



Dungeon

C H A O S S T R I K E S B A C K

Master

続ダンジョンマスター | カオスの逆襲

G O R

冒険の手引き

CONTENTS

1. ストーリー ～カオスの襲来～	2
2. 冒険の手引き	
～再び冒険を挑む勇者たちへ～	15
2・1 はじめに	15
2・2 「カオスの逆襲」概要	15
2・3 勇者の解放	17
2・4 旅立ち	18
2・5 分岐点	21
2・6 その他のアドバイス	22
3. マジック・スペル	26
3・1 魔法の起源	26
3・2 呪文のシンボル	28

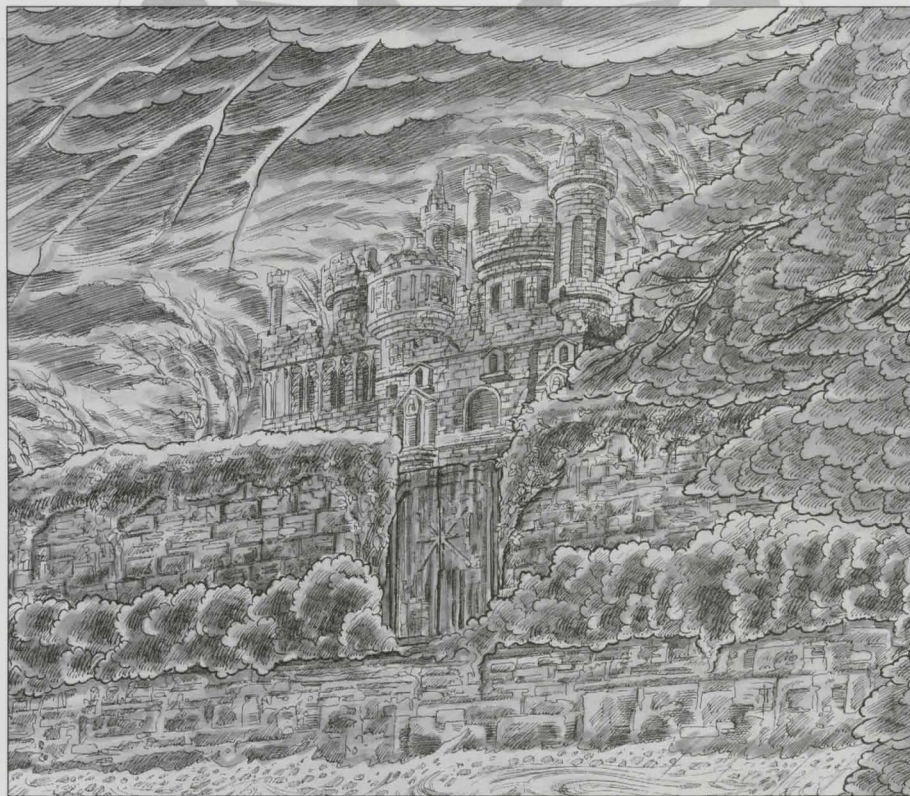


■ストーリー〜カオスの襲来〜

怒り狂う夜の闇。雨は、グレイロードの城を取り巻く石垣に、憎しみのつぶてを浴びせかける。堀をめぐるピボーグ湖の水は渦巻き、巨大な波となつてほうぼうで立ち上がった。

稲妻が城門に砕けた。一瞬、はね橋を渡る4人の勇者の厳しい顔が闇に浮び上がる。堀の水が4人の足元を狙って手を伸ばす。なんとも恐ろしい夜だ。人間だけではない。獣たちも、創造主ハイロードさえも怯えていることだろう。しかし、グレイロードの召集を受けて集まった4人の勇者の足は、一時たりとも、たじろぐことはなかった。

稲妻が光った。また光り、また光った。要塞の脇の大木が、稲妻に打たれて燃え上がったとき、魔法のシンボルが刻まれた大扉の前で勇者達の足が止った。雷が呟る中、勇者の鎧の手が鈍い音を立てて扉をノックした。





大 扉が開いた。彼らを迎えたのは、大魔道士セロンだった。

「みんな、よく来てくれた。聖なる均衡に感謝します」

セロンはもう少年ではなかった。ほんの13ヵ月前に別れて以来、彼は立派な男に成長していた。ひとりひとりと再会の抱擁を交わし、彼は立ったままで事態の急変を告げた。

「事態は大変深刻になっている」

セロンに導かれて4人は城に入った。セロンの不思議な光を発するローブが揺れる。前に会ったときは粗末な袖なしのガウン姿だった。歩くごとに輝くエメラルドの頭飾りも、落ち着いた身のこなしも、もう彼がグレイロードの弟子ではなく、ひとりの大魔道士であることを物語っていた。

グレイロードのつれであるカラスのファルクラムが頭上の暗闇から現われた。大きな羽を広げてセロンの肩にとまると、彼の耳元で小さくカアと鳴いた。

「わかった」とセロンが答えたとき、一行は二番目の扉の前に着いた。セロンは扉を開け、手に持った松明を高々と掲げた。



明かりに照し出された光景を見て、勇者たちは一同に息を飲んだ。大きな椅子に身を沈めている人影、この人影こそ、かのグレイロードだ。しかし、その顔はアザと傷で変形し、口許には血が固まっている。表情はやつれ、豊かな銀髪をたたえていた頭は禿げあがり、わずかに真っ白な髪を残すのみとなっていた。

「みなに調和があらんことを」

グレイロードは片手を揚げて4人を祝福し、歓迎した。

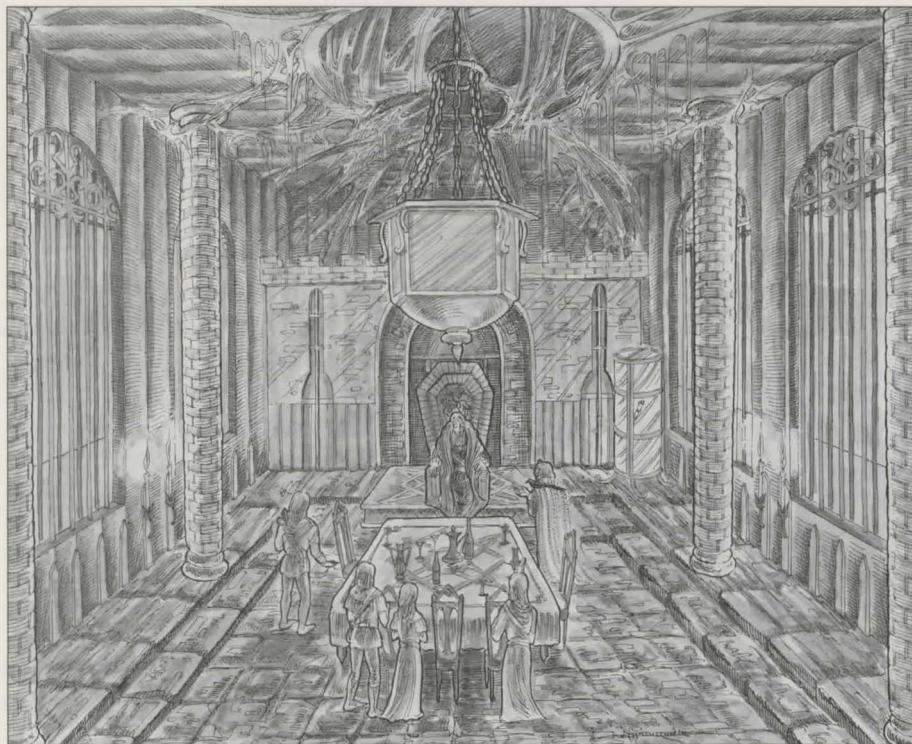
近くで雷が炸裂し、部屋を揺らした。不安の表情を浮かべたセロンに向かって、グレイロードは頭を振った。

「まだ私の力が勝っている。今のところはな」

そして、うやうやしく肩ひざをついて控えている4人の勇者たちに向き直り、状況を説明し始めた。

「勇敢なる友よ、突然呼び出されて、さぞ驚いていることだろう。13ヵ月前、ダンジョンでの戦いを終えたお前たちに、私は末長く平和な生活が送れるよう願ったのだ。お前たちは、我が宿敵を倒し、セロンの魂を肉体に戻してくれたからな」





グレイロードはセロンの方に、顔を向けた。

「私は、セロンに宇宙の摂理を全て伝授した。これにより、セロンは私の完璧な助手となって、この正しい世界の保護と繁栄のために共に力を尽くしてくれた。もう、お前たちの力を借りることなど、ありはしないと思っていた。ところが、事態は変わってしまったのだ」

グレイロードの表情が固くなった。

「ヤツは、我らの生命を要求してきた。私やセロンの命だけではない。お前たちの命もだ。なぜならお前たちは、英雄だからだ。ヤツは、これをゲームとして楽しんでいる。恐ろしい悪魔のゲームだ。だが、我らはまだ負けたわけではない」

グレイロードは目を細めた。すると、薄く開いた目が輝き始めた。そして、彼が大きく目を見開いたとき、輝きは青い炎となって燃え上がり、4人の勇者たちの間でエネルギーを炸裂させた。咄嗟に身構えた者はかろうじてその場に踏みとどまることができたが、それ以外の者は、力に押されて後ずさりした。

グレイロードの目ぶたが震えた。深く息を吸い込んだ途端に喉が激しく震え、死神の唸り声のような音を立てて咳き込んだ師に、セロンは咄嗟に手をかざした。



「先生、落ち着いてください。今、生理要素のバランスを調整しましたから」
苦しうにグレイロードは顔を上げた。

「来るぞ、セロン。間もなくだ。感じる。これを阻止するすべが私にあったなら！」
セロンはさらに師の体に気を注いだ。ようやく呼吸が落ち着くと、グレイロードは両手を勇者たちにさしのべ、焦燥にかられて言った。

「急がなければ。いつまで私の力が持つかわからん。よく聞け。ロードカオスは生きている」

驚いた勇者たちのざわめきに負けまいと、グレイロードはさらに声を高めた。

「そして、ロードオーダーも生きている。私の中に、しかし、私の外でも生きている」
力を込めて振り上げたグレイロードの拳の上に、ファルクラムが舞い降りて翼を休めた。

「幻夢で、ロードカオスを見た。悪夢だった。最初、ヤツは私と一緒にいることに気がついていなかった。ヤツと私は同一人物であることを知らなかったのだ。知ってのとおり、混沌の権化であるロードカオスは、秩序の権化であるロードオーダーとともに、私から分裂した人格なのだ。ふたつが別れている限り、破壊が繰り返される。私の意志のもとに、ふたつがひとつに戻れば、すべては平和に治まるのだ」

「カオスは、きみたちに倒されることを、前もって知っていたのだ」
グレイロードの椅子の脇にあったデカンターを手に取り、勇者たちにワインを注ぎながらセロンが口を挟んだ。

「だから、そうなる前に、カオスは秘密のダンジョンを作ったのだ。それと同時に、彼はフル・ヤの炉というものを作った。その黒い炎や、それが作り出す毒については、よく知っていると思うが」

「そして破壊だ」グレイロードが言葉を継いだ。

「カオスはコーバム鉱石をフル・ヤの炉の中に発見した。ヤツの野望を果たすに十分なパワーを持つ大きな塊を4つもだ。幻夢で見たところでは、死の区画に落とし穴の海に開かれた一画があり、そこに鉱石の塊が隠されている」

「そしてその鉱石が、この城を揺り動かしている」

師の言葉を補いつつ、セロンはゴブレットに注いだワインをグレイロードに薦めた。グレイロードは何も言わず、手でそれを断った。

「知ってのとおり、コーバム鉱石は、マナを吸い取る性質がある」

グレイロードはうなずいた。

「さよう。ヤツはその力を借りて、私から完全に独立しようと企んでいるのだ。それに成功すれば、ヤツは世界を支配、いや、混沌の底に沈めてしまうであろう。それが何を意味するか、説明するまでもあるまい」

勇者たちは、言葉を失っていた。

「ひとたびコーバム鉱石によってカオスが私から分離したならば、もう何ものもカオスを止めることはできなくなる。しかし、ヤツは目的を果たしたら直ちにコーバムを破壊しなければならないのだ。ヤツがそのことに気が付いているかどうかは定かではないが、も

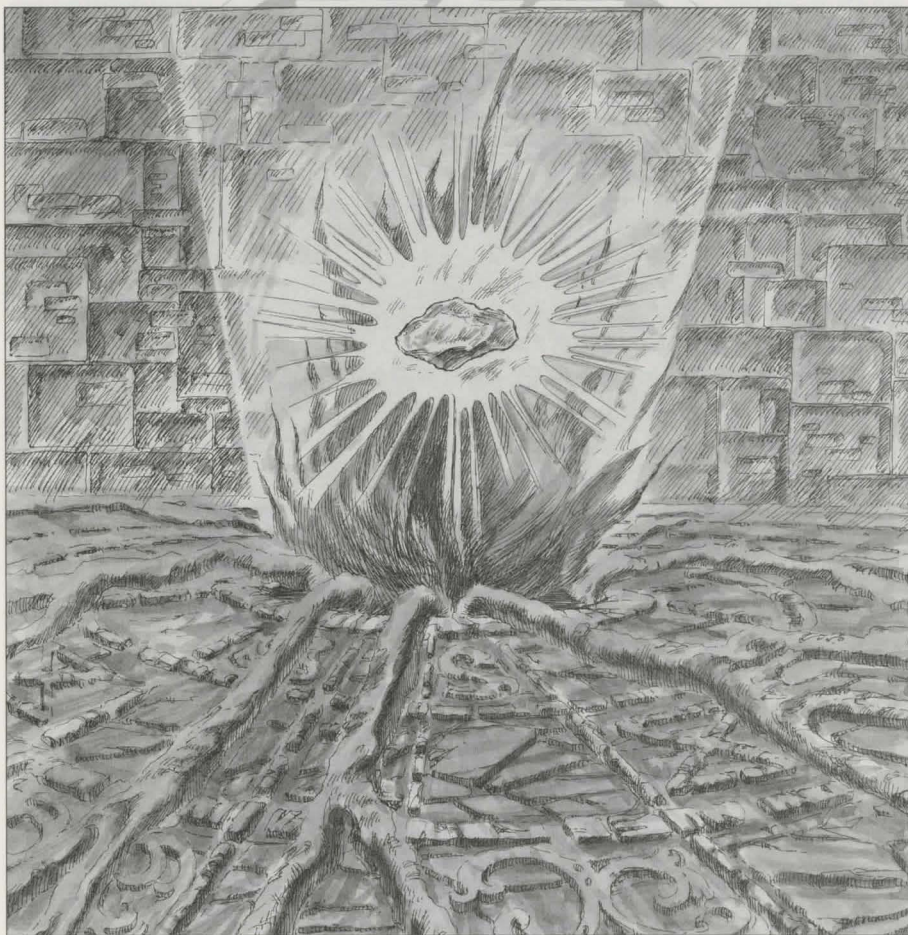


しそのままコーバムを放置しておけば、ヤツが支配しようとしている宇宙そのものも破壊されてしまうからだ」

大砲の直撃を受けたかのような激しい衝撃が、部屋全体を揺さぶった。ファルクラムが驚いて奇声を発した。床が振動し、ワインが波打ってゴブレットからこぼれ落ちた。

「ヤツの力が増している」騒音がおさまると、グレイロードはつぶやいた。口許を触ると、乾いた傷口から新しい血が流れだした。それは、グレイロードの真紅の涙のように見えた。

「鉱石を破壊せねばならん。あれが十分なマナを吸収すれば、カオスとオーダーはただちに分離してしまう。ヤツらはこの宇宙を、まるで繊細なガラス細工のように粉々に粉砕してしまうだろう」





老師はセロンに言った。「地図を出してくれ。早く。もう出発しなければならんだ」

セロンは、かつてファイアスタッフが収められてられていたガラスのケースに向かって手を振り、魔法を放った。

「早まったことをしたものだ。私はファイアスタッフを破壊してしまったのだ」
グレイロードの悔む顔が見えた。

「あのように強大な力を秘めるものは、この世にはあってはならんものと判断したのだ。残念だが、そういうわけで、カオスを上回る力を発するものは、もう何も存在しない」

ガラスのケースが開き、羊皮紙の巻物が宙を漂い、セロンの手に収まった。

セロンは、巻物を広げた。

「これは先生の記録です。カオスは死の区画を隠すために、新しいダンジョンを作ったようだ。死の区画とは、四角い石の柱で、その各面に、コーバム鉱石が埋め込まれている。まず、そして、それぞれの面が、4つの長く複雑な迷路の終点となるように、ダンジョンが設計されている」

グレイロードは地図に描かれた印を指差して言った。

「私の調べによると、4つの迷路はそれぞれ、戦士、忍者、魔法使い、僧侶を象徴する構造になっている。この4人が集まって、ひとつの調和が生まれるということは、お前たちが一番よく知っているはずだ。ヤツは、我々が均衡を尊ぶという事実をもじって、このような秩序ある設計を採用したのだらう」

「金貨が……」

セロンは沈んだ声で言った。セロンとグレイロードは、不安げに顔を見合せた。

「さよう、金貨だ。お前たち、覚えておくがいい」

グレイロードはガラスのケースを指差した。1枚の金貨がケースから浮き上がり、グレイロードの手の中に飛び込んだ。

「今朝、目覚めると、私の手の中にこの金貨が握られていた。誰の仕業かは、すぐにわかった。お前たちにも見えるか？」





グレイロードは金貨を握りしめた。次に、彼から一番離れた壁に向かって手を開いた。すると、青い光が壁面に飛び散り、闇を押し退けた。全員が後ずさった。壁にロードカオスの顔が現われたときは、グレイロードでさえ動揺の様子をあらわにした。頭に角を生やし、狂気の目は視線を定めず、不気味な笑いを浮かべるこの顔を、誰が忘れることができよう。澄みきった夜明けのひとときですら、脳裏を離れることのないこのおぞましい顔だ。

「まずい。ついに顔を現わしおった。金貨の裏に書かれてある。これは、私と、私を取り巻く人間に対する警告だとある。石や木に、カオスの顔が刻まれたときは、覚悟せよと……」

再び床が揺れた。今度は前よりも大きな揺れだ。ファルクラムは驚いて飛び上がり、天井近くで輪を描いている。壁も揺れ始めた。

「いかん」グレイロードはか細い声をもらした。「なんということだ……」

岩石が坂を転げ落ちるように、部屋全体が激しく回転を始めた。テーブルが、ゴブレットが、部屋の中央で渦を巻いた。ファルクラムも渦に飲まれた。ガラスのケースの蓋が大きな音を立てて倒れ、砕けた。ガラスの破片が矢のように飛び回る。

「来たぞ！」グレイロードは手で顔をおおった。

「先生、しっかり！」セロンは老師に飛びつき、両手で抱きかかえた。



「戦うんです、先生！」

「やめろ！」グレイロードは宙に向かって声を張り上げた。

「私はお前を認めん！ 許さんぞ！」

「許さん？」雷のような声が轟いた。

「許さんだと？」

グレイロードは悲鳴をあげた。その次の瞬間、そこにいた全員の心臓が止まりかけた。

グレイロードの顔が消え、その代わりに、炎のごとく赤く醜いロードカオスの顔が、目を剥いて笑っていた。

「どけ、小僧」

カオスは角の生えた頭を回し、セロンを部屋の反対側の壁に叩きつけた。ファルクラムがひと声鳴いて、カオスの頭をめがけて突進した。しかしカオスは、素速くファルクラムの首を掴み、激しく振り回した。ファルクラムは悲鳴を絞り出し全身でもがいたが、どうすることもできない。

「ははあ！ これぞまさしくゲーム！ さよう、我輩に分からぬことなどはないのだ。そのため己の敗北をも予知していたのだ！」

その声は壁を震わせた。続いて部屋中に狂気の笑い声が響いた。理性のたがを外れた、抑制なき笑いだ。





「4つの道。我輩は、ヤツの我輩に関する知識を逆手に取って、ヤツにぶつけてやった！」
カオスは頭をのけぞらせると、その目と口から気味の悪い光が洩れて見える。ファルクラムが羽をばたつかせた。

「勇者とやら。調和などという寝ボケた思想に従う愚か者どもよ。お前らが尊ぶ均衡とやらで十分に遊ばせてもらった。お前らが我輩を倒しに来るのを楽しみにしておったのだ。そうすれば、我輩とお前らが、実はさほど違わぬ存在だということに気付くであろうからな。我輩の支配する世界がきたときには、まず真っ先に、その“均衡”とやらを破壊してやろう」

再び部屋が、勢いよく回り出した。風は唸声をあげ、強い魔法の影響を受けて空気が振動を始めた。勇者たちは、ついに声をあげて床に倒れこんだ。

「そうだ、ひれ伏せ！ よく見ろ、これからは、世界はこのように回るのだ。我輩が支配すれば、宇宙の法則は消えてなくなる。もう法則は終わりだ！ 法則などクソくらえだ！ 我輩が神だ。法則という法則、すべてを破壊してくれる。我輩の鏡から抜け出し、我輩を倒そうなどと企んだお前らの罪は重いぞ！」

カオスが微笑んだ。なんと不気味な光景であろうか。

「だが、今は何もしない。それではあまりに簡単すぎる。ゲームをしようじゃないか。我輩の挑戦を受けるのだ。ダンジョンの中で待っている。そこでゆっくりと殺してやる！」

床の上に石が降り注ぎ、砕け散った。角張った岩石が、氷山のように床を突き破って現われた。強いエネルギーが、黄色やオレンジや白の光を発して岩石の表面で弾けている。これが、あのコーバム鉱石なのか!?

「お前らは、我輩に触れることすらできぬ。我輩は不滅だ！」

カオスは勝ち誇ったように叫び、ファルクラムを頭上に掲げて両手で絞めつけた。ファルクラムの必死の悲鳴が響く。ついにカオスは大きく口を開け、ファルクラムをひと飲みにしてしまった。

「お前らも、こうして死ぬのだ。こうしてな……」

いきなり、部屋が青い光で満たされた。セロンだ。セロンは床に倒れたままの恰好でマジックワンドに手を伸ばし、勇者の誰もが聞いたことのない呪文を叫んだ。

「やめろー！」カオスが叫んだ。

青い光は消え、轟音は静まり、部屋の回転も止まった。部屋は静寂の闇に包まれた。

「おお、均衡に感謝します」

グレイロードの声が闇に聞こえた。セロンが松明を点け、老師を照した。照された人影は、また、もとのグレイロードに戻っていた。しかし、顔は腫れ上がり、額が割れて流れ出た血が鼻を伝ってポタポタと床に落ちていた。セロンは慌てて老師の額に手をかざし血を止めた。

ファルクラムが、グレイロードのひざの上に落ちるようにして飛び込んできた。そのボロボロになった体を見て、グレイロードはしばらく呆然と体を撫でてやっていたが、やがて短い呪文を唱えてやった。



「さあ、もう大丈夫だ。ファルクラム。ほーらほら……。ついにヤツは己の姿を現わした。あれを見たろう。コーバム鉱石は、すでにかかなりの力を蓄えている」

「もう間もなく、完全に分裂を果たしますね」セロンが言った。

「もうマナが薄れてきています。鉱石が、死肉をあさる飢えたライオンのように、急速にマナを吸い取っています」

セロンは勇者たちに向き直った。

「最後の破壊まで我々に残されているのは、わずかに数日、いや数時間しかないかも知れない。さあ、今すぐ出発してください」

「お待ちなさい、セロン師」グレイロードは焦るセロンをなだめた。

「その前にまず、彼らの意志を確かめなければならん。これは、本人の意志でおこなわなければならないことなのだ」

グレイロードは立ち上がった。





ILLUSTRATED BY HITOMI FUSE

「今回は、セロンを同行させることはできない。私がこの城でカオスと戦うためには、セロンが必要だからだ。お前たちだけでダンジョンに入り、再び死の冒険をしなければならないのだ」

「では聞く。勇者たちよ。それでも、ロードカオスの秘密のダンジョンに入ってくれるかね？ もう一度、私を手伝って、宇宙の危機を救ってくれるかね？」





2 冒険の手引き ～再び冒険を挑む勇者たちへ～

■2・1 はじめに

前作の「ダンジョン・マスター」では、セロンと勇者たちの苦戦の末、ロードカオスを倒し、この世の均衡と秩序を守ることができた……かのように思えた。ところが、ロードカオスは戦いの前に、すでにその結果を予知していたのだ。それどころか、巧妙な罠を仕掛け、生き残り、さらにその力を強大にしていたのである。

ロードカオスは新しい秘密のダンジョンを作り、その中でmanaを吸い取る4つのコーバム鉱石をフル・ヤの炉の中に発見していたのだ。そして、そのコーバム鉱石の力を借り、再び世界の均衡を破壊せんと企んでいるのであった。

カオスの混沌の魂は、グレイロードとその仲間になたなる戦いを挑んできたのである。

「カオスの逆襲」の冒険の目的は、きわめて単純です。その目的は、ロードカオスが隠した4つのコーバム鉱石を発見し、そして、これらの鉱石をフル・ヤの炉に投げ込んで破壊することなのです。しかし、その目的を達するまでには、ロードカオスの仕掛けた様々な罠や謎をクリアして行かなくてはなりません。その罠や謎は、前作「ダンジョン・マスター」のときよりさらに巧妙に、さらに複雑になっています。カオスの野望を砕くべく、いま4人の勇者が新たな冒険に旅立つのです。

本書では、「カオスの逆襲」の冒険の、ほんの初めの部分についてのみアドバイスをします。冒険の全てを明かすことはできませんが、きっと心強い味方となるでしょう。もちろん、この本を読まなくても冒険は始められます。アドバイスなしに冒険をすることも大いに結構なことです。そのチャレンジに報いる感動の結末を迎えることができるでしょう。

■2・2 「カオスの逆襲」概要

ロードカオスのダンジョンは4つの“道”に分れています。それぞれが勇者の特殊能力のどれか、つまり戦士、忍者、僧侶、魔術師のどれかに焦点を合わせた構造になっています。それぞれの道の奥深くにコーバム鉱石の1つが存在しています。

前作「ダンジョン・マスター」とは異なり、この「カオスの逆襲」のダンジョンをどのように通過するかを簡単に説明することはできません。次のレベルへの下り階段が見つかるまで進み、そこを降りると次のレベルが開始する。そして、その繰り返して最後の目的に到達する、といった単純なものではないのです。

ロードカオスのダンジョンは、非常に複雑で、しかも回旋状をしています。その上、非常に巧妙な罠が仕掛けられているのです。自分たちが現在どこにいるのかを正確に知ろうとすることは、非常に難しくなっています。それは、勇者自身の行動やロードカオスの混



頓の魂が、周囲に難解な変化を起こさせているのです。今来たばかりの道を再度追って行くとしても、全く別の区域へと踏み込ませたり、最初は行く手を遮っていた壁が戻ってみると不思議なことに消えていたりすることもあるのです。

つまり、ダンジョンを通過する最良の通路を簡単に説明することはできないのです。

ダンジョンの4本の道を通過するときには、勇者達の4つの特殊能力のどれか1つにそれぞれが適しているということを考えるようにしなくてはなりません。KUは、戦士の技術を備え、ROSは忍者に適しており、NETAは僧侶の道であり、DAINは魔法使いの道です。戦士の道であるKUの道でも、魔法をかけることはできますが、やはり、勇者達の武器の力が道を切り開いて行くでしょう。同様に、NETAの道では僧侶の加護が、最も鋭い剣よりも役に立たつだろうと考えられます。ROSの道では忍者の俊敏さと正確さが、剣の力や魔法の力よりも活躍することもあるでしょう。

勇者達が特に困難と思われる状況に直面していると感じたなら、その道の特殊能力をどのように応用できるのか考えてみることです。

それぞれの道は分かれた後、DDD*（悪魔の支配領域）で合流し、再度そこから分かれ、最後にまた合流しています。勇者達は、道の前半で特別な鍵を探し出してから後半に入り、コーバム鉱石を発見するためにさらに進まなくてはなりません。

冒険の初めは、4つの道に分かれる前の広間とその周辺の地域から始まります。ここには、勇者達の武器や鎧甲などのアイテムを手に入れる場所があり、また、近くには4つの道に分かれる道の分岐点もあります。この道の分岐点からは、4本の道のうちのどれかを選択しなくてはなりません。

4本の道は再度DDDで交差し、勇者達の冒険の最終目標であるフル・ヤの炉のレベルでまた合流するのです。

ダンジョンの中で発見する武器や宝物は、初め無作意にダンジョン内に置かれています。しかし、これらの中には随分と価値のあるものが入っています。しかし、いつどこで、その価値のあるものを発見できるかは、勇者達の運とカオスの悪魔のような気分しだいなのです。

冒険の開始時には、なにも持ち物を持っていませんが、前のダンジョンの戦いで得た持ち物についての知識は、ほぼ変わりなく役立つことでしょう。そして、敵との戦い方や呪文の使い方や、その他の事柄が前の戦いを経験として同じように応用することができるはずです。

前作「ダンジョン・マスター」と違う点は、そのうちの1つとして勇者達のレベルがかなり高くないと難しいということです。そのため、新たに勇者を選び出した際に、“生まれ変わらせる”にしてしまうと、生き残ることが大変難しくなってきます。と、いうのは、勇者を生まれ変わらせると特殊能力を形成する能力特性は若干上がりますが、肝心な特殊能力が最下位のレベルになってしまうからです。それでは、今までどおりにポイントを増やしながらかレベルの向上を計れば良いように考えますが、今回のダンジョンでは手に入れる



ことのできる食料が非常に少なく、レベルアップに多くの時間を費やすことができないのです。たとえば、魔術師のレベルアップのためにマジック・スペルに時間を費やしていると、その間にモンスター（クリーチャー）にやられてしまうことになるでしょう。そのため、レベルアップするのではなく、スペルについての新しい使用法を考えてみる必要となるのです。

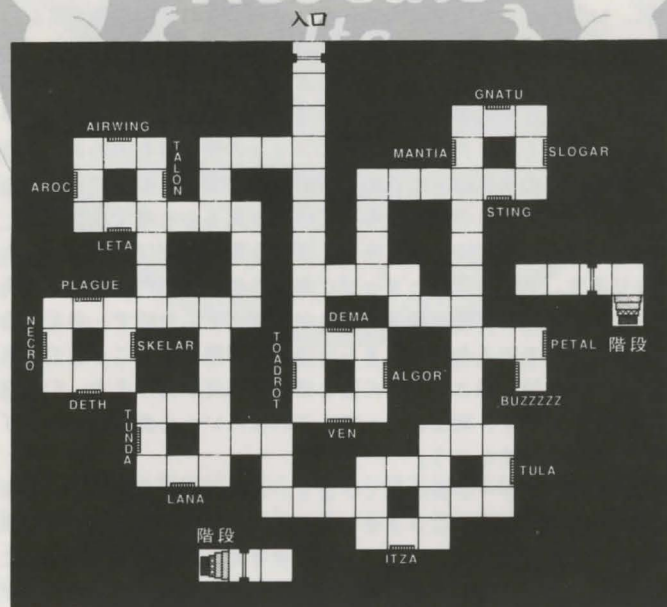
* Diabolical(悪魔) Demon(悪霊) Director(悪の支配者) →通称DDD

■2.3 勇者の解放

「カオスの逆襲」では、前作「ダンジョン・マスター」からの旧知の勇者達をとるか、あるいは新しい勇者達をとるかの、どちらかを選択することができます。残念ながら、どちらか片方の勇者達しか選ぶことはできません。

ロードカオスはダンジョンの隔離された牢獄に、24人の勇者達を監禁しています。牢獄の中の鏡に捕らわれた勇者達のレベルは、相当向上していますが、前作の「ダンジョン・マスター」から連れてきた勇者達が、そうであるとは限りません。「カオスの逆襲」の冒険をするためには、4つ特殊能力が必要であると同時に、「カオスの逆襲」の新しい勇者による挑戦も試みる価値があります。

この牢獄をくまなく調べ回ってみると、22人の勇者しか見あたりません。それは、この2人の勇者に特別な意味があり、どこかに閉じ込められているからなのです。そして、こ





の2人は牢獄の奥深く隠されているばかりか、モンスターの見張りまで立てられているため、仲間にするには、その見張りのモンスターを倒さなくてはなりません。今、この武器もアイテムも持っていない状態でモンスターを倒すことは、危険が多く容易なことではありません。そんな危険を犯さなくても、この冒険を達成することは充分可能です。しかし、そんな危険を犯してまでも仲間に加えたという、その苦労はきっと報われることでしょう。

どの勇者を選択するかは、全くあなたの自由です。また、どの勇者を選んでも、あなたの努力次第で冒険を達成することができることを、もう一度言っておきましょう。ただし、隠された2人の勇者は、どちらか1人しか仲間に加えることができませんから注意してください。

■2・4 旅立ち

《スタート地点》

勇者達は、カオスのダンジョンの中へ攻め込んだ途端に、ロードカオスの呪いにより、入口のある地下1階から突如地下5階へ飛ばされているのですが、何事もなかったように始まってしまったために、そのことに気付かないでいることでしょう。

そして、冒険を始めた途端に、真っ暗闇の中でモンスターに襲われることとなります。最初に踏み込むときには、とりあえず危険を逃れるために、このモンスターとの間に多少の距離をおくようにしましょう。まだ、武器を得る前なので、魔術で敵を倒さなければなりません。ただし、鉄の格子扉の前の区域には戻らないよう注意が必要です。さもないと、勇者達の回りに、いなくなったはずのモンスターが再び現れ襲ってきます。

モンスターをやっつけたなら、この場所で多少の時間を費やし、4個のゴーの金貨と鉄の鍵、それと、いくつかのアイテムを発見するようにしましょう。南北の壁の青いフィールドの奥にあるアイテムを全て手に入れるためには、5個の金貨が必要になります。もっとも有益なアイテムを良く考えた上で、4つのコインの使い方を決めましょう。

特に、ここにある魔法の巻物は、これからの探検に非常に有益なアイテムとなります。巻物は、他のアイテム同様、目の位置にもっていくと見ることができますが、この巻物の特徴としてアクションハンドに持つと、持ち物画面を開いただけで、いつでも見ることができるようになります。巻物を見るとマップが表示され、周辺だけではなく現在いる場所が判ります。この先の冒険には、かかせないアイテムなので、必ず取るようにしましょう。同時に羅針盤も手に入れると、さらに方向まで把握することができます。

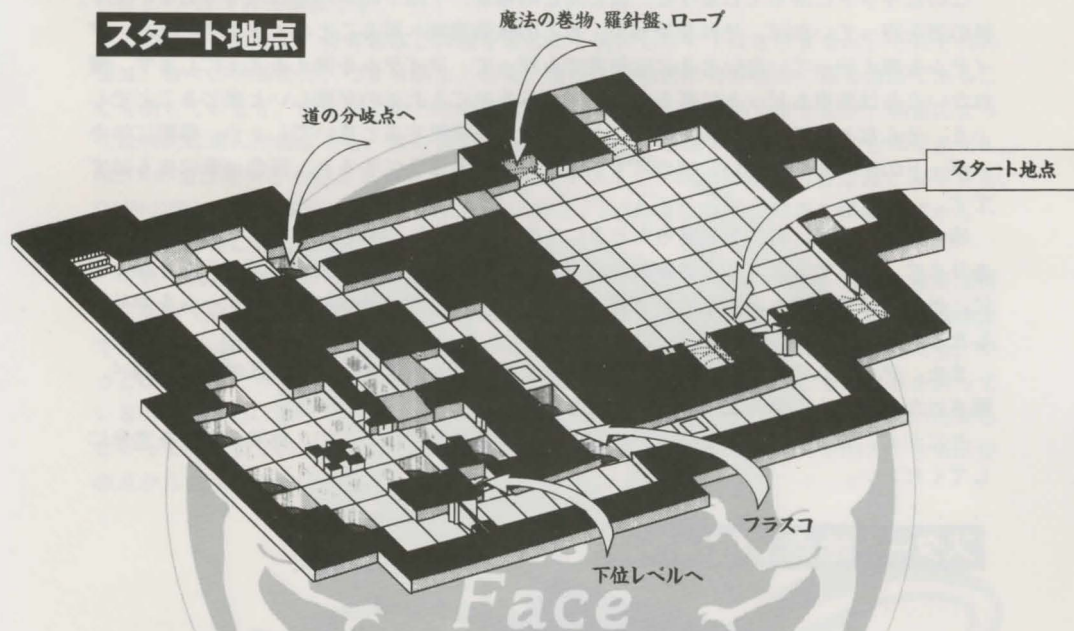
また、この広い部屋には、隠された幻の壁と秘密の通路があります。幻の壁の奥には、強力な防具が隠されています。戦士にとって、これはたいへんありがたいアイテムです。東の壁を注意深く探ってみましょう。

西の壁には、松明のホルダーが掛かっています。これが何かは、もう判るはずですが。秘密の通路を開けると、通路の入口にメッセージがあり、通路の奥には刺激を受けると閉じるピットがあります。メッセージに従い、うまくタイミングを合わせれば、このピットを飛び越えることができるでしょう。もし、このピットに落ちると、道の分岐点に飛ばされてしまうことになります。うまく越えたなら、ピットに向かい直し南の通路に入るように



します。この通路を進むと、またも飛石のピットがあります。ここのタイミングを合わせ飛び越えることができます。このピットの間には空のフラスコがあるので、できれば素早くこのフラスコを拾うようにします。

スタート地点



〈スタート地点下位レベル〉

ピットを越えると、下に降りる階段と鉄格子があります。階段を降りて泉の前に立ち寄り、フラスコや皮袋を、必ず噴水の水で満たしておきましょう。また、この周囲を見回れば、2つの鉄の鍵と箱に入ったアイテムを手に入れることができます。このレベルで勇者達は、最初のワープポイントに出逢います。プレッシャー・プレートのとどちらかに踏み込むと、青い霧が流れてきます。青い霧に入る前に周りを見回しましょう。プレッシャー・プレートの北側に鍵穴があるはず。鍵を差入ると青い霧は消え、再び階段を上ることができます。

〈供給地域〉

階段を上った所の脇にも鍵穴があります。この鍵穴に鍵を差すと鉄格子が開きます。この鉄格子の奥がアイテムの供給地域になっています。供給地域には、勇者達に十分授けることができる多くの品物が置かれています。

ここでは前進するたびに、勇者達は、様々な種類の邪悪な謎、罠、隠されたアイテムに出会います。中央の柱には4方に凹みがあり、そこにアイテム類が置かれています。魔法



の巻物のマップでよく確認してから、素早く移動してアイテムを取り、また素早く安全なところに移動しましょう。実は、フロア・タイルの一部は時間のずれたピットになっていて、刺激を受けるとある時間をおいて開き、また閉まります。'カチッ'という音が聞こえたなら、長く立ち止まらないことです。

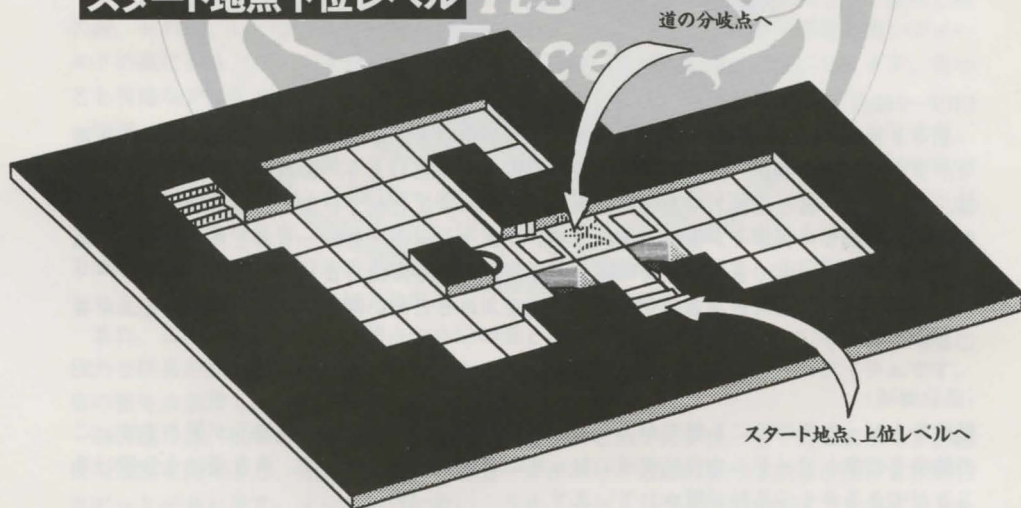
このピットに落ちてしまうと、ほとんどの場合、1階下のレベルに入ってしまいます。鉄の鍵を持っていれば、それを使って、もとの供給地域へ戻ることができます。まだ、アイテムを揃え終わっていないときには何度でも戻って、アイテムを揃えるようにします。慣れないうちは何度でもピットに落ちて、アイテムを手に入れるのが難しいと感じるでしょう。そんなときは、マウスと同時にキーボードを使用すると良いでしょう。移動にはキーボードのテンキーを使い、マウスでアイテムを取るようにすると、操作が楽になるはずですよ。

場合によっては、ピットに落ちたときに1階下ではなく、分岐点に行ってしまうことがあります。そうすると、もう供給地域に戻ることはできません。十分にアイテムを揃えずに、その先に進んでも、すぐに行き詰ってしまいますので、そのときにはゲームをやり直した方が無難でしょう。

また、アイテムの中には、幻の壁に隠されたものがあります。未知の区域をよく調べ、隠されたアイテムを発見するようにしましょう。

とにかく、ここには重要なアイテムがたくさんあります。ここで、冒険の支度を十分にしてください。

スタート地点下位レベル





■2・5 分岐点

階段またはピットを利用して、供給地域の1階下のレベルに降りて行き、青い霧に入ると通路の合流点に導かれます。この4方向の通路は、— KU(戦士)、ROS(忍者)、NETA(僧侶)およびDAIN(魔術師)—のそれぞれの道の1つになっています。つまり、ここが“道の分岐点”と呼ばれる場所です。

この道の分岐点で、勇者達はどの道を進むかを選択しなくてはなりません。それぞれの道は、各々の特殊能力、つまり戦士、忍者、僧侶、魔術師の特殊能力に頼る道筋であることを表しています。道をたどるための正しい順序というものはありませんが、場合によっては初めに選んだ道よりも、別の道のほうが進みやすいと途中で気が付くかも知れません。NETAの道は思考を必要とするパズルで精神をテストし、ROSの道は巧妙な技と素早さを、DAINの道は通路を安全にするために魔術に頼り、KUの道は戦士が邪悪な怪物群団から一行を守る必要に迫られます。

それぞれの道は、ロードカオスの呪いのせいなのか、実に実態の無い、複雑、怪奇な構造になっていて、いま進んでいるこの道が、正しい道なのかどうかさえも、結局は最後までわからないのです。戦士の道を進んでいたのが、途中から忍者の道に入っていたり、やっとDDDにたどり着いたのに鍵がないため、道に戻ることにあったり、もとの道に戻っているのに違う道になっていたり、非常に複雑になっています。DDDにたどり着いたからといって、今までの道が正しい道であったとは限りません。安心せず、その先でも常に分岐点からの道が正しいものだったかを考えてみましょう。





■2・6 その他のアドバイス

■基本的なアドバイス

準備

「カオスの逆襲」はリアルタイムで進みます。勇者がなにも行動をおこさなくても、この世界のなかでは時間はどんどん進んでいます。勇者達が何をしようかと考えている間にもモンスターが襲ってくるかもしれません。そのためにも、いろいろな準備をおこたらないようにしなくてはなりません。例えば、アクション・ハンドにはいつも武器を装備しておくとか、弓を使いたいときには、レディ・ハンドに矢を持つことを忘れないようにすることで。また、治療用の薬や攻撃用の呪文の準備も忘れてはいけません。呪文の準備はシンボルを並べ、いつでも魔法をおこなうための最後のクリックがでる状態にしておくようにしましょう。

配置

勇者達の配置も考えましょう。剣や斧をもっている戦士は、必ず前面にならないでいてはいけません。後方にいたのでは武器が敵まで届かないからです。逆に、力の弱いものを前面でなく後方に立たせるようにして、生命の危機を少なくしましょう。

また、モンスターは正面からのみ襲ってくるとは限りません。ときには、横や後ろから攻撃してきます。周りの状況を常に把握し、有利な位置で戦いに臨みましょう。もちろん退却路を確保しておくことも必要です。危なくなったら、ためらわず逃げましょう。不利な状況で囲まれてしまったら、もはや死を待つだけです。

観察

ダンジョンの様子には細かく気を配り、ささいな点も見落とさないようにしましょう。小さなアイテムが落ちているかもしれませんし、必要ないと思っただアイテムの陰に大切なものがあるかもしれません。また、壁に隠されたレバーやボタンは謎をとく重要な鍵となりますし、隠されたピットは非常に危険です。音にも注意をして、罠が作動するかすかな音や、遠くでドアが開く音などを聴き逃さないようにしましょう。

地図

カオスのダンジョンは、非常に複雑でねじ曲っているために、地図を描きとめることが大変困難です。しかし、何度も同じ場所を行き来したり、まだ行っていない場所を見落とししたりするのを防ぐためにも、なるべく地図を描くようにしましょう。ダンジョン全体を完璧に描くことができなくとも、それぞれの道ごとに地図を描いておくと、魔法の巻物のマップと組み合わせることにより、どこにいるかを把握することができるはずです。

節約

カオスのダンジョンでは、食料や水は非常に貴重なものです。可能な限り手に入れるようにし、また、無駄にしないようにしましょう。ときには、モンスターも貴重な食料資源となります。水は補給できるときには必ず補給し



ておきましょう。マナも貴重な資源と言えます。薬を作ったり、呪文を唱えたり、とにかく重要な役割を果たすものですから、決して無駄にしないようにしましょう。

■鍵

鍵のかかった多くの扉や、探さなくてはならない多くの鍵があります。鍵のかかったドアを開くための方法は、1つではありません。また、鍵のすべてが一見して“鍵”と分かる形をしているわけではありません。他の目的のおまけとして、鍵に関する幸運なできごとで、いくつかのドアを簡単に通ることができるかもしれません。しかし、このような幸運には、落とし穴がつきものであるということに注意しなければなりません。まず始めに、マジック・スペルを使って扉の向こう側を透視し、勇者達がこれからどんなことに係わっていくのかを確認することが大切です。

勇者達が道の分岐点を離れるときに、ヴィーの祭壇で発見する品物も“鍵”として役立つでしょう。道を変えようと思った場合には、その個々の祭壇に適切な品物を置くことで、道の分岐点をもう一度開き、別の選択をすることができます。

■謎解き

— ささいなことから大きな報いが得られる —

この言葉は、前のダンジョンの戦いと同様に、ここでも通用することです。ほとんどの罠と謎は、ささいなことに対して細心な注意を払うことによって解くことができるからです。

まずは、発見したすべてのアイテムを必ず調べるようにしましょう。魔法のアイテムさえも全てが有益であるとは限りません。また、勇者達が恐ろしいほどの攻撃で苦しめられるような場合には、他に何か隠された理由があるのかを考えることも必要です。ただ、やみくもにモンスターをやっつけるだけでは、抜けることのできない罠もあります。あるときには、モンスターを特定の場所に追い込まなければならぬこともありますし、またあるときには、青い霧やピット越しにアイテムを投げなければならぬときもあります。周囲の状況をよく把握するとともに、罠を暴く賢さが必要です。

■危険なピット

ロードカオスのダンジョンで勇者達が出会うピットは、前のダンジョンの戦いと非常に異なる場所のひとつです。前の戦いでは、ピットに降りても、おおよその場合、もとのレベルや近いレベルまたは場所に戻ることができましたが、「カオスの逆襲」のピットはそうではありません。ピットを降りると、ひとつかそれ以上のレベルを下がり、通常スタートした地点に戻ることは難しくなります。ピットを降りると4つの道の別な道に入るような場所もあります。また、隠れたピットにも注意しなくてはなりません。これらは、よほど気を付けないと、目に見ることができないからです。ピットを降りることで、冒険を中断しなければならぬこともあります。勇者達が降りる前にいた場所まで戻る道を発見できたとしても、貴重な時間と食料を浪費すること



になります。そして、勇者達は何が下に潜んでいるのかを知ることはできません。隠れたピットを発見したなら、予備アイテムでこれをマークしましょう。予備アイテムを何も持っていない場合には、ピットのへりに危険を知らせるための明るく輝くものを置けるような魔術があることを思い出しましょう。いくつかの例外はありますが、ピットを避けるのが最良策と言えるでしょう。

ピットに降りていくのが必要な区域や、ロープを使ってピットに降りていくことがゲームを続けるのに必要な区域がありますが、残念ながらピットを降りるとどうなるのかを知ることはできません。降下するならば、魔法の巻物のマップと羅針盤を使用して方位を判断し、降下した場所に戻れるように場所の把握をしておくことが大切です。

また、ピットを降りたなら、勇者達の健康状態を必ず確認するようにしましょう。足に怪我をおっている可能性があります。そのような場合には、ペースが落ち、スピードが試される区域では特に重大なことになります。探検をする前に傷を癒しておきます。

■魔法の巻物と羅針盤

所有すべき非常に貴重なアイテムに、“魔法の巻物”と“羅針盤”があります。ロードカオスの悪魔の謎掛けの多くは、ダンジョンを移動するときに魔法の巻物のマップと羅針盤を見ることによって暴かれるはずですが、カオスのダンジョンは、ただ階段を使ったり、道を歩いているだけで方向が変わってしまうことがあるので、この2つのアイテムを使って、方向を把握しておくといでしょう。

注意しなくてはならないのは、魔法の巻物のマップは勇者達が向かっている方向が上になりますが、羅針盤は常に針が向かっている方向ではなく、北をさしていることです。針の赤い部分が右をさしている場合には、一行が西に向かっていることを示し、左をさしているなら東に向かっていることを示しています。勇者達の目で羅針盤を見れば、その時の方向が示されます。

また、魔法の巻物に、ある魔法をかけると、周囲にいるモンスターがマップに表示されるとい機能が増えます。この魔法の呪文はダンジョンのどこかに隠されています。

■保管

道の分岐点に勇者達を引き戻すようなピット、通路、およびテレポーターがたくさんあり、これらは勇者達を優勢にしてくれるものです。たとえば、余分なアイテムや武器をこの共通地点に保管しておく、必要なときには、これらをすぐに見つけることができるからです。また、道の分岐点に直接つながるトランスポーターのある部屋には、簡単に利用できる水源があり、これは冒険の最中に何度も役に立つことでしょう。

第2の分岐点ともいえるDDD（悪魔の支配領域）も同じような区域となります。ここでも、後で使えるようにアイテムや食料が保管できると同時に水



源があり、食料や水が底をついたなら、これらの位置に退却して補給することができます。

モンスター達は、どこへでも進むわけではありませんので、勇者達が飢えと渇きで死にかけているようなときには、その場所まで行きモンスターを倒して食料とすることもできます。また、食物がないとき、魔法でスタミナの薬をつくることができますが、それによってマナを消費することを忘れてはなりません。ダンジョンを進む道の地図を作ったなら、ピットをロープで滑り降りてアイテムのあるところに戻る近道を見つけるとよいでしょう。

■セーブ

このゲームの中で最も重要なことは、頻繁にゲームをセーブすることだと思われま。勇者達の行く手には、ピットや青い霧で遮られているような非常に危険な状況や場所がたくさんあります。不慣れなことに遭遇し失敗して、取り返しのつかないことにならないうちにセーブしてしまう方がよいことは、言うまでもありません。もし、近くにヴィーの祭壇もないまま勇者達の一部を失うようなことがあったとしても、セーブした場所から冒険をやり直すことができるからです。

カオスのダンジョンは、複雑で捻れていて、まごつきやすい道です。しかし、冒険を達成する道は、いくつもあるはずですから、最終目標に向かって頑張りましょう。通路が遮断されているなら、道の分岐点にまで退却し、もう一度試してみましょう。場合によっては、1つの道で発見されたアイテムが別の道で役立つことがあるかもしれません。



3 マジック・スペル

■ 3・1 魔法の起源 — グレイロード著

現代、魔法学と称せられる知識体系は、神秘と不条理に支配された学問であり、科学の法則に照らされるべきものではない。ゆえに、この道を極めることは、容易ならざることと、覚悟されたい。

遠い過去において、魔法とは、生命を生みだもした偉大なる魔法のことであり、それ以外に魔法は存在しなかった。後に人類は、マナを扱うことを覚え、魔法の活用を学び始めた。神秘のエネルギー、マナこそが、魔法現象を引き起こす力なのである。魔法に長けた者は、あらゆる物質からマナを抽出することがきる。また、人が風や太陽の光を感じるかごとくに、マナの力を肌を感じるのである。しかし、魔法の才能を持たない者にとって、マナは、見ることも感じることもできない、未知の存在でしかない。

魔法を学ばんとする者は、まずその前に、マナを学ばなければならぬ。しかし、その知識は、優れた魔法学者らによって代々受け継がれるものとされている。マナを得るにはマナを知れ。この魔法の真理は、そう容易には学ぶことができないのである。逆に、一度この知識を得た者は、永遠にこれを失うことがない。我々が、幾世代もにわたって受け伝えてこれたのも、そのためである。そしてこの知識をもとに、時間をかけて鍛錬に励むならば、過去の誰よりも優秀な魔法学者となることも、夢ではないのだ。

マナの力は、人の精神によって動かされる自然の力である。心に思い浮べたものを、魔法が現象として現わす。しかし、これは単に、想像の力によるものではない。物事の法則に関する正しい知識が必要なのである。心に火を思い浮べただけでは、実際に火はおきない。では、他に何をすればよいのか。そうして生まれたのが、呪文の技術なのである。

呪文とは、起こすべき現象に心を集中させ、マナを導くための図表であり、言葉である。呪文は、それぞれに形と名前を持つ“シンボル”から構成される。初心者はまず、心に浮かんだシンボルの名前を発音することから学んでゆく。意図した効果を得るためには、シンボルを適切な順序に並べなくてはならない。しかし、それだけで魔法が使えるようになるかという点、そうではない。十分なマナがあり、シンボルも適切に並べられていたとしても、経験の浅い者が唱えた場合には、呪文の効果が見られないことがある。経験を積むには、難しい呪文を唱えようとせず、単純なものから着実に会得していくことが望ましい。

魔法のシンボルは、“パワー”、“エレメント”、“フォーム”、“クラス/アライメント”の4つの作用に大別される。過去においては、この他の作用も知られていたようだが、現在では、この4つということになっている。これら4つの作用は、それぞれ、森羅万象を6分する基本階級を表わすシンボルによって支配される。これらは、自然界の4つの等級に、精神界の2つの等級を表わす印の組み合わせによって記号化されている。



それぞれの作用の、それぞれのシンボルは、みな個別の音と形を持っている。どのシンボルも、声に出して唱えられるたびに、唱えたものの体に蓄えられたマナを消費する。ときには、体中のマナを枯渇させてしまう場合もあるということ覚えておくがよい。そうすれば、先を急ぐあまり、己の能力を越えた呪文を唱えようとするかもしれないであろう。呪文を唱えたときに、どれだけのマナが消費されるかは、呪文がどのシンボルによって構成されているかで決まる。シンボルのマナの消費量は、4つの作用とも、6つのシンボルに応じて6段階に変化する。たとえば、力の作用は、もっとも作用の弱い“ロー”から、もっとも強い“モン”まで6段階のシンボルがあるが、マナの消費量も、“ロー”がもっとも少なく、“モン”がもっとも多い、というようになっている。

呪文を唱えることで消費されたマナは、時がたつにつれて、身の周りの世界から放出される新しいマナを吸収して回復される。魔法の経験を積むにつれ、体もより効率的なマナの吸収法を覚え、蓄積できる量が増えるようになる。いかなる強力な呪文も唱えられるだけのマナを、体に蓄積できるようになるまで、忍耐と鍛錬あるのみである。

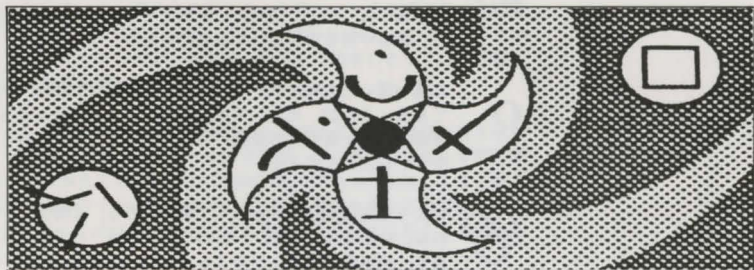
すべての呪文は、“パワー”のシンボルに始まる。パワーの作用は、呪文の強さを決定する。階級の高いシンボルを使えば、その呪文は強力なものとなるであろう。しかし、同時にマナの消費も大きくなることを忘れてはならない。

パワーの次には、“エレメント”がくる。これは、呪文に物質的な現象を加味するものである。エレメントは、呪文の基本的な効果を決定する。よく使われる呪文には、パワーとエレメントのみで構成されているものが多い。魔法使いの弟子が初めて唱える呪文に、松明の呪文がある。これは、パワーのシンボルと、火から光を導き出すエレメントのシンボル、“フル”をつなげたものである。経験を積み、能力が上がったならば、より強いパワーのシンボルを用いることで、より明るく長持ちする松明の呪文を作り出すことができるのである。

“フォーム”は呪文の作用に特性を与えるものである。たとえば、“キャス”は、特定の素に爆発性を与えるフォームのシンボルである。フォームは、すべての呪文に必要なというわけではない。しかしこれは、呪文に多様性を持たせてくれるのである。

“クラス/アライメント”の作用は、人間の職業や善悪に対する考えを、自然と結びつけるというものである。この効果は予想がつきにくく、その制御には大量のマナを必要とする。ゆえに初心者には、このシンボルの取り扱いには上級者に委ねよう心掛け、上級者は、これを初心者には扱わせないように心掛けることが大切である。

いかなる技術レベルがあろうとも、熟達への道は、練習以外にはない。そして、用心する心こそが、愚かな過ちを冒さないための唯一の策なのである。



■ 3・2 呪文のシンボル

Ⅰ パワー・シンボル

パワー・シンボルは、あらゆる呪文の冒頭に置かれるものである。その後、具体的な効果をもたらすシンボルを組み合わせ、その効果に強さを与える。いちばん力の小さい“ロー”から、もっとも強力な“モン”まで、必要に応じて、呪文の強さを調節することができる。最小から最大まで、力の大きさは均等に増え、消費するマナの量も同様に増えていくため、増え幅は、常に同じである。



縮小を表わす“ロー”のシンボルには、モンとは対比的に、呪文中の他のシンボルから力を取り除く作用がある。その結果、呪文の効果は弱められるが、初心者には扱いやすいものとなる。



“ウム”は、呪文中の他のシンボルの働きを鎮静化させる。“ロー”ほどではないが、呪文の効果をやや弱める。このシンボルの安全な扱いには、多少の経験が必要とされる。



“オン”は同等を表わすシンボルである。それぞれのシンボルが持つ本来の力をそのままの形で出させ、結果として、呪文の強さは、他のシンボルの持てる力によって決定される。



“ウム”と好対称をなす“イー”は、“ウム”が安定した四角形に象徴されていたのに対し、一点でバランスをとって立つ四角形によって、どの方向へも素早く対応できる動きを象徴している。速さと知性と力を結合させることにより、通常より強い力を、他のシンボルに与えるのである。マナの消費量も、それなりに大きくなる。



“バル”の力の原理は、いまだに学会の論争的であるが、その効果はハッキリと理解されている。最強の“モン”の次に、強い力を呪文に与えるものである。



山をも作る力を象徴した“モン”は、最強のシンボルである。魔法の熟達者のみが、この強大なる力を制御しうる。

Ⅱ エLEMENT・シンボル



個性性と構造性を主要素とする“ヤー”は、大地の働きをもたらす。“ヤー”は、多くの防御の呪文の基礎をなす、有用なシンボルである。



水には、実に重要な働きがある。喉の渇きをいやすのはもちろん、体力の回復や生命力を湧き起こさせるのである。“ウィー”は、この貴重な恵を天に乞うシンボルである。



“オー”は、空気の働きをもたらす。気体の呪文にもたらすものである。賢明なる学習者なら、目の前の固体を一時的に気体化させて、その向うを透視するといった利用法を、すぐに思いついたことであろう。



“フル”は、火の働きをもたらす。大気をはじめとする、身の回りのあらゆる物質から熱と炎の要素を引き出し、ごく短い時間、術者のもとに集中させ、その制御下におくというものである。これより先に紹介するシンボルには、ひとつ間違えば大爆発を起こす危険のあるこの力を制御して、保存や誘導を可能にするものもある。



太陽が灼いた大地を焼いている姿を表わしたものが、“デズ”のシンボルである。これは、欠乏、荒廃、虚無の要素をもたらすものである。非物質界の怪物と物質界の動物の両方にダメージを与えることのできる、数少ないシンボルである。



火よりも危険な作用をもたらす要素がある。反物質“ゾー”である。これは、いかなる物質も、一瞬のうちに消滅させてしまう力を持つものであり、相当量のマナを消費する。

III フォーム・シンボル



毒の女王、黒後家蜘蛛は、その漆黒の背中に、砂時計の形をした、鮮やかな色の斑点を持つ。それはあたかも、あわれな獲物に死期が迫っていることを知らせているようだ。魔法学界においては、この砂時計の斑点を象徴したシンボル、“ヴェン”は、あらゆる毒性を制御するものとされている。



獣の頭と前足を象徴したシンボル、“ユー”は、呪文の効果を獣の姿に見せる働きがある。しかし、それは理論上可能であるといわれているにすぎず、現在では、狙った怪物にだけ呪文を作用させるシンボルとして、利用されている。



広がりを表わすシンボル、“キャス”は、ある一点から衝撃波を発するという要素をもたらすものである。つまり、火や空気などのエネルギーの要素を持つシンボルにこれを結合させると、爆発性の作用を持つ呪文になるのである。



翼の曲線を象徴した“イル”は、呪文に、浮遊または飛行の要素をもたらす。ある完成された呪文にこれを加味することで、その呪文を空中に送り出し、離れた場所でその効果を発揮するようになってくるのである。



2本の腕を組んだ形を象徴した“フロー”は、友情と助け合いの要素をもたらすものである。最近では、この要素は、人を助ける薬の生成に利用されることが多い。



火と稲妻と槍から構成されたシンボル、“ゴ”は、敵の特性を呼び出すという要素をもたらす。“フロー”と正反対の性質を持つこのシンボルは、殺傷性の薬の生成に利用されている。



IV クラス/アライメント・シンボル



戦士の剣を象徴した“クー”は、戦闘に関するあらゆる要素をもたらすものである。



宝を盗ろうとする手を象徴した“ロス”は、盗人とその技の要素をもたらすものである。



魔法使いの杖から呪文が放たれた姿を象徴した“デイン”は、魔法使いの専門分野である魔法の領域を開き、その技と力をもたらすものである。



一目瞭然、十字架を表わした“ネク”は、他のシンボルが自然界の影響を強く受けているのと大きく異なり、術者の信仰する神との関係から力を引き出すのである。しかし、神の加護などというものは、そう簡単には得られるものではなく、まして、それを瓶に詰めるなどということは困難であるため、このシンボルを利用して生成した薬の効目のほどは、あまり期待できたものではない。



“ラー”は、もっとも強力なエネルギーを持つシンボルである。太陽とその他の恒星の光と熱の要素が、このシンボルに刻まれている。ありがたいことに、なぜかこのシンボルは、熟達した術者にとっては、比較的扱いやすい性質を持っているのである。



“サー”は、“ラー”と反対の性質を持つシンボルである。悪魔の頭を表わしたこのシンボルは、闇と悪と夜の支配者、月の要素をもたらすのである。闇の力は強大であるがゆえに制御が困難であり、制御しようとするれば、予想以上のマナを消費することになる。従順な悪などは存在しない。ゆえに、このシンボルは、恐ろしく危険な要素を呪文に与えるものなのである。



© 1990, SOFTWARE HEAVEN, INC./FTL GAMES. LICENSED THROUGH AN AFFILIATION WITH J.P. INTERNATIONAL.
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.