイテムを通常より大きな形で表示します。このオプションにより、ゲームの一部が簡単になります。地面に落ちている小さなアイテムを見つけるのに苦労しているプレイヤーにとっては、何よりも役に立つものです。

拡大表示オプションがONになっていれば、サイトの呪文は必要ありません。

2-7 入れ物

サモニングで登場するあるアイテムは入れ物として働き、そのなかに別のアイテムを入れることができます。入れ物の例としては、矢筒や袋そして箱があります。

アイテムを入れ物に入れるには、アイテムを選び、それを使いたい入れ物の上に置きます。これは、入れ物がキャラクターの手にあっても、所持品スロットにあっても実行できます。

入れ物の中のアイテムを見るには、キャラクターの利き手で入れ物を持たなければなりません。それにより、入れ物の絵とそれに入っているアイテムが、キャラクター画面右下の大きな青い宝石のなかに表示されます。

どんなものでも入れ物に入るわけではありません。常識的に考えてもわかるように、戦闘用斧を矢筒に入れることはできません。

入れ物がキャラクターの持ち物やキャラクターの上にあったり、物が大き過ぎるのに入れ物の中に無理に入れようとしたりすると、アイテムが入れ物と入れ替わってしまうことに注意してください。

2-8 呪文を唱える

呪文は、唱える前に記憶されていなければなりません。呪文を記憶するには、キャラクター画面のキャラクターの顔の上にマウスカーソルを置き、マウスの左ボタンをクリックします。すると、キャラクターシートが可能な限り自動的に下まで降ります。そして、3Dオーバーヘッドマップが、呪文を記憶するための画面へと変わります。

呪文を記憶している間は、ゲームの進行が止まっています。魔法エネルギーのチャネリング過程は瞬間的なものだと考えられていますから、白熱した戦いであっても呪文を記憶することをためらう必要はありません。記憶を始めれば、あなたが呪文を記憶させ、3Dオーバーヘッドマップに戻るまでは、戦いが中断されています。

呪文記憶ウィンドウは、呪文を唱えるために必要な手の動きを表示します。手の動きを選択すると、それが手の動きの表示下の窓に現れます。希望する手の動きの組み合わせを選んでください。それから、選んだ手の動きの組み合わせが表示されているウィンドウのなかでボタンをクリックします。呪文の正しい手の動きの組み合わせを選ぶと、それが記憶されます。呪文がきちんと記憶されると、その呪文を表すアイコンが、キャラクター画面の右上の呪文アイコン領域に表示されます。

ゲームの最初のころは、呪文記憶ウィンドウに2、3個の手の動きしか表示されません。これらの手の動きは、ロウィーナがくれた最初の呪文を唱えるのに必要なものです。この呪文は、キャラクター設定時にプレイヤーが選択した魔法技能レベルにより異なります。

新しい呪文の巻物を見つけたり、NPCから呪文を教えてもらうと、追加の手の動きがゲームを始めたときの手の動きに自動的に付加されます。

3. ゲームの構成

この章では、もう少し具体的に「サモニング ～明日への召喚～」というゲームに関するお話をします。キャラクター、武器、呪文などの情報は役に立つはずです。

3-1 キャラクターの設定

「サモニング ～明日への召喚～」を開始するには、プレイヤーの分身であるキャラクターを設定しなければなりません。キャラクターの設定には、次の2つの方法があります。

キャラクター作成 …… 各種の詳細設定を行なって文字どおりキャラクターを一から作成します。キャラクターの名称も自由に設定できます。

キャラクター選択 …… あらかじめ用意されたキャラクターの中から最適と思われる者を選びます。

キャラクター作成の操作は、「サモニング ～明日への召喚～」のストーリーの一部として、アニメ的な進行形式で行なわれます。キャラクター設定のストーリーが始まるとすぐに、プレイヤーはキャラクターに関する決断を求められます。決定すべきことは、そのキャラクターが何に強く何に弱いという特性と、ゲーム開始時に持つことになる初期能力です。

3-2 アトリビュート

キャラクター作成で使われるアトリビュート(特性であり、特長でもあります)は6種類あります。このキャラクターのもつアトリビュートが、ゲームの進行につれて、キャラクターが置かれることになる様々な状況の中で、キャラクター自身に重要な影響を与えることとなります。

それぞれのアトリビュート値は、20を超えることはできません。ただしゲーム中で、アトリビュート値を魔法的に高める魔法アイテムを手に入れることができれば、この制限を越えることができます。

◆アトリビュートの種類

それぞれのアトリビュートの内容は次のとおりです。

強さ …… キャラクターの肉体的強さを表します。

強さは、次のような影響を及ぼします。

- ◇キャラクターが、接近戦で敵に与えることができるダメージの大きさ
- ◇ゲーム開始時点でキャラクターが持つ初期のヒットポイント
- ◇キャラクターが、疲れずに運ぶことのできる荷物の重量

敏捷性 …… キャラクターがどれほど素早く巧く行動できるかを表します。そのキャラクターが、いかに速く動くことができるかを決定する重要なアトリビュートです。

持久力 …… キャラクターがどれくらいの期間、疲れずに行動できるかを表します。

耐久性は次のことにも影響を及ぼします。

- ◇ゲーム開始時点で、キャラクターが持つ初期のヒットポイント
- ◇キャラクターが、戦闘をしたり、過度の荷物を運ぶ、などの精力的な仕事をどのくらいの期間、疲労なしでできるか

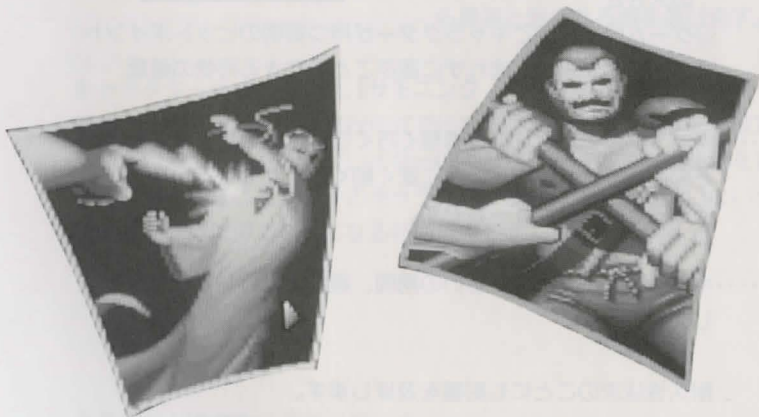
器用さ………キャラクターが、弓のような投てき武器や発射式武器で、遠くの目標を的確に倒すための、生来の能力を表します。

器用さは、発射型武器が与えるダメージの大きさにも影響を与えるという重要なアトリビュートです。器用さの高いキャラクターは、器用さの低い(つまり、不器用な)キャラクターより、同じ発射型武器で敵により大きなダメージを与えることができます。

素養………魔法の働きや唱える呪文を理解する元になる、生来の能力を表します。このアトリビュートが高いとキャラクターは新しい呪文を、より早く覚えることができます。

この素養のアトリビュート値により、すべての呪文に関して、そのキャラクターが記憶することができる呪文の件数が決まりますから注意が必要です。

パワー………呪文が唱えられたときに、それがいかに効果的かを定めるものです。パワーの高さは、より力があり長続きする呪文を唱える能力をキャラクターが持っていることを表します。



◆アトリビュートの設定

キャラクターのアトリビュートを決める方法には、以下の3つの方法があります。お好みの方法で設定してください。

ランダムアトリビュート

キャラクターが持つ、すべてのアトリビュート値が、コンピュータで自動的に割り当てられます。これは最も速く簡単なアトリビュート設定方法ですが、個別の修正ができないなど融通性は最も低くなります。

設定型アトリビュート

アトリビュート値の合計値である「配分值」だけが、コンピュータで設定されます。プレイヤーはその配分值を自由に、それぞれのアトリビュートに割り当てることができます。ただし、個々のアトリビュート値は20を超えることができません。この方法では、キャラクターのアトリビュートを完全に、制御することができます。

基本アトリビュート+再配分

この方法は、上記の2つの設定方法の組合せです。コンピュータが、自動的に全アトリビュートを設定しますが、同時に小さなポイントの「配分值」も用意されます。プレイヤーは、この配分值の範囲で、コンピュータの設定したアトリビュート値を修正することができます。

3-3 武器ジャンルと熟達度

キャラクターのアトリビュートを設定したら、次は武器の熟達度を設定します。

武器の熟達度は、キャラクターが武器のジャンルごとにその武器を使う技能をどれくらい持っているかを表します。キャラクターは、特定のジャンルの武器を使えば使うほど、そのジャンルに含まれる武器すべてが巧く使えるようになります。

特定のジャンルの武器に頼り過ぎるのは、いいことではありません。キャラクターの武器は、きびしい戦闘により壊れてしまうのです(壊れた武器は点滅でわかります)。そして、キャラクターは、愛用してきたジャンルの武器をすぐには手に入れられるとは限りません。これは、キャラクターを非常に不利な状況に追い込むことになります。

「サモニング～明日への召喚～」には4つの武器ジャンルがあります。

長刃武器……………この武器ジャンルは、キャラクター画面上で剣として表されます。このジャンルの武器としては、片手用及び両手用を含むあらゆる種類の剣が含まれています。例として、短かい片刃のシミターや重くてより力があるブロードソードなどがあります。

打撃武器……………この武器ジャンルは、キャラクター画面上で斧として表されます。このジャンルの武器は、振り回したり、目標物を叩いたりするのに使われます。例としては、パワフルな鍔付き棍棒や戦闘用斧があります。

棒状武器……………この武器ジャンルは、キャラクター画面上で槍として表されます。この区分には、槍や薙刀のような、1.2m以上の木製の棒に取り付けられたあらゆる武器が含まれます。このジャンルの武器は、すべてキャラクターの両手を使って使用することになります。

投てき武器……………この武器ジャンルはキャラクター画面上で弓として表されます。弓や投げナイフといった発射式武器は、接近戦では使われません。一方、敵と距離がある場合には威力を発揮します。

3-4 魔法ジャンル

「サモニング～明日への召喚～」には、4つの魔法ジャンルがあります。

ウィザード……………敵を攻撃するために使用する攻撃呪文です。

ソーサラー……………キャラクターの周囲の環境に影響を与える種々雑多な呪文です。

エンchanター……………キャラクターを守るために使用する防御呪文です。

ヒーラー……………キャラクターの負傷や病気を回復する治療呪文です。

「ゲーム終了時に使いみちがない呪文がたくさん余っていた」などという状況を避けるために、魔法呪文が積み重ね形式で組み立てられています。つまり、キャラクターが、特定の魔法ジャンルの技能が進歩するにつれ、そのジャンルの呪文が、よりパワフルなバージョンに変わっていきます。

3-5 呪文パワーポイント

キャラクターにヒットポイントとともに与えられるパラメータに、呪文パワーポイントがあります。呪文パワーポイントは、キャラクターが現時点で 사용할ことのできる魔法エネルギーの量を表します。キャラクターが必要な呪文パワーポイントを持っていない場合は、その呪文を唱えても成功しません。

呪文パワーは、キャラクターが呪文を唱えるたびに消費されます。より高レベルの呪文は、単純なものを唱える場合よりエネルギーを多く必要とします。消費した呪文パワーは、時間の経過につれて、ゆっくりと回復します。また、ゲーム中で、消費した呪文パワーを一気に元に戻す特殊なアイテムを見つけることができます。

3-6 経験値とレベル

ゲームの進行につれて、キャラクターの経験値が加算されていきます。経験値は、敵を倒したり、謎を解いたり、友好的なNPCを助けたり、などさまざまな方法で獲得することができます。いかなる行動であろうと、キャラクターが「成功」したとき場合には、経験値が向上します。

は、敵を倒したり、謎を解いたり、友好的なNPCを助けたり、などさまざまな方法で獲得することができます。いかなる行動であろうと、キャラクターが「成功」した場合には、経験値が向上します。

またレベルをあげるのに十分な経験値を獲得するたびに、ヒットポイントと呪文パワーポイントの追加分も獲得することができます。この追加分は、キャラクターがより高い経験レベルに到達するにつれて大きくなります。レベル12に到達する唯一の方法は、成功裡にゲームを終えることです。

経験レベルをあげるのに必要な経験値は次の表の通りです。

経験値と経験レベル（レベル名称）

0～	499	レベル1：旅人
500～	999	レベル2：略奪者
1,000～	1,999	レベル3：従軍者
2,000～	3,999	レベル4：運動家
4,000～	7,999	レベル5：番人
8,000～	15,999	レベル6：歩哨
16,000～	31,999	レベル7：紳士
32,000～	63,999	レベル8：騎士
64,000～	127,999	レベル9：守衛
128,000～	255,999	レベル10：英雄
256,000～	599,999	レベル11：勇者
600,000～		レベル12：征服者

3-7 鎧、楯および兜

冒険を続けていると、鎧など防具をキャラクターに装備させる必要を感じるでしょう。防具は、戦闘においてキャラクターの受けるダメージを食い止めます。

《注意》

防具は、ダメージをキャラクターに直接及ぼさないだけで、敵の攻撃のチャンスや、命中率などには影響を与えません。

「サモニング ～明日への召喚～」では防具もダメージを受けます。キャラクターの防具は、戦闘を続けていくことにより、すり減り主たる目的である防御の効果がどんどん薄れていきます。ゲームでは、様々な種類の兜や楯を手に入れる事ができますから、キャラクターに着用させ、敵の攻撃によるダメージを防ぐことが必要です。

接近戦では、楯を、叩いたり打ちのめしたりする武器として使うこともできます。もっとも威力があるのは大きくとてつもなく重いものですが、防御用の尖ったスパイクで飾られているものさえあります。楯も連続使用で弱くなります。大きな楯は、小さなものよりも防御力が強く、酷使にも耐えることができます。

兜は、鎧や楯ほどキャラクターを防御してはくれませんが、それでもなお大変重要な防具です。キャラクターをより防御してくれるうえに、魔法の力を持った兜さえあります。

3-8 戦闘における武器

人間は長い歴史の中で、実に様々な種類の武器を開発しました。そして、それぞれ武器は、最も威力を発揮する戦闘を想定して開発されています。例えば、ファルシオンは、広い刃でとても鋭い片刃を持つ短い剣です。この武器は、狭い場所での乱闘を考慮して作られたので、これより重い剣が持っている重量感やパワーには欠けていますが、接近戦では最も効果的な武器です。

あらゆる武器が、一つもしくは二つの攻撃タイプを持っています。それは、武器の設計に基づくものです。ある武器は迅速に反復攻撃できますが、より複雑な戦術のものは時間がかかります。キャラクターが巧く武器を使用できるようになるにつれ、武器を使った攻撃はより効果的なものになります。

白熱した戦闘中に、武器が壊されてしまうという悲劇からは逃れることができません。最高の技能を持った職人でさえも、長時間の酷使に耐える武器がつけられるだけです。永久に使用可能な武器などないのです。ですから、第二の武器を手にとっておくというのは、キャラクターにとって実に有効な戦術です。ある戦士などは、両手用の武器で戦うために、楯を使わないことで知られています。

キャラクターの運がよければ、2つとない魔法の特性を秘めた武器に出会うかもしれません。これらの強力な武器は、当然ながら非常に希少で、特殊な金属でつくられ、特殊な能力を授けられていると言われています。そのような性質の武器は、大抵の場合羽のように軽く、すばらしくバランスがいいものです。

3-9 NPCとの会話

「サモニング～明日への召喚～」でとても重要な要素のひとつが、キャラクターが出会う多くのNPC（ノン・プレイヤー・キャラクター）との会話です。この会話を通じて、冒険が進行している世界に関する多くの秘密を知ったり、情報を得たりすることができます。

数多くの様々なNPCとのやりとりが、ゲームに豊かなストーリー性を生み出します。あらゆる場所を徹底的に探し、できるだけ多くのNPCと話すようにしてください。NPCは、あなたがこのゲームで勝利するために必要な、あらゆる知識を持っています。

- NPCと会話するための操作方法は、「2-2 NPC(p.37)」を参照してください。

3-10 オートマッピング

「サモニング～明日への召喚～」のほとんどの冒険が、迷宮と城要塞の内部で展開する、インドア・アドベンチャーで構成されています。プレイヤーがマップをメモしなくていいようにオートマッピング機能を用意してあります。このオートマップ機能が、ゲームの複雑さや危険度を、より簡単に(混乱を減ら)してくれるはずですよ。

キャラクターは羊皮紙と呼ばれるものを持ってゲームを始めます。キャラクターの片手にこれを置いて、それを示すアイコンでボタンを押すと、画面に魔法のマップが表示されます。

この特別な魔法の品物をなくさないよう注意してください。これがなければ、魔法のマップを呼び出すことはできません。ただし、あなたが手でマップを描くのを楽しむプレイヤーなら話は別です。

オートマップ機能では鍵や階の名前が表示されます。鍵は、特定のマップ上に位置するあらゆるレバー、テレポーター、ドアなどの場所を覚える手助けをしてくれます。オートマップの上部に表示される階の名前で、迷宮や城要塞のキャラクターの場所を計算することができます。

「資料(p.84)」には、このゲームの冒険の舞台になる全ての階のレイアウトを印刷した地図があります。ゲームは、出発点であるロビーから始まり、城要塞の奥にあるシャドウ・ウェイバーの住まいで終わります。

4.「サモニング」の住人

この章では、「サモニング ～明日への召喚～」の中でキャラクターが出会うことになるモンスターなどの生き物について解説してあります。

《注意》

この章の解説を読みたくなと思われるプレイヤーがいるかもしれません。なぜなら、この情報を得ることは、ゲームで敵である生き物に対してプレイヤーが優位に立つことになるからです。この情報が役立てばよいのですが、ベテランのプレイヤーにとっては、戦闘に対するチャレンジ意欲を奪うものになってしまうかもしれません。その点を、事前にご承知おください。

キャラクターが、シャドウ・ウェイパーの迷宮や、要塞の曲りくねった回廊や、影になった部屋を探索していると、いろいろな種類の生き物に出会います。これらの生き物は、すべてが同等につくられているわけではありません。あるものは目を眩ますようなスピードで動き、またあるものはこのようなスピードで動きます。あるものは武器を使い、あるものは強力な魔法を使います。さらに、鋭いかぎ爪と牙を持った生き物もいます。

キャラクターが天寿をまっとうするためには、敵を知らなければなりません。敵である生き物の特長や弱点を、注意深く正確に見極めることが大切です。キャラクターが、初めての敵と遭遇したときは、十分戦術を練ることが必要です。

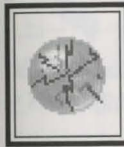
- ◇武器で戦うべきか、魔法で戦うべきか？
- ◇敵の動きが遅いので、遠くから矢で倒せそうなのか？
- ◇敵は複数か？
- ◇もしそうなら、個別に倒すことができるか？
- ◇剣をはね返しそうな強固な皮膚は、斧なら効果があるだろうか？

これらは、キャラクターが敵と戦う前に考えるべき疑問なのです。やたらめったら斬りつけることが、いつも解決策になるとは限らないことを、覚えておいてください。



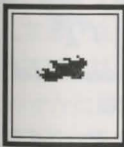
◆暗殺者

暗殺者は、自らの命を殺しの芸術にささげている人間です。暗殺者は、戦士達の厳しい掟を守りません。ですから、彼らの刃はたいてい毒で汚れています。戦士ではない暗殺者達は、肉体的な強さに頼ることなく、機敏さや巧妙さ、そして必要に応じて自分を隠す能力を身につけています。多くのものに見下されている暗殺者は、たったひとつ、金しか信用していません。暗殺者の殺人技能は常に最高入札者のものとなります。そして、彼らに暗黒の魔法使いほど金を払う者はいません。シャドウ・ウェイパーの勝利すべてが、圧倒的な数の強さで得られたわけではありません。暗黒の魔法使いの計画を脅かしていた支配者や王が、戦いにおいて、軍に命令する機会さえ持てなかった時代もありました。それらの死は、たいていシャドウ・ウェイパーの魔法によるものでした。でも、実際に仕事をなし遂げたのは暗殺者達なのです。



◆ライトニング・ボール

この別世界のもののような生き物は、ウィル・オー・ウィスプの遠い親戚にあたる、感覚を持つエネルギーのかたまりです。ライトニング・ボールは、敵にエネルギー・ポルトを投げつけて攻撃します。これは、至近距離では何より致命的です。その衝撃的な接触が強烈なダメージを与えるからです。



◆巨大こうもり

この生き物は、一般の夜行性のものよりずっと大きなこうもりです。通常は迷宮の暗い影に潜み、食べ物を探して迷路を飛んでいる姿をよく見かけます。一匹の巨大こうもりが戦士を殺すということはできないでしょうが、群になれば不可能はありません。このこうもりのさらに大きな種類は、城要塞の下水道に住んでいます。それらは、小さな仲間よりもずっと大きく、強い戦士を殺すこともある程度は可能です。このこうもり達の存在が、シャドウ・ウェイパーが下水道の入口にバリケードを築かない理由になっているでしょう。



◆ケンタウルス

ケンタウルスは、半人半馬の生き物で、ずっと人間と争ってきました。欲深い騎士や領主達が、城や村を築くために彼らの聖なる森に入るまでは、彼らも平和に過ごしてきました。この歴史的な背景があって、彼らは人間と戦うシャドウ・ウェイパー側に喜んで合流したのです。ケンタウルスはとても強く機敏なので、戦闘の場面で恐るべき敵となるのです。



◆クリーパー

クリーパーの起源に関してはあまり定かではありません。たんなるシャドウ・ウェイパーにいる歪められた生き物の一つと言う者もいれば、暗黒の魔法使いがパワーを持つ前から存在していて南の沼や湿地では一般的な生き物なのと言う者もいます。

この致命的な植物には、とりわけ慎重になる必要があります。クリーパーは、素早く動くことはできませんが、長い刺の生えたつで激しく打つことができます。つるの刺には毒があり、その毒は直ちに中和しない限り致命的なダメージを与えます。



◆クラスタシアン

クラスタシアンは、とても美しくとても危険な生き物です。これを倒すのは非常に困難なので、完璧なほどの守護者となります。彼らの甲羅は、鉄の鎧と同じぐらい立派です。この生き物と戦うには、打ち壊しの一撃を加えることのできる打撃武器で戦うのがベストでしょう。クラスタシアンは、戦闘に使う2本のとても大きな鋏を持っています。この鋏は、非常に強力で、小さい人間であれば真っ二つにすることができます。戦士一人では、たとえ一匹だけでも厳しい戦いの相手であることがわかるはずです。戦士は、一度に数匹のクラスタシアンと戦える程度に、肉体的にたくましく、技能も熟達することが要求されています。



◆サイクロプス

サイクロプスは、人間に近い関係の古い人種です。彼らの身体はやや大きく、両眼の代わりに額の中央に大きな目一つを持っています。

この一つ目のため、サイクロプスの視野はかなり狭く、その動きもいくぶん遅くなっています。それにもかかわらず、彼らは、猛烈な一撃を加えられる大きな石の棍棒で戦いを挑む手強い敵です。理由をはっきりと知る者はいませんが、サイクロプスはあらゆる火関連の呪文に対して生来の耐性を持っています。おそらく、サイクロプスがファイヤー・ジャイアントと何らかの関係があるためだと思われます。



◆ジャイアント・イール

この怪物的な海の住人は、城要塞の島を囲んでいる海から岩の下水道に移住してきました。現在、彼らは下水のごみから食糧を得ています。

この巨大なうなぎは、電光で敵を攻撃する能力を持っています。この理由からでしょうが、電光攻撃はこの生き物にほとんど影響を与えないようです。



◆ファイヤー・ジャイアント

この生き物は巨人として説明されますが、実際には、本物の巨人種族とは遠い従兄弟にすぎません。彼らのほとんどは、人間よりわずかに背が高いただけですが、揃って筋骨隆々で体格が大きいので巨人と言われるのでしょう。



◆ハエトリソウ

この巨大なハエトリソウは、シャドウ・ウェイバーが持つ自然を歪める能力のひとつの例です。暗黒の魔法が、一般的な植物からこのような怪物をつくるために使われたのです。

この植物は、人間よりかなり大きく、骨や鎧のようなものを砕くことができるひげがある口のような穴で攻撃します。また、シャドウ・ウェイバーが、このハエトリソウに、火系の魔法に対する耐性を与えています。

様々なタイプがある武器のなかで、この怪物に対しては剣が最も効果的です。他の武器もハエトリソウを傷つけることはできますが、刃がより長い剣になるほど、より大きなダメージを与えることができます。



◆ゲイザー

ゲイザーは、シャドウ・ウェイバーの召し使いの中でも、どれよりも身の毛がよだつ存在です。この生き物は、かつては打ち首になった略奪団ホードのメンバーでしたが、魔法で蘇ったのです。現在では彼らは、切断された頭を手を持って迷宮をうろつくよう運命づけられています。彼らの唯一の攻撃手段は、相手を石に変えるパワーを持つ眼差です。

肉体を石に変えてしまうゲイザーの魔法に対する防御方法はありません。ただひとつ魔法の鏡が有効なのですが、ゲイザーのパワーを吸収するといわれているこの鏡を、神話の世界の話だと思っている人々が大多数です。



◆グール

グールは、シャドウ・ウェイバーがつくったアンデッド・モンスターで、魂のないその身体は何より汚れています。彼らは、長いかぎ爪状に伸びて、鋭い歯で噛まれた汚れのこびりついた爪で攻撃します。グールは、何より恐ろしい不死身の生き物で、普通の武器はどんなものでも、その青白い命のない肌を切り裂くことができません。

この生き物を傷つけるものとして知られている唯一のものは、銀でつくられ清められた武器です。これ自体にジレンマがあります。武器をつくる当然の技術を持つとともに、そんな柔らかい金属を戦闘用の武器に加工するのに必要な魔法の知識を持っている職人が、ほとんどいないからです。



◆グリフォン

この怪物は、ライオンと鷲を結合してつくられています。ライオンが大きさとし力強さを与え、鷲が嘴やかぎ爪を使った荒々しい攻撃力を与えています。これらは、電光に対して生来の耐性を持っていると言われています。



◆ハーピー

ハーピーは、鳥と女性の身体を持つ非常に邪悪な生き物です。彼女達は、その邪悪な狙いに仕えるために、ある暗黒世界から暗黒の魔法により、この明るい世界に召喚されてきました。

ハーピーは、かぎ爪と歯を持った高い能力の戦士です。自由に使いこなせる生来の武器を持っているのに、飛行能力を使って遠距離からある種の発射型武器で攻撃するのが得意です。



◆ハグ

ハグは、シャドウ・ウェイバーのパワーで生きかえった女魔術師です。ハグの肌は青白く、身体にまといつているだけです。何故なら、それは暗黒の魔法で維持されているだけだからです。ハグをこの世界に戻すことで、シャドウ・ウェイバーは、彼女達の忠誠を手に入れたのです。ハグは、近づいてかぎ爪で敵をひっかくこともできますが、ライトニング・ボルトを遠距離から投げつけるがことよくあります。



◆ヘルキャット

ヘルキャットは、同胞であるヘルハウンドのようにつくられたので、多くの点でヘルハウンドに似ています。ヘルハウンドよりヘルキャットを恐れる人が多いのは、猫が持つ動きの速さと機敏さのせいです。



◆ヘルハウンド

この地獄のような生き物は、シャドウ・ウェイバーの魔法によりつくられました。彼らは、大きな戦う猟犬で、火と硫黄で育てられています。彼らは、剃刀のように鋭い歯で噛んで攻撃するだけでなく、火も使いこなします。意のままに、敵に対してファイヤー・ボールを吹くことができます。火を基本にした攻撃は、ヘルハウンドに対してほとんどダメージを与えません。この火の生き物とは、近くに寄せつけない武器で戦うのがベストです。



◆ジェスター

色あざやかな衣裳を着たこの小さな男達を軽視してはいけません。ジェスターは、ドワーフとかノームと言われる小さな亜人種の一つで、魔法を使う天性を持っています。シャドウ・ウェイバーはジェスターが大好きです。そのため、彼らは城要塞に住むことを許されており、他ではめったに見かけることはありません。ジェスターは、毒ガスの小さな玉を投げつけます。ジェスターの容姿を笑う者がいるかもしれませんが、それはとても危険な目にあうことなので、おおっぴらにそうする人はほとんどいません。ジェスターは、戦争でも役割を果たします。クロンタルフの戦いでは、ほんの3、40人のジェスターが、向って来る武装したおよそ500人の人間達を破ったのです。



◆傭兵

略奪団ホードのほとんどが、傭兵や金で雇われた戦士で構成されています。シャドウ・ウェイバーが世界征服の意図を明らかにするや、傭兵達はすぐさま彼の目的に群がりました。傭兵のほとんどは、有能な魔法使いや戦士にはかきません。このため、ある傭兵達は、戦闘時以外もグループを形成しています。



◆使者

使者は、シャドウ・ウェイバーが最も信頼している人間の召使です。暗黒の魔法使いの命令を、略奪団ホードや外界に伝えるのが仕事です。なにより忠誠心を持って働くことが務めです。シャドウ・ウェイバーは、お気に入りの使者の仕事が邪魔されるのを好みません。使者の行く手をあえて阻むものには、たいていの場合、罰として死が待っています。使者は暗黒の魔法のパワーに守られているからと言っても、自分自身を守ることができないと考えるべきではありません。彼らはすばらしい剣士であり、あらゆる武器に対する防御方法を教えられています。棍棒武器をとっておくとよいでしょう。



◆ミノタウルス

ミノタウルスは、人間であり獣でもあります。猛牛の頭と蹄で強くつくられた人間といったところでしょうか。その強さが、彼らを手強い戦士に仕立てています。彼らはそれほど利口な獣ではないので、魔法を使うことができず、指導者も指導力がありません。



◆フェニックス

フェニックスは火と魔法で育てられています。生存するためには、高熱のそばにいなければなりません。この生き物に近づくだけで、熱によるダメージを受けることになります。彼らは火や炎を敵に吐き出すことができます。このような性質のため、火をベースにした魔法攻撃は、この火のような猛禽に何の影響も及ぼしません。



◆毒の泡

城要塞の下水道でのみ発見される毒ガスの泡は自然発生しています。この生き物は、毒ガスの泡を形成するために結合している小さな有機体の大きな集まりです。この奇妙な生き物の名前は、狩や戦いの方法にちなんでつけられました。脅かされた毒ガスの泡は、下水から有毒ガスを集め、それを敵に発射します。



◆メイジ

彼らは、略奪団ホードに加わった初心者の魔法使いです。そのほとんどは、戦闘中のホードの戦士を支援するために攻撃魔法を行なう魔法使い達です。ホードの他のメンバーに比べると、彼らはひ弱ですが、魔法攻撃がヒットするとかかなりのダメージを受けるので、用心するに越したことはありません。



◆サムライ

シャドウ・ウェイバーが東方の国々を征服したとき、敵の生き残った戦士を自分の略奪団ホードに寄せ集めました。サムライと呼ばれる喧嘩好きの東方の戦士は、その命をブシドーに捧げました。彼らは、おそらく世界最高の剣士であり、剣の技能で及ぶものはまずいないでしょう。



◆要塞の警備兵

彼らは、略奪団ホードのなかで、サムライに次ぐすばらしい剣士です。その剣の技能により、シャドウ・ウェイバーの広大な城要塞のホールを守るという特権を得ました。このエリート警備兵達はめったに戦いません。それは、ホードの目的に照らして、かなり消耗的なことだと考えられているからです。暗黒の魔法使いの警備兵は、主人からとても大事にされているので、最良の防護具と素晴らしい武器を装備しています。



◆スケルトン

スケルトンは、ずっと昔に死んだ戦士の骨に生命を吹き込んだものです。彼らの強さは、骨に生命を吹き込んだ魔法使いの技能によります。このため、他のものよりかなり強いものと考えられます。スケルトンは出血しないし、切る肉体もないので、吹き飛ばす力が頼りの武器だけが効果を持っています。また、この生き物には火を使うといいでしょう、電光がベースの魔法はほとんど効果がないようです。



◆巨大クモ

これは、暗黒の魔法使いにより魔法で育てられているクモです。この悪質な怪物にはいくつか異なる種類があります。最も危険なのは毒を持った種類です。巨大クモの毒液が相手の身体に入ると、即座に毒が中和されない限り、死を迎えることになります。



◆スペクター

スペクターは、人間世界に呼び戻された身体のない魂です。アンデッド・モンスターですが、他の者とは違って肉体がありません。スペクターは、冷たい接触でダメージを引き起こしますが、エネルギー・ボルトを放つこともできます。武器や呪文で傷つきますが、ライトニング・ボルトにはある程度の耐性を持っています。

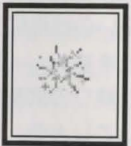


◆ストーン・ゴーレム

これは、人間の骸骨と岩からつくられた魔法の生き物です。シャドウ・ウェイパーには、ストーン・ゴーレムをつくることのできる召使がたくさんいます。

ストーン・ゴーレム全体がその創造者の命令に従って動き、その命令が完璧な警備兵にします。

ストーン・ゴーレムはたいへん強く、石の棍棒で破壊的な一撃を放つことができます。ダメージにもかなり耐えることができ、ほとんど弱点がありません。強いストーン・ゴーレムの弱点をあげるとすれば、機敏さに欠けることでしょう。



◆ウィル・オー・ウィスプ

この邪悪な超自然的生き物は、被害者の生命エネルギーを食べます。攻撃の主な形態は電光にとてもよく似たエネルギー・ボルトです。

5. 罠と謎

この章では、「サモニング ～明日への召喚～」に登場する、さまざまな罠や解かなければならない謎に関するお話をしていきます。

「サモニング ～明日への召喚～」の冒険で、キャラクターを待ち受けているのは、モンスターや魔法使いなど「生きた」敵だけではなくありません。目的を達成するために、キャラクターは体力だけでなく頭脳も要求されることとなります。ゲーム中のキャラクターは、罠の引き金を引いたり、隠された扉を開けたり、どこかにテレポートしてしまうかもしれない数多くの仕掛けに出会うことでしょう。

残念ながら、すべての罠や謎について正確なことはわかっていません。ここで、お話しできることは、その罠や謎の概要だけです。しかもすべてではありません。その仕掛けがどのような働きを持っているかを知る最良の方法は、実験してみるしかないのです。

最初に出会う罠や装置は、その最も単純な形態をとっています。これは、罠や装置の裏に潜む機構について、プレイヤーに考えてもらうためです。しかし、ゲームが進むにつれ、同じ罠や装置が異なる連係動作をするようになります。いつも、『予期せぬことを考慮し、自分の失敗から学べ』ということです。

最初、床のレバーを引けば、ホール向うのドアが簡単に開くでしょう。ゲームの後半では、似たようなレバーを引くと、どこからか毒ガスが吹き出てきます。気を落さないでください。何かが起こったその裏にはいつも理由があるのですから。ゲームで理由なしに起こることは一つもありません。あなたが注意深く、それを見抜けられるのなら、キャラクターが遭遇する罠や仕掛けをくぐり抜けるチャンスはいつもあるのです。

以下は、ゲーム中で組み合わせて使用されて、数多くの罠や謎を構成する装置の説明です。個々の装置がどのような働きをするかよく理解できるはずですよ。

◆鍵穴

鍵穴は、鍵がかかったドアの前ですぐに見つけられます。ドアを開けるには、錠に合う鍵を見つけなければなりません。もしその鍵が鍵穴に合わなければ、「鍵は合いません」というメッセージが表示されます。

動かない鍵穴が見つかることもあります。正しい鍵を見つけ出して、鍵穴に入れようとしても、「鍵は合いますが、回リません」というメッセージが表示され、鍵穴は動作しません。このような場合は、動かない鍵穴に鍵を入れる前に、まず、鍵穴自体を正常に作動させる方法を見つけなければなりません。

またゲームの後半では、鍵穴がドアを開く以外の行動のために使われることになるでしょう。鍵穴に鍵を差し込むことで、テレポーターや他の装置が作動します。

◆オブジェクト・ホール

オブジェクト・ホールは、鍵穴のように扱います。ただし鍵穴との違いは、穴の中に特定のアイテムを入れなければならないことです。鍵穴と同様、オブジェクト・ホールのなかには、それ自体が動作していないものもあります。この場合は、正しいアイテムを入れる前に、オブジェクト・ホール自体を作動させる方法を見つけなければなりません。

◆レバー

レバーは、さまざまな方法で使われます。レバーは、ほとんどあらゆる仕掛けを作動させたり停止させたりすることができます。鍵穴、オブジェクト・ホール、プレッシャープレート、ドア、テレポーターなどを作動させるためにレバーを使います。

レバーを動かそうとして、「このレバーは動きません」というメッセージが表示されたら、レバー自体が作動しないということです。レバーを動かす前に、レバーを作動させるための何かを見つけなければなりません。

ゲームの後半では、レバーは複雑な連係動作で使われています。馬鹿らしく思えても、考えられるすべての操作を試してみてください。反対方向に動かしてもとに戻す、というレバー操作の中で単純な部類に入ります。

◆プレッシャー・プレート

プレッシャー・プレートには、通常その機能に結びついた二つの状態があります。上になっている状態と、下になっている状態です。プレッシャー・プレートを押すのに必要な重量は、それぞれプレッシャー・プレートによって異なります。押すために100kgを必要とするプレッシャー・プレートも、少なくありません。それほど重さがあるのは、移動壁、魔法の壁、死者の身体、転がる玉で、それ以外は100kgになるようにアイテムなどを組み合わせます。

◆転がる玉

シャドー・ウェイパーは、自分の領地にこの大きな玉をばらまいています。この転がる玉は、前や後ろに転がっていたり、止まっていたりします。静止している転がる玉が押されると、しばらく転がって止まるものと、跳ねるように動き出し止められるまで転がり続けるものがあります。転がる玉が当たると、キャラクターはダメージに苦しむこととなります。たいしたダメージではなさそうですが、繰り返し当たるとダメージは蓄積されていきます。また、防具がダメージを防ぐので、キャラクター自身には転がる玉の影響がないように見えますが、転がる玉の打撃が着ている防具を確実にすり減らしています。気をつけてください。

転がる玉を違う方向に動かすトリックは、「カノ」などの呪文で転がる玉を打つことです。この呪文は、呪文の方向に玉を押します。このテクニックが、キャラクターに転がる玉が当たらないようにしてくれます。転がる玉を押して動かそうとすると、玉の打撃を受ける可能性があるので注意が必要です。

◆魔法の口

魔法の口は、シャドー・ウェイパーの領地にばらまかれています。彼らの言葉に注意してください。その言葉は賢明です。魔法の口のメッセージが、謎を解いたり、目的をなし遂げる秘密が隠されている場合があるかもしれません。

◆ルーン文字ストーン・フロア・スペース

このようなフロア・スペースは3つあり、それぞれ「ゲボ」「レイド」「サリサズ」というルーン文字で表されています。

キャラクターは、同じ記号がついたルーン文字を唱えた階にあるフロアのルーン文字に、自動的にテレポートされます。またゲームの後半では、キャラクターは、テレポートの呪文を知ることができます。この呪文が唱えられると、キャラクターは、最も近い「ゲボ」のルーン文字にテレポートされます。

ルーン文字ストーン・フロア・スペースのテレポート以外では進入できない場所がたくさんあります。

ゲームのオートマッピング機能は、視野をベースにしているのです。これらのエリアの多くは、キャラクターがそこに行くまでマップ上には現れません。

◆テレポーター

テレポーターには、作動しているものと作動してないものがあります。もし作動していなければ、作動するまでそれがテレポーターであるとはわかりません。

テレポーターに十分注意してください。テレポーターによって、危険な目にあったり、厳しい仕事が増えることが多いからです。あらゆるテレポーターは、2つまでの異なるテレポート先を持っています。テレポーターに2回入ることが（あるいは初めての時なら、テレポーターに入る前に何かを投げ入れることが）、隠された場所に行く秘訣だとわかるでしょう。

◆特別フロア・エリア

特別フロア・エリアは、異なった機能（ありがたくない機能ですが）により2種類に分類されます。そのひとつは、キャラクターがこの特別フロア・エリアを踏むと、キャラクターの呪文パワーポイントを減少させます。2つ目は、キャラクターにダメージを与えます。

これらの特別フロア・エリアを、横切る方法はいくつかあります。こういったエリアを飛び越えるのにレビテーション・ブーツを使うこともできます。

◆ドア

キャラクターは、冒険の途中で実に多くのドアを通ることになります。

キャラクターの行く手を阻むドアを、開いたり閉めたりする方法はたくさんあります。

鍵穴も、オブジェクト・ホールも、プレッシャー・プレートさえも周囲になく、とても開きそうもないドアに出会うこともあります。こんなドアには、「カノ」の呪文を唱えてみてください。それ以外のドアは、正しい鍵やアイテムを使ったり、レバーを引いたり押ししたり、プレッシャー・プレートを踏んだりすることで開けることができます。

もう一度言いますが、何でも挑戦してみてください。たとえ馬鹿らしく思えても。

6. アイテム

この章では、「サモニング ～明日への召喚～」で登場するアイテムに関するお話をします。

キャラクターが見つけて使うことのできるアイテムには、とても多くの種類があります。アイテムは、鍵や薬そしてトークンから、パワーを持つ数多くのルーン文字まで幅広くあります。あるものは地面で見つかり、またあるものは、敵である生き物が所有していたり、箱や袋に隠されたりもしています。生き物が殺されたときは、それが持っていたすべてのアイテムが自動的に地面に落ちます。

アイテムを使うためには、それをキャラクター画面の左下にある身体のどこかに置かなければなりません。ほとんどのアイテムが身につけるものですが、その他のアイテムは、使用するために手の部分に置かなければなりません。アイテムがキャラクターの手に置かれたら、それを使ってできるキャラクターの行動が、右手か左手の動作アイコンに表示されます。これは、所持品スロットの一番上の列の右にあります。

◆薬

薬は、見つけることも作ることもできます。薬をつくるには、リクイファイ(液化)の呪文を用意し、キャラクター片方の手に宝石もう一方の手に空のフラスコを持って、呪文を唱えます。

薬は、キャラクターに様々な異なる効果を与えます。ゲームで見つかる薬には次のものがあります。

◇ジェラの薬

用意したリクイファイの呪文を唱えているあいだ、片方の手に空のフラスコを持っていれば、この薬をつくることができます。この調合した薬を一気に飲みほすと、戦いで負ったキャラクターのダメージが少し回復します。

◇テイワズの薬

この醸造物は、アメジストを液化して作ることができます。この薬を使うと、疲れや過重で一時的に失った持久力ポイントを、1ポイント以上回復させることができます。

◇アルジットの薬

この赤い魔法の液体をつくるためにルビーが使われます。これは、キャラクターが毒を浴びたり、混乱したときに、すぐに治してくれます。

◇イサの薬

イサの薬はエメラルドからつくられます。

ただし、注意すること！

この汚れた薬を飲んではいけません。というのは、何よりも毒性が強いからです。飲むのではなく、適度な距離をとって、敵に投げつけなさい。衝撃の瞬間に爆発し、当たった生物のほとんどを毒殺することができます。

◇ジョジョ博士の蛇油

この薬はかなり珍しいものです。もしキャラクターに運があれば、冒険の途中で偶然出会うことができるかもしれません。あまり知られていない秘密ですが、この薬はダイヤモンドを液化することでつくられます。このダイヤモンド自体も珍しいものです。これを使うと、キャラクターが戦いで負ったあらゆるダメージを回復することができます。

◆毒

多くの戦士がその使用を名誉とは思わないのですが、毒の効果は誰にも否定できません。キャラクターが毒の雲に包み込まれたり、毒液を持った武器で撃たれたりするときがあるでしょう。毒は、一度組織内に入ると、キャラクターが死ぬか、魔法や解毒剤で毒が中和されるまで、ゆっくりとダメージを与え続けます。

毒を浴びたときの副作用は、方向感覚喪失と混乱の初期状態です。この状態のキャラクターは、まっすぐ歩くことや、武器を使いこなすことに問題を生じることになるでしょう。この混乱の持続時間は長くありませんが、混乱している状態で戦闘になると、致命的な悪影響を被ることになります。

◆アミュレット

アミュレットやネックレスにも魔力があります。キャラクターの首にかけると、それが持っている魔法を授けてくれます。この魔法のアイテムの大部分は、キャラクターのアトリビュート(特性)を向上させます。

◆荷物

キャラクターは、肉体的な要因から、疲れずに持ち運ぶことのできる荷物の重さが決っています。それ以上荷物を運んでいると疲れ始め、キャラクターの動きや反応が鈍くなります。キャラクターがどのくらい持ち運べるのか、どれくらい時間が経つと疲れるのかは、「強さ」と「持久力」の2つのアトリビュート(特性)によって決ります。

当面必要のない鎧や武器そしてアイテムでも、キャラクターの所持品スロットに入れておきたいという欲求にかられるものです。しかしそれが、いつでも可能なわけではありません。何をもち運びたいのか賢く選ぶことが大切です。

◆パワーを持つルーン文字

キャラクターが会う最も一般的な魔法のアイテムとして、ルーン文字の石があります。この力を持つルーン文字の石は24個あり、それぞれがユニークな特長を持っています。

ルーン文字	魔法の特長
URAZ(ウラズ)……………	キャラクターの「強さ」を一時的に+2増加します。
OTHILA(オシラ)……………	ザップ・アウェイの呪文を唱えます。
ANSUZ(アンスズ)……………	キャラクターの上にライトニング・シールドが現れます。
GEBO(ゲボ)……………	このルーン文字に呼びかけた階の、ゲボのルーン文字ストーン・フロア・スペースに、キャラクターをテレポートします。
MANNAZ(マンナズ)……………	ランダムに武器熟達区分を+1します。
ALGIT(アルジット)……………	毒を浴びたキャラクターを回復します。
EIHWAZ(エイフワズ)……………	「器用さ」を一時的に+2増加します。
INGUZ(イングズ)……………	「素養」を一時的に+2増加します。
NAUTHIZ(ノウシズ)……………	フリーズの呪文を唱えます。
PEARATH(パース)……………	ランダムに魔法技能のレベルを+1増加します。
TEIWAZ(テイワズ)……………	「持久力」を一時的に+2増加します。
KANO(カノ)……………	カノの呪文を唱えます。

ルーン文字

魔法の特長

- JERA(ジェラ)…………… ダメージを回復します。
- WUNJO(ウンジョ)…………… キャラクターにファイヤー・シールドが現れます。
- FEHU(フェフ)…………… アイテムをランダムに作りだします。
- RAIDO(ライド)…………… このルーン文字に呼びかけた階の、ライドのルーン文字ストーン・フロア・スペースに、キャラクターをテレポートします。
- HAGALAZ(ハガラズ)…………… 火に関する呪文を唱えます。
- EHWAZ(エワズ)…………… 「機敏さ」を一時的に+2増加します。
- BERKANA(ベルケイナ)…………… 消費した呪文パワーポイントを完全に回復します。
- ODIN(オディン)…………… ランダムに、キャラクターのアトリビュート(特性)を、恒久的に増やしたり減らしたりします。副作用として、時々このルーン文字が性の逆転を引き起こします。
- SOWELU(ソウェル)…………… 毒と混乱の両方を治癒します。
- ISA(イサ)…………… 毒の玉を投げます。
- DAGAZ(ダギャズ)…………… 殺害の呪文を唱えます。
- THURISAZ(スリスズ)…………… このルーン文字に呼びかけた階の、スリスズのルーン文字ストーン・フロア・スペースに、キャラクターをテレポートします。

7. 呪文

この章では、「サモニング ～明日への召喚～」で使うことのできる魔法についてお話しします。呪文はすべて、ハンドジェスチャーで構成されています。

「サモニング ～明日への召喚～」の世界での魔法は、様々な手の動きを精神的に視覚化することで導かれます。

それぞれの手の動きは、異なる魔法エネルギーの流れを表します。キャラクターは、異なる手の動きを異なる関係で組み合わせることで、異なる呪文を呼び出すことができます。簡単な呪文は簡単な関係でできていますが、より複雑な呪文は、多くの手の動きを特定の順番で視覚化しなければなりません。

ゲームの初めの時点では、呪文記憶画面には手の動きが2、3種類しか表示されていないことに気づくでしょう。これらの手の動きは、ロウィーナから与えられた最初の呪文を唱えるのに必要なものです。この呪文は、キャラクター設定で、キャラクターに与えられた魔法ジャンルによって変わります。新しい呪文の巻物を見つけたり、NPCから呪文を教えられたりすると、それらの新しい手の動きが、ゲームを始めたときのものに自動的に加えられます。

呪文の効果は、様々な要因で決められています

◇唱える呪文が含まれている魔法ジャンルにおける、キャラクターの現在の技能レベルは、呪文の効果に大きく影響します。例えば、初心者が唱えるファイヤー・ボール(これは攻撃的呪文)は、熟達者が唱えるものほどはパワーがありません。

◇アトリビュート(特性)の「パワー」は、唱えられた呪文がどのくらい効果的かを決めます。一般的に言って、パワーレベルが高ければ高いほどより効果的な呪文を唱えることができます。これは、4つの魔法ジャンルのどれにもあてはまります。

◇モンスターなどの敵であるの多くの生き物には、特定の魔法に対して耐性を持っています。

以下は、それぞれの呪文に関する説明です。キャラクターがゲーム中で使う様々な魔法を理解するのに役立つことでしょう。魔法アイコンは、キャラクター画面の右上に現れるものです。

●ウィザード(攻撃の呪文)

◇フレイム・アロー

フレイム・アローは最も基本的な攻撃呪文です。この呪文をかけることで、魔法使いは、指先から噴き出る一本の炎に生命を与えます。フレイム・アローは、後述する火をベースとした他の呪文ほどの威力はありませんが、熟練した魔法使いがこの呪文を唱えると、かなりのダメージを与えることができます。

◇ポイズン・ガス

この呪文で、毒ガスの玉がつくれ、敵に投げることができます。ポイズン・ガスは、他の攻撃魔法ほどダメージを与えませんが、当たったものに毒を帯びさせるには最も効果的です。

◇ファイヤーボール

この呪文をかけると、大きく爆発的なファイヤーボールを作って投げることができます。最も強力な呪文なので、火をベースにした呪文に耐性を持つ生き物や敵に対しても威力があります。無駄遣いは禁物です。魔法技能に熟練するほど、ファイヤーボールはより強力なものになります。

◇4-ディレクション・ファイヤーボール

ファイヤーボールに似た呪文ですが、4つのファイヤーボールが同時に作られ、4方向に投げられる点が異なります。大勢の敵に包囲されたとき、この呪文が通常のファイヤーボール以上に威力を発揮します。

◇バウンス・ファイヤーボール

ファイヤーボールの別種です。この呪文が唱えられると、飛び出したファイヤーボールが、衝撃で爆発するかわりに、壁から壁へとはね返ります。

◇ライトニング・ボルト

これは何より強力な攻撃魔法です。ライトニング・ボルトが唱えられると、魔法使いは電気エネルギーを引きつけ、それを太矢の形にして、狙った敵に投げます。

ファイヤーボール同様、ライトニング・ボルトによって与えることのできるダメージは、呪文を唱える魔法使いのレベルによります。

◇バトル・レイジ

この呪文は、ベテランの戦士から高い評価を受けています。バトル・レイジの呪文が唱えられると、その人にバトル・レイジ(戦闘の憤怒)が吹き込まれるのです。戦いの最中にバトル・レイジが吹き込まれた戦士は、敵により大きなダメージを与えることができ、自分が受けたダメージをほとんど気にしなくなります。

ただし、この呪文には大きな欠点があります。呪文の効果がなくなったとき、たいてい疲れ果て、直ちに治癒を必要するほど消耗しています。

●ソーサラー(邪術の呪文)

◇カノ

たぶん最も使用頻度の高い呪文です。この呪文を唱えると、鍵がかかったドアを魔法で開けることができます。

ただし、とても単純な呪文なので、すべての鍵のかかったドアには働くわけではありません。カノの呪文で開かないドアを開けるためには、正しい鍵やアイテムを見つける必要があります。



◇サイト

視野を広げるために使う呪文です。通常見ることが難しい地面の小さなものを探すときに便利です。

《注意》

この呪文は、マップ上のアイテムを大きくするので、形がアンバランスに見えます。ゲームオプションの「拡大表示」で、アイテムがいつも大きなサイズで表示されるようにセットすることができます。

「拡大表示」がONならば、この呪文は不要です。



◇マジック・ウォール

この呪文は、呪文を唱えた者に、とても重い大きな正方形の壁を作る力を与えます。プレッシャー・プレートや狭い廊下の障害物などを押すのに何より役立ちます。

こマジック・ウォールの呪文は一時的なものですから注意が必要です。呪文の持続時間は、魔法使いのレベルによります。



◇スウィフトネス

早い動きが必要な場合、この呪文が役立つことはよく知られています。この呪文が唱えられると、通常よりも早く動いたり走ったりできる能力が授かります。



◇ザップ・アウェイ

この呪文は、当たった生き物が何であれテレポートさせます。この呪文でテレポートされる距離は、呪文を唱えた者のレベルによります。

初心者や未熟者は、初めのうち、この呪文には失望することでしょう。相手をほんの数センチしか、テレポートできないからです。魔法使いにパワーが備わっていくと、この呪文はかなり便利なものになります。戦闘中に死が間近に迫ったとき、魔法使いは敵を消し去ることで命びろいをします。



◇テレポート

「カノ」の呪文同様、この呪文も、魔法使いの人生をより楽にするものです。ゲボのルーン文字を彫刻した魔法のフロア・スペースが重要な場所に多く散らばっています。この呪文を唱えると、唱えたものがいちばん近い「ゲボ」ルーン文字の場所に、瞬間的に移動します。



◇ディスペル

魔法使いの中には、この呪文がほとんど役に立たないと思っている者もいます。しかし、優秀な魔法使いの何人かは、この呪文の価値を論じています。この呪文を唱えると、そのまわりを囲んでいるエリア内のあらゆる呪文の効力を無効にすることができます。



◇インビジビリティ

インビジビリティ(不可視)の呪文は、呪文を唱えた者の姿を歪めてしまうため、その姿を見ることができなくなります。この呪文は、敵のそばをこっそりと通り抜きたい場合によく使われています。

この呪文によって不可視となったキャラクターが攻撃した場合でも、しばしば敵から反撃されることがあります。敵は、相手が不可視のためあまり効果的な反撃はできないでしょうが、万が一ということがあります。この呪文で不可視の状態になっただけで、不死身になったというわけではないのです。

また、呪文の持続時間にも注意していなければなりません。呪文が生と死を分けるような状況で、突然敵から見えるようになってしまっただけでは悲劇になりかねません。



◇ゲイトウェイ

これは、ゲーム中の4つの特別呪文のうちのひとつです。この呪文は、8つの手の動きで導かれる、とても複雑なものです。

この呪文に関する詳しい情報は、ゲームの中で見つけることができます。



◇メンディング

この呪文はかなり強力です。壊れたアイテムを無傷の状態に直すことができ、壊れていた形跡すらまったく残しません。

この呪文に関する詳しい情報は、ゲームの中で見つけることができます。

●エンchanター(防御の呪文)



◇フリーズ

この呪文により、周囲にいるものがその場で一時的に凍結します。戦士が魔法使いを倒したと思った瞬間、自分がその場で凍結していることに突然気づいたなどということがよくあります。



◇ファイヤー・シールド

火をベースにした攻撃を得意とするモンスターなどと戦うときには、必ず必要になる呪文です。この呪文を唱えると、熱や火の攻撃から身を守ってくれる目に見えないバリアで囲まれます。ただしこの呪文が、完璧に火を遮断するというレベルではないことを覚えておくべきでしょう。

多くの呪文同様、ファイヤー・シールドの持続期間は、呪文の唱え手のレベルによります。



◇ライトニング・シールド

この呪文は、ファイヤー・シールドに大変よく似ています。熱や炎をベースとする攻撃に対する防御ではなく、電光を脇にそらす働きをします。



◇ウエポン・スキル

戦闘前の司令官は、魔法使いに対して、部下の戦士たちにこの呪文をかけてくれるようにたのみます。この呪文をかけられると、武器の熟達度が一時的に高くなります。

魔法使いのレベルが高いほど、呪文の持続時間も長くなります。



◇マジック・スキル

ウエポン・スキルの呪文の一種で、あらゆるジャンルの魔法(ウィザード、ソーサラー、エンchanター、ヒーラー)の魔法レベルを一時的に高めます。



◇シェイプ・チェンジ

これは非常に特別な呪文です。

この呪文の詳細はゲーム中で明らかになります。



◇オルタレーション

これもまた強力な呪文です。

この呪文の詳細はゲーム中で明らかになります。

●ヒーラー(回復の呪文)



◇リクイファイ

回復の呪文の中で、最も基本的な呪文です。片手に空のフラスコを持ち、この呪文を唱えることで、貴重なジェラの薬を作ることができます。ジェラの薬が治すことのできるダメージは、薬を作るときの魔法使いのレベルによります。リクイファイ(液化)の呪文で、宝石を液化して様々な薬をつくることができます。片手に空のフラスコを、もう一方の手に宝石を持って、この呪文を唱えるのです。詳細は「6. アイテム (P. 69)」を参照してください。



◇キュア・ポイズン

致命的な毒で、敵を殺傷するモンスターなどが迷宮にはたくさんいます。この致命的な毒の攻撃を受けたら、キャラクターが死ぬのは時間の問題です。この呪文は、そのような毒を、キャラクターの身体から直ちに抜きさる力があります。残念ながら、この呪文は、キャラクターが毒されたときに苦しむであろう方向感覚喪失を消し去る力ではありません。毒が取り除かれれば、混乱もそのうち消えます。



◇リストア

この呪文は、キャラクターの持つ「持久力」のアトリビュート値が、疲労で低くなっている場合、それを復活させることができます。復活する持久力ポイント数は魔法使いのレベルで決まります。



◇ヒール

まさに、最強の呪文です。この呪文を唱えると、キャラクターは完治します。これは、最も複雑な回復の呪文で、6つの手の動きによる導きを必要としています。この呪文をかける魔法使いが、かなりたくさんの呪文パワーを使わなければならないというのが唯一の欠点です。



攻略メモ

■武器レベルと魔法レベル

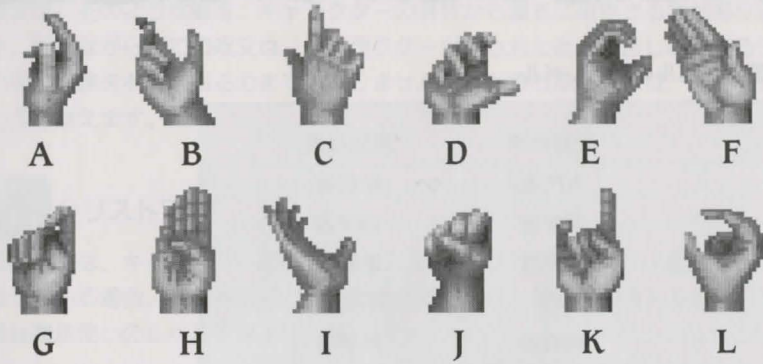
	武器熟達	魔法技能
1	入門者	新参者
2	初学者	初学者
3	未熟者	未熟者
4	平均	平均
5	熟練者	熟練者
6	屈強者	到達者
7	熟達者	熟達者
8	学者	賢人
9	専門家	仙人
10	達人	達人

■経験値と経験レベル(レベル名称)

0~	499	レベル1: 旅人
500~	999	レベル2: 略奪者
1,000~	1,999	レベル3: 従軍者
2,000~	3,999	レベル4: 運動家
4,000~	7,999	レベル5: 番人
8,000~	15,999	レベル6: 歩哨
16,000~	31,999	レベル7: 紳士
32,000~	63,999	レベル8: 騎士
64,000~	127,999	レベル9: 守衛
128,000~	255,999	レベル10: 英雄
256,000~	599,999	レベル11: 勇者
600,000~		レベル12: 征服者

■呪文のハンドジェスチャー

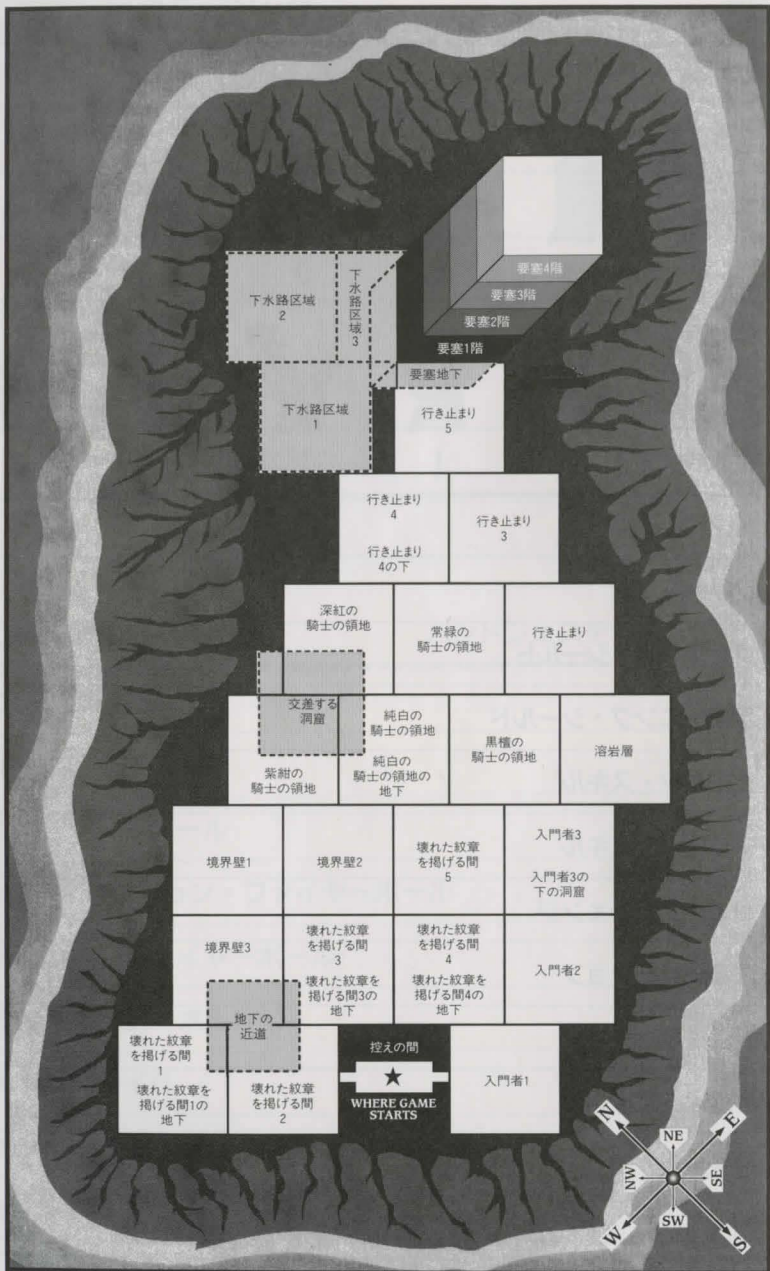
呪文を唱えるためのハンドジェスチャーの関係をメモしてください。



呪文	ハンドジェスチャー
フレイム・アロー	
ポイズン・ガス	
ファイヤー・ボール	
4-ディレクション・ファイヤーボール	
バウンス・ファイヤーボール	
ライトニング・ボルト	
バトル・レイジ	
カノ	
サイト	

呪文	ハンドジェスチャー
マジック・ウォール	
スウィフトネス	
ザップ・アウェイ	
テレポート	
ディスペル	
インビジビリティ	
ゲイトウェイ	
メンディング	
フリーズ	
ファイヤー・シールド	
ライトニング・シールド	
ウエポン・スキル	
マジック・スキル	
シェイプ・チェンジ	
オルタレーション	
リクイファイ	
キュア・ポイズン	
リストア	
ヒール	

■総合マップ



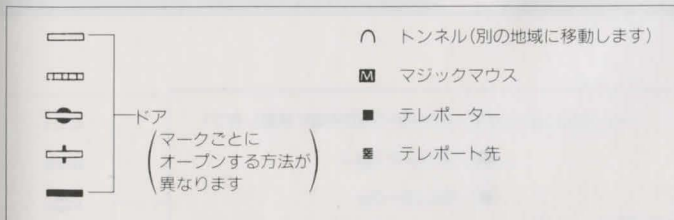
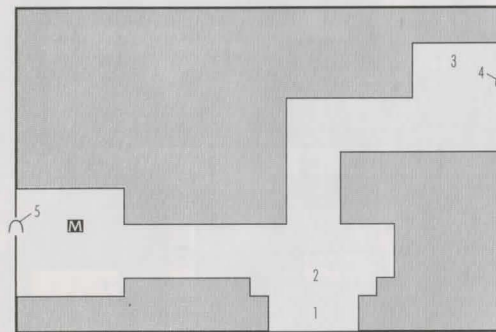
■MAPメモ

これは、「サモニング～明日への召喚～」の各レベルのマップです。白地図形式になっていますから、必要に応じてメモなどを書き込むことができます。オートマッピング機能と併用してご利用ください。

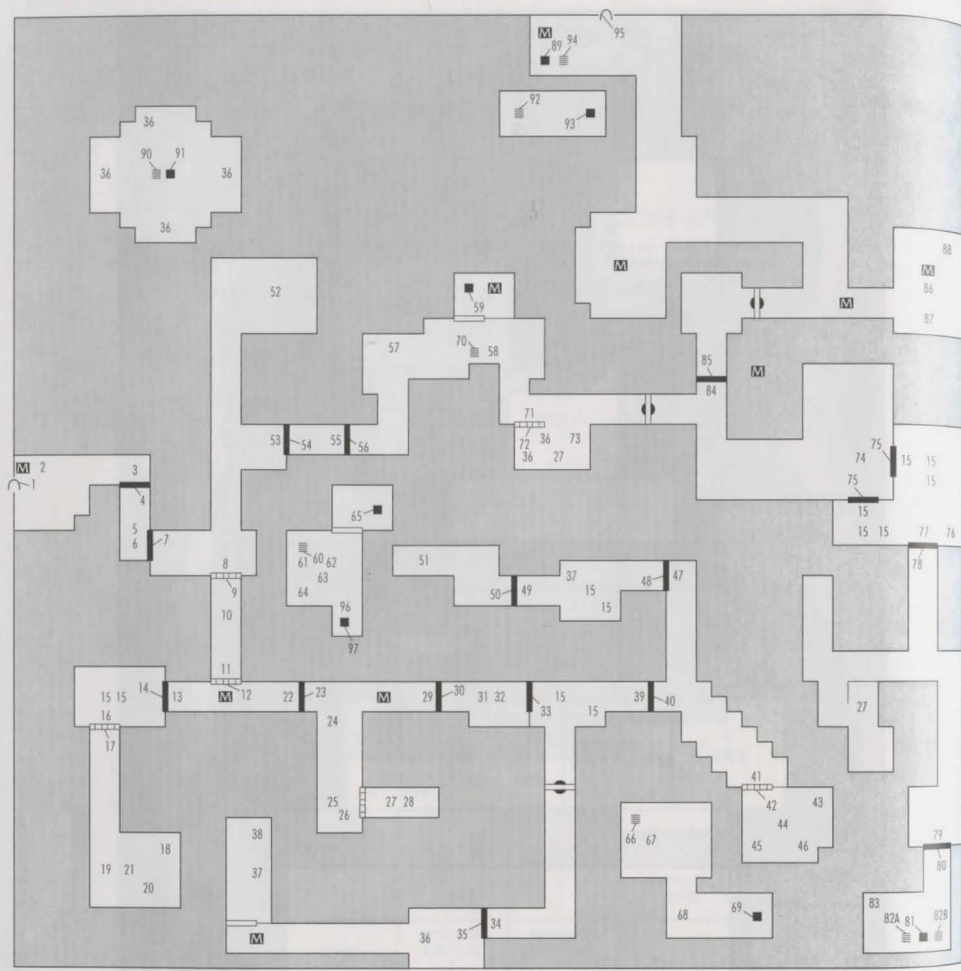
《注意》

このMAPメモには、ゲームのマップ全体が掲載されています。この情報が役立てばよいのですが、ベテランのプレイヤーにとっては、ゲームの攻略意欲を奪うものになってしまうかもしれません。その点を、事前にご承知おきください。

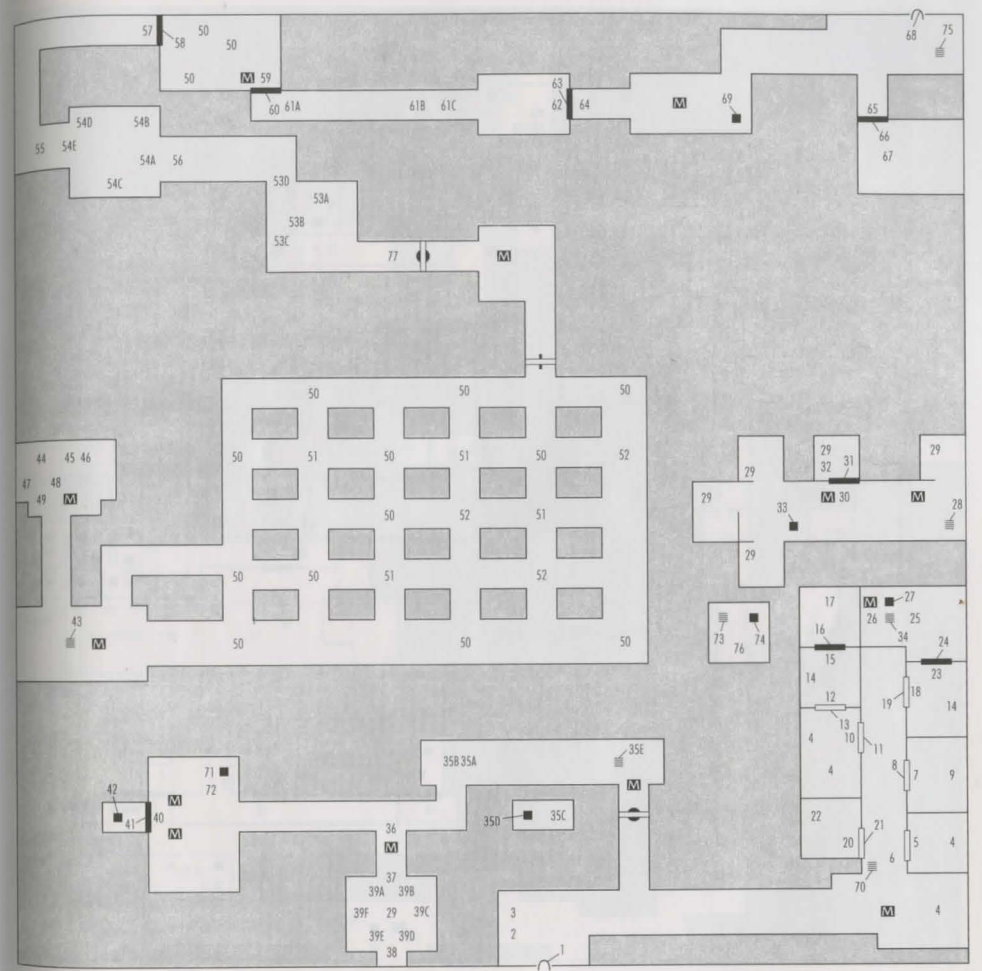
控えの間



入門者1



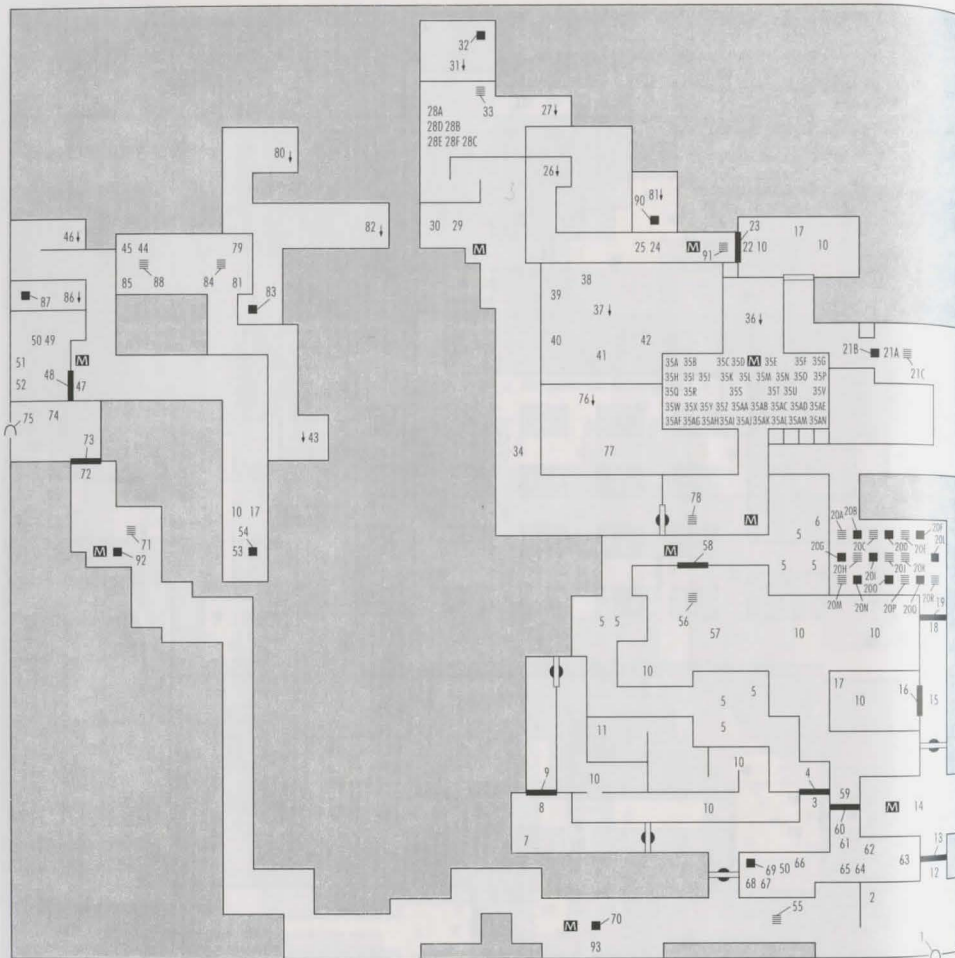
入門者2



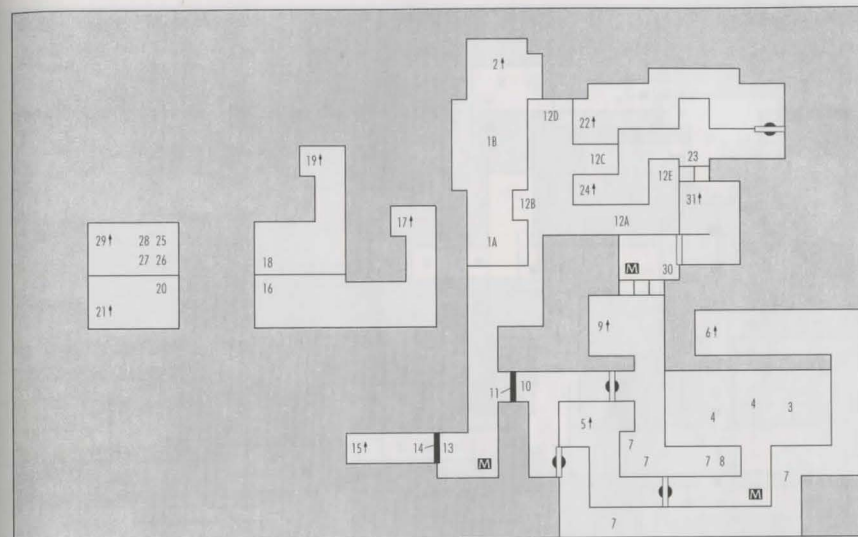
	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)		マジックマウス
	テレポーター		テレポート先

	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)		マジックマウス
	テレポーター		テレポート先

入門者3



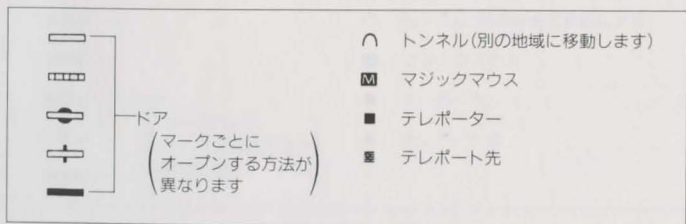
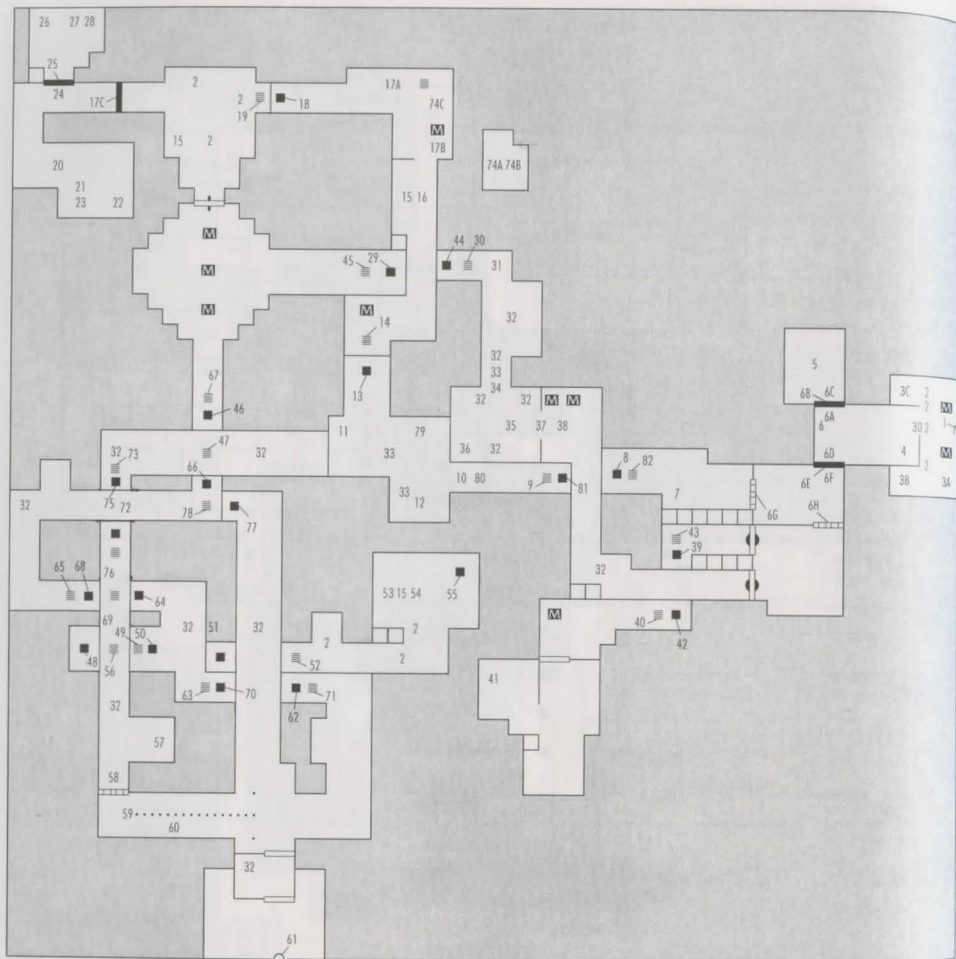
入門者3の下の洞窟



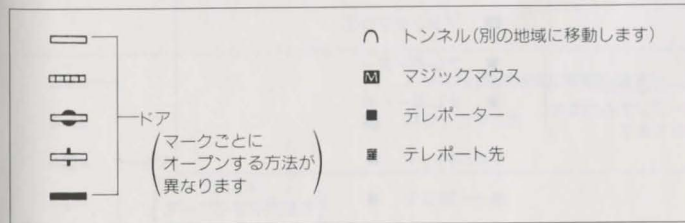
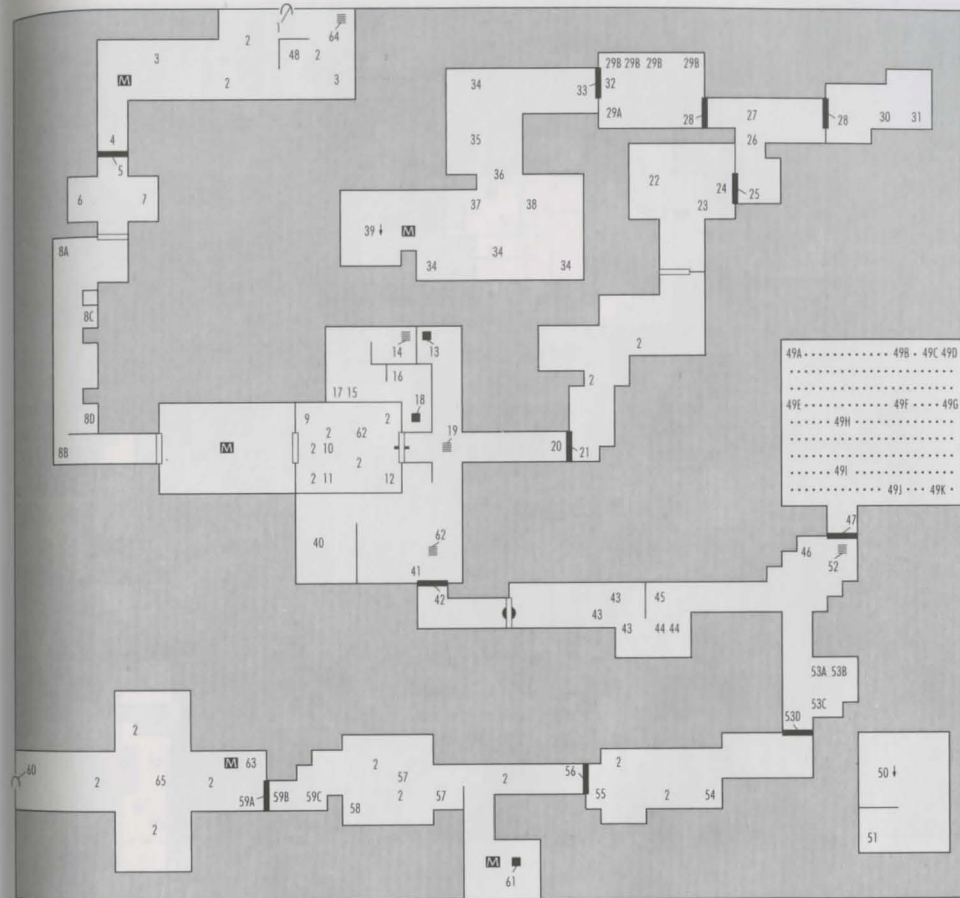
	トンネル(別の地域に移動します)
	マジックマウス
	ドア
	テレポーター
	テレポート先
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)

	トンネル(別の地域に移動します)
	マジックマウス
	ドア
	テレポーター
	テレポート先
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)

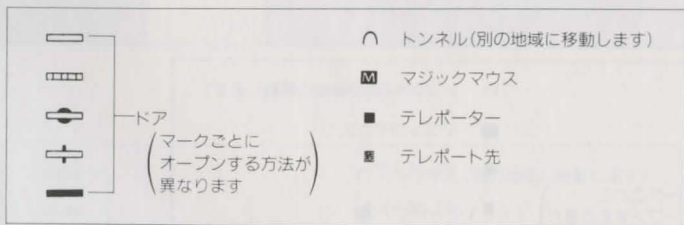
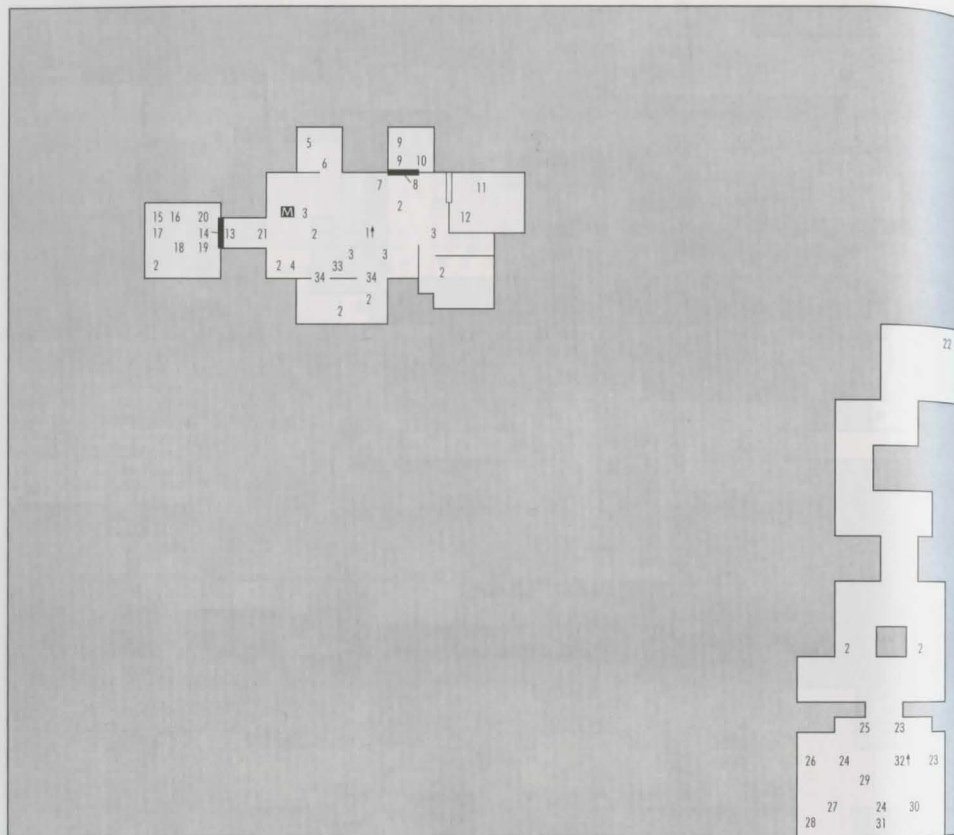
壊れた紋章を掲げる間5



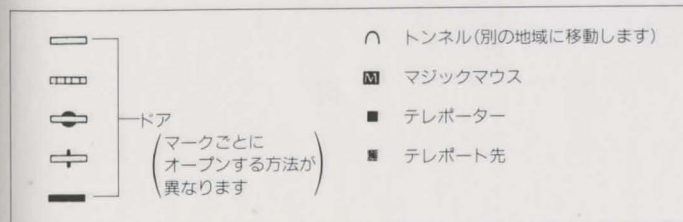
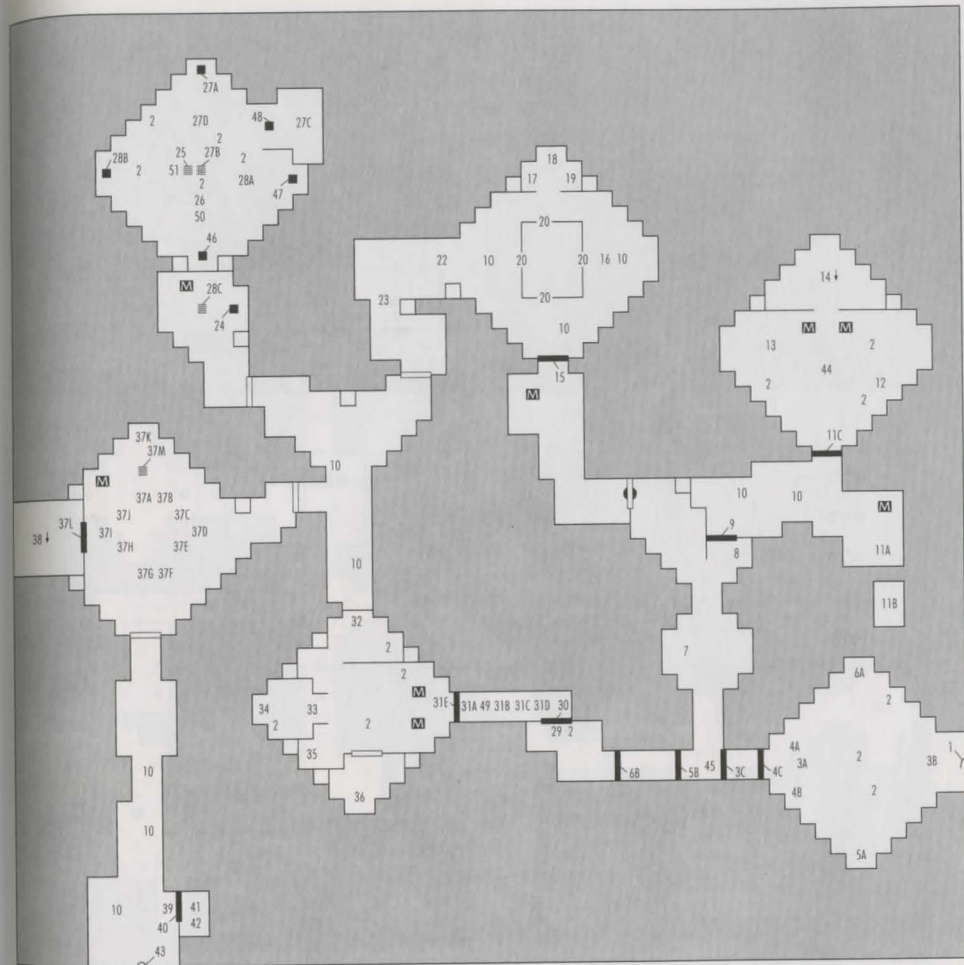
壊れた紋章を掲げる間4



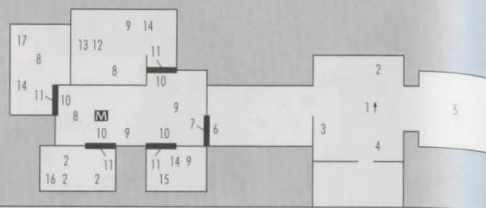
壊れた紋章を掲げる間4の地下



壊れた紋章を掲げる間3

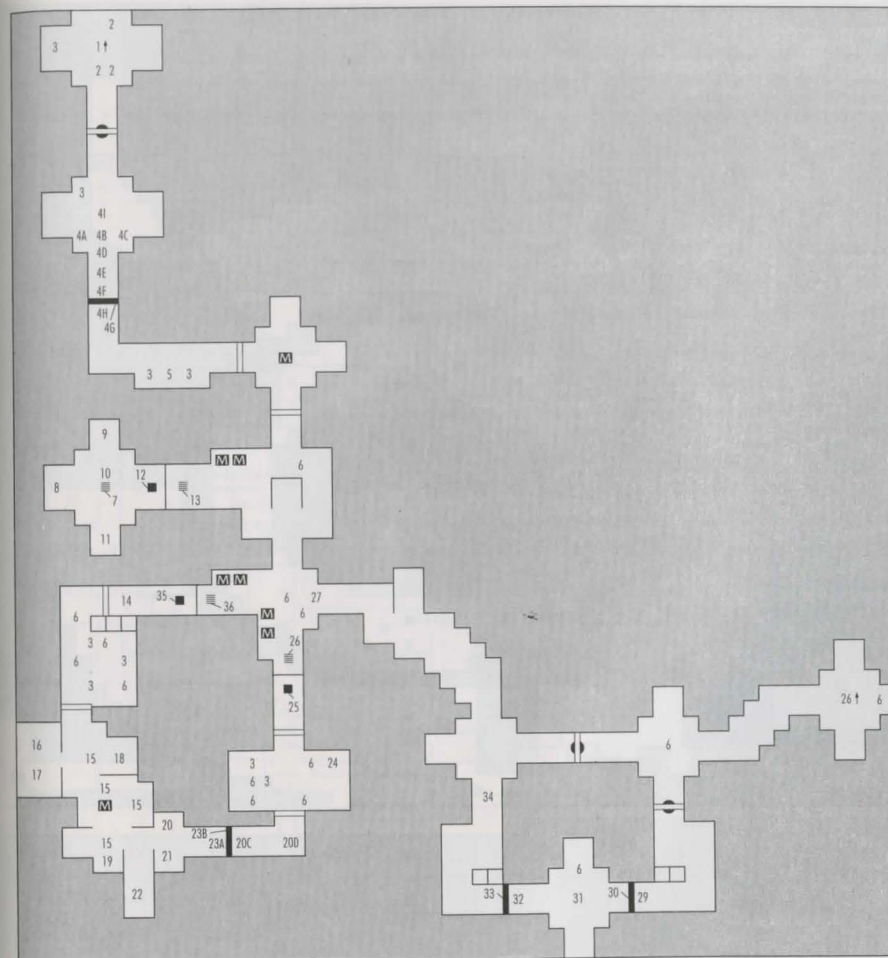


壊れた紋章を掲げる間3の地下



	ドア (マークごとに オープンする方法が 異なります)		トンネル(別の地域に移動します)
			マジックマウス
			テレポーター
			テレポート先

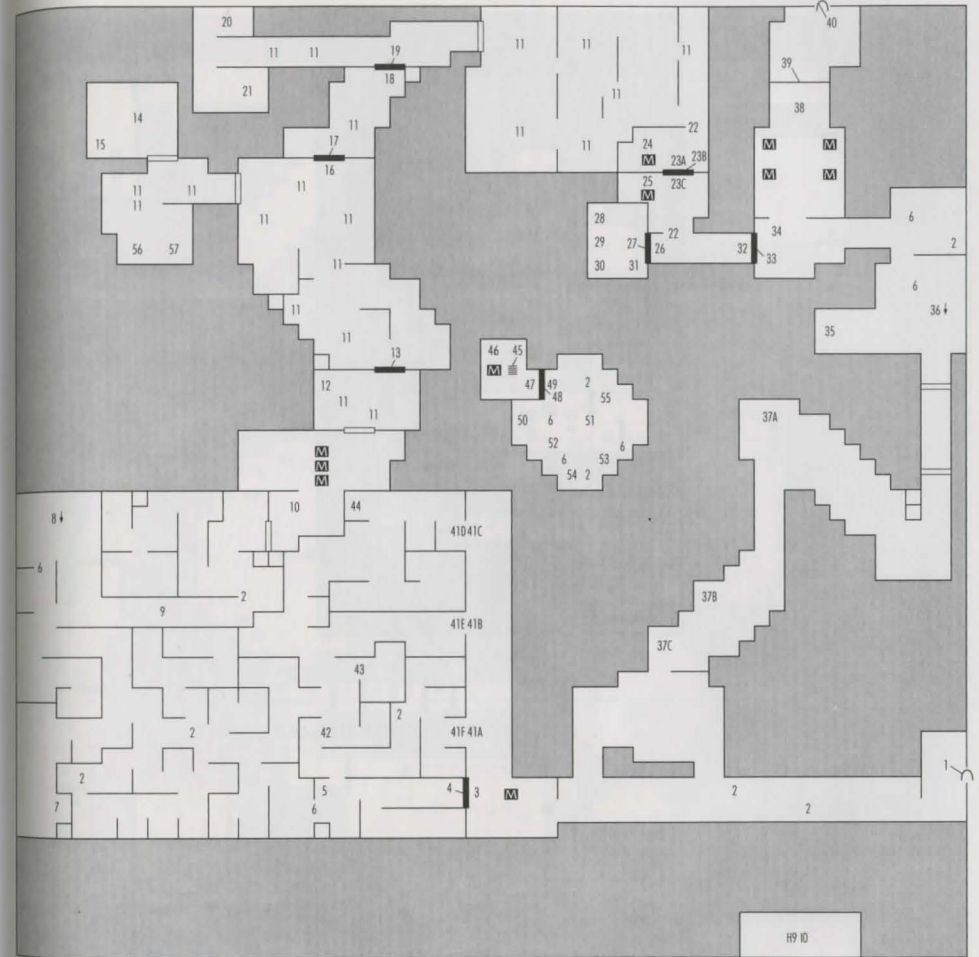
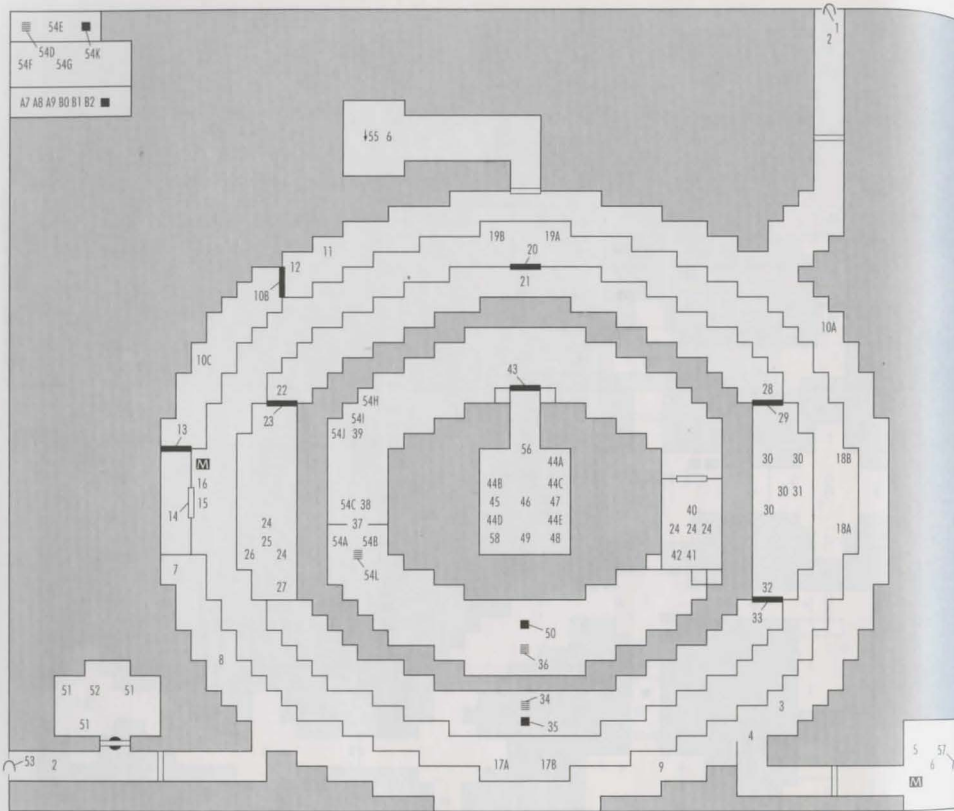
地下の近道



	ドア (マークごとに オープンする方法が 異なります)		トンネル(別の地域に移動します)
			マジックマウス
			テレポーター
			テレポート先

壊れた紋章を掲げる間 2

壊れた紋章を掲げる間 1



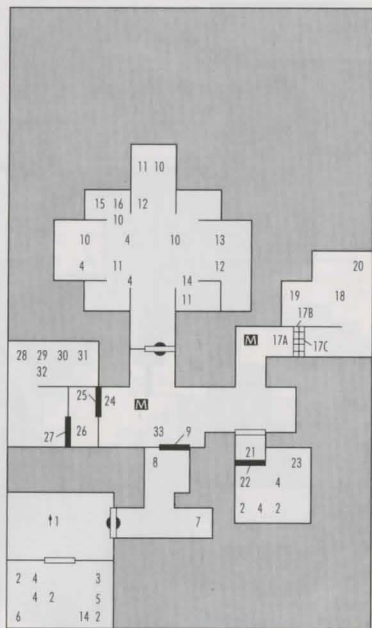
	○ トンネル(別の地域に移動します)
	Ⓜ マジックマウス
	■ テレポーター
	Ⓜ テレポート先

ドア
(マークごとに
オープンする方法が
異なります)

	○ トンネル(別の地域に移動します)
	Ⓜ マジックマウス
	■ テレポーター
	Ⓜ テレポート先

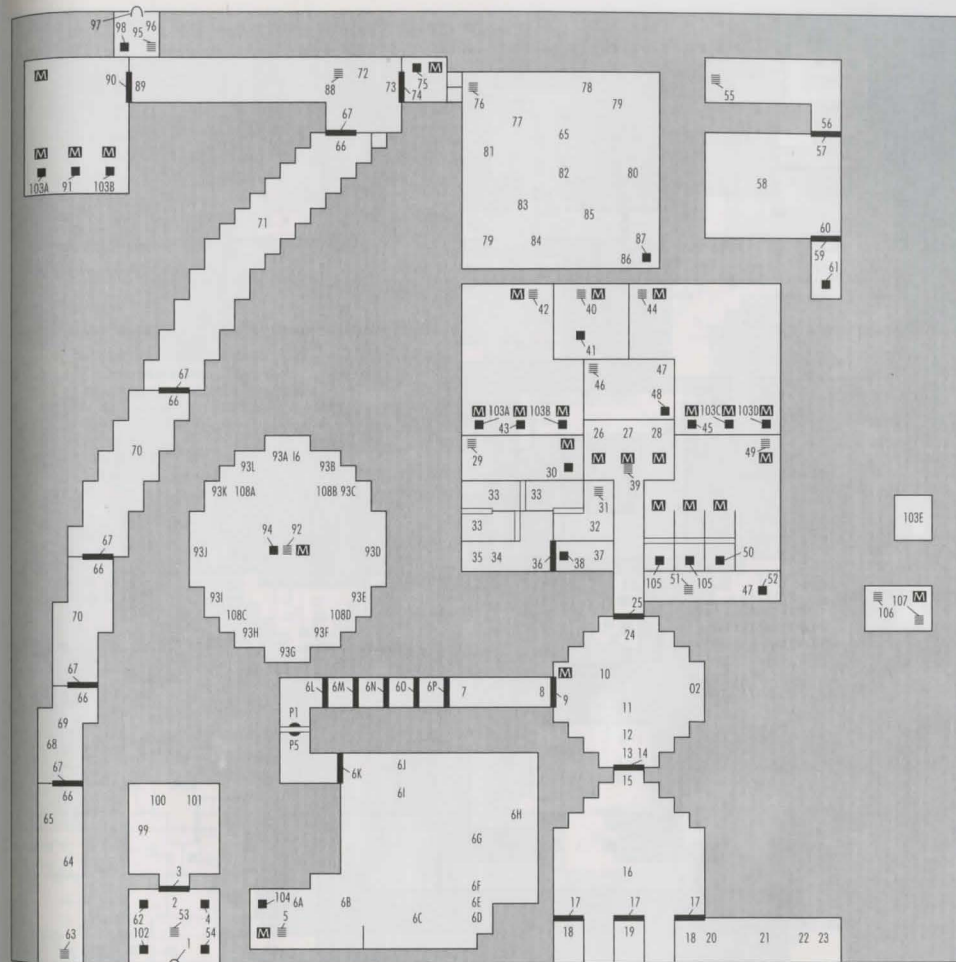
ドア
(マークごとに
オープンする方法が
異なります)

壊れた紋章を掲げる間1の地下



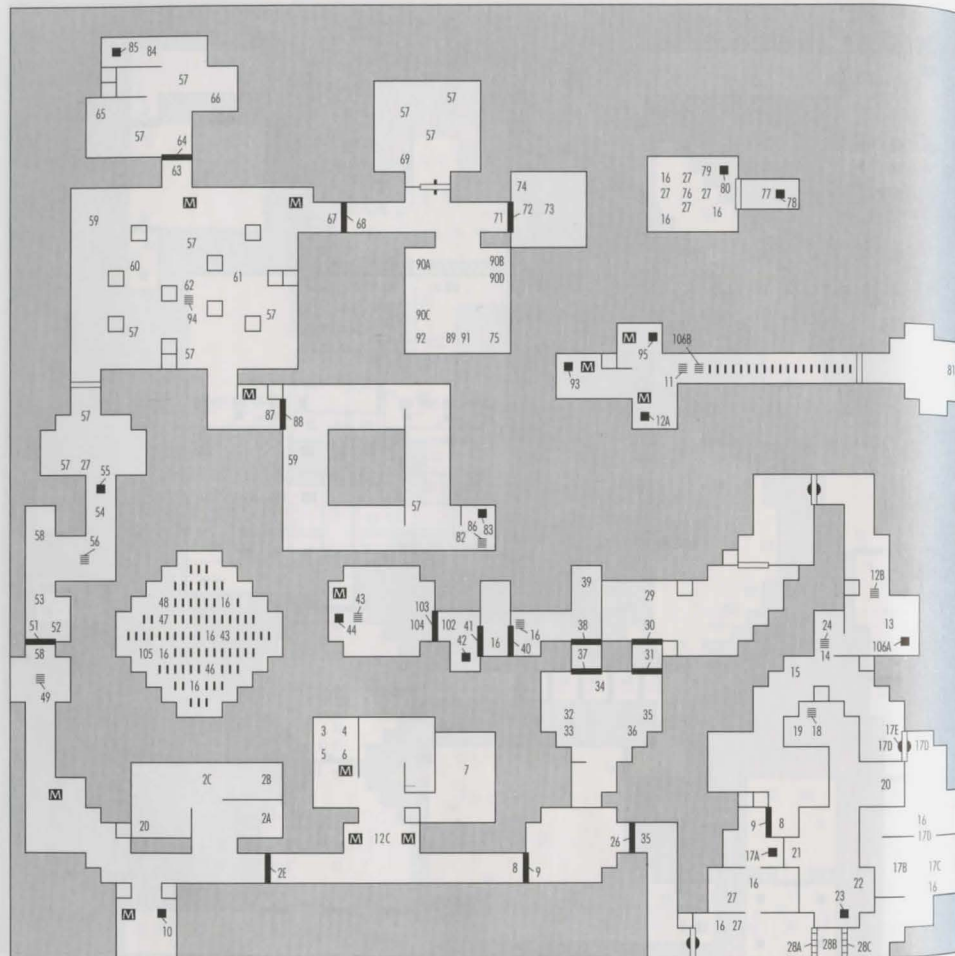
	○ トンネル(別の地域に移動します)
	■ M マジックマウス
	■ テレポーター
	■ テレポート先
	ドア (マークごとに オープンする方法が 異なります)

境界壁 3

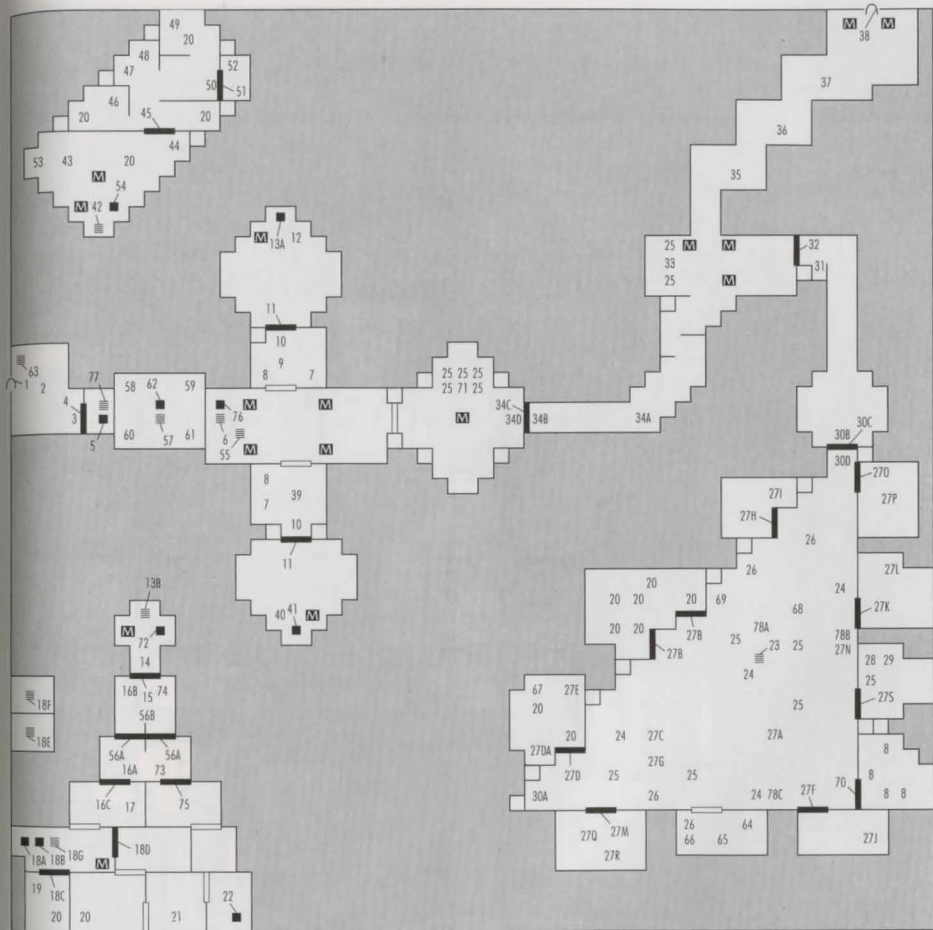










	○ トンネル(別の地域に移動します)
	■ M マジックマウス
	■ テレポーター
	■ テレポート先
	ドア (マークごとに オープンする方法が 異なります)









境界壁 1



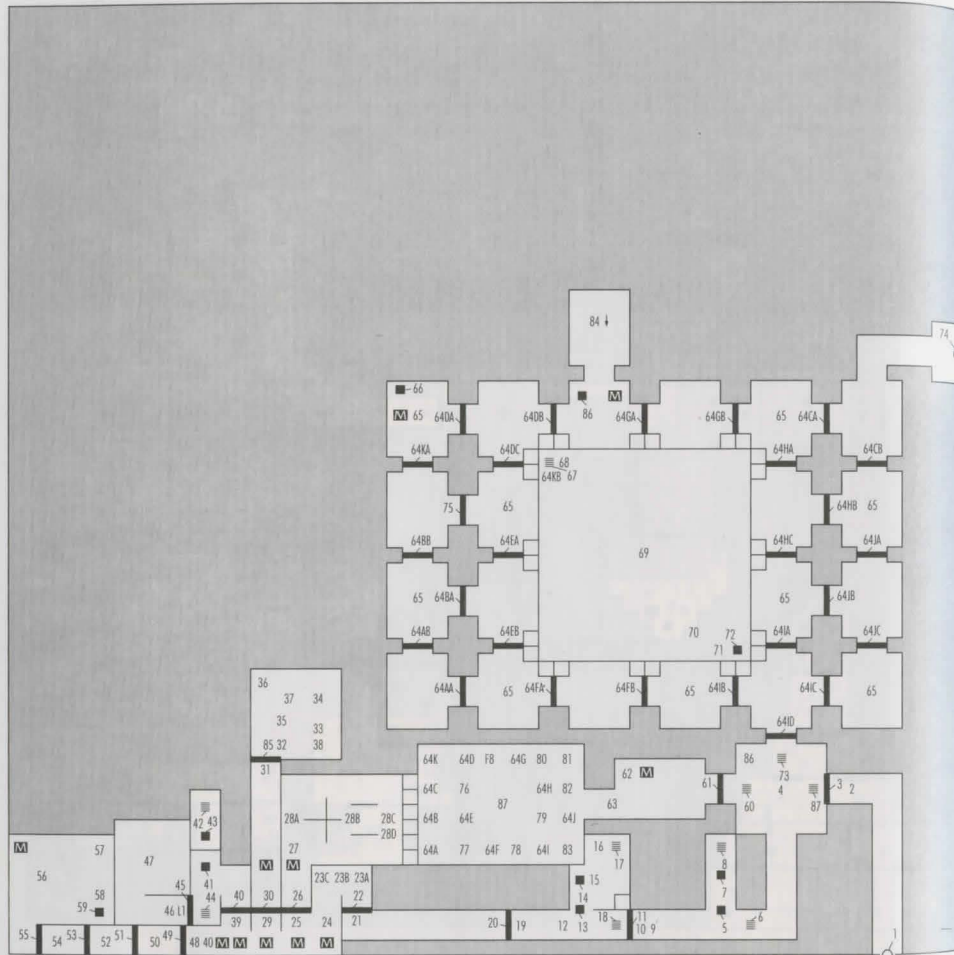
境界壁 2



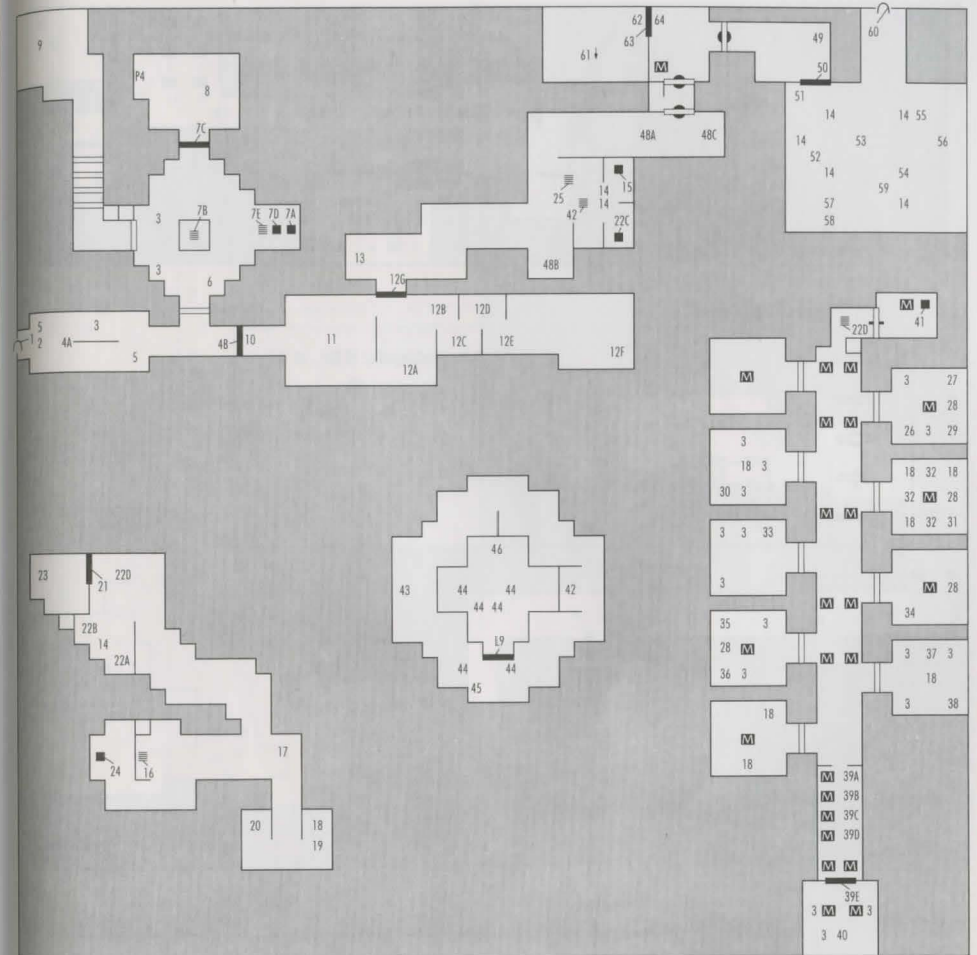
	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	(マークごとに オープンする 方法が 異なります)		マジックマウス
			テレポーター
			テレポータル先

	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	(マークごとに オープンする 方法が 異なります)		マジックマウス
			テレポーター
			テレポータル先

紫紺の騎士の領地



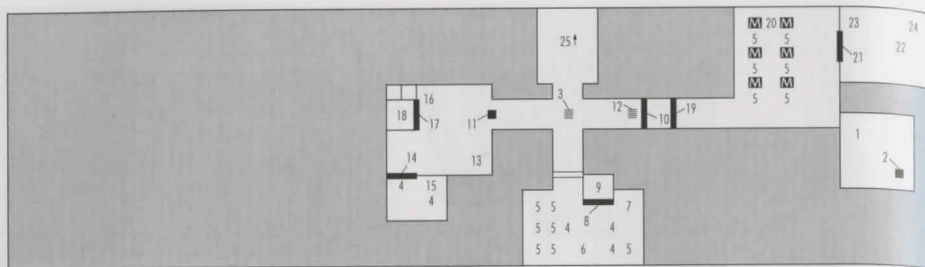
純白の騎士の領地



	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	マジックマウス		テレポーター
	テレポート先		(マークごとに オープンする 方法が 異なります)

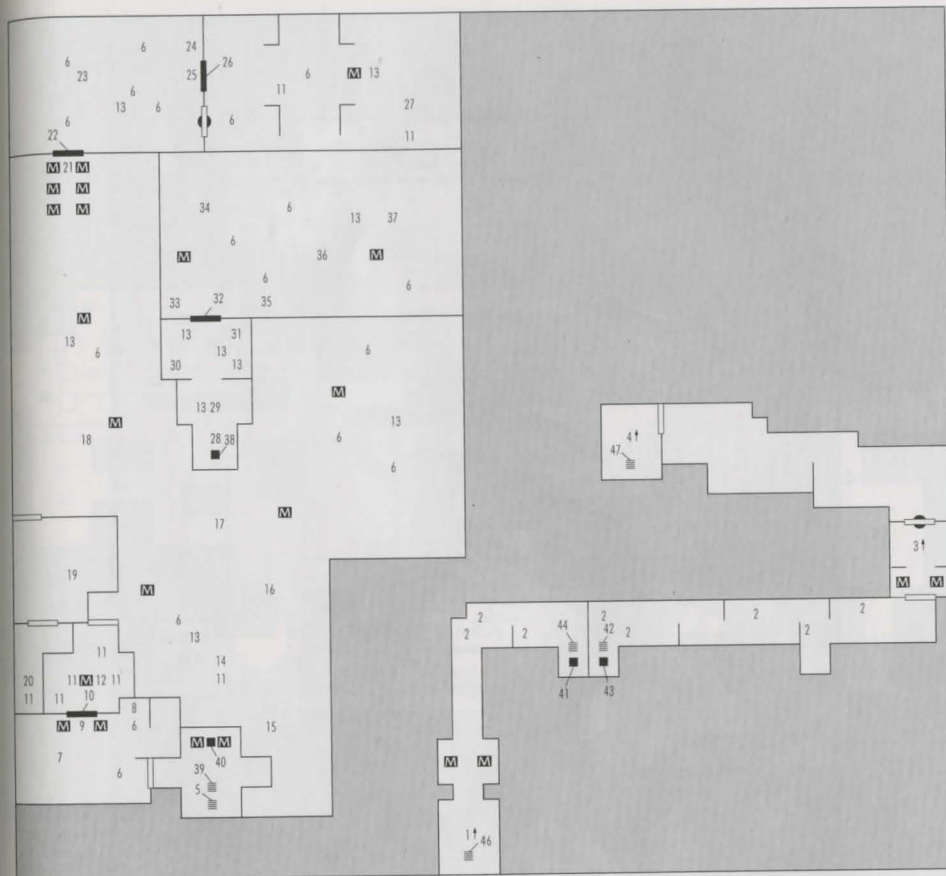
	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	マジックマウス		テレポーター
	テレポート先		(マークごとに オープンする 方法が 異なります)

純白の騎士の領地の地下



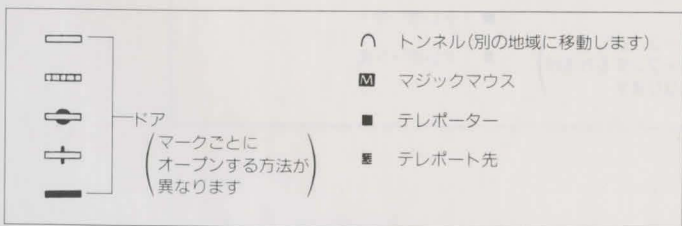
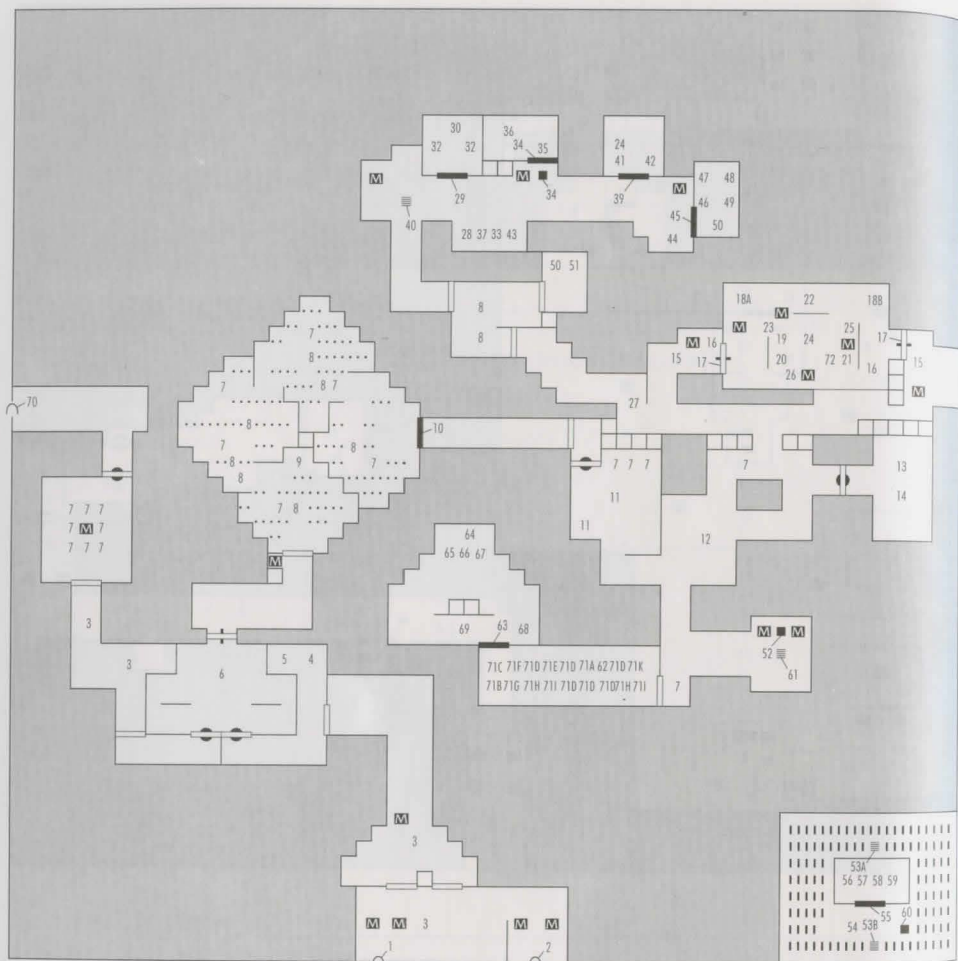
	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
			マジックマウス
			テレポーター
			テレポート先
	マークごとに オープンする方法が 異なります		

交差する洞窟



	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
			マジックマウス
			テレポーター
			テレポート先
	マークごとに オープンする方法が 異なります		

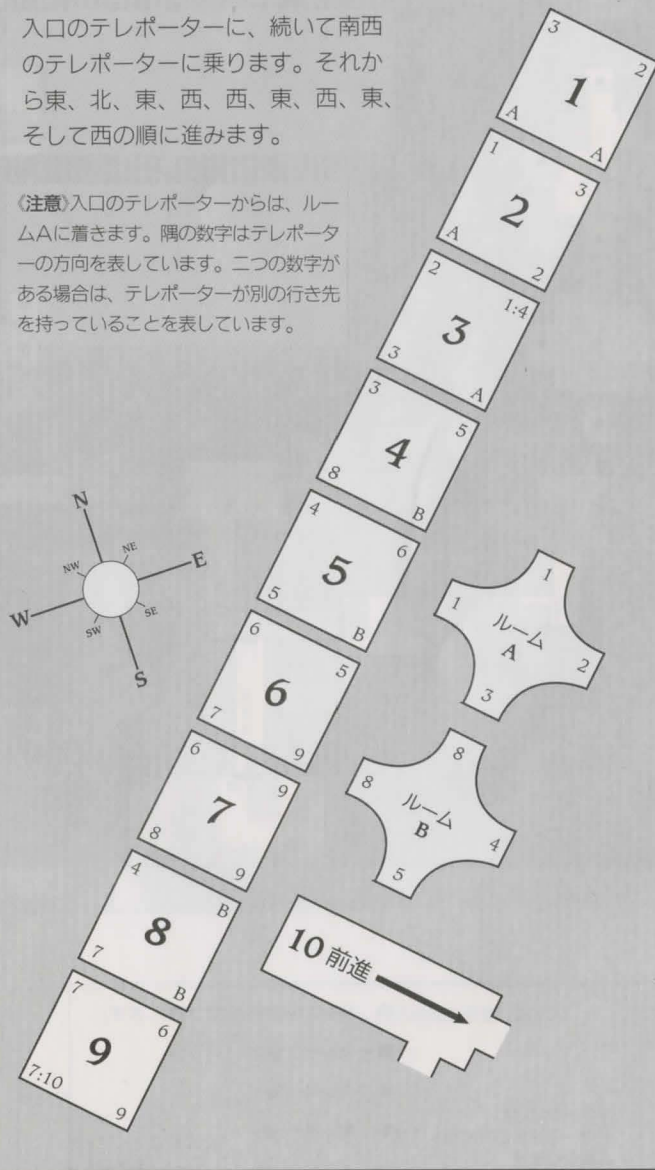
常緑の騎士の領地



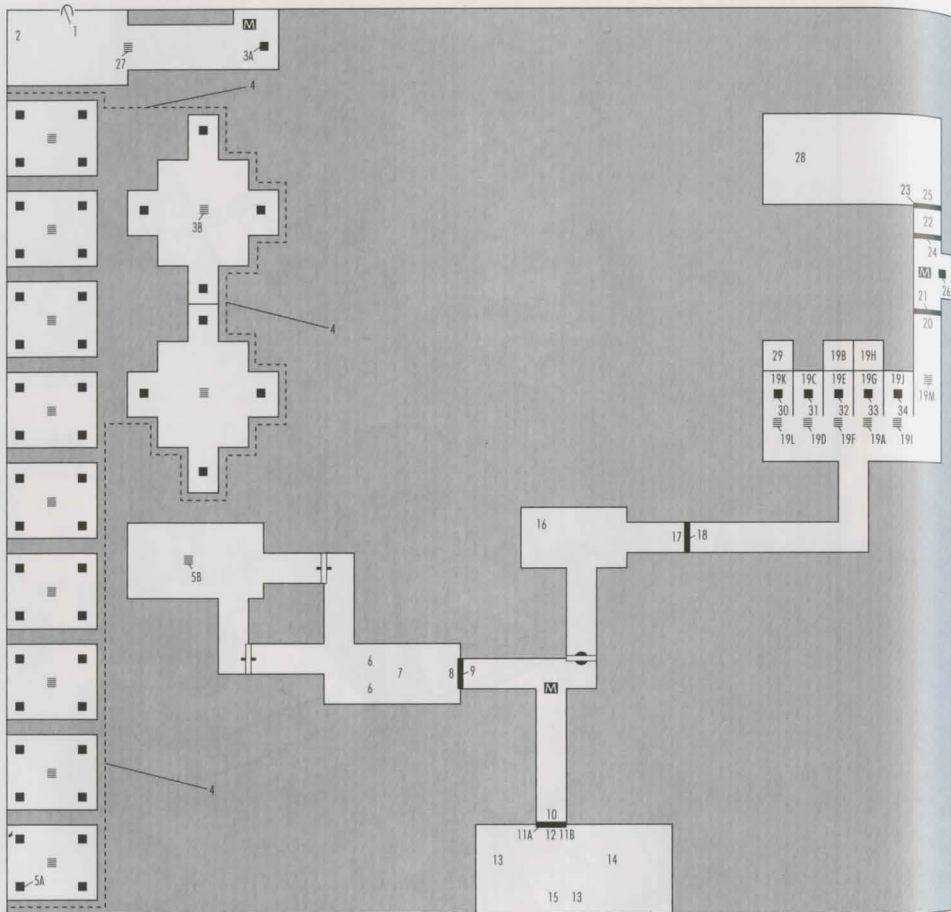
テレポート迷路

入口のテレポーターに、続いて南西のテレポーターに乗ります。それから東、北、東、西、西、東、西、東、そして西の順に進みます。

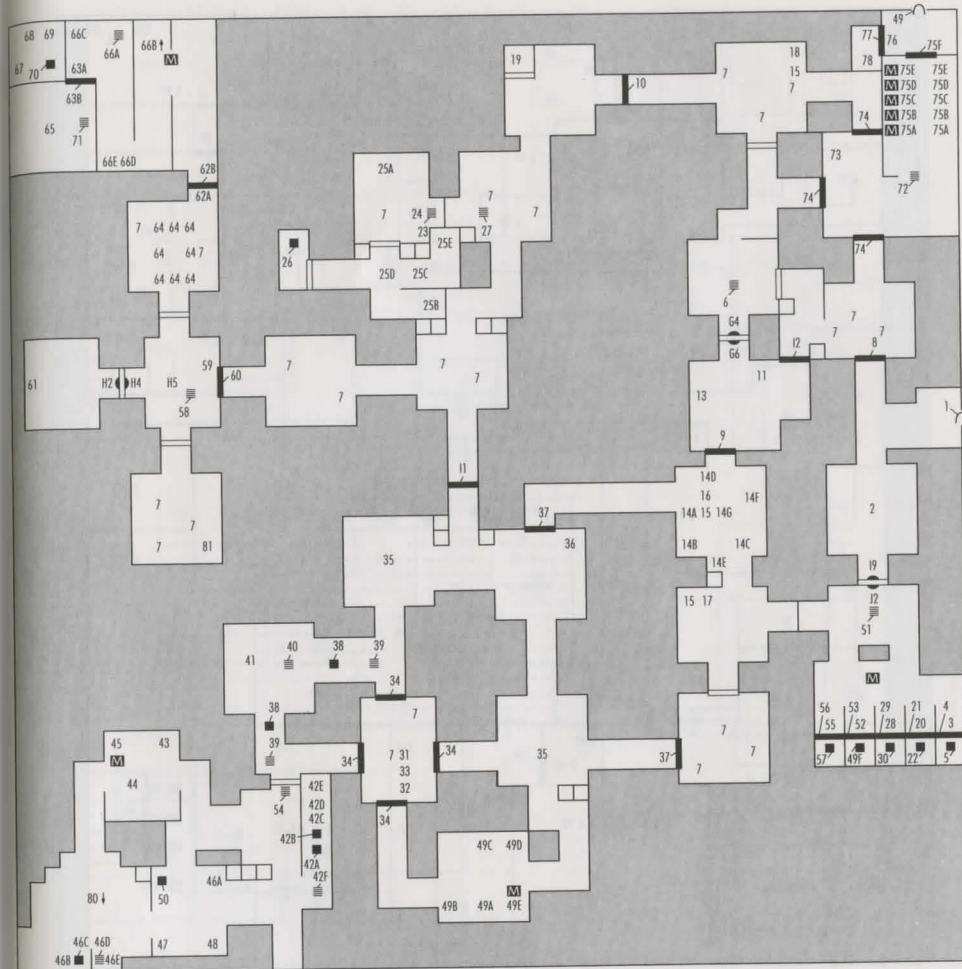
《注意》入口のテレポーターからは、ルームAに着きます。隣の数字はテレポーターの方向を表しています。二つの数字がある場合は、テレポーターが別の行き先を持っていることを表しています。



黒檀の騎士の領地



深紅の騎士の領地



—|—

—|—|—

—|—|—

—|—

—|—

—|—

—|—

○ トンネル(別の地域に移動します)

⊞ マジックマウス

■ テレポーター

⊞ テレポート先

—|— ドア
(マークごとに
オープンする方法が
異なります)

—|—

—|—|—

—|—

—|—

—|—

—|—

○ トンネル(別の地域に移動します)

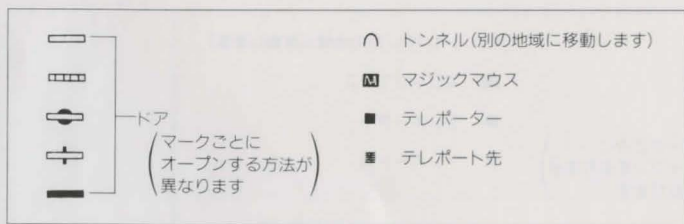
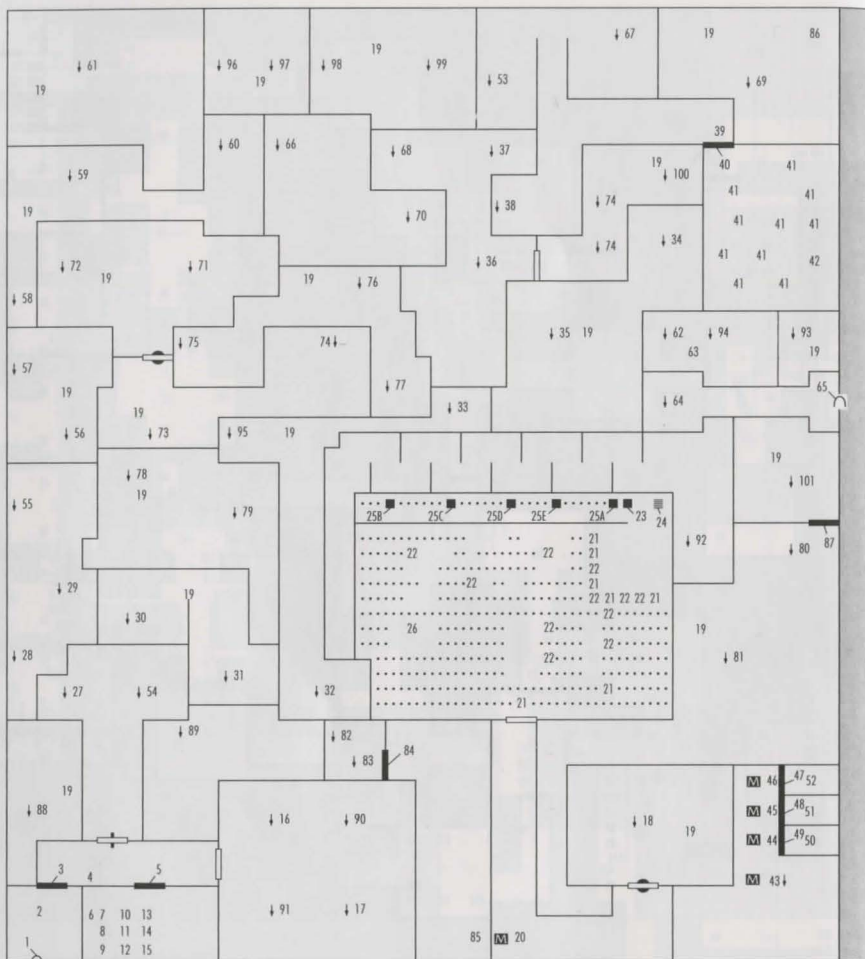
⊞ マジックマウス

■ テレポーター

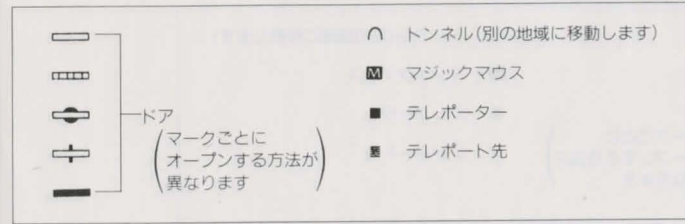
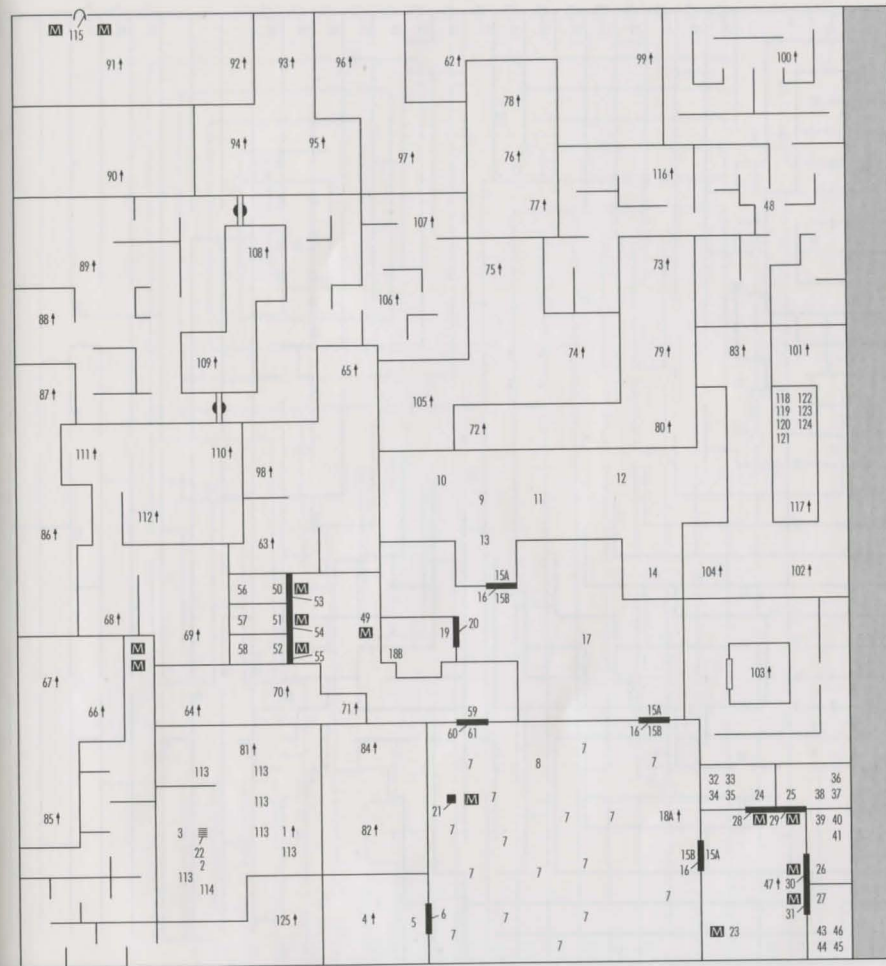
⊞ テレポート先

—|— ドア
(マークごとに
オープンする方法が
異なります)

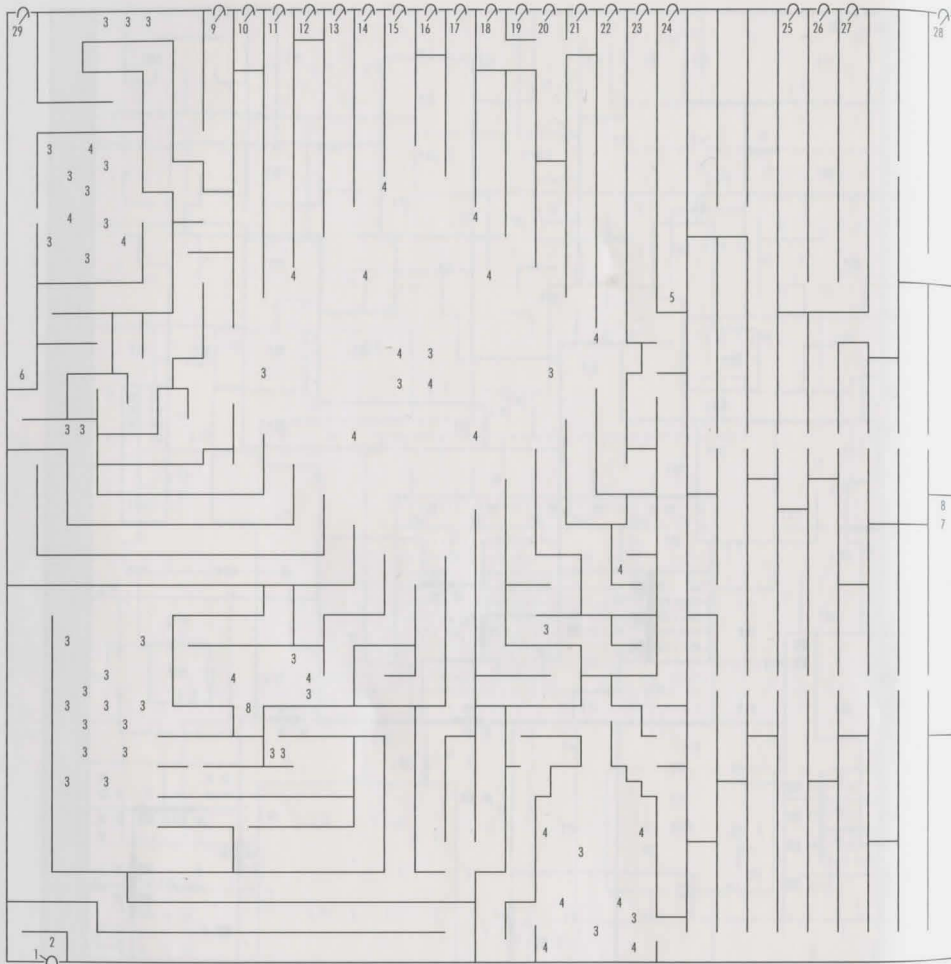
行き止まり 4



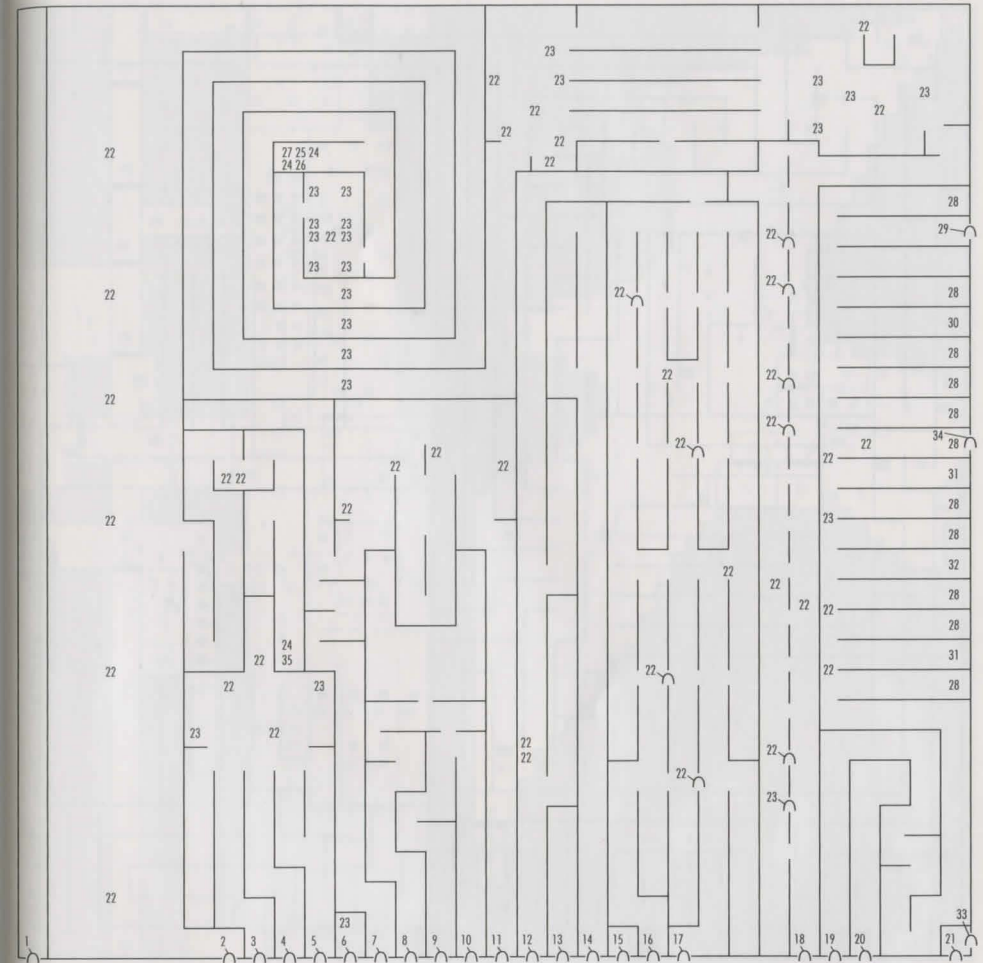
行き止まり 4 の下



下水道区域 1



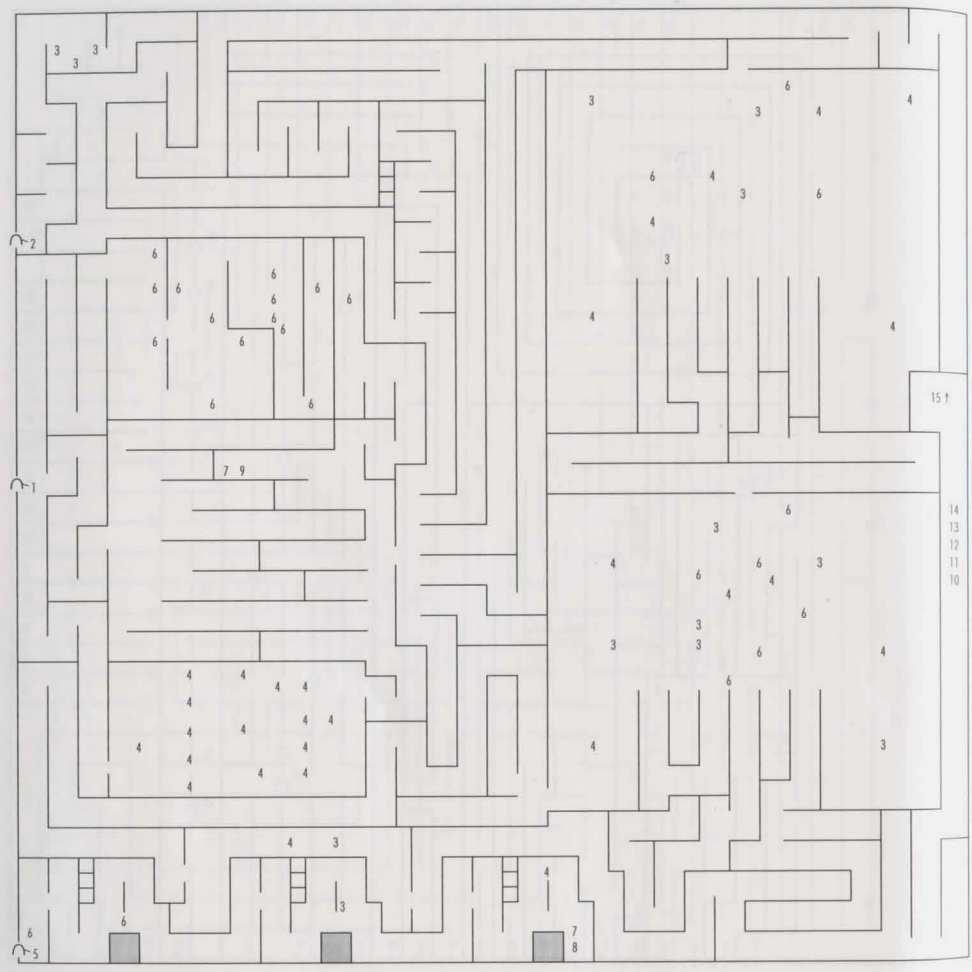
下水道区域 2



	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)		マジックマウス
	テレポーター		テレポート先

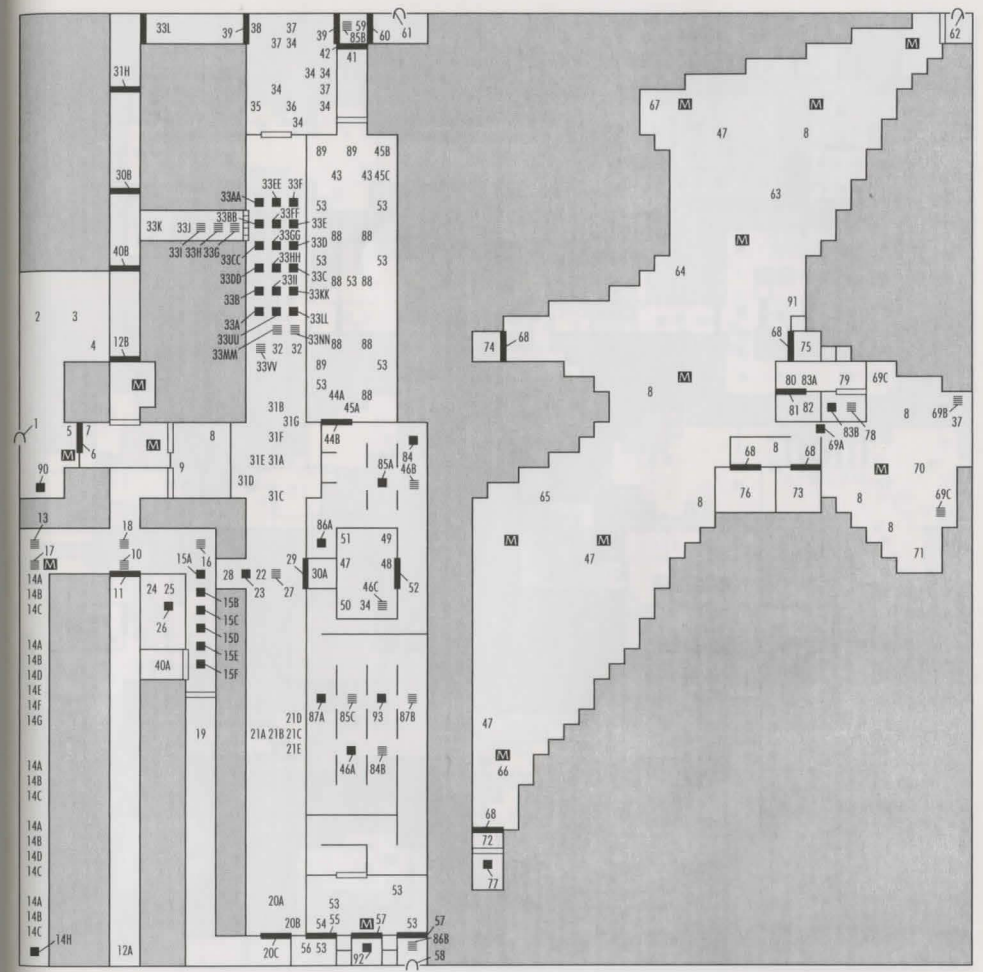
	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)		マジックマウス
	テレポーター		テレポート先

下水路区域 3



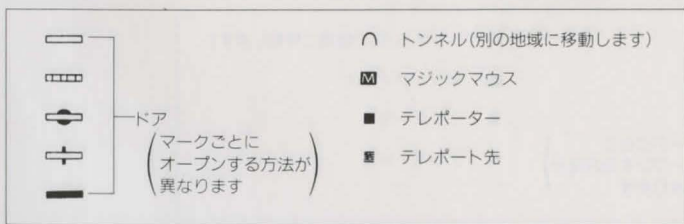
	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)		マジックマウス
	テレポーター		テレポート先

行き止まり 3

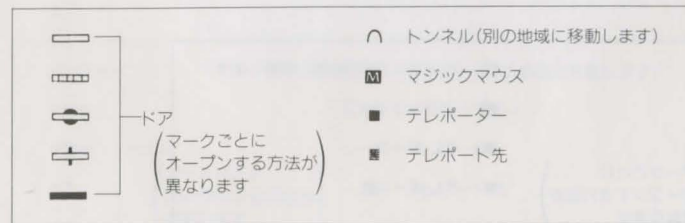
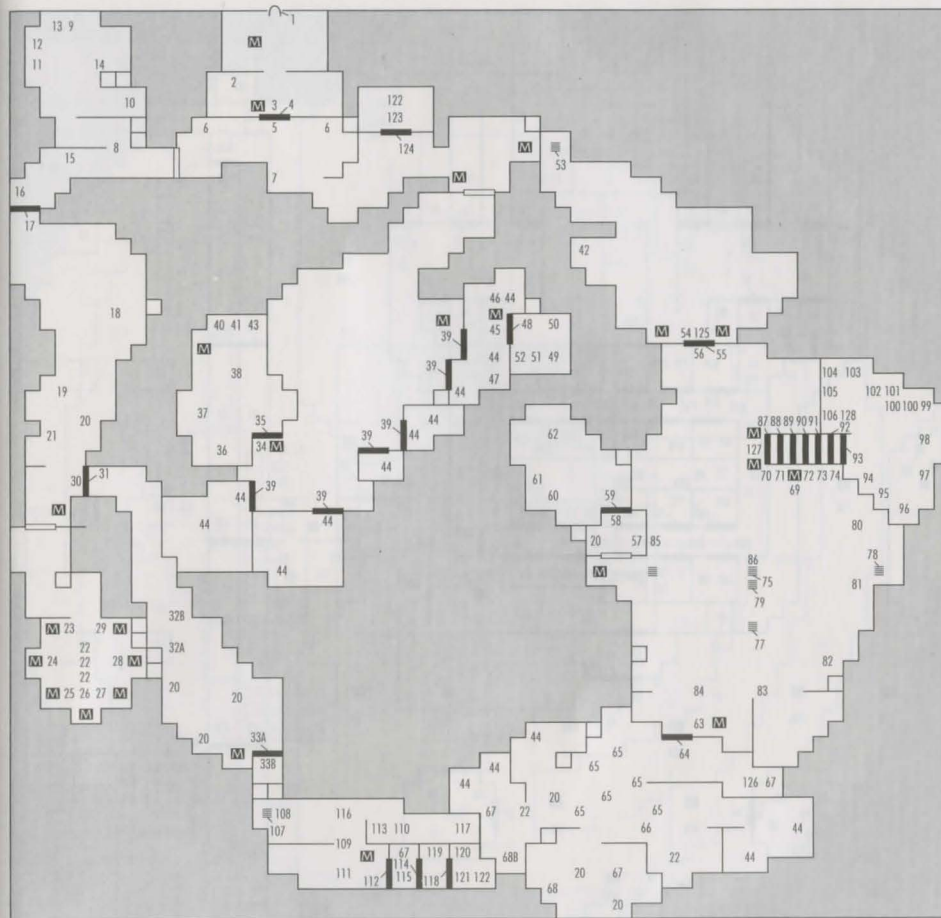


	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)		マジックマウス
	テレポーター		テレポート先

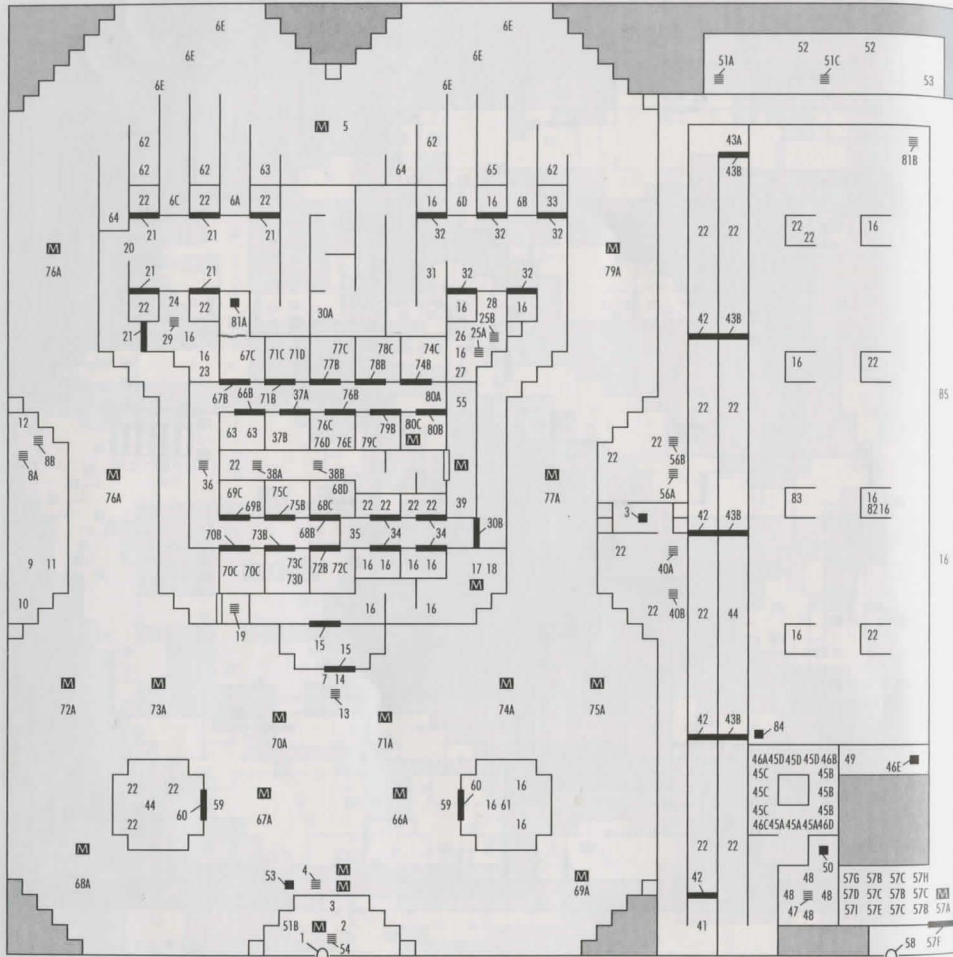
行き止まり2



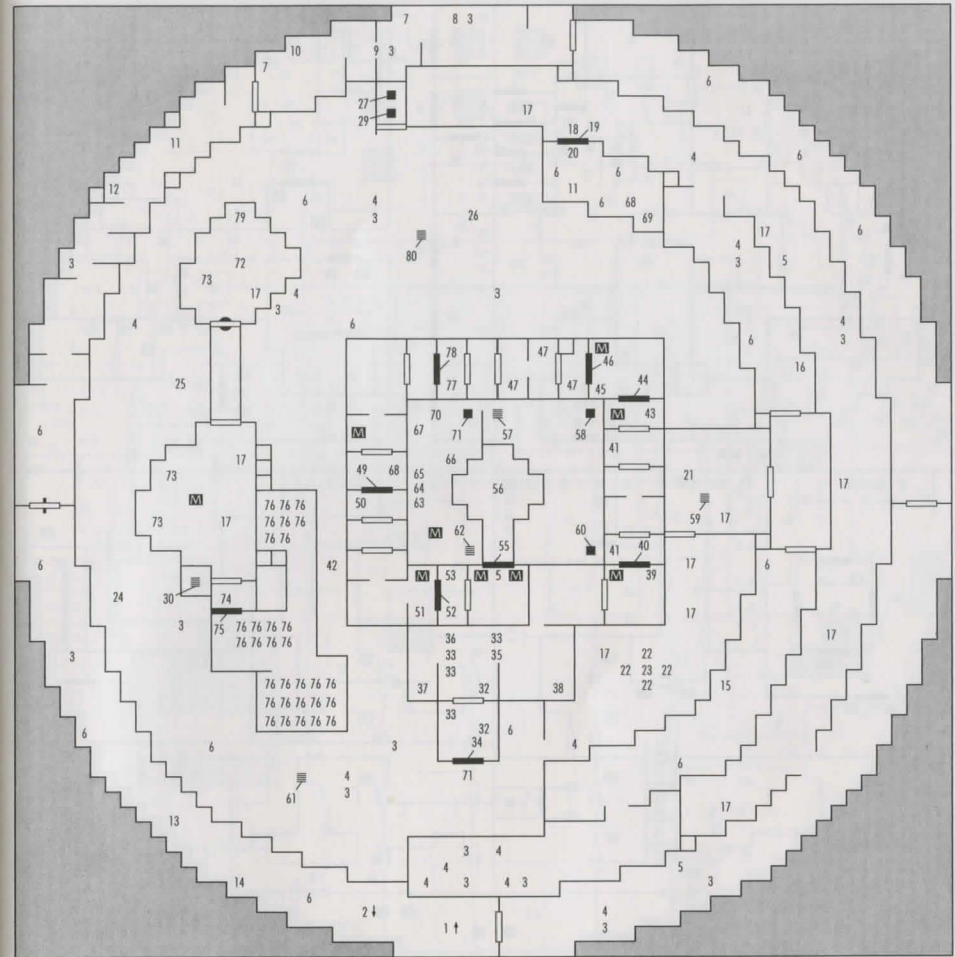
溶岩層



行き止まり 5



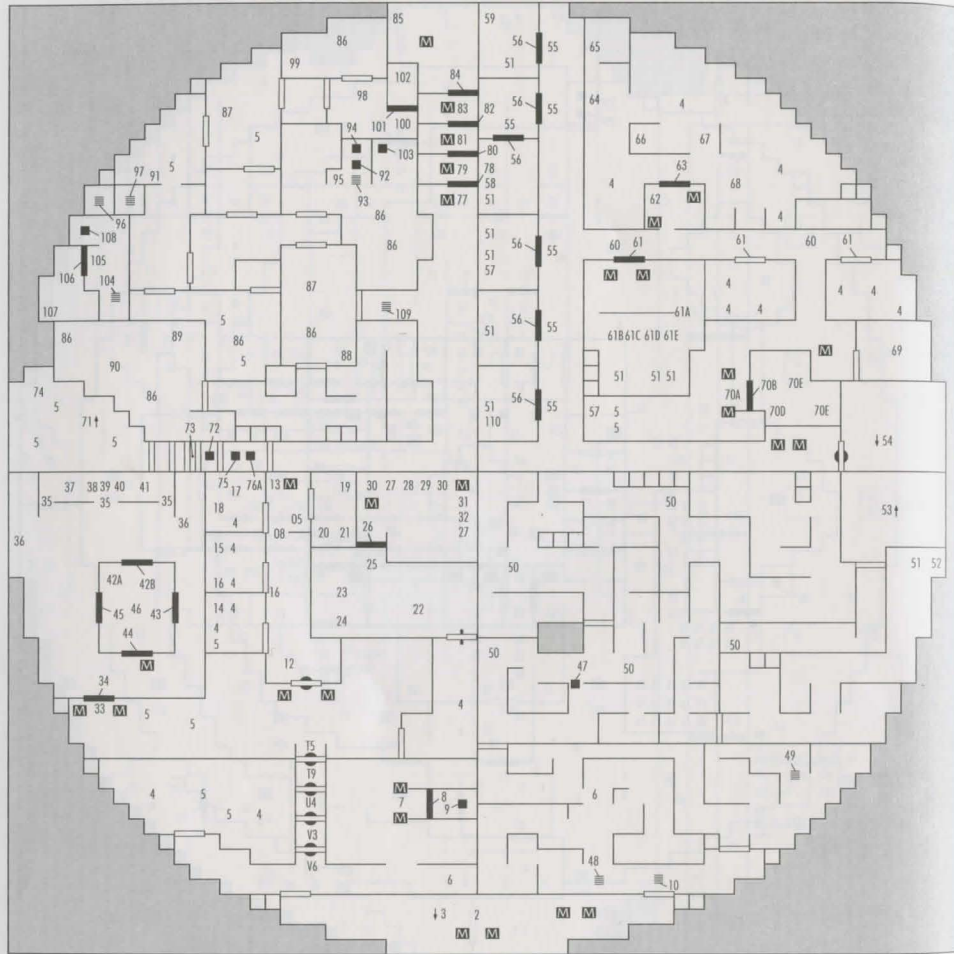
要塞地下



	トア		トンネル(別の地域に移動します)
			マジックマウス
			テレポーター
			テレポート先
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)		

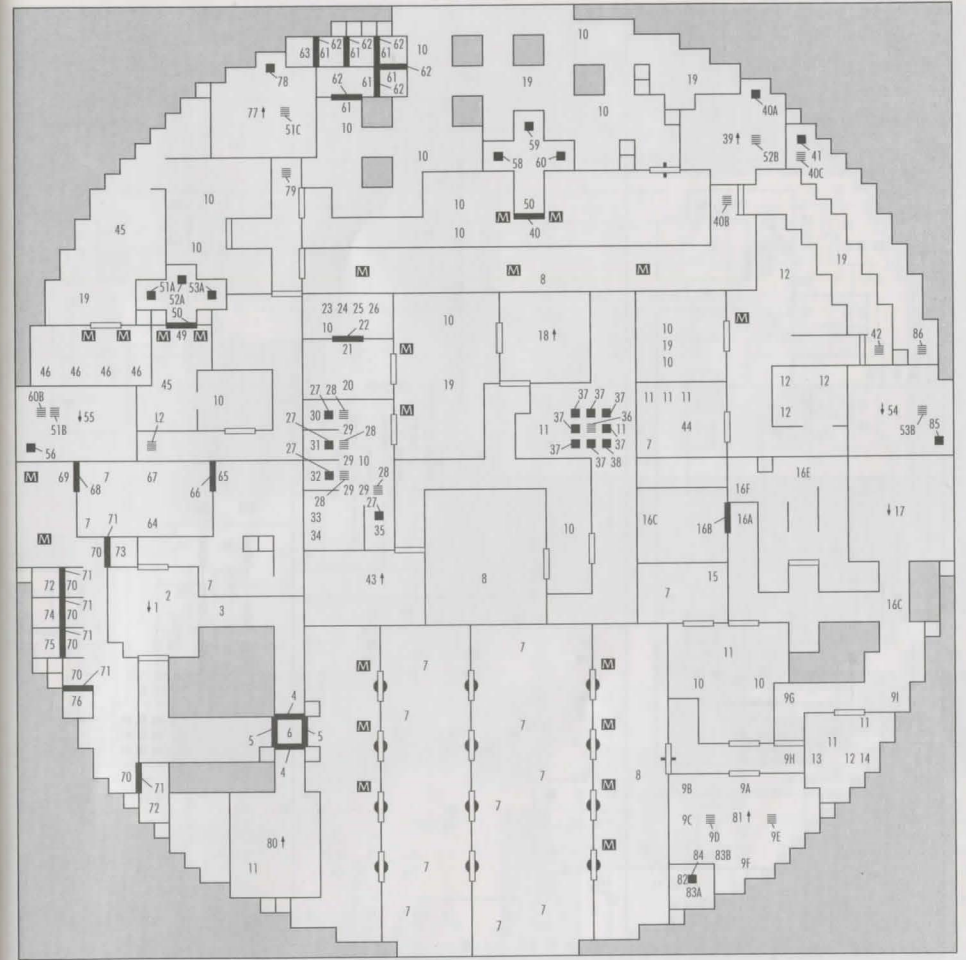
	トア		トンネル(別の地域に移動します)
			マジックマウス
			テレポーター
			テレポート先
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)		

要塞1階



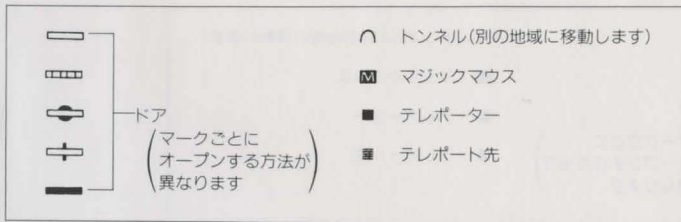
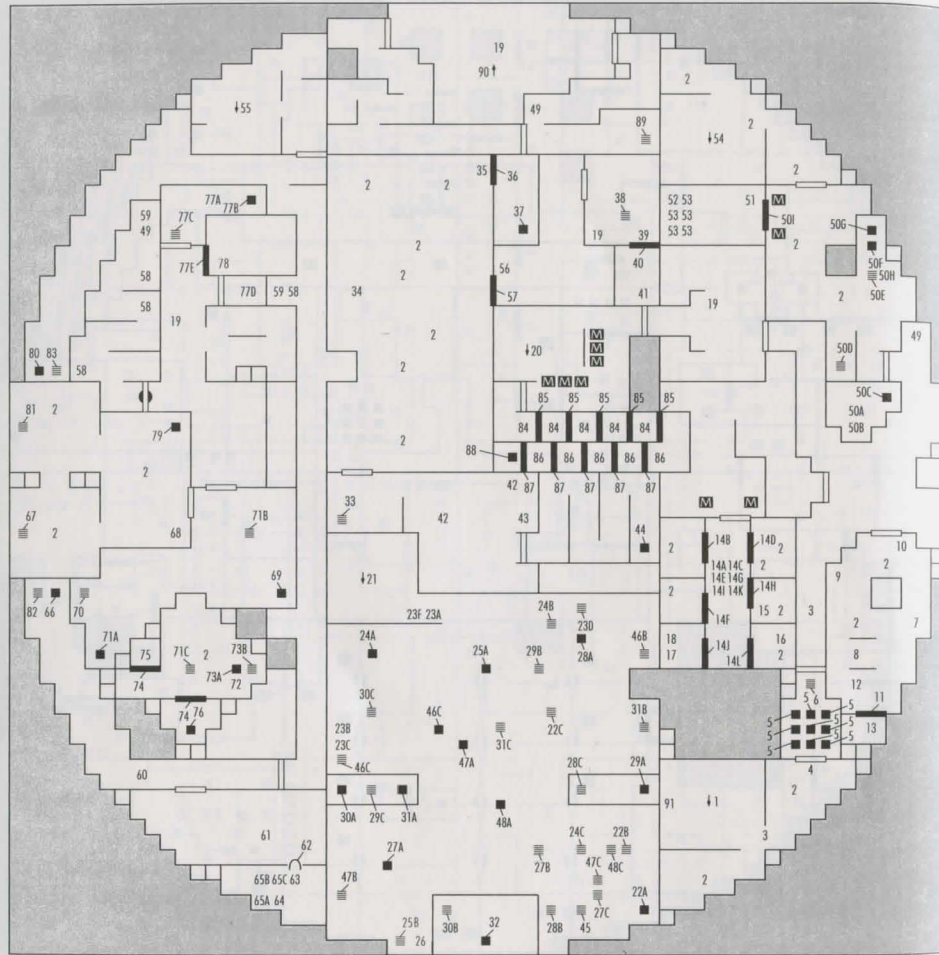
	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)		マジックマウス
	テレポーター		テレポート先

要塞2階

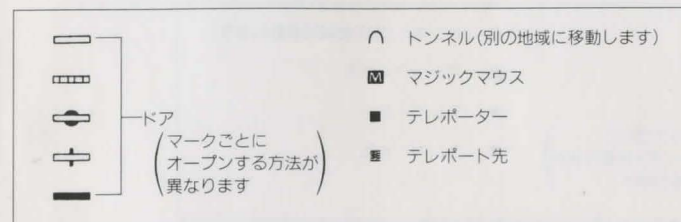
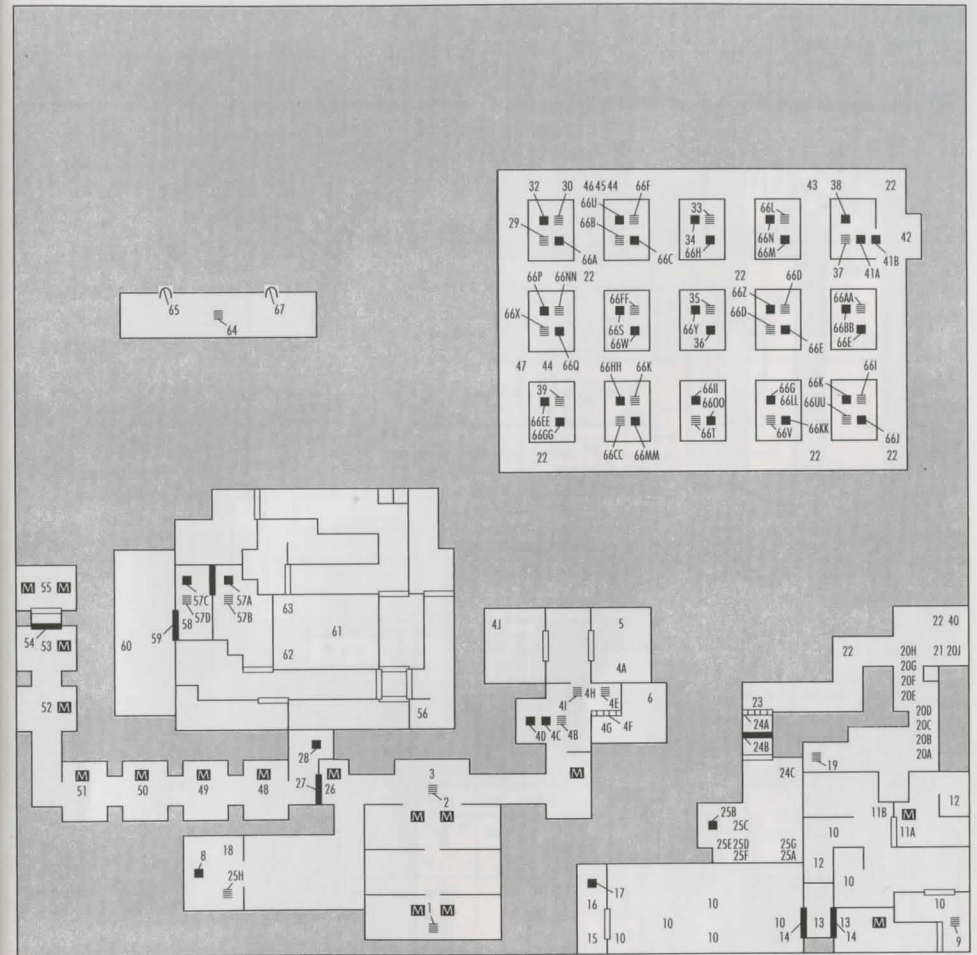


	ドア		トンネル(別の地域に移動します)
	(マークごとに オープンする方法が 異なります)		マジックマウス
	テレポーター		テレポート先

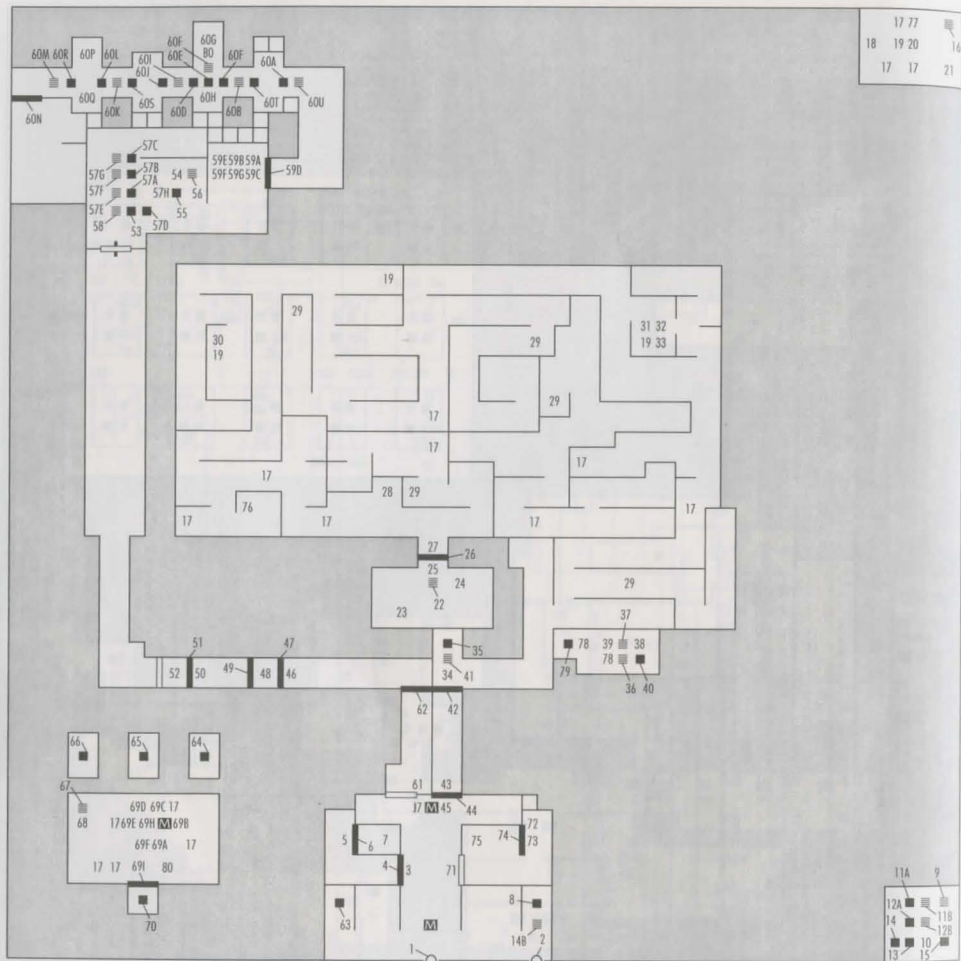
要塞 3階



別の世界 1



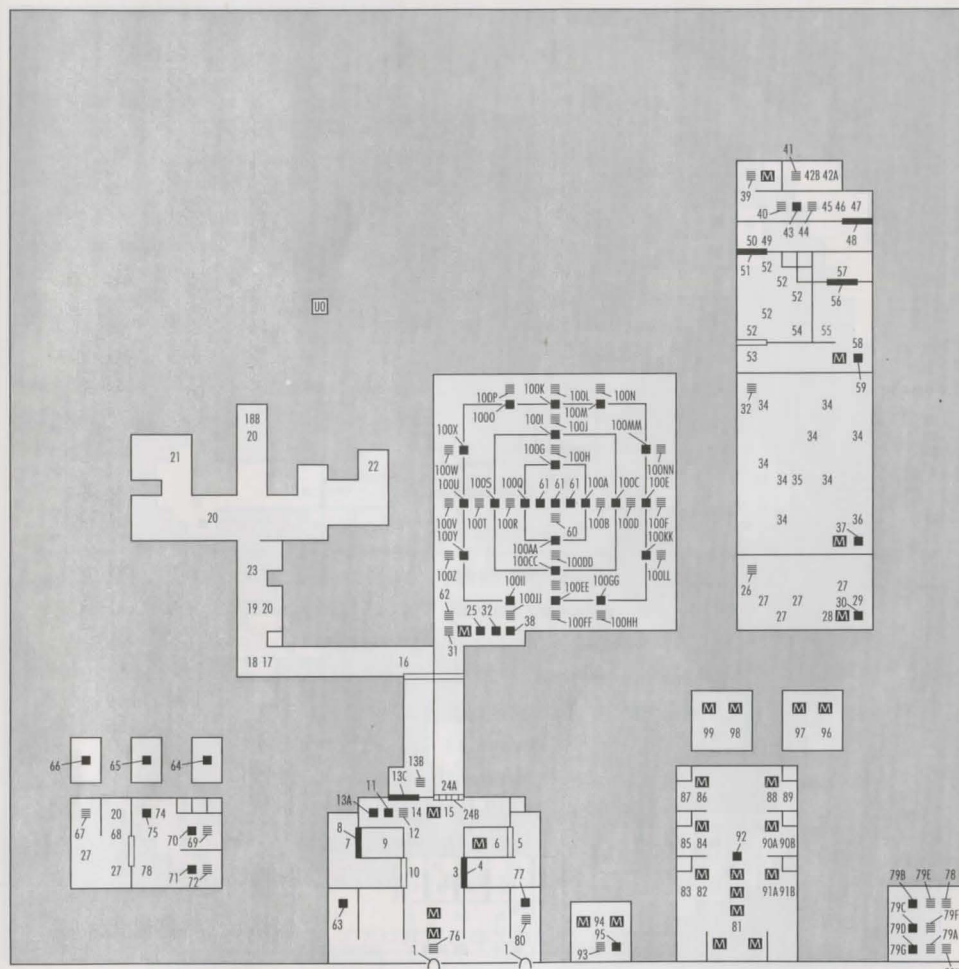
別の世界 2



17 77
18 19 20
17 17 21

	ドア (マークごとに オープンする方法が 異なります)		トンネル(別の地域に移動します)
	マジックマウス		テレポーター
	テレポート先		

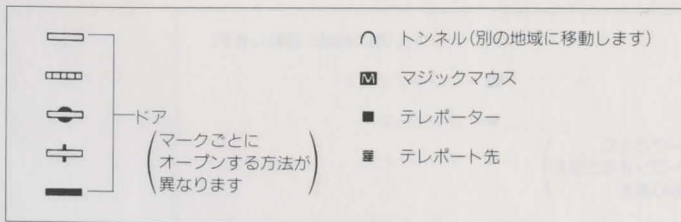
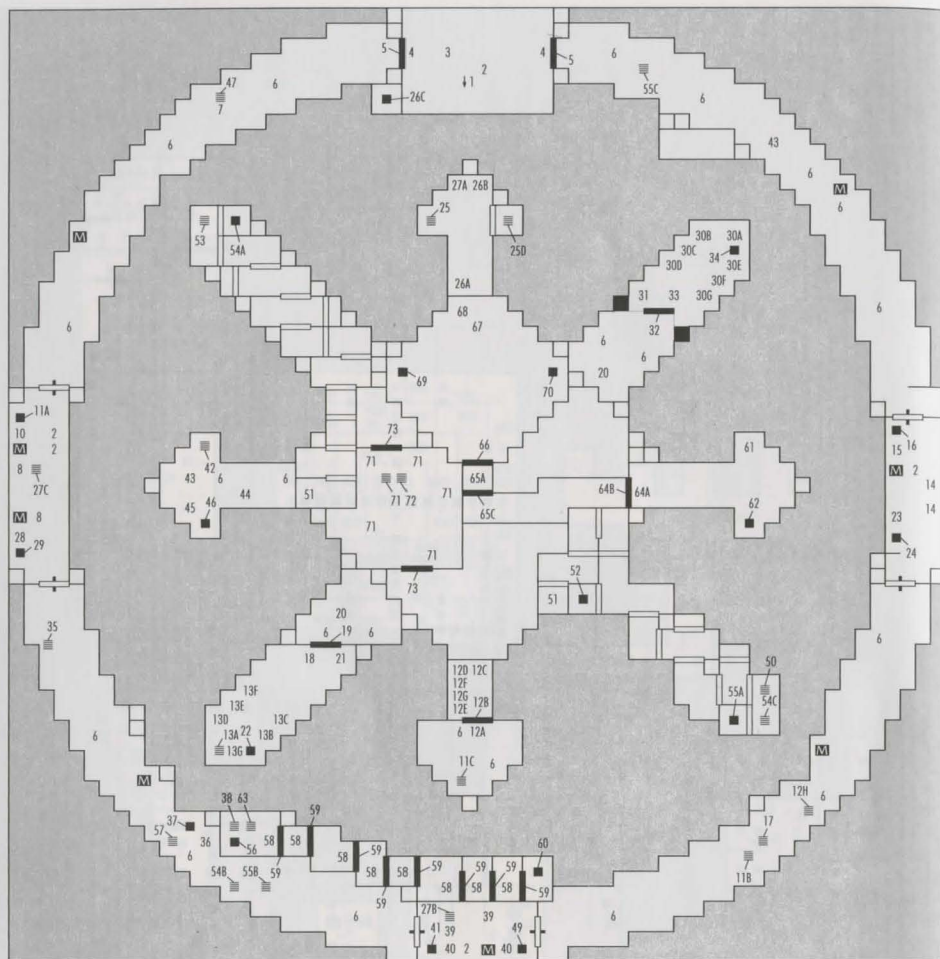
別の世界 3



66 65 64
20 74
67 68 75 70 69
27 78 71 72

	ドア (マークごとに オープンする方法が 異なります)		トンネル(別の地域に移動します)
	マジックマウス		テレポーター
	テレポート先		

シャドウ・ウェイバーの住まい



CREDITS

EVENT HORIZON SOFTWARE, INC.

- Producer: James Namestka
 IBM Lead Programmer: Thomas Holmes
 Additional Programming: Timothy Michaels
 Conceptual/Creative Design: Chris Straka, Thomas Holmes
 Art & Graphics: Jane Yeager, Frank Schurter
 Music: Ed Puskar
 Additional Music: Tony Mollick, Kurt Brown
 Sound Effects: Thomas Holmes
 Story Author: Scot Noel
 Manual/Interaction Writer: Chris Straka

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

- Producer: Nicholas Beliaeff
 Associate Producer: David A. Lucca
 Editors: André Vrignaud, Al Brown,
 Eileen Matsumi
 Playtesters: John C. Boockholdt, John Kirk,
 Chris Warshauer, Christina Watson
 Test Support: Kym Goyer
 Art, Graphic Design,
 and DTP: Louis Saekow Design
 Pre-press Production: Louis Saekow Design
 Printing: Banta ISG

サモニング ～明日への召喚～
日本語版
リファレンス・マニュアル

初版発行 1994年11月
編 集 ビング株式会社
(東京オフィス)
〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-704
TEL(03)3492-1079(ユーザーサポート)

Copyright ©1994 by VING CO.,LTD.

乱丁・落丁はお取り替えいたします。



VING ビング株式会社(東京オフィス)
〒141 東京都品川区西五反田8-2-10-704