



# ZAARS

P L A Y E R S M A N U A L

Z A V A S  
CONTENTS

- 2 サノミッシュへようこそ  
4 サノミッシュ人物図鑑  
10 サノミッシュモンスター設定集  
20 サノミッシュモンスターズマニュアル  
28 サノミッシュアイテムマニュアル  
33 サノミッシュオペレーションマニュアル  
39 サノミッシュ外伝  
序章——時の始まり  
第1章——旅の仲間

表紙イラスト／とり・みき  
本文イラスト／柳柊二・南辰真

原作／三遊亭円丈  
プロデュース／J. D. 加藤  
プログラム／池亀治  
デザイン／高橋充  
デザイン補助／木村明広  
// / 高橋誠  
音楽／岡村宏美  
デバッグ／宇野正之・村山徹

# サバツシュ外伝

## ようつえ



PHOTO / オリオンプレス

ら、というのでもいいかもしれない。あるいは、『サバツシュ外伝』を先に読んでもらってもかまわない。これは、あくまで外伝、ということで、ゲームのシナリオそのとおり、というわけではない。似たようなことは起こるだろうが…。『サバツシュ』はあくまでも、愛と友情のRPGのつもりである。だが、RPGである以上、戦いにも熟達しなくては先に進めない。くれぐれも上の写真のようにならないように…。





『サバッシュ』、お買い上げいただき、ありがとうございます、とまずはお決まり

の前口上から。ついに、完成してしまっ

た『サバッシュ』どうか存分に楽しんで

いただきたい。プレイを始めるにあたっ

ては、33ページからのオペレーションマ

ニュアルを読んで、いきなり、旅に出て

もかまわない。必要に応じて、人物図鑑、

アイテムマニュアル、モンスターズマニ

ュアルなど参照していただくのもいい。

もちろん、全部頭の中にたたきこんでか



## 人物図鑑

「ザバッシュ」の登場人物は、多岐にわたって、とても4ページくらいでは紹介しきれないが、ストーリー中で名前が多く出るもの、前半部分に登場するものを選んで紹介することにした。とくにシャタの周辺は、過去・現在のつながりをふくめると、かなりややこしくなっているので、まっ、そのへんストーリーにも関係していることもあって、すべてを語るわけにはいかないが、これを知っていれば、「ザバッシュ」がより楽しめる、というのはいままででもない。

## マーティ



いわずと知れた、このゲームの主人公キャラ。つまり、プレイヤーその人である。マーティ、というのは王家の血を引くもの、とされているが、このアランバルチャそのものには、すでに王というのは存在せず、いるのは各地域の豪族、領主のたぐいのみである。ではなぜ、彼が王家の血を引くものなのか？これは、ゲームを始めてのお楽しみである。ただ、あんまり深く考えなくてもいい。要するに、強力な意志をもった勇敢なキャラクターとだけ考えていただければけっこうである。体力、戦闘能力ともに中程度、バランスのとれたキャラである。魔法はいっさい使えない。

## カーラマン



過去に勇者をさせた、ジェラルディン、というファイターの血をひく、剣のスペシャリストの家系の子。幼いころから道場に入り、家族と引きはなされて修業に専念している。道場はボージェントの町にあるが、ギャリバス兄弟のカーラマン狩りのおかげで、すっかり数が減り、残ったものも、地下にひそんでいる、ということである。戦闘の技は一級で、ジャンプ力もすぐれ、戦闘には欠かせないキャラだが、きまぐれ、わがまま、といった天才型に多く見られる欠点ももち合わせ、あつかいには多少の注意力と忍耐力が必要。大活躍のあとには、後方でひと休み、といったこともありうる。

## グレッシ



土地のことばで、大食いという意味するタージ村の巨人闘士。月に数回行われるプロレスと相撲を合わせたような格闘技の大会に出場、賞金がせぎに徹している。カもちで、素手でも強いが、ハンマーのほか、槍系の武器を得意とする。突進力にはすぐれるが小まわりは苦手。多少気の弱いところがあるが、おだてたり、なだめたりすれば、すぐその気になる。いいやつである。グレッシは、ほかに、カベをこわす（ハンマー、ジャイアントハンマー）という得意技があり、大半の砦は、カベをこわさないとい進めなくなっているため、必然的に雇わざるをえないキャラとなっている。

## ピリンチ



走るために生まれてきたベン・ジョンソンのような男たち、それがナム村に住むピリンチである。とにかくナム村でも朝から晩まで走りまくっていて、つかまえるのも大変なのである。勝手、いいかげん、アル中、無責任と、いろいろと難の多いキャラで、戦闘でもそう役に立つとは思えないが、いいところは足が速いということ。RPGでは、食料、薬といった日用品の管理が、けっこう頭を使うところで、いちいち街に買い物に行かないといけないのだが、このゲームではピリンチさえやとっておけば、これを使いに行かせることができる。帰ってこないこともあるにはあるが。

## サージ

ジャダ3人娘・長女  
シャフルナース



ジャダ3姉妹の長女。ひと言で評せば、見栄っぱりでわがまま。年も上なので、当然、最初からレベルが高いが、とにかくやきもちやきで、一度いい出したら、たとえ自分でまちがいと知っていても押し通す、といったタイプの女性である。そのかわり、3姉妹のなかでは一番のしっかり者でいざというときには気丈なところを見せ、グロテスクな敵にもひるまない。

宝石類を好むのは、3姉妹中一番。つねに装身具のたくいをあたえ続けていないと、無愛想になったり、不きげんになる。プレゼントのほか、たまにはキャンプのさいにゆっくり話してあげるのも手である。

ジャダ3姉妹の二女。上と下に自己主張の強いのがいて、しかも両方しっかり者ときているので、当然真ん中は、すべて他人任せというか、すなおに人のいうことを聞くのに慣れている。その意味では性格はいいといえていて、こういうおとなしめの女の子が好きな人にはおすすりである。ただ、すべてがいい、というわけではなくて、気が弱い、ぐず、根性がない、という弱点も十分持ち合わせている。こちらを立てればあちらが立たず、というのが人の世のつねなのである。個人的には、J.O.としては、この娘がおすすりである。こういうおとなしい娘は、最近めずらしいのである。



**サージ**  
ジャダ3人娘・二女  
ファラナーク

ジャダ3姉妹の末っ子。近所の悪ガキとばかり遊んでいたの、男の子のような性格になってしまった。まったく、女を感じさせない、といってもいい。年も若く、レベルは低い。だが根性と負けん気はだれにも負けず、後ろで治療の魔法をあやつるより、剣や弓を持って戦うのを好んだりする。よく注意してないと、先頭になって戦って、うっかり死にかねない。戦闘中魔法が死ぬと、形勢が圧倒的に不利になるので用心しすぎる、ということはない。サージは長い冒険の旅の伴侶になるキャラクターである。どうか慎重に選ぶことをおすすりする。そのうえで、彼女を選ぶなら、ご自由に /



**サージ**  
ジャダ3人娘・三女  
アルナワーズ

アランバルチャキッテの魔法使い。現在は年をとり、性格も温和そのものといった感じだが、かつては魔法を武器に荒業にいでんだった、ギャリバス・ナジャラと魔法の対決をしたというわけもある。また、ジャダは、魔法使いのなかでは色男として通っており、かつてはさまざまな遍歴も重ね、いろいろとうわさになっている。ジャダ3姉妹の母親は、すでにこの世の人ではないが、かつてジャダが関係した女性が、このサバッシュの物語でも重要な役目を果たすことになる。過去の傷口が、なにかのはずみで突如口を開ける、ということも人生にはあることである。



**ジャダ**

幼いころから、ジャダの家で育てられていた女性の魔法使い。出生は不明。現在25歳ぐらい。この物語が始まる前に、彼女は恩師であり、育ての親であるジャダを裏切って、『ジャダの書』上・下巻を盗み出している。どこにいるか、なぜ出奔したかは不明。ジャダ3姉妹の母親がわりとして、ジャダ家にもつくしていただけない、ほかの弟子たちの間での評判は悪い。だが、ジャダ本人だけは大事な本を盗まれたにもかかわらず、さして責める気配も見せない。どちらにしろ、『ジャダの書』をとり返さなくては、娘は魔法を使えない。どうあっても探し出さねばならない人物である。



**魔女ジンニーヤ**



## 魔女グール



ジャダ村に長らく住みついていた老魔女。性格は陰険そのもので、だれからも愛されていなかったが、とくに害があるわけでもなく40年近くもこの地にとどまっていた。だが最近ジンニーヤの出奔と前後して、ジャダ村から姿を消している。魔術師ラーニアと関係があったともいわれているが、むかしのことで、今では口にする人もいない。あくまで、うわさの領域ではあるが、魔女グールは魔王ダルグやギャリバス・ナジャラと親しい、とする人々もいる。とにかく謎に包まれた存在である。現在どうしているのか、その生死すらも知られていない。

## 魔術師ラーニア



ジャダ村にかつて住んでいた魔法使い。20年以上も前に、ある事情からジャダと魔法での決闘をいどみ、敗れてカラスに姿を変えられてしまった男である。カラスは、決闘の場から飛び立ち、以後そのカラスの姿を見たものはいない。血気にはやっていたジャダも年をとり、過去の決闘でのやりすぎを認め、魔法を解きたいと願ったが、ついにラーニアはおとずれることがなかった。村人たちは、すでに彼は海に朽ち果てているものと思っていた。だが、彼は生きている。20数年來、ジャダに復讐することだけを生きがいにして生きていたのである。どこで登場するかは、わからない。

## ファガルト3世



主として、ファルガナ地方北部を治める王。善政をしく、すぐれた王として名を高めている。近くに行ったら、寄ってみることをおすすめする。ただ、最近異様なまでに用心深くなったといわれており、警備が固いので、彼に近づくのもひと苦労と思われる。近くに、ファルガ方面司令部というダルグの出先機関があり、あるいはファガルト3世の極度の用心ぶりは、これと関係があるのかもしれない。

ともあれ、このゲームでは唯一王と名のついている人物である。一度は訪ねてみて損はない。いや、訪ねるだけでは足りないかもしれないが。

## 名工ヒラム



アランバルチャきっての金工細工師。先祖代々伝わる秘法をもって、現代のチタン合金をものぐほどの硬くて軽い防具をつくる唯一の職人として名前が知られている。ここで必ず防具を作ってもらうように、といいたいところなのだが、ヒラムは館にはいない。ギャリバスの手下により誘拐されたとも、魔法をかけられそのまま出奔したともいわれているが、なにしろ、ファルガナ地方と、ホークン・モラ地方とでは地理的に大きく離れているので、正確な情報は現地に行ってから、ということになる。弟子はまだ館にとどまっているので、情報を集めることはできる。

ヒラムの1人娘。すっごく美人である。だれでもYESと答えるような質問をされて、YESと答えると、キスしてもらえる。それがすごくうれしかったりする。それだけである。かわいいからのせただけである。それなのに、ほかの人たちと同じだけ書かないといけないのだ。つらい。はっきりいって書くことがなくなった。出てくる人物一人一人に細かい設定をするわけじゃなくて、とってまかわいい娘がいてさあ、とか、それくらいしか設定しないキャラだっているのだ。あー、しんど。まっ、会ったら願いを聞いてあげよう。



ヒラムの娘  
ラナ

アトス山は、ドルゲスタン大陸にあって、ここは、神王オルムズトを崇拝する宗教のメッカである。僧侶たちは単に神につかえるだけではなく、魔法、武術の修業にもはげみ、一種少林寺の僧兵を思わせるところがある。したがって、僧正は軍隊の將軍といった面と、宗教家のリーダーという2つの面をもち合わせる。現在は、病気がちなこの僧正にかわって、副僧正が実権をふるい始めている。

マーティが、冒険に出る前、一夜の宿を乞うたのも、このアトス山である。そのときに副僧正に会って、教えを乞うている。一度は立ち寄ってみるべし。



アトス山の僧正

正体不明の謎のディーラー。めぐり会えた人は幸運である。というのも、ふつうのショップで売っていないような高級な武器防具を売っているのである。彼に会ったら、お金の許すかぎり、買っておいたほうがいい。このゲーム、持てる武器の制限はないので（もちろん種族で使えないものはあるが）、レベルの高い道具を使えば、それがそのまま使う者の実力を高めるからだ。

なお、砂漠の商人といいつつ、山岳地帯でも、湿地帯でもラクダを率いて出現する節操のないところがある。単にことばの通りがいいから、砂漠の商人ということになってしまった。それだけのキャラである。



砂漠の商人

正体不明の少女。美少女であるが、それが必ずしも正義の味方を意味するものではない。もちろん、ダルグやギャリバスとはつながりはないようであるが。

今は、この少女に出会うと何かが起こる、としかいえない。とにかく、湖のほとりにたたずんでいる彼女を見かけたら、とりあえず声はかけてあげよう。思わぬ不幸に見舞われるかもしれないし、思わぬ幸福にめぐまれるかもしれない。とにかく、結果オーライ、今がよければそれでよいの精神でアタックしてみよう。



湖の少女トモ

## 妖精の女王



身の丈30cmにも満たぬ妖精である。悲劇の種族の女王、悲しみの女王である。不思議な魔力をもち、人の心をおだやかにする力をもっている。かつては天界に住んでいたとも、魔王にとらえられていたとも伝えられる。

現在、彼女がどうしているのか、もともとの出生はどういったものだったのか、いっさい不明ではあるが、生きていたことだけは確かである。

どこで出会えるか、楽しみにしたいところだ。

## 道場主



カーラマンのなかから、とくに技術、精神ともにすぐれた者が、ボージェント唯一の道場を任せられる。年はとっているが、身のこなしはいまだに軽く、真剣勝負をしても、弟子のいずれにもひけをとらない。長年の修練から、ものごとの内奥、本質を見きわめる目をもつにいたり、ちょっと見ると仙人のような印象を受ける。

このゲームでは、カーラマンを雇うさいに世話になるが、ほかにも出番はある。とにかく、カーラマンにとっては親以上の存在である。時候のあいさつぐらいはしておいて損はないだろう。

## ブートス



ご存じ、このゲームをつかさどる遊神ブートスである。初めは、このブートス神がそのまま、呼べば出てくる、という仕様だったが、現在はブートス本人は出てこない。かわりに、女神ヨランタがマーティのもるもるの頼みを聞いてくれる。もちろん、町や村、砦に散在するブートス像はそのままである。

このブートス神には、必ず寄進するようになっている。そうしないと、ゲームを終わらせることができない、といい切ってもいいだろう。お金が足りなくても寄進に次ぐ寄進で、ブートス貧乏ということばが生まれたほどである。

## ヨランタ



どんなにケチでセコくて下級な神といっても、まがりなりにもブートスは神である。神さまが、そうホイホイと出てきてはもったいがつかないとの判断と、ブートス神は、各地にばらまかれているブートス像で、すでに見あきていて、もう見たくない、というスタッフ側の希望で、使いの女神ヨランタが生まれることになった。ゲーム中では金無垢でちょっと表情を押し量れないが、本当はこんなにかーいーのである。こういう人に、あーらまた死んじゃったの？ だらしのないわねー、なんていわれないように、ぐわんばってプレイしてみしてほしい！



ZAVAS

# モンスター設定集

イラスト／柳 柊二



GALIVAS NAJA  
ギャリバス・ナジャ

GALIVAS MEJA  
ギャリバス・メジャ

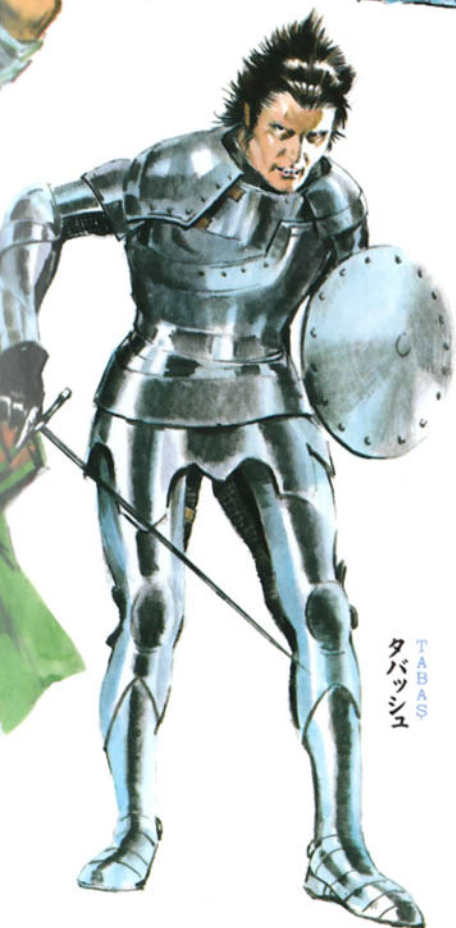
GALIVAS GAJA  
ギャリバス・ガジャ



GOZLIM  
ゴズリム



DUKI  
ドウキ



TABAS  
タバッシュ



ORDUS  
オルドウス



ATL I  
アトリー



NINJIA  
ニンジャ



SLIME  
スライム



IGNAMONIE  
イグナモニー



FILIGA  
フィリーガ



KILIKATO  
キリカート





NAN  
ナン



KEMICK  
ケミック

KELBES  
ケルベス



MILIKIMA  
ミリキマ







NASTO  
ナスト



TEKKE  
テケ



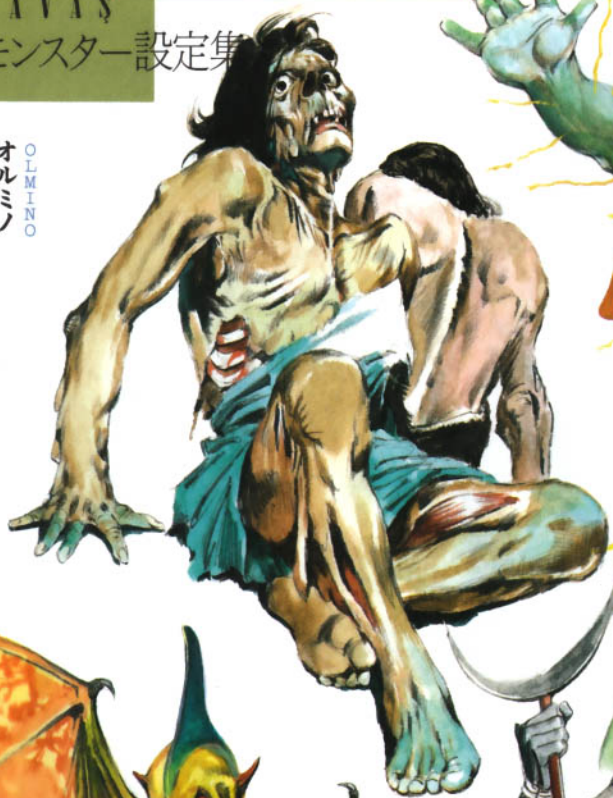
DAYAN  
ダヤン



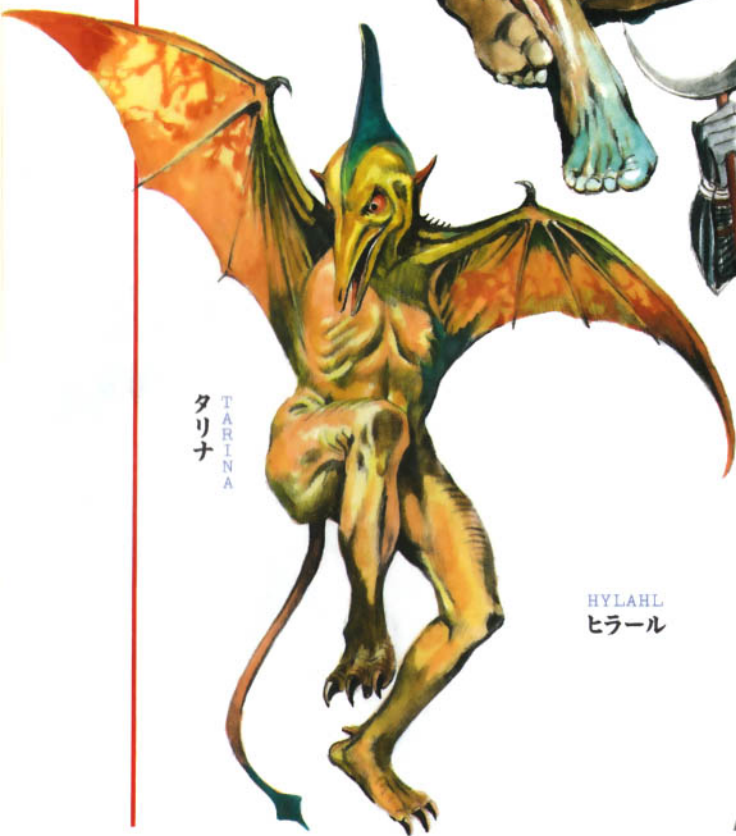
RAKUSHA  
ラクシャ



OLMINO  
オルミノ



TARINA  
タリナ



HYLAHL  
ヒラール





アチ

NUB  
ヌエ



GAMENA  
ガメナ



KALMIZO  
カルミゾ

オル





MAUMA  
マウマー



HOKK  
ホック



GORU  
ゴール



DUNAS  
デュナス

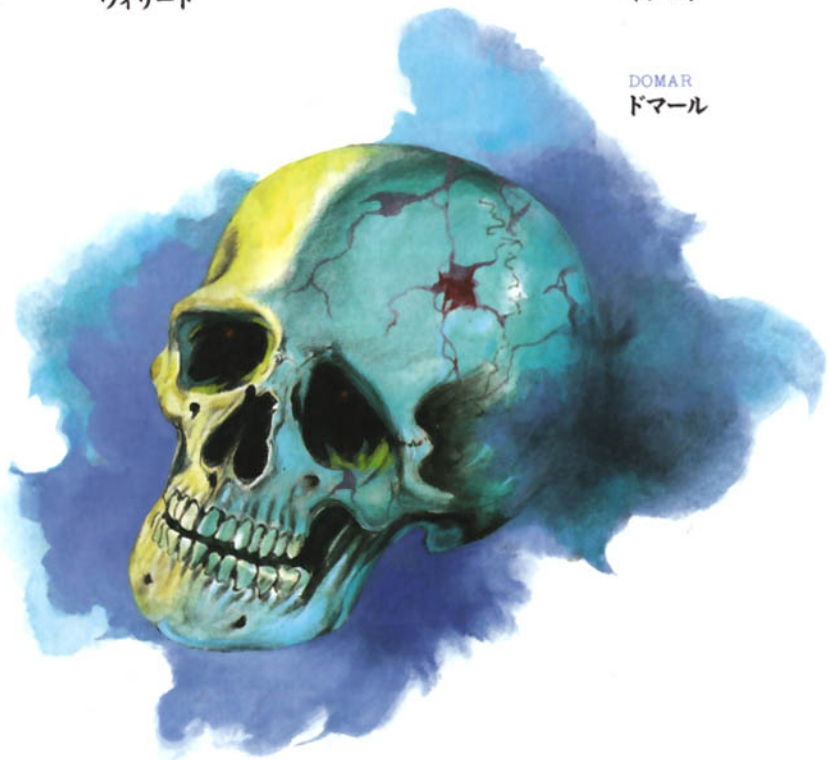




WILIGO  
ウィリート



NECRON  
ネクロン



DOMAR  
ドマール

# モンスターズマニュアル

『サバッシュ』とは、「戦い」という意味である。戦いがメインのRPGというわけではないが、やはり、RPGである以上、戦闘モードというのはおろそかにはできない。登場するモンスターは70余り、グラフィックパターンは70余り、のモンスターたちが、戦闘モードの出演者である。もちろん、ここに紹介したもの以外にも、いくつが出てくるが、それはシナリオにもふれてくるので、出会ったときのお楽しみ、ということにしたい。

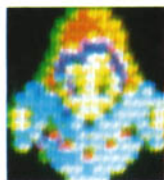
モンスターの紹介につけた、データで、1500〜6000とかになっているものは、同じ（似た）グラフィックで、2〜3通りに使っているという意味。

ギャリバス・ナジャ



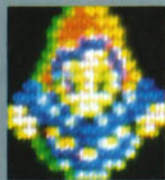
ギャリバス3兄弟の長兄。魔王ダルグ直属の実力者グループ中の最高権力者。あらゆる魔法に通じ、攻撃、防御、治療の各種魔法を使いこなす。下の2人の兄弟と一体となって、最小規模でありながら、最高の戦力を生み出す源でもある。H.P.、STR、DEFとも不明。

ギャリバス・ガジャ



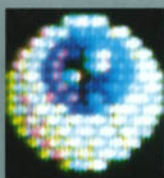
幼時より魔法の修練を積んだ、黒魔術のオーソリティー。あらゆる攻撃魔法を使いこなし、弟のメジャとともに、戦車の両輪を形づくる。アランパルチャ各地で魔法の修練を積んだが、ジャダのみは彼を寄せつけなかったという。H.P.、STR、DEFとも不明。

ギャリバス・メジャ



ギャリバス3兄弟の末弟。唯一のファイタータイプで、魔法はいっさい使えないが、剣、弓、やりと、武器という武器で彼にこなせないものはないといってよく、カーラマンとグレッシを合わせたような、万能の戦士。格闘技にも通じる。H.P.、STR、DEFとも不明。

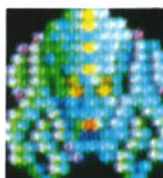
### ゴスリム



魔王によって作り出されたモンスターのなかでも、かなり高級な頭脳をもつ目玉のお化け。レベルの低いものでも生気吸引や、腐食の魔法を使い、ときには混乱の魔法まで使いこなす。

H.P.6000、STR20000、DEF6000、AGL82

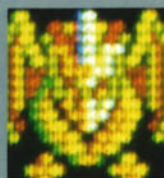
### オールドウス



高級司令官のいない砦や塔で、モンスターたちをたばねている、下級管理職的のモンスター。半魚人のようなからだつきに6本の手をもち、切りかかってくる。

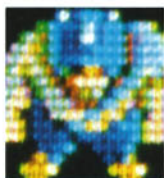
H.P.200~400、STR600~1400、DEF300~700、AGL7~14

### タリナ



翼竜型のモンスター。すばやくバトルフィールドを動きまわり、パーティー側に次々にダメージを負わせていく憎いやつである。とにかく移動力が高く、機敏でもあるので、ダメージをあたえるのは容易なことではない。HP3000~10000、STR4000~28000、DEF7000~10000、AGL94~102

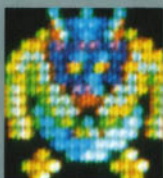
### カイバ



豚のようなヒューマノイド。ほかのRPGにおけるオークに相当するもの。はっきりいってザコキャラ。ぶつうに攻めてきて、ぶつうに殺されていく、悲しきその他大勢なのである。RPGはこういった無名の者たちに支えられているのだ。

H.P.200~6600、STR600~22000、DEF300~7200、AGL7~88

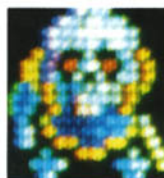
### ビューリン



犬のようなヒューマノイド。ほかのRPGではコボルド。みずからの存在を主張しようとする前に死んでいる、という悲しいやつ。

ときに立派な剣士について修業したスーパービューリンもいるので注意。H.P.100~2600、STR350~9000、DEF150~4000、AGL4~58

### ケミール



ガイコツ男。ぶつうのスケルトン。やはり弱く、はかなく散る運命のモンスターといえる。だが、この手の典型的ザコキャラに殺されたりすると、精神的ダメージはかなりのものである。

H.P.200~1100、STR1300~2300、DEF700~1200、AGL14~24

### ケミック



全身、これ金属という異様なスケルトン。とにかく防御力が高い。全体が防具そのものみたいなものだからだ。攻撃力もそこそこである。

H.P.4000~5000、STR14000~16000、DEF6000~6200、AGL70~82

### ナスト



身長30cm程度の超小人軍団。一人一人の力はろくでもないが、とにかく大勢で出てくるのでやっかいである。特殊なトンネルに住んでいるとされるが、見たものの数は必ずしも多くはない。また、男性の兵士以外も確認されていない。データ不明。

### アトリー



ダルグ親衛隊中の闘士タイプ。H.P.も高く、力も強い。ろくな防具を身につけてはいないが、機敏なのでなかなか攻撃を命中させるのはむずかしい。勇敢さでは、敵キャラ中一、二を争う。

H.P.1000~1400、STR2800~4200、DEF1600~2800、AGL26~40

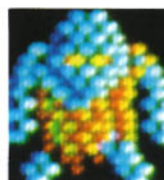


## ニンジャ



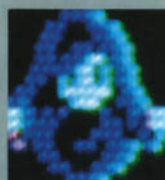
ニンジャではなく、ニンジャである。日本の忍者と瓜二つであるが、中身もいっしょである。とにかく動きがすばい/ 攻撃力が高い/ と、この2つのポイントがこのモンスターというか敵キャラのセールスポイント。カーラマンの好敵手。テーター切不明。

## ミリキマ



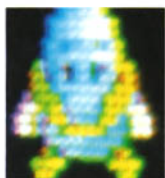
生きながらゾンビ化したというおそろべき「ゾンビ伝説」の向こうを張る、生きながらミイラ化した魔術師。生気吸引の魔法は強力で、サージのHPにはつねに気をつけておきたい。また腐食の魔法も使う。HPは低いが強敵。  
H.P.1000~1800, STR4000~7200, DEF3200~3500, AGL38~59

## ゴール



真の闇から生まれた下級神の一種。パーティー側の精神に影響をおよぼす魔法、とくに混乱の魔法を得意とする。HPは中ぐらい。魔法の成功率はかなり高い。  
H.P.8600~10000, STR23000~32000, DEF8000~10000, AGL90~104

## アチ



電撃をあやつる特殊なヒューマノイド。これを受けると、だれもが「アチッ!」と叫ぶので、この名で呼ばれる。なにも本人が「自分はアチだ」と名乗ったわけではない。  
H.P.900~1200, STR3000~3800, DEF1000~2400, AGL20~36

## ホック



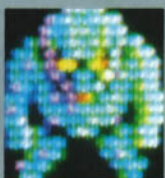
魔法をあやつるいやしい僧侶。アトス山から逃げだしたとも、もともと僧を僭称しているだけともいわれているが、電撃の魔法をあやつるほかは、他に見るべきものもない存在である。  
H.P.50~250, STR250~1300, DEF100~600, AGL4~12

## オル



魔法タイプのモンスターでは最もおそろべきものの一つ。腐食の魔法を使いつつ、こちらの魔法を封じてくる。サージの治療魔法も使えないことが多く、苦戦をしいられることが多い。  
H.P.1200, STR6200, DEF2600, AGL46

## ナーン



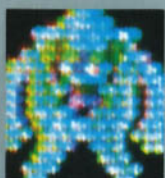
電撃の魔法をもつエイリアン。ほかにワープ魔法を使うので、ピリンチのライバルともいえる。だがこのモンスター自体の力はたいしたことがなく、防御力もろくなものでなく、つかまえてしまいさえすればすぐ殺せる。  
H.P.200, STR600, DEF200, AGL6

## カルミソ



冷気から生まれたモンスター。攻撃は当然冷凍の魔法で、これをまともに受けると凍ってしばらく動けなくなる。これに対抗する魔法はなく、自然に直るか、死ぬまで待つしかない。動きはにぶいので、早めにつくところ。  
H.P.800~1000, STR1800~3300, DEF600~1600, AGL16~26

## フリーガ



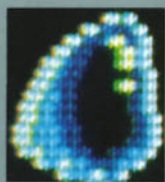
話題の劇『マハーバーラタ』にもごんなのが出ていた。象のモンスター。HP、防御力ともに高く、なかなか死なないモンスターなのである。攻撃もまともにくらうとかなりのダメージを受ける。  
H.P.2400~5000, STR6800~18000, DEF4000~6800, AGL48~72

### ドウキ



巨大なカエルのようなやつで、HPが異様に高く、何回切っても生きているしつこいやつ。死ぬときに体内の毒液をまき散らすので、近くにいるとかなりのダメージを受ける。  
H.P.1200~6000、STR3000~20000、DEF2000~7200、AGL28~78

### スライム



これはもう、スライムとしか言いようがない。まさにスライムそのもの。ただ攻撃が、毒をまき散らす、というのがちとちがう。死ぬときには毒を吹き出すので、要注意。  
H.P.50~400、STR400~1500、DEF100~600、AGL4~14

### オルミノ



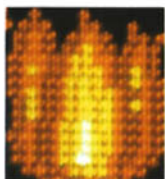
いわゆるゾンビ。意外と力が強く、こいつになぐられると痛いのと気持ち悪いのとで、いやな気分させられる。これも死んだときに毒を吹き出す。  
H.P.100~300、STR400~1500、DEF100~750、AGL6~14

### ヌエ



頭がサル、胴体がトラ、ヘビの尾にコウモリの翼といった異形のヤカラである。空中を飛ぶので移動にすぐれ、動作も機敏である。もちろん攻撃力もぬきんでている。  
H.P.500~1200、STR1600~3200、DEF1000~2000、AGL20~38

### アテス



火の精霊。火が近づくと当然熱いノわけで、こいつがとりに来るとやけどする。動きがにぶいし、またいちおうすべての攻撃が通用するので、早めに処理したいモンスター。  
H.P.600~1400、STR2000~4200、DEF1000~3600、AGL14~40

### キリカート



剣士タイプのモンスター。動作はさほど機敏ではないが、力はある。どちらかといえばザコ。たおしてもとくに得をするということもない。防御力も弱いし、多少の同情を禁じえない。  
H.P.200~600、STR1200~2200、DEF600~700、AGL12~22

### タバッシュ



とにかく強い。後半から登場のスーパーファイター。カーラマンと互格以上に戦う。こんなの群れをなして襲ってきたら、逃げることもできずに全滅もありうる。  
H.P.8000~30000、STR32000~58000、DEF8000~20000、AGL90~126

### テケ



どろぼうである。「もってけどろぼう」ということばは、このテケから来ているという説もある。すばしっこいし、ちょろちょろと動きまわり、マーティのお金を盗んでいく。見つけたら、すぐに始末したい。H.P.50~800、STR250~2000、DEF100~1000、AGL8~32

### ヒラール



強力なファイターである。もちろんタバッシュほど機敏ではないが、槍を巧みに使いこなし、また防御力も高い。だがいちばんおそろしいのはヒラールのド恨性である。瀕死のヒラールの最後の一撃で命を落とした冒険者は多い。  
H.P.300~1200、STR1200~3200、DEF800~2000、AGL14~35

イグナモニー



体じゅうに毛のかわりに針が密生した、見るもオドロクモンスター。攻撃は、ピシパシとその針を飛ばす、というもので、これははっきりいって痛い！ 攻撃力そのものはさほど高くない。

H.P.1400、STR4200、DEF2200、AGL38

ガメナ



巨人戦士。3m近い身長で、ともに攻撃をくらったら一撃であるの世行きなのだ。つけこむスキがあるとすれば、防御が手薄なこと。集中攻撃で、最初に血マツリにあげたい。H.P.4000~16000、STR14000~28000、DEF6000~11000、AGL74~104

ドーム



やはり巨人。動きはにぶいが、HP、攻撃力ともに群をぬいている。防御はなきに等しく、確かに、これを見たらそんなものは必要ないとわかる。消耗戦になったら勝ち目はないとみていい。序盤で必ずたおしておきたい敵。H.P.28000、STR52000、DEF26000、AGL124

ダヤン



武器を、というよりも金属を忌みきらう巨人部族。戦い方は当然、素手で空手チョップ、頭突き、真空飛びヒザグリなどで、世界格闘技選手権に出したいほどの実力をもっている。

H.P.300~1600、STR800~4000、DEF400~2800、AGL8~34

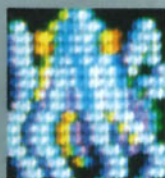
マウマー



昨年の「サブッシュのすべて」ではえらく強いモンスターとして登場させたが、1年後の今では、まったくのザコキャラになってしまった。理由は名前に迫力がなく、ということで、やはり、名前も重要な要素なのである。

H.P.100、STR350、DEF150、AGL8

ミドー



大ダコ。海ではなく地中にすむ。動きがにぶいことのほかには欠点が見当たらない。攻撃力、HPともに高く、何ターンもかかってやっとしとめる、ということになりそう。魔法もきくといわれている。H.P.300~800、STR1000~2000、DEF400~1400、AGL8~20

ケルベス



巨大な蝶。毒の粉をまき散らすいやらしいやつである。いちおう飛んでいるので、こちらの攻撃は当たりにくい。1発当てればなんとかなるのだが、その1発がなかなか大変なのだ。

H.P.600~4000、STR1500~10000、DEF1200~4000、AGL8~68

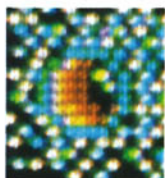
デュナス



とにかく、デカイ、強い、いやらしいと三拍子そろった巨大なイモムシで全長20mにおよぶものもいるという。攻撃は毒！ 当然死んだときには毒液をまき散らす。

H.P.4000~7000、STR10000~24000、DEF5000~8000、AGL59~80

アモーバ

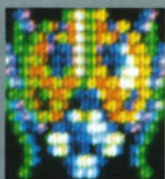


スライムと同系列だが、こちらのほうが若干高級であるといわれている。後半のザコキャラ№1。攻撃は毒、死んだときにも毒。まさに毒々しいやつなのである。形もいやらしい。

H.P.2800~16000、STR12000~30000、DEF3800~9000、AGL58~100

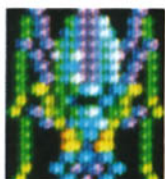


### デビル・ テントウ



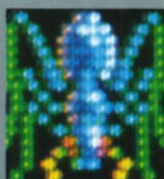
テントウ虫はかわいい。かわいいのにモンスターにされてしまった。攻撃は毒、死ぬとやはり毒。飛びまわるので攻撃は当たりにくい。弓とかで、さっと撃墜してやりましょう。  
H.P.1000~3000、STR3200~8000、DEF2200~4000、AGL33~56

### カミキリン



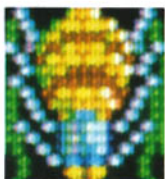
カミキリのモンスター。攻撃は、強力な口によるカミツキ、毒。死んだら死んだで毒をまき散らすのはほかの昆虫型と同じ。  
H.P.3000~8000、STR8000~26000、DEF4000~10000、AGL56~98

### デビル・ アント



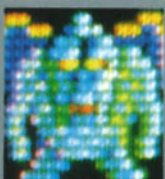
アリンコのモンスター。攻撃は、前足、口、毒と三拍子そろっている。飛ぶこともあるがふだんはゆっくりと歩く。こんな昆虫軍に囲まれたくない。  
H.P.1800~3800、STR6400~12000、DEF3000~6000、AGL48~64

### クモーン



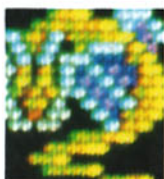
書くもはばかるクモのモンスターである。攻撃は、毒の糸でからめとる。血も吸っちゃ。本当におそろしい。クモのきらいな人にはたえられないキャラ。死ぬと毒をまきちらす。  
H.P.2400~4600、STR1000~12000、DEF5000~5600、AGL60~66

### ジェンティ



羽根のあるデビル。空中を飛びかいつつ魔法を放射する。使う魔法は、生気吸引のほか、腐食、魔法封じなど多彩。  
H.P.3400~4800、STR12000~16000、DEF4000~5000、AGL65~76

### ゴールド・ ドラゴン



このゲーム、ドラゴンはこれだけ。どこかにドラゴンだけの島があるという噂もあるが、とりあえずこれだけ。ドラゴンのくせに魔法を使う。金しぼりの魔法を得意とするが、幻想、混乱の両魔法も使える。  
H.P.18000、STR48000、DEF22000、AGL120

### トーマン



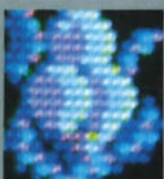
小人族の騎士。当然、HPなどは低いが行動は機敏で、攻撃力もかなり高いので、注意を要する敵である。しかし、そんじょそこらにいる敵ではない。秘密のヴェールに包まれたモンスター。なかなか出会えない。データ一切不明。

### ドワードウ



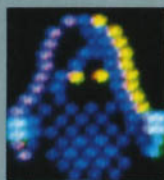
司令官の意味。それぞれの地域の砦を統轄する中間管理職。とりあえず、いちばんえらいのだが、たいして強くはない。攻撃も剣1本である。  
H.P.800~10000、STR2500~24000、DEF1200~8000、AGL26~100

### バオ



邪気が固まり実体化した妖怪の一種。魔法は電撃、混乱など。防御力は高くはないが、なにか不定形の印象をあたえ、攻撃を命中させるのはかなりむずかしい。  
H.P.14000、STR46000、DEF18000、AGL120

## ヤクシー



夜の化身。すばやく移動し、生気を吸いとる。抜群の移動力で、一度に何人もの相手からHPを奪ってしまうおそろしい敵である。なかなかこちらの攻撃を受けてくれない。なんとしても足を封じる必要がある。

H.P.20000、STR50000、DEF18000、AGL118

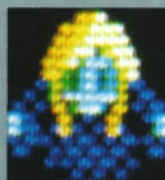
## サンサーラ



死んでも、何度でも生き返るといわれる魔神。女の姿をしているが、その顔は怒りにゆがみ、おそろしいことこのうえない。金しばりの魔法のほか、生気吸引、魔法封じなどをもっている。

H.P.10000、STR30000、DEF12000～16000、AGL100

## ブレータ



死んだ魔法使いの念が生じた幽霊の一種。気合いを入れて切りかからないとダメージをあたえることはできない。なにしろ敵は念の化物なので、魔法は金しばり、生気吸引など。

H.P.6000、STR22000、DEF5800、AGL80

## ダキーニ



女のゾンビ。執念深いのが特徴で、死んでも死なない、という表現がぴったりなのである。ひたすら疲れる。最後にみんなでやっつけよう。

H.P.1200～4600、STR4200～16000、DEF2200～4000、AGL34～68

## ハービー



ご存じ、RPGではおなじみの女の上半身に鳥の下半身をもつ妖怪である。一般のくちばしによる攻撃のほか、腐食の魔法をもち、ぎゃーぎゃーと叫びながら飛びまわり、ダメージをあたえ続ける。

H.P.10000、STR30000、DEF8000、AGL98

## エキドナ



ダルグにつかえる神官たち。ダルグに魂を売りわたし、その見返りに永遠の生を得た魔物同然の僧侶である。金しばり、腐食の魔法を得意とするが、ほかにもとんでもない魔法を使うことがある。十分注意して接すること。

H.P.9200、STR26000、DEF7200、AGL88

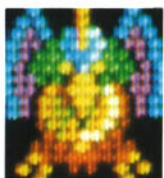
## アシューラ



阿修羅とは似て非なるバケモノである。呂つ顔と白本の手をもち、それぞれに剣や、斧をたすさえている。動きもすばやく、攻撃力、防御力ともすぐれている。戦艦のプロといえる。

H.P.2800～4800、STR9000～14000、DEF4000～5800、AGL59～70

## ラクシャ



鳥人。ハヤブサと人の合体のようなもので、急降下、攻撃という手順をくり返し、相手を痛め続ける。弓系で攻撃したいところである。じっくりねらいをつけてピシバシッ／

H.P.18000、STR52000、DEF24000、AGL118

## カーリ



トラの顔をもつヒューマノイド。長い爪をもつ手で敵をとり押さえ、強力な牙で心臓をえぐり食う。だれかほかのメンバーにかみついているときぐらいしか攻撃のチャンスはないといわれる。

H.P.7000～16000、STR24000～34000、DEF6800～14000、AGL84～96

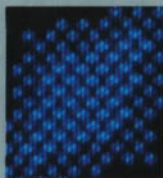
### ウィリート



顔だけが浮遊していたりするとこわい。このウィリートは、人間の生首だけが、念の力で浮き上がっているもの。腐食の魔法、金しばりなどを得意とする。

H.P.8000~26000、STR26000~54000、DEF7000~20000、AGL86~120

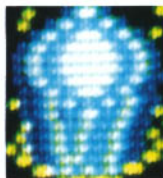
### バヒョイ



水の精霊が実体化したものの。見た目には小さな雲のように見える。ワープの魔法、金しばりの魔法などを使い、ほかのモンスターの攻撃を助ける。霊気のモンスターなので、気合がこもっていないとダメージはあたらえない。

H.P.14000、STR40000、DEF20000、AGL110

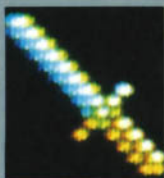
### ラ



太陽のエネルギーをたくわえて実体化した霊のかたまり。太陽電池みたいなやつである。電撃を得意とし、尖光を発しながら飛びまわる。攻撃が当たりにくいのは、ほかの霊気系モンスターと同じ。気合い一発である。

H.P.16000、STR42000、DEF18000、AGL110

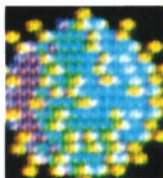
### ジル



剣そのものに戦士の霊がのり移ったもの。空中に浮かんで、ねらいをつけるその姿自体不気味なものである。当然、当たるとえらいダメージを受ける。攻撃に対してはもろい。

H.P.1400~5400、STR4500~16000、DEF2600~5800、AGL38~86

### アブタラ



針で全身をおおわれたマリモのようなモンスター。針を飛ばすか、そのまま体当たりしてくるかのどちらか。動きはすばやく、これと出会ったら、ダメージを受けずにはすまされない。

H.P.400~1000、STR1800~3400、DEF800~1800、AGL14~26

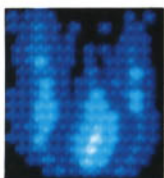
### カッパ



はるばる日本からやって来た、水の妖怪、河童である。攻撃は、素手とかみつきである。内臓が大好物である。ザコキャラといえなくはないが、サージや、ピリンチにとっては天敵。

H.P.1600~16000、STR6200~30000、DEF2600~12000、AGL53~96

### ノビ



野火。アテスより温度が高く、当然色も青い。強烈な熱気で、周囲2マスにダメージをおよぼす。グレッシあたりの決死の一撃で、早めに決着をつけたいところである。HPそのものや防御力は低めである。

H.P.18000、STR52000、DEF24000、AGL118

### ネクロン



ヘビのモンスター。大型で、全長は3mにもなる。攻撃は、毒入りの牙である。防御力そのものは低いが、HPが異様に高い。胴体を切っても、しばらくは生き続けるほかのヘビ同様、とにかくしぶとい。

H.P.3800、STR9600、DEF3000、AGL60

### ドマール



ガイコツの首だけの超不気味モンスターである。こんなかっこうで歩きまわるというのは、よほどの執念と、しぶとさをもったモンスターといわざるをえない。凍結の魔法で、パーティー側を大いに苦しめるはずである。

H.P.12000、STR28000、DEF18000、AGL108



ZAVAS

## アイテムマニュアル

WEAPON	STR	マーティ	カーラマン	グレッシ	ビリンチ	サージ	入手場所
ロングソード	120	○	○				
ロングソード+1	320	○	○				
ロングソード+2	820	○	○				
ハーンソード	580	○	○				
カヤソード	3200	○	○	○			
カヤソード+1	5000	○	○	○			
レピアー	1800	○	○				
レピアー+1	3000	○	○				
レピアー+2	4000	○	○				
バヤンレピアー	5600	○	○				
ワジュールレピアー	8000	○	○				
イエールレピアー	14000	○	○				
セントレピアー	18000	○	○				
グランドレピアー	6500	○	○				
シャムシャー	1200	○	○				
シャムシャー+1	2600	○	○				
太陽の剣	26000	○	○				
サバッシュシャムシャー	30000	○	○				
ドラゴンスレイヤー	22000	○	○				
ハンマー	200			○			
グランドハンマー	5600			○			
グレイブ	600			○			
グレイブ+1	1200			○			
グレイブ+2	2600			○			
ザディングレイブ	4000			○			
グランドグレイブ	6800			○			
ヌートグレイブ	7600			○			

『サバッシュ』に登場する武器・防具リストである。マーティからサージのらんについているマル印は、その武器や防具を装備できる、という意味。ひとつしかないもの、ショップでいくらかでも売ってるもの、さまざまである。

WEAPON	STR	マーティ	カーラマン	グレッシ	ピリンチ	サージ	入手場所
ホックグレイブ	8600			○			
フレイル	10000			○			
ランス	12000			○			
ランス+1	15000			○			
ランス+2	22000			○			
コサックランス	17000			○			
ランス宝籠院	23000			○			
ランス日本号	25000			○			
ボウ	200				○	○	
ボウ+1	500				○	○	
ボウ+2	800				○	○	
ボウ+3	1000				○	○	
ボウ+4	1500				○	○	
ライトソード	2000				○	○	
ライトソード+1	4000				○	○	
ライトソード+2	6000				○	○	
ライトソード+3	8000				○	○	
ライトソード+4	10000				○	○	
ライトソード+5	15000				○	○	
クロスボウ	3000				○	○	
クロスボウ+1	5000				○	○	
クロスボウ+2	8000				○	○	
クロスボウ+3	9000				○	○	
クロスボウ+4	10000				○	○	
シバの弓	20000					○	
サージロッド	15000					○	
ヘジラレピア	20000				○		

名工の手になる、逸物ぞろいである。大事に使っていただきたい。

<p><b>ロングソード</b></p>  <p>ふつうの長剣。マーディ、カーラマンが使える。材質、大きさにより、+2まであり。</p>	<p><b>カヤソード</b></p>  <p>カヤというのは、歩兵の意味。歩兵用の標準的な兵器。ほどほどだが、すぐに使えなくなる。</p>	<p><b>シバの弓</b></p>  <p>ある人物の願いを聞いてあげるともらえる魔法の弓。当然サージに持たせたい。</p>	<p><b>ジャイアントハンマー</b></p>  <p>超大型のハンマー。グレッシ用で、重さも、破壊力も抜群。戦闘でも効果大／</p>
<p><b>シャムシャー</b></p>  <p>刃が大きく湾曲した、中近東独特のサーベル。片手で持つが、大型のものは両手になる。</p>	<p><b>ヘジラレピアー</b></p>  <p>ピリンチ専用の軽いレピアー。軽くて小型だが、機敏なものが使えば殺傷力は大きくなる。</p>	<p><b>サージロッド</b></p>  <p>その名のとおり、サージのための木の杖。見かけはみずぼらしいが、魔力がかかっており威力絶大。</p>	<p><b>グレイブ</b></p>  <p>なぎなた状のやり。やりの使用にたけたグレッシ用の武器。2マスにわたる攻撃が可能。</p>
<p><b>レピアー</b></p>  <p>細身の長剣。切る、突く両用の攻撃ができる。サブッシュでは8種ものバリエーションをもつ。</p>	<p><b>ボウ</b></p>  <p>弓矢のセット。射定距離が長く、しかも身は安全なので、ピリンチやサージのおすすめ武器。</p>	<p><b>ドラゴンスレイヤー</b></p>  <p>RPGではもうおなじみになっているので登場させた。その程度のものである。</p>	<p><b>ランス</b></p>  <p>突く攻撃専門のやり。やはりグレッシ用。2マスにわたる攻撃も可。8種のバリエーションがある。</p>
<p><b>セントレピアー</b></p>  <p>かつて、神王オルムズトが、オルジャスにあたえたとされる由緒ある剣。両手で持つ。</p>	<p><b>クロスボウ</b></p>  <p>銃のように片手で発射できる。命中率、殺傷力ともにボウを上まわる。</p>	<p><b>サブッシュシャムシャー</b></p>  <p>サブッシュは戦いの意味。まさに、戦いのためにつくられた強力な武器。1つしかない。</p>	<p><b>ランス日本号</b></p>  <p>遠くシルクロードをわたって日本よりもたらされた由緒正しい長剣。ヒノモトイチのやりなのだ。</p>
<p><b>ワジールレピアー</b></p>  <p>かつて、ドルゲスタンの統治を任されていたスルタン家に伝わるもの。そこそこの破壊力。</p>	<p><b>ライトソード</b></p>  <p>サージ、ピリンチ用の軽量・小型の剣。材質・サイズにより8つのバリエーションがある。</p>	<p><b>ハンマー</b></p>  <p>グレッシ用の武器兼アイテム。これで戦うこともできるが、すぐに使えなくなる。</p>	<p><b>太陽の剣</b></p>  <p>カーラマンは、この剣を持つことを最大の名誉とする。なぜか？それはゲーム中で、ね。</p>



ARMOR	DEFEND	マーティ	カーマン	グレッシ	ピリンチ	サージ	入手方法
レザー	100	○	○	○	○	○	
レザー+1	150	○	○	○	○	○	
キュイラス	300	○	○	○	○	○	
キュイラス+1	350	○	○	○	○	○	
キュイラス+2	400	○	○	○	○	○	
キュイラス+3	500	○	○	○	○	○	
シルバーキュイラス	700	○	○	○	○	○	
リングメイル	1000	○	○	○	○		
リングメイル+1	1200	○	○	○	○		
リングメイル+2	1400	○	○	○	○		
リングメイル+3	1600	○	○	○	○		
シルバーリングメイル	2000	○	○	○	○		
チェインメイル	2500	○	○	○			
チェインメイル+1	3000	○	○	○			
チェインメイル+2	3500	○	○	○			
チェインメイル+3	4000	○	○	○			
シルバーチェイン	5000	○	○	○			
スプリントメイル	6000	○	○				
スプリントメイル+1	7000	○	○				
スプリントメイル+2	8000	○	○				
スプリントメイル+3	9000	○	○				
シルバースプリント	10000	○	○	○			
バンテッドメイル	12000	○	○				
バンテッドメイル+1	14000	○	○				
バンテッドメイル+2	16000	○	○				
バンテッドメイル+3	18000	○	○				
シルバーバンテッド	20000	○	○	○			
シルバープレート	24000	○	○				
ヒラムのヨロイ	30000	○	○	○	○		
ドレス	5000					○	
ドレス+1	10000					○	
ドレス+2	15000					○	
ドレス+3	20000					○	
シルバードレス	30000					○	

プレイヤーの命を守る防具たち。盾はないので、防具の役目は重要である。



レザー

なめし革を加工した防具。当然防御力はそう高くないが、初期にはこれでもけっこう役には立つ。全員が装備できる。

チェーンメイル



格子状に金属の小片を組み合わせた防具で、金属の防御力と織り物のような構造で動きもしなやかなのが特徴。サージ、ピリンチはムリ。

シルバープレートメイル



サブッシュ唯一のプレートメイル。ヒラムのヨロイを除けば、最高の防御力をもつ。グレッシには小さすぎて使えない。

キューラス



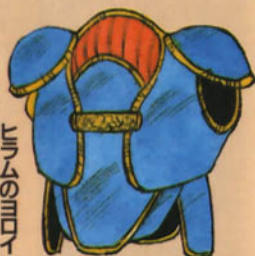
レザーに、うるこ状に金属をはりつけた防具。防御力は当然、レザーをしのぎ、あまり重くもないので、サージにも着られる。

スプリントメイル



チェーンメイルの豪華版。くさりを組み合わせたものに、さらにうるこ状に金属をはり合わせたもの。シルバー以外はグレッシは不可。

ヒラムのヨロイ



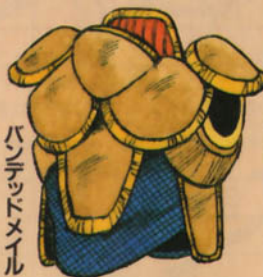
名工ヒラムがたんねんに鍛え上げた金属をもとにつくられたヨロイ。軽量なうえに、防御力も極度に高い。まさに理想的なヨロイといえる。

リングメイル



小さな金属の輪をつなぎ合わせてつくった防具。これまでのと比べると重くなるが、防御力は高い。サージには重すぎてムリ。

バンテッドメイル



チェーンメイルに、帯状の金属をはり合わせた防具。プレート類をのぞけば最高の防御力。シルバー以外はグレッシには不可。

シルバードレス



サージ用のおしゃれ着兼防具。ドレスはバリエーションが5段階で、このシルバーのは特殊な魔力がかかっている、外見、防御力とも最高。

## ●その他のアイテム●

武器、防具以外にも、90をこえるアイテムがあります。カベを破るためのもの、鍵のような役目をするもの、変身するためのもの……等々、とてもバラエティーに富んでいます。これらアイテムの使い方、効能、存在場所などは、旅の途中で会う人たちとの会話の中から推理する以外にありません。

なお、目に見えて役立つような働きをしないアイテムもあります。仲間のCTM、すなわち信頼度を下げないためのアイテムがそれです。次の12種のアイテムです。

ピアス、プレスレット、ネックレス、シルバーリング、アクアマリン、婚約指輪、ガントレット、ドラゴングリーブ、シップ・イン・ボトル、ディオニソスの酒、ファイターリヴェンジ、テストメント

# オペレーションマニュアル

## ゲームのスタート

### 〈X68000の場合〉

PROGRAM DISKをドライブ0に入れ、DISK(A)をドライブ1に入れてリセットしてください。タイトル画面が表示され、オープニングが始まり、リターンキーかスペースキー（ジョイスティックの場合は、@ボタン）を押すとゲームが始まります。

### 〈PC-9801シリーズの場合〉

PROGRAM DISKをドライブ1に入れ、DATA DISKをドライブ2に入れリセットしてください。まずタイトル画面、そしてオープニングが始まります。そして、リターンキーかスペースキーを押すと、ゲームが始まります。

## ゲームの目的

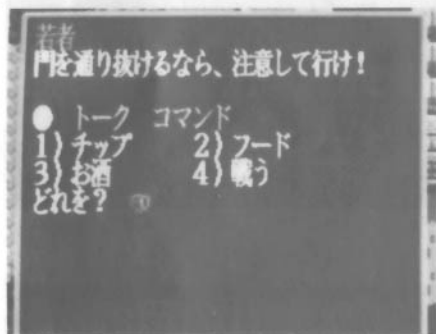
プレイヤーは、宿敵の、魔王ダルグを倒す旅に出ます。それを助けてくれるのが、ファイターのカーラマン、騎士のグレッシ、ランナーのピリンチ、魔女のサージです。この4人をそろえなくてもゲームを終わらせることは、不可能とはいえません。しかし、そろっていたほうが楽に決まっています。まず、仲間を探し出してください。人と話し、ヒントを聞き、イベントをこなすうちに、自然と物語が進展していきます。



## キャラクターの動かし方

キーボードのテンキーを使用します。2(下)4(左)、6(右)、8(上)で移動します。×68000版では、ジョイスティックも使えます。

## 会話モード



このゲームは、会話からヒントを得たり、ストーリーを展開させていくゲームです。人と会話して、どんどん話を聞いてください。会話は、人とぶつかることによって始まります。

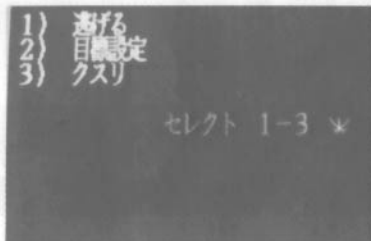
### ・会話モードでのキー操作

相手がしゃべった後で、**[ESC]**キー(ジョイスティックの場合は**[A]**ボタン)を押すとトークコマンドになります。1~4の数字を入力してください。実行はリターンキーです。ジョイスティックの場合の数字選択は、**[↑]**で数字が順番に変わります。実行は**[B]**ボタンです。

会話を聞いただけで別れる場合は、リターンキーかスペースキーを押してください(ジョイスティックの場合は**[B]**ボタンです)。

## 戦闘モード

モンスターにふれた場合、歩いているときモンスターに発見されると、戦闘モードに入ります。戦闘はオートで進行します。プレイヤーは、何もしなくてもOKです。ただし、速くメッセージを変えて戦闘を進ませるには、スペースキーからリターンキー(ジョイスティックは**[B]**ボタン)を押してください(戦闘モードのメッセージ表示時間設定については、いっぶくコマンドのところの説明します)。戦闘中に、**[ESC]**キー(ジョイスティックは**[A]**ボタン)を押すと、次の指示を与えることができます。



### 1) 逃げる

戦闘モードから抜け出せます。ただし、ダンジョン内や建物の中では、逃げられません。

### 2) 目標設定

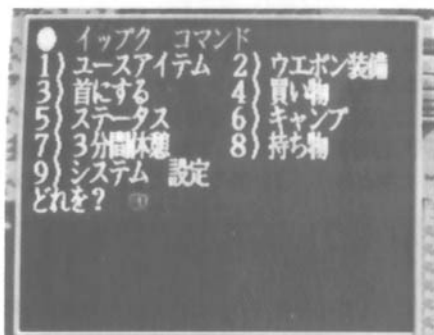
全員、あるいは各キャラの攻撃目標を決めます。これを選ぶとまず、全員か、各キャラ、だれの目標を決めるかを決定します。すると、敵キャラのひとつが、ピカリと光り黄色くなります。スペースキー(ジョイスティックでは**[↑]**)を押すと、次のキャラに移りますので、リターンキー(**[B]**ボタン)で決定します。

### 3) クスリ

マーティの持っている薬が表示されます。ザムザムはH.P.回復、テリアカは生き返りの薬です。目標設定と同様のやり方で使ってください。

なお、ジョイスティックでの数字選択は、会話モードの場合と同じです。

## いっぷくコマンド



ゲーム中、**[ESC]**キー（ジョイスティックは**[A]**ボタン）で呼び出せます。

### 1) ユースアイテム

持っているアイテムを使うモードです。まず最初の9種が表示されます。そしてリターンキーで次の9種というように表示されるので、番号を入力します。ジョイスティックでの番号選択は、以下すべて、**[↑]**方向で数字が順番に表示され、**[B]**ボタンで実行です。

### 2) ウェポン装備

- 1) ソード 2) アーマー 3) ソード/アーマー 4) ウェポンを捨てる

と表示されます。数字を選ぶと、パーティーの持っている武器や防具が表示されます。武器、防具を選ぶと、だれに装備させるか聞いてくるのでキャラの番号を入力します。

また、ソード/アーマーは合わせて30までしか持てません。余ったものは、4)を選んで捨てることができます。

### 3) 首にする

パーティーのメンバーを首にします。あなたのために闘った仲間を首にするわけです。慎重にやってください。

### 4) 買い物

ビリンチがいるときに、特定の品物に関してだけ、買い物に行かせることができます。戻るまでに何日もかかります（場合によっては1週間以上なんてこともあります）。心配になったら、ナームの虹で呼び出してみましょう。



## 5) ステータス

メンバー各自の現在の状態を表示します。AGT、STR、H.P、DEFの各パラメーターは、それぞれ右側の緑色の数字がキャラクターの基本的な数値で、左側の白い数字が現状を表しています。

ロスタム	
CTM	22
AGT	42 42
STR	2180 1600
H・P	1030 1100
DEF	2100 1400
LEV	10
EXP	21116
武器	ハーンソード
防具	シルバーキューラス

- AGT……機敏さ。攻撃の成功率、防御の成功率に関係があります。
- STR……強さ。攻撃時、敵に与えるダメージに関係があります。
- H.P……生命力。ゼロになると死にます。
- DEF……防御力。敵の攻撃を受けた際のダメージに関係します。
- LEV……レベル。
- EXP……経験値。敵を倒すと得ることができ、一定の経験値をためるとレベルアップできます。
- CTM……満足度。マーティ以外の4人にあるパラメーターです。キャンプのときメンバーに与える分け前がないときや食料がないときに、この数値が下がります。この数値が低くなると戦闘時になまけたりします。チップをやることで、多少解消できます。
- 武器……現在手に持っている武器
- 防具……現在身につけている防具

## 6) キャンプ

戦闘を続けていくと、疲労がたまり、機敏さが落ちてきます。一定の割合でキャンプを張りましょう。キャンプを張ると、その日の稼ぎを

全員に分配し、食料を食べます。

すぐ寝てもいいのですが、酒を飲んだり、チップを与えたりできます。必要に応じて選択してください。仲間のCTMに影響してきます。

ただし、キャンプは、町の中、ダンジョン内では張れません。

## 7) 3分間休憩

文字どおり、3分間の休憩です。抜け出すときはリターンキー（AかBボタン）。

## 8) 持ち物

今日の稼ぎ、持ち金など、マーティの所有物が表示されます。なお、買い物、復活（ブートスモード）などに使うのは、マーティの持ち金で、今日の稼ぎからは使うことができません。また、今日の稼ぎを持ち金にするには、キャンプをして仲間に金の分配をしなければなりません。





## 9) システム設定

戦闘モードのメッセージ表示時間、メッセージのスクロールの速度、ウインドウの開閉速度を調整できます。HIは速くなりLOWは普通の速さです（初期設定はLOWになっています）。戦闘モードのメッセージ表示時間は、最も長い255に設定されています。1に近づけるほど、表示時間が短くなります。好みの速さに設定してください。

今日の稼ぎ	374
持ち金	45986
ダルグ	860
ゴールド	5
フード	44
サケ	244
テリアアカ	1
ザムザム	21
日付	13
戦闘回数	84
	84

7) 3分間休憩 8) 持ち物  
9) システム設定  
どれを? 9

● システム設定  
1) 戦闘モード表示時間  
2) ウインドウ HI  
3) ウインドウ LOW  
4) テキスト HI  
5) テキスト LOW  
どれを? 9



## 通貨と両替

このゲームには、ティラとダルグの2種類の通貨があります。ゲームではほとんどティラが通貨として使用されます。ダルグは、ドルゲスタン大陸のある町でのみ使用できます。ですから当然、ティラを重視すべきです。

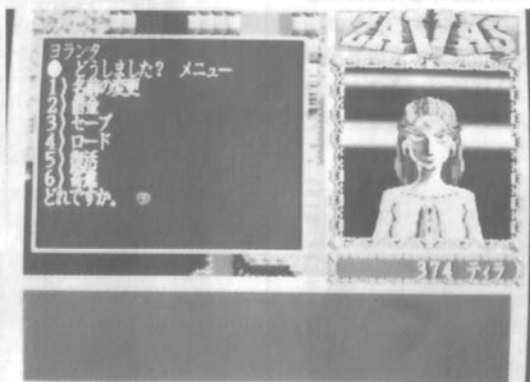
また、ティラ⇄ダルグの両替も、あ

る場所にある両替所でできます。ダルグを持ちすぎたと思ったら、そこでティラに変えましょう。この通貨は変動相場制になっています。

なお、両替所では、ゴールドを通貨に変えることもできます。



## ブートスモード



ゲーム中、**□**キー（ジョイスティックでは**Ⓚ**+**△**ボタン）で、ブートス神の使いの女神ヨランタを呼び出すことができます。ただし、ダンジョン内では呼べません。

### 1) 名前の変更

キャラクターの名前を変更します。お金をとられます。

### 2) 借金

はっきりいって、借金はできません。メニューにあるだけのシャレコマンドです。

### 3) セーブ

ユーザーディスク(PC-9801版の場合はフォーマットの必要はありません)に、現状をセーブします。1~9までのセーブエリアがあり、9通りの状態を保存できます。有料です。

×68000版の場合、ユーザーディスクは、あらかじめHuman68Kフォーマット済みのディスクを使用してください。フォーマットの仕方は、各自「Human68Kユーザーズマニュアル」を見てください。

### 4) ロード

3)でセーブした状態をロードします。無料。

### 5) 復活

このゲームでは、戦闘モードでしか復活の薬（テリアカ）が使えません。平常時に死者を復活させるときは、ヨランタに復活してもらってください。有料。

### 6) 寄進

ブートス神に寄進します。ご利益があるかどうかは、まったく不明です。



# サバツシユ外伝

## 序章——時の始まり

その昔、大気と大地と水との区別のない頃。すべてが渾然として一体となり、宇宙の子ども時代は、あるひとつの意識体として存在していた。世界、といったものもなく、ただひとつの存在だ。

あるとき、ひとつのものが他から分かれ、以来、すべてが分かれ、これと、それが区別できるようになった。だが、それを認識するものはいない。

永遠に近い歳月が流れ、大地と名づけられた土台の上に、人間が現れる。それまでに栄えた、巨大な竜族にとってかわって地上を治めることになる人間が出現したのだ。

人間たちは、あるときは協力し、外敵から身を守り、あるときに



はおたがいに争い、といったことをくり返し、その歴史を作っている。その中で、神とは、いったいどんな存在なのであろうか。人類は常に神とともに生きてきた。この物語、『サバッシュ』にも、神というものが存在する。この物語は、神と人との物語といえる。

まずは、この世界の神話に目を通しておこう。

# 神話

昔、世界に戦乱の絶えなかった頃。1人の子どもが生まれた。モラと名づけられたその子どもは、他の赤ん坊とは一見して大きなちがいがあつた。まず、その大きさ。モラは、生まれたときには、大人の指1本ほどしかなかった。モラは、母親の乳を吸うことはなかった。何も食べぬまま、モラは成長していった。その成長もおそく、ようやくモラが、ふつうの赤ん坊と同じほどになるまでに、その母親と父親、そしてすべての兄弟がすでにその生命をまっとうしていた。

モラは、しかし常に周囲の人々に大切に育てられた。どんなときにも、最も大事にされた。それは、この子どもが将来、特別な人間になるだろうと期待されたためでもあるが、もうひとつには、この子どもが持つ不思議な能力に負うところもあった。この子どもは言葉は話さなかったが、人の心の中に語りかけ、人の心を読むことができた。人々は、この子どもの欲していることをしたいと願った。どんな人も、この子どもをにくむことはできなかった。

この子どもが成長していくうちに、不思議なことがわかってきた。その子どもの父親から数えて、5代も生まれては死んでいったが、その子どもは、まだ5歳にも達していないように見えた。不思議なことというのは、その子どもの重さが、少しもふえないことであつた。食べ物をお口にせず、何も体からは出すこともなく、遅々たる成長ではあつたが、その子どもは生きていた。それにもかかわらず、重さがふえないのである。重さがあるのかどうかも、その頃の人々



にはわからなかったほどである。

モラの育つ部族は、となりの部族と常に抗争をくり返し、ときに勢力のある他の部族の侵略にも耐えていた。ダマイの部族の侵略はし烈を極め、モラの育つ部族は村を守ることがついにできなくなった。モラを中央にすえた部族の集まりで、翌日のダマイの攻撃で、ついに、この村も最期を迎えるのだ、と長老が残り少ない部族の者に語っていた。この頃にはすでに、数々の不思議な行い——モラの家の前に見たこともないようなりっぱな馬が3頭やって来たり、この世の鳥という鳥がモラの家を集まってきたり、といった——を通じてモラに不思議な力を見い出していた部族の者は、その場でモラに視線を集中し、ことばには出さずに、モラにこの危機から救い出してほしい、と願った。

眠られぬ夜を過ごし、翌朝を迎えた村人たちは、最期の戦いの準備をして、ダマイの攻撃を待った。だがダマイは、ついにやってこなかった。長老たちがおそろおそろ、ダマイの陣に向かうと、そこにはたき火の跡と、食べ物のカスだけあった。なぜかはわからぬが、ダマイはこの朝を最後に、この村に近づくことはなかった。

人々は、モラの持つ不思議な力を魔力と名づけた。初めて、火を発見した人類のように、人々は、その魔力を喜んだ。

モラの部族は、モラの魔力を利用した。

初めは、村が危機に襲われたり、族長の娘が病にたおれたりしたときにしか使われなかった魔力は、しだいに、他の部族を攻めるための道具として使われるようになった。

こうなると、ものごとは加速度的に進むしかない。誰もが、モラの部族のものも、その他の部族のものも、モラの魔力を利用したがあったのだ。モラの身柄は転々とした。そして様々な人々の願いを実現することになった。その結果は……。戦乱は、モラの力により、過激さを増し、この世界には、わずかな人々だけが残ることになった。モラの力は、ときには一部族をまたたく間に消滅させたりもした。ときには、地上を炎熱の地獄に変えさせもした。それでも、まだモラの力を使おうとするものは後を絶たなかった。



モラは、誰の願いもひとしく実現していたが、誰の目にも明らかに変化がモラに起こりつつあった。成長が速まったのである。生まれてから、200年もたつて、やっと5歳ぐらいになったというのに、人々がモラに願いごとをすることが多くなるにつれて、モラの成長は速まっていったのである。もうひとつの変化も、これはごく少数の人にしかわからなかったが、起きていた。それはモラの顔に、少しだけ邪悪さが見えるようになったことである。

500年の歳月のあと、モラは成人しかけていたが、突如地上から姿を消した。その場に居合わせたと言ひ張る者の中には、光り輝く少女が、彼を連れて天界に向かった、とか、モラは1人で浮きあがり、そのまままっすぐ上昇を続けて、ついには消えてしまった、とかいう者もいたが、実際に何が起こったのかは誰も知らない、といつてよかつた。

だが、モラは、その後も存在した。どこかにいるモラに向かって心を通わす術を身につけた人間が現れた。彼は、マニと呼ばれ、その力を利用し、この世界全土に君臨した。

マニは、国王というものの分類に従えば暴君といえる。全世界に圧制をしき、すべてをわがものとしていた。

マニの子は、マニからモラの力を利用する術を学び、またその子に伝えた。こうして、何代にもわたる、マニ王朝は栄えた。そして、マニ王朝の20代目。ソクリ・マニという王は、それまでのどの王よりも、モラの力を多く利用することができた。彼は、ついに、マニ家最大の願望をなしとげた王として名を留める。マニ家最大の願望とは、天界に昇り、モラと会うこと。そして、モラの力を奪うことであつた。だが、ソクリ・マニは、モラの力を奪うことはしなかつたという。ソクリは、確かにモラと会つたとされる。そして、そのまま帰つてきた。

ソクリ・マニの子は、オル・マニと呼ばれた。オルは、父のソクリにもましてモラの力を自由に使えた。彼は父から、モラの命がもうわずかしかない、ということだけ聞いて新たに王位についた。

50歳を起えたオルは、自らの死が確実に近づいているのを感じて

いた。この世の中で、どんなに栄華を極めても、死だけはさけられない。彼は、父と同じように、天界に向かうことを思いついた。彼は妃を連れ、天界に向かい、2度と戻ってこなかった。

どのようないきさつがあったかはわからないが、とにかくオルは天界に昇り、永遠の生命を得、天界から地上を支配することになったのだ。人々は、オルに最高という意味のこぼをつけて、オルムズトと呼びならわした。

こうして、この世界には地上の王はいなくなった。

## 第1章——旅の仲間

# 惨劇

両足が強くなってきた。ぬかるんだ道はすべりやすくなっていて、何度もすべり落ちそうになる。だが、寒いとか疲れたといった感覚はみじんもない。怒りがすべての感覚を麻痺させていた。あの村を出て、もう2日も何も食べていない。寝たこともない。だが体も心も疲れを感じたことはなかった。道は暗く、うねうねと曲がりながら、ときになだらかに、ときに急角度に、上り坂になっている。そろそろ休まなくてはいけない。マーディは思っていた。怒りにまかせてこのアトス山の路肩に死体をさらすようなことは、あつてはいけないことだった。もちろん、すでに命を惜しむ気持ちはない。ただ、犬死にしたくなかっただけだ。マーディの命は、2日前に絶えた。トマの村に置いてきた。父と母と、2人の姉、そして村の人々の死体といっしょに。アトス山の頂に僧院があるという話を聞いたことがある。早く、そこにたどり着き、軒を借りて寝なくてはいけない。眠きはなかったが、体力はすでに限界をこえてしまっているはずだった。

2日前。それは、マーディの村トマの祭りの日だった。娘たち、

もちろんマーディの2人の姉、18のミナと、もうすぐ20歳になる、そして2週間後には、テマと婚礼をあげるようになっていたラーナたちは美しく着飾り、長老たちも、ふだんのいかめしい顔つきをはずして、にこやかに浮かれさわいでいた。収穫を祝う祭り、この貧しい村では、年に1度の晴れの日だった。空もこの祭りを祝っているのか、雲のはけを数本はいただけの、まぶしいような青さ。村の広場に集まった人々は、この祭りの楽しさは、ひとつもとりこぼさないようにと、はしゃぎまくっていた。マーディも、もちろん16歳の少年として、年に1度の祭りを楽しんでいた。まだ、もちろん酒は許してもらえないが、それに似たものをふるまわれて、多少気分が悪くなっていた。それで、教会の建物の屋根に上って、ここちよい秋の日ざしと空気を味わっていたわけだ。屋根は、さほど広くはないが、大人が2人横たわるぐらいの場所があった。まして、16歳のマーディが1人なら、ちょうどここちよい広さ、というやつだ。少しまどろみかけた。そのときだった。娘や、長老、そして、子どもたちの叫び声。騎馬の音。家畜たちの恐怖に満ちたいなき、そして野太い、戦士たちの、意味のつかめないかけ声。マーディは屋根から身をのり出して下をのぞいた。すでに、道は血にあふれ、広場には、死体が山と積まれていた。魔王の軍団か。黒い乗り物獣に乗った戦士3人が、まだ息のある者はないかと、道端に横たわった人々にもう一度剣を突き刺してまわっている。しばらくして、彼らは立ち去った。マーディは、身動きできぬまま、流れ出る汗にまみれていた。襲撃は終わったのだ。村にたくわえてあった食糧、それからおのおのの家にあるわずかばかりの金を奪って。騎兵たちの姿が見えなくなって、マーディはようやく、体を動かせるようになった。そのときになって初めて、多分死をまぬがれてはいないであろう、家族のことに思い当たった。ひどい話かもしれないが、これが本当の話だ。マーディは、はしごを下りながら泣いた。大声で泣いた。そして、殺された人々を一人一人ならべていた。遊び仲間のラダのお母さん、長老のイシナ。まだ5歳になったばかりのユナ。ああ、みんな殺されてしまった。マーディは血にまみれ、涙にまみれ、そして汗にま





みれながら死体をならべ終わった。2人の姉、そして、お父さんとお母さん。この4人は、いっしょにならべた。せめて、家族いっしょにしてあげたかった。ほかの家のもものもなるべくそうしてあげた。ただ顔がめちゃめちゃにされていて、誰だかわからない人もいた。マーディは、納屋に向かい、わらを両手にかかえてもどってきた。それを何度もくりかえし、全員の屍の上にかける。この作業が終わるころには、マーディの涙はすでにかれていて、妙に冷静になっていた。彼は、すべてのものから心を固く閉ざすことに成功したのだ。閉ざされた彼の心の扉に書かれていることば、それはZAVAS(サバッシュ。復讐の戦いを意味する)だった。彼は、わらに火をつけた。煙が立ちのぼり、肉が焼けるいやなおいをかいた。そうして、そのにおいを大きく吸いこんで、空を見上げた。すでに日はかたむいていたが、変わらぬ青い空に、煙が広がる。マーディの手には、彼らが奪いそこなった、ラーナの指輪がにぎりしめられていた。彼は、これから戦うために生きるのだと、感じていた。

アトス山の僧院には、長年修行を積んだ位の高い僧がいるという。

魔王のことをきき出せるかもしれない。魔王がアランバルチャに異形の者たちを解き放ち、町の人々を襲ったりしているといううわさは聞いたことがある。だが、それはとなりの島のできごと、このドルゲスタンの島にまで、やって来ようとは思っていなかった。いったい魔王とは何なのか。それすら知らなかった。軒の下で、雨をしるぎ、マーディは寝入ろうとしている頭で、またこのことを考えていた。魔王とは何者だ。人間なのか、神なのか。なぜ悪業のかぎりをつくすのか。そして、たおす方法はあるのか……。

翌朝、目を覚ましたのは日の出のとき。最初の朝日がのぞいたときだった。体は疲れていたが意識ははっきりしている。門の前に立った。よこれてみすばらしい自分の体を見やったがしかたがない。僧たちは、赤い衣をつけて、僧院の内外の掃除に余念がなかった。若い、まだ20歳にならないだろう、庭をはいている僧に声をかけた。「失礼します。僧正さまに会わせていただけませんかでしょうか」

若い僧は、マーディの顔と、血でよこれた服をげんそうに見て、何の用で僧正さまに会いたいのかをたずねた。魔王のことで、と答えると、背を向けて、院内に入っていく。しばらくして、またさっきの若い僧がもどってきて、僧正さまはただいま病気でお会いできぬが副僧正さまが話を聞こうとおっしゃっているといった。その前に、院内の風呂を使うようすすめられた。服もありあわせのものだが、とってわたされた。

沐浴を終えて、副僧正さまの前にすわらされたマーディは、村が襲われたことを話した。そして、なんとか魔王をたおす方法はないものかとたずねた。そもそも魔王とは何なのか、とも。

「少年。そなたの話はわかった。魔王のうわさは聞いておったが、このドルゲスタンにまで現れたか」と副僧正は、目を細めて部屋の外——そこは小さな池になっていたが、その池の中には小さなほこらがしつらえられていた——のほうを見やった。「残念だが拙僧は、そなたの疑問に答えてやれぬ。魔王のことは、わしらにも皆目わからぬ。ただ、このドルゲスタンとアランバルチャの土地にむかしからいた、ということだけじゃ。ことによると、この土地を造ったの

は魔王なのかもしれません。このドルゲスタンと、アランバルチャが、外の世界から閉ざされてしまったことは知っていような」。マーディは知らなかった。とにかく、もともと、往來のはげしい村ではなかったのだ、トマという村は。僧正は、少しおどろいたが、すぐに、この世界の果て、というか終わりができてしまったことを知らせてくれた。それまで、船で往來していた地方からの船が来なくなった。こちらから外界に向かう船もことごとく、消息を絶った。アランバルチャに、魔物が出始めた1年前からのことだ。ちょうど、もっとむかしの人が考えていたように、海に終わりがあって、そこから滝のように水が落ちるようになってしまったのだと。

この世界がどうなっているのか。それはだいたいつかめてきた。だが、魔王のことは結局わからずじまいだった。マーディは、アランバルチャに向かう決心をした。そこに行けば、何かわかるかもしれない。砂漠を、森を、そして沼地を、彼は歩いた。日が昇ると歩き始め、日没に、星の下で眠る日々が続いた。そして10日目。——マーディは、森の木の根に横になっていた。夢を見た。いや、じつは夢ではなかったのだが。そして夢の中に1人の僧とも、仙人ともつかぬ老人が現れた。頭がはげ上がって、目はくるりと丸く、まゆが太い。もちろんまゆもヤギのようなひげもまっ白だ。彼が口を開くと、声はマーディの頭の中に響きわたる。

「魔王を探しているのはそなたか。魔王に会ってどうする」。マーディは、復讐するのだと告げた。彼は、笑い転げ、おまえのような者に魔王をたおせるはずもないといった。

「聞け。魔王ダルグの力は絶大じゃ。もともと、魔王ダルグは、神王オルムズトさまとラクシュマさまの間に生まれた、尊い血筋じゃ。じゃが、あるとき、父王をたおそうとして、この地の奥深く閉じこめられ、封印されたのじゃ。現在もなお、封印は解かれておらぬのだが、きゃつめの念の力は、やはり血のゆえか、おそろしく強いものじゃ。邪悪な心をもった魔物どもを支配下に入れ、各地で悪行を働かせている。彼らは、悪の力を、悪行を重ねることによってのばし、その力が魔王の封印を解くのを待っておるのじゃ。そのために、



この地を、ほかの地よりはなした。よそから、じゃま者が来ぬようにな。魔王は封印をはずしたら、真っ先にオルムズトさまを殺しに向かうはずじゃ。何百年も悪の力をためてきた魔王ダルグは、年老いた父王に勝てるかもしれん。そうなると、この世はおしまいじゃ」

老人は、こういうと、マーディの反応をうかがった。彼は、この話が本当だと思った。そして悪の神、魔王ダルグの強大きさに思いをはせた。

「あなたは、いったい……」

マーディの声をさえぎるように老人が、

「わしの名はブートス。こう見えても、いちおう神のはしくれじゃ。そなたは、魔王への復讐を誓った。だが、今のそなたのような者では、魔王の部下のいちばん弱いものと戦ってもすぐに殺されるだけじゃろうて。だが、どうしても魔王をたおしたくば、このわしを手助けできぬこともないぞよ」

マーディに否はなかった。何でもするからと、その老人、いや神に向かっていった。

「そなたに不死の体をあげよう。わしにできるのはそれだけじゃ。じゃが、もちろん不死の体があるだけでは、魔王はたおせない。そなた自身が手練の闘士になる必要がある。そうして、仲間も必要じゃ。そなたがどんなに強くなろうとも、ひとりでは魔王の軍団には立ち向かえまい。アランバルチャにはグレッシの血をひく者、これは体の大きな闘士の家系じゃ、それから、ジェラルディンの血をひく者、こっちは、敏捷に動きまわることのできる剣士の家系じゃ、そういう連中がうようよしているはず。まずは、そういうやからを仲間にするがよい。そうして、ずっと東に向かうと、ジャダという魔法使いが住んでおる。ジャダにわしのことを話すのがよい。3人の娘のうち、どれかを貸してくれるはずじゃ。不思議な力をもった娘たちじゃ。魔王を探す旅で、なにかと役に立つじゃろうて。そなたは、不死の体がほしいか？」

マーディは、もちろん首を縦にふる。

「じゃが、よく考えよ。そなたに不死の体をあたえるのはいいのだ

が、そうになると、魔王をたおすまで、そなたの魂は生死をつかさどる神、ラモさまにお預けせにゃならんのだ。いわば魂を売りわたすわけじゃ。もし、魔王をたおせない場合は、そなた、生きながらにして死せるもの、すなわち魔の世界に入ることになるのじゃ。それでもよいか……」

マーディは、もう一度首を縦にふった。次の瞬間、彼はものすごい気流に包まれていた。もはや、かの老人、ブーツの姿はない。それどころか、この目で見ることができるのは、渦を巻く雲の流れだけだった……。

朝日をあびて、目を覚ましたマーディは、周囲を大勢の人がとり囲んでいるのに気づいた。みんなの目は好奇心に満ちている。マーディは自分の姿を見て、またおどろいた。革の胴着、鎖のついた腰当て、そしてずしりと重い剣。いっばしの戦士の姿ではないか。マーディは昨夜の老人との会話を思い出していた。そう、ここがボージェントの町というのだろう。彼はもう一度、とり囲んでいる人たちを見まわした。なかに、いかにも力の強そうな男がいた。ここから私の冒険の旅が始まるのだ。サバッシュの旅が……。

# ボージェント

ボージェントの町は、こじんまりとした町だが、トマの村から1度も出たことのないマーディの目には、見たこともないほど大きな町に映った。彼に最初に声をかけたのは、サトラブと呼ばれる、町長にあたる人物だ。「戦士どの、どこからまいられた？」

戦士？ 自分が？ マーディは信じられない、といった顔であったりを見廻したが、他にそれに該当するような人物はいない。

「トマの村から……」。サトラブはトマの村を知っていた。このボー

ジェントの町からは数千キロも離れた土地で、しかも海を渡らねばならない。ドルゲスタンとアランバルチャを結ぶ航路は閉ざされ、ドルゲスタンからの客は、もう何年も見ていなかった。だがサトラブはそれ以上聞こうとはしなかった。黙ってうなづき、家に来て休むように、と告げた。サトラブの家の椅子にすわってみて、マーディは自分がいかに疲れているかを知った。足の感覚もなく、背中にも痛みがあった。空腹でもあった。サトラブの家で、マーディは一晩休むことに決めた。

翌朝、マーディはブーツにいわれたとおり、仲間探しを開始した。サトラブによると、この町の北のはずれに、道場があるということである。マーディは道場に向かった。

激しい気合いの音が聞こえるが、なぜか剣と剣のふれ合う音は聞こえない。中に入っただけのぞいてみたマーディは、その気迫に息をのんだ。それぞれ剣を持っているが、どれも空をきるばかり。切りかかっても、ジャンプしてよけるし、もし、よけそこなった場合も、間一髪で剣を止めるのだ。みんなが使っている剣はどうやら真剣のようである。

練習が一段落したところを見はからって、道場主に声をかけた。道場主は、年こそとっていたが、軽い身のこなしの眼光鋭い人物である。事情を話すと彼はうなづき、こういった。

「そういうことなら、ここにいるカーラマンに直接聞いてみてくれ」

だが、マーディの頼みに対して、カーラマンたちは、一様の答えを出した。ノーである。彼らは戦うことのプロフェッショナルだがだれの頼みでも聞くというわけではなかった。自分で納得した仕事しかしないのだ。マーディの相棒を務めるのは、彼らのプライドが許さない、というわけである。確かに、今のマーディは、姿こそ戦士だが、実戦の経験はまったくない。

道場主は、落胆したマーディに向かっていった。

「少し修業なり実戦なりを積んだら、また来るがよい。まずは、タージ村に行ってグレッシを仲間につけるがよい。タージ村はここから西に4日ほど行ったところじゃ」

マーディは、また旅出た。別れを告げに行ったサトラブの家で  
もらった長剣を手に。

# 戦い

ボージェントの町を出てから、何時間たつたころだろうか。空腹  
を感じ始めていたから、昼過ぎぐらいだったろうか。遠くをモンス  
ターの一団が通り過ぎていくのが見えた。マーディはさっと近くの  
岩かげに隠れて、その一団を見送った。相手は10数人の異形のもの  
たち、たとえ、神の助けがあるといっても、勝ち目はない。避けら  
れる戦いは避けたほうがいいに決まっている。

危険が去った荒野を歩き始めたマーディに、最初の脱力感が訪れ  
た。さっきモンスターたちから逃がれた自分を腹立たしく思うと同  
時に、こんなことでこれからの旅を続けていけるものだろうか？  
という思いである。孤独も、その脱力感に拍車をかけた。彼は、ト  
マの村を想い出していた。もしかすると数日前に起きたあのいまわ  
しいできごとは、みんなうそだったのではないか、いや、今このよ  
うに歩いていることさえ夢なのではないか、マーディの気持ちは後  
退していった。足は機械的に歩みを続けてはいるものの……。

そのとき、背後から突然大きな力が加わるのを感じたマーディは、  
瞬時にして現実を引き戻された。右手で剣を抜き、ふり返ったマー  
ディの目に写ったのは、象のような顔をした大男だった。後ろには、  
同じようなのが2人。その後ろに剣を腰に差したままの男が1人で  
立っている。

マーディは剣をその象男めがけてふりかざした。どすっ！ 赤黒  
い血が吹き出し、一瞬マーディの目の前が真っ赤になった。これが  
戦い、というもののか。マーディは、次の行動を考えるのと同時にそ  
んなことを考えていた。

マーディの体内のアドレナリン分泌量は最高潮に達した。たおれ





た象男を捨てて、次の象男めがけて走るマーディ。4メートル、3メートル、2メートル…。マーディの目に、スローモーションのように象男が近づく。そのとき急に、フィルムの回転が速まった。とっさのできごとだった。その象男が瞬間的に前進、マーディに体当たりをくらわせたのだ。体重差は、6倍はあろう。マーディの体は宙に飛び、地面にたたきつけられる。一瞬ひるんだマーディも、すぐに気を取りなおし、再び象男に一撃！ 成功。今度はうまく血しぶきを浴びずにすんだ。もう一匹の象男に突進。今度は剣を体の前にかまえて。みごとに急所をつらぬいた剣をひきぬくと、後ろで見守っていた男が声をかけた。

「ふっ、マーディとやら。なかなかやるじゃないか。ブーツの力を借りてダルグ様を討ちに行くというのは本当らしいな。残念ながら、その野望は果たせないようだな。このおれに会ったのが運のつ

きだ。おれは、そこのデブ象とは、ちょっとちがうぜ」

男はマーディをじっと見つめながら、腰の剣を抜いた。剣は、夕陽にきらめき、マーディは一瞬、まぶしさに顔をしかめた。気合いもろとも、男が切りかかってきた。マーディは、とっさに身を引いたものの、2撃目を剣で受けとめたときには、恐怖におののきながら、「おれも、戦士としてはなかなかのものではないか」という思いが心のかたすみに浮かんでいた。次の攻撃にそなえて、一步退いた男に間髪を入れずマーディの剣がつきささる。だが、致命傷ではない。男は不敵な笑みを浮かべた。

「やるじゃないか、マーディ。だが次はどうか」

いい終わらぬうちに、男はまたしても攻撃をしかけてきた。マーディの右に回り、大刀をふりおろす。わずかに身をかわし、今度はその大刀をふり上げようとする大男に、マーディは、捨て身の一撃、剣を前にかまえて、低い位置から突っこんだのだ。返り血をさんざんに浴びてたおれたマーディは、確実に相手をたおした、という安堵感に思わず気を失ってしまった。数分後（といっても、マーディにはこの数分が数時間にも感じられたのだが）、マーディは立ち上がり、歩き始めた。ほんの少し前のマーディとは、別人といってもいいマーディだった。

# グレッツン

3日が過ぎた。

タージ村の長老は、じつに親切にマーディをもてなした。彼は、マーディが、今はなき王家の血筋をひくものと見ていた。そして、彼がそれにふさわしい行いをなすためにこの地に来たと信じていたのだ。

「戦士どの」。マーディがいくら名前でも呼んでくれと頼んでも、長老はいうことを聞かない。

「戦士どの。今日は、月に一度の大市の日じゃ。各地の産物が集まり、人々も集まる。気ばらしに行ってみてはどうじゃな。そうそう、グレッシをやといたいとっておったが、グレッシも見られるぞ」

グレッシとは日本の相撲とレスリングを合わせたような競技で、巨人族の血をひく若い闘士たちによって行われる。彼らの身長は、平均でも190cmぐらい、体重も200kgを下る者はまずいない。彼らが、直径20mのバトルフィールドの中で戦う。勝負は、相手を10秒間、どんな形でもいいから地面に押さえつけたほうが勝ち、という単純なもの。当然賭も行われる。勝った闘士（彼らも競技名であるグレッシ、と呼ばれているが）にも賞金があたえられる。娯楽の少ないこのタージ村の人々、そして近隣の人々にとっての唯一とっていいくらいの娯楽であった。

市のにぎやかさの中に出てきたことをマーディは後悔していた。1カ月に3度催される市は、グレッシをぬきにしても、人々の娯楽というよりも社交の場で、この日ばかりは、近隣のあらゆる人々が家族を連れて出かけている。女たちは茶を飲み、ふだんは仕事にいそがしくてできない世間話に興じ、子どもたちもはしゃぎまわっている。マーディは、すぐにトマの村に残してきた家族のことを思い起こした。みんな死んでしまっていたが……。

だが、グレッシだけは別だった。市で用事を終えた人々が闘技場の付近に集まり始め、すでに熱気に満ち始めていた。

きょうは、全部で10名のグレッシが登場し、5試合が予定されている。1試合の長さは約10分。この競技は、めっぽう体力を使うので、この10分でも、彼らグレッシにとっては死ぬほどの長い時間なのだ、と長老から聞かされていた。

いよいよ、グレッシたちが入場を始めた。確かに大きい。近くで見ただけではないが、まさに天を圧する、といっても大げさではなかった。彼らは髪を短く切り、なかには剃りあげている者もいる。上半身は裸で、体にびったりとしたズボンだけをはいている。

雑貨屋のメジボがレフェリー役を務めている。彼は、大音声をは



りあげて、2人のグレッシを紹介した。赤コーナー、青コーナーとはいわなかったが、一方が挑戦者で、きょうは初の試合だといっていた。試合が始まった。

マーディの目には、最初何が起こったのかわからなかった。彼らは突進し、中央近くでぶつかると、一方がもう一方を投げ飛ばした。あれほどの巨体をどうやって投げ飛ばせるのだろうか。マーディは目を疑った。観客は興奮し、自分が賭けているほうのグレッシに声援を送っていた。その巨体に似合わず、グレッシたちの動きは機敏でひとときもじっとしているということにはなかった。

「これなら10分でも長すぎるぐらいだな」。マーディは思った。2分を経過すると、2人とも息が荒くなり、動きもいくぶん落ちてきたようだった。と、そのとき、一方が「おー」という気合いを発して、相手をバトルフィールドの端のほうまで一気に投げ飛ばした。あわれにも、飛ばされたほうは意識を失い、10秒間のフォールの間、目覚めることはなかった。どうやら、新人の負けらしかった。残る4



試合も迫力のあるもので、マーディはひととき、われを忘れて、グレッシの戦いぶりに見入っていた。故郷トマの村——今では故郷とは呼べなくなっただけだが、それはもう焼け跡としか認められないはずである——を去ってから、もう30日近くがたったのだが、この市のなかで初めて、マーディの心は、悲しみと怒り以外のもので満たされた。彼の心には、ようやく楽しみをはじめとする、気楽さ、陽気さといったものがよみがえっていた。町には、陽気な呼び声と、歌があふれていた。マーディも、最後の戦いで、賭に勝った長老にさそわれるまま、酒場で歌声をきいていた。

「あのグレッシというのは町に何人ぐらいいるのですか?」。マーディがきく。長老は、彼のことばの真意をすかさず理解した。

「わしの息子が、グレッシの家の一つに、かなりの金を貸しておったはずじゃ。ムリじいをするにはできぬが、それをたてに、口ぐらいはきいてやれるじゃろう……」

翌朝、マーディは、グレッシの家の前にいた。

「私は、この地のどこかに隠されているという財宝を探しに行く者です」マーディはうそをついた。だれも魔王討伐のためになどついてくるはずがない。金が目当てで、冒険に旅立つ者の数は、少なくない。町を出て、人々が住む地域をはなれば、それなりの危険はつきもので、魔王の配下の化け物どもに出くわさないともかぎらない。みんな、魔王が復活したことは、心得ているのだ。だが直接わが身に害がおよばないかぎり、それに対抗しようとはしない。いつの世の中でも、人の心とは似たようなものである。ここ、タージ村からも、われこそは、という勇者が財宝目当てに旅立ち、多くは何も持たずに帰り、わずかな男たちは、多少の宝物を持ち帰り、またわずかな男たちが帰らなかった。だから、いま、グレッシの母親である大女（といっても身長は180cmぐらいだろうか）は、彼女の息子を旅に連れていかせることには何の抵抗もなかった。だが、財宝が入ったら、いくら、では困る。きちんと、毎日の日当を保証させようと、必死である。彼女の言い分ももつともで、マーディには3人いるグレッシのうちの末の子（ゆうべの第1戦で、あえなく敗れた

例のグレッシである)を連れていかせる気ではいたが、それでも、ドービー(彼の名前である)だって、いつまでも負けてばかりはいやしないだろう。これからかせぐファイトマネーのほうが、彼の食事代(これがよく食うのだ)を上まわることだってありえないことではない。ただでさえ、彼女の一家は多額の借金を背負っているのだ。彼女が金のことに固執するのはムリからぬことである。

ようやく、マーディは1日10ティラ、食事つき、という条件で、ドービーという名の若いグレッシを雇うことになった。

この町でぐずぐずしているのもきょう限りだ。マーディは、考えていた。これだけ力強い仲間を得たからには、一日も早く旅立たねば……。

マーディは長老のもとに向かい、別れのことばをかけた。長老は、くれぐれも気をつけるように、といて、100ティラの現金、そして金のかたまりを少々。それから、やはり金でできたお守りをわたした。とても、見ず知らずの者に与えるようなしるものではなかった。マーディは、しかし、老人の好意をこぼむことはできなかった。マーディとドービーは旅立つことになった。長老と、その孫娘、それから、ドービーの母親も心配そうに町のはずれまで見送った。涙で、別れを惜しむ、ドービーとその母親の姿をマーディは見えていられなかった。体は大きい、ドービーはまだ17歳なのだ。もちろん、マーディとて同じこと。ドービーよりもさらに年下の16歳であった。しかし、マーディには決死の覚悟というものができていた。ドービーはちがう。だが、マーディにはドービーのような力強い味方が必要なのである。多分、あと何人かの味方も……。

見送りの人と別れて、かなりの道を進んだ。これからどこに行くか。マーディ自身にもわからなかった。とりあえず、西に向かった。

# ラビー

タージ村で、グレッシを雇ったマーディは、急ぎ足でボージェン

トの町へもどってきた。前にも一度訪れたのだが、そのときはまだマーディ自身の戦闘能力が低すぎて、プライドの高いカーラマンの信頼を勝ち得ることができなかったのだ。が、パートナーのグレッシとともにいくつかの戦闘を経験し、戦いに必要な技術と知識、そして何より勇気というものを身につけつつある今では、カーラマンもいやとはいえまい、そうマーディは考えていた。故郷トマの村がダルグの軍勢に全滅させられて以来、マーディの頭にあるのは、ダルグそのものをたおすこと、それだけだった。遊神ブートスの言を借りるまでもなく、今のマーディには、カーラマンという生まれつきの戦いのプロフェッショナルはどうしても必要だった。彼の剣の力、そして戦闘のテクニックなしではダルグのいるところまでたどり着くことすら容易ではないことはマーディ自身がよく知っている。

ボージェントの町は、しかしマーディのはやる気持ちを非難するばかりだった。会う人、会う人だれもがマーディとグレッシの2人を無視するか、にらみつけるかした。マーディは、以前とは正反対ともいえるこのあしらいにとまどった。理由を聞き出そうにも、だれもマーディの声に耳をかたむけてはくれない。

彼は以前訪ねたカーラマンの道場を訪ねてみることにした。町の人々はどうあれ、カーラマンさえいてくれればと、彼は考えていた。

道場は、しかしマーディを沈黙をもって迎えた。道場にはだれもいない。

呆然と立ちすくむマーディに近づく女がいた。

「マーディさんね。カーラマン狩りのことをご存じないの？」

タージ村を出てから、人には会っていない。

「知らないようね。この町のカーラマンはみんなギャリバスの手下どもに連れていかれたわ。寝ているところを夜討ちされたのよ。じゃあ、それがあなたのせいだということも知らないのね」

女は語気を強めていい放った。女の話によると、マーディがブートス神の助けを借りて、ダルグ討伐の旅を開始したことは、いち早くギャリバス兄弟を通して、大王ダルグの耳に入り、用心深いダル

グは、カーラマンにマーディの味方をさせたくないと考えたらしいというのだ。マーディ自身はブーツの力で、何度でも生き返る力を与えられてしまったが、いくら不死身でも力がなければダルグはおろか、ギャリバスすらたおすことはできない。しかし、カーラマンがやはりブーツとマーディのもとにつくと、多少やっかいなことになるかもしれぬと考えたからだという。

マーディには、やっと町の人々の態度の理由が理解できた。またしても犠牲者が出てしまったのだ。ナム村からボージェントの町へ至るまでの数回の戦闘でつちかわれた自信はことごとく消し飛んで、今は深い自責にかられていた。

ダルグの支配下でも、人々はとりあえず生きていける。ときどき町や村が襲われるのは神へのいけにえのようなものとして考えて、ダルグを新しい神として受け入れるほうがいいのかもわからない。

マーディは、その考えから導き出される結論、神に対して人間がまったく非力で、自由を欠いたものである、という結論に絶望した。マーディをこの蟻地獄のような絶望から引きずり上げたのは、ここ数日のうちにすっかり親しくなったグレッシの声だった。

「おい、腹減らないか。おれは腹ペコだ。どっかでメシ食おうぜ」

この町で食事を食べさせるところといえば、町に1軒のホテルだけである。マーディはふところぐあいを気にしながら、「いったいグレッシというのは、どんな胃袋をもっているんだろう」と考えていた。このボージェントの町に入る2時間前に弁当を食べたばかりなのだ。

ホテルでは、主人が一瞬ためらったものの、客を追い返すようなことはなかった。

ホテルといっても、われわれの考えるホテルではけっしてない。4～5品の家庭料理を出し、2階に数室あるだけの民宿のようなものである。ほかには、みすばらしい身なりをした旅行者が1人、となりのテーブルにすわっているだけである。主人の娘とおほしき若い女が給仕をしていたが、彼女はけっして、マーディのテーブルに近寄ろうとしない。まるで、マーディが忌みきらうべき疫病神で



もあるかのように。

となりのテーブルの旅行者が突然マーディに話しかけてきた。

「そっちのテーブルに移ってもいいかい？」

マーディはグレッシのほうをちらりと見た。彼は皿を3つもかかえ、食べるのに夢中で、となりの男のことなど気にするふうもない。

マーディはうなずいた。

「おまえがマーディか。おれは、ラビーだ。よろしく」

男はマーディの顔を見つめながら、席についた。

「カーラマンを探しているそうだな。カーラマンは、数こそ少なくなっているが、まだ、この町のどこかにひそんでいるという話だ」

「でも……」とマーディはいいかけた。

「ふん、だれも全部が全部あんたのせいだとは思っていないさ。魔王がこの地を支配するようになったら、こういうことはいくらでも起きるようになる。みんなも、そのことはとっくに気がついているんだ。しかし、それを認めたくないから、あんた1人が悪いようにいってるだけさ」

マーディの心は、ラビーのこのことばになぐさめられた。と同時に連れ去られたカーラマンたちがどうしているかを考えた。

「やつらは、もうドルゲスタンのほうへ運ばれたと聞く。いつまで生かしておいてもらえるか……」

遠くを見つめるような視線を、マーディの上にもどすと、男はこういった。

「カーラマンは確かに優秀なファイターだが、このおれもやつらに負けてはいない。他流試合では何度もカーラマンを痛い目にあわせている。どうだい、このおれを仲間してみないかい？ もちろん分け前などはいらねえ。冒険の間、きちんとメシを食わせてもらえば、それでけっこうだ」

マーディは、それまでその男がいったい何者であるか考えたことがなかった。こんな男にカーラマンのかわりがつとまるのだろうか。単に日々の糧を得るためだけに、仲間になろうと申し出ているのかも。いや、キャンプ中に身ぐるみはがされて…、もしかするとギャ

リバスの手下かもしれない。マーディは、疑心暗鬼だった。マーディは、スープを飲みながら熟考した。

スープを終えたマーディは答えた。

「いっしょに行きましょう」

マーディ、ラビー、そしてグレッシのドービーの3人は、翌朝ボージェントを旅立った。ジャダ村に向かう3人の案内役にまわったのは、ラビーだった。どうやら彼はアランバルチャ大陸のかなりの部分をまわっているらしい。このモンスターたちが出没するアランバルチャを。

ジャダ村に着くまでの3日間、出会ったモンスターは、薄気味の悪いホックと大型のマウマー、それからゾンビのようなオルミノ。いずれも、きちんと武器をかまえ、いつでも戦闘に入る気がまえをしている者には、とるに足らない敵だった。ラビーは、意外にもよく戦っている。マーディは、彼を疑ったことを恥じた。だが、もちろん完璧に彼を信用したわけではなかったが。

ジャダ村に着いたのは3日目の夕方、夜の闇が訪れる寸前の、あのあいまいな時間帯であった。

「やれやれ」とマーディは思った。この時間を過ぎると、村の門は閉まってしまい、翌朝までけっして開けられないことがない。この1時間の差は、やわらかいベッドの上で寝るのと、モンスターたちにつねに気を配りながら野宿をするのとの差である。

# ジャダ

ジャダ村に入るや、一行は真っ先にジャダの家を訪ねた。ここには、宿らしきものはなく、旅行者は民家の主と交渉して、泊めてもらうのがつねである。3人そろって泊められるのはジャダの家ぐら

いしか考えられなかった。もちろん、ブートスのことばにいつわりがなければ、ジャダの3人娘のうち1人を借り出すことも承知してもらえるはずである。

屋敷に入ったマーディの耳に入ったのはまたしても悪い知らせだった。弟子の1人がいうには、3人の娘はほんの数日前に、ギャリバスの手下によってさらわれてしまったということだ。

「おお、そなたがマーディか」

元氣のない声でジャダは目を細めた。

「ブートス神より、そなたのことは聞いておる。じゃが、こらんとおりのありさまじゃ。娘はいない。わしがもう少し若ければ、あのにつくきギャリバスどもをこらしめてあげるところじゃが、この体では思うに任せない。しかも『ジャダの書』も持ち去られてしまった。あれなくては、弟子たちも、ロクな魔法は使えない。弱り目にたたり目とは、このことじゃ」

マーディは内心の落胆を隠すことはできなかった。話を聞いていると、つねにギャリバス一派がマーディの先まわりをしているようにしか思えなかった。その魔法の書がなくては、たとえ娘がいたとしても、魔法は使えない、というのだ。

「カルムの塔の近くで、わしの娘たちを見たというものがいた。きっと、あそこにとらえられておるのじゃろう。弟子の何人かは、止めるのも聞かずにカルムの塔に向かってしまった。娘たちを助け出すといつてな。おかげで、まともな魔法使いは、この村にいなくなってしまった。ああ、ジンニーヤがいれば、かわりに同行させてもよかったのじゃがな……」

ジンニーヤというのは、弟子のいうことによると、『ジャダの書』を盗み出した張本人らしい。この口ぶりからすると、ジャダは、ジンニーヤを本当の犯人とはみなしていないのかもしれない。自分を裏切ったものを、こんなふうには惜しんだりするものだろうか。

翌朝、消沈したマーディらはカルムの塔に旅立った。3人の娘を救い出すことができるかもしれないからである。すべてがすべてうまくいくわけではないが。

# ピリンチ

ラビーはいぜんとして無口で、心の底で何を考えているのかを推しはかるのがむずかしい男ではあったが、たよりににはなった。剣の扱いにかけてはグループ中ナンバーワンで、3人で戦うことが度重なるにつれ、おのずと3人での戦い方に一定の戦略ができ上がりつつあった。それは、まずマーディが斬り込み、敵の陣型をくずし、ラビーと、グレッシのドービーが両側から突入する。敵陣に穴ができたなら、マーディはより深く突入し、敵のボスに挑み、敵の指揮系を狂わせておいて、ラビーとドービーが敵をたおしまくるといったものである。マーディは3人の中で技術では最も劣っていたが、2人に先をこされまいと必死に戦った。そうしなければ、これほどの男達に命をかけて自分についてきてくれなどとはいえないと思っていた。事実、ラビーもドービーもマーディのガッツには舌を巻いていた。基本的な技術がないにもかかわらず、敵の一瞬のスキを突くマーディの「勘」といったものや、命知らずともいえる大胆な行動に一目置くようになっていた。そして、信頼に足りる戦いのパートナーとして認め始めていたのだった。

マーディは、ラビーの技術には感心しながらも、いまひとつふっ切れないものを感じていた。それはカーラマンをやといそねたことだ。ブートスはカーラマンをやとえといていた。しかし、彼はカーラマンの代わりにこのラビーという男を選んでしまった。本当に、これで目的を果たせるのだろうか。この思いである。

もう食糧も底をつきかけてきたころ、ようやくナムの村についた。久しぶりの平和がやってきた。この村では、ピリンチという足の速い男を1人やとうつもりでいたのだが、みんな変わったやつばかりで話もできない。とにかく走っているか、泥酔しているかのどちらかなのだ。まともな話をしてくれるものは一人もいない。くさりきったマーディを見かねてか、長老が近づいてきて、こういった。



「ピリンチなんぞに、何の用があるのかな？」事情を聞いた長老は一行を夕食に招待するといった。ピリンチは朝方にしかまともな話はできないので、3人で泊ってくれ、とのありがたい招きである。

久しぶりの家庭料理に舌つづみを打つマーディに長老はたずねた。「以前、オルジャスという軍神がダルグをたおしに向かったのを知っておいでか？」

マーディは知らなかった。ドービーやラビーは知っているようである。ドービーはうなずき、ラビーは「その話は聞きたくもない」といったそぶりで、あらぬ方を向いてしまった。

昔、といっても30年ほど前。まだダルグの勢力がいまほど盛んでないころ。かつて、オルムズトに軍神として天界に召されたオルジャスという武将が、ダルグに戦いを挑み破れた事件である。長老がいうには、オルジャスはダルグの軍勢をことごとくうち破り、圧倒的な優位に立っていた。だが、ダルグ最期の日、と思われていた前夜、何ものかによってオルジャスの隠れ家がダルグに知らされ、ダルグは自らオルジャスを闇討ちにした、ということである。不思議なのは、その夜のオルジャスの居場所は、注意深く隠され、オルジャスとともに死んだ、ごく一部の側近以外は知らなかった、ということである。まさしく、神のみぞ知る、といったところである。

その晩は早く寝た。翌朝早く起きて、やっとピリンチと話をすることができた。タイズという男をやとい、いよいよカルムの塔に向かうことになった。タイズが、どこから聞き込んだのか、「ジャダの3人娘は、カルムの塔だ」といいはったのである。タイズは、戦いには、あまり役に立たないが、何か未来を見通したような言葉を口にすることがある。もしかすると、この種族には何らかの超能力があるのかもしれない。

マーディは立ちどまって、3人の仲間の顔を見た。どれも個性的である。姿もだが、性格的にもばらばらである。マーディは、今のよう事態になり、喜んでいるわけではけっしてないが、何か自分がいましていることにある種の、胸の高まるような楽しみを感じ始めていることに気がついていた。



POPCOM SOFT