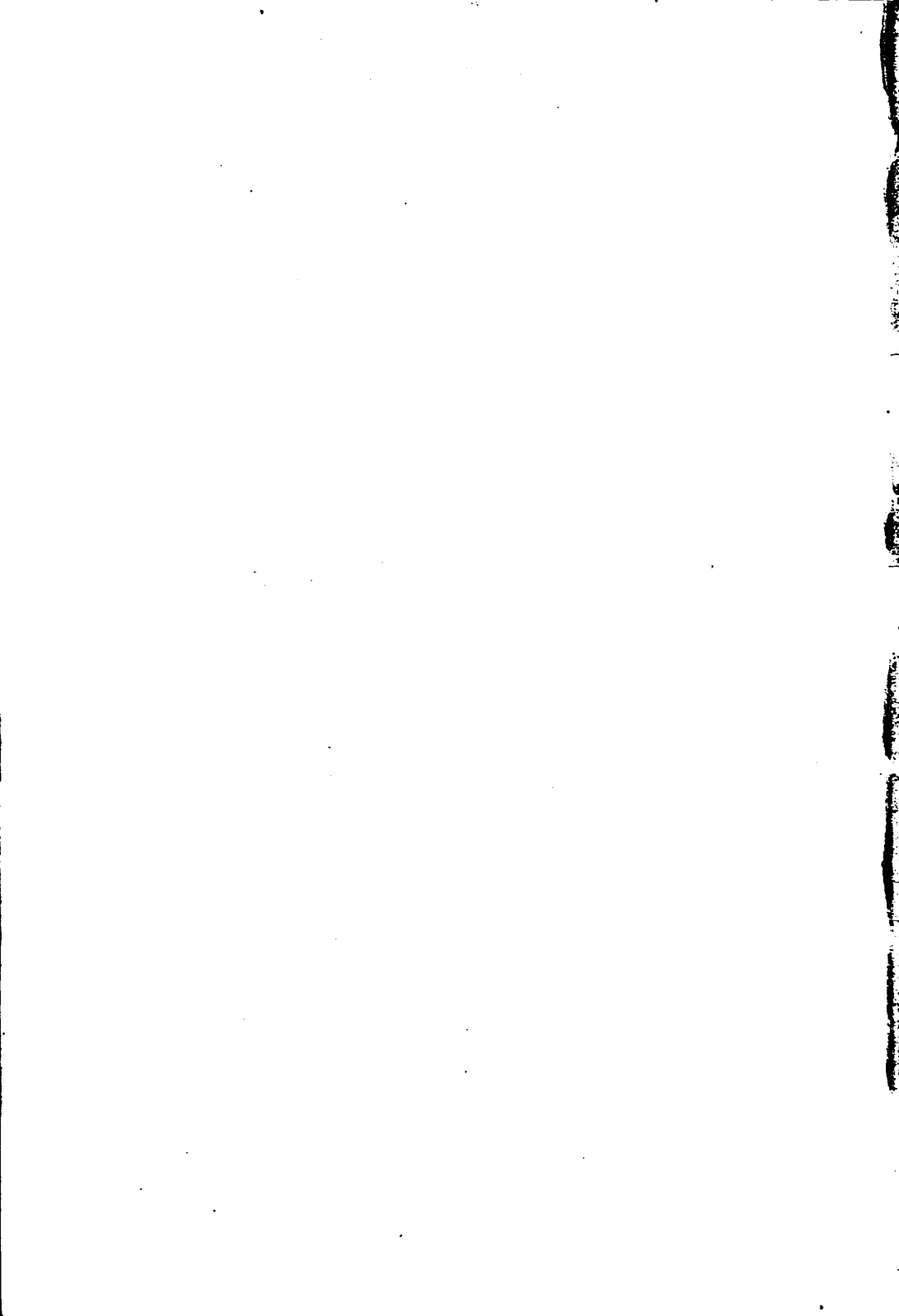
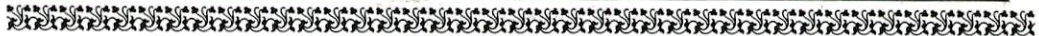
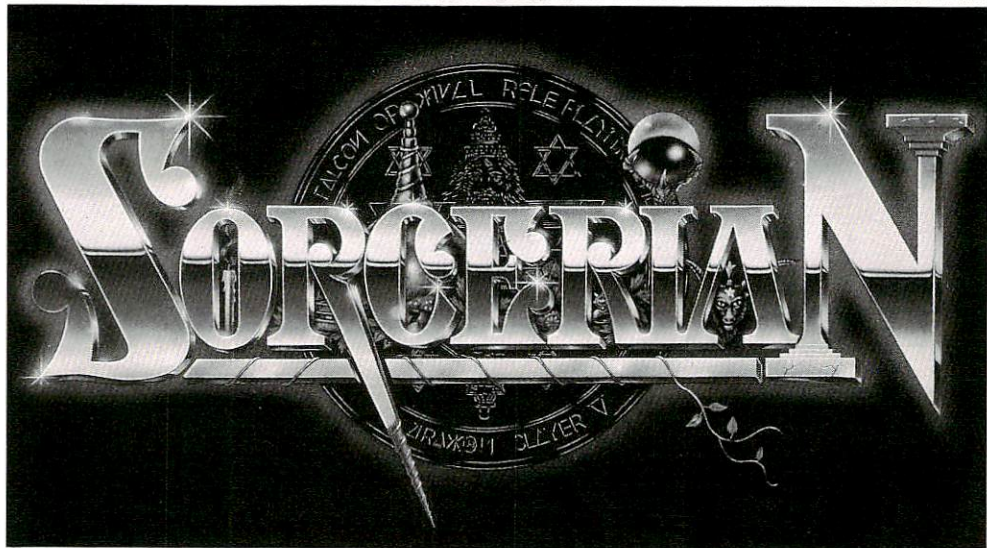


SORCERIAN







総目次

- 旅立ちの書 P 3
- 魔法の書 P 41
- 冒険の書 P113

旅立ちの書



本書は「ソーサリアン」の世界に入るため必要な基礎知識、操作方法などをまとめたものです。

はやる気持ちを押さえつつ、深呼吸をひとつ。

まずは、この書をお読みになってください。

ただし、とにかくにも早く冒険を始めてみたい。マニュアルなんて必要になった時だけに読めばいいや、というせっかちな方。あなたは「4. とにかく早く始めたい人のためのインスタントパーティー」から、お読みになってもかまいません。

1. ソーサリアンの世界

…冒険者の集う魔法の町、ペンタウア…

旅も終わりに近づいた。腰まで届くあま色の髪を持つエルフ、アイリーナ。油断なくあたりを見回していた無口なドワーフ、ゴルカス。そして知的な額にうっすらと汗した若きウィザード、ザハランさえもが感嘆の色をそれぞれの目に浮かべていた。砂漠の遠くに霞む町。冒険を夢見る者すべてが胸ときめかせる町。誰もが言葉なく、ただただ見つめていた。砂塵混じりの風に髪をとかれながら、デュエルは母のことを思いだしていた。

「デュエル、おまえはすぐに危ないことばかりしたがる。かあさんは心配で心配でたまらないわ」

リスの巣を見ようとして木から落ちた時、滝の中にある洞窟に行こうと足を滑らせ川で溺れかけた時、いじめっこの友達がけしかけた大きな犬と取っ組み合いのけんかをし耳を噛みきれそうになった時…、かばそい手でデュエルを抱き締めてくれた母も今はいない。

村を襲ったのは「疫病」という名のモンスターだった。悪夢のような日々が過ぎ去り奇跡的に残った人々の虚ろな目から避けるかのように、15才のデュエルは旅立つことにしたのだ。

まだ子供といってもいい年の、頼る人も金もない旅。決して楽な旅ではなかったろう。しかし、悲しみにくれる涙が、やがてしたたり落ちる汗に変わり、いつしかたくましい青年へと成長を遂げていた。ひとり寒さに震えながら野宿する彼の心にともった希望とは「冒険」という果てしない夢だったのだ。

小さい頃から寝物語に聞いてきたソーサリアンの町、ペンタウア。そこには今だ魔法が存在するという。火星、水星、木星、月、太陽、金星、土星。7つの星の力が混じり合う時、満天にちりばめられた星の数ほど限りない不思議な力が生まれ、冒険者の望みを叶えてくれるという。

旅の途中で知り合った3人の若き冒険者達も、それぞれの夢をその「町」にかけていた。美しい容姿からは想像もできないほど勝気なエルフの娘、アイリーナは冒険で得た報奨金で友達と村を再建するつもりだ。ゴルカスは妹の病を直す薬を見つげに行く途中、どんな病をも治す薬を調合する魔法使いがペンタウアにいると聞いた。ウィザードとしては、まだまだ一人前ではないザハランは究極の魔法を捜し、自分のものにしようという野心を持っていた。

ついにたどり着いたのだ。やはり魔法の町は存在したのだ。青き野心を抱いた四人は無言のまま、また歩き出した。



ディスクを入れコンピュータという箱に命をとす時、「ソーサリアンの世界」があなたの前に現れます。あなたの分身を作りパーティを組み、数々の冒険を経験するうち、ペンタウァに存在するという魔法の謎を解き明かすことができるでしょう。たぶん、全ての冒険を終了するには何世代もに渡る膨大な時が必要になってきます。もちろん、ソーサリアンの世界での時間に換算して、というお話ですが…。

2. 基礎知識と操作方法

(1) ゲームのスタート

ディスクは5枚

「ソーサリアン」では、次の5枚のディスクを使用します。

プログラムディスク……………ゲームのスタート時、城、町で必要。



シナリオディスク……………I～IIIの合計3枚。さまざまな冒険（レベル1～レベル5）が詰まっている。

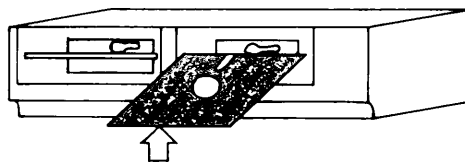


ユーザーディスク……………冒険の内容を保存（SAVE）しておく。



スタート方法

- [1] プログラムディスクを
ドライブ1にセットします。



プログラムディスク

- [2] 電源ON！ドライブが作動し、しばらくするとタイトル画面が表れます。



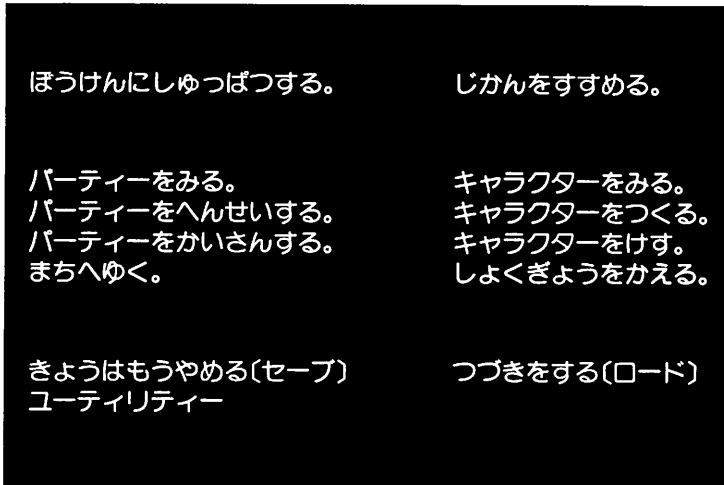
※タイトル画面をスキップしたい場合はスペースキーを押しながら、電源を入れてください。

[3] なにか好きなキーを押し、しばらくするとメニュー画面に変わります。
さあ、冒険の始まりです。

(2) 城 (メニュー画面)

最初に表れる画面は城の中(メニュー画面)。ここで、キャラクターを作ったりパーティーを編制したり、ゲームのSAVEやLOADをしたり…と、基本的な作業を行います。

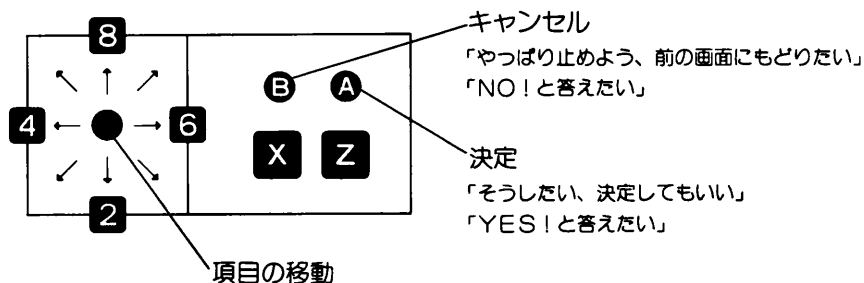
*「ユーティリティ」というメニューがありますが、これは、今後のソーサリアンのために用意したものです。現在は、使わないでください。



(3) 基本操作 (城と町)

ここでは、城 (始めのメニュー画面) と町での基本操作を説明します。

「ソーサリアン」はジョイスティックに対応しています。もちろんキーボードでも操作できますが、ゲームをよりスムーズに楽しむためにもジョイスティックを使用されるようお勧めします。

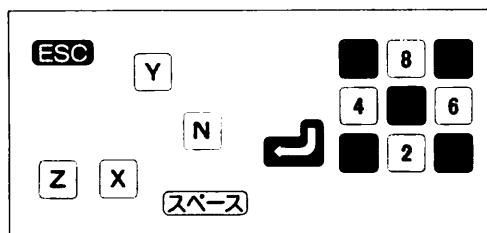


※キャラクターを作る部分で、少し変則的な使い方をします。
くわしくは (5) キャラクターメイキングをお読み下さい。

一時停止=キーボードのESCキー

(キーボードでの操作)

ジョイスティックの各機能は次のとおりキーボードに対応しています。



(Y/N)
文章の末尾に「(Y/N)」がついているものにはキーボードではYかNで

スティック→テンキー

Ⓐボタン→Zキー、またはリターンキー

Ⓑボタン→Xキー、またはスペースキー

(4) 中断と再開 (SAVEとLOAD)

SAVEとLOADは、冒険中にはできません。城の中で行ってください。

中断 (SAVE) の方法

「今日はもう止めよう」「冒険に出かける前に、いったんSAVEしておこう」という場合。

- [1] 「きょうはもうやめる [セーブ]」という項目を選んで、Ⓐボタンを押してください。
- [2] 画面の指示に従ってユーザーディスクをドライブ2に入れます。
- [3] このゲームでは0から9までの10ヶ所でSAVEできます。
好きな番号をキーボードのテンキーで入力します。
注：0にはインスタントパーティーが入っています。詳しくは「4. とりあえずゲームを始めたい人のためのインスタントパーティー」をごらん下さい。
この時、ジョイスティックのスティックは使用しないでください。

※SAVEをしない場合は、テンキーでSAVE番号を入力する前にⒹボタンを押してください。

再開 (LOAD) の方法

「この前の続きからゲームを始めよう」という時、冒険から城に戻ってきて「あつ、やっぱりさっきの続きをしよう」という場合。

- [1] 「つづきをする [ロード]」という項目を選んでⒶボタンを押してください。
- [2] 画面の指示に従ってユーザーディスクをドライブ2に入れます。
- [3] LOADしたい番号をキーボードのテンキーで入力します。
この時、ジョイスティックのスティックは使用しないでください。
※LOADしない場合は、テンキーで番号を入力する前にⒹボタンを押してください。

注意

画面に「DRIVE-XにXXXXディスクをいれてください」のメッセージが出るまでディスクの入れかえは、しないで下さい。
勝手に入れかえをしてしまいますと、大切なプログラムディスクやユーザーディスクをこわしてしまう恐れがあります。

(5) キャラクターメイキング

キャラクターは最高10人まで作ることができます。

どんなキャラクターを作るか、装備はどうするか、パーティーの編制は…。

頭を悩ませる部分でもあり、だからこそ、たまらなく楽しいのがキャラクターメイキングなのです。

キャラクターを作る (種族・性別・能力値・年齢の設定)

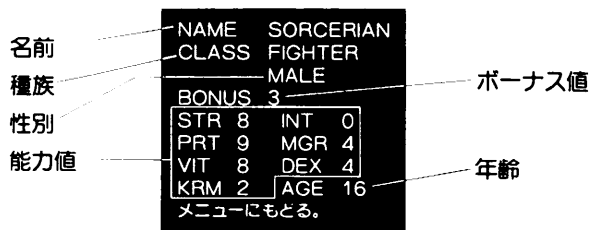
[1] 「キャラクターをつくる。」を選んでください。

[2] キャラクターの名前(英数大文字だけ・11文字まで)を入力し、それで良ければリターンキーを押してください。

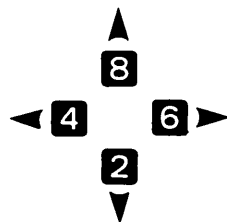
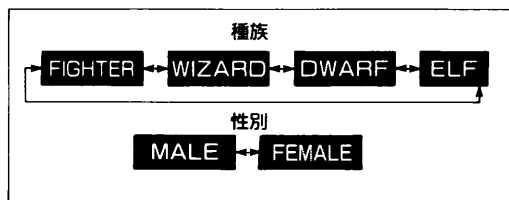
※ここでは、キーボードだけを使ってください。

※まちがった時は、リターンキーを押す前にバックスペースキーがアリートキーで消し、書き直してください。

[3] まず、種族、そして性別を選択します。種族と性別が決まったらAボタンを押してください。ボーナス値が表示されます。



種族、性別の切り替え。



下に表示されている能力値を見ながら、スティックでいろいろと切り替えていってみてください。種族によっても、同じ種族でも性別によって能力値が違うのがわかります。

〔種族〕



FIGHTER (ファイター)

戦士。攻撃、防御ともにすぐれ、体力もある。

そのかわりといっってはなんだが、頭のほうは「平凡」である。



WIZARD (ウィザード)

魔法使い。知能が高く当然のことながら、魔法の覚えもよい。

攻撃・防御は極端に低く力まかせに戦うなど下品であるといわんばかりだ。



DWARF (ドワーフ)

ひげづらの小人。その醜い容姿のせいから少々陰気でガンコ。攻撃・防御とも驚くほど良く、その上意外と器用である。ただし、彼らに知性を要求するのは酷というものだが。



ELF (エルフ)

ドワーフとは対照的な非常に美しい種族。たおやかな姿から想像されるとおり知性的で敏捷。体力や攻撃力は低いが、美しさゆえ、人々からはさもあらんと納得される得な種族。

〔性別〕

MALE (男)

FEMALE (女)

一般的に、男は女より強く攻撃的であり、そのぶん愚かである。

[4] 次は能力値の調整をします。項目の移動はスティックで行います。

能力値は④ボタンで上げ、⑤ボタンで下げます。

AGE(年齢)は、その反対です。気に入った数値になったら「メニューにもどる。」を選んでください。

[能力値]

STR…ストレンクス
強さ・攻撃力

STRが0以下であると武器を使い攻撃することができない。

INT…インテリジェンス
知力・魔法の攻撃力

INTが0以下であると魔法を使うことができない。

PRT…プロテクション
防御力

PRTが低ければ低いだけ普通の攻撃に対するダメージが大きい。

MGR…マジックレジスタンス
魔法に対する抵抗力

MGRが低ければ低いだけ魔法の攻撃に対するダメージが大きい。

VIT…バイタリティ
活力・体力

VITが高いほど重い扉を開けることができるようになる。

DEX…デクステリリティ
器用さ

DEXが高いと扉やアイテムにかかったワナをはずすことができる。

KRM…カルマ
善悪の目安

KRMがプラスだと良い人間でありカリスマ性(魅力)もあるということになる。カルマが高いと安く買物ができる。

[BONUS値と能力値の関係]

種族や性別によって、基本になる能力値が決まってきます。この基本能力値を1上げるとBONUS値は1減ることになります。

反対に、能力値を下げることによりBONUS値を上げることもできます。ただし、最初に定められた基本能力値以下にする場合は、BONUS値1ポイントの上昇に対し、能力値2ポイントが必要になってきます。また、この時、能力値をマイナスにすることはできません。

[BONUS値と年齢の関係]

年齢を上げることによってBONUS値を上げることができます。

ただし、年齢の増減は種族によって異なります。人間（ファイターとウィザード）は2歳上げることによりBONUS値が1ポイント上がりますが、エルフは9歳ずつドワーフは4歳ずつになります。

なお年齢は16歳より下にはできません。

[AGE エイジ……年齢]

- ・年をとると能力値も変わる。

ひとつの冒険が終わり帰ってみると、1年の月日がたっています。また、冒険に行かず、時間を進めることによっても1年ずつ過ぎていきます。当然、キャラクターも1つ年をとっていきますが、この時、それぞれの能力値が変化しています。

- ・年のとり方と世代交代。

種族によって、寿命が違います。年をとるにつれ、若者、中年、老人とキャラクターも変化していきます。あまり年を取り過ぎると老衰のため死んでしまう確率が高くなってしまいます。ただし、死んでしまったとしても、そのキャラクターの能力や職業を引き継いでゆくことができます。老衰で死んだ場合「**はやすらかなねむりについで。キャラクターをつくりなおしますか？」と表示されますから、世代交代させたい場合はキーボード[]を押し、新しいキャラクターを作ってください。

職業の変更

[就職するにも条件がある]

キャラクターは、60種類の職業の中から好きな仕事を選び、トラバークすることができます。ただし、誰でもが何にでもというわけではありません。

「あんた男だろ、男は看護婦にやなれないわな」

「きこりってのは力仕事だ。じいさん、そのひ弱な体じゃ統かんよ」

「悪い心をもった人間に宣教師など勤まるはずがなからう」

などなど、種族、性別、年齢、その他の能力値によって制約があるのです。

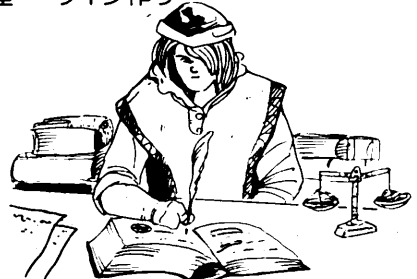
なれる職業は黄色の字で、不可能なものは紫の字で区別されます。

[職業によって年収や能力値の変化が違ってくる]

一年が過ぎると年収がもらえます。また、各能力値が変化します。この年収や能力値の変化に、職業が関係してくるのです。いくら年収がよいからといって「泥棒」などを何年もやっているとカルマが下がってしまいますよ。

[1]「しょくぎょうをかえる。」を選ぶと、現在存在するキャラクターの一覧が表示されます。変更したいキャラクターを選んでください。

農夫	道化師	漁師	<small>ぎやしゆ</small> 御者	糸つむぎ	乞食
錬金術	鍛冶屋	大工	墓守	歌うたい	調教師
<small>ぶう</small> 傭兵	きこり	彫刻家	写本	紙ずき	宝石細工師
占い師	狩人	織り子	粉ひき	通訳	かご作り
坑夫	<small>きとう</small> 祈禱師	炭焼き	家政婦	薬剤師	鍵屋
泥棒	悪魔払い	コック	踊り子	骨細工師	靴屋
僧侶	宣教師	スパイ	花屋	渡し守	はく製作り
商人	医師	牧童	石工	薬草取り	弓師
船員	看護婦	用心棒	髪結い	<small>そらぎ</small> 葬儀屋	チーズ作り
闘士	パン屋	吟遊詩人	仕立屋	ワイン作り	産婆



ぼうけ **FALCOM**

バーテ

バーテ

バーテ

スパイの
ねんしゅうは
20 GPです。

のうふ
れんきんじゆつ
ようへい
うらないし
こうふ
どろぼう
そうりよ
しょうにん
せんいん
とうし
どうけし
かじや
きこり
かりうど
きとうし
あくまばらい
せんきようし
いしや
かんこふ
ばんや

りようし
だいく
ちようこくか
おりこ
すみやき
コック
スパイ
ぼくどう
ようじんほう
ぎんゆうしじん
ぎよしゃ
はかもり
しゃほん
こなひき
かせいふ
おどりこ
はなや
いしく
かみゆい
したてや

いとつむぎ
うたうたい
かみすき
つうやく
やくざいし
ほねさいくし
わたしもり
やくそうとり
そうざや
ワインづくり
こじき
ちようきようし
ほうせきさいくし
かごづくり
かぎや
くつや
はくせいづくり
ゆみし
チーズづくり
さんば

[2] 職業を選ぶと、再びキャラクターの一覧が表示されます。他に変えたいキャラクターがある場合は、その人を選びます。ない場合は、Ⓜボタンを押してください。

※職業についているキャラクターは、1年たつとある程度の経験値をもらえます。



キャラクターを見る

各能力値や持ち物など、キャラクターの状態を見たい場合

[1] 「キャラクターをみる。」を選んでください。

[2] キャラクターの一覧が表示されますので、目的のキャラクターを選びます。

性別	名前	種族	年齢	レベル
	SORCERIAN		AGE 16	
	MALE	FIGHTER	LEVEL	0
HP ヒットポイント ……体力 /HPの上限	HP 100	100	GOLD 4	
	MP 10		EXP 0	
MP マジックポイント ……魔法の力				
能力値 (カッコ内は防具を 装備した時の能力値)	STR 10(10)	INT 0(0)		
	PRT 10(10)	MGR 4(4)		
	VIT 8(8)	DEX 4(4)		
	KRM 2(2)	MAX 10		
	ちしきはありません。			
	こがたのけん	かわのよるい		
	こがたのだて	HEAL		
	ヘルヘーヌ 0	ラベンター 0	セージ 0	
	ヒソップ 0	セボリー 0		
	しよくぎょうはのうぶをしています。			

GOLD
ゴールド
……所持金

EXP
エクスペリエンス
……経験値

MAX
マックス
……MP、および
能力値の上限

情報 …現在の職業は何か、修行中かどうか、また、そのキャラクターが死んでいる場合は死後何年経過しているのか、など、キャラクターの状態に関する情報が表示されます。

持っているハーブ…薬草の種類と数

持っている知識…道場で身につけた能力(アイテム・ワナ・モンスター・薬の調合、それぞれに関する知識)のうち、何をもっているか。

持ち物…キャラクターはそれぞれ、装備するもの(武器カロード、鎧カローブ、盾カリング)3つ、薬、それ以外の予備に持てるもの2つの合計6アイテム持つことができます。キャラクター同士で持ち物の交換をすることはできません。

キャラクターを消す

キャラクター作りに失敗してしまった場合や、新しいキャラクターを作りたいが定員オーバーのため、誰かを削除してしまいたい場合。

- [1] 「キャラクターをけす。」を選んでください。
- [2] キャラクターの一覧が表示されますから、消したいキャラクターを選ぶと「**をけしてもよろしいですか？」と確認を求めてきます。良ければⒶボタンを押してください。これで、そのキャラクターは消えます。やはり、よそうという場合はⒺボタンを押してください。
- [3] 再びキャラクター一覧が表示されます。他に消したいキャラクターがある場合は、その人を選びます。ない場合は、Ⓔボタンを押してください。

装備

[冒険に行くには装備が必要]

冒険に出かけるには、まずパーティーを組まなければなりません(たったひとりで出かける場合も「ひとりのパーティーを組む」わけです)。ただし、まずは装備を整えなければパーティーに加わることはできません。

[種族によって装備が違う]

ファイターとドワーフは武器、アーマー、シールドを。
エルフとウィザードはロッド、ローブ、リングが必要です。

これらは、町に出て「武器と防具の店」で買い求めます。

くわしくは、(6) 町 BOB GUILD……武器と防具の店をお読みください。

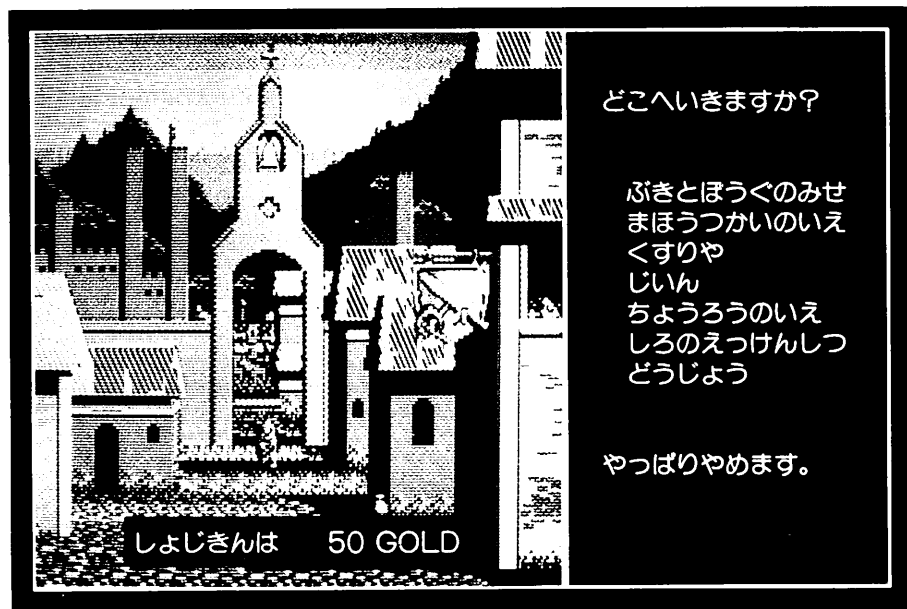
(6) 町

冒険に必要なものを買う、魔法をかけてもらう、修業をする…。ソーサリアンの町、ペンタウアでは非常に重要な作業を行います。

※パーティーを組んでいると町へは行けません。いったん、パーティーを解散してください。

[1] 「まちへゆく。」を選び、誰が行くかを決めます。

[2] 画面左下に、そのキャラクターの所持金が表示されています。どこへ行くのかを選んでください。



※画面は開発中のものです。

BOB GUILD……武器と防具の店

ボブの店では、武器や防具を売っています。また、冒険中に手にいれたアイテムなどを売ることもできます。すべての武器と防具は魔法使いの家で魔法をかけることによってさまざまな魔法を使うことができるようになります。



[売っているもの]

- 武器** 小型の剣。小ぶりながら切れ味は抜群。ファイターが持つことのできる武器である。軽く機敏に扱えることがセールスポイント。
- おの
斧。片刃の斧で、破壊力も大きい。かなり重いのが難点。力のあるドワーフにしか使いこなすことはできない。
- ロッド** 杖。エルフやウィザードの精神エネルギーが、この杖をつうじてほとばしる。魔法を使う時だけでなく、普通の攻撃の場合も有効。
- よろい
アーマー 鎧。精巧な細工のチェーンメールなので布のように見えるが防御率はかなり高い。ファイターとドワーフが身につけることができる。
- ローブ** 衣。軽くしなやかにフィットするローブは、エルフやウィザードに人気がある。デザインも豊富。着る人に合わせて選んでくれる。
- シールド** 盾。ファイターとドワーフが持つ。皮張り、鉄の縁飾りがついている。昔の勇者たちも、やはり同じ盾を持って冒険に出かけたと言う。
- リング** 指輪。防御力を秘めている。エルフとウィザードは、盾を持たないかわりに、この指輪をつけ、身を守るのだ。

この店で売っていない武器や装備を冒険中に発見できるかもしれない、ということをつけ加えておきましょう。

ESTHERS CABIN……魔法使いの家

ここは、何にもまして重要な「魔法」をかけてくれる、エステルという魔法使いの家です。



[7つの星の魔法]

魔法をかけてもらえるのは、武器と防具。次の7つの星の魔法の組合せによって、さまざまな魔法が使えるようになります。どういう順番で、何の魔法をかけていくのが重要になってきます。

なお、魔力が宿るには、それ相当の年月が必要になってきます。その間は、彼女に預けておくこととなりますが、ひとりが預けることのできるのは1つだけです。くわしくは魔法の書をお読みください。

火星の魔法	(STR) 攻撃力
水星の魔法	(INT) 知力、魔法の攻撃
木星の魔法	(PRM) 防御力
月の魔法	(MGR) 魔法に対する抵抗力
太陽の魔法	(VIT) 活力・体力
金星の魔法	(DEX) 器用さ
土星の魔法	(KRM) 善悪の目安

[呪いを解く]

冒険中に呪いをかけられてしまい、魔法をつかえなくなったりすることがあります。そのような時には、ここで呪いを解いてもらうとよいでしょう。

[死者をよみがえらせる]



- ・死者の復活は、ここ以外でもできる。
うれしいことに、不幸にも冒険の途中あえない最後をとげた者をよみがえらせてくれます。もちろん有料ではありますが（お金に不自由な場合は、寺院へ行きましょう。神の国に召されたキャラクターなら無料でよみがえらせてくれます）。
- ・復活の成功率は死後の経過時間に比例して低下する。
ただし、死後ずいぶん経過してしまっている死者を生き返らせるというのは、容易ではありません。彼女が復活の成功率を教えてくださいますから、よく考えてみてください。失敗してしまうと、そのキャラクターは灰となり跡形なく消え失せてしまいます。成功率は死後の経過時間に比例して低くなっていきます。
- ・復活の時、副作用の生じることがある。
死者を復活させるというのは、この世ならぬ荒技です。そのため、さまざまな副作用が生じる恐れもあります。

[預けたものを返してもらおう]

魔法をかけてもらうため預けておいた武器または防具を返してもらいます。魔法がかかるに期間が充分でない場合にも返してくれますが、その武器または防具で魔法を使うことができないのはもちろんのこと、お金も返してくれません。

CHEMISTS SHOP……薬屋

ここでは、薬を売っています。また、冒険中に手に入れた数々のハーブを調合し、いろいろな薬を作ってもくれます。



〔売っている薬〕

HEAL (キズ薬)

CURE (解毒剤)

RESURRECT (死者の復活)

MELT (解凍)

UN-CURSE (呪いを解く)

STONE FLESH(石化した者を元に戻す)

NEGATE (時間停止)

SENILITY(モンスターを老化させる)

〔調合してもらう方法〕

今、2種類のハーブを持っていたとします。この2つは、それぞれ別々に調合してもらってもかまいませんし、2つを混ぜ合わせ、また違う薬を作ってもらってもよいのです。

- [1] 「ハーブをちょうごうしてほしい」を選ぶと、今持っているハーブの一覧が表示されますから、どれを調合してもらうのかを決めてください。
- [2] どれかを選ぶと、そのハーブがピンクのワクでかこまれます。このハーブだけで薬を作ってもらう場合は、このまま「おねがいます。」を選んでください。複数のハーブを混ぜ合わせたい場合は、他のハーブを選んでいきます。
- [3] あなたが選んだ1つ、ないし複数のハーブで何が作れるのかを教えてください。後は、画面の指示に従って操作してってください。

[調合して、できる薬]

HEAL キズ薬

生命力を増強するハーブ…セージを調合して作る。パーティー全員のヒットポイントをMAXの70%まで回復することができる。調合済みの薬は、ここで売っている。

CURE 解毒剤

内臓の不調を正し解熱効果もあるハーブ…ベルヌールを調合して作る。モンスターから受けた毒や冒険中に誤って飲んでしまった毒を消す。毒を受けた状態ではHPの回復ができない（魔法でも薬でも）ので、非常に重要な薬といえるだろう。調合済みの薬は、ここで売っている。

SHIELD 盾をつくる

セージとベルヌールを混ぜ合わせ、作った防衛のためのポーション。パーティーの前後に壁を作り、地のモンスターからの攻撃を防ぐことができる。

まだまだ不思議な力を秘めた薬が作れます。くわしくは「魔法の書」をお読みください。

ORDERS TEMPLE……寺院

ペンタウアにある寺院。熱心な信者がさんげや祈りをささげにやってきます。神はあなたの心がけを見えています。悔い改めさんげをする時、祈りをささげる時、きつとよいことがあるでしょう。また、ここでは「神の国」に召されたもののみ、蘇らせることができます。そうそう、寄付金も受け付けております。思召しを……。



ELDER PREMISES……長老の家

ペンタウアでも一番の物知りである長老が、キャラクターの持ち物についていろいろな情報を提供してくれます。どんな魔法がかけられているのか、使うことのできる魔法とは何か、その魔法とは、どんな力があるのか…。ただし、彼も生活がかかっていますから、情報を聞き出すには、それなりのお金が必要でしょう。



AUDIENCE ROOM……城の謁見室

ペンタウアの王に謁見することができます。彼がキャラクターの経験値を見て次のレベルに上がるためには、後いくつ経験値が必要なのかを教えてください。もし、十分に経験値があればレベルアップしてくれ、そのレベルでのヒットポイントのMAXを教えてください。レベルアップすると、経験値は、また0に戻ります。



TRIAL FIELD……道場

キャラクターの能力を上げるには、ここで
たっぷり修業するとよいでしょう。
修業メニューは、次の11項目です。



〔能力値を上げる修業〕

一回の修業によって5ポイント上がり、能力値のMAXまで上げられます。

武器をつかいこなす	(STR)	腕力をつける	(VIT)
魔法をつかいこなす	(INT)	ワナを上手にはずす	(DEX)
敵の攻撃をかわす	(PRT)	人と上手に話す	(KRM)
魔法をかわす	(MGR)		

〔その他の能力をもつ修業〕

冒険中、必要になってくる能力を身につけることができます。この修業は1度で
充分でしょう。

アイテムを知る	冒険を終えてアイテムの分配する時、アイテムの鑑定 ができる。
ワナを知る	どんな種類のワナであるのかを知ることができる。
モンスターを知る	冒険中、その場所に出てくるモンスターの特徴を知る ことができる。
ハーブを調合する	冒険中、ハーブを持っていれば調合して薬を作ること ができる。ただし、そのプレイヤーが持っている薬し か作れない。

(7) 冒険への出発

パーティーの編制と解散

キャラクターを作り装備もばたん整ったら、いよいよパーティーの編制です。冒険へは、パーティーを組んでからでないと行けないからです。たとえ、ひとりで出かける場合も「ひとりのパーティー」を編制することになります。

[パーティーの編制]

[1] 「パーティーをへんせいする。」を選んでください。

[2] 左に、まだパーティーに加わっていないキャラクターの一覧が、右に現在パーティーに加わっているキャラクターの一覧が表示されます。パーティーに組み入れたいキャラクターを選んでください。

・パーティーには優先順位がある。

ここで注意したいのは、何の考えもなしにキャラクターを選んでいってはいけない、ということ。冒険中に手にいれたアイテムなどは冒険が終了した時点で、全員に分配することができませんが、パーティーに加えていった順番で分配されるからです。要するに、最初に選んだ人が一番優先順位も高く、順に下がっていく、というわけです。

[パーティーを見る]

パーティーを見たい場合は、「パーティーをみる。」を選びます。

[パーティーの解散]

町へ行くため、パーティーをいったん解散させたい。また、違うメンバーで組みたい場合。

「パーティーをかいさんする。」を選ぶと「パーティーを解散してもよいですか?」と確認を求めてきますから、良ければⒶボタンを押してください。やはり、やめる場合はⓀボタンを押します。

シナリオを選ぶ

さあ、お待たせしました。いよいよ冒険への出発です。
冒険は全部で15種類。レベルが高くなればなるほど冒険も困難になってきます。これから挑戦したい冒険を選んでください。

シナリオⅠ……レベル1：消えた王様の杖
レベル2：失われたタリスマン
レベル3：ルシフェルの水門
レベル4：呪われたオアシス
レベル5：盗賊たちの塔

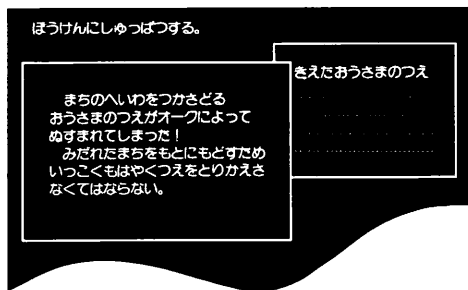
シナリオⅡ……レベル1：暗き沼の魔法使い
レベル2：ロマンシア
レベル3：紅玉の謎
レベル4：暗黒の魔道士
レベル5：呪われたクィーンマリー号

シナリオⅢ……レベル1：天の神々たち
レベル2：氷の洞窟
レベル3：メテューサの首
レベル4：囚われた魔法使い
レベル5：不老長寿の水

[1] 「ほうけんにしゅっぱつする。」を選んでⒶボタンを押してください。

[2] 画面の指示に従ってこれから挑戦したい冒険が入ったシナリオディスクをドライブ2にセットしてください。

[3] 5つの冒険の題名とレベル1の説明が表示されます。ジョイスティックをたてに動かして目的の冒険を選んでください。



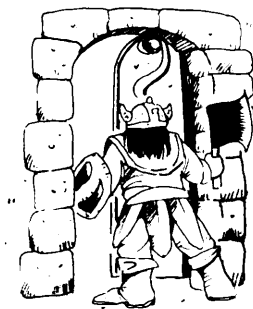
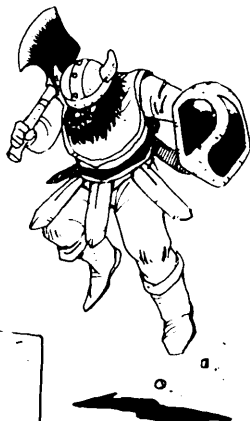
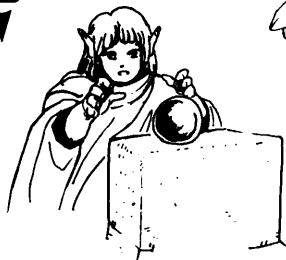
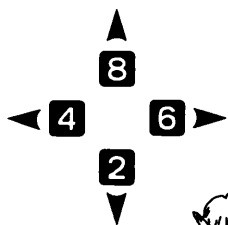
[4] 自分の挑戦したいシナリオを最後まで読み終わったら、Ⓐボタンを押してください。これで完了です！

(8) 基本操作 (冒険の時)

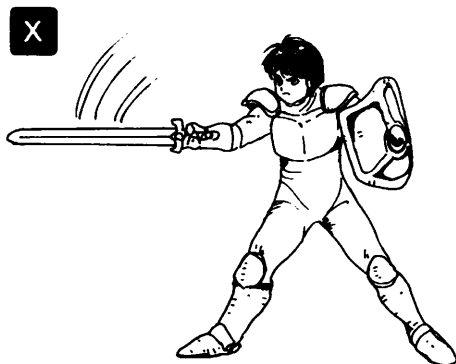
冒険中の操作は、城や町にいる時とは違ってきます。

[動作]

- ・ 移動=スティック、またはテンキー
 - ・ ジャンプ、ドアを開ける、物を取る、置く=スティックを上にする。
- ※ ななめ移動=スティックをななめに倒す。



[攻撃]



- ・ 普通の攻撃をする
= Bボタン Xキー



- ・ 魔法や薬を使う
= Aボタン Zキー

[情報の表示]

- ・冒険中、手に入れた持ち物、

GOLD、経験値を表示 = [I] キーを押す。

他のキーを押すと表示は消える。

INVENTORY	
おおいたま	
.....	
.....	
GOLD	0
EXP.	0

※ここで表示される持ちものは今やっている冒険中に手に入れたもので装備はできません。

- ・ヒットポイントと

マジックポイントを表示 = CAPSをロックした状態。

CAPSを解除すると表示は消える。

HIT. P	MAG. P
FALCOM	
100	10
SORCERIAN	
100	10
CRYSTY	
100	10
XANADU	
100	10

- ・全員の能力値を表示 = [S] キーを押す。

他のキーを押すと表示は消える。

FALCOM		SORCERIAN	
STR	100	STR	68
INT	100	INT	10
PRT	104	PRT	100
MGR	104	MGR	00
VIT	100	VIT	4
DEX	-2	DEX	-4
KRM	2	KRM	3
CRYSTY		XANADU	
STR	-8	STR	-4
INT	-2	INT	10
PRT	9	PRT	4
MGR	5	MGR	8
VIT	10	VIT	4
DEX	10	DEX	8
KRM	-2	KRM	1

- ・「モンスターを知る」知識をもったキャラクターが先頭にいる時、モンスター名やその他の情報を表示 = [M] キーを押す。
他のキーを押すと表示は消える。

オーク

ぶたにんげん。いわをおとしてくるのでちゅうい。

[装備]

- ・ 装備 = [E] キーを押す。
何の魔法を使うか、また薬を使うのかを選び、Ⓐボタンで決定。

FALCOM

まほうはつかわない
こがたのけん
かわのよろい
こがたのたて

SORCERIAN

まほうはつかわない
▶きのつえ
もめんのロープ
すいしょうのゆびわ

CRYSTY

まほうはつかわない
こがたのおの
かわのよろい
こがたのたて

XANADU

まほうはつかわない
きのつえ
もめんのロープ
すいしょうのゆびわ

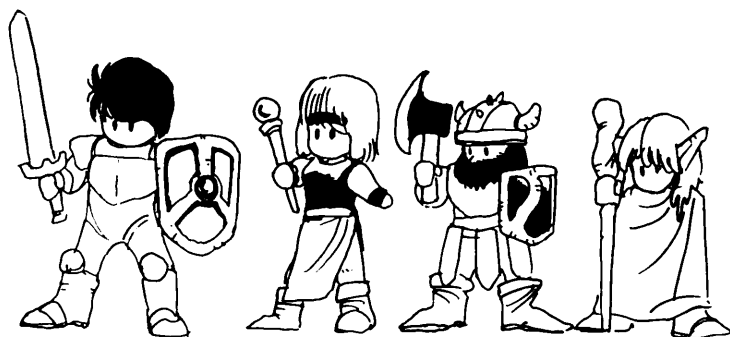
再度、Ⓐボタンを押すと、元の画面に戻る。

※どの武器や装備を選ぶか、によって使える魔法も違ってきます。

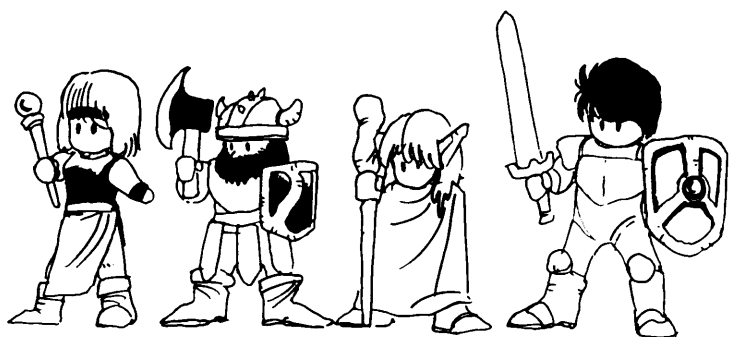
【隊列の変更】

・キャラクターの隊列を変更＝[C]キーを押すと先頭が後ろに回る。

※アイテムを取ったりドアを開けたりするのは1番前になっているキャラクターです。



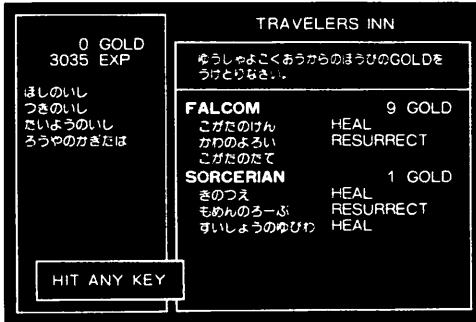
Cキーを押すと先頭が後ろに回る



(9) 冒険の終了 (分配)

みごと冒険の目的を達成し意気も揚々城へ帰ったパーティーは、お互いの健闘を讃え合いつつ、冒険で得た数々のアイテムやお金を分配します。

[1] 冒険の旅から城に帰ると次の画面が表示されます。



[2] 冒険中に獲得したEXPがGOLDに換金されます。

換金率は10EXP = 1GOLD

[3] 次に冒険で得たアイテムを「アイテムを知る知識を持ったキャラクター」に鑑定させ、そのアイテムを持っておいたほうがよいかどうかを調べます。

[アイテムを鑑定する。]

鑑定したいアイテムを選び、Aボタンで決定。

「かんでいる。」を選び、誰が鑑定するかを決めます。町の道場で「アイテムを知る修業」を積んでいるキャラクターであれば、そのアイテムが役に立つかどうか、それは武器なのか防具なのか、どんな魔法がかかっている、使える魔法とはどんなものか、などの情報を得ることができます。

[4] 不必要なアイテムは売ってしまうことができます。

[アイテムを売る]

売ってしまいたいアイテムを選び、Aボタンで決定。

「アイテムをうる」を選ぶと、いくらになるかを教えてくれますから、それでよければAボタンを、やめる場合はBボタンを押します。

※以前から持っていたアイテムも売ることができます。スティックでカーソルを右に移動させてください。

※アイテムは町の「武器と防具の店」でも売ることができます。

[5] 冒険で獲得したアイテムを分配します。

[冒険で得たアイテムを分配する]

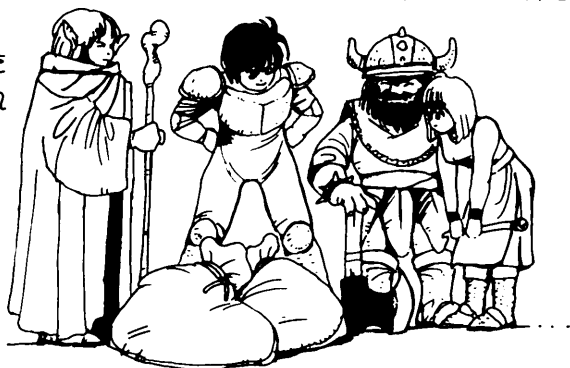
分配したいアイテムを選び、Ⓐボタンで決定。

「ぶんばいする。」を選ぶと、そのアイテムを持てるキャラクターに分配されます。全員が持てる場合は、表示されているキャラクターの順番に分配されてゆきます。

※ひとりのキャラクターは武器(またはロッド)、盾(またはリング)、鎧(またはローブ)、そして薬以外は2個までしか予備のアイテムを持つことはできません。この予備アイテムは、武器、防具、薬…何でもOKです。ですから、すでに武器を持っているキャラクターに、新しく手にいれた武器を持たせたい場合は、現在持っている武器を売ってしまうか防具や薬以外のアイテムを売ってから分配してください。

[6] 「おわり」を選ぶと、アイテムが残っていても、強制的にメニューに帰ることができます。

このとき残っていたアイテムは捨てられます。



(10) 時間を進める

「ソーサリアン」での時間は1年ごとに過ぎ去っていきます

武器や魔法をかけてもらうのに、何年か進めてしまいたい。修行のため、何年か進めたい。などなど、時間を進めたい時が出てくると思います。そんな時には、城に戻りメニュー画面の中から「じかんをすすめる。」を選んでください。すべてのキャラクターが1歳ずつ年を取ります。

3. 冒険への助言

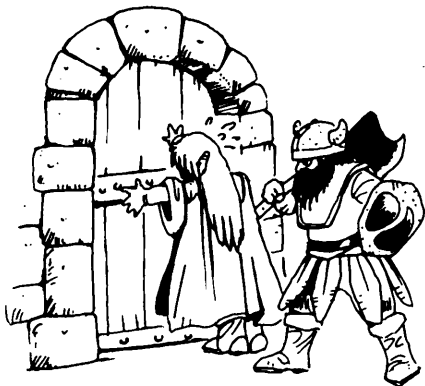
高い場所へも2段ジャンプで。

冒険者の行く手に待ちかまえたダンジョンや森、湿地…などなど。普通に跳んだのでは、とてもとても行けないような場合があります。そんな時には、2段ジャンプでクリアしていきましょう。方法は簡単。トンツートンというかんじてスティックを上にも2回。ここですかさず行きたい方向へスティックを倒す。これで、さらに高い場所へ移動することができます。慣れないうちはタイミングが取りづらいかもしれません。敵のいない場所、あるいは弱い敵しか来ない場所でコツをつかんでください。

「開け！ゴマ」というかわりに。

さまざまな場所にあるドア。それぞれ、どれくらいのバイタリティがあれば開くか違ってきます。要するに重いドア、軽いドア…とあるわけですね。ですからバイタリティの高いキャラクターを先頭にし、ドアを開けるようにしましょう。

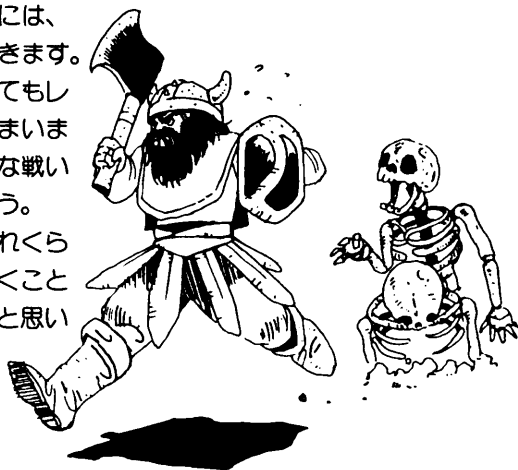
しかし、バイタリティがあるからといって、すべてのドアを開けられるわけではありません。大切な事柄に通じるドアには、それ相当のワナがしかけられていたり秘密が隠されていたりするのです。ワナをよけるには、手先の器用なキャラクターを先頭にしましょう。秘密を見破るのは、あなたの頭脳しだいです。不思議な石をドアの横にある小さな穴に入れてみるとか、石を元あった場所に置いてみるとか考えられる方法をいろいろと試してみてください。



必要な経験値だけ上げるようにしましょう。

キャラクターのレベルアップをするには、レベルに応じた経験値が必要になってきます。しかし、必要以上の経験値を積んでいてもレベルアップのさい「0」に戻されてしまいますから、必要な分だけ貯めた後、無用な戦いは避けるようにしたほうがいいでしょう。

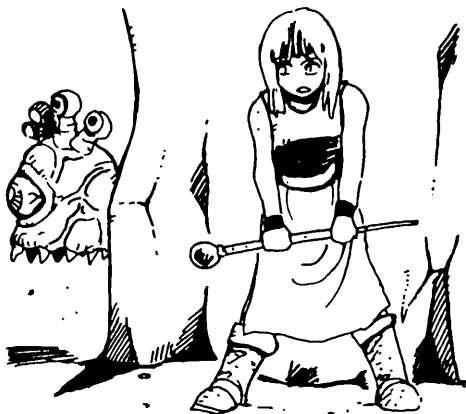
レベルアップに必要な経験値が後どれくらいなのかは「城の謁見室」で王様に聞くことができます。メモをとっておくといいと思います。



HPとMPの回復方法

MP（マジックポイント）は、自然に少しずつ回復していきます。

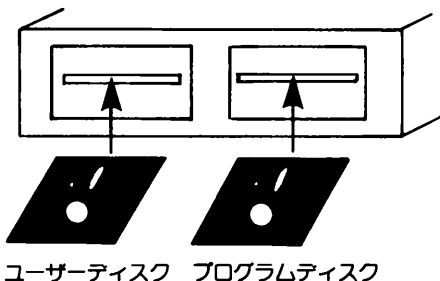
HP（ヒットポイント）は、何もせずにじっと止まっていれば、しばらくするとゆっくりにはありますが回復していきます。ですから、敵の来ないような場所を見つけてHPの回復場所に決めてもいいのですが、そういうゆとりのない場合もあります。そんな時はHEAL（キズ薬）を服用します。ひとりが服用することで全員のHPがMAX（最大値）の70%まで回復できます。



4. とりあえずゲームを始めたい人のためのインスタントパーティー。

とにかく手つとり早く何でもいから冒険に出かけてしまいたい人のために、すでにある程度の能力を持ったキャラクターで編制したインスタントパーティーを特別に用意しました。このパーティーでさっそく冒険へ旅立ち、ゲームのコツをつかんでしまうのもいいですね。

- [1] プログラムディスクをドライブ1に、ユーザーディスクをドライブ2にセットしてください。

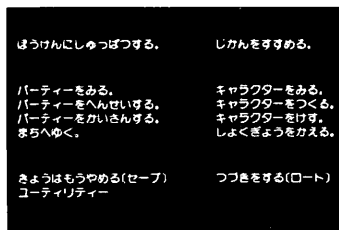


- [2] 電源を入れてください。

- [3] しばらくするとタイトル画面が表示されますから、何か好きなキーを押してください。城の中（メニュー画面）が表示されます。



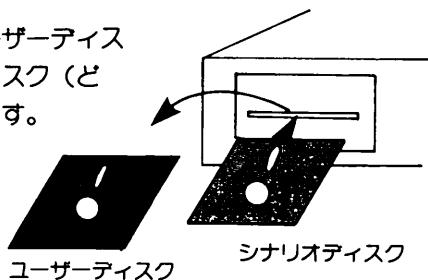
タイトル画面



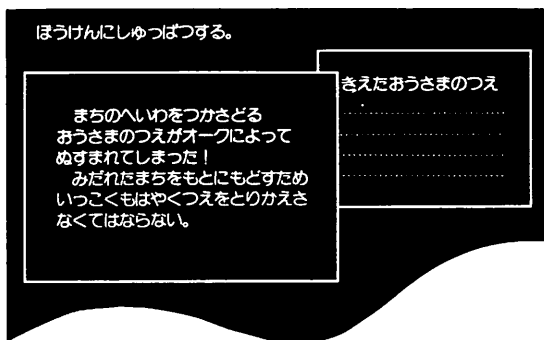
城の中（メニュー画面）

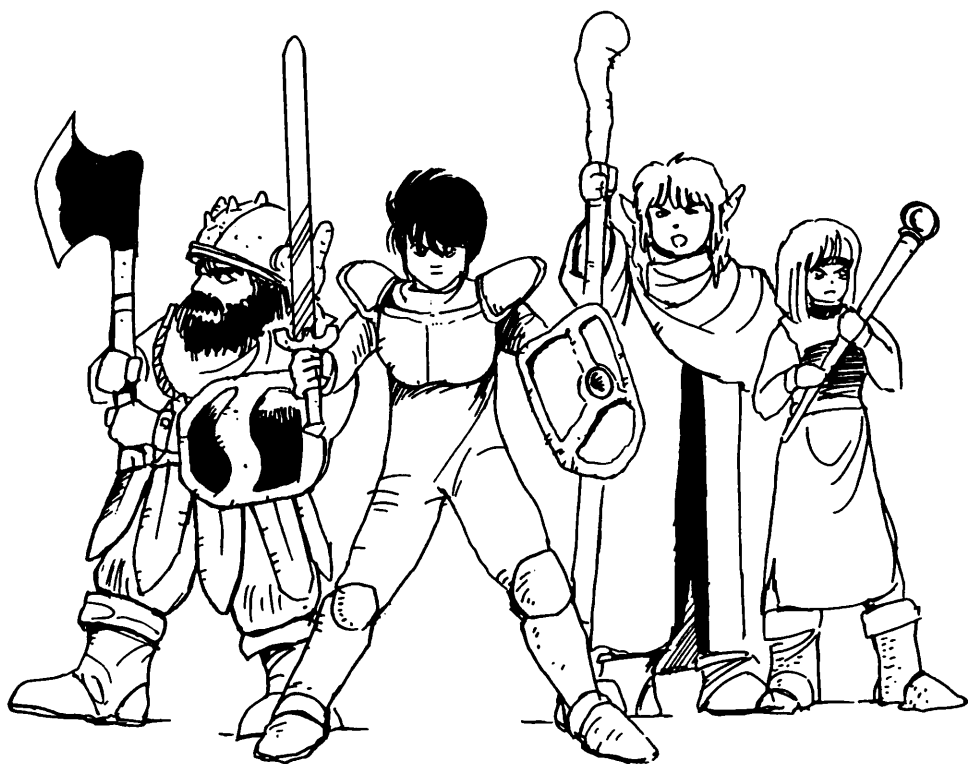
- [4] スティック（キーボードの場合はテンキー）で、「つづきをする [ロード]」を選び、Aボタン（キーボードの場合はZキー）を押してください。続いてLOADの番号を聞いてきますので、0を入力してください。

- [5] 次にドライブ2に入っていたユーザーディスクを抜き、かわりにシナリオディスク（どれでも好きなもの）をセットします。

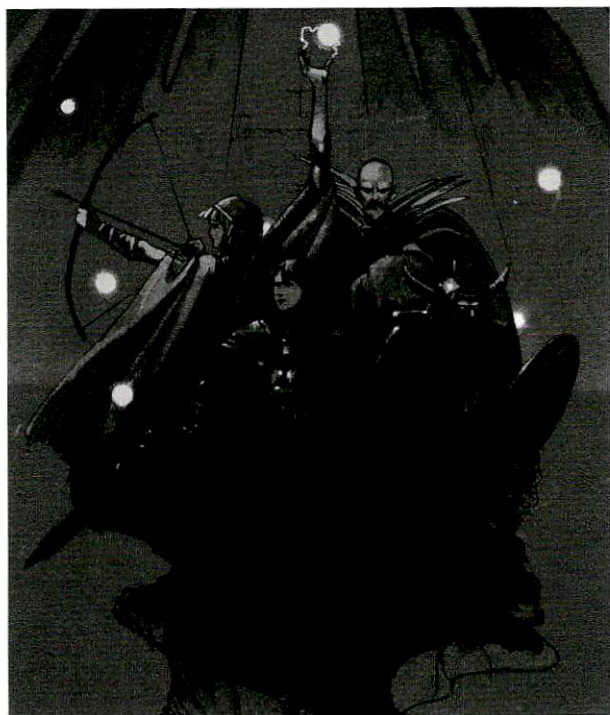


- [6] 「ぼうけんにしゅっぱつする。」を選んでⒶボタンを押してください。
- [7] ドライブ2に入れたシナリオディスクに入っている5つの冒険の題名と、今選ばれているシナリオの説明が表示されますから、スティックをたてに動かして好きな冒険を選びます。
- [8] どれかのシナリオを選び出し最後まで読み終わったら、Ⓐボタンを押してください。これで完了。冒険が始まりました。





魔法の書



【目 次】

■序 章	45
序 文	46
七惑星の神々	47
邪悪なるもの	50
魔法の処方	52
■薬草の書	53
■攻撃の魔法	65
■防御の魔法	91
■治癒の魔法	103
■変換の魔法	107

魔力の名称

頁

・攻撃

ABSORB	魔法	EFWA	83	S. EXPLOSION	魔法S	82
ACID STORM	魔法	E.....	76	S. THUNDER	魔法S	79
AIR SLASH	魔法	EFW	76	SAINT FIRE	魔法	EFWAS	67
AIR-HAND	魔法	E.....	74	SPARKS	魔法	E·WAS	71
ANGUISSH	魔法	EFWA	78	STAR BLADE	魔法	EFWAS	76
ASCENSION	魔法S	73	STAR FLARE	魔法	E·WA	86
ASTRAL FIRE	魔法S	84	STONE TOUCH	魔法	E.....	78
ASTRAL WAVE	魔法S	71		魔法	E.....	56
BLAST BLADE	魔法	E.....	80	STORM	魔法	EF.....	66
BLAZE	魔法	E·WA	74	SUCTION	魔法S	85
BOMBARD	魔法	EFWAS	75	SUFFOCATE	魔法	E.....	83
COLD GALE	魔法	EF.....	78	SUN RAY	魔法	EFWAS	73
CORROSION	魔法	EFWA	77	SUPERSONIC	魔法	EFW...	83
CRUSH DOWN	魔法	E.....	68	THUNDER	魔法	EFWA	67
D-CORROSION	魔法	EFWA	82	TORNADO	魔法	EFW...	80
DEATH	魔法	EFWA	87	TOUCH DEATH	魔法	EFWA	81
DEG-DEATH	魔法	EFWA	74	X-RAY	魔法	EFWA	80
	魔法	EFWA	57				
DEG-DELUGE	魔法	EF·A	87	・防御			
DEG-FIRE	魔法	E·WA	81				
DEG-FREEZE	魔法	EFWAS	68	ANTI-MAGIC	魔法	Mag ic	92
DEG-NEEDLE	魔法	EFWAS	85		魔法	Mag ic	61
DEG-POISON	魔法	EFWA	84	BARRIER	魔法	E·W...	96
DEG-THUNDER	魔法	EFWA	85	BLIND	魔法	EFWAS	95
DELUGE	魔法	EF·A	77	CHAIN	魔法	E.....	98
DESTROY A.	魔法A	89		魔法	E.....	97
	魔法A	57	CONFUSION	魔法	EFWAS	59
DESTROY E.	魔法	E.....	89	D-HYPNOTIZE	魔法	EFWA	95
	魔法	E.....	57	DISPEL	魔法	99
DESTROY F.	魔法	·F.....	88	EXOCISM	魔法	100
	魔法	·F.....	57	FIRE WALL	魔法	E·W...	99
DESTROY S.	魔法S	87		魔法	E·W...	59
	魔法S	55	FOG BANK	魔法	EF.....	96
DESTROY W.	魔法W	82		魔法	EF.....	60
	魔法W	55	GO MAD	魔法	EFWA	93
ERADICATION	魔法	EFWAS	70	GRIT WEAKEN	魔法	EFWAS	101
EXPLOSION	魔法	EFWA	86	HOLY WATER	魔法S	102
F. BOOMERANG	魔法	E·WA	69	HYPNOTIZE	魔法	EFWA	94
FIRE FOX	魔法	E·WA	70	ICE WALL	魔法	EF·A	93
FIRE STORM	魔法	E·WA	66		魔法	EF·A	58
FIREWORKS	魔法	E·WA	74	ILLUSION	魔法	EFWA	99
FLAME	魔法	E·WA	68	INVINCIBLE	魔法	EFWAS	96
FLAME BURST	魔法	E·W...	72		魔法	EFWAS	62
FLASH FLOOD	魔法	EF.....	73	LOST MEMORY	魔法	EFWAS	94
FREEZE	魔法	E·WA	79	LOST MORALE	魔法	EFWAS	102
	魔法	E·WA	55	NEGATE	魔法	EFWAS	97
GAS SPOUT	魔法	E.....	69		魔法	EFWAS	62
GOD THUNDER	魔法	EFWAS	75	PEACE	魔法	EFWAS	94
IGNISION	魔法	E·WA	89	PROTECT	魔法	EFWAS	99
INDIGNATION	魔法	EFWAS	80		魔法	EFWAS	59
IRON BULLET	魔法	E.....	72	S. CHAIN	魔法S	100
JET STORM	魔法	EFWAS	88		魔法S	61
LIGHT CROSS	魔法	EFWAS	77	SAND STORM	魔法	EFW·S	102
LIGHTNING	魔法	E.....	71	SCARE	魔法	EFWAS	97
METEOR	魔法	EFWA	72	SENILITY	魔法	EFWA	101
	魔法	EFWA	56		魔法	EFWA	62
NAPALM	魔法	E·WA	88	SHIELD	魔法	E.....	92
NEEDLE	魔法	E.....	67		魔法	E.....	95
POISON	魔法	EFWA	75	SLEEP	魔法	EFWA	95
PULSE STOP	魔法	E.....	69	SLOW	魔法	EFWAS	101
RESOLUSION	魔法	EFWA	79	SPELL BOUND	魔法	EFWAS	100
ROCK RAIN	魔法	EFWA	86	STILL AIR	魔法A	98
					魔法A	60

魔法索引

有効元素▶E=地, F=火, W=水, A=風, S=霊

魔力の名称	種別	有効元素	頁
・防 御			
STILL FIRE	魔法	・F・・・	100
	薬草	・F・・・	61
STILL WATER	魔法	・・・W・・・	98
	薬草	・・・W・・・	60
SWOON	魔法	E F W A ・	92
TIMIDITY	魔法	E F W A S	102
TURN SPELL	魔法	M a g i c	93
TURN UNDEAD	魔法	・・・S	101
UN-CURSE	薬草	E F W A S	58
・治 癒			
ADD TO LIFE	魔法		104
CURE	魔法		105
	薬草		63
GIVE VIGOR	魔法		106
HEAL	魔法		104
	薬草		63
MELT	魔法		106
	魔法		63
REJUVENATE	魔法		104
RESURRECT	魔法		105
	薬草		64
STONE FLESH	魔法		110
	薬草		64
・変 換			
CHANGE AIR	魔法		109
	薬草		64
CHANGE IDOL	魔法		110
EXIT	魔法		109
FLY	薬草		64
RDUSE LIFE	魔法		109

序 章



この書物に書き記せしこと、我がソーサリアンの家に代々伝わりし奥義なれば、この書物手にしたる汝すなわち、我がソーサリアンの血を受け継ぎし者なると悟るべし。

我が家系代々魔力を操りて、七惑星の神々に仕え天の宮に住みしが、ある時天の洞窟より邪悪なるもの逃げ去りて、この地上へ下りたり。我が祖先神々の命を受け、この邪悪なるもの滅ぼさんと地上に降りたるが、地上すなわち天の宮と違いて時の流れ早きものなれば、命の火たちまち燃え尽き、一代をもってこれを滅ぼせじと悟り、我が祖先地上に根を下ろし代々その意思を伝うものなり。

汝、我がソーサリアンの血を受け継ぎて、この書物読みたるのちは、すみやかに祖先の意思受け継ぎて、邪悪なるもの滅ぼさんと欲すべし。

しかるに邪悪なるもの強大なる魔力使いて、もはや人間なりたる汝、その力はなほ及ばざるなり。さらば我がソーサリアンの家に伝わりし魔力の奥義、汝に伝えんと欲し、ここに書きとどめんと思いたるなり。

されどこの魔力、いかに我がソーサリアンの血を受け継ぎし汝といえども、たやすく操れんと思うべからず。この魔力すなわち汝の全心全霊をもちいてかけたる荒わざなれば、汝心身、靈魂、知性、技術の鍛え極みならざれば、この魔力効果現さぬものと悟るべし。

さらば汝のソーサリアンたる力鍛えしために、この書物開きてのちに、汝に5つの試練与えしものなり。汝並びに汝と同じく我がソーサリアンの血を引き、こころざし同じくする仲間集め、すみやかに5つの試練に挑戦すべし。

我がソーサリアンの血を受け継ぐ者、天なる神々の加護にあずかれば、汝天なる神々の魔力召喚し、様々に組み合わせしめて、その力もちて5つなる試練乗り切るべし。汝、真の勇者なれば、天なる神々いかなる困難もこれを排除したりて、汝を守り助くなり。

汝、真の勇者たりて、天の神々の加護あらんことを……。

天の宮にあらしめる七惑星の神々のこと、以下に書き示すなり。

§ 太陽神



太陽の神すなわちあらゆる生命の源なれば、生命力、活力、創造性、再生の力司るなり。その力あらゆる魔法の基本なるものなれば、初歩的な魔術より高等魔法まで、無限の力与え給うなり。またこの力、幸運なる星の神々の力とあい合わされば、すなわち万物を産みて創造せしむる力となり、この力戦いの神の力と合わされば、すなわち破壊の力となれり。また汝太陽の神と心通わすことによりて、体力及び活力を神より与え賜れるものなり。

§ 月神

月の女神すなわち月、太陽の光受けて輝き、夜の闇明らかにせるものなれば、その力、闇の中にうごめきたる靈性なる魔もの退治せしむるに、欠くべからざるものなり。月の光すなわち太陽の光はね返したるものなれば、またものごとをはね返す魔力にもその力不可欠なり。また月の、海の干満を操れりことは、女神水をも司る力有するなり。されば水を用いし魔力すなわちその力必要ならしめり。また汝月の女神と心通わしたれば、魔力に対する抵抗力与え賜れり。



§ 水星神



水星の神すなわちあらゆる知識と学問にたけ、知性、言語、コミュニケーションを司り、同時にものごとの移動にかかわりし神なれば、言語や時間、移動に関する魔術には、この神の力不可欠なり。また水星の神は風を操りて、ものごとを広く伝搬したる神なれば、風の力もちうる時、かならずその力必要ならしめり。

この神のみわざ多岐に及ぶものなれば、この神の力と組み合わせられし神々の力によりて、効果さまざまに変われり。汝、水星の神と心通わしたれば、汝のうちに知力及び魔法の攻撃力、与え賜れりものなり。

§ 金星神

金星の女神すなわち導き、調和、均等、平和、浄化を司りし神なれば、汝争いを避け、平和なる道を選びしときに、必要なる魔力を与え給うものなり。またこの女神、太陽の神の力を得て、明けの明星、宵の明星となりて輝きしときは、浄化の魔力現れ、邪悪ことごとく洗い清めるなり。よってその力癒しの魔力に欠くべからざるものなり。また女神の調和、均衡たる力は、互いにあい反したる神々の力、合わせたる力現せるなり。汝、金星の女神と心通わせたれば、ものごとの巧みさを与え賜れるなり。



§ 火星神



火星の神すなわち戦いを司る神なれば、その力あらゆる攻撃魔力の核となるものなり。また破壊や減びの力合わせ持ち、それすなわち火象にあい通じるものなり。またこの力、炎の突如発火したるがごとく、他の神々の力一つに集約せしめ、一気に放したるパワー持ちたるなり。汝、火星の神と心通わせたれば、攻撃力与え賜れるなり。

§ 木星神

木星の神すなわち幸運、英知、正義、神々への祈りを司る神なれば、その力、汝を守りたる魔力及び、正義の力を発する核となるものなり。またこの神は太陽神に次ぐ力有せしものなれば、魔力の根源となりうる力持つものなり。この力太陽神の力と合わさるときは、強大なる力となりて、治癒、復活の力現るるなり。汝、木星の神と心通わせたる時は、汝の霊性高まりて、防御力賜れるものなり。



§ 土星神



土星の神すなわち死、暗黒、束縛を司るものなれば、不吉なる魔力用うるに、その力不可欠なり。攻撃には強大な力となりうるなれど、使い方誤りしとき、その呪い汝に返り来ると思ふべし。この神大地の象に似たるところあらば、汝この神と心通わしたるときは、汝の人間性及びカルマに変化与えるものなり。

邪悪なるものについて以下に書き記さん。

この世界に存在せる全てのものは、地・水・火・風・空の5つの元素より作られしなり。また人間の、地は骨であり肉であり皮であり、水は血液であり体液であり涙であり、火は体温であり活力であり、風は息吹であり、空は霊であり魂であり命であるごとく、この世の生きとし生けるものはみな、この地・水・火・風・空の五大元素が、あい合わさり調和したりて存在しえたり。

しかるに邪悪なるものの作り操りし魔もの、地・水・火・風・空の何れかの要素の欠けたるにより、何れかの要素強まりしものたちなり。よってその邪悪なりしものたちの、その容姿、習性を知ることによりて、いずれかの象を持ちし魔ものかを、計り知ること可能なるなり。

§ 地象に属したるもの

地を這いて、地上にて生まれ、死して土に還りしものは、みな地象に属したるものなり。ゴブリン、オーク、ドワーフ等の人の形をしたるもの、あるいはコカトリス、スコーピオン等の動物系のもの、地象なるものが多きなり。人間もまた地象なれば、それは祖先の樂園にて犯せし罪ゆえになり。

§ 火象に属したるもの

燃えさかる炎、火山の溶岩より生まれしものども、みな火象に属したるものなり。ファイヤーエレメントのごとき炎の姿表せしものども、邪心を持ちたるイスリートのごとき、炎を武器としたる魔もの、火象たるもの多きなり。これらのもの、その資質によりて水を恐れ嫌うなり。

§ 水象に属したるもの

水のごとき液体またはゼリー状の流動体をしたるもの、水の中をすみかとなしたるもの、みな水象に属したるものなり。スライム、オークジュリー等のスルヌル、ヌメヌメしたる魔もの、クラークンのごとき水中を生活の場としたるもの、半魚人のごとき両生類タイプの魔ものことごとく、水象たるものと思ふべし。これらのものみな、火を恐れ、忌み嫌うなり。

§ 風象に属したるもの

空を飛び、風に乗りたるもの、みな風象に属したるものなり。風象のほとんどの魔もの、空気にあい混じりて、その存在を明かさざるものなれど、唯一よこしまな心をいだきしダーク・シルフ、姿表せし風象たる魔ものと言えるなり。

風象の魔もの、邪悪なる竜巻き、汚れたるカマイタチなどの空気を使って攻撃をしかけるなり。これを倒すには魔力に頼らざるほかなし。

§ 空すなわち靈性に属するもの

死せる靈魂、空中を漂いし魂など、本来実態なきものみな、靈性に属したるものなり。スケルトンのごとき怨靈の宿りたるがい骨、またはマミーのごときよみの世界に住めしものが、何かのかたしろにやどりたるもの、全て靈性に属すものと思ふべし。これらの魔もの、この世のものならざれば、いかなるわざつかいたるか未知なるゆえ、くれぐれも注意すること忘るべからず。

魔法の効力及び用いかたについて書き記さん。

汝を守護せしむる神々の力合わせ用いて、さまざまなる魔力現れん。その魔力、後に記せし120の力存在せしむれど、この書物よこしまなる心持ちし者のおちしことかながみて、その術の処方使い方等、あえて伏せるものなり。

さらば汝、自らその魔力使い試み、その力いかなる魔力なるか悟りて、その処方自ら書き加うべし。それすなわち汝の試練の一部なれば、汝真の勇者ならんため、この魔力の奥義自らの力もちて解き明かすべし。

汝、知恵あるものなれば、この謎すでに解き明かせしものと思えども、汝の旅立ちを祝いて、3つの鍵を汝に授けり。

§ 第一の鍵

この魔力、何かのかたしろに宿して用うるものなれば、汝まず魔力を宿せしかたしろを手に入れるべし。しかるのち、知恵在る者に頼みて、その魔力かたしろに封じ込め、あるいは魔力あるものを調合してもらうべし。但しこの魔力、先に延べたるごとく、汝の全身全霊を用いて行うものなれば、汝の資質、知性、体力、人間性等によりて、いかようにも変化するものなり。すなわち汝の力によりて、効力全て発揮できぬものもあると知るべし。

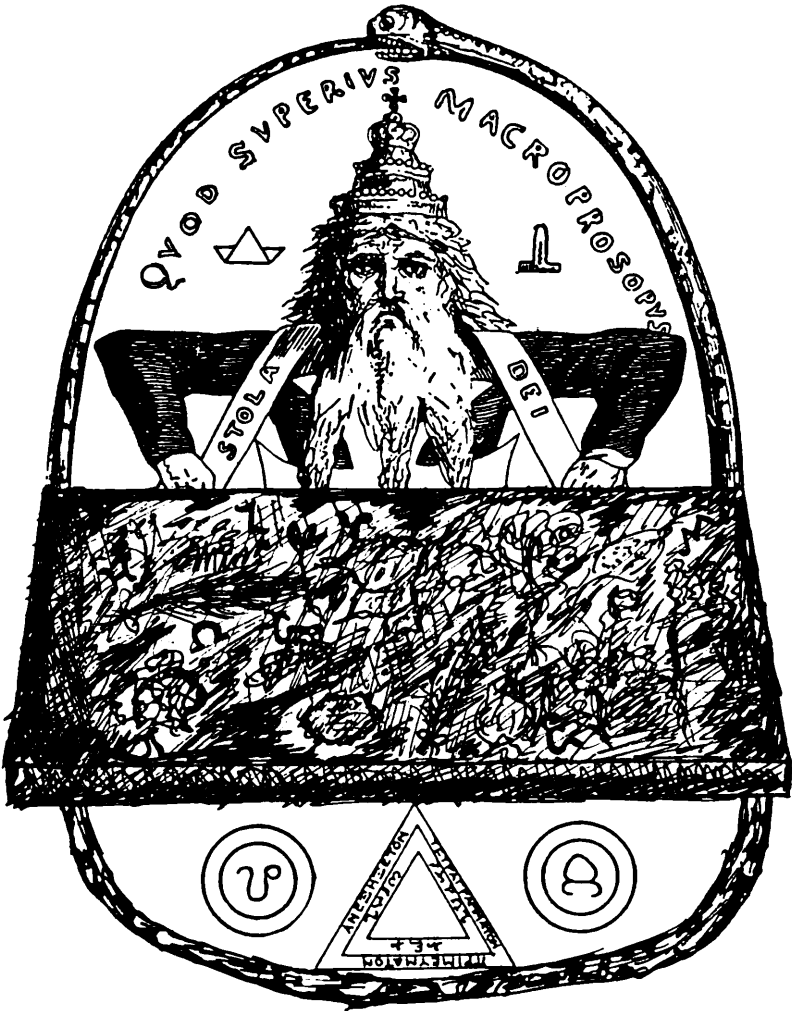
§ 第二の鍵

魔力すなわち神々の力によりて現れしものなれば、神々の支配しものによりてその性格形なすものなり。つまり火の魔もの攻撃したるに、火の性格の魔力用うれば、火の魔ものたちまちその性格を増し、かえって魔力あだとなるなり。魔ものの習性悟りて用うべし。また汝知恵あるものなれば、その魔力いかなる効果現すかによりて魔力の性格を読み、加護を与えし神々の魔力を悟るべし。

§ 第三の鍵

七惑星の神々の加護ことごとく宿せし魔力は、これすなわち神聖にして、最強なる魔力と悟るべし。この力もっとも気高き魔力ならば、天から下りし邪悪なるものを、唯一打ち破りしものなればなり。

藥草の書



魔力を宿せし薬草について書き記さん。

汝高等なる魔法を使うに能わざるうちは、薬草を調合せしめて初歩的な魔力持ちうべし。薬草はベルベーン、ラベンダー、セージ、ヒソップ、セボリーなどあれど、それを調合せしめて聖なる薬となさざれば、その力現れることなきものなり。この調合法易しからぬものなれば、町の薬商いしたるものに頼みたるが無難なりといえるべし。しかしこれ、神々の力持ちうるよりはいと易しきものなるなり。

以下に魔力を宿せし薬草の所在、書き残すなり。

ベルベーン、これすなわちくまつづらのことなり。この薬草古来よりドルイドの魔法儀式にもちいられし由緒ただしき薬草なり。そのなごりによりて、聖なる遺跡の中におい茂るものなるなり。

ラベンダー、すなわちかぐわしき香り漂う青き細かき花なり。この薬草古来より、鎮痛及び催眠の薬にもちいられ、大いなる魔力現せるものなり。この花月の晩、暗き森の闇の中にてひっそりと輝くと伝わるなり。

セージ、すなわち乾きたる土地に、唯一緑なす命の草なれば、この薬草、大いなる魔力宿すとしんじられるものなり。この薬草、命の火をともし、邪悪なる毒を消し去るものと伝わる。この草砂漠に多く生えしものなり。

ヒソップ、すなわち聖なるものの象徴にて、邪悪なる心、身体、魂をも洗い清むる力やどすなり。そのこと旧約聖書にも書き記されしものなれば、この薬草の大いなる力、計り知ることできるなり。高き山の高峰に茂るものなり。

セボリー、すなわちきだちはっかのことなれば、すがすがしき香りあたりに漂わしたりて、強力なる魔力現すなり。この力生命力にかかわりしものなると伝わりなり。沼の岸辺のみずみずしき土地に生えるものなり。

§ DESTROY W.

汝、邪悪なる水の魔ものに襲われしときは、タンジョンの聖なる儀式をおこないし場に植えられしベルベヌと、黒き森に隠れ咲きたるラベンダーと、荒涼たる砂漠に生えしセージ、高き山の頂きのヒソップをもって、聖なる薬を作るべし。この薬すなわち火の精霊サラマンダーを召喚せしむ魔力持ちて、水の魔ものたちまち蒸発せしむるなり。この力火象のもの効能わず。

§ FREEZE

汝、邪悪なる魔ものを凍えつかせて、氷の柱へ封じ込めんと欲すれば、汝暗黒の森に咲けるラベンダー、荒涼たる砂漠に緑なすセージ、水清き沼のほとりのセボリーとをあい混ぜて、冷気を呼び起こせし薬作るなり。この薬すなわち氷の館に住む雪の精呼び覚まし、その魔力もちうるものなれば、風の魔もの、大地の魔もの、たちまち凍えつきしものなり。

§ DESTROY S.

汝、邪悪なる霊に襲われ窮地に追い込まれしときは、聖なるタンジョンの儀式の場に植えられしベルベヌ、黒き森に隠れ咲きたるラベンダー、風の砂漠のセージ、底なしの沼のほとりのセボリーとをもちいて、聖なる薬作るべし。この薬、心清める働きあれば、邪悪なる霊ことごとく滅び去るなり。この魔力霊体だけに効果ありしものなれば、他の魔ものに対しては力なきものなり。

§ STONE TOUCH

汝、大地を這^{はらば}いし邪悪なる魔もの、法力をもちて石と変えんと欲すれば、聖なるダンジョンのベルベース、高き山の頂きのヒソップ、清き水たたえたる沼のセボリーとを持ちて、聖なる薬作るべし。この薬すなわち火と水と風と聖靈のみわざ表し、薬たちまち天に昇りて、地上へあまねく飛散せしむなり。これに触れし大地の魔もの、ことごとく石と化すものなり。

§ METEOR

汝、天空に輝きたる星々を降らして魔ものを打ちのめさんと欲すれば、底なしの沼のセボリーと、天を突く山の頂きのヒソップ、邪悪なる森のラベンダーを用いて聖なる魔薬を作るべし。この薬METEORの魔力宿るものなれば、天の星たちまち地上に降り落ちて、魔ものことごとく打ちのめされるなり。この魔力形なき霊体には効あらざるものなり。

§ DESTROY F.

汝、邪悪なる水象の魔ものに襲われ、窮地に追込まれしときは、汝ダンジョンのベルベース、暗の森のラベンダー、高き山の頂きのヒソップ、黒き水たたえし沼辺のセボリーとを混ぜて、聖なる薬作るべし。この薬DESTROY F.の魔力宿るものなれば、すなわち水象の魔ものことごとく滅び去るなり。この魔力火象の魔ものだけに効果ある力なりけり。

§ DEG-DEATH

汝、邪悪なる四象の魔ものに襲われしときは、荒涼たる砂漠に唯一緑なすセージ、高き山の頂きを包みしヒソップ、底なしの沼の岸辺のセボリーとをあい混ぜて、聖なる薬作るべし。この薬すなわち邪悪なるものを死にいたらしめる力あるなれば、四象の魔ものことごとく滅ぶなり。邪悪ならざるもの並びに靈性のみにて存在したるものには効目なきものなり。

§ DESTROY A.

汝、邪悪なる風象の魔ものと闘いて、窮地に迫込まれしときは、汝ただちにベルベヌ、セージ、ヒソップ、セボリー等の薬混合し、聖なる魔力召喚すべし。この魔力すなわち風象なる邪悪の魔ものを滅び去らしめん魔力なれば、火の精、水の精、大地の精および、神々が遣わしたる聖靈の力によりて、風象の魔ものことごとく滅び去るなり。この魔力風象にのみ効果あらしめん。

§ DESTROY E.

汝、邪悪なる地を這う魔ものに襲われしときは、ラベンダー、セボリー、ヒソップ、セージ等の聖なる薬草を集めこれを調合すべし。この薬、DESTROY E.の魔力を宿せしものなれば、地象の魔ものたちまのたうち苦しみて、地を這う魔ものことごとく打ちのめすなり。この薬、地なる魔ものを滅ぼすための薬なれば、他のいかなる魔ものにも効果なきものなり。

§ UN - CURSE

汝、悪しきものどもの呪いを解きて、呪われしいまわしき戦いを止めんと欲すれば、尊き^{とうと}ドルイドの犠牲捧げしダンジョンの、その血を吸いて茂りしベルベースと、青き樹海の暗き時間の淀みの中で、スズランの花に結びし朝露のしずくを受けて咲くラベンダーをもちて、呪いを解きしUN-CURSEの魔力の薬作りもちうべし。戦い止みて汝等の呪い解けるなり。

§ SHIELD

魔ものひとつをも、汝とその仲間になづくること避けたし時は、聖なるダンジョンのベルベースと、風の砂漠のセージを探すべし。この薬草手に入らば、SHIELDの魔力、汝に与えらるるものなり。SHIELDとは、聖なる大楯なれば、汝とその仲間をあらゆる邪悪の手より護るものなり。これ大いなる神のつくりたまひし楯なれば、ひとつとして能くこれを破壊する魔ものなし。

§ ICE WALL

汝を護るは大神の楯のみにあらず、ラベンダーとセージもちうれば、^{よる}旧き氷穴に時を越え眠りたる精霊の封印とかれ、その冷氣一千里を^{はらば}這いて、汝が身をとる巻かん。これすなわち氷の楯と呼び、氷の精霊、汝に従うことのしるしなり。汝、友と旅すること、友をも護る大楯とならん。但し氷の精霊は、水のもの、^{けんぞく}霊のものの眷属なれば、これに属する魔ものどもを防ぐこと^{あた}能わずなり。

§ CHAIN

汝、大地の魔ものの力を避けるときは、CHAINの術が効ありなん。まず聖なるダンジョンのベルベース、青き樹海のラベンダー、風の砂漠のセージことごとく混ぜ、この薬もちて、「CHAIN」の呪文となえみるべし。地より出でし魔ものども、動かずなりぬ。但し、ひとたびの呪文によりては、ただ一体の地の魔ものよりほかに動きを封^{あた}ずること能わずなり。

§ FIRE WALL

汝、地底に住むもの、水に寄りし魔もの等、ことごとくこれを避くこと欲する時は、“炎の楯”をもちうるがよし。聖なるダンジョンのベルベース、山の高みのヒソップを混るべし。火の精、汝に力を貸したもうて渦まく火炎を壁となし、魔ものどもを防ぐ。この火炎の壁を呼びてすなわち“炎の楯”と言うものなり。但し、同じく火より生まれし魔ものと、悪霊には効なきものと知れ。

§ PROTECT

汝がその身を護るに益あるものに、“強固なる盾”というがあり。これを手に入れんと欲すれば、青き樹海のラベンダー、山の高みのヒソップを混ぜ魔力使うなり。この楯、命もちたる金属オリハルコンをもちてつくられ、溶岩王の熱き息吹と岩石王の拳^{こぶし}によりて鍛え上げられし、最強の楯なり。悪しき者ども、ひとつとしてこれを通^{あた}ること能はずはなし。

§ STILL AIR

汝、空気より生まれし邪悪のものに悩まされし時は、風封じを用うべし。まずベルベーン、ラベンダー、ヒソップを混ぜて薬を作り、次に心で「STILL AIR」と唱えるべし。空気の流るるを止むるゆえに、空気にとけて悪をなすものどもも動くこと能^{あた}わずなるなり。但し、呪文ひとつで風の魔ものひとつの動きを封ずるのみと知れ。

§ FOG BANK

汝、赤い砂漠のオアシスに生えしと伝わるセージなる草と、天の高みをつらぬきし山の頂きにのみあると伝わるヒソップなる薬草を用いて、聖なる薬作りしときは、汝たちまちその姿、聖なる霧につつまれて、魔ものとあい触れても汝汚ることなきものなり。ただしこのみわざ、水と風と聖霊^{なまわ}の力賜りしものなれば、水の象、風の象、及び霊性のものには効果なきものなり。

§ STILL WATER

STILL WATERの術、これも魔法のうちで最も易きもののひとつなれど、汝が水に属する敵にあい対する時、その効ありがたき術なり。まずベルベーン、次いでセージ、そしてヒソップの順に薬草を混るべし。水に属する敵、火に遇いたるがごとくに動かずなりぬ。但し、下級の術によりて、ひとたびに一体の火の魔ものをのみ、封ずるものなり。

§ STILL FIRE

汝を襲わんとする火の悪魔、悪鬼どもの力を封ずるには、STILL FIREがよき魔法なり。青き樹海のラベンダー、風の砂漠のセージ、高き峰のヒソップをあい混ぜて、STILL FIREの魔力を呼び起こすべし。但しこのSTILL FIREの魔法、下級の魔術師のもちうる易き術なるが故に、炎の魔もの一体の動きを封ずるばかりなり。

§ ANTI - MAGIC

汝、ベルベースとセボリーあい混ぜし時は、黄金の光汝を囲みて、その身を護らんとす。すなわち、地のもの、火のもの、水のもの、風のもの、霊のもの、存在せるすべての魔もの、その力を失うなり。たとへ邪悪なるもの身の先一寸に迫れども、汝が身に触ることなし。汝、この術もちうる時、ひとつとして恐るるものなし。

§ S. CHAIN

汝、霊の悪なるものに憑かれ、苦しめられし時、その霊の動きを止むる術をもちいること、可なり。まずベルベース、ラベンダー、セボリーをあい混ぜて、「S. CHAIN」の呪文を唱えれば、汝につきまとい、呪縛する霊、動かすなりぬ。但し数多くの霊汝をとり囲み襲い来るときは、効率よき術とは言い難し。なぜならば、この呪文、ひとたびに一体の動き止むるのみなればなり。

§ INVINCIBLE

汝、セージとセボリーを混ぜ合わせ、聖なる魔力の薬作りて、INVINCIBLEの魔力呼び起こせば、汝のエネルギー、もとの十倍にふくらむなり。INVINCIBLEとはすなわち無敵のことなれば、汝の力に匹敵するものはなし。いかなる魔ものも邪悪の力も、汝の髪一本を切ることできはせぬであろう。これ力の源、神々の助けを受くる魔法ゆえなり。

§ SENILITY

魔ものどものちからを減ずる法に、SENILITYというあり。これすなわち、道にはずれし邪悪な魔ものの生気を抜き、老化させるによりて、その力を減ずる法なり。ベルベーン、セージ、セボリーの薬草ことごとく混ぜて薬となし、この薬の魔力魔物どもに向けるべし。肉ある魔ものの力、いちじるしく減すれども、すでに生気なき霊のものには効なきが故に、このこと心に留むるべし。

§ NEGATE

汝、魔ものどもの動きを止むることを欲すれば、沈黙の魔薬を作るべし。知恵の沼のセボリー、三日月の山のヒソップをあい混ぜて作りし薬これすなわち沈黙の魔薬なり。のちに、サラマンダーの炎のうろこを加えれば、火の柱吹き出でて魔ものどもを打たん。魔ものども時を止められ動くこと能^{あた}わずなりぬ。この魔法、名づけてNEGATEの法という。

§ CURE

汝、邪悪なる魔ものの毒気に当たりて、生命のあやうきことあるときは、神聖なるダンジョンの中に茂りしベルベースなる聖なる薬草をもちいて、CUREの魔力使うべし。ベルベースすなわち邪悪なるもの一切を排除し清むる力宿る草なれば、CUREの魔力その力を喚起せしめて、汝ならびに汝の治癒施せし者たちことごとく、解毒し力蘇るなり。

§ MELT

汝、凍えつきたる仲間及び、凍結したる者再び命戻さんと欲すれば、暗き森に輝き咲きたるラベンダーの花もちてMELTなる魔法呼び起こすべし。MELTすなわち命の炎燃やしせしめて、うちなる魂の温もりたるにより、凍えし身体の水解かさせしめ、再び生命宿らせしめたる術なれば、凍え死にし仲間及び、氷に閉ざされしものたちまち蘇生せしむるものなり。

§ HEAL

汝、邪悪なる魔ものと闘いて、生命の力弱まりしときは、荒涼たる砂漠の中に唯一緑なす生命の草セージをもちて、HEALなる魔力の薬作りもちうべし。セージすなわちこの大いなる宇宙にあふれし神々の力、自らの命となる草なれば、HEALなる回復の魔力もちいたる汝の身体にセージの魔力宿りて、汝たちまち生命の力総身にあふれ宿りたるなり。

§ STONE FLESH

汝、自ら石となりし仲間、あるいは魔ものの魔力によりて石像と化したる仲間救おうと欲すれば、月昇りし山の頂きにて星の滴集めたるヒソップなる薬草もちいて聖なる薬作るべし。この薬すなわち石と化したるその者の身体、再び肉なるものに蘇りせしめて、命の炎再びともすものなり。

§ RESURRECT

汝、邪悪なる敵に倒されし仲間及び死せる者の魂を再び蘇らさしめんと欲すれば、命の水あふれし聖なる沼に茂れるセボリーをもちて、命の薬作りもちうるべし。この薬RESURRECTの魔力宿すものなれば、すなわち生命のともし火消えたる身体に、再び命呼び戻すわざなるなり。

§ CHANGE AIR

汝、邪悪なるものと出会いて、その魔ものに知られざるにその傍らを通り抜けんと欲すれば、闇なる森に隠れ咲きたるラベンダーと、聖なる水をたたえし沼の岸辺のセボリーとをあい混ぜ、不思議の薬作るべし。この薬ひとたび汝の身体に振りまけば、汝の身体たちまち空気と化して、姿たちまち消ゆるものなり。

§ FLY

汝、空の高みを飛びて、汝の行く手はばむ障害物および魔ものたちをよけ進まんとして欲すれば、汝聖なる草のことごとくを混ぜて、魔女たちが空をかけめぐりし飛行薬を作るべし。この薬聖なる魔力をもちて汝の重さなくするものなれば、汝たちまち風にのりて空を飛び、海山いとやすく越せるものなり。

攻撃の魔法



§ STORM

汝、大地と炎の魔ものにさいなまれしときは、天に向かいて十字を切り、「STORM」という呪文を唱えよ。STORMは神々の起こせし嵐なり。風の精霊ジュールフェと水の精霊ウンデーネが、汝のもとより八方に飛び去り、嵐となりて魔ものを倒さん。但しこの魔力は風と水の力なれば、風と水の魔ものにおいては逆に邪悪なる力となりて戻り来たらん。

§ FIRE STORM

汝、水と風と大地の魔ものを倒さんと欲すれば、火と風と魔力を操りし神々に祈るべし。すなわちこれFIRE STORMの魔法なれば、火の精霊サラマンダー風にのりて現れ、聖なる炎の嵐をまき起こし、汝の敵を倒したまえり。但しこの魔力火の精のものなれば、炎の魔ものにおいては邪悪なる力となりて戻り来たらん。

§ NEEDLE

汝、地象なる敵と出会いし時は、その魔もの心の目で見すえ、魂の波動をもちて「NEEDLE」と唱えよ。NEEDLEすなわち聖なる3本の針をもちて、邪悪なる霊の魂を射抜き、その魔もの退治せしめんとするものなり。この魔力、汝の聖なる心によりて作られし魂の針を用いらば、この魔力によりて滅びしものは、ただ地象なる敵ばかりなり。他の魔もの倒すに^{あなた}能わず。

§ SAINT FIRE

汝、邪悪なる魔もの及び悪霊に襲われしときは、火と風と水を操りし神々の力もちいて、SAINT FIREの魔術召喚すべし。この魔術神々の力もちいて、聖なる炎の弾を発射せしめるものなれば、あらゆる魔ものことごとく打ちくだかれ、その命弱み消ゆるものなり。汝この魔力を使いしとき、火と水の神互いに相反するものなれば、この魔力もちゆるときはくれぐれも注意すべし。

§ THUNDER

汝、火地風水なる四象の魔もの打ち倒さんと欲すれば、空を仰ぎて「THUNDER」の呪文唱うべし。THUNDERはすなわち神々のいかづちなれば、稲妻縦横に天かけ、雷鳴天空高く轟きわたり、邪悪なる魔もの、たちまちいかづち打たれあい果てるなり。但しこの魔力、実態のなき邪悪なる悪霊を打ち砕くこと^{あなた}能わざらん。

§ DEG - FREEZE

汝、邪悪なる魔ものと戦いて、これを凍りつかせんと欲すれば、火、風、命、魔力、調和の5つの神々に祈りて、聖なる冷氣DEG-FREEZEを与え賜るべし。この冷氣すなわち邪悪なる心及び身体を凍結せしむる魔力なれば、魔ものことごとく凍りつき、その動きとめるであろう。この魔力火と霊に対しては効果なきものと心にとどむべし。

§ CRUSH DOWN

汝、形ある地象の魔ものに襲われし時は、右手にて拳を作り胸に当てがいて、「CRUSH」の呪文を唱うべし。CRUSH DOWNなる魔力すなわち、汝の魂の波動を強め、その念力の力をもちて魔ものを打ち砕きたるものなれば、魔もの汝の念力の波動のはざまにあい挟まれて、たちまち押し潰されるなり。これ形ある故に押し潰されしものなれば、形なき悪霊はこれに能わざるなり。

§ FLAME

汝、水と風と大地の魔ものを倒さんと欲すれば、右手を高くかかげて天を突き、「FLAME」なる呪文を唱うべし。FLAMEすなわち火の精霊サラマンダーを呼び越こす魔力なれば、サラマンダーの吐き出しし聖なる炎空を走りて、邪悪なる魔ものたちまち焼き滅ぼさるるものなり。これすなわち火の精のみわざなれば、邪悪なる火の魔ものには効力能わざるなり。

§ GAS SPOUT

汝、大地の魔ものを倒さんと欲すれば、「GAS SPOUT」の魔力を用いて、火と水と風の精霊を召喚せしめよ。水は火と共に合わさりて互いをさいなみ雲となる。その聖なる雲は風にのりて、魔もののまわりを取り巻かん。魔ものその雲に触れしときは、火と水と風の精霊の魔力、たちまち魔ものの命をさいなみて、魔ものその場に倒れ果てるなり。

§ F. BOOMERANG

汝、水と風と大地の象なる魔ものを倒さんと欲すれば、火と風の力に聖なる魔力みなぎらせ、炎のブーメランを飛ばすべし。すなわちこれ、FIRE BOOMERANGの魔力なれば、神々の力3つの炎の弾となり飛び至りて敵をなぎ倒し、汝のもとへ戻り給うなり。この弾に触れし魔ものことごとく、焼け苦しみて弱り果てるなり。

§ PULSE STOP

汝、獣の姿なす大地の魔ものと出会いしときは汝右なる手を左胸に当てがい、力強く拳こぶしを握りて、「PLUSE STOP」の呪文を唱うべし。PLUSE STOPの魔力すなわち、古代エジプトのカノープスの壺に納められし邪悪なる獣の心臓を握り潰す秘法なれば、かの獣の胸の鼓動たちまち弱まりて、魔ものその場に倒れ果てるなり。

§ ERADICATION

汝、邪悪なす全ての魔もの悪霊と戦わんと欲すれば、神聖なるダンジョンの頂きにて、戦いの神マース、狩りの神アルテミス、光の神アポローンに祈りて神々の力喚起せしむべし。これすなわち偉大なるERADICATIONの魔力なれば、たちまち神々の鼓動の波動を生じ、天は砕けて地上へ降り注ぎ、大地はたちまち引き裂かれて、魔ものことごとく滅び去るなり。

§ FIRE FOX

汝、水と風と大地の象なる魔ものと出会いしときは、右手にて握り拳こぶしを作り、其を大きく回して円弧を描きて、「FIRE FOX」の呪文を唱うべし。FIRE FOXすなわち聖なる鬼火なれば、火の精の作りし聖火にアストラルの宿りしものなりて、天空を揺らめき飛びながら邪悪なる魔ものを焼き尽くすなり。火と聖霊の魔力なれば、火象及び霊体においては効果能わざるものなり。

§ BLAZE

汝、地風水なる三象の魔もの打ち倒さんと欲すれば、火と魔力と神秘の力操りし神々に祈るべし。これすなわちBLAZEなる魔力なれば、聖なる炎の波打ちて天より下り空をかけ、汝の敵をことごとく打ちくだくなり。この魔力、炎を操りて魔力となすものなれば、火の魔ものにこの魔術つかいしなれば、かえってあだとなるものなり。

§ SPARKS

汝、聖なる魔力のSPARKSを使わんと欲すれば、戦いの星の神と調和の女神に十字切りて、その魔力乞い願うべし。汝SPARKSの魔力備え能うれば、聖なる魔力の力波打ちて天空を飛び、汝の敵を打ち砕かん。この魔力すなわち神々の知恵なれば、邪悪なる魔もの悪霊ことごとく打ち砕き、その力の及ばざるものあらざるなり。SPARKすなわち火花なれば火象これに能わす。

§ LIGHTNING

汝、聖なる稲妻天空に輝かせて、地上を照らし、地を這いし魔ものことごとく打ちめさんと欲すれば、神秘を操りし女神、愛と調和を与えし女神、この2人の女神の力召喚すべし。この力天に輝ける聖なる稲妻なれば、雷光たちまち魔ものを焼きて、魔もの弱り果てるなり。これ大地の象の魔もののみ効果ある魔力なれば、他なる魔ものその影響及ばざるものなり。

§ ASTRAL WAVE

汝、闇夜に邪悪なる悪霊と戦わんと欲すれば、右手の人さし指をもちて天を示し、「ASTRAL WAVE」なる呪文を叫ぶべし。ASTRAL WAVE、すなわち聖なる月の光は汝をつつみ、そのキラキラ輝けり魔力の盾は、汝の敵たる邪悪なる悪霊に襲いかかりて、その魔力でこれを滅ぼすなり。この魔力、四象の精霊のみわざなれば、効果能うものすなわち悪霊に限るものなり。

§ IRON BULLET

汝、邪悪なる地象の魔もの、鉄の弾をもちいてことごとく退治せしめんと欲すれば、風の神と神秘の女神、そしてその力を調和せしむる愛の女神に祈りて、魔力を乞い願うべし。さらば汝IRON BULLETなる魔力身につけん。この魔力、鉄の弾丸を敵に打ち込みたる魔力なれば、地象のものはことごとくこの弾に当たりて滅びさるなり。

§ FLAME BURST

汝、聖なる炎をもちて邪悪なる魔ものを焼き滅ばさんと欲すれば、左右の子指を重ね十字を作り、「FLAME BURST」の呪文を唱うべし。FLAME BURST、すなわち火の精霊サラマンダーより生じし聖なる炎、汝のもとより四方に飛び散りて、邪悪なるものを打ちてその肉体を焼き尽くすものなり。其は火の精霊のみわざなれば、火象及び肉体なき霊には効あらざるなり。

§ METEOR

汝、天空に輝きたる星々を降らして魔ものを打ちのめさんと欲すれば、火風、生命、調和を司りし神々に祈りをささげ、聖なる魔力を乞い願うべし。この魔力すなわちMETEORの魔力なれば、天の星たちまち地上に降り落ちて、魔ものことごとく打ちのめされるなり。この魔力形なき霊体には効あらざると心にとどむべし。

§ SUN RAY

汝、天空に輝く太陽の光をもちて、地上にかたちなす万物の魔もの焼き滅ぼさんと欲すれば、汝天なる光太陽を指差し、「SUN RAY」なる呪文もちうるべし。SUN RAYすなわち太陽の神の光にて、その力3すじの光の帯となり、汝の敵を焼きほろぼさん。しかるにこの力、地上にかたちなすもののみ及ぶものなれば、実態なき霊体には効果あらざるものなり。

§ ASCENSION

汝、邪悪なる霊にとりつかれ、またはつきまわられて悩まされしときは、魔力と調和の力操れる神々に乞い願いて、邪悪なる魔もの清めし力召喚すべし。この力ASCENSIONの魔力なれば、すなわち邪悪なる霊たちまち悟り開きて昇天し、魔ものことごとく汝の前より姿消すものなり。この魔力靈性^{みたま}にのみ働くものなれば、他の魔もの効果能わす。

§ FLASH FLOOD

汝、地上を這いし敵、または火の化けものごとき敵に襲われ、てっぽう水^{てっぽう}をもちて、これを押し流し去らんと欲すれば、戦いの神、水の神、生命の神、調和の神のみちからにすがりて、FLASH FLOODの魔力を喚起すべし。この魔力、聖なるてっぽう水^{てっぽう}なれば、地を這いし敵、火象なる敵ことごとく倒し流すものなるが、水に寄りて生きし魔ものどもかえって力増すものなり。

§ AIR—HAND

汝、目に見えざる^{こふし}拳もちて、魔もの打ち倒さんと欲すれば、右手の^{こふし}拳もちて虚空強く突き貫き、AIR—HANDの魔力もちうべし。AIR—HANDすなわち神々の見えざる^{こふし}拳にて、虚空を縦横に飛び走りて、邪悪なる魔ものことごとく打ち倒すなり。この魔力、火と水と風と聖霊の力集まりて成せるみわざなれば、この力の及びたるものすなわち地の魔ものなり。

§ FIREWORKS

汝、炎の雨なるハルマゲドンをもちて、地上の邪悪なる魔もの滅ぼさんと欲すれば、火、風、水、生命、調和を意味する5つの星の神々に、聖なる花ラベンダーをささげて、FIREWORKSの魔力召喚すべし。この魔力汝召喚せしむれば、火なる精霊サラマンダー、たちまち現れ火の玉を天空高く投げあげて、火の玉の雨降らせるなり。

§ DEG—DEATH

汝、邪悪なる四象の魔ものに襲われしときは、右の足にて大地に円を描き、汝その内に入りてDEG—DEATHの魔力もちうべし。汝のまわりにたちまち聖霊の玉八つ現れて、八方へ飛び散りて、邪悪なるものの命たちまち滅ぼさん。この魔力神聖なる神々の靈性によるものなれば、邪悪ならざるもの並びに靈性のみにて存在したるものには効あらざらんなり。

§ BOMBARD

汝、邪悪なる魔ものに襲われ、神々の魔力なるミサイルをもってこれを打ち倒さんと欲すれば、風の神にユリの花、魔力の神にクマツヅラ、神秘の女神に月見草、生命の神にひまわり、調和の神にバラの花をそれぞれ捧げ、BOMBARDの魔力召喚すべし。この魔力神々の聖なる魔力をもちて、邪悪なるものごとく倒せしむるものなり。

§ GOD THUNDER

汝、邪悪なる魔ものに会いてこれを滅ぼさんと欲すれば、地底の神を除くすべての神々に礼拝をささげて神々の魔力の降臨を乞い願うべし。この魔力すなわちGOD THUNDERの力宿す魔力なれば、天空にわかにかき曇り、神々の激怒のいかづち地上に鳴り響き、邪悪なる魔ものたちまち打ち砕かれん。この力聖なる神々の力によるものなれば、この力何物にも及ばざるものなし。

§ POISON

汝、邪悪なる地水火風の四象の魔もの出会いて、これを倒さんと欲すれば、左なる腕を右肩におきて、POISONの呪文唱うべし。POISONすなわち聖なる魔力によって生せし毒なれば、たちまち毒矢となりて魔もののもとへ飛び行きて、邪悪なる魔ものしびれ苦しませるなり。この毒、邪悪なる身体に効果なすものなれば、いかに邪悪なれども姿なき霊体には効及ばざるなり。

§ STAR BLADE

汝、邪悪なる魔ものと戦いて、天に輝きたる星を落としてこれを武器とし、魔もの悪霊のことごとく打ち破らんと欲するなれば、戦いの神、魔力の神、地下の神それぞれに十字を切って、神々の魔力を召喚せしむべし。この魔力すなわちSTAR BLADEの魔力なれば、この魔力もちいらばたちまち天より星の下りて、邪悪なるものたちまち切り刻むものなり。

§ AIR SLASH

汝、邪悪なる魔ものと出会いて、それを倒さんと欲すれば、汝天空を仰ぎ見て、AIR SLASHの魔力を使うべし。この魔力すなわち天より光の玉降りそそぎて、その中より聖獣カマイタチ現れるなり。カマイタチその鋭いキバをもちて魔ものことごとく切り刻み、地上に形なす魔もの倒れ去らん。この魔力、地上に形なすものに効ある術なれば、悪霊のごときはこの術能わざるなり。

§ ACID STORM

汝、流酸の嵐をもちて邪悪なる魔もの溶かし去らんと欲すれば、汝左右に腕を伸ばして「ACID STORM」なる呪文唱うべし。ACID STORMすなわち流酸の嵐なれば、汝の左右に広がりて汝を襲いし魔もの、ことごとくこの酸に焼かれ果てるなり。この術地上にかたちなすものにのみ効あらば、悪霊のごとき実態のあらざらん敵に対してはこの術効能わざるなり。

§ DELUGE

汝、大洪水を起こして魔ものを流し去らんと欲すれば、汝右手をもちて天を指し、左手をもちて大地を指し、DELUGEの魔力をもちうべし。DELUGEすなわち水なる精霊ウンデーネの巻き起こせし洪水なれば、魔ものたちまち洪水の内に飲み込まれ、溺れあい果てるなり。この魔力水の精のものなれば、火象の魔ものには効はなはだ^{あた}しかるも、水の精に対しては術能わざるなり。

§ LIGHT CROSS

汝、邪悪なる地の魔ものに襲われしときは、ただちに十字を切りて、戦いの神、知識の神、幸福の神、愛と調和の女神の名をとえよ。これすなわちLIGHT CROSSの魔力なれば、神々の力汝のもとに集まり、魔力十字に飛び散る魔力となりて、汝の敵をことごとく打ち倒すものなり。この魔力神の気高きみわざなれば、この力及ばざるものなきものなり。

§ CORROSION

汝、邪悪なる魔ものの命の鼓動早めせしめて、かの魔ものの身体時によりて風化せしめんと欲すれば、CORROSIONの魔力もちて時の神クロノスに祈り捧げるべし。CORROSIONすなわち時の流れの腐食作用なれば、魔ものたちまち老い弱り、もはや汝の敵にあらざらんや。しかるにこの術すなわちかたち^{ふた}在るものの摂理に基づきたるものなれば、霊体この術能わざるなり。

§ STONE TOUCH

汝、大地を這いし邪悪なる魔もの、法力をもちて石と変えんと欲すれば、汝大地にひれ伏して、STONE TOUCHの魔力もちうべし。魔力たちまち天に昇りて飛散し、あまねく地上に降り注がれて、魔力に触れし邪悪なる魔もの、たちまち石と変わるなり。この力火と水と風と聖霊のみわざなれば、すなわち地象にあらざらん敵に対しては、効果いかばかりともなりがたし。

§ ANGUISH

汝、邪悪なる火と水と風と大地の魔ものたちに、激痛与えんと欲すれば、戦いの神、神秘の神、魔力の神、地下の神にそれぞれ祈りを捧げ、ANGUISHの魔力の召喚を心より願うべし。汝の心天なる神々に伝わらば、神々の力魔ものに及び、すなわち魔もの苦しみもがきて、邪悪なる魔ものことごとく弱り果て、滅び去るものなり。

§ COLD GALE

汝、冷気によりて魔もの凍えさせんと欲すれば、右なる手のひらをくちもとにかざし息吹を吹きつけ、COLD GALEの魔力もちうべし。COLD GALEすなわち北の国の風の精を召喚せしめ、その魔力によりて魔ものを凍えさせんとするものなれば、冷気に触れし魔ものたちまち凍えつきしものなり。この魔力、風の精と聖霊のみわざなれば、風の象及び霊体^{あた}效能わざるなり。

§ S. THUNDER

汝、邪悪なる靈に襲われしときは、天を仰ぎ見て「S. THUNDER」なる呪文唱うべし。S. THUNDERすなわち、邪悪なる靈に対する神々のいかづちなれば、その力一度天空に打ち上がりて、のちに稲妻となりて地上に降りそそがれん。邪悪なる靈たちまちこの稲妻に貫かれ滅びさるなり。このいかづち靈体にもみ効果能うものなれば、四象の魔ものにおいては効なきなり。

§ RESOLUTION

汝、邪悪なる四象の魔ものをことごとく滅ぼさんと欲すれば、汝心の中に其を堅く決意しRESOLUTIONの魔力を使うべし。RESOLUTIONすなわち汝決意をかためしその心を喚起して、汝の高揚せしめしその靈性を汝の身体より飛散させ、邪悪なる魔ものことごとく打ち砕くなり。この力汝の靈性によるものなれば、同じ靈なる魔ものにおいては効果がらざるなり。

§ FREEZE

汝、邪悪なる魔ものを凍えつかせて、氷の柱へ封じ込めんと欲すれば、汝両腕を天にさし上げ、「FREEZE」なる呪文唱うべし。FREEZEすなわち冷気をもちて、魔ものを氷の柱へ封じ込めし術なれば、魔ものたちまち氷の壁に閉ざされて、その命のともし火さえも凍えつきしものなり。このみわざ、形あるものみに効果能うものなれば、靈体には力およばざるものなり。

§ INDIGNATION

汝、邪悪なる魔もの悪霊にさいなまれしときは、まず大地に十字を切りて、戦いの神、知恵の神、生命の神、調和の神、地下の神それぞれに祈り捧げて、神々に魔力の降臨を訴えるべし。汝この法おこなえば、神々たちまち怒りて、昼、夜となし、夜、昼となしてその魔ものたちまち滅び去られるなり。偉大なる神々の怒りなれば、いかなる魔ものといえど逃るるすべなかるなり。

§ EXPLOSION

汝、邪悪なる魔もの自ら爆発せしめんと欲すれば、戦いの神、幸運の神、神秘の神、地下の神に十字を切りて祈りささぐべし。これすなわちEXPLOSIONの力引きいだせしものなれば、この魔力すなわち汝の霊性高まりて、魔ものの霊高め膨張せしめて、魔ものの霊自らの肉体を引き裂き爆発せしむるなり。さればこの魔術、邪悪なる霊にもちうるべからず。

§ TORNADO

汝、邪悪なる魔ものに襲われ、竜巻きをもちてこれを退散せしめんと欲すれば、大地に渦を描きてその中央に立ち、知識の神、幸運の神、生命の神、忍耐の神に祈りをささげ、TORNADOの力呼び覚ますべし。TORNADOすなわち神々の起こせり霊性の竜巻きなれば、魔ものたちまち飲み込まれ、あい果てるなり。この魔力霊性の力なれば、悪霊に対しては効能^{みち}わす。

§ DEG-FIRE

汝、聖なる炎もちて邪悪なる魔もの燃やし去らんと欲すれば、汝両の二の腕を胸の前にて交差せしめ、DEG-FIREの魔法もちうべし。DEG-FIREすなわち火の精の宿りし聖なる炎なれば、邪悪なる魔もの追いかけて、ことごとく焼き葬るなり。この魔力火と靈性の力なれば、火の象の魔もの及び靈に対しては、効果能わざるなり。

§ TOUCH DEATH

汝、自らの靈性を高め、汝に触れし魔ものをことごとく退治せしめんと欲すれば、天を仰ぎて「TOUCH DEATH」なる呪文唱うべし。この魔法すなわち天の神々の力召喚せしめ、汝のまわりを8つの星とりまきて、汝に触れし邪悪なる魔ものたちまち滅びせしむるなり。この術汝の靈性と神々との靈性あいまざりておこなう力なれば、邪悪なる靈性によりて妨害あいあるなり。

§ X-RAY

汝、岩石のうちなる生命の力もちて、邪悪なる魔ものほろぼさんと欲すれば、汝の両の手の平を邪悪なる敵に向け、X-RAYなる魔力もちうべし。この魔力岩石の内なる生命の靈性を高め、その力岩石を砕きて八方へ飛び散りて、邪悪なる魔物の身体むさぼり滅ぼすなり。この力靈のみわざなれば、邪悪なる靈に対しては効果あらざるなり。

§ S. EXPLOSION

汝、邪悪なる悪霊に惑い悩まされ、これを滅ぼさんと欲すれば、なんじ胸の前にて両の手を交差させ、勝利の神、幸運の神、神秘の神、生命の神、地下なる神に祈りをささぐべし。これS. EXPLOSIONの魔力なれば、すなわち邪悪なる霊たちまち炎と変わりて、爆発せしむるものなり。この魔力霊に対しのみ働くものなれば、その他の魔ものには効力能わざるなり。

§ D-CORROSION

汝、邪悪なる魔ものと戦いて、聖なる酸をもってこれを焼き滅ぼさんと欲すれば、汝天に手をさしのべて「D-CORROSION」なる呪文唱うるべし。D-CORROSIONすなわち聖なる酸なれば、邪悪なる魔ものたちまち焼き滅ぼされるなり。この魔力地上に姿在りしものに効果なすものなれば、姿なき邪悪の霊においては効果なきものなり。

§ DESTROY W.

汝、邪悪なる水の魔ものに襲われしときは、天を示し火と風と大地の精霊の名を呼びて、DESTROY W. の魔力もちうべし。DESTROY W. すなわち火風大地の三象の精霊を呼びだし、火の精サラマンダー水なる魔もの蒸発せしめ、風の精ジュルフェ水なる魔もの動揺せしめ、大地の精コーボルト水なる魔もの自らの体内に吸収するなり。

§ SUFFOCATE

汝、大地を這いたる魔ものの息をふさぎて、その命滅ぼさんと欲すれば、汝額に手を当て大きく息を吸い込みて、SUFFOCATEの魔力をもちうべし。SUFFOCATEすなわち聖なる力もちて、魔ものの息をふさぎ、死にいたらしめようとするみわざなり。この魔力、地を這いて息吹したる物のみ効果あるものなれば、地の象の魔ものには魔力能わざるものなり。

§ ABSORB

汝、邪悪なる魔ものと出会いてこれを倒さんと欲し、魔ものの命のともし火奪い去らんと思われば、汝魔ものに向けて拳^{こぶし}をかざし、ABSORBの魔力使うべし。ABSORBすなわち神々の力にて魔ものの生命力を奪い去るものなれば、魔ものたちまちその場に倒れ果てるなり。この魔力、霊の高揚によりて起こせしみわざなれば、邪悪によりて魔力乱されんことあるなり。

§ SUPERSONIC

汝、神々の奏でしアストラルの音楽をもちて、魔もの倒さんと欲するときは、汝右手の中指をもちて空に十字を切り、SUPERSONICなる魔力使うべし。SUPERSONICすなわち聖なる神々の音楽なれば、邪悪なるものこの調べ耳にしたるとき、たちまち鼓膜破りて倒れ果てるなり。この力形あるものにのみ効果あらば、すがたなき邪霊には魔力およばざるなり。

§ DEG-POISON

汝、聖なる薬もちて魔もの倒さんと欲すれば、汝右手をもちて砂を一握りつかみて、それを自らの周囲に降りまき、DEG-POISONの魔力もちうるべし。DEG-POISONすなわち神々の聖なる薬なれば、邪悪なるものを追いかけてその魔力によりて清めるなり。魔もの邪悪なるゆえに命与えられしものなれば、この魔力によりてかたちある魔ものたちまち滅び去るものなり。

§ BLAST BLADE

汝、聖なる風を呼びて邪悪なる魔もの切り刻まんと欲すれば、汝敵に向かいて息吹きふきかけ、BLAST BLADEの魔力を呼びさますべし。BLAST BLADEすなわち聖なる風をまき起こし、その風の魔力もちて魔もの切り刻むなり。この魔力、火と水と風の魔力をもちい聖霊をあやつるものなれば、大地の象なる魔もののみ力及ぶなり。

§ ASTRAL FIRE

汝、邪悪なる霊と闘いて、この邪霊聖なる炎で焼き滅ぼさんと欲すれば、汝右手の小指にて額に十字を切り、ASTRAL FIREの魔力呼び起こすべし。ASTRAL FIREすなわち魂を焼ける炎なれば、邪悪なる霊たちまち炎の電撃を受け、その場に倒れせしむるなり。この魔力、霊性にも効力を発する魔力なれば、地水火風なる四象の魔ものには魔力およぼざるなり。

§ DEG-THUNDER

汝、聖なるいかづちをもちて、邪悪なる魔ものたち滅ぼさんと欲すれば、天に向かいて十字を切り、DEG-THUNDERの魔力現れんことを祈るべし。DEG-THUNDERすなわち神々の聖なるいかづちなれば、天空高く雷光光り輝き、汝を取り囲みし邪悪なる魔ものたちを、ことごとく打ち滅ぼすなり。このみわざ、姿あるものに効力とどむれば、邪霊その限りにあらずなり。

§ SUCTION

汝、邪悪なる霊と闘いて、その霊体自らの体内へ吸収せしめんと欲すれば、汝、SUCTIONの秘儀によりて、SUCTIONの魔力もちうべし。SUCTIONすなわち霊体を吸収せしむるものなれば、汝の霊性高まりて、汝の身体をいでて身をとるまき、汝に触れし霊体を、ことごとく吸収せしむるなり。この魔力、霊体にのみ働くものなれば、他の魔もの効能わざるなり。

§ DEG-NEEDLE

汝、邪悪なる魔ものと闘いて、神々の力召喚せしめ、聖なる矢をもちてこれを追い散らさんと欲すれば、知識の神、生命の神、調和の神、大地の神の力召喚せしむるべし。これDEG-NEEDLEの魔力なれば、神々の力すなわち汝の前に現れ、魔ものことごとく追い散らし、魔ものの命すみやかに奪い去るものなり。この魔力、邪悪なる霊においては効力わざるなり。

§ STAR FLARE

汝、水と風と大地の邪霊と闘いて、燃えさかる炎の星もちいてこの魔もの滅ぼさんと欲すれば、汝魔ものを指さして、「STAR FLARE」なる呪文唱うべし。この呪文炎の精の魔力喚起せしものなれば、火炎の星八方に飛び散りて、汝の敵を打ち砕かん。この魔力火の精霊サラマンダーのみわざなれば、サラマンダーと同じ火象の魔ものと霊性においては、その力及ばざるなり。

§ ROCK RAIN

汝、邪霊なる魔ものに襲われ、窮地に追込まれしときは、天空の高みを仰ぎて「ROCK RAIN」の祈りささぐべし。この祈り天の神々に届けば、空の高みより神々の投げし岩の塊降り注ぎて、魔ものことごとく打ち砕かれるなり。この魔力、かたちなすものの身体、岩をもちて打ち砕くなれば、姿なき邪悪なる霊においては魔力及ばざるなり。

§ DESTROY E.

汝、邪悪なる地を這う魔ものに襲われしときは、大地力あらんかぎり蹴りて、「DESTROY E.」なる呪文唱うべし。この呪文、火と水と風の精霊並びに神々の聖なる御霊喚起せしわざなれば、すなわち火は大地を焦がし、水は大地を覆い、風は大地を風化せしめて、神々の力とあい重なりて天変地異を起こすものなり。地を這いし邪悪なる地象の魔ものことごとく滅び去らんや。

§ DEATH

汝、命なす邪悪なる魔ものに、死なる宿命あい与えんと欲すれば、戦いの神に勝利祈り、神秘の神に運命のみわざ習い、生命の神に命のすべを聞き、調和の神、地下の神に安息のみわざ願うべし。これDEATH魔法すなわち生きとし生けるものの、その最後の宿命なるものなれば、邪悪なる汝の敵たちまち息絶えて死にいたらしむものなり。この魔力既に生なきものには力能わざらん。

§ DEG-DELUGE

汝、邪悪なる魔ものと闘いて、大雨を起こしこれを倒さんと欲すれば、邪悪なる汝の敵を指さして「DEG-DELUGE」なる呪文唱うべし。DEG-DELUGEすなわち神々の起こせし大雨なれば、邪悪なる魔ものの後を追ひ、聖なるしずく降り注ぎて、魔ものことごとく倒し去るなり。この魔力、水の精霊ウンデーネのみわざなれば、この力水の象には及ばざるなり。

§ DESTROY S.

汝、邪悪なる霊に襲われ窮地に追込まれしときは、邪悪なるその敵をにらみて、DESTROY S.なる魔力召喚すべし。DESTROY S.すなわち邪悪なる霊を滅び去らしめん術なれば、神々と四大精霊のちからそこにみなぎりて、邪悪なる霊のことごとく滅びさるなり。この魔力、霊体のみ効果ありしものなれば、他の魔ものに対しては力なきものなり。

§ NAPALM

汝、水風大地の象の魔ものと闘いて、聖なる炎もちてこれを燃やし去らんと欲すれば、女神に祈りて、生命の炎に神秘と魔力を調和させ、地下なる神にこれをささぐべし。これNAPALMの魔力、すなわち聖なる炎燃やして、魔ものたちまち焼きほろぼさんとする魔力なれば、汝に敵対する邪悪なるもの、すべて焼却せしむものなり。されど形なきもの、火象のもの力及ばざるなり。

§ DESTROY F.

汝、邪悪なる火象の魔ものに襲われ、窮地に追込まれしときは、汝足を大地にふんばりて、DESTROY F.なる魔力を召喚せよ。DESTROY F.すなわち火象なる邪悪な魔ものを滅び去らしめん魔力なれば、水の精、風の精、大地の精と、神々が送りし聖霊の力によりて、火象の魔ものことごとく滅びざるなり。この魔力すなわち火象の魔ものみに効果あらしめん。

§ JET STORM

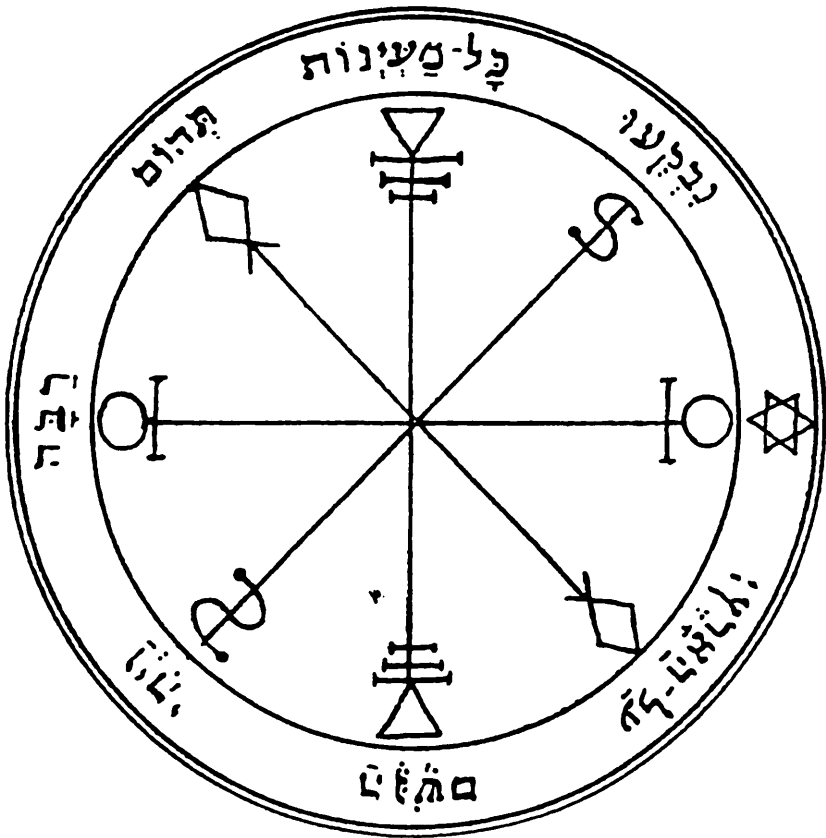
汝、邪悪なる四象の魔ものと闘いて、強大なる嵐起こしこの魔ものことごとく吹き飛ばしせしめんと欲すれば、魔ものに対し汝の息吹きふきかけ、JET STORMの呪文唱えるべし。JET STORMすなわち強大なる霊波の嵐なれば、魔力八方に及びて、いずれの魔ものもことごとく吹き飛ばし去るなり。この嵐神々の力によりて起こりしものなればその力強大なるなり。

§ DESTROY A.

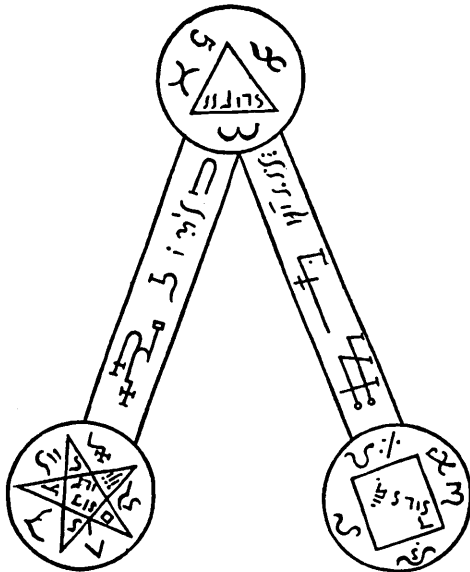
汝、邪悪なる風象の魔ものと闘いて、窮地に追込まれしときは、汝ただちに胸の前に十字をきりて、神々にDESTROY A. の魔力の召喚を祈るべし。DESTROY A. すなわち風象なる邪悪の魔ものを滅び去らしめん魔力なれば、火の精、水の精、大地の精および、神々が遣わしたる聖霊の力によりて、風象の魔ものことごとく滅び去るなり。この魔力風象にのみ効果あらしめん。

§ IGNISION

汝、邪悪なる魔ものと出会いて、神々の与えし炎の弾をもちて魔ものに火を放ち、これを焼却せしめんと欲すれば、汝戦いの神、風の神、神秘の神、調和の神のそれぞれに祈りを捧げ、IGNISIONの儀式おこなうべし。この力、汝もちいれば、すなわち汝の目の前に炎の弾現れ、魔ものに飛びゆきてたちまち邪悪なる魔もの焼き葬るなり。この力火象のもの、形なきものに効果能わず。



防衛の魔法



§ ANTI - MAGIC

汝、ANTI-MAGICの術もちうる時、黄金の光汝を囲みて、その身を護らんとす。すなわち、地のもの、火のもの、水のもの、風のもの、霊のもの、存在するすべての魔もの、その力を失うなり。たとえ邪悪なるもの身の先一寸に迫れども、汝が身に触ることなし。汝、この術もちうる時、ひとつとして恐るるものなし。

§ SWOON

雷鳴轟き、稲妻はその矢で邪悪なるものどもを打たん。不可思義なるかな。この稲妻に打たれしものども、生气失いて動くことあたわずなりぬ。神の稲妻もちいて魔ものどもの生气を損い、その動くを止むるは、これSWOONの魔法なり。但し心せよ。生气をもつものには恐るべき力を及ぼす魔法なれど、すでに生气を失いし霊のものには、この効きめなきものなり。

§ SHIELD

魔ものひとつをも、汝とその仲間に近づくること避けたし時は、狩りの女神たるアルテミスなる神と、生命を握りし光の神に祈るべし、さらばSHIELDの魔力、汝に与えらるるものなり。SHIELDとは、聖なる大楯なれば、汝とその仲間をあらゆる邪悪の手より護るものなり。これ大いなる神つくりたまひし楯なれば、ひとつとして能くこれを破壊する魔ものなし。

§ GO MAD

襲いきたるものが形あるものと認むる時は、汝、拳で天を突き「GO MA D」と唱うべし。たちまち三の光天より飛びきたる。三の光は万物の怒りなり。これ形あるものを打ちし時、そのもの怒り狂いついには恐れ正気を失いて、あるもの震えおののき、あるものは狂い歩く。これ狂乱の魔法なり。但し形なきもの、すなわち霊のものには効果あたわずなり。

§ TURN SPELL

汝、ひざまづき、両の手を胸の前に組みてすべての善なるものに祈りし時、TURN SPELLの魔力あたえられるなり。地・火・水・風より生まれたるものすべて、また霊の長たる神など、聖きもの寄りきたりて、その力を貸さん。よりて、いかなる魔ものが放つ力も、汝を損うこと能はず。それのみならず、魔ものの力は汝がものとなりて、其を発する魔ものに返りゆかん。

§ ICE WALL

汝を護るは大神の楯のみにあらず。ICE WALLの術もちうれば、旧き氷穴に時を越え眠りたる精霊の封印とかれ、その冷氣一千里を這いて、汝が身をとり巻かん。これすなわち氷の楯と呼び、氷の精霊、汝に従うことのしるしなり。汝、友と旅すること、友をも護る大楯とならん。但し氷の精霊は、水のもの・霊のもの眷属なれば、これに属する魔ものどもを防ぐこと能わずなり。

§ PEACE

汝、邪悪なるものどもに一瞬の聖き心伝えて、その戦いを止めさせんと欲する時は、月の山の頂きにさしかかりしとき、知恵ある神と愛ある神に、宵待ちの花をたむけて、平和あらんことを神々に祈るべし。これPEACEのまじないなれば、邪なる心と、破壊、むさぼりにかられる魔ものどもみな、神々の知恵をたまわりて、しばしなごみのときをもてるものなり。

§ LOST MEMORY

汝、大勢の秩序ある敵にあい向かいて、この難を避けんと欲すれば、汝敵に右なる手をかざし、それを円弧をえがくようにゆるやかに回すなり。これすなわちLOST MEMORYの魔力引き出し儀式なれば、火の神、風の神、調和の神それぞれ汝に力貸して、汝の敵たる魔ものの記憶ことごとく忘却せしめ、よって汝の敵我を忘れ秩序なく歩きまわりて、すなわち闘志なくすなり。

§ HYPNOTIZE

汝、地上の邪悪のものどもを意のままに操らんと欲すれば、東方の魔術師が伝えたるHYPNOTIZEの魔法をもちうるべし。HYPNOTIZEをおこないたれば、闇、静寂、幻を支配したまえる三の王現れ出で、魔ものの心身を見えぬ糸で捕えたまう。魔ものども、我知らずのうちに戦うことを忘れ、踵を返し、汝より離れゆくものなり。但し、悪霊どもにその効果能わざれば、心せよ。

§ SLEEP

魔ものども動ずなりぬ魔力、これSLEEPの魔力なり。SLEEPとはすなわち眠りのことにて、この力はしずかの神のみわざなり。神、その白く細き指をもて、夢、幻、想の3の玉を操りたまう。それに触れし魔ものども眠りにつきて、指ひとつも動かぬものなり。ただ、眠るものは身体をもちたるもののみにて、肉を持たぬ霊のものには、効果なきものなり。

§ D-HYPNOTIZE

汝、D-HYPNOTIZEの魔法をおこなえば、邪悪なるもの払うに難はなし。D-HYPNOTIZEとは、魔ものにまどわしの術をかけ、汝よりこれを遠ざける術なり。ひとたびこの魔力に触るるものは、汝をその最も嫌うものと思い、逃げまどう。火襲が水を避け、クラーケンが火を恐るごとくなり。偉大な魔法なれど、生くるものの恐れをもたぬ霊体には効あらざるものなり。

§ BLIND

汝、魔ものどもの目を損なわんと欲すれば、持ちたる武器を胸の前に捧げ持ち、高き岩山に登りて朝日を受け、その武器にBLINDの魔力を宿らせよ。戦において汝その武器をもちうれば、その弾丸四方八方に飛びゆきて、悪なるものの目を射抜くであらう。見えぬゆえに汝をさがして右往左往、その動き弱まりぬなり。

§ INVINCIBLE

汝、朝霧にたわむれつつ、白光の泉で身を浄めよ。しかるのちにINVINCIBLEの術をおこなえば、汝のエネルギー、もとの十倍にふくらむなり。INVINCIBLEとはすなわち無敵のことなれば、汝の力に匹敵するものはなし。いかなる魔ものも邪悪のかも、汝の髪一本をも切ることではせぬであらう。これ力の源、太陽の助けを受くる魔法ゆえなり。

§ FOG BANK

汝、数多き敵にとりかこまれ、安全なる逃げ道失いたるときは、風の神と神秘の女神の力もちいて、FOG BANKの魔力の力呼び起こすべし。この魔力すなわち神秘の霧を風にのせ、汝をつつみて敵の目をくらまさんとするものなれば、この力によりて汝守られ、敵と相對しても汝少しも損なうことなきものなり。この力地なるもの、火なるものにもみ効果表すものなり。

§ BARRIER

汝、四象の魔もの及び悪霊より身を守ることを欲する時は、両手の指を組み、地をたたき、しかるのちに天空に向かいて「BARRIER」の呪文を唱えよ。黄金色の光が汝及び友を守護し、すべての魔もの汝に近寄る能れずなりぬ。黄金色の光これすなわち汝がもちたる魂の燃ゆる色、加えて地水火風の精霊寄り来りて護るがゆえに、いかなるものより生まれし魔ものも力失うなり。

§ CONFUSION

邪悪の力をもちたる魔ものども、大挙して襲い来たりし時はCONFUSIONの魔法の力を仰ぐべし。地・火・水・風四象のものどもより霊のものどもまで、存在せるすべての魔ものこの魔力に触れし時は、分別を失い、言葉を失いて、敵・味方の区別を持たず。魔ものちから封ずるによりて、汝を襲うこと^{あた}能わず。ただ地をはい、宙を走るのみ。恐るべき混乱の魔法なり。

§ NEGATE

汝、魔ものにとりかこまれ、その動き止めんと欲するときは、破壊の神、呪縛の神、時間の神に乞い願いて、NEGATEの魔力もちうべし。この魔力沈黙の呪縛によりて時の流れを止めて、魔ものどもの動き鎮めし魔力なれば、汝たちまち動き止まりて、魔もの汝を損なうことなきものなり。ただ汝、時の神の加護にあずかる者ならば、汝止まりし時間を超越せしむるものなり。

§ SCARE

敵なる魔ものどもに恐れを植え、追い払わんと欲する者は、SCAREの魔法をもちうべし。まず両の腕を交差させ、十字をつくり、声をはりあげ「SCARE」の呪文唱えよ。これ万物、宇宙に在ずるすべてのものをつくりたまいし偉大なる神々の聖なる力を汝に宿らせし魔法なれば、聖なる力を嫌う魔物ども、汝を恐れて、逃げ去りしものなり。

§ CHAIN

汝、大地の魔ものの力を避けたき時は、CHAINの術が効ありなん。CHAINの術とは、下級の魔術師も使う術なれば、易きことこの上なけれど、またその効果も薄きものと知れ。「CHAIN」の呪文となえるのみにて、地より出でし魔ものども、動かずなりぬ。但し、ひとたびの呪文によりては、ただ一体の地の魔ものよりほかに動きを封ずること能れずなり。

§ STILL AIR

汝、空気より生まれし邪悪のものに悩まされし時は、風封じをおこなえ。風封じとは、STILL AIRの魔法のとなり。汝、まなこを閉じ、「STILL AIR」と唱えるべし。空気の流るるを止むるゆえに、空気にとけて悪をなすものどもも動くこと能わざるなり。但し、呪文ひとつで風の魔ものひとつの動きを封ずるのみと知れ。

§ STILL WATER

STILL WATERの術、これも魔法のうちで最も易きもののひとつなれど、汝が水に属する敵にあい対する時、その効ありがたき術なり。右の人さし指にて、空に「STILL WATER」の文字を書くべし。水に属する敵、火に遇いたるがごとくに動かずなりぬ。但し、下級の術によりて、ひとたびに一体の火の魔ものをのみ、封ずるものなり。

§ PROTECT

汝がその身を護るに益あるものに、“強固なる楯”というがあり。これを手に入る法をすなわちPROTECTの法と言ひ。鉦脈王に願ひて楯をたまふものなり。この楯、命もちたる金属オリハルコンをもちてつくられ、溶岩王の熱き息吹と岩石王の拳こぶしによりて鍛え上げられし、最強の楯なり。悪しき者ども、ひとつとしてこれを通ること能あたはずはなし。

§ FIRE WALL

汝、地底に住むもの、水に寄りし魔もの、空気に隠れしものを避くこと欲する時は、“炎の楯”をもちうるがよし。“炎の楯”はFIRE WALLの魔法によりて与えられる楯なり。火の精、汝に力を貸したもうて渦まく火炎を壁となし、魔ものどもを防ぐ。この火炎の壁を呼びてすなわち“炎の楯”と言うものなり。但し、同じく火より生まれし魔ものと、悪霊には効なきものと知れ。

§ ILLUSION

汝の敵数多く、乱れ動きて汝を襲うならば、その動く力を弱むるがよし。ILLUSIONの術が敵なる魔ものの動きを弱むるに効果あり。但し、魔ものがいかなるものか、両の目で間違いなく見定めよ。それが生身の身体を持たぬ邪悪なる霊なれば、この術もちうること危険なればなり。霊に属さぬ魔ものに対しては、ためらいなく「ILLUSION」の呪文をとえらべし。

§ DISPEL

汝、邪悪なる敵の魔力にかかりて、身体の自由きかざることあらば、DISPELの魔力もちうべし。DISPELすなわち邪悪なる力追い払いし聖なる魔力なれば、汝の身体にかかりし邪悪なる力ことごとく追い払い、汝の身体聖なる力もちてぬぐい清めて、汝の身体邪悪なる魔力の力より開放せしむものなり。さらば汝再び身体の自由もどりたるなり。

§ SPELL BOUND

汝、魔力をもちて魔ものの動き止めんと欲すれば、SPELL BOUNDの呪い、魔ものにかけるべし、すなわち汝呪縛と魔力と調和の神々に祈りをささげ、古来より伝わりし九字の秘法をもちてこの魔力を召喚すべし。魔ものたちまち全身金縛りにあいて、身動きとれざるものとなりぬ。このみわご神々の気高き魔力ならば、この力及ばざる敵なきなり。

§ STILL FIRE

汝を襲わんとする火の悪魔、悪鬼どもの力を封ずるには、STILL FIREがよき魔法なり。水に手を浸し、「STILL FIRE」と唱うべし。火の魔ものを鎮めるは水のアストラルなれば、水の精霊の力を借りるがよし。但しこのSTILL FIREの魔法、下級の魔術師のもちうる易き術なるが故に、炎の魔もの一体の動きを封ずるばかりなり。

§ S. CHAIN

汝、霊の悪なるものに憑かれ、苦しめられし時、その霊の動きを止むる術をもちいること、可なり。この術を呼びてS. CHAINの術という。ひとたび「S. CHAIN」の呪文を唱えれば、汝につきまとい、呪縛する霊、動かずなりぬ。但し数多くの霊汝をとり囲み襲い来るときは、効率よき術とは言い難し。なぜならば、この呪文、ひとたびに一体の動き止むるのみなればなり。

§ EXOCISM

汝、邪悪なる霊にとりつかれ、またはつきまわられて悩まされしときは、生命の神、神秘の神、調和の神に祈りて、EXOCISMの儀式おこなうべし。EXOCISMすなわち邪悪なる霊を払いし儀式の魔力なれば、地水火風の精霊たちまち汝のもとへ集いまりて、汝を苦しめ惑わす邪悪なる霊、たちまち払い清め、汝再び命の力満ちあふるようになるなり。

§ GRIT WEAKEN

汝、魔力をもちて敵の攻撃せんとしたる意志を喪失せしめんと欲すれば、汝敵の目をにらみ、呪縛、神秘、幸運、調和の神々の力をあい混ぜて、GRIT WEAKENの魔力召喚すべし、この魔力すなわち敵の闘争せんとする本能を呪縛し、神秘のベールで包み隠さんとするものなれば、すなわち敵の攻撃力の鈍くなりて、汝の損なわれし危険減らすものなり。

§ SENILITY

魔ものどものちからを減ずる法に、SENILITYというあり。これすなわち、道にはずれし邪悪な魔ものの生気を抜き、老化させるによりて、その力を減ずる法と見よ。効力を現しむその法としては、左の中指額に置いて十字を描き「SENILITY」と唱えるがよし。肉ある魔ものの力、いちじるしく減ずれども、すでに生気なき霊のものには効なきが故に、このこと心に留むるべし。

§ SLOW

汝、敵の動きを読み、確実なる攻撃をなさんと欲すれば、SLOWの魔法をもちうることに最上の策なり。SLOWとはすなわち遅きことの意なれども、汝の動作ゆるやかならず、敵の動きの遅きことをさすものなり。つまりは汝「SLOW」の呪文唱えれば、汝の動きの速さ2倍に増すが故に、敵なる魔ものの動きが遅きものに見ゆる道理なり。

§ TURN UNDEAD

汝、邪悪なる悪霊に出会いし時は、クェシュの手印を結びて、「TURN UNDEAD」という呪文を唱えよ。この呪文は汝の聖なる清い心を喚起せしめて大なる聖なる力となし、空高く舞い上げ地上に降り注がんとするものなり。されば悪霊この魔力に触れしとき、たちまち邪悪なる心清められ、すなわち邪悪ゆえに存在しえたるその姿、もはや現せざるごとくならん。

§ LOST MORALE

汝、魔力をもちて敵の攻撃せんとしたる本能を失わせ、すなわち敵を消えうせしめんと欲すれば、汝、夜の女神と昼の神、愛の女神と呪縛の神をあい呼びたまいて、その力によりてLOST MORALEなる魔力を召喚すべし。この魔力空の高みに昇りて分裂せしめ、それに触れし魔ものことごとく闘志を捨てて逃げ去るものなり。

§ HOLY WATER

汝、汚れしものに周囲を取り囲まれて、いかなる逃げ道もなきに至ったら、知恵の神、魔力の神、神秘の女神らそれぞれに十字を切りて祈り、HOLY WATERの魔力を乞い願うべし。この魔力すなわち汝の目の前にて聖水八方に飛び散り、それに触れし魔ものに、たちまちバプテスマを授け給うなり。これ神の優しさなれば、清められし魔ものつまり悪意抱かず闘志減少するものなり。

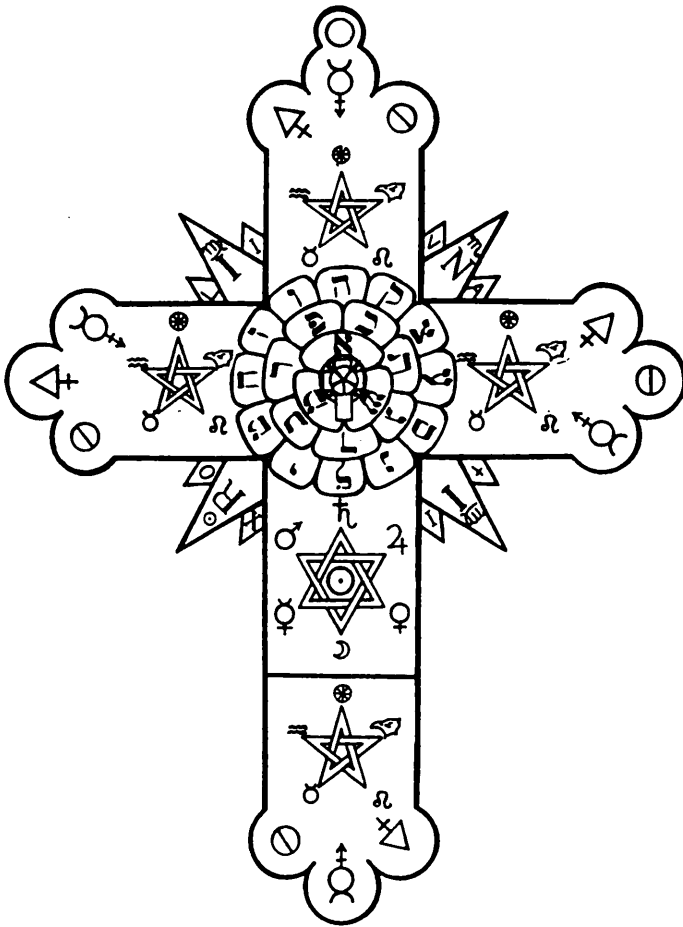
§ TIMIDITY

汝、邪悪なる敵に囲まれ、魔力をもちて敵をいかくせしめんと欲すれば、汝両の手を大きく広げ、戦いの神、呪縛の神、神秘の女神の加護を祈りて、TIMIDITYの魔力を召喚すべし。この魔力、汝の敵に天変地異のまやかしを見せ、汝を力ある者と思い知らしめて、敵の恐怖の心あおり、臆病なる思い抱かせるものなり。これによって敵の闘志半減せしむるなり。

§ SAND STORM

汝、邪悪なる敵の追跡を、聖なる砂嵐をもちて振りはらおうと欲するときは、汝まずひと握りの砂をもちてこれを風にかざし、風と魔力を司る神々に加護乞い願うべし。汝、この魔法の儀式おこなえば、すなわち魔力なる風まき起こり、地面の砂巻きあげて、たちまち大嵐起こるなり。魔ものこれをくらわばその速さ半分になるものなり。風の魔もの風をはらみて力増すなればこの術あだなり。

治癒の魔法



§ HEAL

汝、邪悪なる魔ものと戦いて、生命の力弱まりしときは、生命の源たる光の神のエネルギーを魔力司りし神に頼みて、汝の魂に降り注ぐべし、これHEALの魔力なれば、すなわち汝の生命の力みなぎりあふれて、汝元なる力宿し回復するものなり。

§ REJUVENATE

汝、長き時間の流れの中に身をおきて、あるいは邪悪なる魔力にさいなまれて、汝の若き生命老い衰えしときは、生命の根源たる神に頼みて、^{とうと}聖き魔力を司りし神々の魔力によりて汝の魂のうちに生気みなぎらせたまいたるのち、炎の神に願いてその力若さと変えたまわるべし。汝この魔力を使いしときは、時の流れさかのぼりて、汝たちまち若さ取り戻したるなり。

§ ADD TO LIFE

汝、強大なる魔ものに闘い挑まんと思いて、汝の持ちえたる生命の力なおいっそう高めんと欲すれば、ADD TO LIFEの魔法もちうべし。ADD TO LIFEすなわち汝の持ちうる生命の力に、宇宙にあまねく神々の力足し加えて、汝の生命の力増したるものなり。

§ CURE

汝、邪悪なる魔ものの毒気に当たりて、生命のあやうきことありて、その癒しを賜らんと欲するときは、生命の力みなぎらせたるを光の神に願い、毒気と汝の身体の調和をもちてその力消し去りたる魔力たまわるを調和の神に願うべし。この力すなわちCUREの魔力なるなれば、汝たちまち神々の癒しを受け、汝の治癒施せし者たちも、たちまち解毒せしむものなり。

§ RESURRECT

汝、邪悪なる敵に倒されし者及び、その魔力にかかりてもはや死せる者どもの魂を、再び蘇らせしめんと欲するときは、生命の根源たる力操りし神の力と、聖なる魔力使いし神の力、その2つの神々の力を調和せしめたる女神の力とを召喚せしめ、RESURRECTの魔力を現すべし。この魔力すなわち命のともし火消えしものに、再び命あい戻すものなり。

§ STONE FLESH

汝、自ら石となりし仲間、あるいは魔ものの魔力によりて石像と化したる仲間救おうと欲すれば、石像のまわり円を囲みて、STONE FLESHの魔力召喚すべし。STONE FLESHすなわち石と化したるその者の身体、再び肉なるものに蘇りせしめて、命の炎再びともすものなれば、その者再び蘇りて汝と共に邪悪なるものと闘うなり。

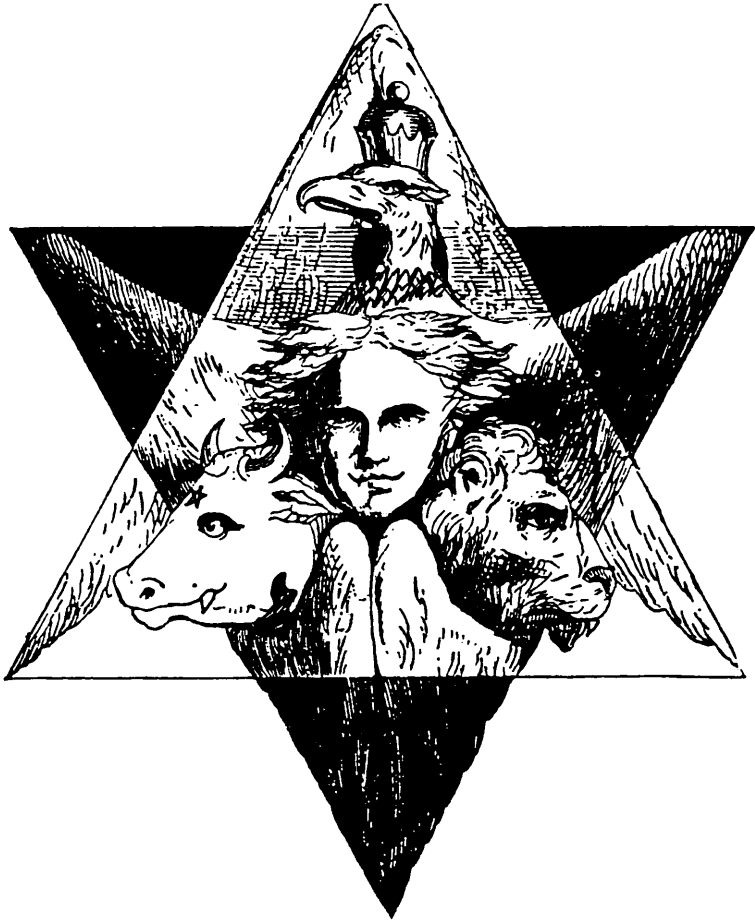
§ GIVE VIGOR

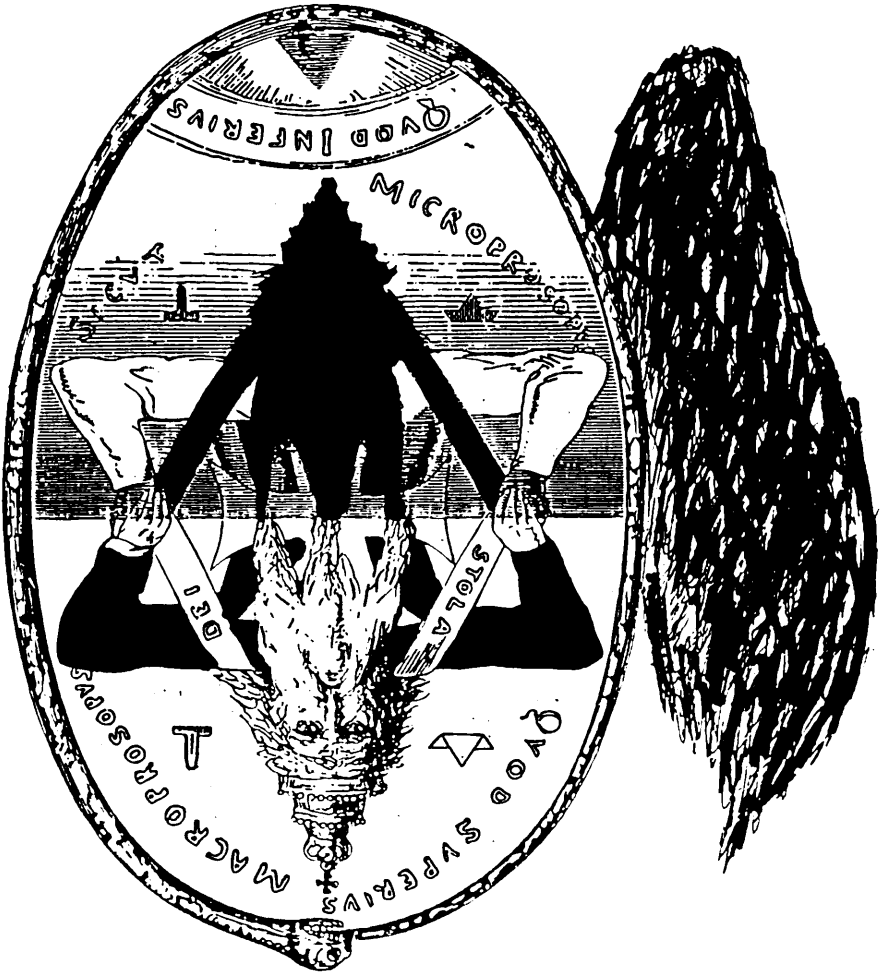
汝、敵なる魔もの利用せしめ、その命の力増大せんと欲すれば、GIVE VIGORの魔力もちうべし。GIVE VIGORすなわち汝の示したる魔ものの命増やすものなれば、この力魔ものの力強大にせしむるものなり。この魔力もちうる時は、くれぐれも注意せしめてもちうべし。さもなくば汝の敵なる魔ものの力強めて、かえってあだとならしむるなり。

§ MELT

汝、凍えつきたる仲間及び、凍結したる者再び命戻さんと欲すれば、MELTなる魔法もちて、その氷解かし去るべし。MELTすなわち命の炎燃やしせしめて、うちなる魂の温もりたるにより、凍えし身体の水解かしせしめ、再び生命宿らせしめたる術なれば、凍え死にし仲間及び、氷に閉ざされしものたちたちまち蘇生せしむるものなり。

変換の魔法





§ CHANGE AIR

汝、邪悪なるものと出会いて、その魔ものに知られざるにその傍^{かたわ}らを通り抜けんと欲すれば、汝聖なる衣まといてCHANGE AIRなる魔力使うべし。この魔力すなわち汝の肉体ならびにその身につけし衣の姿ことごとく、かたちなきものとなすものなれば、魔もの汝のすがた見る能^{かた}わざりて、汝魔ものの危害受けざるにその傍^{かたわ}らを通り抜けられるものなり。

§ EXIT

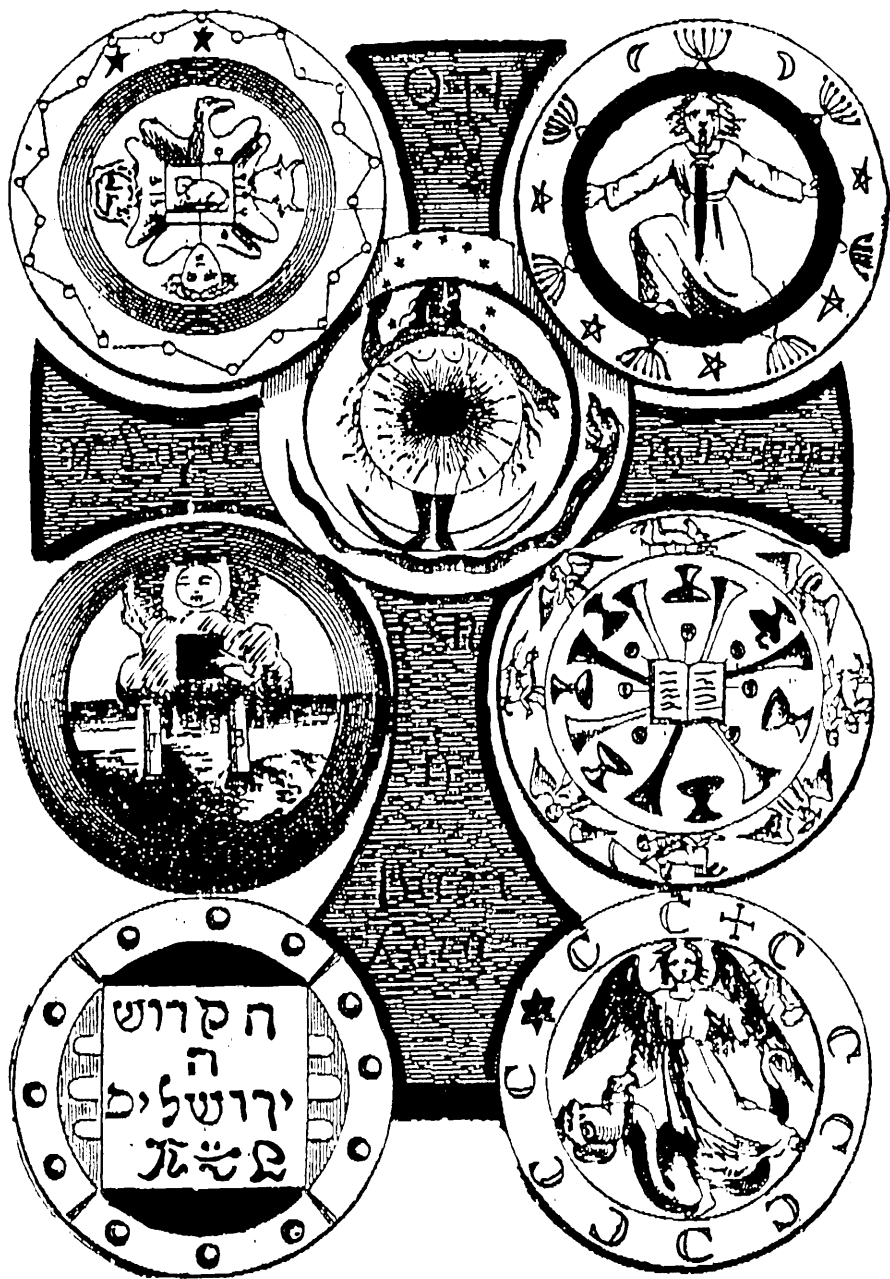
汝、ダンジョンの旅を終わりと、または中断せしめて、魔力によりて旅立ちたる城へ戻らんと欲すれば、汝足元に円を描きてその内に入り、EXITの魔力召喚すべし。EXITの魔力すなわち円の内たる汝の身体取り巻きて、時空のはざま超越せしめ、汝たちまちもとの城の内へ戻るなり。このわざ円の内たるものにくまなく力及ぶものなれば、汝の持ち物すべて汝と共に戻るなり。

§ REDUSE LIFE

汝、何らかの理由ありて、自ら仲間の生命を断たんと欲すれば、汝心煩^{かたく}なにとぞし、REDUSE LIFEの魔力もちうべし。この魔力すなわち汝の仲間ことごとく、その生命の力半ばに減らすものなれば、仲間敵の魔力にかかりし等、混迷のきわみに立ちたる場合のみ、最後の手段といたして持ちうるよう、よくよく注意忘るべからず。

§ CHANGE IDOL

汝、魔ものより身を守りて、もしくは何らかの理由ありて、自らの姿石と化し、愚かなるものの偶像と崇められんと欲すれば、汝大地に腰を降ろして、CHANGE IDOLなる魔法もちうべし。この魔法すなわち汝の身体石とせしめて、愚かなるものの崇めたるものとなすなれば、この魔力自ら解きしすべあらざるなれば、よくよく注意してこの術おこのうべし。



冒険の書



『消えた王様の杖』

～プロローグ～

ペンタウアの王国の歴史は、すなわち戦いの歴史だと言っても過言ではないだろう。太古の昔、人々がこの地に住みついて以来、モンスター達との血生臭い戦いが幾度となく繰り返されていた。しかしペンタウアの王国は、度重なる彼らの襲撃に膝を屈する事なく、自らの生活圏を守り続けたのだ。その勝利と栄光は、勇気ある人々の尊い犠牲と、『王様の杖』と呼ばれる宝物がなければ、得る事はできなかった筈だ。

『王様の杖』。それは歴代の王によって受け継がれてきた王の証である。この杖は選ばれた王が手にする事によって、彼の下にある人々と土地に平和をもたらすという不思議な力を持っている。絶対的な強さで遙かに人間を上回るモンスター達との戦いで、ペンタウアの王国が勝利を治めたその影に、『王様の杖』の存在があったのだ。むしろこの事は、歴代の王とその側近以外には知られていない重要な秘密であった。

しかし、いつの時代どんな場所にもでも裏切り者はいるものだ。王に反感を持ったひとりの側近が、ペンタウアの王国の命運を左右する『王様の杖』の秘密を、国の北方にある洞窟に潜むモンスター達に漏らしてしまったのだ。この素晴らしい情報に、彼らが狂喜したのは言うまでもない。

ペンタウアの王国にまたしても訪れた戦いは、かつてない展開となった。過去の襲撃では人間を狂った様に殺していたモンスター達が、自分達に目もくれず城に突進して行く理由を、人々がどうして知り得よう。城内での戦闘を経験した事がないうえ、モンスター達の真の目的を知らない兵達に、『王様の杖』を守るのは不可能だった。平和の源を奪われたペンタウアの王国は、日に日に荒廃していき、人々は不安と恐怖におののいていた。『王様の杖』を一刻も早く取り戻して欲しい、との布令を発した王の口調も沈みきっていて、以前の様な威厳は全く感じられなかったのである……。

～冒険の目的～

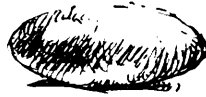
ペンタウアの王国に平和をもたらしていた「王様の杖」が、恨みを持つモンスター達によって奪われてしまった。それからというものの国の秩序は乱れる一方で、犯罪に走る者が後を絶たない。人々の不安と恐怖は爆発寸前で、今まで威厳を持ってペンタウアの王国を治め、人々を導いてくれた王さえも、絶望のあまり肩を落としている。彼が出した「太古の昔より我が地に安息の日々を与えてくれた、歴代の王より伝わる力持つ杖が、北の洞窟に落ちた邪悪の集団の手に落ちてしまった。もし、この力ある杖を己れの腕で再びこの地に取り戻そうという者があれば、その卑賤を問わずほうびを取らし、その名を永く伝える」という布令に従って、一刻も早く冒険に旅立ち、北方のダンジョンのどこかに隠されている「王様の杖」をモンスター達から奪い返さなければならない。はたして、「王様の杖」を手にしてダンジョンから生還し、再びペンタウアの王国に平和を取り戻してくれる者はいのだろうか……。



～登場アイテム～

・青い玉

青い光を放つ不思議な宝玉で、ダンジョン内の数箇所にある穴へ入れれば、ダンジョンに変化が起きると言われている。



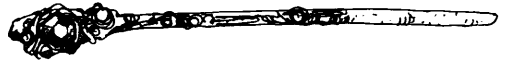
・菱形の宝石

ダンジョン内に立つ魔神像にはめられている。魔神像からはずせるかもしれないが、その後の使い道は定かではない。



・王様の杖

選ばれた王が持つ事によってその王が治める国や人々に平和を与えてくれる杖。ダンジョンのどこかに隠されている。



～登場モンスター～

・バット

ダンジョンに生息するコウモリである。視力は全くないが、自分の体から音波を出して、その反響で物体の位置を知る能力があり、暗闇でも迷わず冒険者に攻撃をしかけてくる。



・ノーム

ドワーフに似た小型の人間型生物である。暗闇でも視力が衰えない、インフラビジョンという能力を持っている。基本的には悪者ではないが、金や宝石が好きなのでそれで操られている場合がある。

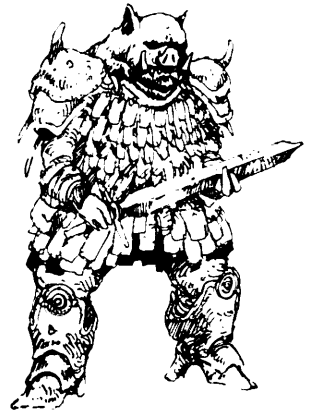
・ラットジャイアント

1メートル前後の体長を持つ巨大なネズミであり、ダンジョンにあいた多数の穴から出現する。一度に多くのラットジャイアントに噛みつかれると、身動きが取れなくなる可能性がある。



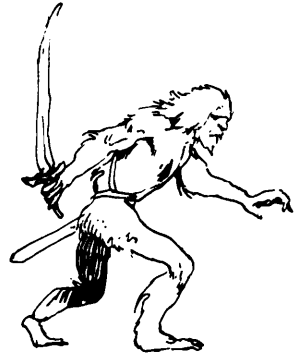
・オーク

狂暴かつ邪悪な中型の鬼族であり、人間とほぼ同じ様な体格を持っている。このダンジョンにいるオークは、盾と剣を持っているにもかかわらず、岩を投げて攻撃してくる不思議なヤツだ。



・ゴブリン

オークと同じ鬼族のモンスターだが、小型の鬼族なので、背丈は人間よりひと回り小さいくらいである。だが、小型といっても性格は好戦的で、体に合わせた小さめの槍を用いて戦う。



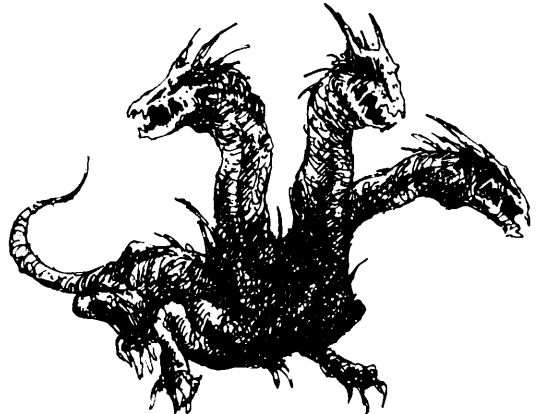
・ボガード

人間よりやや小さめの、毛深い体を持つモンスターである。単独でいる時は逃げ腰だが、集団でいる時の狂暴性はゴブリン・オークに劣らない。このダンジョンにいるボガードは剣を装備している。



・スケルトン

悪の力によって動かされている骸骨で、土の中から這い出し、起きあがってくる。ダンジョンを歩く時は、足下に注意するべきだ。いつスケルトンの手が伸びてくるかわからないのだから。



“ヒドラ”

ドラゴンに似た巨体から、3本もの首を生やしたモンスター。その口から吐き出される炎は、人間を焼き尽くすには十分なものだ。ヒドラを倒すには3つの頭全てを切り落とさなければならない。

『失われたタリスマン』

～プロローグ～

……ペンタウアの城下を彩る並木からは葉が落ち、寂しげになった枝には漂い落ちてきた小雪が積もっている。道ゆく人々はみんな身を縮めていて、王都はすっかり冬模様だった。しかし、季節は春である。本当なら、木々には緑があふれ、重い服を脱ぎ身軽になった人達の、明るい笑い声が聞こえる時期なのに。

「タリスマンに異変が起きたのだ」。そんな噂が、いつそう増した寒さとともに、ペンタウアの国に広がっていった。自然を操る力を有するタリスマン。その不思議な石の力は計り知れないものがあり、金の台座に封じ込められていてさえ、その周囲に広大な森を造り出してしまうほどだった。

その森はペンタウアの王都からそう遠くない場所にあった。タリスマンの置かれた森の話をお口にした人々は、しばらく前に王都に流れた、ささいな噂を思い出していた。それは、「タリスマンの森に、邪神教の教祖と信者が住みついた」という、人々の心にわずかながら不安を与えるような噂であった。

時の国王の対応は早く、ペンタウアに雪が降ったその日のうちに、実績ある冒険者達を召集して優秀なパーティーを編制した。そして彼らに、タリスマンの森に旅立ち、タリスマンにどんな異変が起こったのか調査するよう、命令を下したのである。

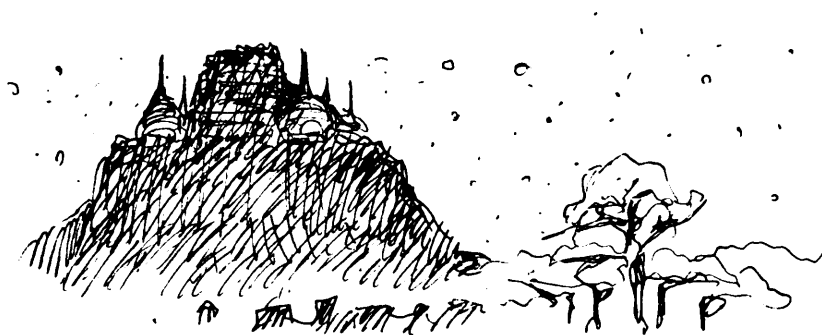
ただちにペンタウアを出発したパーティーは、その翌日、めざすタリスマンの森に到着した。あふれんばかりに草木が生い茂げる森は、以前と変わらぬように見えた。しかし突然、異変が起こった。首をかしげるパーティーの目前で、人の背丈ほどの灌木が、見るまに天に届かんばかりの巨木に変化したのだった。

やはり自然のバランスが崩れている！はやる気持ちを押しつつ、パーティーの者は皆、タリスマンが置かれている祭壇へと駆け出した。が、そこにタリスマンはなく、彼らは呆然と立ち尽くした。そして、国を襲った危機をあらためて認識しながら、失われたタリスマンの行方を追うべく歩み始めた……。

～冒険の目的～

いつの頃からか、自然を操る力を持つ魔法の石が、ペンタウアの国土にあった。「タリスマン」と呼ばれるその石の持つ力は、自らの周囲に広大な森を造り出してしまふほどのものだった。超自然的な謎に包まれたタリスマンは、その力を抑えるために金の台座に封じられ、森の奥深く祭られていた。ペンタウアの恵まれた自然は、この石の力に頼るところが大きかったのである。

ある日、季節は春だというのに、ペンタウアの王都の木々が枯れ出し、小雪すらちらつき始めた。突然の異変にみまわれた人々の間には、「タリスマンに何かあったのだ」とか「邪神教の者達のしわざだ」といった不吉な噂が囁かれていた。ただちに、自然のバランスが崩れた原因を調査する為に、冒険者の一団が王の命によってタリスマンの森に派遣された。それを見送った人々は、ただ彼らの無事を祈るしかなかった。いったい、タリスマンにどんな異変が起こったのだろうか。そして、それは何者のしわざなのだろうか……。



～登場アイテム～

・大木の樹液

森の中央にそそり立つ、大木の根から取れる。強い刺激臭を放つこの樹液は、邪神教徒が瞑想にふける際に用いると言われている。



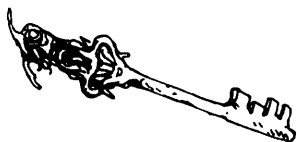
・牢屋の鍵

邪神教の神々のおぞましき姿が刻まれた鍵。邪神教徒の落む場所にある。いくつかの扉のひとつを開くものらしい。



・神官の鍵

邪神教の教祖がたずさえているらしい、邪神教のシンボルが彫り込まれた鍵である。だが、何に用いるものなのかは定かでない……。



・金の台座

かつて、タリスマンが封じられていた台座。金には、想像を絶するタリスマンの力を抑える効力が、なぜか備わっているという。

・タリスマン

記録に残る歴史以前から、ペンタワアの地に存在する超自然的な石。自然を自在に操る、人知を越えた能力を秘めている。



～登場モンスター～

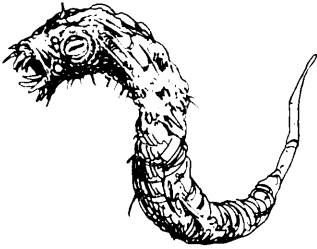
・チャロナデーモン

邪神教徒が崇める邪神が、彼らによこした使い魔。真紅のローブから覗くその顔は、腐肉のこびりついた醜い頭蓋骨である。強力な攻撃の魔法を用いて、侵入者に死を与えようとする。



・ヒルジャイアント

人里離れた丘に住む、ジャイアントの一種族である。知能が低い為、邪神教の教祖にたやすく心を操られており、タリスマンに近寄る者を棍棒で叩き殺すよう、命令を受けている。

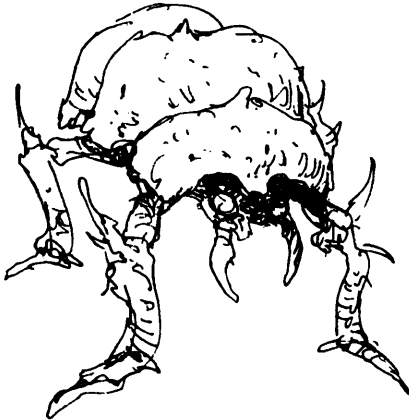


・パープルウオーム

人の背丈の2倍ほどもある、巨大なミミズの様なモンスター。人間の気配を感じると、突然地中から這い出して飛びかかってくる。その口には小さな牙がずらりと並んでおり、かなりの傷を与える。

・邪神教々祖デヒテル

タリスマンの森で邪悪な活動をしている邪神教の教祖。タリスマンの力を利用して、ペンタウアはあろか、世界をも征服しようと企んでいる。噂では、変わり身の術を得意とするらしいが……。



“サンドマリボー”

球形の甲羅と4本の足を持った、カニの様なモンスター。ふだんは砂の中に潜んでいるが、その上を気づかずに通り過ぎていくものに突然後ろから襲いかかり、その死骸を喰らって生きているのだ。

『ルシフェルの水門』

～プロローグ～

ペンタウアの王国の西方を流れるその川は、「ブラッティ・リバー」と呼ばれていた。この国を訪れ、気紛れに川の名前を尋ねた旅人のほとんどは、そのグロテスクな名前に顔をしかめる。しかし、太陽がなごり惜しげに西の地平線に沈む頃、その方角に目を向ければ川の名前の由来がなんとなくわかる筈だ。水面いつばいに夕日の光を映して、川はまさしく「ブラッティ・リバー」になる。それは、戦いで流れる血の様な黒い赤ではなく、純潔で透き通った血の赤なのだ。天使が血を流すならこんな色だろう、と誰でも思う様な……。

その川が「ブラッティ・リバー」と呼ばれる由来はもうひとつあった。川の水はペンタウアの王国の唯一の水源地であり、人々の飲水となり農作物の水分となっていたのだ。この土地にとって「ブラッティ・リバー」の水は、すなわち「血」であり、それなくしては生きていけないのだ。だから、ペンタウアの人々は感謝と敬愛の心をこめて「ブラッティ・リバー」と呼ぶのだった……。

ある日突然、災難は振りかかった。「ブラッティ・リバー」の水が涸れてしまったのだ。王はこの不可解な事件の原因を調査する為、緊急に数組の冒険者のパーティーを川の水源地へと派遣した。川を上流へとさかのぼって行くと小高い山が見えてくる。その山のふもとにある洞窟に、地下水脈が集まってできている滝があり、それが「ブラッティ・リバー」の水源地となっていた。その水源地にいったい何が起こったのだろうか、国では様々な噂や憶測が流布されたが、その真相を知るにはパーティーの帰還を待つしかなかった。

……数日後、国に戻ったパーティーによって原因は明らかになった。ペンタウアの人々を忌み嫌うモンスター達が、川の水源地に頑丈な水門を築き上げ、水を塞ぎ止めていたのだ。その水門を開く鍵は3振りの剣であり、それらの剣はモンスター達に守られた洞窟の中に隠されているという。数日中に水門を開かねば川は干上がり、彼らの思惑通り人々は渴き死にしてしまうだろう……。

～冒険の目的～

ペンタウアの王国の唯一の水源「ブラッティ・リバー」が、悪逆非道なモンスター達の手によって塞ぎ止められてしまった。かつてペンタウアの王国を我が物にせんと襲いかかり、反対に国の人々によって撃退された彼らは、復讐の機会を虎視眈々と待っていたのだ。国の水源が「ブラッティ・リバー」だけであるのを知ったモンスター達は、川の水源に水門を築きあげ、人々の生活から水を奪って渴き死にさせようとしている。数日中に水門を開かなければ、国に蓄えてあるわずかな飲料水が底尽きてしまい、最悪の事態が訪れるだろう。水門を調査した冒険者によれば、水門を開く鍵は3振りの剣で、洞窟の中に隠されているらしい。洞窟には数知れぬモンスター達が待ち構えているが、彼らを倒して3振りの剣を探し出さなければ、ペンタウアの王国を襲う悲劇は目も当てられないものになってしまう。冒険の支度をしている時間はない。3振りの剣を一刻も早く探し出し、国に潤いを取り戻さなければならないのだ……。



～登場アイテム～



・白い粉

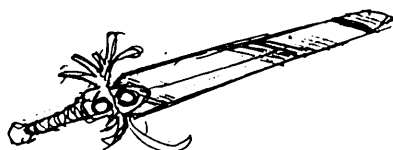
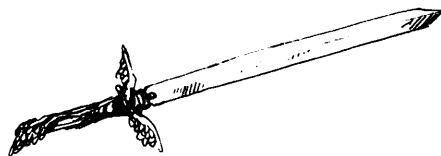
純真無垢な白い色の粉で、とてもきめ細かい。これといった使い道はないが、火に振りかけて消す事くらいはできるだろう。

・3大天使の剣

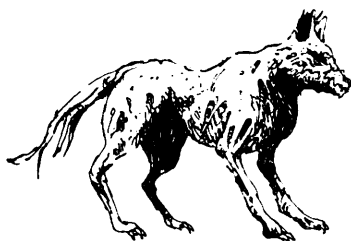
ラファエル・ミカエル・ガブリエルの3大天使の名前が付けられている3振りの剣である。「ルシフェル」という水門の名前に対して、このような名前を付けられたのだろう。噂では、これらの剣が水門を開く鍵になるという話だが、それを確めた者はいない。

・水晶の剣、銀の剣

モンスター達が造り上げた剣。水晶の剣は水晶の、銀の剣は銀の刃身を持っている。洞窟のいずこかに隠されているらしいが、何に用いるものかは定かではない。



～登場モンスター～



・ウルフ

狂暴な狼で、ダンジョンに侵入した冒険者に襲いかかり、その肉を喰らって生きている。強いあごと鋭い牙を持っているので、一度噛みつかれたら振り払うのは困難だろう。

・グリムロック

ダンジョンを住みかとしている人間型のモンスターである。暗闇に生きる者の常として、その視力は全くないのだが、聴覚および嗅覚が非常に発達しているので、ダンジョンでの戦闘能力は高い。



・トロール

人間の倍近い身長と醜い姿を持つモンスターである。その腕力は人間の比ではなく、打撃型の武器を持ったトロールは手強い。固い皮膚は再生能力があり、火で受けた傷以外は自ら回復してしまう。

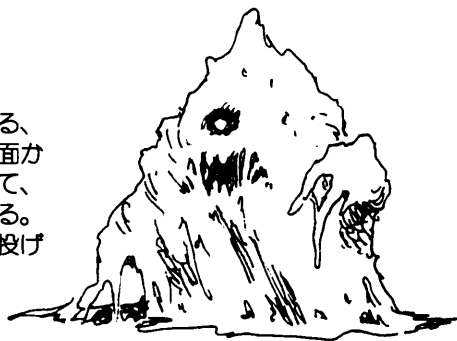


・ホブゴブリン

ジャイアントの血を引く、ゴブリンの亜種である。ゆえに体は大きく、中には身長が人間の2倍を越すものもある。このダンジョンにいる種族は武器を持たないが、その腕力は充分な凶器である。

・マッドマン

生きている泥の集合体である、人間型のモンスター。体の表面からは絶えず泥が流れ出していて、かろうじて人の形を保っている。冒険者には、自分の体の泥を投げて攻撃する。

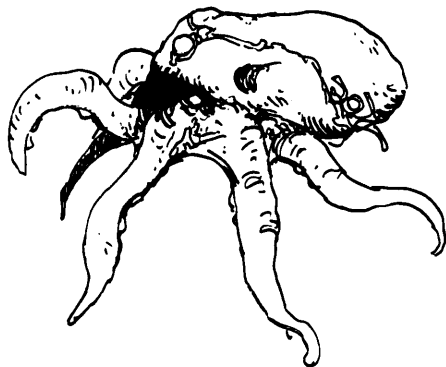


・リザードマン

人間と動物の中間の姿を持つ種族は多いが、剣技においてリザードマンを超えるものはいないだろう。彼らは生まれつきの剣士であり、体を覆うウロコは、高い防御力を持つ鎧として機能している。

“クラーケン”

ダンジョンの暗き地底湖に落ち、巨大なタコ。侵入者の気配を感じ取ると、突然水中から踊り出る。そして、過去に倒した冒険者達から奪った剣を、その触手で投げつけてくるのだ。



『呪われたオアシス』

～プロローグ～

ベントウアの王国の歴史をまとめ、一冊の本にするという大仕事も終盤を迎えていた。書き残しが無いかと未整理の羊皮紙の束をひも解いた私は、我が友である冒険者シャームズと共に体験した、国を襲ったある危機の記録を発見したのであった。私はそれを、『呪われたオアシス』事件と名付けた。

……ある昼下りの事だった。解決したばかりの冒険の資料を整理し終えた私は、遅い朝食にキツパー（注：ニシンの燻製の事）を取っていた。その時、階下で大きな足音が聞こえたかと思うと、次の瞬間ドアが開き、息を切らしたシャームズの姿が現れた。「ハドスン君、事件だよ！ 砂漠のオアシスが砂漠王ルワンによって汚されたという話で、国は大騒ぎだ。これは一大事だよ!!」

「何だいシャームズ、階段を駆け上がったって。重大な事件だからって、冒険者たるもの、そんな醜態を見せるもんじゃないよ。第一、あの砂漠には誰も住んでいないんだ。オアシスが汚されたところで、誰も困りゃしないよ」

「ああ、ハドスン君。君はいつもそうだ。そのキツパーだって食べられなくなってしまおうというのに」

「ああ、シャームズ。君はいつもそうだ。頼むから、僕に理解できるような説明を、一度だけでいいからしてくれたまえ」。私はシャームズに愚痴をこぼしてから、キツパーの生産地を思い出して、はっと我にかえた。

「その様子だと気付いたようだね、ハドスン君。キツパーを運んでくる隊商はあの砂漠を通るしかない。そのルート上にある唯一のオアシスが使えなくなったら、我々がキツパーを口にする事はできなくなる訳だ。それだけじゃない。あのルートを通ってこの国にやってくる物は、ベントウアにとって重要な、死活に関わる物ばかりだ。これを一大事と言わずに、何と云うのだね？」

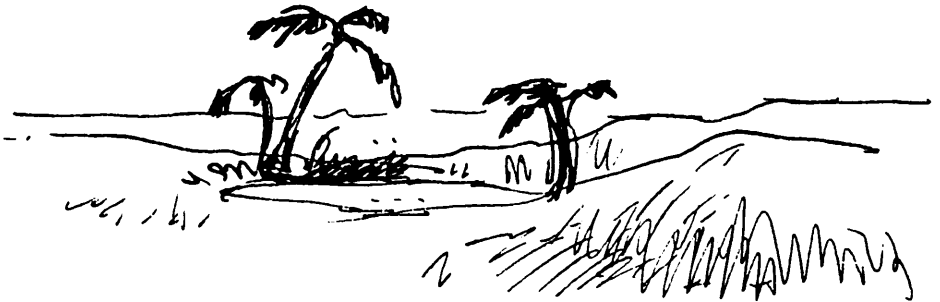
「大変だ！ 一刻も早くオアシスを清めなければ、国は大混乱してしまう!!」

「その通りだ、ハドスン君。すぐに冒険の準備をしてくれたまえ……」

～冒険の目的～

交易都市ヴァラージ。そこには、数多くの珍しい品物や貴重な産物が集まっており、近隣の諸国はヴァラージを中継地として、それらを手に入れているのだった。ペンタウアの王国も例外ではなく、ヴァラージに絶えず隊商を送っている。しかし、両国の間には広大な砂漠が広がっており、その中間地点にあるオアシスがなければ、商業ルートを維持する事は不可能であった。

その砂漠のはずれに、自ら砂漠の王を名乗るルワンなる者が、人知れず城を構えていた。齢300を数える彼は、生まれついてよりこの砂漠を支配していたのだ。しかし、数十年前オアシスが沸き出し、数多くの隊商が砂漠に足を踏み入れるようになった。人間を忌み嫌うルワンがそれを許す筈はなく、怒り狂った彼は隊商の命綱であるオアシスを、呪いを持って汚したのである。すぐにもその呪いを解かないと、ペンタウアの王国にとって重要な多くの交易品が、ヴァラージから届かなくなってしまう。冒険者達よ、急がなければ……。



～登場アイテム～

・油

ルワンの城の貯蔵庫にしまわれている、オリーブから絞られた油。食用ではあるが、それ以外の使い道もあるかもしれない。



・水晶の眼鏡

ルワンの食事の世話をしているオルアラという老婆が、彼から盗み出したもの。オルアラはこれを老眼鏡として使っているが……。



・赤い壺、青い壺

かつてルワンが人間の町に行った時に、意味もなく買ってきた物。彼はこのふたつの壺を、ある道具として使っている。



・薬草

オアシスに生えている、人間には薬になる草。これを燃やした際に出る煙は、独特の香りを持っている。



・魔法の鍵

城の重要な場所を開く、魔法がかけられた鍵である。水晶の眼鏡同様、これも何者かに盗まれてしまっている。いったい誰が……。

・聖水

この砂漠では聖水はかなりの貴重品である。これがあれば、汚されたオアシスを清める事ができるのだが、いずこにあるのだろう。



～登場モンスター～



・バジリスク

ヘビの王と言われるバジリスクには、触れたただけで相手を石に変えてしまう、恐ろしい能力を備えている。へたにバジリスクを挑発すれば、パーティ全員が石になってしまう可能性があるのだ……。

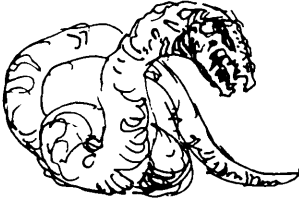


・砂虫

砂漠に住む砂虫は、なんと砂を食糧として生きている為、胃の消化液が強い酸性を帯びている。自分の領域に足を踏み入れたものに対しては、その強酸性の胃液を吐き出して攻撃してくる。

・バーサーカー

砂漠王ルワンによって操られた狂戦士である。頑丈な鎧と鋭い剣を装備した彼らの心には、闘争心しかない。その為、侵入者がいかに手強くとも、恐れる事なく、狂った様に剣を振り回してくるのだ。



・ポイズンスネーク

砂漠にいる毒蛇というと、ガラガラ蛇がほとんどだが、ルワンの城を守るポイズンスネークはかなり大きなものである。その牙には即効性の強力な猛毒があり、人間の命をたやすく奪ってしまう。

・ビホルダー

巨大な目と口を持つ、恐ろしいモンスター。頭に相当する部分には、11個の小さな目が並んでいる。その姿に恐れをなした獲物に、鋭い牙がずらりと並んだ口で噛みついてくる。



・インプ

意地汚く、ずる賢い下級の小悪魔がインプである。砂漠の王ルワンの忠実な下僕として働いており、城の上空で常時見張りをしている。そして、侵入者を見つけるやいなや、急降下攻撃をしかけるのだ。

“砂漠王ルワンとゴールドドラゴン”

ルワンの居城に潜む、鈍い金色のドラゴンである。普段は城の水浴び場にいるが、ひとたび侵入者を発見すると、その口から炎を吐き攻撃してくる。この竜はルワンが作り出した幻影らしいが……。



『盗賊達の塔』

～プロローグ～

「助けてくれ……」

私はその言葉にがっかりしました。扉を開けて店に入ってきた男は、くたびれてはいたものの、とても高そうなシルクの服を着ていたのです。男の身なりを見た私は、久し振りに指輪が売れるのではないかと期待していましたが、なのに、男の口から発せられたのは、店一番豪華な指輪の注文ではなく、場違いな「助けてくれ」という言葉。いくら何でも、がっかりせずにはられませんでした。

とりあえず彼を介抱し、その話を聞いた私は、すぐに彼を国王の元に連れていきました。彼は、あの「青い風」の城から逃げてきた囚われ人だったのです。

……ベンタウアの王国では風が吹きまくっていました。いえ、風というより、嵐と呼んだほうが正しいかもしれません。その風の吹いた町や村には多くの血の雨が降り、破壊と殺戮の生々しい爪あとが必ず残されているのですから。

「青い風」、それが風の名前でした。名前すら知れぬ頭領と、有能な彼の片腕ソーフ。このふたりに率いられた、冷酷で悪逆な卑しき盗賊達の集団が、国に不安と恐怖の影を落としている、忌わしい邪風の正体だったのです。

彼らは、国はずれにある廃墟となった古城に住みつき、そこを根城としていました。幾百年もの昔に主をなくし、それ以来住む者もおらず、次第に妖気を漂わせながら崩れていった城は、彼らに似合いの場所と言えるでしょう。

私の店に助けを求めて入ってきた男は、敏捷な盗賊達のすきをついて、命からがら逃げ出してきたのでした。しかし、古城の中には彼の仲間がまだ囚われているのだそうです。王はただちに、盗賊達の城から囚われ人を救い出すよう、王都に布令を出しました。「ベンタウアの冒険者達は皆、正義感が強く腕も確かだから、仲間の心配をしなくてもだいじょうぶ」。王は男にそう言って、彼を安心させようとはしました。その言葉に、男は初めて笑顔を見せてくれたのですが、私には彼のその笑みが冷ややかで不気味なものに見えたのです……。

～冒険の目的～

ベントウアの国はずれに、すでに廃墟と化した古城の姿がある。その城はいつの頃からか、多くの奇怪な噂を囁かれるようになっていた。ひとつの噂が人々の話題にのぼり、次第に忘れられ、そしてまた新たな噂がといった具合に。

城の地下にはトードという名の怪物が住んでおり、出会った者に謎をかけ、その謎を解けなければ相手を殺してしまう、そんな噂が流れた事もあった。

また、城の地下深くには巨大な湖があり、そこには遙か昔、時の王によって封印された黒きドラゴンが潜んでいる、という話が持ち上がった事さえあった。

だが、今ベントウアの王都を騒がせている噂は、もっと現実的なものだ。しばらく前から活発な動きを見せている盗賊団「青い風」の一味が、その古城を拠点としているらしい。しかも、そこには罪なき人が囚われているという。一刻も早く囚われ人を救出し、彼らの許しがたき殺戮と破壊の活動を阻止しなければならない。盗賊達は皆、あなどれない能力を持っている事を忘れるな……。



～登場アイテム～

・壺

古城のなかには、何が祭られているのか知れぬ礼拝堂がある。その祭壇には、この古ぼけた壺が今でも置かれているらしい……。



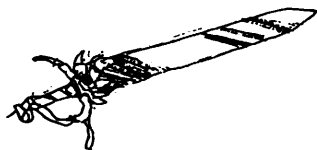
・通行証

「青い風」の盗賊達は皆、その頭に青いバンダナを巻いている。それがあれば、彼らをうまく騙す事ができるかもしれない……。



・ガラティーン

魔法の力を有する剣で、その銀の刃身に神聖なる文字が刻み込まれている。鞘もまた銀で造られており、古城のどこかにあるらしい。



・赤い玉、青い玉

古城の扉には巧妙なしかけがあって、侵入者を悩ませるといふ。このふたつの玉は、そんな扉をたやすく開けてしまうらしいが……。



・ペンダント

鮮やかな色の宝石がはめ込まれた美しいペンダント。これには強力な守護の魔法が秘められている。どこにあるのかは知られていない。



～登場モンスター～

・ガル

古い城の地下深くにある、巨大な地底湖に生息する怪魚である。さほど大きい魚ではないものの、その発達したあごには鋭い歯が並んでおり、獲物の大きさを問わず噛みついてくるので注意すべきだ。



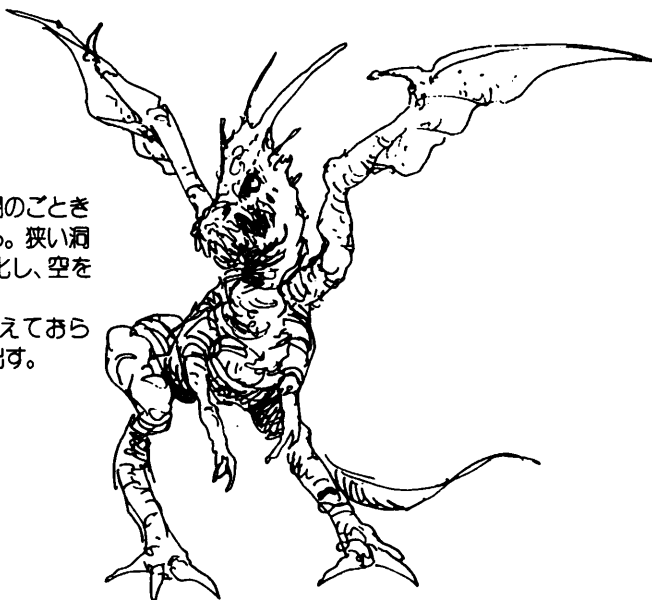
・メジャーデーモン

古代より人間に忌み嫌われてきた邪悪な小神。その姿を見ただけで、気の弱い者なら虜にされてしまう。人間に姿を変えて、人間を騙し、そして惨殺するのが至上の喜びという、残酷なデーモンだ。

“シャドードラゴン”

ダンジョンに生息する、闇のごとき体を持った夜行性の竜である。狭い洞窟に住んでいた為、翼は退化し、空を飛ぶ事もできない。

しかし、その攻撃力は衰えておらず、長い炎のプレスを吐き出す。



『暗き沼の魔法使い』

～プロローグ～

「どうしました、お嬢さん?」。その声に振り返った娘の瞳には、今まで見た事もない、美しい青年の姿が写し出された。その表情には少し翳りがあるものの、端麗な容姿は、美の神の化身としか考えられなかった。「道に迷われたのですか?」。その声もまた美しく、娘はただうなずく事しかできなかった。恐ろしい魅惑^{みしゅうりょう}が落ちると噂される、この暗き沼に迷い込んだ娘には思ってもみない出来事だった。心配そうに自分の顔を覗き込む青年に、娘はようやく口を開いた。「森へ花を摘みにいったのですが、いつの間にか沼に出てしまい、道もわからずさまよってありました」「それは難儀でしたね。こう見えても私は沼に詳しいのです。よろしければ森まで送って差し上げましょう」。青年は娘を抱きかかえ、自分の庭であるかの様に沼を進み始めた。娘は、青年のしなやかな腕の中で、自分の今の状況に頬を赤らめていた。

もう日が沈むかという頃、二人は沼を抜け、森のはずれに着いた。「なんとお礼を言っていないか、私にはわかりません。本当にありがとうございました。この近くに私の家があります。もしお望みのものがあればおっしゃってください」。娘の問いに青年は答えた。「私のした事は礼にはおよびません。あなたの安心したお顔が見られれば、それで充分です。しかし、ひとつだけ欲しいものがあります。それは……あなたです」。自分の心のどこかで望んでいた言葉に、娘は恥じらいながらうなずいた。

家に帰った娘は、沼で迷った事、青年に助けてもらった事、青年が自分を欲しいと言った事を話した。そして、娘もまた青年に同じ気持ちを抱いており、彼の元に行く考えであると打ち明けた。両親はそれに反対したが、強い口調で「行くな」とは言えなかった。娘は心配する両親に別れを告げ、軽い足取りで恋する人の待つ沼へと向かった。青年の正体が、暗き沼の主であり、人を騙す事を糧として生きている老ドラゴン、フラジオレであるとは知らずに……。

～冒険の目的～

ベントウアのはずれに、得体の知れない怪物が出没すると言われる暗き沼があった。この沼には、フラジオレという老いたドラゴンが住みついており、沼に潜むモンスター達を治めていた。沼の主であるフラジオレは、ドラゴンではあるものの、その高齢ゆえすでに力は弱かった。張りをなくした翼は飛ぶ能力を持たず、沼を出る事すらできなかった。この老ドラゴンの唯一の楽しみといえば、今だ残された変身能力を用いて、人間を騙し、たぶらかす事くらいだった。ある日、沼に迷い込んだ娘を見つけたフラジオレは、美しい青年に姿を変え、娘の心を我がものにした。そして、自分の家へと娘を連れ去り、騙された娘の様子を見て笑いものになっているのだった。娘の行方を心配する両親の為に、許しがたい老ドラゴンの元から娘を連れ戻し、青年の正体を教えてあげなければならない。疑う事を知らない娘は、フラジオレにどんなひどい仕打ちを受けているのかわからないのだから……。



～登場アイテム～

・大鍋

かつて、魔法薬の調合に用いられた、大きな鉄製の鍋。神秘的力を秘めているらしく、この鍋で薬を作ると失敗しないらしい。



・トリカブト、マンドラゴラ

魔法の力を持った、珍しい植物。これらの植物をうまく調合すると、いろいろな魔法薬を作り出す事ができる。

・ハチの巣

ハチを追い払った後、残されたハチの巣にはハチミツやロイヤルゼリーなどのエキスが、豊富に含まれている。



・幸福のコイン

娘を助け出した際に、彼女の両親から礼としてもらえる古金貨。その名の通り、持つ者に幸せをもたらすとされている。

・ジャックの炎

手に持っても熱くない鬼火。魔法薬を煮詰める時に、この炎を用いると、つまり具合に材料が混ぜ合わさるらしいが……。



・ムーンストーン、ブラッドストーン

暗き沼付近に隠されたこのふたつの宝石は、ある魔法がかけられており、持つ者の道を開くと言われている。



～登場モンスター～

・ゾンビ

フラジオレによって操られた、沼で死んだ者達の腐乱死体。爪でひっかいたり噛みつきたりといった攻撃をする。彼らの体には雑菌が多いので、傷を受けた箇所は充分消毒したほうが身の為だろう。



・ワスプ

いわゆるスズメバチの事。毒針は何回刺しても抜け落ちず、毒自体も非常に強い。そのうえに集団で襲いかかってくるワスプは、冒険者にとって大きな脅威になるだろう。



・マッドマン

生きている泥の集合体である、人間型のモンスター。暗き沼の周辺に住むマッドマンは、冒険者の体にのしかかり、鼻や口をふさいで窒息死させるといふ、被害者には地獄の攻撃を得意とする。

・ウォーターシェリー

水辺に潜む悪魔の一種であり、自在に炎を操る能力を持っている。いくつかの火の玉を生み出して、それを相手めがけて飛ばし火傷を負わせたり、威嚇をしたりするので、近寄りがたい。



“レッドドラゴン”

暗き沼の主である、フラジオレという名の年老いた赤竜。翼は力を失い空をも飛べぬ有様だが、年老いてもドラゴンはドラゴン、沼に侵入したものには灼熱の炎のプレスを浴びせかけ、撃退する。

『ロマンシア』

～プロローグ～

「あーら、マリノさんとこの奥さん、お久しぶりですわねえ」

「まあ、ベンギさんの奥様。ほーんと、お久しぶり。大きなカゴをお持ちになって、今日はお買い物にいらしたんですか？」

「ええ、そうですの。なにせ主人がロマンシアに行くって言うものですから、保存食とか薬草とか、買わなきゃならない物がいっぱいあるんですの」

「それは大変ですこと。もしかして、ロマンシアって、例のあれかしら？」

「そう、あれなんですよ。何でも、セリナとかいうお姫様がさらわれたらしくって。でね、お姫様を助けた人には、かなりの謝礼が出るって話なのよ。ほら、家の主人、賞金稼ごなんて商売してるでしょ。なのに最近、大きな事件ってなかったから、やりくりが大変で大変で……」

「でしょうねえ。確か、アスカさんとこの御主人もロマンシアに行くっていう話でしたわ。そういう御職業のどんな様って、いろんな気苦労があるんでしょうねえ。それに比べて家の宿^{どろく}六ときたら、昼間っからお酒ばかり飲んで!!」

「あらあら、お宅の御主人だって苦労してらっしゃるわ。農夫をなさってるんですもの、この間の土地がやせた時なんて、さぞかし大変だったでしょうに」

「いーえ。あの時は「おー、久しぶりに休みが取れた。さて、たまには酒でも飲みに行くとするか」とか言って、朝から居酒屋に出かけてましたよ。毎日こつそり飲んでるくせに、わざとらしいったらありゃしない!!」

「……あら、あたしったら買い物の事すっかり忘れてたわ。早く帰って主人の旅支度もしなきゃいけないし。悪いけど奥様、あたしそろそろ失礼しますわ」

「そう、それは残念ねえ。あ、そうそう、薬草なら「オリバーの薬草亭」で特売をやってた筈だから、そこで買うといいんじゃないかしら？」

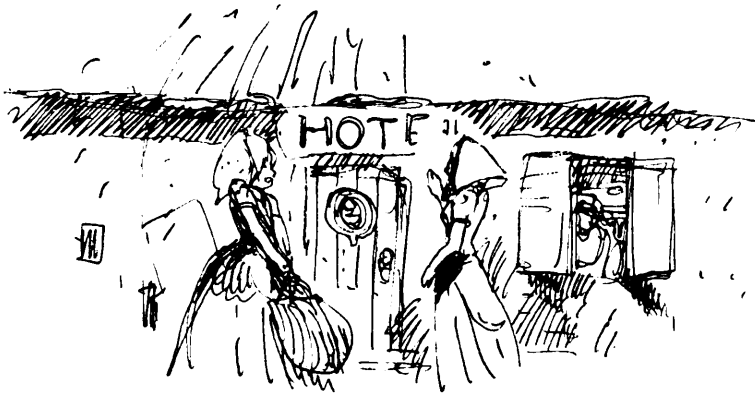
「まあ、それは知りませんでしたわ。それじゃあ、まだ近いうちに……」

「どんな様によりしく言ってください。では、ごめんあそばせ……」

～冒険の目的～

ペンタウアの王国には、平和な時が流れていた。ここ数カ月というものの、小さな事件ひとつ起こらず、人々は生あくびばかり繰り返す生活を送っているのだ。それは皆が待ち望んでいた生活であったが、人の心というのはあまのじゃくなもので、平穏な日々が続けば続くほど、心のどこかで事件を求めているのだ。また、平和な時は、裏返せば地獄の時でもある。事件を解決する事によって生計を立てている冒険者達にとっては……。

そんなペンタウアの王国に、ひとつの噂が流れてきた。ロマンシア王国で、大きな事件が起こったらしいのだ。噂の内容は、ロマンシアの至宝と言われるセリナ姫が何者かにさらわれた、というものだった。さらに、姫を助け出した者には多額の謝礼が与えられる、という誰もが目を光らせるような噂も流布された。ぬるま湯につかったような生活に終止符を打つチャンスに、ペンタウアの血の気の多い冒険者達が飛びつかぬ筈はなかった……。



～登場アイテム～

・寿齢の薬

人間の生命エキスを濃縮して作られた、魔法の薬。これを与えれば、病人だろうがなんだろうが、たちどころに回復してしまう。



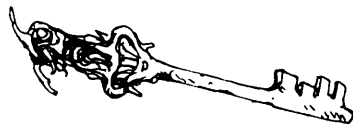
・賢者の杖

老人に姿を変えてロマンシアを訪れた賢者が、一夜の宿を与えてくれた者の家に、暖かなもてなしの礼として置いていった物である。



・仙人の衣

かつて、この地上で起きた大戦乱で命を落とした仙人が、その身にまとっていた、天界と地上を行き来できると言われている衣。



・黄金の鍵

この地に古くから住む妖精の魔法がかかった、金色に輝く鍵。この鍵で開かぬ扉はないと言われている。

・古代文字の巻物

高名なる賢人によって記された巻物。今回の騒ぎのどさくさで行方不明になっている。その内容は明らかになっていない。

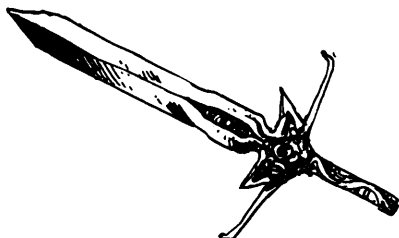


・王女の首飾り

かつてに外に出歩いてしまうセリナ姫を、城まで連れ戻す魔法が封じられている首飾り。早い話が「迷子札」である……。

・ドラゴンスレイヤー

遙か昔、長きにわたるドラゴン族との戦いに終止符を打つべく、多くの魔法使いによって鍛えられた、地上最強の剣である。



～登場モンスター～

・チャダ

クリフト4世の手によって、フタに姿を変えられたアソルバ国民、それがチャダである。冒険者に体当たりするのは、何も攻撃しているのではなく、ついに現れた救世主に抱きつこうとしているだけなのだ。



・邪剣士

元はアソルバ王国の兵士だったが、今では悪の手先となっている。

アソルバ王国の兵士といえば、数々の剣技大会でその名を馳せており、冒険者にとっては、かなりの強敵となるだろう。



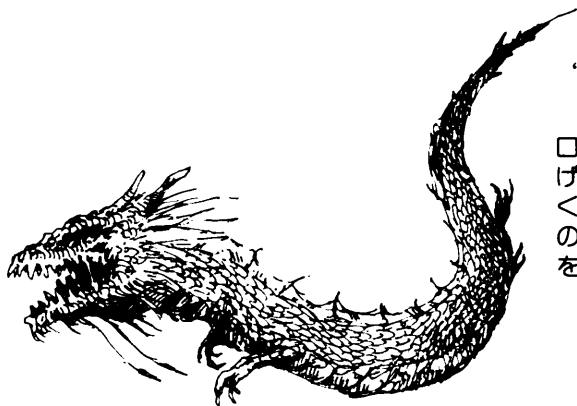
・デンデン

アソルバ王国の臣下の変わり方はた姿である。普段から、彼らをのろまな連中だと思っていたクリフト4世は、お似合いのカタツムリに変身させた。いわば、彼の憂さ晴らしによって生まれたわけだ。



・イポーヌ

人間によって地下深くに追いやられた彼らは、この人間界の混乱に便乗して、かつての仕打ちに対する復讐をしているのだ。もともと彼らは弱い種族であり、今まで剣を取って戦った事はあまりない。



“ヴァイテス”

アソルバの国王の心を支配し、ロマンシアの王国に不安の影を投げかけている邪悪竜である。細長くしなやかな体を持っており、その体で侵入者に体当たりし、息の根を止めようとする。

『紅玉の謎』

～プロローグ～

親愛なるニフトへ

用件のみ書きます。いく日前、空から赤く輝く石が降ってきて、森のはずれに落ちました。石を見た者達が言うには、石はまるで血の様に赤くとても怪しげな光を放っていたそうです。もちろん、あなたも知っての通り私は目が見えないので、それを確めたわけではありませんが。

最初は皆、石を気味悪がっていました。しかし、次第に石に魅せられていき、いつしかそれを敬うようになったのです。石は紅玉と名付けられ、森一番高い木のてっぺんに作られた、大きな天瓶の中に奉じられました。そうして、この紅玉は日に日に森の仲間達を虜にしていったのです。

つい先日のことだと思いますが、あるいはもつと前だったかもしれません。その日は朝から、飼っている蚕達が騒がしかったのです。蚕の部屋に行ってみると、蚕達が扉を破らんばかりに暴れているのが、目が見えなくともわかりました。今までそんな事が起きた事は一度もなかったのです。

初めての出来事に私は驚き、皆にどうしたらいいか、聞きに行こうと思いました。外に出ようと扉に歩み寄った時、私は森に訪れた恐怖を知ったのです。扉越しに、森の仲間達が私の家の蚕と同じ様に、かん高い叫びをあげながら暴れまくっている、そんな気配を私はまざまざと感じました。

あの紅玉のせいだ、私はそう思いました。しかし、非力な私には何もできず、ただ森の皆が正気に戻るのを、家に閉じ籠もり待っていました。しかし今日、ベンタウアの王国からの救援者が来ました。彼らは、この事態を打破するにはあなたの力が必要だと言っています。いつも、地下にある機械のそばを離れないあなたなら、紅玉の光を見ていないだろうと信じて筆を取りました。私からお願いします。彼らに協力してあげてください。

蚕職人のテトより

～冒険の目的～

天にも届こうかという大木が林立する、とある森。この森には、自然を愛する温和なエルフ達が、古くから住んでいた。彼らは、木の幹をくり抜いて家を造ったり、木々の間に橋を渡したりして、この森をひとつの町として機能させていた。彼らの生活は平和そのもので、それが永遠に続くだろうと誰もが信じていた。しかし、ある日森に落ちた石によって、平和な日々が終止符が打たれてしまった。その石が放つ赤い光は、それを見た全ての生き物を狂わせてしまう、恐ろしい魔力を持っていた。諸々の事情で石を見ずにすんだ少数を除いて森のエルフ達は皆、心を冒され狂暴化してしまった。森に住む他の生き物達にも石の魔力は振りかかり、彼らを半ばモンスター化してしまった。エルフや他の生き物達を正気にし、この森に再び平和を取り戻す為には、石の持つ魔力を奪わなくてはならない。しかし、この石の力を封じる方法を知る者は誰ひとりとしていないのだ……。



～登場アイテム～

・紅玉

天から降ってきた赤い宝石。それを見た全ての生き物を狂わせてしまうという、恐ろしい魔力を持った怪しい光を放つ。



・黄色い石

紅玉の持つ魔力を奪いさると、光が消え黄色い石になるという。しかし、その方法を知る者は誰ひとりとしていない。



・妖精の雫

古き妖精の流した涙が、宝石と化したもの。これを使うと、妖精にしか見えなかったものが見えるようになると言われている。



・手紙

蚕職人のテトから地下の機械の番人、ニフトに送られた、羊皮紙にしたためられた手紙。その内容はプロローグを参考にして欲しい。



～登場モンスター～

・クロウ

森の木々に巣を作っているカラス。紅玉の魔力によって狂暴化していて、巣に近づく者には無差別に攻撃してくる。クロウは石や小さな物を自分の巣に運ぶ習性を持っている。



・スコーピオン

かつてこの森にはスコーピオン(サソリ)などいなかった。しかし、紅玉の魔力によって森の周辺から、尻尾に毒針を持つ狂暴なスコーピオンが、森に集まってきたのである。

・シルクウオーム

森に住む蚕職人テトの飼っていた蚕（シルクウオーム）も、紅玉の魔力によって狂暴化してしまった。紅玉の魔力は生き物の姿にまで影響を与えるらしく、この蚕は人ほどの大きさに巨大化している。



・ダークエルフ

森の住民であったエルフ達が、紅玉の魔力を受けて狂暴化して、半ばモンスターと化した姿がダークエルフだ。誰でも、彼らに刃を向け命を奪うのには、ためらいを感じるだろう。



・ビー

森に巣を作るミツバチである。紅玉の魔力で攻撃的な性格になり、かつスズメバチほどの大きさになったビーは、自分の巣に入れなくなってしまい、森中を飛び回っている。

・スパイダー

森の木の枝に巣を張り、虫などを餌にして生きていた。しかし、紅玉の魔力を受け巨大化してしまい、虫だけでは物足りなくなったスパイダーは、巣から出て、小動物やエルフを喰らうようになった。

“モスジャイアント”

想像を絶する大きさの蛾である。侵入者を発見すると彼らの前に舞い降り、大きく鋭い針を口から発射する。また、その時まき散らされるりん粉は毒を帯びており、侵入者にとって二重の打撃となる。



『暗黒の魔道士』

～プロローグ～

「……この恨み、晴らさぬわけにはいかん。必ずやこの地に甦り、貴様らに復讐してやる。例え、悪魔に魂を売り渡す事になろうともな!!」

処刑人の手が上がると、男の立っていた台が口を開けた。首に巻かれた荒縄が次第に喉を締め上げ、ゆつくりと、正確に、男の命を奪っていった。その有り様を見て笑う者は誰ひとりいなかったが、男だけが死顔に微笑を浮べていた。その不気味な笑みは、そこにいた者達に不安感と恐怖心を与えるに充分だった。

絞首刑にされた男の名はゲティス。彼はベンタウアの王国で一、二を争うほどの、優れた魔法使いであった。その魔法の才能は高く、王の元に召し上げられる話まであったほどだ。しかし、冷たく自己中心的な性格を持つ彼は、能力は充分であるものの、王直属の魔法使いとしては不適合であると判断された。

彼の王に対する感情は、自分が就く筈であった役目が、長年のライバルである魔法使いオーサーに与えられた事で、怒りと憎悪のそれへと変化した。オーサーは、才能ではわずかながらゲティスに劣るものの、その温和で献身的な性格は多くの人々に好感を与えており、それが評価されて召し上げられたのだ。

だが、利己的なゲティスにはどうしても許せぬ判断だった。逆上した彼は、あまりにも背徳的であるとして禁じられた呪文を用いて、人々の心を支配し、ベンタウアの王国を自分の物にしようとした。しかし、悪しき魔力を感じた魔法使いオーサーによって、ゲティスの呪文は効力を発揮する前に阻止された。そして、捕らえられたゲティスは審判にかけられ、絞首刑となったのである。

それから半世紀の歳月が流れた。齢70を数える魔法使い、オーサーは感じていた。脳裏に次々とイメージが浮かんでくる。暗き洞窟、魔物達、そしてゲティス。やはり復活したのだな、復讐の為に。暗黒の魔道士として甦った彼は、簡単に国を滅ぼしてしまうだろう。彼を倒さねば、年老いた自分の能力に一抹の不安を感じつつ、オーサーはゲティスの落む洞窟へと旅立っていった……。

～冒険の目的～

半世紀もの前、ペンタウアの王国を支配しようと企み、その身を滅ぼした魔法使いゲティス。長き歳月を経て、悪魔に魂を売り渡し、暗黒の魔道士となって彼が再びこの世に姿を現した。彼は悪しき力を使って、黄泉の国から邪悪なモンスター達を召喚し、彼らを率いて再びペンタウアの王国を我が物にしようとしている。彼の暗黒の魔法とモンスター達の力は、国を破滅に追いやるのに充分だ。まだ完全に復活をしていない彼は、国はずれにある洞窟で、復讐の機会を虎視眈々と狙っている。彼が完全に復活する時が、国の終末の時だ。

すでに、彼の長年のライバルであった善き魔法使いオーサーが、彼の野望を阻止する為に旅立っている。しかし、年老いたオーサーの力では、魔道士ゲティスを打ち破る事ができないかもしれない。オーサーの後を追って国はずれの洞窟へ向かい、彼と力を合わせて、暗黒の魔道士ゲティスの邪悪なる復讐劇に幕を降ろさなければならない。



～登場アイテム～

・月の石

あたかも夜空に浮かぶ月の様な光を放つ、不思議な石である。魔道士によって造り上げられた物で、この世にふたつと存在しない。



・星の石

星屑をちりばめたのだろうか、満天の夜空に輝く星と同じ光を発する石である。月の石同様、魔道士によって造り上げられた。



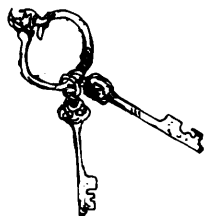
・太陽の石

太陽のごとく光と熱を発する魔法の石である。不思議な力を発揮する石でもあり、その効果は持つ者によって変化するという。



・牢屋の鍵束

おそらく、名前通りダンジョンにある牢屋の扉を開ける鍵だろう。だが、牢屋には誰かが囚われているのだろうか……。



～登場モンスター～



・ガーゴイル

悪魔の様な姿を持つ有翼モンスターである。動かない時は彫像と間違えてしまう、岩の様な皮膚を持っている。実際その皮膚は固く、短剣などではガーゴイルの体を貫く事ができないだろう。

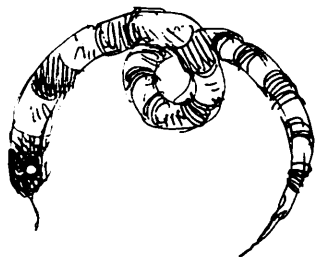
・ガーバグ

背中に羽根を生やした、巨大なエビの様なモンスターだ。空中を飛んで冒険者に近寄り、大きなハサミを振りかざして攻撃してくる。ダンジョンの上方に注意しないと、いつの間にか忍び寄られてしまう。



・ダークストーカー

ダンジョンの闇にまぎれ込む、人間型のモンスター。手に持った槍で冒険者の命を奪い、暗きダンジョンのどこかにある自分の住みかかに連れ去って、料理するのが趣味なのだ。

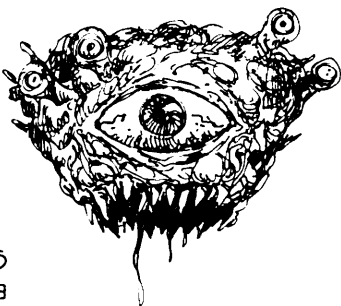


・スネークジャイアント

体長が何メートルにもなる大形のヘビである。猛毒を持ってはいないが、その体で絞めつけられたら次第に体力を奪われ、力尽きたところを飲み込まれてしまうだろう。例えそれが人間であってもだ。

・スペクテーター

人間の手首を大きくした様なモンスターである。手のひらと指の先にある、不気味な目の持つ眼光で敵を呪縛し、巨大な口で噛みついてくる。スペクテーターは、財宝を守る番人だと言われている。



・暗黒の魔道士

ペンタウアの王国を征服しようとする、邪悪な魔道士。ダンジョンにいるモンスター達は彼が召喚したものである。悪しき力を持っており、強力で破壊的な呪文を唱えて侵入者を始末するだろう。



“ブルードラゴン”

暗黒の魔道士ゲティスが召喚した、狂暴かつ邪悪な青竜。ひととき大きな翼を持っているのは、ゲティスが悪しき企てを成功させたあかつきに、その背にまたがって己の世界を飛び回るためである。



『呪われたフィーンマリー号』

～プロローグ～

フィーンマリー号の船長による航海日誌より一部抜粋

ダゴンの月17日 晴天

- 静かな一日だった。陽射しは強かったものの、西風が絶えず吹いていた為、とても過ごしやすい天候だった。あの事件さえ起きなければ。

事件は日が水平線に沈む頃、夕闇とともに訪れた。船倉の奥でアビッドが死んでいるのを、見習いの船員が発見した。喉を鋭利な刃物で切り裂かれたらしく、まるで首にもうひとつ口ができたかのような状態だった。殺されたところを目撃した者は誰ひとりいなかった。彼に恨みを持つような人間は私の知る限り存在しないし、殺される動機も全くないと言って良いくらいだ。2、3日前から、少し体調がおかしかったらしいが、それを苦に自殺をするほどの重大事ではなかったのは確かだ……。

ダゴンの月24日 雷雨

- 息子には困ったものだ。殺人犯が乗っている船に、いつまでも置いておく訳にはいかない。そう言っても、だだをこねるだけで話を聞こうともしない。やはり、間が悪かったのだろうか。大事にしていたインコを、昨夜逃がしてしまったのだから。来月、ベンタウアに寄港する時には、妻のところに置いていきたいのだが。アビッドを殺した犯人はまだ見つかっていない。この船は呪われている、なんて噂が流れ始める始末だ……。

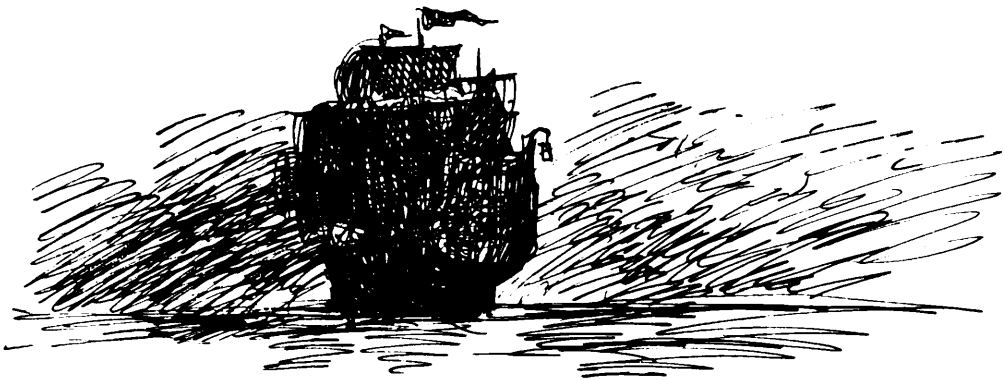
ハイドラの月3日 嵐

- ベンタウアに入港。と同時に冒険者のパーティが、この船に乗せてくれと頼みにきた。何でも、新たな冒険をしたいからだそうだが、全くもの好きな奴らもいるもんだ。息子を説得して船から降ろす事を条件に乗せてやると言ってしまった。日頃、モンスター相手に戦っている連中とはいえ、ちよつと酷な条件だったかもしれない……。

～冒険の目的～

いつだって冒険の舞台はダンジョンだった。もちろん、それが悪いというわけではない。いつ、闇の中から狂暴なモンスターが飛び出してくるかわからないという恐怖感。複雑な迷路を進むにつれ、出口までの道のりを忘れてしまうのではないかという不安感。ダンジョンでの冒険は、それに挑んだ者に、計り知れないスリルとサスペンスを与えてくれる。しかし、洞窟の外には広大な世界が広がっているのだ。気紛れに、大草原や大海原に目を向けてみると、そこに新鮮で奥行きのある冒険を見つける事ができるだろう。

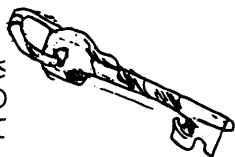
折しも、ペンタウアの港に一隻の船が入港していた。船の名はウィーンマリー号。遙か遠い異国に旅立つこの船に乗り込み、新たな冒険の場を切り開くのだ。しかし、船に乗せてもらうには、船長の息子を説得して船から降ろす、という難しい条件を飲まなければならない。はたして君達は、繊細で扱いにくいおさな子を納得させる事ができるだろうか……。



～登場アイテム～

・船倉の鍵

粗末な作りで金色の鍵。たくさんある船倉のひとつを開けるものだが、普通、船倉に鍵はかかっていない。という事は……。



・金の壺

錆びかけてはいるが、れっきとした純金製の壺である。その表面には、古代文字で「放ち難き者」と彫られている。



・血まみれのオノ

船内で起きた殺人事件の凶器は、今だに発見されていない。もしかすると、このオノがその凶器なのかもしれない。

・ドリル

タルに穴を開ける際に用いられる、船上ではごくありふれた道具。もともと、これがなければ困ってしまうが……。



・インコ

船長の息子が大事にしていた、とても愛らしいインコである。ネズミに追われ、にげてしまったので、息子はふさぎこんでいる。



・机の鍵

船員の部屋には、小さいながら作り付けの机がある。その机のひきだしを開ける鍵であるが、冒険者の役に立つのだろうか？



・部屋の鍵

船員の持つ自分の部屋の鍵。船の中でひとりになれる、唯一の場所である部屋の鍵を、彼らは死なない限り手放さないだろう。

～登場モンスター～

・ネズミ

船にネズミはつきものである。このフィンマリー号の船倉にもネズミが住みついている。ごく普通のネズミだが、ある事件を境に、人間に襲いかかるようになってしまう。



・幽霊

人魂が、人間に出会うと幽霊に姿を変えて近寄ってくる。その攻撃方法は、人間の生命エネルギーを奪い取るという恐ろしいもので、防ぎようがない。



・カモメ

以前は船のマストなどに止まって羽を休めていたが、ある事件が理由で狂暴化してしまう。人間の周囲をグルグル飛びかい、すきあらば鋭いクチバシを用いて攻撃してくる。



・みみずく

やがてクィーンマリー号がたどり着く事になる島に生息する、狂暴なみみずく。常識的に考えて、みみずくが人を襲う筈がない事から、何らかの存在によって操られていると推測できる。



・オークロット

一見、樹木と間違えてしまうような体を持つモンスター。それもその筈、オークロットは人間の形にまで進化した木々なのである。このモンスターもまた、謎の島で姿を見せる事になるだろう。

“アークデーモン”

背筋が凍りつくほどの恐ろしい形相を浮かべた、顔だけの悪魔である。顔だけといっても、その大きさは並ではなく、耳まで裂けた真赤な口からは、人間を焼き尽くしてしまう恐ろしい光線を放つのだ。



『天の神々たち』

～プロローグ～

10代の冒険。自分では何もできなかった。経験をつんだ年上の冒険者の後ろについて歩き、ただ、ガむしゃらに剣を振り回していた。

20代の冒険。初めて人間を殺した。『貴様が倒したのはモンスターじゃない、貴様と同じ人間なのだ』、夢の中でそんな声にうなされていた。

30代の冒険。ベンタウアを後にした。大海原を幾日も波に揺られて進み、視界に入った異国の町並みを見て世界の広さを実感した。

40代の冒険。ドラゴンと遭遇した。闇より黒い翼を広げた巨大な竜の姿は、私に本当の恐怖と畏怖の感情を教えてくれた。

50代の冒険。自らの過ちで仲間を死なせてしまった。戦士として戦い続けてきた私は、この年ではもうこれ以上戦えないと思った。

最後の冒険。神を見た。この冒険を最後に引退しようと考えていた私には、つらく厳しい戦いだったものの、その見返りは人生最高の体験だった。

その冒険は、ベンタウアの王都に辺境の村からの避難民がきた事から始まった。行列は暗く、疲れきっていた。私は泣きじゃくる少女をなだめ、何があったのか尋ねた。泥のついた手で涙を拭き、顔を真黒にしながら少女は言った。

「神様がお怒りになったの。お酒や食べ物をあげたのに怒ったままなの。巫女さんは、あたし達の心が曇ってるからお怒りになったんだって言うの……」。

神が怒った理由など、どうでもよかった。村人の心が曇っていたとしても、こんな小さな子供にまで罰を与えるなんて、いくら神と言えども私には許せなかったのだ。神に直談判しなくては、そう決意した私は、昔からの仲間を引き連れて、人間が足を踏み入れた事のない領域である。気高き神々の住む山へと向かった。その時の私は大きな誤解をしていたのだが、それを後悔してはいない。その誤解も結局は解けたのだし、誤解をしたおかげで、一生忘れる事はできないような、すばらしい最後の冒険を、私は体験できたのだから……。

～冒険の目的～

父なる神ユイター。太陽の神フェリス。鍛冶の神ペトス。酒の神アユオン。門の神ノーネーム。美の女神ピヌス。ペンタウアの名高き神々たちである。彼らは、山岳地方にあってなお天高くそびえる、「神々の庭園」と呼ばれる神峰の頂きに住むと言われていた。

その「神々の庭園」のふもとにある小さな村で、多くの異変が起きていた。豪雨の後でもないのに川が氾濫したり、空は晴れあがっているのに雷が落ちたり、収穫の季節なのに麦が枯れてしまったり……。村のシャーマンに言わせれば、「人々の心が汚れてしまったから神々がお怒りになった」、のだそうだ。

しかし、村人達が多くの供物や深い祈りを捧げても、神々の怒りは静まらなかった。満足な生活ができなくなった村人達は、しかたなくペンタウアの王都に逃げ出してきたのだ。神々の怒りに不安と疑問の心を抱いた王は、すぐに、「神々の庭園」に登り神に直談判せよという苛酷な布令を出したのだが……。



～登場アイテム～



・葡萄酒（ワイン）

神々が怒って以来、村では酒が手に入らなかった。この葡萄酒は隣村から久し振りに入荷した、希腐葡萄酒（注）である。

（注）

百年に一度、収穫するかしないかの、希腐葡萄で作られた酒。希腐葡萄には、通常の葡萄の数倍もの糖分が含まれており、それで作ったワインは最高級とされている。その味は、繊細かつ大胆な甘さを持ち、絶妙の風味と香りをかもしだしている。

・赤い種

村のある空家に散らばっていた、赤くて大きな種。ペンタウアの王都では見られない種類であり、どんな植物の種なのかは不明である。



・炎の種

太陽神によって生み出された、神聖な炎を起こす種。この種が、植物に育っていくものなのか、そうでないのかは知られていない。



・黄金の酒

「神々の庭園」には黄金のリンゴのなる木があり、そのリンゴから作られる酒は、とても言葉では表現できないほど美味だという。



・赤い果実

雲を突き破り、天まで届くほどの巨木に生える真紅の果実である。その味は、人間が今だ味わった事のない、すばらしいものらしい。



・銀の豎琴

心の澄んだ者がつま弾くと、それを聞いた人々の心さえ澄んでしまうような、美しい音色を奏でる琴。神々の元にあると言われる。



・神の腕輪

世界をコントロールする絶大な力を持つ、重要な神器。天上界に置かれていたが、何者かによって奪われた。



～登場モンスター～

・ペリユトン

カモシカの頭と、鳥の体を持つモンスター。その姿とはうらはらに、性格は好戦的で残酷である。

このペリユトンが多数出現する時、ペンタウアの国は破滅への道を歩み出す、と言われている……。



・アラコツラ

人間のようにも見えるが、その顔は鳥そのもの、背中には逞しい翼を生やした、鳥人の一種である。侵入者を発見すると高空から舞い降りてきて鋭いくちばしと爪で襲いかかってくる。



“エビルシャーマン”

暗き世界の神に魂を売り渡した忌わしき巫女である。忠誠を誓った筈の天界の神々の元から大切な神器を盗み出し、天界を支配しようと企んでいる。悪しき力により、常人の倍の身体を持っている。

『氷の洞窟』

～プロローグ～

……いったい、奴にこの檻に入れられてから、どのぐらいたったのだろうか？ 昼と夜との区別がつかない洞窟の中では、時間の感覚が麻痺してしまう。もつとも、早かれ遅かれ奴に殺される運命の私には、そんな事はさほど重要な問題ではないのだが。しかし、奴の事を“ソクラム様”などと呼んでいたなんて、今となっては信じられない事実だ。

昔も今も、一般人が奴を見る目はたいして違っていない。それでも、昔の奴は私にとって、ただひとりの尊敬できる人間だった。錬金術の腕は確かだったし、それによって培った化学の知識を総動員して、我々の手で人間を造り出そうという奴の実験は、私にとって非常に魅力的なものだった。その道徳に反するテーマを批判され、ベンタウアを追放されても、私は奴についていった。

奴がおかしくなり始めたのは、あの書物を発見してからだ。私は弟子仲間とともに、奴の後を追った。国を出ると見せかけた奴は、国はずれの誰も足を踏み入れぬ山へと向かった。そこには、暗き洞窟が口を開け、その内部は忘れられた聖堂となっていた。そして、今にも崩れそうな祭壇の上に書物はあった。埃をかぶった表紙には、こう書かれていた。「キタブ・アル・アジフ」。

新たな実験の場を得た私は、奴の指示を待ち望んだ。が、書物に目を通した奴の口から、人工生命の実験を再開せよ、という言葉は出てこなかった。「死者復活の実験を始める」、それが奴の吐いた指示だった。驚いて奴を見た私には、奴の目から理性の光が消えている事がすぐわかった。そして思い出したのだ。「キタブ・アル・アジフ」、それは狂える詩人が記した死者の書であり、読む者に狂気を与える邪教の教典である事を。私は仲間とともに奴の実験を止めようとした。が、力及ばず、この檻に閉じ込められてしまったのだ。

……こんな事を思い出すぐらいだから、私の命もそう長くないようだ。まあいい。どうせ狂った奴の実験で、この世界は破滅してしまうのだろうかから……。

～冒険の目的～

ペンタウアの王国に、原因不明の寒波が訪れている。国はずれの山間部から流れてきた冷たい空気に、人々は皆震えあがっていた。誰ひとりとして知る者はいなかったが、その謎の寒波の原因はある人物にあった。彼の名前はソクラム。かつて、人工生命を造り出すという非道徳的な実験により、国を追放される事となった錬金術師である。禁じられた書物を読み、邪教に心を奪われてしまったソクラムは、国はずれにある山あいの洞窟で、死者復活の実験を繰り返している。それは、邪教の教祖である忌わしき存在を呼び出す為の、恐るべき下準備なのである。同様な下準備として、彼は風の精霊を幽閉し、邪神召喚の際に必要な冷気とエネルギーを採集していた。ペンタウアの王国を襲った寒波の原因はそれだったのである。冷気によって凍りついた洞窟に潜入し、悪の修道師となったソクラムの、邪悪なる実験を阻止しなければならない。さもなければ、国に再び暖かな日々が訪れる事はないだろう……。



～登場アイテム～

・プレート

氷の洞窟の内部には、いくつかのプレートがはめられている。そして、その表面には、様々なアルファベットが彫られている。



・てこ

大形の釘抜きの様なものと考えてもらえば良い。だが、この氷の洞窟でいったい何の役に立つというのだろうか……。



・風の涙

ほのかに青白く発光する魔法の石である。しかし、その魔法がどんな効力を発揮するのかは、全く知られていない。



～登場モンスター～

・スノートロール

ソクラムによって改造された、氷の皮膚を持つトロール。氷の洞窟の冷気の中でも活動能力が落ちず、厚く強固な氷の皮膚は、高い防御力を備えている。かなりの強敵と言えるだろう。



・スノーボール

ソクラムによって巨大化された雪の結晶が、スノーボールである。その周囲には、少し小さめの結晶が絶えず回っており、敵に会った時には、それをぶつけてダメージを与える。



・ホワイトベア

この地方では見られない白熊だが、これはソクラムの狂った実験によって生み出されたものである。

ダンジョンの中を常時パトロールしており、侵入者を発見するとすぐさま襲いかかってくる。



・キラスネーク

ソクラムは数々の邪神と接触している。その中のひとり、イグという名の蛇の神は、ソクラムの忌わしき実験を営めたたえ、自分の部下であるキラスネークを彼に与えたのである。



・悪の修道師

一冊の魔道書によって邪教に魅せられたソクラムは、死者を蘇らせ、忌わしき邪神を復活させるべく、悪の修道師となった。現在の彼は多くの術を習得しており、中でも分身の術を得意とする。



“エキム”

悪の修道師ソクラムが召喚し、氷の洞窟に閉じ込めた風の魔神で、その下半身は絶えず風に包まれている。竜巻を自由自在に作り操る事ができ、それによって冒険者を巻き上げ、地上に叩きつけるのだ。

『メテューサの首』

～プロローグ～

……大麦の穂が風に揺らんでいる。少し離れた丘の上では、同じ風を受けた風車が、ゆつくりと回っていた。春風は誰にでも平等だ。幾多の血の洗礼を受けている私達にでさえ、新緑の香りを運んでくれるのだから。目前に広がる田園ののどかさは、まるでそれが風景画なのだと錯覚させるほどであった。

麦畑を抜けると、私達の目的地である村が視界に入ってきた。もちろん、出迎えなどあろう筈がない。ひっそりと静まりかえった村には、人の気配が全く感じられなかった。春だというのに寒々とした周辺からは物音ひとつせず、聞こえてくるのは、私達を追いかけてきた春風のそよぐ音だけだった。

私は、いちばん近い民家にノックもせず入ってみた。家の中には誰ひとりいない。生活の匂いは感じられるものの、主の姿が見えぬ部屋は暗く、寂しかった。暖炉の火はあかあかと燃え続けていて、村を襲った恐怖が突然の事だったと、ほのかに暗示していた。

他の家を調べた仲間を見たものも、私が目にした光景とたいして違わなかった。どの家にも村人の姿は見あたらないのだが、つい先刻まで彼らがそこにいた、そんな気配がするという。そう感じさせるのは、テーブルに置かれた手つかずの食事だったり、干しかけの洗濯物だったり、家によって様々だった。

村人が避難しているのは？ そう考えた私達は、村はずれに残された廃坑に足を運んだ。その場を満たした闇をたいまつで切り裂きながら、坑道を奥へ奥へと進んでゆく。どれほど歩いたろう？私はふと、前方の暗闇に気配を感じた。その時、先頭に立って進んでいた者が、急に歩みを止めたのだ。村人がいたのか、そう声をかけようとした私は、彼の足が、腕が、頭が、みるみるうちに石と化していくのを見た。メテューサだ！みんな逃げろ、そう叫んだ私の瞳に、妖しく鋭いふたつの眼光が飛び込んできた。やはりメテューサがいたのだ。薄れゆく意識の中で、私はその事を身を持って知ったのである……。

～冒険の目的～

メテューサ。鬼女の上半身とみずちの下半身を持つ怪物である。それは、毒牙をむき出す毒蛇の髪と、全ての生き物を石化する眼光を放つ瞳とを、その体に有する地上最悪の魔物でもある。もし、その個体数が少なくなかったら、この世界にはメテューサ以外の生き物の姿はなかっただろう。

ベンタウアのとある村に、メテューサが出現した。つまり、考えうる最悪の恐怖が村を襲ったのである。近隣の村や町の人々は我先に逃げ出し、突然の事態に対応できなかったその村からは、連絡が途絶えてしまった。国の命運をも左右しかねないこの重大事は、ベンタウアの王都にただちに伝えられた。

少数の精鋭でメテューサに対するのが最も良い策だろう、そう考えた国王はただちに精鋭部隊を村に派遣した。しかし、彼らは戻ってこなかった。彼らもまた、妖しきメテューサの眼光によって石にされてしまったのであろうか。こうなると、頼りになるのは、様々な戦いを経験している冒険者達だけだ……。



～登場アイテム～

・鏡の盾

メテューサの眼光は鏡によって跳ね返す事ができる。この盾なら充分、眼光を跳ね返せるが、それだけではちがあかないのだ……。



・ブルーリボン

かつて、古き沼の主と村人との間にかわされた契約の証である。契約は、村に危機が訪れた際、沼の主が力を貸す、という内容だ。



・中和剤

この中和剤は飲む者の血液を、どんな毒蛇の猛毒にも耐えられるよう、毒を中和する性質に変えてくれると言われている。

～登場モンスター～

・ジャイアントビートル

メテューサの体から抜け落ちたウロコと、彼女の凄まじい邪念により生まれた、巨大なかぶと虫。

しなやかな鋭い角で相手をなぎ倒し、その上のにしかかって喉に噛みつくという。



・ギルマン

巨大な魚の体と人間の手足を持った、古き沼を守る半魚人である。沼の周囲に足を踏み入れるものがあると、水中から突如その姿を現し、手にたずさえた鋭利なモリで侵入者の体を貫き刺すのだ。



・グリフォン

上半身がワシ、下半身がライオンの姿の狂暴なモンスター。事件にあった村の上空を絶えず飛び回り、侵入者を発見すると急降下してくる。そして、その鋭い爪と牙を用いて彼らを撃退するのだ。

“メデューサ”

世界の誕生以来いる、鬼女の上半身と大蛇の下半身を持つモンスター。固体数が極めて少なく、この魔物が多ければ、睨んだ相手を石化してしまう眼光で、この世界は石の世界になっていただろう。



『囚われた魔法使い』

～プロローグ～

その魔法使いが、いつペンタウアの王国から姿を消したのかは誰も知らなかった。隣人に言付けを残してはいなかったし、館の扉に「旅行中」の張紙をしてもいなかった。もっとも、この国でそんな張紙をするのは、盗みに入ってくれと頼んでいるのに等しいが。ペンタウアの人々は国から消える者に対して無関心だが、その魔法使いが消えた事は国中の噂になっていた。なぜなら彼は王直属の、今まで国を守護していた偉大なる魔法使いだったのだから。

ペンタウアの王国に住む魔法使い達の中で、他の者を超越する魔力を秘めていたり、類いまれな魔法の才能を有する者は、王の元へと召し上げられる。彼らは、悪意に満ちた呪文や邪悪な魔物が国を侵さぬように結界を張ったり、疫病にかかった人々を魔法によって癒したりといった、国を守護する重要な役目をはたしている。以前は、複数の魔法使いがこの仕事に就いていたが、ここ数年ペンタウアの王国には力ある魔法使いがいなかった。消えた魔法使いは、現在この仕事に就いている唯一の人物だったのだ。

千もの根拠を持たぬ噂が、国のいたるところで囁かれていた。中でも、彼の結界によって国への侵入を妨げられた魔物達が、何らかの手段を用いて彼を誘拐し、火山のふもとにある洞窟へと連れ去ったのだ、という噂が最も信憑性が高く、多くの国の人々に信じられていた。奇怪な噂のわきたつなかで、人々の心を次第に支配していったのは、守護者を失ったペンタウアの王国に対する不安感だった。時間がたつにつれ、重苦しい空気が国に満ちていった……。

王によって出された魔法使いを救出せよという布令は、多額の報奨金の魅力もあって、多くの冒険者を旅立たせた。魔法使いを早く助けださねば、国は破滅への道をたどるだろう。魔法使いを救う事は、国を救う事でもあるのだ。意気揚々と旅立つ冒険者達を見送った国では、小さな疑問が持ち上がっていた。なぜ彼ほどの魔法使いが、やすやすと魔物達に囚われてしまったのだろう……。

～冒険の目的～

ペントウアの王国を守護する魔法使いが行方不明になってしまった。彼の正確な居場所は定かでないが、噂によれば火山のふもとにあるダンジョンに、彼に憎悪の心を抱くモンスター達によって幽閉されているらしい。今まで、彼の魔法によって作られた結界のおかげで、邪悪なモンスター達が国に侵入するのを未然に防げたのだし、彼の治癒の魔法があったからこそ、多くの疫病が国中に広がらずに済んだのだ。その彼を失った国は、生まれたばかりの赤子よりも無防備になってしまった。今、大きな災厄がくれば、国はひとたまりもないだろう。一刻も早くダンジョンへ旅立ち、消えた魔法使いの行方をつかみ、もし彼がモンスター達に囚われているのなら助け出さなければならない。それが、ペントウアの王国を救う唯一の方法であるし、これまで国を守ってくれた魔法使いに対する恩返しとなるだろう。彼ほどの魔法使いがあっけなく囚われたのだ、ダンジョンに待ち受けるモンスター達は、かなりの強敵に違いない……。



～登場アイテム～

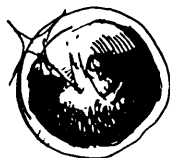
・赤い宝石

ダンジョン内の閉ざされた扉を開く鍵となる。しかし、この宝石に触れようとした者は、なぜか手ひどい火傷を負ってしまうという。



・炎の水晶

赤い宝石同様、閉ざされた扉を開く鍵となる。灼熱の溶岩の中でも燃え尽きないところから、この名前が付けられたらしい。



・モーニング・スター

幾本ものトゲが付いた鉄球を、鎖で棒につないだ武器。破壊力は高く、このダンジョンでは重要な役割をはたす事になる。

～登場モンスター～



・ウェアラット

ウェアラットは獣人の一種で、ふだんは人間の姿だが、必要に応じてネズミに変身する事ができる。このダンジョンの中では中間の姿をとっている場合が多く、槍をたずさえ冒険者を攻撃する。

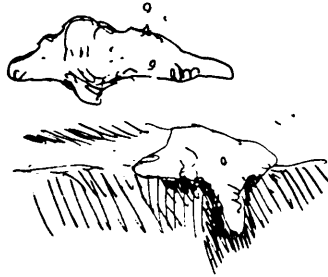
・オーガー

人間を上回る大きさの、大型の鬼族である。彼らは人喰い鬼で、ダンジョンの中で冒険者に会えば見境もなく襲いかかってくる。オーガとの戦いに敗れば、彼らの次の食事にされてしまうだろう。



・オークジェリー

外見はスライムに似ているが、単細胞生物のアメーバーが巨大化したモンスターである。獲物を見つけると、体の下にある口で消化する。体の中心にある核を潰してしまえば案に倒せるだろう。



・スパイダー・ラージ

人間並の大きさを持つ、巨大なクモである。ダンジョンに巣を張り、獲物がかかるのを待っているものが多いが、中には巣を持たず、獲物に直接攻撃をしかけてくる擇猛なものもいるので注意すべきだ。

・ハービー

人間の女性の上半身と、ハゲタカの下半身を持つモンスターである。性質は狂暴で、非常に交戦的であり、自分の汚物を落としたり、鋭い爪で攻撃してくるので、冒険者にはかなりの強敵だろう。



・ホーネット

ダンジョンに巣を持つスズメバチである。尻尾には、ミツバチと違って何度でも刺せる、鋭い毒針がある。その毒針を用いて、しかも集団で襲いかかってくるので、あなどれない相手だ。



“ファイヤーエレメント”

灼熱の溶岩より生まれた火の精がファイヤーエレメントだ。五大元素のひとつである、火を司るものだけあってプライドが高く、自らの領域を侵したものには、容赦なく炎の攻撃をしかけてくる。



『不老長寿の水』

～プロローグ～

まだ日没前だというのに、酒場のテーブルにはすでに空きがなかった。この時間になって店に足を運んだ飲んべえ達は、愚痴をこぼしながら狭苦しいカウンターに腰を降ろしていた。いつもと変わらず、酒場を満たしているのは騒々しい空気だった。笑い声、怒鳴り声、泣き声が店中に響き渡り、いつ建物が崩れても不思議ではなかった。中でも、西端のテーブルに構える3人の農夫達の声は、店の外からでも聞こえる位にうるさかった。

「つたく、いつになったら土が元気になるんだよ。あんなやせた土地じゃ、雑草だって枯れちまうぜ、なあ、マリノ」

「ミズキ、おまえの言う通りだ。畑をなくした農夫なんて、子供が生めない女みたいなもんだからな」

「でもさあ、不老長寿の水があれば、土地が元通りになるんでしょ。その水を探しに、名高い戦士が旅立ったっていうじゃない。もうしばらくの辛抱よお」

「ラミヤ、頼むから女みてえな喋り方しねえでくれ。酔いが覚めちまう」

「なに言ってるんだ。おまえの、しらふの時と酔っている時の違いなんて、吐く息が酒臭いかそうじゃないかって事くらいのもんだ」

「早く不老長寿の水、見つければいいのになあ。今のままじゃ、野菜も何も作れないもんねえ」

他のテーブルの客達の会話も、声がもっと小さい以外は3人の農夫達の会話と大差なかった。しばらく前からペンタウアの土地がやせ始め、王の命令を受けた戦士が不老長寿の水を探しに出たのだが、目的の物を見つけたという便りを最後に、消息を絶ってしまったのだ。このままでは、国の農地は全部だめになってしまうだろう。酒場にいる者達は知るよしもなかったが、その頃都の広場は酒場以上の騒々しさだった。旅に出た戦士と不老長寿の水の行方を追って欲しい、という王の布令が張り出されたのである……。

～冒険の目的～

しばらく前から、ペンタウアの土地が次第にやせ始めており、穀物や野菜の育ちが悪くなっていた。国を守護する魔法使いの話では、事件の原因は不明だが、この事態を打開するには不老長寿の水が必要だという。不老長寿の水は人が口にすれば若返り、やせた土地にまけば豊かな土壌になるという、伝説の聖水である。しかし、その水が隠されていると言われるダンジョンは、今だかつて生きて出た者がいない、危険と謎に満ちた場所だった。

王の命令によって、一人の戦士がその地へと赴いた。数日後、不老長寿の水を見つけたという彼の便りが、王の元へと届いた。が、何日たっても戦士は帰還しなかった。事態を重く見た王は、消息を絶った戦士および不老長寿の行方を追って欲しい、という布令を国に出したのである。はたして、布令を見て旅立った冒険者達は、戦士と不老長寿の水を探し出して、無事に戻ってくるのだろうか。それとも、消えた戦士と同じ事を繰り返してしまうのだろうか……。



～登場アイテム～

・水晶のバルブ

この冒険の舞台となるダンジョンは生きており、その内部には心臓すら持っている。水晶のバルブを心臓に対して用いると、何らかの変化がダンジョンに起きる。



・銀色の音叉

音叉というのは、音の高さを知る為の道具だ。この銀色の音叉は、消えた戦士がダンジョンに残した唯一の手掛りである。



・不老長寿の水

飲む者を若返らせ、湿らした土を良土にすると言われている、伝説の聖水。今だ、この品を持ってダンジョンを出た者はいない。

～登場モンスター～

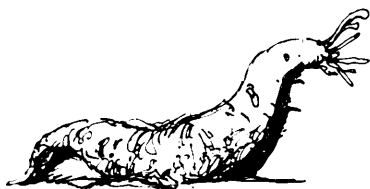
・キャリオンクローラー

巨大なイモムシであるこのモンスターは、口からのびた無数の触手によって獲物を捕えて貪り喰う。その触手には毒があり、それによって触手から逃れた獲物にさえ、死を与えてしまうのだ。



・スラッグ

スラッグとはナメクジの事で、ダンジョンに生息する種類はかなり大きなものである。塩による攻撃に弱いが、大ナメクジを溶かすほどの多量の塩を、普通の冒険者は持ち歩いていないだろう。



・ドッベルゲンガー

このモンスターの持つ恐るべき能力は、出会った人間に化けられる事だ。自分のパーティーに注意しろ。いつの間にか奴と入れ違いになっているかも知れないからだ。



・ヒル

暗く湿ったダンジョンを歩く時は、天井に注意した方がいい。いつヒルが落ちてきて、血を吸いながら病気などを与えてくれるかわからないからだ。しかもそれが特別大きなヒルだったりしたら……。



・白血球

このダンジョンは生きているので、当然巨大な白血球なども存在している。絶えずダンジョンから分泌されて、侵入者を発見すると、それを自分の体内に取り込んで破壊しようとする。



“ダブル・テビルズ”

想像を絶するほどの昔、時を同じくしてこの地に生まれた双子の悪魔である。以前、このダンジョンに足を踏み入れた勇者によって柱に閉じ込められたが、今なお破壊的な眼光を持っているという。



メモ

CREDITS

Game Design	木屋 善夫		
Scenario	五十嵐哲也 山根ともお	富 一成 都築 和彦	
Map Design	都築 和彦 古代 彩乃	山根ともお	
Character Design	山根ともお 大浦 孝浩 古代 彩乃	都築 和彦 佐藤 善美	
Music Compose	古代 祐三 竹林 令子	石川三恵子 永田 英哉	
Produce	加藤 正幸		

STAFF

井上 忠信	宮本 恒之	橋本 昌哉
立川 敏男	畠山 孝一	秋葉 紀好
萩谷あき子	富樫 克美	中島 博
桶谷 正剛	宮崎 友好	倉田 佳彦
金井 静夫		

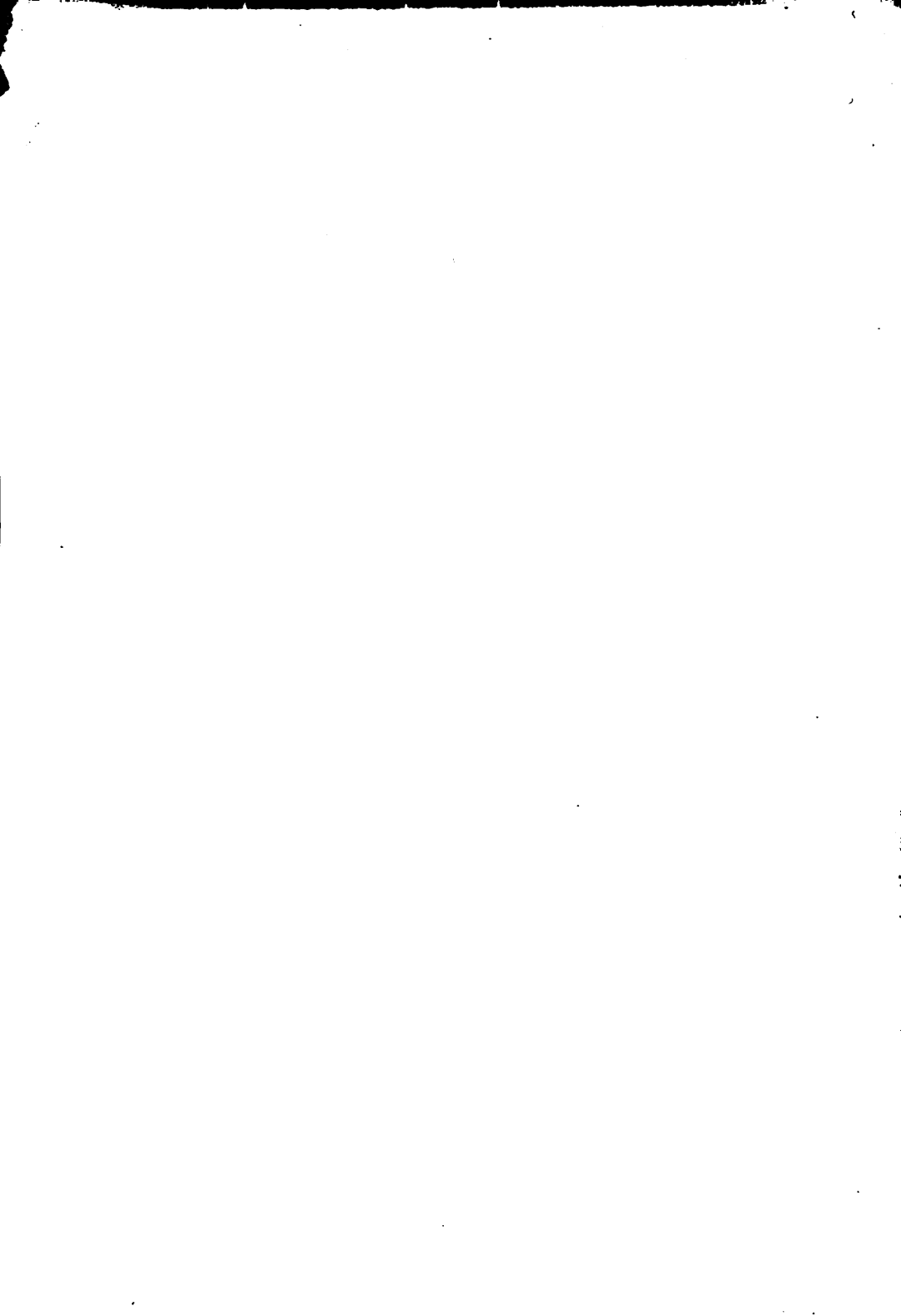
MANUAL INSTRUCTION

旅立ちの書	……深沢美潮
魔法の書	……マーク・矢崎／本織小星
冒険の書	……福田 英幸
イラスト	……小林 誠



このソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。レンタルや無断コピーを行うと、著作権法により厳しく処罰されます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。ソフトの内容、画面の一部は、都合により予告なく変更する場合があります。

©日本ファルコム



Falcom