



Veil of Darkness

ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～
リファレンス・マニュアル



目次

はじめに	2
暗黒のプレリユード ～邪悪な心の誕生～	3
▶ 1. ゲームの環境	32
1-1 画面構成	32
1-2 3Dオーバーヘッドマップ	33
1-3 キャラクター画面	34
▶ 2. ゲームの操作	38
2-1 マウスの操作	38
2-2 NPC(ノン・プレイヤー・キャラクター)	40
2-3 隠しキーワード	42
2-4 ディスク関連メニューと ゲームオプションメニュー	43
2-5 ゲームのセーブと読み込み	44
2-6 拡大表示オプション	44
2-7 入れ物	44
▶ 3. ゲームの構成	45
3-1 溪谷マップ	45
3-2 予言	46
3-3 オートマッピング	47
3-4 戦闘	48
3-5 キャラクターの負荷	50
3-6 アイテム	50
3-7 ドア	51
3-8 武器	52
3-9 NPCとの会話	52
▶ 4. 暗黒の生き物	53
MAPメモ	59

はじめに

このたびは弊社製品「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございます。

「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」は、ロールプレイングゲームと、アドベンチャーゲームの魅力を合わせ持った、新しいゲームです。斬新な操作感覚、ストーリー豊かなシナリオ、ムードあふれるビジュアル構成とBGM。謎が謎をよぶ、サスペンスタッチのゲーム展開を、心ゆくまでお楽しみください。

貨物機のパイロットという近代的な職業のあなたは、ふとしたことからトラブルに巻き込まれてしまいます。ある渓谷の上空にさしかかったとたん、貨物機は操縦不能におちいて墜落。村人に助けられ、どうにか一命をとりとめるものの、その村からは出ることはできないことに気づきます。地図にもない小さな村。口をつぐむ村人たち。伝説そして予言。暗黒のヴェイルにおおわれたその村で、あなたの運命は大きな変遷をとげていたのです。

あなた自身が、すべての謎を解き明かさなければなりません。それが、あなたの運命なのです。

暗黒のプレリュード

The Forge of the Evil Heart

～邪悪な心の誕生～

やせ衰えて縮み、骨までしなびた手首が扉に釘で打ちつけられていた。

そしてその扉の前に、サーダのケアーンがじっと立っている。

朝の空気のなかで、ケアーンはその手首をじっと見つめた。

「この手首に触れたい……」

「自分の指をその手首の指ひとつひとつに重ねたい……」

ほとんど抗うことができない激しい衝動が突き上げてきた。

その手首は、王立図書館の前に立つ者誰もが、決して見落とすことのない位置に打ちつけてあった。

その向こうには、要塞のような建物が立ちはだかっている。

丘を占める巨大な石造りの建物、円柱、塔、そして、ステンドグラスの窓が、次々と露わになっていく。

丘に近づいて行く者によっては、この建物を要塞と思うだろう。

別の方角から近付く者は、教会の残骸に祈りを捧げるだろう。

さらに別の方角から近付く者は、この建物に明るさがないのは、広大で壮麗な墓に明るさがないのと同じだという印象を持つだろう。

扉の手首が、がらんとした建物に刻印を加えていたが、建物は孤立しているわ

けではなかった。

高いところに目をやれば、銃眼付きの胸壁の陰に檻があり、閉じ込められ腐敗した男の死体が横たわっていた。

男は、ぼろぼろになったジブシー服をまとっている。

檻の隙間からは腕が突き出され、垂れている手は組まれたままだ。

ケアーンには、それが哀れな男の最後の命請いのように思えた。

死体を見つめるケアーンに、自分も捕らえられて、怯えながら最後の心拍を打った男のそばに閉じ込められたとしたら、どんな気持ちだろうという思いがよぎった。

こんな考えは、今日のケアーンらしくはなかった。

この日、彼の全身は、新しいエネルギーで満たされていた。

挑戦と熱望のエネルギーに。

そのエネルギーが、大きな潮のように恐怖の感情を押し流し、水面下に葬った。

そのあとに残ったのは、禁じられたものへの誘惑だった。

そのエネルギーが、彼を危険へと向かわせた。

奇妙な考えを振り払ったケアーンは、扉のノブに手をかけた。

手が白くなるほど強く黒い鉄のノブを握ると、建物に潜んでいる謎が飛び出してくるような感じを受けた。

ケアーンは、兄のマイケルがここを好きだったわけがわかった。

たった一度ふれただけで、壁の背後に漂う暗黒のパワーを感じられたからだ。

ケアーンには、学者や修道士以外にはこのパワーを得ることができないだろうと思われた。

警備兵はいなかった。

図書館の尊厳を破ろうとして、許可なく忍び込もうとした男が、銃眼付きの胸壁からケアーンを見下ろし、微笑んでいた。

欠けた歯をむきだしにした微笑は、ジブシーが最後に見せた表情だった。

そこは暗く、すえた本の匂いが、外から漂ってくる死臭にうち勝っていた。

ケアーンは扉を開けた。

ケアーンの激しい強さに抵抗するかのよう、扉の金具がぎしぎしと大きな音をたてた。

中に入ると、わずかに数列向こうの通路で司書が仕事をしている微かな音が聞こえた。

そこは暗く、すえた本の匂いが、外から漂ってくる死臭にうち勝っていた。

彼は、足を引きずりながら進んでいった。

「誰かいるの」

ケアーンは用心深く訊いた。

「お前なのかい」

とたんに、棚に沿って動かされる本の音がやんだ。

そして、はじめから恐れることなどなかったかのように、老人が静かに現れケアーンに挨拶した。

老人の身のこなしは、歳に似合わず活力に溢れている。

その司書は、年を取るを取っているにもかかわらず、ケアーンとはあらゆる面で違っていた。

司書のフナーは大きく、そして戦士のように動いた。

彼の衣類は、まるでつい最近の激しい戦闘でぼろ切れになったかのようにひっかけられているだけだった。

「何も恐れることはない。我らが領主の息子らしく振るまえばよろしい。違いますかな」
フナーの声が、ケアーンの気持ちを支えた。

フナーは、片手に皮でつづられた本を持っていた。

もう片方には、……もう片方はなかった。

彼の右手は、3年ほど前に金属に取りかえられて、今は、手提げランプがかかるフックになっていた。

「いないんだろ」

ケアーンはたずね、あたりを注意深くうかがい続けた。

「マイケルのことだけど……」

フナーがうなずくと、首にかけたアミュレットが鎖に当たって乾いた音をたてた。

「あの高貴な学者は、羽根ペンでもものを書くために休まれている。父上からもらった、金の象眼が施された実に美しい神聖な羽根ペンでの。まるで、それに恋してるようじゃ」

と言って笑った。

「残念なことだ。学者ケアーンこそふさわしかったのだ。幼少のころから心があった。だがマイケルは、あなたを馬乗りだと思っておるようじゃ」

ケアーンは、振り向いて走り出したい衝動を必死に抑え、かすかな笑みを返した。

しかし、何かが彼の目を捕らえ、ここに来た理由を思い出させた。

「何も恐れることはない。我らが領主の息子らしく振る舞えばよろしい。違いますかな」

フナーの声が響き、ケアーンの気持ちを支えた。

「たとえ、5番目の息子であっても、父親が望む道を進むべきですぞ。ちょっと顔をよく見させてください。大人になってからはあまり見たことがないのでな。今は18かな」

「それなのかい」

ケアーンは訊ねた。

その目は、フナーが持っている本を見つめていた。

カバーが掛けられ中の頁はがさがさになっていた。

ケアーンは乾いた唇をなめた。

「使いの者は、僕が何を望んでいるか、はっきりと伝えたかい？」

「確かに、はっきりとな。しかし、ご

自身で来るべきでしたな。近ごろでは、信頼していた召使さえも、信用できなくなっているのな。父上のスパイが、あらゆるところにいる。僕には、造り話を証明してくれた家来さえいた」

「それなのかい」

ケアーンは繰り返し訊ねた。

「いや、これではない」

フナーは答えた。

「これは、簡単な呪いの本じゃ。父上はクルジュの町に注文されたもので、まだ着いたことは知らせておらん。例のものは僕の机にある。ついて来なされ」

ケアーンがあとに続こうとすると、フナーが突然振り返り、行く手を阻んだ。

「しかし、忘れてはなりませんぞ。それは、いい子が持つものではない。あなたは、いつもいい子だった。いつも、父親や怒鳴り散らす兄達に従ってきた。心底欲しいものがあるのなら、自分のなかに縮こまって隠れている野獣を見つけなければならない。それが、本当の男になる時なのじゃ」

「僕のなかには野獣なんていないよ」

ケアーンは正直に言った。

「お前の言った意味とは少し違うけど。フナー、僕は虚しいんだ」

大男は笑い、建物の奥深くへと連れて行った。

ケアーンには、足をかばってついて行くのがつらかった。

だが、いよいよ手提げランプの明りが見えなくなると、丸天井の暗闇のなかを

急いで追いかけた。

「捜し求めている女は、足のことを気にしますかな？」

フナーの問いかけの声だけが響いた。

二人は、フナーの部屋に着いた。

図書館の奥まったところにあるフナーの机のそばに立った。

机は、司書の事務室として与えられた小さな保管室におかれていた。

保管室の扉は、鉄の門になっている。

そこははだ寒く、机の端で燃えている2、3本の蠟燭も、フナーのフックにかかっている手提げランプも、温もりを与えてくれはしなかった。

机の一方の端には大きな書物があった。そこは暗くてほとんど見えなかったが、すぐにケアーンの目をとらえた。

見たところ、それは、厚いうね模様のついた革表紙でつづられた本で、図書館の扉に釘で打ちつけられていた手よりもずっと不気味な印象を与えた。

そして、照らす蠟燭の明りさえ、反射せずに吸い込んでしまっているかのような幻想的な雰囲気をかもしだしていた。

ケアーンは、そのような状態のためはっきり見ることはできなかったが、本がフナーの机と鎖でつながれているのだと思った。

もっと近づかなければならなかった。

「それは、何だい」

ケアーンは、問いかけずにはいられなかった。

ケアーンが机の端に向かって動くと、司書が行く手を塞ぎ、本にいちばん近い蠟燭の芯を切って明りを消した。

「あなたには用のないものじゃ」

フナーはきつい声で言い放った。

「この呪いの本と一緒にクルジュの町から着いたばかりだが、時間がなくてまだ見てない」

「ところで、先程の話だが、彼女は足のことを気にするかな？」

「馬から落ちたことは、彼女には話した」

ケアーンは答えた。

「正直に全部ね。以前レースで障害を飛越すのを失敗したことがあった。その時激怒した父が、僕を鞍から投げ飛ばしたんだ」

「むだ話は、もういい。例のものを出してくれ」

「よろしい、ケアーン。世界には、これが足りないんだ」

フナーは、机の足元の暗闇にある秘密の引き出しから、かなり小さい本を引っ張り出した。輝く金文字が、部屋に明るさをもたらした。

「ポー・チューの詩で、19世紀に中国語からルーマニア語に翻訳された愛の詩集じゃ」

ケアーンは急いで本に近づいたが、フナーはそれを遠ざけた。

もう一度やってみたが、結果は同じだった。

不信に思ったが、ふと約束の支払いを思い出したケアーンは、ベルトに手を延ばした。

ベルトに結びつけていた財布は、ほどくとジャラジャラと音をたてた。

机の上に投げ出されたコインが、音楽のような音を奏でた。

「賢者の忠告を受けなされ」

フナーが言った。

「女や、計画のことは忘れるのじゃ。自分自身と彼女を傷つけるだけでず。今すぐここを立ち去るのだ。そうすれば、この言葉が、二度と僕の口から出ることはない」

「それはできないよ」

ケアーンが即座に応える。

「じゃあ、どうやって愛する人に読むことを教えなされる？」

フナーがいた。

ケアーンは答えず、もう一度本に近づこうとした。

しかし、フナーは、本をぼろ切れのマントのひだのなかにしっかりとしまってしまった。

フックと手提げランプが、それを守ろうと威嚇するかのよう動いた。

「愚かなことだ」

フナーが声高に叫んだ。

「まず、その女に危険をおかすほどの価値があることを、僕に確信させることができますかな」

「僕は、昔あなたの父上の機嫌を損ねて片手を失った。あなたの財布にある銀貨全部でも、それを取り戻すことはできません。この建物の正面にジブシーがいる。ひとり娘が、僕が売った本とともに生きのまま焼き殺された。今では檻に閉じ込められた哀れな鳥だ」

「いいですか、百姓娘の気を引こうとするあなたを手助けするだけで背信行

為になるのですぞ。重大な裏切りだ。確かにそのこと事態は、それほど悪いことではないかもしれん。だがあなたは、ハンガリー人を……マジャール族の犬野郎の子孫を、伴侶に選んだと聞きましたぞ」

ケアーンの血がかき回された。

「お前は……、お前は、それを否定するというのか」

ケアーンは目を光らせたが、怒りに声をあらげることがなかった。

かわりに、考え込むように黙り、フナーの抵抗を打ち破れそうな言葉を必死に探していた。

「いいですか、百姓娘の気を引こうとするあなたを手助けするだけで背信行為になるのですぞ。重大な裏切りだ。確かにそのことは自体は、それほど悪いことではないかもしれん。だがあなたは、ハンガリー人を、……マジャール族の犬野郎の子孫を、伴侶に選んだと聞きましたぞ」

「何もありません」

とケアーンは言った。

「この世で、彼女の美しさに匹敵するものなんか何もありません」

「彼女は、クリスタルのように輝き、バラの花びらのようにはかない。すべてがあまりに美しく、あまりに弱いんだ。この世で望むものは、彼女だけだ。そして、彼女の手が僕に触れるとき、雪よりも深い冬のような静寂がやってくる」

「彼女に読み書きを教え、りっぱなルーマニア人にする。そして、父上に気に入ってもらえるようにしてみせる」

「なんと愚かな」

フナーはため息をついた。

「そんな夢を追えば、結局あなたに、我々みんなの吊し首を見せることになってしまうのじゃ」

「いいや」とフナーは安心させるように言った。

「こんなものには何のパワーもない。父上が手に入れるよう命じられたものだ。この本には、ある王が敵を呪う話、またある王が星座に自分の将来を見る話、などが書かれている。だが、本当にパワーがある本には、そんな物語なぞ書かれてはいない」

「わかってるさ」

ケアーンは言った。

「お前は、最後の最後まで父上に逆らうつもりなんだ」

「否定はできん」

フナーは言いながら、金箔張りの4番目の本を取り出し、ケアーンに渡した。

ケアーンは、急いでその宝を衣服の中に隠した。

ケアーンは、図書館の扉の前で振り返り、大男フナーの目をしっかりと見つめ言った。

「お前が持っているのは、……呪いの本だ。父上にそれを使うつもりかい」

「いいや」

フナーは安心させるように言った。

「こんなものには何のパワーもない。父上が手に入れるよう命じられたものだ。この本には、ある王が敵を呪う話、またある王が星座に自分の将来を見る話、などが書かれている。だが、本当にパワーがある本には、そんな物語なぞ書かれてはいない」

「何故、そんなことが言えるんだい」

ケアーンが思わず訊ねた。

しかし、フナーはただ笑うだけで、ケアーンを送り出した。



悲しみに沈んだ風とともに、ケアーンは村に戻った。

城の馬小屋から馬を手に入れたケアーンは、馬小屋番に言ったとおりに、秋祭りの練習のために馬に乗り込んだ。

もうすぐ、父親が彼に勝利を期待している別のレースもあった。

図書館と家族の住む城を背にしながら、墓地と修道院を通り過ぎた。

吊し城門と多くの銃眼付き胸壁がある城と図書館は、この二つの建物がまるで衛兵のように、山の小道の上にそそり立っているように見える。

灰色をした二つの建物は、サーダ人の独立を断固として守る防壁の盾だった。

しかし、溪谷が持っている何かの影、暗闇につながれた何かが、二つの建物のあいだに焦点を当てているようでもあった。

あたり一面、やわらかな明るい陽の光りが射していた。

それが、町はずれを指すケアーンを大いに元気づけた。

まず、守備要塞を通り過ぎた。

それは、石造りの小さな建物で、警備兵は、軽く敬礼し、行き先を質すことなくケアーンを通した。

次に、銀職人の店があり、その隣りは居酒屋だった。

なかから聞いてくる下品な酔っ払いの歌に、ケアーンは苦笑した。

それは、兄たちが教えてくれた歌だったからだ。

収穫が終わった通りは、荷車で込み合っていた。

そこらじゅうで、農民と村人が集い、活気に満ちた輪のなかで物々交換している。

そういったなかでも、薬屋のある角を速足で駆け抜けたとき、馬に乗ったケアーンは、人々が彼の行く手を疑い深げに盗み見たのに気がついた。

領主である彼の家族はあまり好かれていない。

七人息子の五番目で兄弟の中では最も害がないという評判がたっているにしろ、人々にとってケアーンの姿は、注意を向けられないわけにも、関心を高めないわけにもいかなかったのだ。

ケアーンは微笑んだ。

人々に自分の姿を見せることはケアーンの計画に十分役立つはずだ。

ケアーンは、馬を十字路から開けた土地に導き、ほとんど誰の目にもとまらない裏道をそっと通り抜けた。

納屋、熊手、そして、ジブシーキャンプのテントが、真昼の陽の光を浴びて輝いていた。

ケアーンは、谷でいちばん遠い場所の一つに向って馬を走らせた。

道すがら、ケアーンは雪をかぶった山々を見あげた。

ケアーンにはその雪山が、今なお冷たい関係にある父親と自分の間に横たわる障害そのものに思えた。

ケアーンが通り過ぎると、森の木々たちは互いにケアーンの身におこった邪悪

な出来事について、ささやきあった。

木々たちの声には、秘密を知りたがる人間に一刻も早く出会いたいという、陰湿な熱気が含まれていた。

荒野を越え、森を抜け、小川を渡って、途中思いのほか多く人々の視線を受けながら、ケアーンは、ようやく農民ジャカブの土地に出た。

ここまで来れば、まだ数マイル離れると言っても、その家の煙突から立ちのぼる煙を見ることができる。

しかし、すぐに何かがおかしいことに気がついた。

馬が緊張している。

ケアーンは、戦いの前には馬も緊張することを知っていた。

しかし、この先のどこで、敵が狙っているというんだ。

邪悪な影が忍びよって来る。

のどから心臓が飛び出しそうなほどの激しい鼓動の中で、ケアーンは冷静に考えようと努力した。

家に近づいて見ると、煙突の煙もどこか違う。

粗野で、いつもよりも煙が濃く思える。

このとき、いるはずのない場所に馬がいるのが見えた。

家の前に、馬がつながれているのだ。

彼は、眼前に立ちこめる危険のオーラに猛然と突き進むよう命じながら、馬を急がせた。

さらに近くに迫ったケアーンは、何の備えもしていないことに気づいた。

剣は、脇に下がっておらず、マントの下にも隠されていなかった。

ベルトに惨めにぶら下がっている財布は、ひずめが硬い地面を叩くたびに虚しく揺れていた。それは、ケアーンには一銭の賄賂すら払えないことを語っていた。ふいに、最後に見たディアンナの顔が思い浮かんだ。

ディアンナの緑色をした瞳と柔かな睫が、ケアーンを招いた。

彼女の汚れを知らない声が、遠い海の光のように彼を誘い込んだ。

家はさらにせまった。

ケアーンは、たとえ何が待ち構えていると、それに打ち勝てるだけパワーが自分にりうつることを祈った。

しかし現実には、そのまったく正反対の結果になった。

つながれた馬を見た瞬間、ケアーンのなかに残っていた小さな決意は、粉みじんに砕かれ消し飛んでしまった。

金のくつわと銀の鈴。

そして、精巧なステッチが入った革の鞍。

王家の者だけが持ち得るものだ。

愛するディアンナの家に侵入した略奪者、盗人、無慈悲な者たち……。

それは、ケアーン自身の家族だった。

兄弟と父親がそこにいるのだ。

ケアーンは鞍を軋ませて、ほとんどに飛ぶように馬からおりた。

傷ついた足には、まるでたった今負傷したかのような激痛が走ったが、ここまでの行程で受けたとげの引っ掻き傷ほどにも気にはかけなかった。

ましてや、小さな家の前に馬をつなぐことや、開いている扉から猛然と飛び込むときに息を整えることなど、まったく気にもかけなかった。

彼がそこで見たものは、酔った暴れ者に目茶苦茶にされた酒場そのものだった。

ひっくり返ったテーブルが行く手を塞ぎ、床には、食べ物、パンくず、食べかけの果物などが散乱している。

壊された樽からワインが床に溢れ、壁掛けやオイルランプ、そして、小さな一家の宝物などあらゆるものが、引き裂かれ、打ち砕かれている。

それは、ケアーンがしばしば目撃してきた兄弟たちの手口と同じもので、残忍さと無敵の喜びをあらわすものだった。

暖炉の近くに誰かが横たわっている。

伸ばされた右手は火のなかに入っている。

これまで命と温もりでこの部屋を満たしてきた炎が、ゴーゴーと音をたて、腕の肉を焼き尽し、骨まで焦がしていた。

ケアーンは、半分こちらを向いている顔に気づいた。

それは、ディアンナの父親だった。

近づいて見ると、煙突の煙もどこか違う。粗野で、いつもよりも濃いような気がする。

このとき、いるはずのない場所に馬が居るのが見えた。家の前に、馬がつながれているのだ。

ケアーンは、人肉が焼ける匂いに包まれながら呆然と立ちすくんだ。

そして、ケアーンを見上げるほんやりした人影が眼差をとらえた。

片手にグラス、もう片方に半分空になったワインのデカンタを持っている。

その目には、慈悲のかけらもなく、落ち着きなく動いている。

青ざめた瞳は、炎の反射でかろうじて光っている。

表情は、残虐な略奪者そのものだった。

この獣にとって、他人に痛みをまき散らすことなど、まるで呼吸をする程度の些細なことなのだ。

半信半疑だったことが、これで完全に明らかになった。

ケアーンは、その獣の名前を知っていたのだ。

「ケーン。たすけて、ケーン」
ディアンナが叫ぶ。
腫れ上がった唇、
涙で真っ赤になった目、
刺青のように青あざができた頬や腕。
痛ましい彼女の姿が眼に飛びこんできた。

「父上……」

ケーンが、絞りだすように言った。
ケーンは、ディアンナに対する心配をふと忘れ、思わずに頭を下げてしまった。
ケーンには、心の傷、怒り、そして、このサーダの王におびえながら過ごすなかで倍加された強い憎しみだけしか見えなかった。

「お前には失望した。もっと早く来ると思っていた」

ケーンの父、サーダのニコラエは言った。

ニコラエは、片手に空のグラスを持ち、部屋をうろつきながら続けた。

「授業は終わってしまったぞ」

ため息をついたケーンは、ほかの兄弟たちの気配を感じた。

耳の中で大きな音をたてる心臓が高鳴りをやめたそのとき、家の奥から笑い声が響いてきた。

ケーンは、おさえつけられたような叫び声を聞いた。

そして、骨が鳴る音のような父親の声が、ふたたび静寂をもたらした。

「女を連れて来い！」

ディアンナだ！

兄弟達のなかの二人が彼女を連れてきた。そのうしろから、もう二人がやって来た。ディアンナのかたわらには、巨人、山々の笑う神、そして、並みの軍隊なら服従させようという望みさえ持てない凶暴な怒りをみなぎらせた戦士たちがいた。

ひとり一人が父親の誇りを知っており、自分たちの命よりも、その誇りを守ろうとしていた。

ベルトにリュートをぶら下げた吟遊詩人のクリスチャンがおり、頭にいちばん美しい帽子を粹にのせた狩人のネーサンがいた。

そして、先祖伝来の宝石がちりばめられた剣を手を持ったアレクサンダーが、ケーンにかすかに微笑みかけた。

それは、ケーンが騎士たる身分のときによく見た笑顔と同じだった。

別の場所で、別の時だったら、ここで見たあらゆる情景が、ケーンを心地よくさせていたかも知れない。

フェオドールの酔っぱらった流し目は何より愚かしいものだったが、彼の手が、満身の力でディアンナを捕まえていなかったら、それも、コミカルなものに思えていただろう。

ディアンナの眼差をとらえたケーンは、前に駆け出そうとしたが、二人の兄弟にはがい締めになれ、父親が見つめる前で壁に押さえつけられてしまった。

もしも、瞬間にあらゆる臓器の持つ生命力を使い切ることができたら、兄弟達

の手を振りほどこうと突進しただろう。

ケーンの感情は炎のように立ちのぼり、魂もこれ以上燃えることはないほどの叫びをあげた。

ケーンは、はねつけようとした。

振りほどこうとした。

しかしケーンの力は押え付けられた力に抗うことができず、部屋中に響く邪悪な嘲笑にさえも及ばなかった。

「ケーン。たすけて、ケーン」

ディアンナが叫ぶ。

腫れ上がった唇、涙で真っ赤になった目、刺青のように青あざができた頬や腕。痛ましい彼女の姿が眼に飛びこんできた。

「フェオドール、クリスチャン、彼女を放せ！」

ケーンは思わず叫んだ。

だがすぐに、邪悪な力が恐ろしい逆上につき動かされていることに気づいた。

抵抗すればするほど、彼らの流血への欲望をますますたぎらせ結果となるものが、はっきりとわかったのだ。

彼らは、皮と剣を身につけてはいるが、手入れされた髭と宝石の指輪と、金のネックレスで身を飾ってはいるが、人間の形をした獣でしかなかった。

これらの生き物とケーンとの肉親という関係は消え去った。

彼らの手におちたケーンでさえ、もはや王族の一員ではなく、異に墮ち、死の一撃を目前にした囚人にすぎないのだ。

「ケーン、この女が欲しいか」

父親の怒りが爆発した。

「我々の誇り、ダシア族の血を薄める

ハンガリーの動物が欲しいか」

サーダの支配者は、手を延ばしアレクサンダーの手から剣を奪い取った。

その切っ先が乱暴にディアンナに向けられる。

「お前にくれてやるのは、これだ！」

「……………」

涙が溢れ、ケーンの頬をつたった。

ケーンには、恐怖におののくディアンナの息づかいしか聞えなかった。

それは、ライオンに喉を噛みきられる瞬間にあわれな鹿が放つ、小刻みな小さな叫びのようだった。

ディアンナの目には野生的で得体の知れない炎が燃え、そのもがきは規則的に脈打っていた。

それは、まるで彼女の内なる何かが、もはや避けることのできない運命をさとり、苦しみの時間が過ぎさることだけを願っているかのように思えた。

ケーンは、もう一度ディアンナと話したいと願った。

しかし、彼らには通じなかった。

もし暗黒の力が二人を捕らえ、高鳴る二つの心臓を一瞬にして破裂させさえすれば、二人は一緒になれたかもしれない。それさえも、かなわなかった。

宝石をちりばめた剣が、二人の間に引き上げられた。

それを目にしたケーンは突然気を失い、自分のことも、彼女のことも、さらには、二人に襲いかかる父親の怒りに満ちた狂った声もわからなくなった。

「見よ。これが、おまえの結婚式だ。
サーダのケアーンよ！」

しかし、その言葉は、ケアーンにとって何の意味をもたなかった。

彼は、すでに暗黒の世界にいた。

温もり。

ケアーンは、あとで彼らが自分の喉に注ぎ込まれたワインの温もりと、どんなバラより深いその鮮やかな色を思い出すことだろう。

グラスがケアーンの唇に押しつけられ、声が彼をせきたてた。

「飲め！」

歓喜のワインを浴びるように、ケアーンの口に注ぎこまれる。

暗闇の意識が渦巻くなかで、ついに喉が開き、ケアーンはそれを飲み下した。

しかし、それは、ワインではなかった。血。

ディアンナの血だった。



気を失ったケアーンは、暗い海の上を舞いながら、目に見えない水面にすれすれに飛んでいたことしか思い出せなかった。

しばらくして、微かな音が聞こえてくる。

ケアーンは、召使たちの気配に気づいた。

ムカデが壁を這っている物音が聞こえてきた。

意識を失ってから、何日も、いや何年もたった気がする。

ケアーンは、声をだすことはできなかった。

目を閉じたまま、ようやく自分の名前を思い出すことができた。

そして、しだいに手足や、呼吸そして鼓動も感覚がよみがえってきた。

まず片手の指をほぐし、次にもう一方の指をほぐした。

そして、全身の存在を感じた。

音、匂い、そして部屋の雰囲気を探る。

ここは、自分の部屋だった。

ケアーンは、自分のベットに寝ていた。

しかし、何かが違っていた。

かつて絶対だと思っていたものが、変わっていた。

そこにいるのは、ケアーンには覚えのない自分自身だった。

なじみのものが、今や、なじみではなくなっていた。

思考や感情そして内面にある野獣の姿も、かつてのケアーンのものとは違っている。

そして、何より確かなことは……、彼のあらゆる弱さと虚しさがもはや存在しないことだった。

ディアンナの目には、野生的で得体の知れない炎が燃え、そのものがきは規則的に脈打っていた。

それは、まるで彼女の内なる何かが、もはや避けることのできない運命をさと、苦しみの時間が過ぎることだけを願っているかのように思えた。

以前のあいまいな気持ちが、今や確信に変わっている。

みなぎる情熱は氷と霧氷の原野に変わり、優しさを望むすべてのものが、今や冷酷さを求めている。

それは、ケアーンが求めていた復讐ではなかった。

復讐という言葉は、ケアーンにとって些細な意味しか持たなくなっていた。

そのかわり、ケアーンの心に甦えるのは惨めな自分の姿だった。

意志を力づくで押さえつけられてしまった自分。

まったく無力だった自分。

雑草のようにブーツに踏みにじられていた自分。

奴等の目に映った自分の姿を考えることは、ケアーンにとって、二度と耐えられるものではなかった。

「生きてるぞ！」
ケアーンを見たクリスチャンが叫んだ。
ケアーンは、奴等全員をどなりたかったが、できなかった。

力が欲しい。

ケアーンは力を熱望した。

あの時以上の、父親が思っている以上の力を。

しばらくして、ケアーンは立ち上がり、服を着た。無意識に服を着終る間に、計画の半分以上が決まった。

彼は、階下のホールに続く螺旋階段を降りていった。

テーブルのまわりに座っている男たちの笑い声が聞えた。

矢を射るためにつくられた石壁の隙間から陽の光が射していた。

ケアーンは、ホールで家族が心のこもった朝食をとりながら、挨拶をかわしているを確認した。

焼きたての肉、ニンニク、玉葱の匂いが彼を襲う。

黒く焦げたパンの匂いが、喉を締めつけた。

めまいを感じ吐きそうになったが、カーブした階段に足をおろしながら、なんとか進んだ。

「生きてるぞ！」

ケアーンを見たクリスチャンが叫んだ。

ケアーンは、奴等全員をどなりたかったができなかった。

唇を開いたが、声がでなかったのだ。
 そして、湯気をたて混ざり合う食べ物
 の匂いに、今度は吐いてしまった。
 よろめきながら、一番下の弟のペー
 ターを押しつけた。
 椅子が倒れ食器が壊れ、非難の叫び声
 があがる。
 ケアーンは、湯気を上げているすね肉
 をつかみ口に運んだ。
 唇、喉、手、それらすべてに、滴る肉
 汁で火傷を負う。
 彼の歯が焼きたての肉を引き裂いた。
 危険を感じたフェオドールが短剣を構
 えると、ケアーンは歯をくいしばり、彼
 にどなり散らした。
 狼の唸り声のようなその声に、テー
 ブルのまわりからどっと笑いが起こった。
 父親の笑い声が、兄弟達の声をかき消
 した。
 父親は、聖餐杯にワインを注いでテー
 ブルまで運び、息子の手に押しつけた。
 ワインの半分は暴力的なふるまいでこ
 ぼれてしまったが、ケアーンは、残りを
 一気に飲み干した。
 「お前は悪魔の手に落ちて、二度と起
 き上がれないと思っていた」
 父親は言った。
 一瞬後悔の影が、父親の声に宿ったよ
 うだった。
 それは、あの魂のない目の奥に隠れた
 恥が外に表れる兆候なのだろうか。
 もしもケアーンの手にある杯に、あり
 がたくも、あとほんの一滴でもワインが
 残っていたら、父親のわずかばかりの後

悔を気にすることはなかっただろう。
 「弟よ、よく生きかえったものだ」
 狩人のネーサンが言った。
 「あんな風に何日も寝つづけ、夜明け
 ごとになかろうじて一回呼吸する男なん
 か見たこともなかった。でも、今日馬に
 乗ろうぜ、おまえと俺でな。風を切るよ
 うにな」
 「冗談じゃない」
 とケアーンは叫んだ、いや、叫んだと思った。
 その声は、王が命令を発したような効
 果があった。
 事実、父親は仲間の王を品定めする支
 配者の興味で見つめた。
 ケアーンは、聖餐杯をワインで満たし、
 飲み干した。
 頭を上に向けると、冷えた液体が傷つ
 いた喉をすっと下っていった。
 ケアーンは、自分が今後どうなるかを
 知らなかった。
 むしろ、自分の計画が気にかかっていた。
 第一段階は、すでに一年以上の遅れを
 とっている。
 「僕は、決めたんだ」
 ケアーンは話し始めた。
 「王立図書館司書の仕事を受け継ぐ。
 フナーを解任して、僕自身になる」
 「父上、あなたは……」
 もうすこしで同意を求めるところだっ
 たが、かわりの最後の言葉を続けた。
 「わかってくれるはずだ」
 ケアーンは、いかなる反応があるにせ
 よ、まさか笑われるとは思ってもみな

かった。
 だが、そこでおこった反応は、まさに
 そのまさかだった。
 どういうわけか、奴等にはとんでもな
 い冗談に聞えたようだ。
 「それが、ケアーンの悩みだったのか」
 「それが、生まれ変わったケアーンか」
 ケアーンの声の陰しさがよほどおかし
 かったのか、ホールはまるで道化師が
 やって来たような笑いにつつまれた。
 いや、ケアーン自身が道化師になった
 ようだ。
 奴等は、互いの顔を見つめあって笑っ
 た。
 なかでも、いちばん大きな声でいつまで
 も笑っていたのは、父親だった。



図書館の入口に着いたケアーンは、扉
 に打ちつけられている手のひらを引き裂
 いた。
 まず、釘でしっかりと止められた惨め
 な握り拳をはぎ取り、それから全身の力
 で、鉄そのものを厚板から引き抜いた。
 そして、できるだけ遠くに投げ捨てた。
 そのとき、ケアーンは、頭上から注ぐ
 金属の光に気づいて、見上げた。
 ジブシーの死体は、もはや檻の中でひ
 とりぼっちではなく、ふいに現れた新た
 な仲間と空間を共有していた。
 その生き物は、見分けがつかないほど
 血にまみれていたが、随分と前に失った
 手首の代わりに、これ見よがしにフック
 をつけていた。
 ケアーンの目を捕らえた光の輝きは、
 フナーのアミュレットだった。
 それは、ふざけたやつらによって、ジ
 ブシーの死体の首にかけられていた。
 「お前がとても小さく見える」
 ケアーンがつぶやいた。
 ケアーンは、ようやく、父親の笑いが
 理解できた。
 ケアーンは、勇気をふるいおこして、
 アミュレットを取り戻すため壁を昇って
 いった。
 銃眼付きの胸壁を昇ってたどり着くと、
 古めかしい石造物から恐る恐る身を乗り
 だした。
 怪我をしている足に痛みが走る。
 それは、ケアーンが喜んで受け入れ、
 不思議なことに広がることさえ望む苦痛
 となった。

ケアーンは首に鎖をかけたが、安全な体勢に戻すまで間をおいた。

フナーの耳に口をあててきた。

「命をかけるほどの価値があったか
い？」

そして、続けた

「お前は、ばかだったよ。僕は同じ間
違いを繰り返さない」

ケアーンは、図書館の奥深くへと降り、
すぐさまフナーの保管室に向った。

机と最後に見た謎めいた本が、鎖でつ
ながれていた。



ケアーンは、図書館じゅうから手提げ
ランプを集めて火をつけ、手が届く限り
の窓のカーテンを開け、そして本に近づ
いた。

フナーの保管室の向うにある図書室が
光で息づいた。

スタンドグラスからこぼれる赤と青の
光の断片が、重厚な木製の本棚とそこに
並べられた黒い本の装飾となった。

そして、差し込む光線の長さや幅のな
かで、過ぎ去った年月のほこりがかき回
されていた。

フナーの保管室でさえ、ランプの黄色
い炎で燃えたつように照り輝いていた。

保管室は、ケアーンにとって、古代の、
まだ手がつけられていない墓のように思
えた。

何世紀も前に死んだ甲虫がブーツの下
で潰れ、乾いた音をたてた。

「ここをフナーのものだと思うのはや
めよう」

ケアーンは大きな声で言った。

その言葉は、あたかも、他人の場所に
押し入っているという気持ちを消し去る
ための呪文のようだった。

「もう、これは僕の机だ。この大きな
本の謎は、僕が解明してやるんだ」

その本自体は、動きもしなければ、ど
んな謎も増やすことはなかった。

90cm×60cmもある大ききで、うね
織りの背が手のひらを広げたほど厚い本
は、乗っている机を押し下げているかの
ように見えた。

面白いことに、荒く切られた板が、実
際に沈み始めていた。

「ここをフナーのものだと思うの
をやめよう」
ケアーンは大きな声で言った。
その言葉は、あたかも他人の場所
に押し入っているという気持ちを
消し去るための、呪文のようだった。

鎖の問題を解決しなければならない。
光沢のない鉄と、サーダの城で吊し門
を上げ下げするために使われている錘とで
加工してある鎖は、それそのものが重
かった。

そして、本がつながれていたのは机で
はなかった。

明るい光のおかげで、鎖をつなぎ止め
るために、保管室の床に大きな釘が埋め
込まれているのがわかった。

「盗まれないようにしていたのか？」
考え込んだケアーンは、冷たい鎖に指
を走らせた。

錠を見つけた。
「それとも、すべては、本そのものを拘
束するためのものなのか？ 本が逃げ出
すのを防ぐためなのか？」

「年老いた司書から別の司書へ」
と手紙には書かれていた。
それには、アグリッパのことが
書かれていた。それは、誰も利用
することができなかった古代の
危険なパワーの本だった。

それは、たいした問題じゃないことに気
づいた。

まず本を開かなければならない。
彼の忍耐力はとっくに限界を越えてい
た。

この瞬間にその事実気づいたかのよ
うに、素手で鎖を引きちぎろうとした。

鎖は嚴重で、ジャラジャラと鳴るだけ
で、少しも動きはしない。

フナーはどこに鍵を隠したんだろう？
すぐにケアーンは、机に置かれたもの
を、紙ばさみから小さな木箱まで、そし
て引き出しのなかまで探し回った。

ケアーンが開ける前からすでに蠟の封
印がはずされていた封筒のなかに、手紙
が入っていた。

「年老いた司書から別の司書へ」
そんな書き出しで始まる手紙には、邪
悪の書アグリッパのことが書かれていた。
それは、誰も利用することができな
かった古代の危険なパワーの本だった。
そして、その歴史として知られていた
ことが、いくつかの単語で書かれていた。

本は、キリスト教徒たちの最初の世紀
にルーマニアに入ってきた。

ローマ帝国の征服軍を指揮する将軍
によってそっと持ち込まれたのだった。

その後ずっと、アグリッパは辺境人た
ちの手にあった。

その本は、彼らのなかの偉大な指導者
にパワーをもたらした。

それは、ローマの征服者に対抗して部
族をまとめあげた戦士だった。

どんなに無慈悲な戦士であれ、どんな

に狂った戦士であれ、ローマの旗に抵抗することはなかった。

そして、西暦271年、イーグル帝国はデイシアから追い出された。

しかし本自体は、いつもそれをとり囲む出来事に支配されていたようだ。

その本を破棄する勇気を持つものはいなかったが、あるとき賢者がこのとてつもない本を、暗く隠れた場所につなぎ止め、その知識すべてを大志を抱くものたちから遠ざけた。

読み終って、手紙を書いた人間は、フナーに、アグリッパが取り除かれて喜んだことを確信させたと思った。本の代わりに彼が受け取った銀は、彼の老後の悪夢を和らげただろう。

ケアーンは手近にあるランプのガラスを開け、手紙に火をつけた。

燃える紙を見ていて、フナーが鍵をどこに置いていたか気づいた。

下の方に手を延ばして、その判断が正しいことがわかった。

ケアーンは、フナーが詩集を引っ張りだした同じ隠し場所で、死人の指と同じくらい冷たく長い鉄の鍵の感触を得た。

鍵は簡単には回らなかったが、ケアーンはほどなく鎖からアグリッパを解き放すことができた。

拘束していた鎖の環を横に払いのけたケアーンは、息を止め、表紙を開いた。

棺桶の蓋を引き上げたり、封印された古代の墓石をひっくり返すほうがまじかった。

心に吹く冷たい風であるかのように、

感じるというよりももっとはっきりとそよぐ風があった。

そして、ランプの炎が、よろめき、ほの暗くなった。

野獣の匂いがした。

ページに書かれた手書きの黒い文字ひとつ一つが、ケアーンの注意を引きつけて離さなかった。

まるで、あらゆる真実が、まっすぐな黒いインクの走りで見られているかのように、ケアーンに衝撃を与えた。

しかし、一言も判読できなかった。

ルーマニアのアルファベットでもなければ、ハンガリー文字でも、ローマ人の古代ラテン文字でもなかった。

まったくもって、異なる世界のものだった。

重くて、端がぼろぼろになったページが、ケアーンの手でめくられた。

そして、反復や、言語型として何か意味のある文字はないかと探した。

しかし、どのページも、ページのどの羽ペンの文字も、ケアーンにとっては、何千もの意味のない記号以上の何ものでもなかった。

わかったのは、奇妙で形のない空気の回転だけがあることだった。

それは、ケアーンに呼びかけた。

それは、ケアーンの名を囁いた。

アグリッパのページのなかから、邪悪な光が染み出し始めたのだ。

この奇妙な状況のすべてが、現実の出来事なのか、それとも現実ではないのか。

それすらケアーンには、判断すること

ができなかった。

予期せぬ黄金のきらめきのようなアグリッパの光が、ケアーンを引き寄せた。

光を浴びたその目が、ページに記された言葉の意味を理解し始めた。

ケアーンは、自分の名前を見た。

その瞬間、ケアーンの歯のあいだにナイフが叩き込まれ、強烈な一撃が突如おそい、ケアーンを机から放り投げた。

倒れたケアーンには、刃の感覚が残っていた。

それは舌に突き刺さり、口のなかに血があふれた。

ケアーンには、何も見えず、その手は眼前の空虚に敵も、唇にあるナイフの柄も探し当てることがなかった。

それでもなお、切られ続けた。

刃は、ケアーンの喉に焼きつき、ねじられて二つの刃となった。

一つは、飛び上がり脳を突き刺した。

もう一つは、ケアーンの体を真っ二つに裂いた。

刃は、仮借なき力で心臓、肺、胃を切り開き、その刃先でそれらの血を混ぜ合わせた。

ケアーンは、這いずりながら、ようやく部屋から出た。

廊下からは陽光が消え去り、冷たくかび臭い暗闇の通路となっていた。

ケアーンの背後では、保管室の光が黄色い笑い声のようにちかちかしていた。



図書館の扉近くまでたどり着いたケアーンは、激しい怒りに包まれていた。

見えないナイフの痛みは消えたが、そこには、顕著な死の感覚が現れていた。

その感覚は、人生の最後に訪れる平和でも、消滅の恐怖でも、地上で進む腐敗のそれでもなかった。

それは、激しく駆り立てる力ではなく、無窮の大海原に漂い、あらゆる死すべき存在が通り過ぎていくのを知っている死、それらをことごとくのみ込む死だった。

飛び上がったケアーンは、胸壁のなかにある檻の格子をつかみ、引っ張って開き、なかに入った。

再び地面に降り立ったケアーンの手には、フナーの冷たい心臓があった。

まるで葦の壁を払いのけるかのように、死体の肋骨のなかからその心臓をはぎ取っていた。

胸壁に向って飛び上がり、ベッドから飛び出すようなたやすきで戻ってきていた。

ケアーンの足には、もはや、骨折していた痛みも、治りが悪かった傷口の痛みもなかった。

しかし、この変化に、ケアーン自身は気づいていない。

ケアーンは、何のためらいもなく、死者の肉を口に運び、そして食べ始めた。

そして、呑み込むたびに、恐ろしい一片が、氷のように喉をくだっていくたびに、峡谷がかすんだ。

それは、着実に一步一步、どんな呪文で呼び出すよりもずっと強力な呪いの元に落ちた。



あの朝からまる二日の間、ケアーンは家族に会わなかった。

彼は、谷間をさまよった。

熱のなかで、思考が駆けめぐった。

想像と策略が脈絡のない致命的な計画の断片に群がって、まるで巣に群がる蜂のようにうなりをあげ、ケアーンの脳裏を満たした。

ケアーンは思い切って墓地に入り、雲の一群が次々に太陽を追い越して行くのを眺めていた。

ケアーンの外見からは、たった一日で、もう決して元には戻れないほどの変貌をとげてしまったようには思えなかった。

しかし、かつてケアーンの心にあった若さゆえの小心や優柔不断は姿を消し、暗黒の残忍さが巨大な根をおろしていた。

そして、それはケアーンの心を満たし、ケアーンを支配した。

それはケアーンに、巨大な危害をもたらす力を与えただけではなかった。

ケアーンは、それを使いたいという欲望に圧倒されていた。

その感覚は、人生の最後に訪れる平安でも、消滅の恐怖でも、地上で進む腐敗のそれでもなかった。それは、激しく駆り立てる力ではなく、無窮の大海原に漂い、あらゆる死すべき存在が通り過ぎていくのを知っている死、それらをことごとく呑み込む死だった。

殺意の衝動はますます強大になり、ケアーンの心を激しく揺り動かした。

強い疲労感に襲われたケアーンは、崩れ落ちるように墓石の真ん中に倒れ、たちまち、高熱にうなされる眠りへと落ちた。

それは眠りではあった。

しかし、心休まる眠りではなかった。

最初の瞬間から、ケアーンは自分が恐ろしい夢の中心にいるのに気づいていた。

ケアーンは、他人の目を通して世界を見ている。

それは名もない男で、ケアーンと同様に冷たく鼓動する心臓を持っていた。

サーダの埃っぽい道を歩くその男は、ゆったりとした足取りで居酒屋に近づいて行っただけだった。

「おもしろい」
アレクサンダーは居酒屋の主人を振り向いて言った。
「おい、このうすのろ野郎にエールを1杯ふるまってやれ。
楽しい夜に迷い込んだ
灰色の服を着たよそ者にな」

窓からランプと松明の光が見える。

エールの大ジョッキを高々と上げている客たちのシルエットが、居酒屋の何ブロックも手前から、夜霧の中に踊って見える。

陽気な音楽が、通りまで響いている。

見知らぬ男は、居酒屋に入った。

男は店の中を見回した。

ケアーンも、その男の目を通して見ている。

男は、音楽が次第に小さくなり、やがてやむのを聞いた。

男には、居酒屋じゅうの顔が男に向けられてために、話し声が途切れ、沈黙に変わることがわかっていた。

そして、なにより重要なことは、悪夢で展開されていく膨大な事実だった。

その男が見る前から、ケアーンにはやつがそこにいることがわかっていた。

さもなければ、見知らぬ男が知っていた。

どちらにせよ、それはまったく同じことだ。

客であふれる店の中に、ケアーンの兄であるアレクサンダーがいる。

探す手間はなかった、奴は自分から姿を現した。

この店の主人のように人混みをすり抜けたアレクサンダーは、男の正面に立ち、そして名乗った。

「お前は、どこから来た」

アレクサンダーがたずねる。

彼の左手は、宝石で飾った剣の柄に置かれている。

アレクサンダーが、さらに一步近づいた。

その視線の角度から、ケアーンには見知らぬ男の方が背が高く見えた。

「狼の巣だ」

男は答えた。

「海を越えた暗闇にある」

「おもしろい」
アレクサンダーは居酒屋の主人を振り
回して言った。

「おい、このうすのろ野郎にエールを
1杯ふるまってやれ。楽しい夜に迷い込
んできた灰色の服を着たよそ者にな」

さらに、男を睨みつけて続ける。
「さてと、えらい旅人さんよ。こんど
こそ、聞かせてもらおうか。お前は、ど
この国から来た」

男は、おごられたエールを受け取り、
いちばん近いテーブルに腰をおろすと、
溜息をついた。

そして、ごくりと飲み込み、また溜息
をついた。

その男と一体となった夢の中のケア
ーンは、樽底についたエールの苦みが、喉
に引っ掛かっているように感じた。

「神の山ってのはどうだ」

見知らぬ男は言った。

「太陽の墓でもいいんだぜ」

「来る前から、酔ってやがったのか？」
アレクサンダーが訊いた。

「俺たちにケンカをうるにしちゃ、お
粗末なセリフだな」

「それと、お前がどこから来たにせよ、
警備兵に見つからずに、どうやって入り
込んだんだ？ 我々に知られずに入るこ
とは、誰もできないはずだ」

「できたんだよ」

見知らぬ男は答え、また飲んだ。

「北から船で入って来たかもしれない

ぜ」
おずおずした笑いが居酒屋にあふれた。
酒場の男たちは、ゆっくりと立ち上が
り、ごく自然に壁のランプのそばに向っ
た。

男たちの影がつくる丸い空間のなかに、
アレクサンダーと見知らぬ男が残された。

「ふざけるな。北にはカルパティア山
脈がそびえてるんだ」

「サーダじゃあ、名乗りもしない客人
がどうやって歓迎されるか、教えてやる
ぜ」

アレクサンダーは、すぐさま立ち上
がって剣を抜いた。

「これが、嘘つき野郎を地獄に送る儀
式だ」

ケアーンの夢の向うで、赤いシェード
が引き降ろされた。

世界は深紅の光のなかで漂い、男も立
ち上がろうとした。

男の筋肉が一瞬引きしまっただけで、
誰の目にも男が動いたようには見えな
かった。

「いいか、これが最後だ」
アレクサンダーはうなった。

「サーダに何の用がある？」
ケアーンの兄は、剣先をテーブルに置
いて振り向き、部下の一人に町の駐屯地
から警備兵の増援を呼ぶように目で合図
した。

居酒屋を出て行く部下を見て、見知ら
ぬ男は微笑んだ。

「何を恐れている。牧師でも呼びにいっ
たのか」

「俺には、恐れるものなどない」
アレクサンダーはわめき、剣を構えた。
「それに、俺にはどんな説教も必要ない」
剣がひらめき、居酒屋の明りが黄色く
きらめく。

見知らぬ男が、超自然的なスピードで
立ち上がるのが見える。

誰もが自分の目を疑った。

信じられないことに、男はその一撃を
避けたのだ。

アレクサンダーの激しく振りおろした
剣先が、木のテーブルを深々とえぐって
いた。

次の瞬間、男の手がアレクサンダーの
腰にまわる。

二人の顔が、互いの頬が触れ合うほど
近づいた。

男は、アレクサンダーの鼻の穴から吐
き出される熱を感じながら、アレクサン
ダーの息を吸い込んだ。

相手に密着したまま、男が行動をおこ
した。

死神の大鎌のような手が、アレクサン

ダーの胸に向かい、風にそよぐ柳のよう
に、死すべき骨や筋肉をなでた。

アレクサンダーの顔が、驚きで硬直した。
怒りの表情はまたたくまに消え去り、
うつろな死の表情にとって変わった。

男はアレクサンダーから離れ、その恐
怖の手でテーブルにつき刺さったアレク
サンダーの剣をねじり取るように引き抜
いた。

そしてひと振り、アレクサンダーの
首を、もの見事に切り落した。

沈黙が訪れた。
ケアーンは、通りをどしどしと歩く兵
士の靴音を聞いた。

しかし、男は山の頂の雪のような冷静
さを保ったままだった。

「サーダのための説教だ」
男はアレクサンダーの頭を床から持ち
上げながら、笑って言った。

男は、バーカウンターに移動し、木
の上にコイン袋でも投げけるように、切断
した頭をどさっと置いた。

「エールだ、豚おやじ。勘定はこれだ」

男が飲む前に、兵を従えたアレクサン
ダーの部下たちが入って来た。

剣を構えた兵隊が、男をとり囲んだ。
男は、またたくまに革紐で縛りあげら
れ、ただの暴れ者のように逮捕されてし
まった。

確かに、その男は持っていた強さを
失ってしまったようにみえた。

あるいは、ケアーンの兄を殺すのに疲
労困憊したかもしれない。

その男の唯一の反応は笑うことだった。

しばり首になるために引き立てられる男の高笑いは、ヒステリックな音楽のように居酒屋に響きわたった。

夢から覚めたケアーンは、墓地の冷たい夜に戻っていた。

ケアーンは、墓石のあいだでうつぶせになって寝た。

歯は剥き出しで、地べたに触れた舌が冷たくなっていた。



朝が来た。

だが太陽は、瀕死の病人のようだった。空高くにあるとは言うものの、何か致命的な傷を負っているようにしか見えなかった。

そのうえ、衰えていく光さえ消し去ろうとする灰色と黒の怪物のような雲に、今にもおおわれようとしていた。

しかし、かたくなに光を守ろうとする薄いシールドがかろうじて残したような太陽が朝の空にのぼった。

それが、ケアーンに痛みをもたらした。ケアーンの血が燃えた。

墓地の霧のなかから立ち上がったケアーンは、城へと急いだ。

なつかしいはずの城が、一瞬にして親しみのないものに変わった。

いつもの建造物が、変わらずそこにあった。

いつもの警備兵たちが、剣と弓を構えていた。

その男の唯一の反応は笑うことだった。しばり首になるために引き立てられる男の高笑いは、ヒステリックな音楽のように居酒屋に響きわたった。

それにもかかわらず、その場の雰囲気、警備兵をたじろがせるほどのケアーンの激しい感情にとってかわった。

彼は立ち止まった。

驚いたことに、警備兵たちが後退した。

もはや、城門に威厳はなく、城壁に強固さはなく、塔は難攻不落なものではなくなっていた。

力の幻想は、消え去った。

ケアーンを見た左右の警備兵は、恐れをなした犬のように後退りした。

ケアーンには、城がまるで、芝居の舞台装置にでもなったように思われた。

今や、ケアーンにとっては、すべてが虚像に過ぎなかった。

彼は、子どもが演ずる芝居のように簡単にそこを通り抜けることができた。

「さあ、行きなさい」
ケアーンはそっけなく言った。少女を抱き起こし、扉の方に押しした。割れた板の上でつまずいた少女は、流れる血と消え入るような柔らかなすすり泣きだけを残して部屋を出て行った。

しかし、ケアーンは子どもではなかったし、ましてこれは芝居でもなかった。

彼が感じていたものは、新たなる現実であり、未知なる現実であった。

それは、はかり知れないほど邪悪な現実であることは、ケアーン自身も認めなければならないだろう。

そして、他の者たちも、ほどなく知るはずの真実だった。

ケアーンがホールに入るや、召使の女たちは叫び声を上げ、男たちはあわてふためいて隠れた。

そこにいる者にとっては、まるで略奪者が、城をさまよい歩いているかのように見えたはずだ。

しかし、小者を怯えさせることが目的ではない。

ケアーンは、まっすぐ父親の部屋に向かった。

太陽の光が遮られた主城のなかでは、ケアーンをさらに強くなったように思わせた。

血は、もはや燃えてはいなかった。

父親の部屋の檜の扉に近づいたとき、氷河の氷が割れて海に沈んでいくように、ある決意がケアーンのなかに生まれた。

扉に手をかけたケアーンは、緊張した。

サーダの王、ニコラエの声が聞こえる。

父親は、怒鳴り叫んでいる。

鞭の音も響いてる。

間をおくことなく、ケアーンは扉に指を突っ込む。

蝶番がギーッと音をたてた。

扉がへし折られると、硬い檜の板が跳ね、くだけた木切れが舞った。

ケアーンは、部屋に飛び込んだ。

あまりに急激に、そして超自然的なスピードで部屋に入ったので、ケアーンは闇に潜む盗賊のように、起こっている出来事を見ることができた。

寝かせられて縛りつけられた少女が、血を流している。

聞きとれたわずかな言葉から、ケアーンは状況を理解した。

少女は、泥棒の罪に問われている。

町の住民が、この少女を、彼らの王の前に連れて来たのだった。

ケアーンの父親の前に。

そして、鞭の先にできごとのありのままを見た。

扉から飛び込んで来た瞬間、その鞭は空中で弧を描いていた。

それが、ケアーンの頬のあたりをしたたか打ったのだ。

それにもかかわらず、ケアーンのうつろな目には、のろのろと動く血の飛び散った鞭の先は、つかみとろうと近づくケアーンを、挑発しているように見えた。

ケアーンは、父親の手から鞭を抜き取った。

反動で、年老いた父親はたたらを踏んだ。

うなり声をあげたケアーンは、父親の前に進む。

ケアーンは爪で、少女を縛っている革紐を剃刀のように切った。

少女がケアーンを見上げた。

金髪で色白の少女は、完璧なまでの若さを誇る美しさだった。

しかし、その唇は、ケアーンの目を捕らえた目と同じように歪んでいた。

少女の眼差には、恐怖が満ち溢れていた。

「さあ、行きなさい」

ケアーンはそっけなく言った。

少女を抱き起こし、扉の方に押した。

割れた板の上でつまずいた少女は、流れる血と消え入るような柔かなすすり泣きだけを残して、部屋を出て行った。

ケアーンは、鼓動を高めながら、父親に注意を向けた。

サーダの王は、ナイフを引きだし、暗殺者との戦いにのぞむかのように屈んで身構えた。

ケアーンにとっては、父親の動きなど、死人のそれのようにゆっくりしたものだった。

父親は、突く構えをしながら、ケアーンのまわりをぐるぐる動いた。

ランプの明りがケアーンの顔を照らすと、父親が言った

「お前だったのか！」

「そうさ、戻ってきたんだ」

サーダの王は微笑んだ。

その顔からは緊張感が消え、笑いが起こった。

「なぜ、百姓娘を助けた。何か言いことがあるのか」

ケアーンも微笑んだ。

しかし、その微笑は、突き出されたナイフに対してみなぎる緊張の現れだった。

父親に対して、恐れも愛情も感じなかった。

その身体に肉親の血が流れていようと、何の感情もわかかなかった。

絶え間なく流れる、ただの血にすぎない。

ケアーンには、山頂で消えることのない氷雪にも劣らない冷たさだけが満ち溢れていた。

「もう話すことはない」

ケアーンは答えた。

「別に助けたいと思ったわけじゃない。ただ、邪魔をしたかっただけだ。もし少女をそのままにしておいたら、あなたは、僕と同じ趣味を持っていると思うだろう」

「そうかもしれんな」

引き出したナイフを腰の高さに保ち続けながら、父親が言った。

父親がナイフをくるっと回したとき、よく研がれた刃のきらめきが、ケアーンの目に映った。

ケアーンは、父親が粉々になった扉にすばやく視線を走らせたのを見逃さなかった。

そしてその目には、誰もが死の直前に宿す青白い光があった。

「夕べ、アレクサンダーが死んだ。捕えられた男は、悪霊のような怪力を持っていたらいい」

「その男が吊し首になったという報告はうけたかい」

ケアーンは訊いた。

「そのようだ。警備兵に口止めしておいたが」

ケアーンは動いた。

影がさすように、足を前に踏み出した。剣が光った。

ケアーンは、父親が突進して来るのを感じながら、剣を握っている手をつかんだ。

すでに、二人の距離は拳ほどもなかった。

ケアーンは、父親の力が予期していたよりも強いことに気づいた。

年老いたライオンは、全身の筋肉と関節をたくみに使って、ケアーンの手を探っていた。

父親は、生身の人間としてかなり強い。しかしケアーンは、最後には、父親を足がほとんど床から離れんばかりにつかみ上げていた。

ケアーンは、心の奥底で欲望の渦とともに、新しい考えが生まれるのを感じていた。

それに比べれば、将来に対するどんな希望も、願望も、そして計画も、意味のないものに思えた。

ついに、ケアーンは父親をのり越えた。もう、二度と父親を恐れぬ。

しかし、この勝利、この現実のなかにあつてさえ、ディアンナの姿が脳裏に浮かんだ。

彼女を愛してきた自分の中の何か、思い出させたのだ。

ケアーンのなかでひとり孤立しているその思いは、ディアンナが今の自分を絶対に愛せないことを知っていた。

ケアーンはうなった。

その思いが、彼をかき乱した。

その思いは、奇妙にも新しく見つけた強さの喜びを打ち消してしまった。

そして、ケアーンは絶望した。

その絶望が、ケアーンを冷やした。ケアーンは、父親の手を離し、刃を深く切り込ませた。

刃がケアーンを切り裂く。

刃は、火のように身体に入り込み、肋骨のあいだでぎりぎりと回った。

「殺したらどうだ」

ケアーンは、まるで唇で父親の耳を愛撫するように囁いた。

「あなたは、僕の愛をめちゃめちゃにした。そして、僕自身もめちゃめちゃにしようとしている。さあ、早く殺してくれ」

しかし、身体を引き裂いている刃の力は、弱ったケアーンに対してさえ、ほとんど何の効果もなかった。

刃は存在していないかのようになった。冬の大きにふれているかのような、その無益な存在がケアーンを怒らせた。

怒りが頂点に達すると、ケアーンが父親の肌に向かった。

サーダ王を動かぬようにつかんでいたケアーンは、刃のような歯で、首を、そ

して、熱い肉を引きちぎった。

ケアーンの口に、血がほとぼして来た。血は、舌を覆い、ワインのように喉元をくだったいった。

父親も戦っていたが、その力は、ケアーンが持つ冷酷な鉄の強さに対して何の意味も持たなかった。

ケアーンは、父の心臓が今にも張り裂けそうになるのを感じて、ようやく、父親を離れた。

恐ろしさに狂ったようによろける父親を暗闇のなかに戻した。

絶望が、ケアーンの心を冷した。ケアーンは、父親の手を離し、刃を深く切り込ませた。刃がケアーンを切り裂く。刃は、火のように身体に入り込み肋骨のあいだでぎりぎり回った

「あなたを殺しますよ、父上」

ケアーンは誓うように言った。

「でも、それは今じゃない。あなたはその日まで、時の流れにおびえながら、長い年月を過ごすんだ」

ケアーンは、片手で肋骨から父親のナイフの刃を引き抜いた。

それを、目の前に構えた。

光を受けてきらめく刃には、血はついていなかった。

「たぶん、これを使うのは僕だ。もしかすると、見知らぬ男が使うことがあるかもしれない。アレクサンダーが会った

暗黒世界の男たちだ」

「でも、あなたには、まず他の者たちが死んでいくのを見てもらいたい。ネーサン、クリスチャン、フェオドール……、そして、もっと。彼らが死ぬのを見とどけるんだ。そして、息子が一人死んでいくたびに、自分の番が近づいていることを知るんだ」

「わかってますよ、父上。あなたは、うまくやろうとするはずだ。僕をさがしだすといい。僕が何者になっているのかを知るために追いつめてみるといい」

「ただし、それは成功しない。かといって、あなたは逃げもしないだろう。最後が近づくと、たぶん、希望の予言を与えてくれる賢者を見つける。そうでなければ、自分で予言を書くはずだ。でも、僕は、いつも、あなたの影のなかにいる。あなたの血の味をしっかりととどめながら」

その言葉とともに、ケアーンは振り返った。

そして、粉々になった板を音もなくまたぎ、父親の部屋の向こうの歴史のなかへと消えて行った。

図書館に戻ったケアーンは、本と鎖をまとめて、男の手が届かないところに置いた。

置き終ったケアーンの目を、金の輝きがとらえた。

それは、手提げランプの一つだった。

しかし、ケアーンの不可思議な力が、ガラスを輝くパネルに、真鍮を鉄の蝶番に変えてしまったので、それが手提げランプのままなのかどうか、確かではなかった。

いちばんきれいな裂け目を通して、かろうじて、燃えている火が見えた。

文字を理解しないまま、ケアーンは邪悪の書アグリッパを完全に自分のものにした。

ケアーンは、奇妙な保管箱の輝きの背後に、どういう光線が隠れているのかわっていた。

そこに閉じ込められているのはサーダの光、太陽と天国の大いなる温かさが、箱の中に捕らえられていた。

ケアーンは、笑いながら、ランプをそばに引き寄せ、本と鎖と一緒に、真昼の暗闇のなかに運んで行った。

ケアーンは、今自分の前に横たわっているものを、何とか想像することができた。

強さの時代、頑迷の時代、とてつもない強さ、ケアーンの魂と溪谷の両者に、永

遠に垂れこめるであろう暗闇のヴェイル。

病のような闇は、情け容赦なく溪谷の男と女たちの血を求め、憐れみもないまま彼らを邪悪な夜の生き物に変えながら、広がるだろう。

時には、ケアーン自身が、解放を求めらるだろう。

最後には、勇敢な戦士が自分を倒し、その魂を地獄に送ってくれるに違いないと信じている。

ケアーンは、自分を倒してくれる敵があらわれるのを望んでいる。

そして、そうならなければならない。

さもなければ、ケアーンは長い年月のなかで、その望みを忘れさり、邪悪な支配のなかに安住してしまうだろう。

それは、静かに始まった。

ひとりずつ、ときには数世紀も隔てて、ケアーンは、勇気ある男たちを谷におびき寄せた。

ケアーンは、自分を最後には地獄へ旅立たせることができるかもしれない男たちに挑戦し続けた。

しかし、誰一人として、ケアーンに気晴らし以上の何かをもたらすことはなかった。

彼らが苦悩と恐怖を賭して、ケアーンに与えたものは、手短かに死をもたらすゲームの喜びだけだったのだ。

1. ゲームの環境

この章では、「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」の概要、特にこのゲームが作り出すユニークな操作環境についてお話しします。

▶1-1 画面構成

「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」は、

- ① 3Dオーバーヘッドマップ
- ② キャラクター画面
- ③ ゲームが展開される溪谷のフルスクリーンマップ

という3種類の画面表示を駆使してプレイする本当の意味での「リアルタイム」ホラー・アドベンチャーゲームです。

「リアルタイム」とは、プレイ中に、ゲームのあらゆるイベント（出来事）が中断なく即座に起こることを意味します。

3Dオーバーヘッド画面とキャラクター画面は、一続きの大きな画面です。この3Dオーバーヘッド画面とキャラクター画面の上部は、常にディスプレイに表示されます。ですから、ゲーム中に現在表示されている画面を別の画面に切り替えるという煩雑な操作は必要ありません。溪谷のフルスクリーンマップは、溪谷内のある場所から移動したいときに、表示することができます。

重要なアイコンやキャラクター情報は、すべてキャラクター画面の上部に表示されます。これにより、3Dオーバーヘッドマップで自分のキャラクターを動かしている最中でも、キャラクター画面の上部で確認することができます。キャラクター画面全体を見るためには、マウス操作で上へ動かします。

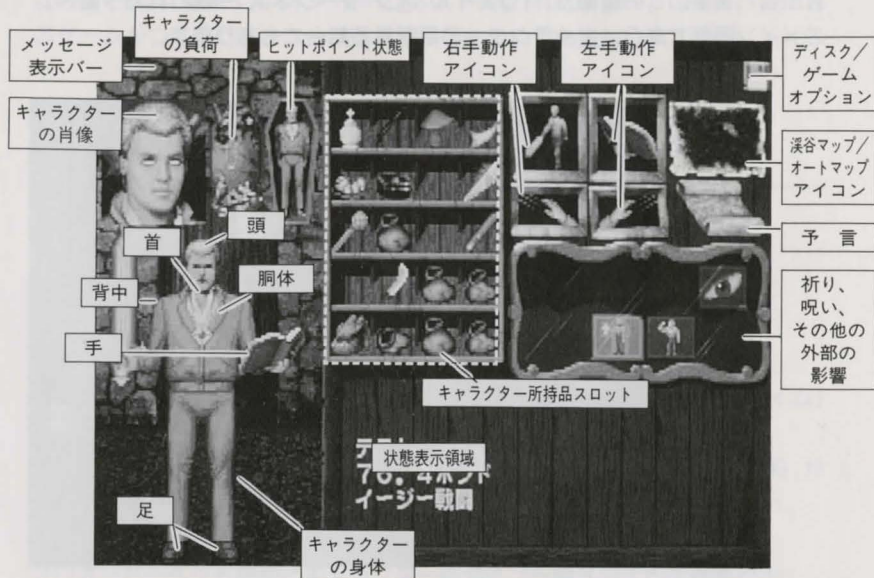
▶1-2 3Dオーバーヘッドマップ

画面の3Dオーバーヘッドマップ部分は、キャラクターが動き回っているゲームのマップを表示するために使われます。マップは、斜め上から見た遠近法で表示されます。この画面が、「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」のメイン画面であり、キャラクターの活躍する舞台でもあります。



▶1-3 キャラクター画面

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



●メッセージ表示バー

ここでは、ゲーム中に様々なメッセージが表示されます。

●キャラクターの身体

これは、キャラクター画面の左下にあたります。

何かアイテムを使用するときは、身体の正しい場所にそれを置かなければなりません。目的の物は、次のように置かれます。

首……ネックレス、魔除け

手……キャラクターが使えるものの大半

●キャラクターの肖像

キャラクターのポートレートが表示されています。

●ヒットポイント状態表示

現在のヒットポイントは、棺桶のなかのキャラクターの小さな絵によって表されます。

キャラクターがダメージを受けると、棺桶の中の身体は足から順に骸骨に変わっていきます。身体が完璧な骸骨になると、キャラクターは死んでしまいます。

●キャラクターの負荷

キャラクターの負荷は、ナップサックの絵で表示されます。

荷物が重くなるに従い、ナップサックは一杯になっていきます。

ナップサックの外側が赤く光った時は、キャラクターの負荷が過剰になったことを示しています。

ヒットポイントや負荷レベルを数字で表示させることもできます。ナップサックと棺桶が表示されている場所（キャラクターの肖像の右側）でクリックします。情報は、キャラクター画面上部のメッセージ表示バーに表示されます。

●右手動作アイコン

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

●左手動作アイコン

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

●深谷マップ/予言/オートマップアイコン

これらのゲーム機能アイコンは、キャラクター画面の右上に表示されます。

ゲームを始めたときには、この場所には何のアイコンもありません。

深谷マップアイコンは、キャラクターがゲームが進行するにつれて出会うことになる迷路に入り込んだときには、自動的にオートマップアイコンに置き代わります。

予言アイコンは、ゲームの最初のほうで、キャラクターに予言が与えられた時点で表示されます。

●所持品スロット

所持品スロットは木製の家具として描かれています。4つに区切られた棚が5段あり、アイテム単体で最大20個まで収納できます。
 キャラクターにアイテムを持たせたいときは、そのアイテムをこの持ち物スロットか、キャラクターの体のどこかに置く必要があります。

●状態表示領域

状態表示領域は、キャラクター画面の右下にあります。
 この領域は、様々な情報を表示するのに使われます。
 アイテムが選ばれると、白いポインタはアイテムの絵に変わりますが、同時にそれに関する情報が状態表示領域に表示されます。
 同様に、もしもキャラクターの利き手(向かって右側、キャラクターの左手)に入れ物を置けば、入れ物の在庫内容が表示されます。
 また、様々な祈りや呪い、外部からの影響についての情報も、状態表示領域に表示されます。

●アイコン

ゲームを終了したいときは、メッセージ表示バーの一番右にあるディスクアイコンを左クリックします。
 それにより、ディスク/ゲームオプションのウィンドウが表示されます。
 そこでゲームオプションメニューを左クリックし、続いて表示されるウィンドウで、さらに「終了」を左クリックしてください。

中断したいときにも、メッセージ表示バーの一番右にあるディスクアイコンをクリックします。これで、ゲームオプションメニューが表示されます。このウィンドウが表示されている間、ゲームを中断することができます。

●祈り/呪い/その他の外部の影響

これらのアイコンは、キャラクター画面の右側にある鏡の中(状態表示領域の上)に表示されます(状態表示エリアの上)。
 ゲームを通して、キャラクターは、祈りを捧げられたり、呪われたり、その他の様々な外部の影響を受けます。
 そのようなときは、鏡の中にアイコンが現れます。

キャラクターに影響を与えるものには、さまざまなものがあります。有効な対処をするまで継続するものもあれば、一時的なものもあります。
 鏡の中に表示されたアイコンを左クリックすると、祈りと呪いに関する重要な情報が表示されます。例えば、キャラクターが暗黒の生き物によって毒されたときには、鏡の中にアイコンが現れます。
 このアイコンをクリックを押すと、毒がキャラクターにどのような影響をあたえているかという説明が表示されます。

2. ゲームの操作

この章でお話しするのは、「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」をお楽しみいただくために必要な、基本的なゲームの操作方法に関することです。お使いになるハードウェアごとの詳しい情報に関しては、別冊のユーザーズ・マニュアルを参照してください。

▶2-1 マウスの操作

キャラクターをマウスで動かすときは、動かしたい方向に、スクリーンの端までマウスカーソルを持っていき、左ボタンをクリックしてください。

左ボタンが押されている限り、キャラクターはその方向に歩こうとします。

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

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

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

キャラクター画面を、スクリーンの一番下まで降ろすことはできません。一番下まで降ろしたときでも（画面のおよそ3分の1）、動作アイコンやキャラクターの所持品スロットの一部を見ることができます。

キャラクターのどちらかの手にあるものを使って動作させたいときは、動作アイコンの上で、左ボタンをクリックしてください。

マップからアイテムを拾ったり、マップに落としたりするときは、キャラクター自身を直接そのアイテムの上に置き、カーソルをキャラクターの上に置いて、左ボタンをクリックしてください。マウスカーソルが拾ったものになります。アイテムをキャラクターの持ちアイテムスロットやキャラクターの上に置くためには、アイテムを置きたい場所にマウスカーソルを動かし、左ボタンをクリックします。

アイテムを捨てる、つまりアイテムをキャラクターの身体や所持品スロットから捨てたいときは、3Dオーバーヘッドマップ上のキャラクターの頭の上にカーソルを動かし、左ボタンをクリックします。それで、アイテムが、キャラクターが立っている場所に落ちます。

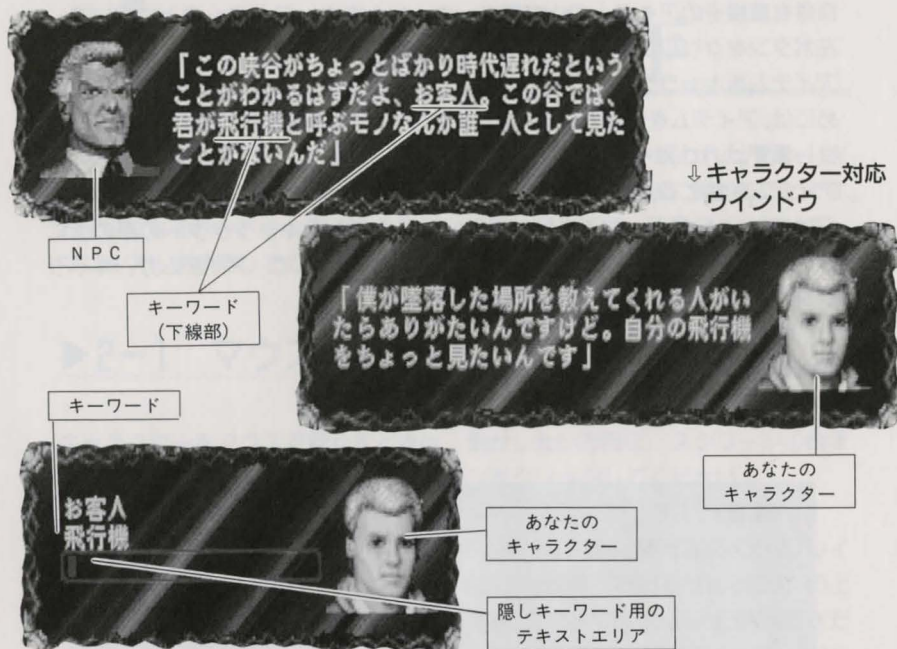
《注意》

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

マウスカーソルがアイテムの形なら、右ボタンをクリックすれば、アイテムを所持品スロットに置きます。もしも、マウスカーソルが矢のような形（通常のマウスカーソル）をしており、キャラクターもアイテムの上にいるのなら、マウスの右ボタンをクリックすることでアイテムを拾い、すぐさまキャラクターの所持品スロットに納めます。

キャラクターが余裕の所持品スペースを持っていないときは、このショートカットを使えません。

↓ NPC会話ウインドウ



↑ キーワードウインドウ

▶ 2-2 NPC (ノン・プレイヤー・キャラクター)

NPCとやりとりをするためには、3DオーバーヘッドマップのNPCのアイコン上にマウスカーソルを置きます。

マウスカーソルは、やりとりの吹きだしに変わります。

そのNPCと話したければ、マウスの左ボタンをクリックします。

会話のプロセスには三つのウインドウがあります。

- ①NPC会話ウインドウは、NPCの絵と話の内容を表示します。NPCが話す内容のなかで、キーワードになっているものには、アンダーラインが引かれています。

②キャラクターの対応ウインドウ。

これは、キーワードが選ばれたあとに表示されます。

対応ウインドウは、キャラクターの顔の絵と選んだキーワードに基づいた質問を含むものです。

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

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

- ③これはキーワードウインドウです。これには、キャラクターの顔、キーワードリスト、そして、隠しキーワードが入力できるテキストエリアが表示されます。

このウインドウに、「終了」というキーワードが現れた時に、「終了」を選ぶと、NPCとの会話が終了します。

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

マウスを使ってキーワードを選ぶには、次のように操作します。

- ①NPC会話ウインドウに表示される会話のアンダーラインが引かれたキーワードにマウスカーソルを置き、マウスの左ボタンをクリックします。

- ②会話のアンダーラインが引かれたキーワード以外の場所にマウスカーソルを置き、左ボタンをクリックします。これで、キーワードウインドウが表示されます。このウインドウのなかでキーワードを選ぶときは、望むキーワードにマウスカーソルを置き、左ボタンをクリックします。

▶2-3 隠しキーワード

キーワードは、会話の中に直接でてくるだけではありません。それが隠しキーワードです。隠しキーワードは、NPCとの通常の会話では決して現れません。他のNPCとの会話によって、隠しキーワードを知ることができます。NPCの会話に含まれているキーワードに加えて、NPCの隠しキーワードを入力してみてください。

例えば、ゲームの最初で、キャラクターがキリルという名のNPCと会話をするとします。会話の最後で、キリルはあなたに、召使いにコインを用意させたいと言います。キリルの召使いに会っても、彼は「コイン」という言葉を口にはしないでしょう。でも召使いに「コイン」についてたずねることを忘れないように。その時は、隠しキーワードは表示されないで、「コイン」と入力することになります。

隠しキーワードは、どれもひとつの単語であり、組み合わせた言葉ではありません。また、隠しキーワードを推測する必要は決してありません。会話中にてきた言葉を、そのまま覚えておけばよいのです。

ここで、言うべきことではないかもしれませんが、隠しキーワードは、ほとんどの場合、キャラクターに直接与えられます。ただし、隠しキーワードを見つけるために、創造的にならなければならないときもあります。例えば、別のNPCから隠しキーワードを教えてもらう代わりに、本の中から見つけだすといった場合などです。

キーワードは、「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」で、とても重要な役割をすることに注意してください。

《注意》

会話がすべて終るまで終了できない場合があります。例えば、ゲームの最初のデルドレーとの会話です。

キーワードの入力方法に関する詳細は、ユーザーズ・マニュアルを参照してください。

▶2-4 ディスク関連メニューとゲームオプションメニュー

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

●ディスク関連メニューの内容

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

●ゲームオプションメニューの内容

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

▶2-5 ゲームのセーブと読み込み

「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」をハードディスクでプレイしているときは、ゲームはセーブ用ディレクトリに保存されます。ゲームのセーブや読み込みは、いつでも実行することができます。テキストメッセージバーの一番右にあるディスクアイコンをマウスでクリックします。これで、ディスク/ゲームオプションメニューが現れます。ここで、ゲームをセーブしたり、読み込んだりできます。

▶2-6 拡大表示オプション

拡大と呼ばれるオプションがあります。これは、アイテムをいつもより大きな形で表示します。このオプションで、ゲームの一部が簡単になります。地面にある小さなものを見るのに苦労している人にとって、何より役に立ちます。

▶2-7 入れ物

「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」で登場するあるアイテムは、入れ物として働き、その中に別のアイテムを入れることができます。入れ物の例としては、ポーチや袋があります。アイテムを入れ物に入れるには、物を選び、それを使いたい入れ物の上に置きます。これは、入れ物がキャラクターの動作する手にあっても所持品スロットにあっても、実行できます。

入れ物の中のアイテムを見るには、キャラクターの利き手である左手で入れ物を持たなければなりません。それにより、入れ物とそれに入っている在庫スロットの絵が、キャラクター画面の右下にある状態表示領域に表示されます。どんなものでも入れ物に入るわけではありません。例えば、常識的に考えてもわかるように、農家の大きな乾草用の熊手を小さな革のポーチに入れることはできません。入れ物がキャラクターの持ち物やキャラクターの上にあったり、物が大き過ぎるのに中に入れようとしたりすると、アイテムが入れ物と入れ替わってしまうことに注意してください。

3. ゲームの構成

この章からは、もう少し具体的に「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」というゲームに関するお話をします。ゲーム進行のお役に立つはずです。

▶3-1 渓谷マップ

峡谷のある地点から別の地点に移動するときには、渓谷マップを使います。峡谷マップを呼び出すには、キャラクター画面の右上の峡谷マップアイコンをマウスでクリックします。

未知の場所について話すNPCと会話すると、必ず地図上に新しい場所が現れます。例えば、キャラクターがハンマーを取り戻し（これが、このゲームで最初にする探索です）、それをキリルに返したら、キャラクターは居酒屋に戻るはず。あなたもその居酒屋に行き、そこにいるNPCとボリスという名の農民とその農場の場所について話をします。その後で地図を呼び出せば、村とボリスの農場の位置が書き込まれた地図が手に入ります。

渓谷マップのある地点の真上にマウスカーソルを置くと、その場所の名前が表示されます。そこに行くには、マウスの左ボタンをクリックします。

《注意》

ゲームには、村の地下墓地や生け垣迷路といったような特別な迷路があります。これらの迷路に入ると、渓谷マップアイコンはオートマップアイコンに変わります。この時に重要なことは、どこから迷路に入ったかを覚えておくことです。迷路からぬけ出るために、迷路の入口地点もしくは出口を歩いて見つけなければなりません。そうすれば、渓谷マップに戻ることができます。

▶3-2 予言

予言は、キリルという名のNPCにハンマーを返したあとで、キャラクターに与えられます。

キャラクターが予言を手に入れると、キャラクター画面の右上角に小さな予言アイコンが現れます。予言アイコンをマウスでクリックすると、予言書がフルスクリーン表示されます。

マウスの右ボタンか **[ESC]** キーを押すと、ゲームに戻ります。

予言は、キャラクターがゲームを終えるために、達成しなければならないことのヒントになります。また現在までに、ゲームのどのパートまで達成し終わったかを計るのにも役立ちます。

予言の一部を果たしたあとで予言書の表示を見ると、行が赤く光り、それから羊皮紙のなかに徐々に消えていきます。つまり、これは、あなたがゲームのそのパートをうまく完了したことを意味しています。

初めて表示された時の予言書の羊皮紙をよく見てください（これは、あなたがキリルにハンマーを渡したあとのことですが）。

あなたの飛行機が事故に遭ったことを表す最初の一行は、すでに消えています。次の二行は、キャラクターがハンマーを見つけることを表していますが、それが赤く光り、羊皮紙のなかに消えていくのを注意して見てください。

▶3-3 オートマッピング

この冒険では、キャラクターは、迷路のような場所をいくつか通らなければなりません。オートマッピング機能が、これらの迷路の探検を、より簡単に、あまり複雑でないようにしてくれるはずです。

迷路に入ると、渓谷マップアイコンが、オートマップアイコンに変わります。あなたが現在いる迷路の地図を呼び出すには、またはマウスカーソルをオートマップアイコンの上に動かし、左ボタンをクリックしてください。

どこから迷路に入ったかを覚えていることが重要です。迷路から出るには、迷路に入った地点、もしくは出口を歩いて見つけなければなりません。これで、谷マップに戻ります。



▶ 3-4 戦闘

「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」の戦闘は、リアルタイムで実行されます。

これは、ゲーム中にあらゆる事が、プレイを中断することなく即座に起こることを意味します。生き物を攻撃するためには、地図上のキャラクターアイコンが、生き物のとなりで生き物に面していなければなりません。生き物の攻撃に成功すると、小さな血痕と数字が中央に短い時間表示されます。この数字は、攻撃によって起こったダメージの量を表します。

戦闘は、3種類の戦闘モードから自由に選択することができます。ゲームを始める時点で、プレイしたい戦闘モードの選択操作を行ないます。

《注意》

いったん戦闘モードが選択されると、ゲーム中は変更することができません。戦闘モードを変更したい場合は、最初から、新しいゲームを始めなければなりません。ゲームの最初のほうで、戦闘との遭遇がいくつもあります。これらが、あまりに簡単だったり、難し過ぎたりしたときは、それ以上進む前に、ゲームを最初から始めるのがいいでしょう。

フル戦闘

この戦闘モードでは、ボーナスや修正がキャラクターに与えられず、与えられるヒットポイントの値も小さくなります。

コンピュータゲームで、戦闘シーンをじっくり楽しみたいという、ベテランのRPGゲーマーにおすすめのモードです。

このフルコンバットモードでは、アイテムや薬、そして、戦闘時のキャラクターの能力を高めるアイテムを見つけるのは、あなたの腕次第です。

シンプル戦闘

この戦闘モードでは、キャラクターに、少しのボーナスと、出会う生き物をより簡単に倒せるようにしてくれる戦闘修正値が与えられます。また、より多くのヒットポイントも与えられ、治癒を必要とするまでに受けることができるダメージの量が多くなります。

戦闘は楽しむが、優位に立ちたいというプレイヤーには、シンプルコンバットモードを選択するとよいでしょう。戦闘で遭遇するもの達は、フルコンバットモードのときよりも、弱くて簡単でしょう。

キャラクターをより強くするために、キャラクターの能力を高める様々なアイテムを使うことができます。

イージー戦闘

この戦闘モードは、ゲームの冒険という側面を心から楽しみ、戦闘にはあまり興味がないというゲームプレイヤーに理想的なものです。

イージー戦闘モードでは、キャラクターに、多くのヒットポイントが与えられ、簡単には死なないようになります。また、高いボーナスや戦闘をととても簡単にしてくれる修正値も与えられます。もちろん、それでも、キャラクターは、出会った生き物とは戦わなければなりません。しかし、イージー戦闘モードは、遭遇するもの達を、さらに弱く、勝ちやすいようにしてくれます。

●戦闘テキスト

戦闘テキストは、初期設定では表示されるようになっています。

武器で生き物を攻撃すると、その攻撃に関する情報がテキストメッセージ領域に表示されます。このテキストが邪魔だと思えば、ゲーム中いつでも、ゲームオプションメニューの選択肢で消すことができます。

▶3-5 キャラクターの負荷

キャラクターは、肉体的に疲れ始める前に限り、それなりの重量を運ぶことができます。疲れるにしたがい、キャラクターの動きや反応が遅くなります。

手に入れたアイテムを全部持ちたい、と思うときがあるかもしれませんが、それは無理というものです。何故なら、キャラクターには重過ぎるからです。キャラクターにどのアイテムを持たせたいか、賢く選択してください。

キャラクターの負荷状況は、キャラクター画面の左上のナップサック（キャラクターの顔のそば）で表されます。キャラクターの持ちものが重くなるに従い、このナップサックは一杯になっていきます。キャラクターが目一杯の重さをもつと、ナップサックは完全に一杯になり、外側が赤く光ります。

ナップサックが表示されている場所でマウスの左ボタンをクリックすると、キャラクターが持っている重量が、数字でテキストメッセージ領域に表示されます。

▶3-6 アイテム

ゲーム中にキャラクターが見つち、使用することができるアイテムには、多くの種類があります。これらのアイテムは、鍵や薬、銀貨から、独特の魔法のアイテムまで、実にさまざまです。アイテムは、地面で落ちていたり、チェストや袋の中に隠されていたり、NPCによって与えられたり、さらには生き物を倒したときに現れたりします。

アイテムを使うには、それを、キャラクター画面の左下にあるキャラクターの大きな身体のどこかに置かなければなりません。ネックレスのようなものは身につけるものですが、ほとんどのものは、キャラクターのどちらかの手に持たせることになります。片手にアイテムが置かれると、それを使ってできることが、右手か左手の動作アイコンにありありと表示されます。

使う場所が限定されていたり、他のアイテムと組み合わせて使うことで有効となるアイテムがいくつかあります。

特定の場所で使わなければならないアイテムの場合、その場所の範囲内ならどこでも使うことができます。キャラクターの手に、ただそのアイテムを持たせ、正しい手の動作アイコンでマウスボタンをクリックしてください。組み合わせて使うアイテムの代表例としては、オイルランプがあります。オイルランプを片手に、火をつけるアイテムをもう一方の手に持ち、ランプに火をつけるアイテムの動作アイコンをクリックします。

▶3-7 ドア

このゲームでは、キャラクターは多くのドアにぶつかります。鍵のかかっていないドアは、簡単に通り抜けることができます。鍵のかかっているドアは、当然のことですが、ドアを開ける特別な鍵が必要になります。

鍵がかかっているドアを開ける時には、必要な鍵がキャラクターの所持品のどこかに入れておくだけで、ドアを通り抜けることができます。特に、鍵を手にしたせたりする必要はありません。

《注意》

絵に描いてあるだけで、後ろには何も無いドアもあります。これらのドアを初めて通り抜けようとする、ウインドウが現れて、そのドアを通過する理由は何もないことを教えてくれます。それ以降は、これらのドアを通過しようとする、テキストメッセージ領域に以下のメッセージが表示されます。

このドアの向うこうには、たいしたものは無い

▶3-8 武器

キャラクターが武器として使用できるアイテムにも、多くの種類があります。他のものより大きなダメージを引き起す強力な武器もあります。ただし、その効果は相手によって異なります。ある生き物にはとても有効だが、別の生き物には役に立たない、ということがあるので注意が必要です。

特殊な生き物に対しては、特殊な武器で戦わなければなりません。例えば、ゾンビは、銀の剣以外ではダメージを与えることができません。銀の剣を手に入れるまでは、ゾンビとは戦わないようにしてください。

武器を使用すると、手の動作エリアの記号が灰色に変わることにご気づくと思います。アイコンが元の色に戻るまで、攻撃することはできません。

繰り返し使用することができる時間は、それぞれの武器によって異なります。しかし、覚えておいてください。小さめの武器のいくつかは、大きく重さのある武器ほどのダメージを引き起こしません。また、キャラクターが重荷を背負っていたり、疲れたりしていると、攻撃のスピードは、いっそう遅くなります。

▶3-9 NPCとの会話

「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」で最も重要な行動は、多くのNPCとの会話です。ゲームの探究に関する多くの秘密や重要な情報は、すべてこの会話を通して知ることができます。

多くのNPCと会話することで、ゲームに豊かなストーリー性が生まれます。ゲームのあらゆる場所を完璧に調べて、できるだけ多くのNPCと会話してください。NPCは、あなたがゲームをうまく完成するのに必要な知識を持っています。

キーボードやマウスを使ってのNPCとの会話方法の詳細は、「2. ゲームの操作」を参照してください。

4. 暗黒の生き物

この章では、「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」でキャラクターが、出会うことになるモンスターなどの生き物について解説してあります。

《注意》

この章の解説を読みたくないと思われるプレイヤーがいるかもしれません。

なぜなら、この情報を得ることは、ゲームで敵である生き物に対して、あなたが優位に立つことになるからです。

この情報が役立てばよいのですが、ベテランのプレイヤーにとっては、戦闘に対するチャレンジ意欲を奪うものになってしまうかもしれません。その点を、事前にご承知おきください。

女妖精



女妖精は、多くの姿に変身することができる超自然的な生き物です。特に美しい女性の姿を好みます。

この変身により、疑うことを知らない男たちを、虜にしてしまうのです。

被害者がこの存在に一度でも近づくと、女妖精は、渦を巻いて歪んだ超自然の光の帯に変わり、被害者のまわりを回って、被害者の命のエネルギーが塵になるまで引っ張り込みます。

巨大コウモリ



この生き物は、様々な種類の夜行性のコウモリです。峡谷のあらゆるものと同様、彼らも、ケアーンの悪に触れています。巨大コウモリは低俗な生き物で、吸血鬼である主人により簡単に制御されています。このため、巨大コウモリは嫌な仕事を、ケアーンからたびたび言いつけられています。

主人と同じく巨大コウモリは、暗い時間に狩りをする生き物です。彼らは光を避けるため、たいてい地下の洞窟や地下墓地に住処を作ります。この巨大コウモリは、血の味を切望しているので、そばを通る温かい血を持つ生き物をしばしば攻撃します。とてもすばやく機敏なので、彼らを撃つことは困難な仕事です。群をつくって攻撃する巨大コウモリには、大の大人を心臓が縮みあがるような恐怖におとし入れるます。

ゴースト



これらは、ケアーンの意志に仕えるために呼び戻された死人の魂です。彼らはコントロールされにくいいため、極めてまれな超自然的存在体ですが、とてもパワフルです。

このゴーストがほんの少し触れるだけでも、触れられた者はあっという間に年を取ってしまうと言われています。ゴーストのこの力に対抗する魔法の方法があるのでしょうか、これを、本当に殺すことができるのか、墓に戻すことができるのか、定かではありません。

シェード



この奇妙な生き物は、生命があるものを餌にしているもう一つの超自然的存在体です。シェードの感触は氷のようで、人間の魂を弱らせると言われています。多くのシェードの存在は知られていません。なぜなら、シェードは峡谷のいちばん遠く離れた場所に潜んでいるからです。誰もこの存在体を殺したことはありませんが、炎の光を極度に嫌っていると言われています。

スケルトン



人間の肉体は弱くもろいので、ケアーンはめったに人間の召使を使いません。その代わり、この吸血鬼の主人は、すでに死んだものたちの骨に生命を吹き込む魔法を使っています。

命を吹き込まれたスケルトンたちは、自分の意志や生命を持っていないので、何の疑問も持たずに主人の命令を実行します。彼らを殺すのは大変ですが、今までにも、村人たちによって、2、3のスケルトンが殺されています。スケルトンには生命の力はないので、棍棒のような武器で繰り返し殴り、粉々に打ち砕いてしまわなければなりません。

像



ニコラエの城は、今では、ケアーンの砦となっていますが、その超強力な壁の内側には、女戦士の不思議な石像がたくさんあります。これらの像は、峡谷に住んでいる者を殺したり捕まえたりするために、城から行進すると伝説では語り継がれています。

これらの像に生命を与えるためにケアーンが暗黒の魔法を使ったので、それらは、吸血鬼の主人に攻撃したものを罰することができる信じられています。これらの像は、おそらく花崗岩から作られているので、普通の武器では破壊することがほとんど不可能です。

庭園の生き物



息を吹き込まれた灌木のようなこの生き物は、ケアーンの原因ではない、峡谷の恐怖の一つです。これらは、古代の大邸宅を囲んでいる生け垣迷路のなかでのみ見つかります。このため、多くのものたちは、この庭園の生き物は、かつてその大邸宅に住んでいた家族（自分たちで魔法を徹底して調べたとして知られていた）が創造したものだと信じています。

刺には毒があり、生け垣迷路に足を踏み入れたものは誰でも殺そうとするということ以外、この生き物についてはあまり知られていません。この庭園の生き物の毒は、チャボアザミとして知られているとても珍しいハーブで中和することができます。

女吸血鬼



吸血鬼に噛まれると、死に至ることが多いのですが、永遠の生命を手に入れることもできます。何年ものあいだ、ケアーンは、自分の餌食が自分の一部になるよう呪っています。この女たちは人間の血を餌としています。ケアーンとは違い、吸血鬼になる以前の人間性を少し残しています。おそらく、これが、彼女たちの存在を、吸血鬼の主人以上に悪いものにしてしています。女吸血鬼は聖水の影響を受けやすいのですが、主人のように、にんにくを恐がることはありません。

狼男



狼男の起源は、伝説のなかで失われています。いつ、どのようにして、この怪物が存在するようになったかは完全な謎です。

ときに、狼男は、地元の男性か女性だと信じられています。夜、狼男は、獣の容姿に変わり、狩りをしたり殺したりするために家を出て行くのです。

峡谷は、この獣によって長い間苦しめられています。誰も、それを見つけて殺せずにはいます。もしも、狼男が人間の容姿のときに、面と向われ、狼男であることを責められたならば、狼への変身を拒むことができないと言われてい

ます。そしてそれを知っている者が生きている限り、狼男は人間の容姿に戻ることはできないと言われてい

ウィル・オー・ウィスプ



ウィル・オー・ウィスプは、湖畔や沼地、さらに、森のような暗い場所や湿気のあるところで見ることができます。それらは、死んだのちも地上を去ることを拒否した悪人の、苦しめられた魂だと信じられています。それらは、命あるものの魂を餌にしています。これらが恐れるとしてもものとして唯一知られているのは、不老のナナカマドの魔法の木です。

野生の狼



野生の狼はずるくて巧妙です。それらは、人口の多い村にずっととどまっていますが、しばしば、近くで勝てる餌食を待っています。時々、愚かな村人が一人で森の中や丘をうろつき、何匹かの狂暴な獣にバラバラにされます。

ゾンビ



ゾンビは、魂のない歩く死人で、人間の肉体を切望しながら、永遠に地球を歩くよう運命づけられています。ケアーンの意志に反抗したものは、ほとんどのものが呪われ、そのような存在になります。

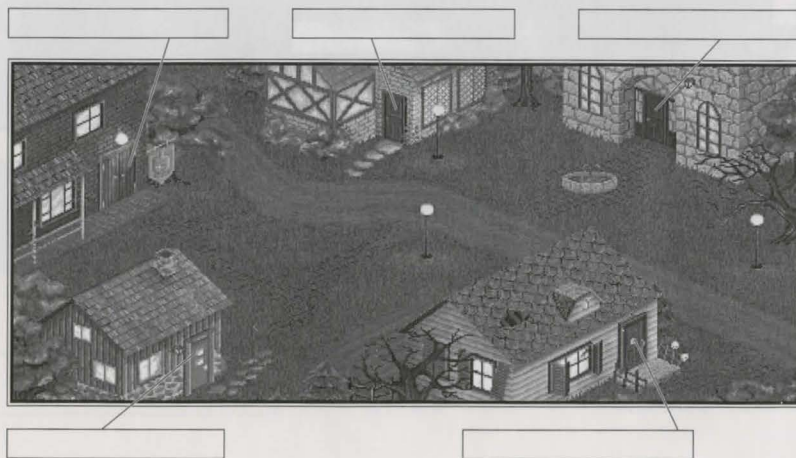
ゾンビは、鉄や鋼でできた通常の武器では死にません。しかし、銀を恐れるようです。

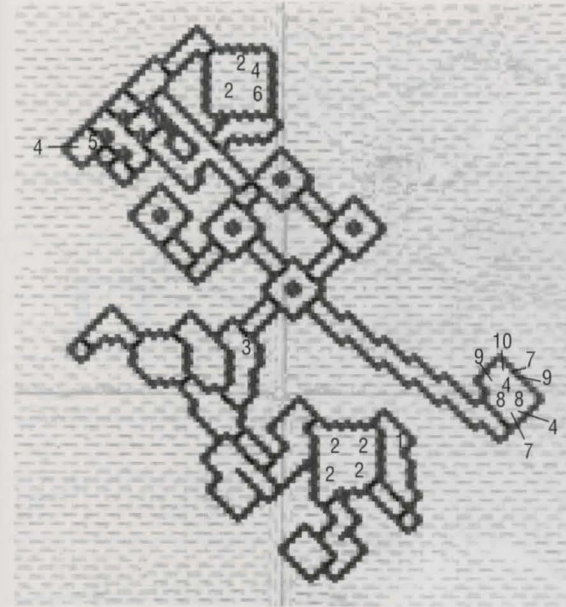
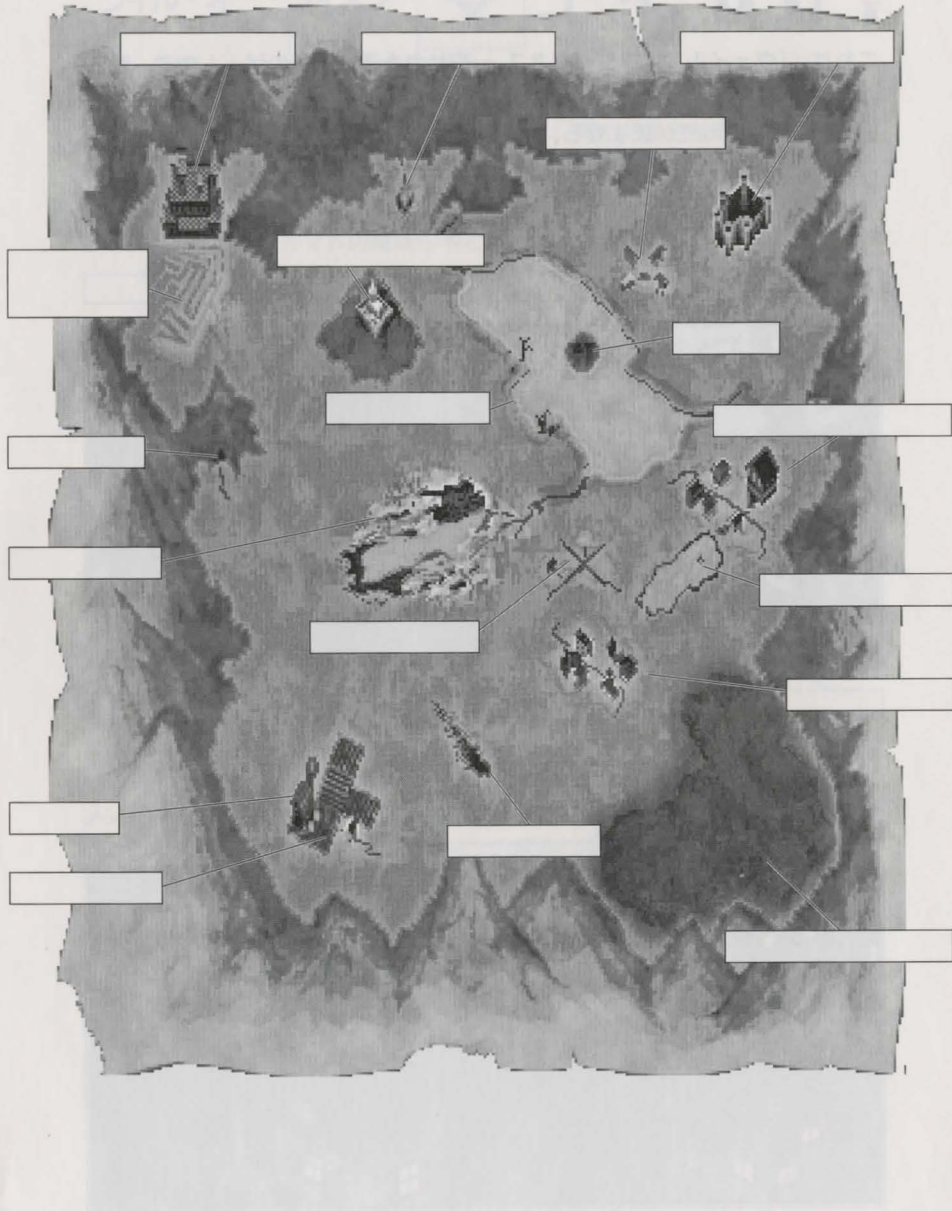
ゾンビに噛まれると危険です。というのも、その傷は病気でただれ、死ぬのが時間の問題だからです。そういうように死んだものは、今度は、死人となって、再び立ち上がる自分に気づきます。しかし、ゾンビに噛まれた病気の傷口を洗浄するらしいものとして知られているものに、マザーワート（欧州原産メハジキ属の一種）があります。

MAPメモ

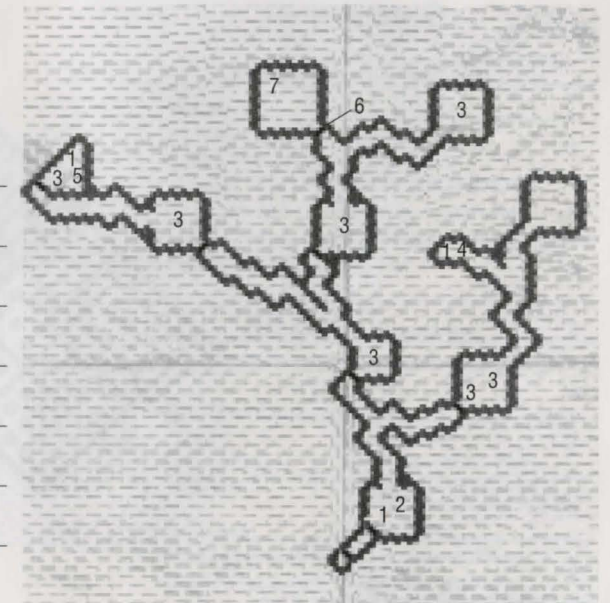
これは、「ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～」のゲーム中で、表示されるマップです。

白地図形式になっていますから、必要に応じて地名などを書き込んでご利用ください。

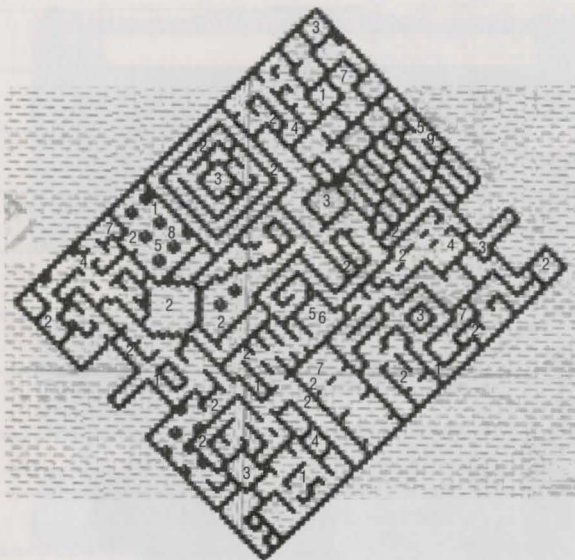




- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____
- 8 _____
- 9 _____
- 10 _____

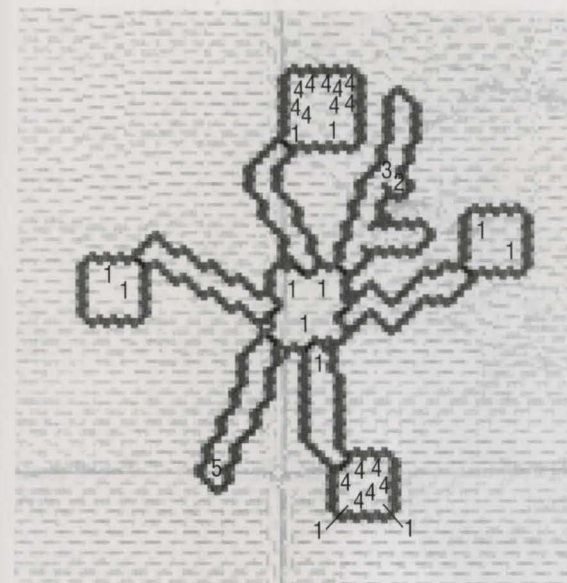
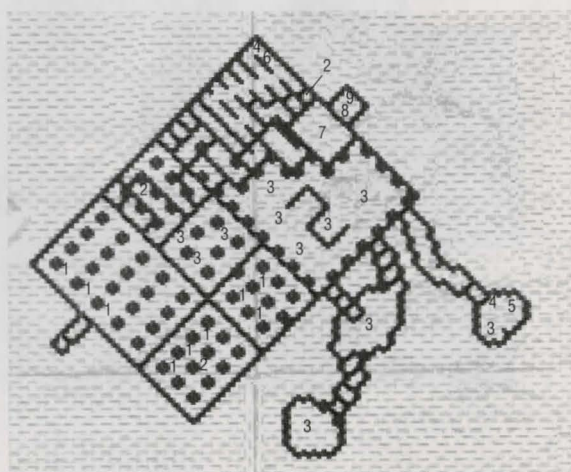


- 1 _____
- 2 _____
- 3 _____
- 4 _____
- 5 _____
- 6 _____
- 7 _____



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9



- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

✦ CREDITS ✦

EVENT HORIZON SOFTWARE, INC.

Producer	James Namestka
IBM Lead Programmer	Thomas Holmes
Additional Programming	Don Wuenschell
Designers	Chris Straka, Thomas Holmes
Art & Graphics	Jane Yeager, Frank Schurter
Music	Pete Smolcic, Tony Mollick, Ed Puskar
Story Author	Scot Noel

STRATEGIC SIMULATIONS, INC.

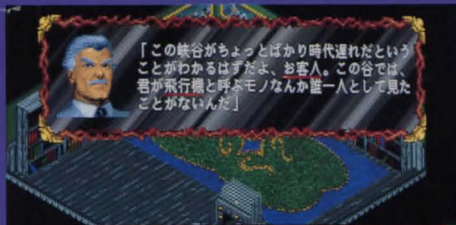
Rule Book Editors	Eileen Matsumi, André Vrignaud, Al Brown
Editing Support	Kym Goyer
Producer	Nicholas Beliaeff
Associate Producers	David A. Lucca, Rick E. White
Playtesters	Mike Gilmartin, Sean House, Chris Warshauer, Christina Watson
Test Support	Sandy Sturtevant
Compatibility Testing	Top Star Computing Services
Graphic Design and DTP	Louis Saekow Design, David Boudreau, Leedara Sears
Printing	A&a Printers and Lithographers, Inc.

ヴェイル オブ ダークネス ～呪われた予言～
日本語版
リファレンス・マニュアル

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

Copyright ©1994 by VING CO., LTD.

乱丁・落丁はお取り替えいたします。



VING

ピング株式会社(東京オフィス)

〒141 東京都品川区西五反田B-2-10-704