



PLAYING MANUAL



GAME MANUAL CONTENTS

操作説明	2
■ゲームを始める前に	2
■ゲームの起動方法	3
■画面の見方と操作方法	4
■戦闘	8
■傭兵について	10
■魔法（巫術・呪術）	12
■アイテム	16
キャラクター	17
プレリユード	19
アフターサービス	23
ユーザーサポートシート	24

操作説明

ゲームを始める前に

このたびは、ゲームソフト「SUZAKU」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。このゲームは紀元3世紀の倭国を舞台にした3Dダンジョン・ロールプレイングゲームです。ゲームを始める前にまず本書をご覧になり、ゲームの操作方法および内容をご理解ください。

パッケージ内容

本製品のパッケージには以下のものが梱包されていますので、ご確認ください。

- ・ゲームディスク..... 4枚
- ・マニュアル..... 1冊
- ・システムノート..... 1枚
- ・アンケートハガキ..... 1枚

プレイ環境の設定

本製品はRAMボードに対応しています。ゲームが始まると、RAMボードを装備している場合に限り、次のようなウィンドウが表示されます。

キャッシュディスクとして使用する RAMボードを使用しない

説明) キャッシュディスクとして使用する

キャッシュディスクとは、ゲーム中に読み込んだプログラムを、そのつどRAMボードに写していくシステムです。結果、ゲームを長く続けるに従ってディスクアクセスの回数が減り、ゲームをスムーズに進行させることができます。

RAMボードを使用しない

RAMボードを搭載していても、RAMボードを使用しません。

※ RAMボードについて詳しく知りたい方は、システムノートを参照して下さい。

操作説明

ゲームの起動方法

ゲームの起動は以下の順序で行なって下さい。

- ①ディスプレイ、本体の順に電源を ON にして下さい。
- ②ドライブ 1 にディスク A を、ドライブ 2 にディスク B を入れ、リセットボタンを押して下さい。
- ③オープニングが始まります。すぐにゲームを始めたい場合はマウスをクリックするか、何かのキーを押して下さい。
- ④RAM ボードを装備している場合は、RAM ボードを使用するか確認メッセージが表示されます。ディスプレイの指示に従って、操作を行なって下さい。
- ⑤選択が終わるとゲームスタートの方法を選択するメッセージが新たに表示がされます。RAM ボードを装備していない場合は、これが最初の選択になります。

スタートの方法

イニシャル・スタート

最初からゲームを始めます。

ロード・スタート

前回セーブした状態から再開します。データを選び、決定してください。

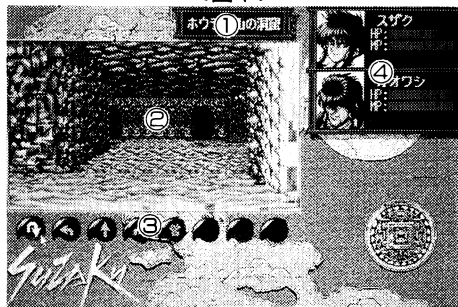
操作説明

画面の見方と操作方法

画面の見方

ゲーム中の画面は、次のようになっています。

<図1>



- ①現在地
パーティが現在いる地名が表示されます。
- ②メイン画面
現在、ダンジョンが表示されています。
- ③アイコン・エリア
現在使用できるアイコンが表示されます。
- ④パーティのステータスが最大5人まで表示されます

<図2>



- ①現在地
パーティが現在いる地名が表示されます。
- ②メイン画面
現在、村の様子が表示されています。
- ③メッセージ・エリア
メッセージが表示される場合、新たにウィンドウが表示されます。
- ④パーティのステータス
パーティのステータスが最大5人まで表示されます。

操作説明

パラメータについて

キャラクターには次のようなパラメータと技能値が用意されています。

パラメータ	説明
①器用度	手を使って行なう作業の得意さを示します。戦闘中、武器を使用した攻撃の上手さ等に関わってきます。
②敏捷性	身体全体を使って行なう作業の得意さを示します。戦闘の順番や、敵からの攻撃回避などに関わってきます。
③筋力	筋肉の強さを示します。この値で重武装が可能か、また敵に与えるダメージにも関係します。
④知力	どれだけ多くの知識を覚えられるかを示します。呪術・巫術の習熟度や効果に関係します。
⑤生命力	肉体的な強靭さを示します。この値が0になると戦闘に参加できなくなります。全員の値が0になるとゲームオーバーです。
⑥精神力	精神的な強さを示します。呪術・巫術を使うと減少し、0で使用不可になります。また、各能力が数値通り発揮されません。
⑦命中	命中精度を示します。この値が高ければ高いほど、攻撃が成功しやすくなります。
⑧攻撃	敵に与えるダメージに関係します。この値が高ければ敵に与えるダメージも増加します。
⑨回避	敵の攻撃を回避する能力を示します。この値が高いほど避けやすくなります。
⑩防御	敵から受けるダメージの軽減に関係します。この値が高いほどダメージを受けにくくなります。
⑪移動	戦闘などにおける行動の速度に関係します。敵よりこの値が高ければ、先に行動する事が出来ます。
⑫対霊	魔法（呪術・巫術）に対する耐性に関係します。この値が高いと魔法の威力を弱めることができます。
技能レベル	説明
①戦士	武器の扱い、戦闘全般に関する行為に対して、もっとも有効な技能です。
②呪術	「攻撃的」魔法を使用することに関して、もっとも有効な技能です。
③巫術	「防御的」魔法を使用することに関して、もっとも有効な技能です。
④狩人	通常移動中に起るあらゆる危険に対して、事前に対処することができます。弓矢をつかった戦闘に関して有効な技能です。
⑤盗賊	戦闘用技能として作用した場合は、クリティカルヒットが出やすくなります。
⑥生命	肉体的な強靭さを示します。ここではボーナスポイントの振り分けによって上限を変える事ができます。
⑦精神	精神的な強さを示します。同じくボーナスポイントの振り分けによって上限を変える事が出来ます。

操作説明

アイコンについて

アイコンをクリックすると以下のことができます。

アイコン	ダンジョン移動モード	アイコン	戦闘モード
↑	1歩前に進みます。また、ここを選択しなくても移動することは可能です。	防	防御の姿勢を取ります。
↻	その場で振り向きます。ここを選択しなくても移動することは可能です。	武	武器を使い、敵を攻撃します。選択後、攻撃する相手を選びます。
←	その場で左を向きます。ここを選択しなくても移動することは可能です。	術	呪術・巫術を使います。選択後、対象を選んでください。
→	その場で右を向きます。ここを選択しなくても移動することは可能です。	使	道具を使います。選択後、使う道具を選んでください。
営	キャンプ・モードに入ります。	装	戦闘中に武器を装備し直します。選択後、武器を選んでください。
		逃	逃げます。
アイコン	キャンプ・モード	アイコン	ノーマル・モード
戻	ダンジョン移動モードに入ります。	話	その場所にいる人と会話します。
図 ₁	現在まで移動してきた経路をマップにして表示します。(オートマッピング機能)	移	別の場所に移動、またはその場を離れます。
術	通常時に使える魔法(回復系・移動系)を使用します。	術	通常時に使える魔法を使用します。
使	道具を使います。	使	道具を使います。
装	装備を変更します。	装	装備を変更します。
状	ステータスを見ます。また、この時に技能レベルの変更ができます。	状	ステータスを見ます。
列	隊列を変更します。画面右に表示されている簡易ステータスで指定してください。	列	隊列を変更します。
設 ₂	各種設定を操作します。	設	各種設定を操作します。
アイコン	ハイアリング・モード	アイコン	決定・モード
加	傭兵を傭い入れます。	是	YESの意志表示します。
別	パーティにいた傭兵をはずします。	否	NOの意志表示します。

※1 図 狩人技能によって表示範囲が変化します。また12レベル以上になると、マップ表示領域をスクロールさせて表示させることが出来るようになります。

※2 設 次の項目を操作できます。
 ・Data Save No.1~10
 ・Message VeryFast/Fast/Normal/Slow/VerySlow
 ・Animation On/Off
 ・Music/SE On/Off
 ・Cursor Mouse(マウスカーソル固定型)/Keyboard(カーソル自動移動型)
 ・Data Load No.1~10

操作説明

マウス or キーボード?

SUZAKU はマウスでも操作することができます。基本となる操作は以下の通りです。

<キーボード>

1. カーソルの上移動……………⑥キー
 カーソルの下移動……………②キー
 カーソルの左移動……………④キー
 カーソルの右移動……………⑧キー
2. 決定……………リターンキー
3. キャンセル……………⑩キー

<マウス>

- 上に動かす
- 下に動かす
- 左に動かす
- 右に動かす
- 左クリック
- 右クリック

ダンジョン移動について

ダンジョン内の移動には2種類の方法があります。

1) テンキーで操作する方法

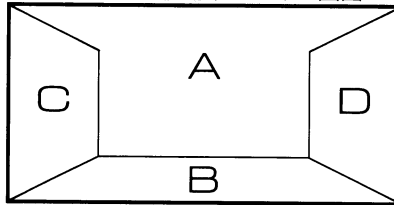
- ・前進……………⑥キー
- ・左を向く……………④キー
- ・キャンプモード……………⑩キー
- ・振り向く……………②キー
- ・右を向く……………⑧キー

2) マウスで操作する方法

2-1) 画面で指定する場合

- ・前進……………Aの部分
- ・左を向く……………Cの部分
- ・キャンプモード……………營
- ・振り向く……………Bの部分
- ・右を向く……………Dの部分

<ダンジョン移動中のメイン画面>



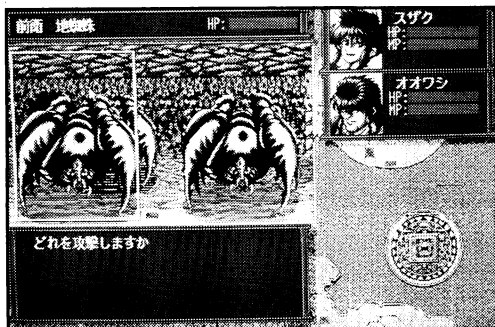
2-2) アイコンで操作する場合

- ・前進……………↑
- ・左を向く……………←
- ・キャンプモード……………營
- ・振り向く……………↶
- ・右を向く……………↷

操作説明

戦闘

敵とエンカウントすると、画面には1匹(人)から最大4匹(人)までの敵が出現し、アイコンがダンジョン移動モードから戦闘モードに移行します。



戦闘に入ると隊列の1・2番目をのぞいて、後列に変わることがあります。その場合、ステータス欄の名前表示の部分が黄色になり、そのキャラクターが後列に配置されたことが分かるようになっています。この時、行動選択に前列・後列の表示がありますので参考にして下さい。

戦闘の流れについて

戦闘は以下の様な過程で行なわれます。

通常通り、敵とエンカウントした場合

- 1) エンカウントした敵の名前と匹数が表示されます。
- 2) 隊列の順に行動を選択します。
 - 2-1) 敵の隊列によっては攻撃できない場合があります。
 - 2-2) 味方の隊列とキャラクターが装備している武器によっても攻撃できない場合があります。
 - 2-3) 魔法は敵の前列、あるいは全体にかけることしか出来ません。
 - 2-4) 味方に魔法をかける場合は、ステータス欄で指定して下さい。
- 3) どの敵を攻撃するかを選んで下さい。魔法によっては選ぶ必要のない場合があります。
- 4) パーティの選択がすべて終わると確認ができますのでまたは否で決定してください。
- 5) 自パーティと敵キャラクターとの敏捷性、移動の値によって攻撃順番が決まり、攻撃およびその防御効果のメッセージが表示されます。
- 6) 全てのキャラクターの行動が終わると1ターンが終わります。
- 7) 逃(逃げる)をえらんだ場合、キャラクターが1人でも逃亡に成功したら、パーティ全員が逃げられます。

操作説明

不意打ちを受けた場合

- 1) 敵の先制攻撃をうけます。
- 2) 全てのキャラクターの行動が終わると1ターンが終わります。
2-1) 不意打ちを受けた場合は全員が前列に配置される場合があります。

※不意打ちは盗賊技能が高いと受けにくくなります。

マウスでプレイしている場合

- 1) 敵キャラクターの選択は、攻撃したいキャラクターのグラフィック部分をクリックして決定してください。
- 2) 選択し直したい場合は、右クリックしてください。
- 3) Cursorは使いやすい方（MouseかKeyboardのいずれか）に設定して下さい。

キーボードでプレイしている場合

- 1) 敵キャラクターの選択は④キー、またはⓄキーで行なってください。
- 2) その他の操作は基本的な操作系統に準じています。
- 3) CursorをKeyboardに設定しておくくと便利です。

各種技能レベルの操作について

戦闘の結果、レベルアップして、技能レベルに対するボーナスポイントをもらう場合があります。

状態アイコンを選択すると、プレイヤーのステータス表示とともに、技能レベルが記された次のようなウィンドウも表示されます。

戦士	↑ 0	(2)
呪術	↑ 0	(4)
巫術	3	(16)
狩人	↑ 7	(3)
盗賊	↑ 14	(3)
生命	↑ 28	(1)
精神	↑ 28	(1)
戻	技能値：	5

この場合、技能レベル名の横にある数値が現在のレベルを示し、()の中の数値が次の技能レベルへとレベルアップするのに必要となる技能値です。

操作方法はレベルの横にある↑か↓の数値上昇アイコンをクリックして増減させます。この数値で冒険を続ける場合は戻アイコンをクリックし、確認で是を決定してください。このときキャンセルすると変更前の数値で続行することになります。

操作説明

傭兵について

SUZAKU では5人のパーティのうち、2人まで傭兵を雇うことができます。傭兵を雇うには、各村の市場へ行き、話を選ぶと「傭兵と交渉する」というコマンドが現れますので選択して下さい。

ここで最大5人までの傭兵が名乗りを上げますので、目的にあったキャラクターを決めます。解雇されたキャラクターはその場所に居座ることとなり、解雇したキャラクターをもう一度雇いたい場合は、別れた村で雇い直すこととなります。

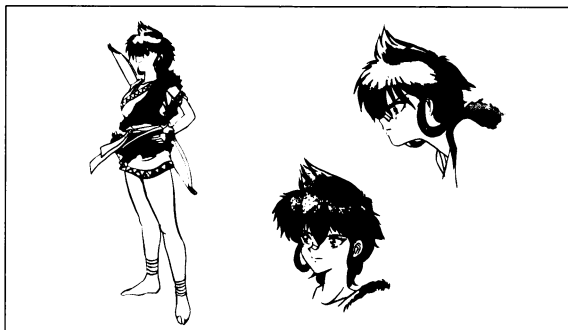
ハイアリング・キャラクター

ここではスザク達の仲間となってくれる5人の傭兵を紹介します。



<ユカリヒメ>

年齢は20代後半、少しおっとりした雰囲気があるが、秘めたる靈力には優れた資質がある。オオミの国の巫女である。



<カグラ>

野性味あふれる狩人の女の子。色気をまとうには若すぎるが、弓の腕前では彼女の右に出るものはいない。

操作説明

<ヨモツ>

一見すると山賊風の格好をしているが実は、かなり強力なまじない師である。もちろん、その巨軀を利用して、強力な武器も扱える。



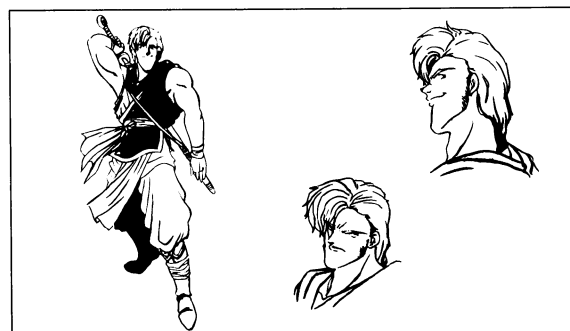
<クニダク>

盗賊の少年。左のイラストでも分かる様に小人である。



<ハヤテ>

刀一本で倭国を渡り歩く、典型的な傭兵を生業とする戦士。一見、やさ男的感觉はするが、敵と対峙した時には電光石火の早技を披露するだろう。



操作説明

魔法（巫術・呪術）

魔法は SUZAKU 達の世界で巫術・呪術という概念で括られます。ここでは呪術攻撃系、呪術補助系、特殊呪術、巫術攻撃系、巫術回復系、巫術防御系、特殊巫術、召還巫術に分類して紹介します。

呪術攻撃系

<炎よ敵を焦がせ>

抵抗が成功すると威力半減します。
敵前衛から1体選択してください。
修得レベル 01 消費精神力 15

<いでよ爆炎>

抵抗が成功すると威力半減します。
敵前衛全てを攻撃します。
修得レベル 04 消費精神力 25

<雷よ来たれ>

完全抵抗が可能です。
敵全体から無作為に1体攻撃します。
修得レベル 03 消費精神力 15

<雷よ敵を討て>

完全抵抗が可能です。
敵全体から1体選択します。
修得レベル 07 消費精神力 30

<風よ白刃と化せ>

抵抗が成功すると威力半減します。
敵全体を攻撃します。
修得レベル 03 消費精神力 25

<虚無に帰せよ>

抵抗は不可能です。
敵全体を攻撃します。
修得レベル 15 消費精神力 200

呪術補助系

<彼らの拳を潰せ>

敵の攻撃力を減少させます。
敵全体に呪術をかけます。
修得レベル 11 消費精神力 100

<彼らの皮を剥げ>

敵の防御力を減少させます。
敵全体に呪術をかけます。
修得レベル 12 消費精神力 100

<彼らに枷を与う>

敵の移動力を減少させます。
敵全体に呪術をかけます。
修得レベル13 消費精神力 100

<制裁を受けよ>

敵の回避力を減少させます。
敵全体から1体選択してください。
修得レベル 5 消費精神力 35

<落ちよ幻影地獄>

敵の命中力を減少させます。
敵全体から1体選択してください。
修得レベル 5 消費精神力 35

<沈黙せよ>

敵の魔法を封じます。
敵全体に呪術をかけます。
修得レベル 07 消費精神力 30

<我誘う夢幻の園>

敵を眠らせます。
敵全体に呪術をかけます。
修得レベル 2 消費精神力 18

<神隠し>

敵の攻撃目標にならないよう細工します。効果は術者本人だけです。
修得レベル 4 消費精神力 12

操作説明

特殊呪術

<我開く転移の門>

最後に立ち寄った村に戻ります。戦闘中に使えば強制脱出。

修得レベル 8 消費精神力 60

<闇よ光を征せ>

敵の命中力、回避力が「0」になる。フィールドに対して効果があります。

修得レベル 19 消費精神力 180

<妖しの力封じよ>

敵味方全てにかかっているステータス変化の魔法、また<闇よ光を征せ>の魔法を無効化。召還された聖獣もなくなります。効果は戦闘終了まで、敵味方かわらず、いっさいの術が無効化され、この術をやぶる方法はありません。

修得レベル 20 消費精神力 60

巫術攻撃系

<靈波動>

完全抵抗が可能です。

敵全体を攻撃

修得レベル 05消費精神力 25

巫術回復系

<我が友を癒せ>

味方の体力を回復します。味方から一人選択してください。

修得レベル 1 消費精神力 18

<我らを癒し給え>

戦闘中に体力を回復します。味方全員に効果があります。

修得レベル 10 消費精神力 100

<彼の苦しみを癒せ>

毒・盲目・麻痺の状態を回復します。味方から一人選択してください。

修得レベル 8 消費精神力 50

操作説明

巫術防御系

<力もて敵を砕け>

味方の攻撃力を増加させます。
味方から一人選択してください。
修得レベル 10 消費精神力 60

<神鎧よ彼を守れ>

味方の防御力を増加させます。
味方から一人選択してください。
修得レベル 3 消費精神力 45

<隼鳥の如く>

味方の移動力を増加させます。
味方から一人選択してください。
修得レベル 14 消費精神力 50

<神盾我ら守れり>

味方の回避力を増加させます。
味方全員に効果があります。
修得レベル 7 消費精神力 100

<勝利我らにあり>

味方の命中率を増加させます。
味方全員に効果があります。
修得レベル 12 消費精神力 100

<邪なる力よ退け>

ステータスを元の状態に戻します。
味方全員に効果があります。
修得レベル 15 消費精神力 150

特殊巫術

<光もて闇を砕け>

術者のレベル以下の魔物はすべて退散出来る。フィールドが<闇>に満たされていた場合、その効果を打ち消す。
修得レベル 9 消費精神力 90

操作説明

召還巫術

<玄武召還>

天河の水も流れ込むと言われる底無し
の谷、帰墟より玄武を招来する呪
法で出現した玄武は1ターン毎に敵
を一体ずつ喰らいます。好き嫌いが
激しく喰えない敵の場合は帰墟に帰
ってしまう。

消費精神力 不明



<白虎召還>

西方の守護神獣、白虎を招来する呪
法で、出現した白虎は1ターン毎に
敵一体に激しい打撃を与える。その
力は<雷よ来たれ>のもつ最大級の
威力に匹敵するとされる。

消費精神力 不明



<朱雀召還>

鳥類360種の長と言われる神鳥、朱雀
を招来する呪法で、出現した朱雀は
1ターン毎にボス以外の敵一体をモ
ンスターレベルの低い順に吹き飛ば
します。

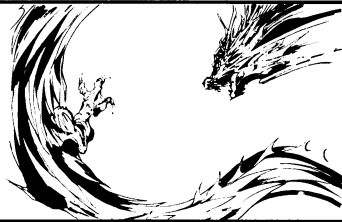
消費精神力 不明



<青龍召還>

東方の守護神獣青龍を招来する呪法
で出現した青龍は1ターン毎に敵全
てを炎に覆う。その火炎は<いでよ
爆炎>の最大規模の威力をにも匹敵
し、さらにその火炎は眼前の異形全
てを焼き尽くすと言われる。

消費精神力 不明



※四聖獣召還の術は、とある聖域で拾った巻物を読んで修得します。さらに読んだ巻物は消えてなくなり、読んだ本人だけが術を唱えられる特殊の呪法と言えるでしょう。巻物は全て一つずつしか存在しません。

操作説明

アイテム

アイテムは冒険を続ける上で欠かすことの出来ない重要なものです。ここではスザクの生まれ育ったオオミで売られている商品とその価格、効果を紹介します。

武器

青銅の広剣(80銖)

青銅製の幅広の剣です。小刀に比べて多少威力が勝る程度です。

小刀(50銖)

刃渡り20cm、全長30cm程度の青銅製の小刀です。

投石器(20銖)

後方支援の出来る点が利点の、木製の投石器です。

防具

鹿皮ノ胸衣(150銖)

その名の通り、鹿皮で作った服で、過大な防御効果は期待できません。

貫頭衣(50銖)

頭からスッポリかぶるタイプの布製の服で、ないよりはマシと言った程度でしょうか。

丸盾(60銖)

丸く型取った木製の盾で表面に鞣した皮を貼り付けて強化しています。

櫛の木ノ小盾(10銖)

櫛の木で作った盾で、四角い形をしています。

道具

お握り(7銖)

この頃伝播していた米でつくったお握りで、体力少し回復します。

滋養の秘薬(10銖)

薬草から作りだした薬で、お握りより体力が回復します。

治癒の秘薬(20銖)

滋養の秘薬とは違う種類の薬草で作られており、解毒やその他のコンディションの異常を取り除きます。



キャラクター

キャラクター

ここではゲーム・ストーリーと密接な関わり合いをするキャラクターを紹介します。



<スザク>

オオミの大巫女、クレナイヒメの息子。神に仕える巫女が子をもうけることは神職にある彼女にとって問題ある事だったため、まじない師、キサラギの元で育てられることとなった。いまだ14歳の少年で、マザー・コンプレックスな一面もある。剣術の腕前も(歳のわりには)見事である。



<オオワシ>

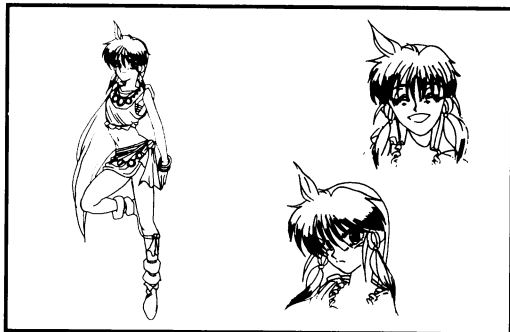
スサノオの末子。28歳、身長180cmでこの頃の人間としてはかなり大柄な部類にはいる。骨太で、がっしりした身体で見るからに戦士だが、平和と情を慈しみ、知性を備えている。イズモからの大使としてオオミにとどまっており、スザクのよきアドバイザーとして、兄として彼の側に身をよせている。

キャラクター



<ツクヨミ>

東北の大国、エミシの女王。24歳、身長170cmほどですらったプロポーションをしている。呪術師としての習慣で身体中に刺青をしている。気が強く、負けず嫌いながら、そんな時でさえ、どこかで冷静な判断ができる女性である。



<イヨ>

16歳、身長155cmの小柄な巫女。少々、発育不全気味に見える。一見おとなしそうな印象を受けるが、実はかなりの情熱家、その力は実際、無限とも言えるほどだが今現在はそれほど多くの奇跡の術を扱えない、未完の大器といったところか。神託の結果、スザクを未来の夫と称している。その正体は実は……？

プレリュード

その日がいっただったのか、正確な記録はない。

また、記録を残す必要もなかった。彼らにとっては、とくに彼にとっては今までの年号や今日を示す呼称さえも意味をなさない。今日この大陸の東方にある海を渡り、白き砂丘を踏み踏めたこの瞬間から、新しい時代が——逃げき神代が始まったのである。

遠く黄風吹きさす騎馬民族の末裔の、特異な装束を身にまとう彼らの中であってひととき目立つ長身の男、名はとうの昔に捨てている。

どこか優しげな瞳がきつく閉じ合わされ、それは感涙をこらえようとする巨人を思い出させた。故郷を追われ、逃亡生活を送ることを余儀なくされた彼らの王として、新しい生活の地を得るだろうという感慨はしばし至福の時を噛み締める喜びに満ちあふれている。彼に従う女達も、それは女としての性がなせるそれではなく、地に足をつけて生きいけることに確かな欲望を感じて、姿態を淫らにさせ、彼の腰にすがっていた。

「王……これから我らはいかに？」

「——スクナか」

スクナと呼ばれた男は王に絶大な信頼をおかれていたようだった。いまだこみ上げる喜びに撃ち震える王のその想発の時間を打ち破りながら、決して胸を貼ることをやめない。

「まずはここを拠点する。我が王国を築き上げるためにな」

王は咎めもせず、視界に入る全ての砂丘を右手で示す。

「民家を襲いますか」

「悪くはない。だが、その考えもそれだけだ。我らの国での失敗は血が見せる猛き力にはやりすぎたこと——悪癖を繰り返しては意味がない」

「では？」

「持ち出した金品をこの土地の人間に分配する」

「？ しかし、それでは……」

王は一歩内地に向かって踏み出しながら、

「それに見あった処遇は受ける。この国を知ってから事を起こしても遅くはあるまいよ」

自信に満ちたその態度は、沈みつつある黄金陽を目にして意気を失いつつあった彼らを鼓舞するに十分である。

スサに徒来してきたあの日から7年、武力制圧という形を取るまでもなくこの土地は新しい王の統治する国としての耐性を強固にしつつあった。

倭国全土を制圧するという大望を持つ一族にとってこれくらいのことは簡単でなければならぬのだが、それにしてもこれは異常なこと。先住の民族と後から入ってきた民族との間に生じるいさかいは歴史上必至であるのに、ここでは先住民族の態度は異常に温かいのである。それには王が自ら示して見せた柔和な態度と、大陸から持ち込んだ優れた文化文明によってなされる部分が大きいのではあるが。

ともに異端の来訪者は浸透したものである。

海を、山を、一望のもとにできる台地に居を構え、王は輝く稲穂の波が風に揺れる様を見て満足もしていた。

「適うならば——」

王として口にしてはならぬ望みながら、ここで一生を終わらせる覚悟もないでもなかった。正妻の間には数人の子供をもうけていたし、なにより右腕たるスクナは彼が口にせぬ秘めたる思いも、上手にこなしてくれる。このままスサに骨を埋めたとして、彼ならば息子を中心にした望みの国家を築いてくれよう。そうでないにしろ……。

昔ほどの積極さを失った彼は、30代の後半にさし掛かるうとしていた。

しかし、そんな彼が再び剣を手にする日が巡ってくる。出来るならば、と避け続けてきたその日、この世のものならぬ異形、ヤマタノオロチの出現！

スサの兵は青銅の剣を手にとって、はるかに絶望的な戦闘を強いられていたのである。

阿鼻叫喚の地獄絵図——この形容はまさしくこのときのために用意されたといっても誰一人疑わない。硬く、あくまで又メと黒光りする獣臭いウロコを前に戦士の剣は刃こぼれし、爛々と光る朱い瞳の前に戦士の矛は震え、そしてチロと誘う双股の舌と唾液に濡れる白牙はいささかの満腹を知らないその臍腑へと容赦なく人々を流し込んでいった

プレリュード

のである。

もはや、作戦などありはしない。

酒に酔わせる？ そのような奇計が通じる相手ではない。酒は空腹を満たさない。満たすとすれば、それは鮮血したたる血肉——王も祖国に伝わる伝承を信じて滅びを選ぶ愚を犯さなかった。唇を噛み締めるその端にこれもまた赤い血が滲む。だが、それはなす術を奪われた愚将の態度ではなく、ひたすら勝機を伺う知将の姿であった。

「火矢を放ていノ」

王の号令が下るや、夜空を焦がす千もの火矢がオロチを襲う。あるはウロコの前にはじかれ、あるは大蛇のいる場所すら届かずに地に落ちて。

だが、それでも矢は放たれ続けていた。間もなく収穫期が近い稲穂の田にノ

ギョオオオーンツノ

なんとも形容しがたい唸り声を上げて、初めてオロチがあとじさる。半ば乾燥していた稲穂に火が着き、山肌に近い一面の田は火の海へと転じていた。火計、まさしく野性の申し子をたじろがせたのは一見猛将としか見えぬ獅子の形相をした王その人であった。

「よいか、そのまま火矢は射かけ続けよノ」

遠くで兵を叱咤するスクナの声を耳にして王は何度も頷いていた。

「誰ぞノ 馬を引けイノ」

「王——オロチはまだまだ弱ってはおりませんノ」

「フン……オオトリか、状況判断がまだ甘いぞ。それでは安心して国を任せられん」

「では父上ならノ 父上ならどうします？ オロチは獣だったから火を恐れた、それだけです。外傷を追わせたわけではありません。このまま追っても……」

「だから甘いというのだ。よいか、オオトリ……確かに奴は火を嫌い、山の方へと逃げた。だがそれでスサの恐怖は根源から取り除かれた訳ではない。他国に逃げたオロチが他の国の王に倒されたとして、そこで我らの立場はどうなる？ 攻め行った所での王はたかがオロチも倒せぬ腑抜けた王よと手痛い反撃を喰おうぞ」

「死んでは何もならないではないですか」

「何も今攻めたとして儂が死ぬと決まった訳ではない。奴がひるんだ今がしとめる好機なのだ」

長男は父の燃える瞳をジッと見つめて、父はその目を良い瞳だと思った。

「見ておくがよい、オオトリ——おまえの父の闘いぶりノ 儂が死んだとてその様を伝えるものがいれば悔いはないノ」

王はそう言って仕えのものがつれてきた馬に一足くると、オロチへと突撃したのである。

「父上ー」

オオトリの声がひときわ戦場に響き渡り、それと同時に王の全身が火につつまれる。兵士のごよめきを物ともせず、王はときの声を上げた。

「炎よノ 汝が敵は我の敵ノ 願わくば神剣「十柄の剣」をもってその力、貸し与え給えノ」

そして数瞬間の間をおくともなく、ヤマタノオロチの巨体は焔に包まれたのである。

「王……御無事で、よく御戻りになりました」

「スクナか……オオトリはどうした？」

「僕は、ここに」

「居たか。見とどけたであろうな、王の姿？」

言葉なく、ただ涙をもって答える我が子の姿を見て彼も目頭を熱くした。

「聞こえるかオオトリ、スクナ……我らを支えてくれる民草の声」

「ははっ……スサの王——スサノオと聞こえますな」

どこまでも胸を張って答えるスクナに漢の笑みを見せながら、

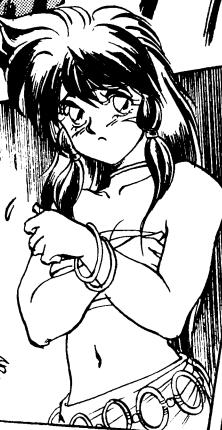
「スサノオ——フム、良き名だ。儂が祖国での名を捨ててもはや10年にもなる——覇権をとった者に名がないというのも問題、よしノ 儂はこれから倭王スサノオを名乗る。そして必ず覇業をなしとげようぞノ」

新たな倭王、スサノオの伝説が、その序曲の幕を上げたのである。

失策

Itsu
FURTA

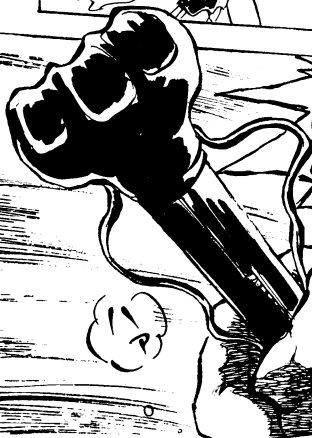
巫女仲間に
「貧弱なムネ」と
バカにされた…。



友人に相談を
してもなかなか
解決しません。

☆ どうしたら
ツクヨミさんの
よーなムネに
なるの？

☆ ☆



舞の若 ビヤ



突然あらわれた
謎のジジイにもらった
妙なアイテムを使い始め、

(1)



毎日10分の
トレーニングで
すぐに効果が！

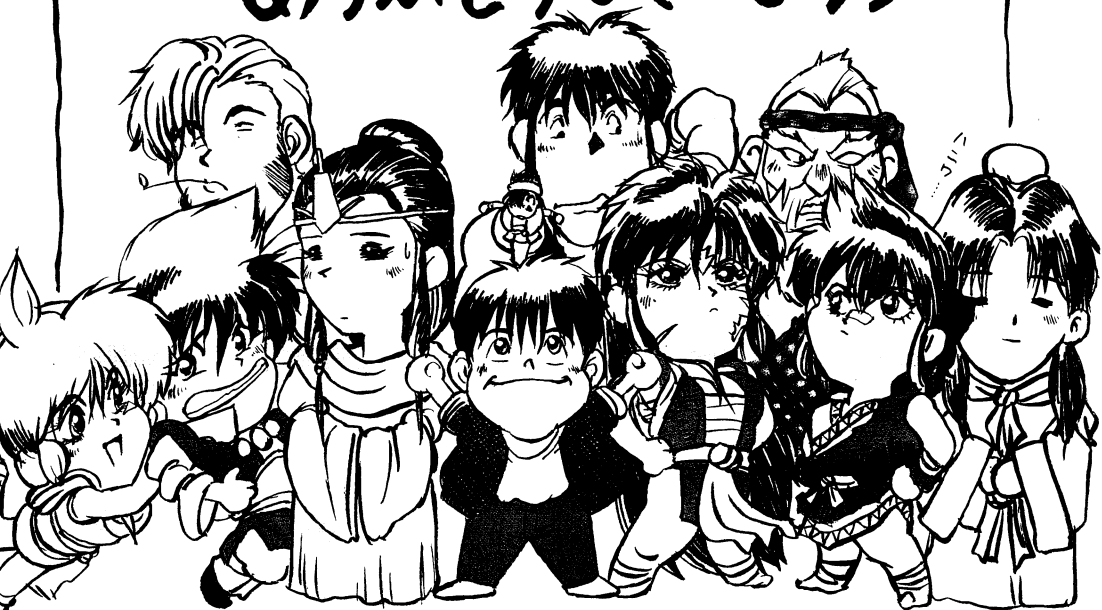


今では誰もが私を
一人前のポディービルダー
として認めてくれます。

ちーっとちがうんじゃないの？

祝!!SUZAKU発売

SUZAKUお買上げ ありがとうございます



皆さんこんにちは。SUZAKUお買上げ、ありがとうございます。僕が
安佐真です。いやーこの作品は僕が原画を担当した初のもので
あり、非常に思い入れのある作品です。古代日本という謎につつま
れた神秘的な世界を表現するには少々すぎる資料と、貧困な僕の
のみよとの壁にはさまれつつ描いたものですが、いかがでしょうか？
月並ですが、ぜひ感想をよろしく!! そりゃもう、たかあぐまで見せし
てもらいますよ、ハイ。今後ともごひいきに!! ウル7チームが出版し
ている会報「ゲーマーズボード」にも執筆しているので、そちらもよろしく!!
それでは、また。

安

アフターサービス

アフターサービス——御注意——

- このプログラム及びマニュアルは個人として使用する他は、著作権上当社に無断で使用することはできません。これらの内容を無断で複製、転用すると法律上の罰則が課せられます。
- 本製品及びマニュアルは予告無しに仕様変更する場合がございますので、あらかじめご了承ください。
- MIDI 音源機器、MIDI ボードなど、本製品以外のものについての御質問はお答えできかねますので、ご了承ください。
- 製品には万全を期して出荷していますが、内容の不良・不足などの御不満がございましたら、当社「SUZAKU」ユーザーサポート係まで御連絡ください。
- ゲームに関する御質問は誠に勝手ながら一切御断りいたしております。
- お客様の誤動作による故障・不良は規定の手数料を申し受けますのでご了承ください。

商品に関する技術的な御問い合わせは

ユーザーサポート専用電話 TEL 03-5394-5565

月～金 午前10時～午後5時まで



ユーザーサポートシート (コピーしてお使いください)

○機種名等できるだけ詳しく記入してください。

■お客様氏名

■お客様住所

■お客様電話番号

■コンピュータ機種名 ()

■拡張メモリ (あり・なし) (型番)

■ RAM ボード

■ EMS ボード

■ディスプレイの機種名 (機種名)

■マウス (あり・なし) (機種名)

■サウンドボード

■ MIDI 音源ボード

■ MIDI 音源機器

■その他の拡張ボード

■症状

■問題にいたるまでの操作

