

歐洲探偵團電子冒險小説

# 魔王の指輪







# Demons Ring

## INSTRUCTION

ようこそ、電子冒険小説「魔王の指輪」の世界へ……  
これから貴方は、この幻想界へ訪れようとしているわけ  
ですが、まず、このマニュアルに目を通してから後に、  
手順に従って、スタートして下さい……。

さて、この世界では、いわゆる世俗的常識はまったく  
通用しない事をあらかじめ申し上げて置きます。なぜな  
らこの世界で必要とされるのは、真の直感だけであり、  
世俗的常識は、その直感を歪ませるだけであるからです。  
又、唯物論的思考も直感の防げになります「生半可な庇  
理屈を人に説いている時間があるのであれば、それを自  
己と語る時間にしなさい」。

それから、冒険を始める時には、このマニュアルの裏  
側に描かれている魔法のシンボルを切り取るなどして、  
肌身離さずを持って下さい……これは万一、悪霊達  
が貴方に襲いかかろうとした時、唯一貴方を守ってくれ  
るものであるからです。(深夜一人で冒険に旅立つのは、  
絶体におやめ下さい。) 御存知だと思いますが、魔王と  
悪霊達を、ディスクに封じ込めたままにして置く為  
に、強力な聖なる封じ込めの魔法「プロテクト」を施し  
てあります。もし、この「プロテクト」を解除し、コ

ピーを取ろうとした場合、おそらく封じ込められた事に対する極度の怒りと憎みに満ちた悪霊達が、それらを解き放った者に対して襲いかかって来る事は間違いありません。

その結果その人がどうなるか？……私には恐ろし過ぎて、とても申し上げられませんし、勿論、いかなる責任も負いません。……

さて、冒険が終了しましたら、再びお会いしましょう。きっと貴方は素敵な冒険談を聞かせてくれることでしょう……では、大いなる神メントウサの祝福があらん事を。





# STORY

デュムリンは一人、暗い森の中にいた。彼が見ているものはしかし、静かに眠っている木々ではなく、彼の立っている所より少し先に見える不気味な家であった。陽がすでに西にかなり傾いているのを、彼の足元より長く伸びている影が教えていた。もうすぐ、悲しげな静寂がこの森にもやってくるのだ…。

彼は、ふと師ロイポスの言葉を思い出す。

「西の山々を越え、北の空にて星々が流れ落ちる場所を探せ。星々と、大地が交わる場所……そこそ魔王サロンの世界、つまり魔界への入口なのだ…」師ロイポスの言葉が消えると、彼は改めて自分に言い聞かせた…。そう、ここが入口なのだ…。

今より半年ぐらい以前であろうか？ デュムリンが羊の世話をしている時、師ロイポスは、彼の小屋へデュムリンを呼びつけた…。(また肩でも凝ったのか？) 師ロイポスは、もうかなりの年である。おそらく70年以上はとうに生きていよう…。

羊たちが盗まれないよう、群のそばに番犬をつなぐとデュムリンは、師ロイポスの小屋へ走っていく。「師よ又、肩が凝ったのですか？」そう言いながらドアを閉める…。「そう、儂を年寄り扱いするものではないぞ」ロイポスは、水晶占いでもやっていたのか、水晶を小屋の中に唯一ある物入れに、いつも通り大切にしまっている最中であった。「実は大切な話があるのだ…」デュムリ

ンの方へ彼は向き直ると指でデュムリンのすぐ左にある丸太の椅子を示し座るよう促し、デュムリンが座ると、彼は話し出した。

「デュムリンよ、これから伝える僕の言葉を心に留めて置きなさい」余りにも大げさに聞こえたデュムリンは、思わず顔がゆるみ笑い出しそうになったが、ロイポスの眼がいつもと違った、何か寂しげなものに見え、気を落ちつけた。

「僕はこれから、いままでお前に話さなかったお前の秘密、そして、これから先、お前がなすべき事について話そう…」そう、ロイポスの言う通り、今日まで一度もロイポスは、デュムリンの出生、両親について、彼がいくら尋ねても彼は重く口を閉ざしたままであった…。が、これから先なすべき事とは…？ デュムリンは、心の底で展開されていく推測をやめた。とにかく聞かなくては。

「かつてここより東に3日、南に4日行った所に、エレミアと呼ばれていた国があった。時の王A、クロウリーは、誠、神に従う正しき王であり、民を愛し、民から愛されていた。国には幸福と活気、笑いに満ちあふれ、まさに理想郷と呼べる素晴らしい国だった。僕もここに隠居する前、エレミアで王の助言者として、王を助けていたのだが……おお神よ、貴方はなぜ、貴方の民を救われなかったのです？ そう、僕がここに隠居してから10数年後、今より20年前、滅ぼされてしまったのだ…。僕がその事を知ったのは、エレミア最後の日より、数日し



てからであった。その日、すでに陽も沈み、あたりも暗く、そして冷たい北風が吹きぬけていた頃、1人の男が訪れた……。男は、戦士であった。エレミアの……彼は儂に言った。『私は、大いなる王クロウリーより貴方様の所へ、この高貴なるお方をお連れする様に命ぜられました』彼は大きな包みの様なものを儂に差し出した。それは赤子だったのだ。儂が赤子を不審ながらも受け取ると、男は眼を閉じ……倒れ……儂はやっと何かのエレミアに起きた事を知った。戦士はその背に6本もの矢をうたれ、もはや流れる血すらも残ってはいなかったのだ。彼が連れて来た赤子をなぜ高貴なお方……と呼んだのか。絹布に包まれた赤子の首には、王の紋章のペンダントがかけられ、そのチェーンには手紙が結んであった。……ロイポスはここまで話すと、自分の懐に左手を入れ、ボロボロになった紙片を取り出すと、デュムリンに読むよう差し出した。ひょっとしたら私の父と言うのは……今にもこみ上げてこようとする何かを押えながら……恐る恐るその紙片を手にとると……読み始める……いささか手が震えているのをデュムリンは感じていた。

「親愛なる我が友、賢者ロイポスよ、おそらく、この手紙が貴方の手に届く頃すでに私とエレミアは失なわれているかもしれません。すでに国の半分は灰となり、残った人々と勇気ある戦士達と共に、なんとかこの城を守っているのです。賢者よ、友よ、あの邪悪なる伝説の魔王サローンが甦ったのです。何故暗黒の時の牢より解き

放たれたのかはわかりません。しかし、邪悪なるそれと悪霊達の軍勢は、今より一週間前に、エレミアの地にやって来たのです。神に従う我々を滅ぼそうと……。おお、神メントウサよ、すでに国を守る為、息子達も含めた多数の戦士、そして民を失ってしまいました。ロイポスよ、私の意志を継げる唯一の生まれたばかりの末息子を貴方のもとへ行かせます。どうかこの子を、神に従う者とし、世界に再び正しき国を築く担い手として下さい。私はこれから、戦いの指揮を取る為に戦士達の所へ行きます。おそらくはこれで……。神メントウサが貴方と息子デュムリンを導きお守り下さいます様に。A. クロウリー」

デュムリンは、小高い丘に立っていた。下には師、そう、いままで彼を育て導いてきてくれた者の小屋と、デュムリンが育て世話をしてきた羊達の群れが、全て見渡せた。それらを見ながら、師ロイポスの言葉が耳に残っていた。

「そうお前は、エレミアの王クロウリーの子デュムリン」ロイポスは、手紙を読み終え、手を震せながら、黙っているデュムリンに話した。「お前は、正しき王の意志を継ぐ唯一の者、しかし、お前が座るべき玉座はもはやない……。儂が、お前に授けるべきものも、もはやない。その全てを、お前は儂より継いだのだ……。お前が



取るべき道はいくつもある。しかし、おそらく儂が今考えている道をお前は選ぶであろう……。さあ、旅立って、魔王サローンと戦い、それを倒すのだ。そして正しき国を築く者となれ。神メントウサを信じ従うのだ。その導きに……………」

「父よ、そして師よ、私は必ず魔王を倒し、正しき国を築きます。」彼はきびすを返すと、細い山道を歩き出した。

時が流れるのは早い。デュムリンが旅立ってから、すでに半年近く……。

デュムリンは今、暗い森の中にいる。彼は彼の目の前にある不気味な家より何かを感じとっていた。（そう、何かがあるのだ）彼は祈りの言葉をつぶやいた。

「神、メントウサよ、私をお導き下さい。」

すでに陽が大きく西に傾き、静かな夜の足音が木立のざわめきとなって聞こえていた。

## 冒険への旅立ち

まず、ディスクが2枚入っている事を確かめて下さい。ラベルに、それぞれA・Bと書いてあるはずですが、この2枚のディスクには、プロテクトノッチ（書き込み防止シール）をつけないで下さい。プロテクトノッチをつけると、冒険のセーブが出来ません。（セーブしなくても良いと言う方はこの限りではありません）

## 旅立ち

- ディスクAをドライブ#1に、ディスクBをドライブ#2にそれぞれセットします。（間違えない様に！）
- 電源を入れ、ディスクをブートさせます。（オートスタートになっています）
- デモがすぐに始まるはずですが、デモが始まりましたら何かキーを押して下さい。いよいよ冒険の始まりです。
- 以後、冒険を中断するまで、両方のディスクは入れたままにして置いて下さい。

注) ディスクの取り扱いには、充分気を配るべきでしょう。データーを読んでいる最中にリセットをかけた後、ドライブのフタを開けると、ディスクが破壊される可能性があります。万一、貴方が不注



意にもディスクを壊してしまった場合には、当社にて、有料修理いたします。(送料共、1,500円/1枚につき)又、初めに申しあげました様に、ディスクには特別な“プロテクト”が施してありますので、コピーは取れません。もし、コピーを取ろうとしたり、“プロテクト”を解除しようとして、ディスクが破壊されてしまっても当社は、交換、修理等には一切応じません!!

## 冒険を楽しいものにする為に

- コンピューターとの会話は、カタカナにて行います。
- 移動は、キタ・ミナミ・ヒガシ・ニシ・ウエ・シタ、だけで行なわれ、何か動作をする時、例えば“ホン  
ヲ　ミル”でも“ホン　ミル”のどちらでも構いませんが、必ず単語と単語の間にはスペースを入れて下さい。
- 持物を見たい時は“モチモノ　ミル”として下さい。
- 何も入力しないで、リターンキーだけ押すと、グラフィック画面から、文字だけの画面に切り替わり、グラフィックの裏に隠れてしまったメッセージ等が、再び確認出来ます。グラフィック画面に戻るには、もう一度リターンキーを押して下さい。

## セーブする事、それが秘訣

- 冒険を一時中断し、後日、中断した所から冒険が続けられる様に、自分の現在の状態を保存する事が出来ません。その時は“セーブ”と入力して下さい。次に1～9まで、自分の現在の状態をどの番号に保存して置くか選びます。
- 保存した状態から冒険を始めたい時は“ロード”と入力して下さい。次に1～9まで、始めたい状態が保存されている番号を選びます。

注) セーブの時も、両方のディスクはそのままにして置いて下さい。別のディスクへはセーブ出来ません！

### そして…。

冒険は、悩み、苦しみ、そしてやっとの事で1歩前進するものです。その時の感激、これこそ、冒険者が冒険をやめる事が出来ない理由なのです。当社では、この冒険のヒントなどの問い合わせは、一切受け付けません。我々は、貴方の冒険に立入るべきではないのです。問題を解く方法……それはいろいろです。例えばA氏のように、黒魔術で死者を呼び出し、答えを聞き出し、C氏のように、魔王に魂を売る代りに冒険を終らせた……。あるい

はH氏のように、ピンセットでCPUを脅迫するとか…  
まあ、いずれにしても、じっくり冒険を続けるのが、一  
番の方法である事は確かな様です。  
それでは、素敵な冒険を……。



原作 遠藤 幸一  
製作 松島 孝晴  
田口 進  
美術 井上 忠信  
協力 心霊現象研究会

●本誌掲載文章の無断転載を禁ず

日本ファルコム株式会社

〒190 東京都立川市曙町1-19-3





