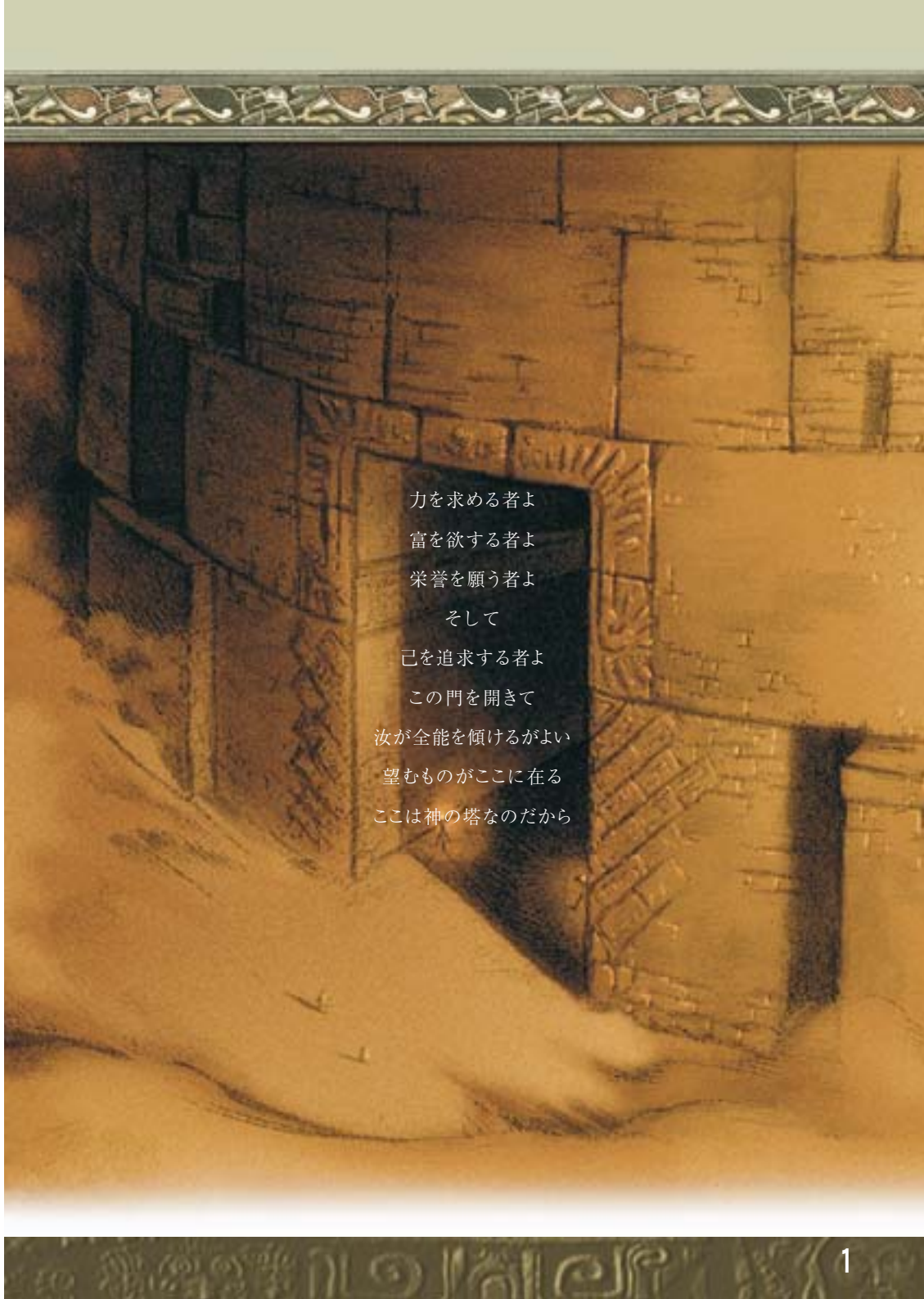




力を求める者よ
富を欲する者よ
栄誉を願う者よ
そして
己を追求する者よ
この門を開きて
汝が全能を傾けるがよい
望むものがここに在る
ここは神の塔なのだから



物語と世界

舞台背景

THE BACK BORN

SUELANG スーラン帝国
GIDIAR ギデア皇国

FATA MORGANA TEMPLUM 神の塔

Ká lua 大砂海カルア
FATA MORGANA 山脈ファタ・モルガナ
TURUCIRE トウルカイア小国

BISQUE ROAD 陶器の通る道
ビスクロード

舞台背景

THE BACK BORN

神の塔

FATAMORGANATEMPLUM

スーラン帝国とギデア皇国の間にカルア砂漠は広がっていた。僅かなオアシスを結び東西の交易を担う道を、人々は陶器の通る道「ビスクロード」と呼んでいた。

交易に係る両国の思感により、カルア砂漠は両国より派遣された官吏の治める自治区となっていた。そのビスクロードからかなり離れた所に、その塔は発見された。

塔の発見は重大なものだった。塔はかなり古いものだったが、それまでに知られていない4大元素を象った紋章など、失われた古代の英知を人々はいま見たのだった。

さっそくスーラン帝国の国教でもあり、勢力を伸ばしつつあるヌビアール教が、その英知を我が物にするために乗り出した。カルア自治区の役人も、黙ってヌビアール教にそれを渡せないと、暗にその調査に乗り出したのだった。発見から10年ほど経過したが、塔内部の巧妙な仕掛けによって塔の全容は未だ明かされていない。

現在、地上5階層目の発掘が行われている。先に発掘の終わった地下部分には、人足として確保された囚人のための監獄とヌビアール教が結成した聖地調査隊の教会が設立されている。

ギデア皇国

GIDIAR

紀元前からの王の血族によって統治されている皇国。他民族を吸収しつつ国土を広げ、エイザル大陸の4分の1を占めるほどになった。

スーラン帝国

SUELANG

カルア砂漠の西に位置する大帝國。属国を含めるとギデア皇国よりも巨大な国家となる。

カルア自治区

Kàlua

もともと人の住まない地帯であったカルア砂漠だが、東西の交易が盛んになるに連れ、点在するオアシス付近に、商会ギルドが簡易宿舎を設置するようになった。それらは闇取引の温床の場となり、スーラン、ギデア共に非合法な交易品の取締りには永らく悩まされることとなった。正しく関税を掛け、不法な物品の流出を防ぐために、両国の間で条約を締結した。その結果、カルア砂漠をカルア自治区として、独立させ、自治区内への交易品の持ち込み、持ち出しに関税を掛け、自治区を運営する資金はそこから捻出することになった。自治区の役人は商会ギルドから推薦され、両国の審査により任命されることになっている。

ビスクロード

BISQUE ROAD

ギデアで作られる陶器は実用品としても十分に価値のあるものだが、スーランより西方の国々では、美術品として高額で取り引きされていた。中でも華やかな色彩の壺や大きな絵皿が好まれていた。ギデア国内では僅かな価値にしかならない代物でも、スーランまで持ち込めば、運送にかかる以上に利益を得られた。また、スーランや更に西方の商人たちの中には、ギデアに直接、買い付けに来る者もいた。

こうしてスーランとギデアを隔てる広大なカルア砂漠に、商隊たちの通る道が形成されていった。点在するオアシスを結ぶこの道は、いつの頃からかビスクロードと呼ばれるようになった。

ヌビアール教

スーラン帝国における国教。降臨した神の子エストを祖とする唯一神教である。基本的には「許し」を教義の中心に据えた穏やかな宗教であったが、その内部は永い時の流れにより腐敗し、他の神を祀る宗教を邪教として弾圧するほどになった。ギデア聖教を快く思っていないようだが、ギデア産の陶器を流通させるため、やむなく手を結んでいる状態である。塔の発見により、カルア砂漠を聖地とする見解を正式に発し、聖地調査隊を派遣するに至っている。

ギデア聖教

多民族国家であるギデア皇国の拡大と共に、土着宗教を取り入れながら拡大した宗教。そのために多様な神を祀る、多神教として編成されて行った。この世の苦しみから解放されるために覚醒することが、教義の核となっている。

土着宗教の神は新たに役割を与えられギデア聖教の神となったが、かつてギデアにより征服あるいは滅亡させられた土地の神は、魔神もしくは怪物、魔物として取り込まれて行った。



ディー

'DEE'

PRESTORIES



PRESTORY



Race: Human
Class: Stalker
Age: 17
Sex: Male

ギデア王国の南西、アスラット文
化圏の出身。
数年前に戦災孤児となり、孤児院
に引き取られる。
孤児院の経営は苦しく、日々の食
料もままならないため、ディーは
持ち前の身軽さを活かし、窃盗な
どで食い繋いでいる。
孤児院の中でも、特にひ弱なモー
ブを何かと気にかけている。
武器は鞭、防具は胸当てと電手。
魔法能力がないため、指輪魔法は
使えない。
器用な指先を用いて、モンスター
の持ち物を奪ったり、罠を解除す
ることができる。

出会い

MOVUE



「ディー、ディー！ ちょっと来なさい」
 孤児院の逞しい賄い婦が、気の弱そうな小さな子を、大きな手で傍らに寄せている。薄紫色の綺麗な髪をしている、耳の長いそのハーフエルフは、顔を半分、賄い婦の太股に埋めていた。
 ディーは、顔に少しだけ幼さの残る青年だった。ぼろの服からのぞく筋肉が、日々の荒さを表している。
 「なんだよ」
 賄い婦に駆け寄り、突っ立った青と赤の髪をがしがしと掻きながら、ディーは無愛想に答えた。
 「今日から孤児院にきた子よ。ヌビアール教の司教様に託されたの。お前が面倒を見なさい。泣かせたら承知しないよ」
 泣かせたら……という言葉が強くと、沢山の洗濯物を片づける為に、賄い婦は孤児院の裏手に消えた。
 ディーは、残されたハーフエルフをぐいと睨んだ。
 「お前、名前はなんて言うんだ？」
 「……」
 「ああ!? 聞こえねえよ。もっとはっきり喋れ！」
 「……モーブ……！」
 モーブは腹の底から絞り出すように答えた。
 「ようしっ。モーブ、おめえは男だな」
 「え？ う、うん……」
 「ならついてこい。これから一仕事だ」
 「シゴト？」
 モーブが不安そうに呟くと、ディーはモーブの耳に、いたずらっぽく小声でささやいた。
 「町外れに來ている商人の、荷を襲うんだ」
 「えっ！ で、でも……」
 襲う。あまりの事に、モーブは思わず声を上げた。
 「シー！ ばか。でっけえ声を出すな。こうでもしなくちゃ、俺達は飢え死になんだ。お前、ちっちゃくて身軽そうだから、どこにでも入り込めるだろ」
 「でも……」
 うつむくモーブ。ディーは続けて言った。
 「商人ってのは悪党さ。貧乏人の足下みやがって。平気さ。このご時世、とがめる奴なんかいねえよ」
 「でも、神様が見てるよ！」
 やにわに顔を上げて、モーブはそう言った。それは意外なほど、はっきりとした口調だった。ディーは少し面食らったものの、やがて皮肉まじりに笑った。
 「へっ！ ……弱い奴等に冷たい神様なんか、知らねえよ」
 「早く来いよ、モーブ。今夜はお前の歓迎パーティーだ！」
 「あっ、ま、まって……！」
 強く晴れた空の下、すたすたと歩き出したディーの背中を、モーブが小走りに追っていった。

大きな戦争が終わって数年後。アスラット文化圏の辺境に位置するこの街では、多くの戦災孤児の救済に、頭を悩ませていた。孤児たちは日々飢えていたが、それは家族を持つ者もまた、同じだったのである。

※ハーフエルフ(半妖精族:妖精と人間との間に生まれたハーフ)

神の塔

FATAMORGANATEMPLUM

「ちくしょう、出せ、出しやがれってんだ!!」

「静かにしているよ、小僧。俺としちゃあ、この砂漠で放り出してもいいんだ。手間が省けるからな」
最初の出会いから、数カ月後の月の夜。ディーとモーブは、カルア砂漠を北に走る四人護送馬車の中にいた。

こうなった原因は、ディーの賭けにあった。日々窃盗を繰り返すも、一向に暮らしは楽にはならず、それどころか、栄養失調や病気で次第に孤児院の仲間が減っていった。そんな現状に業を煮やしたディーは、とある貴族の城をモーブと二人で襲い、結果として捕まってしまったのである。モーブが逃げる段取りを誤ったのだが、ディーは成り行き上、モーブを責められずにいた。



ひとしきり騒ぎ暴れたディーは、ふてくされたように横になって、やがて何も言わなくなった。モーブはその傍らでひざを抱え、ディーの様子を心配そうに見ている。

ディー達の他には、女が一人座っていた。ローブとフードを深く身に纏っているため、容姿が判然としないが、フードの下に見える、細いあごの輪郭と、流れる芳香が、大人の女性であることを証明していた。それはいわゆる、男を魅了する類のものだったが、ディーはただ「けっ女臭い」の一言で片づけていた。

モーブはディーに聞いた。

「ねえ、ディー。これから、神の塔ってところで、ロウドウさせられるんだよね」

「ああ」

「この先……どうなっちゃうのかなあ」

その、ぼうっとした口調に、ディーは答えなかった。だが、ローブの女が薄く笑った。

「な、何がおかしいんだよ」

モーブは言った。

「のんきなものね、と思ったのよ」

一拍おいて女は言った。

「ぼうや。これがかぼちゃの馬車でないことは判っているわよね」

少しむすっとしたモーブを見て、女は更に微笑して続けた。

「このまま行くと2、3日後には、素敵な場所へ到着するわ。一日に一度の食事。夜明けから日が暮れるまで遺跡の発掘作業。そんな暮らしが一生続くの」

「一生？ まじめに働けば、許してもらえらるって聞いたよ」

「ほほほほ。お馬鹿さんね。そんなの気安めではないわ。あの塔は国の厳重な管理の元にあるの。そんな簡単に出て貰えるわけがないでしょ。脱走したとしても、この広大なカルア砂漠を、十分な装備も無しでどうやって抜けるというの」

「いまだかつて、神の塔から逃れた者はいないわ」

女の言葉に、モーブは激しく落胆した。一方ディーは、相変わらず無然と寝っころがっている。



妖炎のメルメラダ

MERMELADA

しばらく沈黙が流れた。夜の砂漠は冷気と静寂の世界。瓦礫を踏む車輪の音だけが響いている。

「ねえ、どうして遺跡の発掘なんかを国が厳重に管理しているか。気にならない？」

今度はロープの女から口を開いた。

「国が物事に力を入れる理由は、いつでも一つしかないわ。利益のためよ」

女はディー達へ、歩み寄るようにして言った。

「じゃあ神の塔にある利益って、一体何かしら」

「何が言いてえんだよ」

女の物言いに、ディーはうんざりした。

「うふふ……」

女が窓の外に目を止めた。砂漠を背に、天を貫く建築物が近付いてくる。神の塔だった。

「……財宝があるのよ。それもとてつもなく大きな。

ただ、塔には謎や罠が多くて、まともな宝は見つかっていないそうだけど」

「じゃあ、財宝があるって確証は？」

眉唾めいた話を聞く顔をして、ディーは尋ねた。

「今の所、塔に残された文献からしか、財宝に関することはわかっていないわね。でもね、それがなくて、どうして古の民は、あんなに巨大な塔を建てたのかしら」

その言葉につられ、ディーはなにげなく馬車の窓の外を見たが、その瞬間、ディーの視線は神の塔に釘付けになった。

確かにそれは、巨大な建造物だった。根は、一つの街より巨大。しかも頂点は、雲よりも高く霞んでいる。塔を渡る風の唸りが、魔獣の咆哮のように響き渡り、姿と相まって、底知れない威圧感を生み出している。

ディーはこんな塔を、未だかつて見たことがなかった。街の監視塔としても、監獄塔としても巨大すぎる。なるほど女の言う通り、昔の人間はいったい何の為に、こんな巨大な塔を建てる必要があったのか。ディーには判らなかった。

（神の塔……神のための塔。本当にそうなのか。財宝が本当にあるとすれば、今の暮らしかから逃れることができる……）

やがて、埃にまみれた馬車を、塔の錆付いた金属製の大門が見下ろした。護送人が手綱を引くと、馬車馬は長旅に疲労した鳴き声を一つ発して、停止した。

馬車は、神の塔にたどり着いた。



「おい、降りろ」

護送人がディー達に荒々しく命令した。三人が馬車から降りると、門番が、大門を開け始めた。鋭く甲高い開錠音が数回鳴り、ゆっくりと、塔の中が見えてゆく。一陣の砂煙が、大門の動きに応えるかのように舞い、その場の全てを覆って、門から塔の中へと消えた。

「ここがお前達の墓場だ。惨めな死に様にならないよう、しっかりお務めするんだな」

「あら、それはお断りね」

「なに？」

女は唐突にそう言うのと、両手で輪を形作った。

「……汝、いかな理由で我が束縛を看過するか。答えよ、妖炎！」

その言葉が終わった瞬間、女の手枷が白く発光し、ぼろりと崩れた。女は魔法使いだった。それも、封印つきの手枷を、いとも簡単に外せるほどの。

「あーあ。自慢の白い肌に、くっきりと跡が残っちゃったわ。ねえ、これ、目立つかしら？」

「きつ貴様!!」

門番が長槍を突きつけると、女は笑みを浮かべ、両腕を真横に突き出した。

「地に依りて、世の誕生を見し者よ。汝が力、その破壊の力、昇華の時は来たり！」

女の手のひらが青と緑に燃え上がる。そして呪文が終わると、それは戒めから解き放たれたように、周囲に爆炎を作った。

爆音。門番や護送人と共に、ディーとモーブは一瞬にして吹っ飛ばされた。モーブは頭を強く打ち、気を失った。ディーは、すぐに気絶はしなかったものの、全身に痛みを感じ、立ち上がることが出来なかった。

「ふっ。やっとここまで来たわね。この大門はそう簡単に通れないと聞いたから、まったく苦労したわ」

ロープをすっきり取り去り、悠然と立っている女の姿が、ディーの網膜に飛び込んできた。弓のような身体をしなやかに構えている。きつい眼の形。ばさっと短く切られた黒髪は、美しく青く艶がかかっている。

「……て、ためえ一体、何者なんだ……」

ディーはふしぶしの痛みをこらえ、やっとのことで声を絞り出した。

「あら、元気のいいこと。……私の名はメルメラダ。妖炎の魔術師って言う人もいるわ。この塔の財宝を頂きに来たの。覚えておいてね」

「くそっ……ふざけた……ことを……！」

メルメラダの笑い声が、塔に反射してこだまする。

「モーブ……大丈夫か？ ……メルメラダ……忘れねえぞ……くそっ……」

爪を地にくい込ませ、立ち上がろうとする努力もむなしく、ディーはとうとう意識を失ってしまった。



クレール

'CLARE'

PRESTORIES



PRESTORY



Race: Elf
Class: Summoner
Age: 15
Sex: Female

スーラン帝国の属国、トゥルカイア小国の出身。
幼少の頃、ある事件がきっかけで修道院に入る。
そこでの辛い修行にも何とか耐えていったが、自らを委縮させているためか、能力の開花は見られない。
唯一サフィージュだけが、心を開ける存在である。
武器は杖、防具はローブと腕輪。攻撃力と防御力は低い、魔法能力は高い。
条件が揃うと精霊召喚などが行なえるようになる。

夢

ANIGHTMARE



巨大な月が、少女の眼前にかかっていた。その光は冷ややかに、少女を照らしていた。
少女は、月を見上げていたその瞳をゆっくりと己が手に落とした。
少女は目を疑った。
月光に照らし出されたそれは、鋭利に伸びた銀色の爪だった。その爪にまわりつく真紅の液体……。
「……血?!」
滴る液体の先には、息も絶え絶えになった母の姿があった。
「お母さん!」
胸を朱く染めた母は、苦痛をこらえながら何かを訴えようとしていた。だが、息が零れるだけでなかなか言葉にはならなかった。
月を背にして、少女の顔が闇に沈む。それでも瞳だけは青白く光を放っていた。
母は零れる息を押さえながら、言葉を絞り出した。
「……クレール……自分を……責めないで……。すべては……クレールの……血が……クレールは……悪く……な……」
言葉がとぎれ、母は動かなくなった。
「私……私が……殺したの……?……お母さんを……」
ただ言葉だけが空気となり、彼女を取り巻く。
「私が殺した……の……?」
張り付けられた情景が永遠に思われた。
しだいに恐怖だけが大きくなり、その場の空間を包み込んでいった。
「私が殺した……」
その言葉に呼応するように、月は突如として光を閉ざした。暗闇に押しつぶされ、絶望を感じながら少女の意識は遠のいていった。

クレールとサフィユ

CLARE AND SHPHIRE



「…………!!」

少女はベッドの上で跳ね起きた。荒げた息を少しずつ整えながら額に吹き出た汗を拭いた。そして恐る恐る自分の手を見た。

白く細い指、丸い桜色の爪をもった右手がそこにあった。ほうっと息をつき、窓に目をやると、窓から見える円い月は仄かに地上を照らし、闇を和らげていた。

(また、あの夢……)

震えは止まらなかった。このまま目を閉じると、夢の映像がまた見えてしまう気がした。

再度深くため息をついた後、少女はベッドから抜け出し、中庭の芝生へ行き腰を下ろした。

「クレール。そこにいるのはクレールなの？」

不意に背後から声が聞こえた。

「サフィユ……」

サフィユはクレールの傍らに寄り、腰を下ろした。

「また、夢を見たのね……」

サフィユはぼつりと言った。

「ええ……」

あの時のことが夢であったなら、どんなによかったろうと、クレールはもう数え切れないくらい思った。

先祖代々受け継がれてきた、彼女の中に宿る不思議な力。クレールは、その呪われた力をそれと知らずに解放してしまった……。

クレールと母の骸が発見されたとき、村の者は獣の仕業として片付けた。……だが自分だけは真相を知っている。それを打ち明けられない自分、そして何よりも、自分の呪われた力とそのために死んでしまった母。

クレールの小さな胸には余りある事柄が、クレールを押し潰そうとした。

絶望と恐怖で言葉を失ったクレールは、父に疎んじられ、僧院に預けられることになったのだった。

「ねえ、クレール。わたし、思うんだけど……。きっとクレールのような苦しみを背負った人のほうが、強く優しい人になれるんじゃないかなって。」

クレールは、親身に接してくれるサフィユにすら、真相を打ち明けられないでいた。

「誰でも苦しみや悲しみを持っているわ。それを乗り越えた後、その苦しみや悲しみの分だけ、人に優しくできると思うの。」

クレールの沈んだ表情を見て、サフィユは話題を変えた方がよいと感じた。

「くすっ。どうしたの、クレール。せっかく巫女に選ばれたんじゃないの。明日は神の塔へ旅立つのよ。そんなことじゃ、いけないわ」

「サフィユ、あたし、やっぱり巫女には向いてない。サフィユの方がよっぽど……」

「待ってちょうだい。そんな情けない顔しないでよ。落ちたあたし達が馬鹿みたいじゃない」

「そうじゃないの。私はサフィユのように、呪術の力もない。おちこぼれなもの」

「クレール。貴方は誰にでも好かれる、大事な資質があるわ。呪術の力はなくても。神様にお仕えるには、十分すぎるほどの優しさがある……」

「サフィユ……」

「巫女様には深い考えがあって、あなたを選んだのよ。さあ、もう寝ましょう。明日は早いわ。100日間の修行の旅は、楽じゃないわよ」

サフィユは微笑むと、自らの寝室へ行って行った。「ありがとう、サフィユ……」

クレールは寝室に戻った。

まどろみの中で彼女の頭に浮かんできたのは、いつかの森の出来事だった。

森と老婆

AN OLD WOMAN AND FAIRIES

その日、クレールはいつものように薪を集めに森へ出掛けていた。あまり良い薪が見つからず、普段は奇らないこの森へと歩くうちに、微かに声が聴こえて来るのが感じられた。それはやさしい歌声だった。

クレールはその歌声をつきとめたいと思った。声のする方へと森の中を少し進むと、下草の茂みに突き当たった。その茂みの向こうから歌が聴こえてくる。

クレールは草の影から、そうとう首を出して向こう側を覗いてみた。

そこには身なりの良いエルフの老婆が座り、歌っていた。その周りに小さな影が幾つか、ゆらゆらと漂っていた。最初、クレールにはそれが蝶に見えた。しかし、じっと見ているうちに、それは別のものであることに気付いた。

「あれは妖精だ……妖精って本当にいたんだ。」

そう思ったとき、老婆はクレールの気配に気付いたようだった。



「そこに誰か、いるのかい？」

老婆の声にクレールは驚き、首を引っ込め身を堅くした。

「こっちへおいで。お前さんも、ここであたしの歌を聴かんかね」

その優しい口調に、クレールはゆっくりと立ち上がり、老婆の方へ近付いていった。妖精たちはクレールを警戒し、老婆の後ろに隠れてしまった。

「お邪魔をしてごめんなさい。わたし、クレールって言います。……その、お婆さんの歌に誘われてここまで来てしまったんです。すると、お婆さんの周りに妖精の姿が見えたもので……」

老婆は微笑みながら頷いた。そして後ろを振り返り、妖精たちに言った。

「お前たち、隠れてないで出ておいで。この娘さんには、お前たちの姿が見えるそうだよ。優しい女の子だよ」

老婆の陰から一人、妖精が顔を覗かせた。続いてもう一人。クレールに害意のないことを知ると、妖精は安心してクレールの前に羽ばたいて出てきた。一人の妖精が、しばらくクレールの周りを調べるようになるくると回った後、クレールの頭に飛び乗った。それにつられて他の妖精たちも、肩や掌の乗り心地を試すように周りに集まってきた。

「クレールと言ったね。お前さん、妖精たちに気に入られたようだよ」

老婆は目を細めてその様子を見守っていた。

「妖精はね。普通の者には見えないんだよ。仲よくなれる者はもっと少ない。お前さんはよい資質を持っているようじゃ。きっと素晴らしい巫女になれるよ」

「そんなことはありません。巫女の修行ならもう何年も続けていますけれど、わたしは一番のお荷物で、託宣も呪術も、まだ何もできないんです」

「ゆっくりと憶えてゆけばよい。人はそれぞれに、合った速度で成長するのが一番なのじゃ」

そう言われて、クレールはほっとした気持ちになった。同時に、かなりの時間が経過していたことに気付いた。

「お婆さん、今日はどうもありがとうございます。いろいろと教えてくださって。御用の途中だったので、これで帰ります。また、ここに来てもいいですか」

「ああ大歓迎じゃ。なあ、お前たち」

老婆は笑みを浮かべながら、妖精たちの方に目を向けた。

「クレール。また来てね。」

「こんどはお歌を聴かせてよ。」

妖精たちはクレールにすっかりなついていて、老婆と妖精たちに別れを告げ、クレールは村へ戻って行った。その後、クレールは森へ出掛けるときは、必ずこの森へ立ち寄り、妖精たちと一緒に歌ったりお話をしたり、楽しい時間を過ごすようになった。けれども老婆とは、その時以来会うことはなかった。

なかなか寝つけないクレールは、何度も寝返りを打ちながら、夢と現つを行き来していた。今度は、眼前に浮かんだのは昼間の月の儀式だった。

月の儀式

A CEREMONY OF MOON

聖堂には、無数の蠟燭が灯っていた。左右に尼たちが蠟燭を手にとって立ち、聖歌を歌っている。祭壇の上には、数人の尼僧を従えた老婆が立っていた。腰は完全に曲がり、白く高貴な身分の証のヴェールを顔に垂らしている。彼女が暁の巫女だった。本来ならば、ごく一部の高等尼僧以外は、彼女と顔を会わす機会はなかった。

絨毯の敷かれた中央の道を行く、数人の若い尼の中にクレールやサフィユも混じっていた。この中から、次の巫女が決められることになっていた。

候補者が巫女の前に整列すると、聖歌は終わった。祭壇に掲げられた大きな燭台に火が灯され、巫女の付き添いの尼僧たちは、神に奉じる舞いを始めた。クレールは、初めて見た巫女の姿や尼僧たちの舞いに心を奪われていた。

老いた巫女の声が聖堂に響き渡った。



「一族の者たちよ、皆、心して聞かれよ。わたしはもうすぐ散り逝く時を迎える。一族の習わしに従い、これより、我が跡を継ぎ、神の心と、教えと、その力を継承する人物を指名する。これは信心と、呪術に長けた者を、厳正なる審査にて選別したものである。

私の後を、その道を継ぐ者の名は……」

巫女は手に持った杖を高くかざした後、ゆっくりと振り下ろした。

「クレール。

汝を巫女として我が後継と定める」

杖の先は、クレールに向けられていた。

その名を聞いたとき、誰もが我が耳を疑った。確かにクレールの人柄は万人の認めるところであった。同時に、呪術の力がないことも知れ渡っていた。彼女には厳しい巫女の務めを果たすことは出来ないと、誰もが思った。

周囲の困惑をよそに、巫女は続けた。

「古の習わしに従い、暁の巫女となるクレールには100日間の修行の旅を課す。遥か東の地に赴き、神の塔へと旅立つのだ。その従者にはサフィユ、汝を任命する」

誰もが呪術に長けたサフィユを巫女に押すであろうと思っていた。聖堂は静まり返った。

「神の塔にて修行を終えたとき、月の儀式の完了とする。その後直ちに太陽の儀式をとりおこなう。」

一番我が耳を疑ったのは、他でもないクレール本人であった。なぜ自分が選ばれたのか。

巫女は手招きをしながら言った。

「さあ、クレール。近くへ寄りなさい」

クレールは言われるままに巫女の側に行き跪いた。

「暁の巫女さま。なぜ、わたしなどが……」

巫女は自分の顔を覆ったヴェールをめくりあげた。

そこにあったのは、いつか森で出会った、妖精と歌っていた老婆だった。

「クレールや。本当に、久しぶりじゃ……」

「お婆さんが……暁の巫女とは、思いませんでした」

「これ！ 暁の巫女に対し、お婆さんなどと無礼ですよ」

お付きの痩せた尼僧が、クレールを叱った。

「いいのじゃ」

巫女はその尼僧を制止すると、クレールの手をしっかりと握って言った。

「クレール、お前さんには、いずれ色々と言いつつもりでいたが……もうわたしに残された時間は少ないようじゃ。」

「そんな……お婆さん……」

「これも運命……そして、お前さんが暁の巫女に選ばれたのも、な。人にはそれぞれ役割というものがある。最後にこれだけは、伝えておきたくてのう。」

クレールは巫女の、骨張った手を握り返した。

つい昼間の出来事であるが、もう遠い昔に思われた。

「どうしてお婆さんは、わたしなどをお選びになったのだろう……私の中には……恐ろしい力が眠っているというのに……」

クレールは窓の向こうに見える月に目をやった。優しく、その光でクレールの頬を濡らしている。

「恐ろしい力……」

「神様……貴方はなぜ、わたしにこのような力をお与えになったのですか……」

PRESTORIES



キエン

'QUIEN'

PRESTORY



Race: Unknown
Class: Fighter
Age: Unknown
Sex: Unknown

記憶を失っており、一切が不明。
武器は剣、防具は鎧と盾。
攻防のバランスも取れ、魔法能力も十分にある。

混沌

CHAOS

闇を見ていた。永い間……。
ふと、
遠くから自分を呼ぶ声が聞こえたような気がした。
声は、
闇の外から聞こえてきた。
そうだ……この闇から、抜け出さなくては……



覚醒

AWAKE

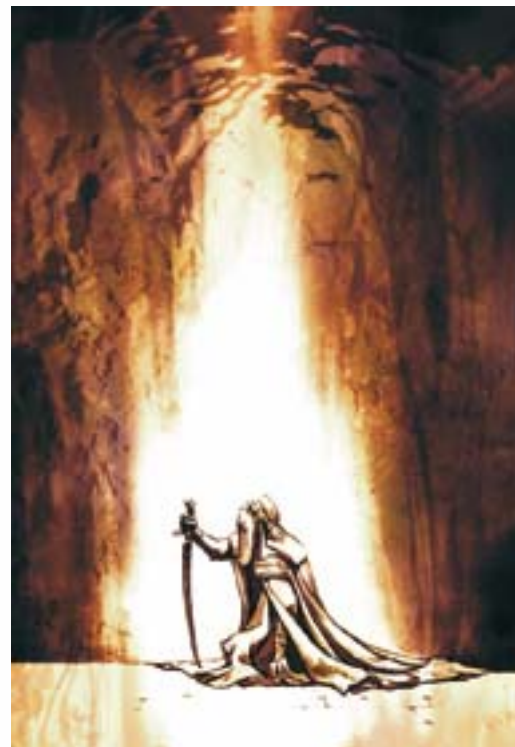
頭が割れるように痛む……額に手をやると、赤く熱い液体が掌についた。
意識を失っていたらしい。
まだ痛みの残る頭をゆっくりと持ち上げた。
壁に取りつけられている頼りない照明が、やけに眩しく感じられた。
明かりに眼が慣れるのを待ち、ぼんやりと辺りを見回してみた。
ここはどこだ？ 何故こんな怪我を？
額の血を拭いながら、それまでの事を反芻しようとした。



記憶

RECOLLECTION

そうだ。自分は逃げ出して来たのだ。何から……？
激しい頭の痛みに遮られ、それ以上のことは思い出せなかった。
怪我の原因だけではない。自分の身の上ですら、記憶になかった。
汗がこめかみを伝って流れた。



自分は……誰だ？



メルメラダ

'MERMELADA'

PRESTORY

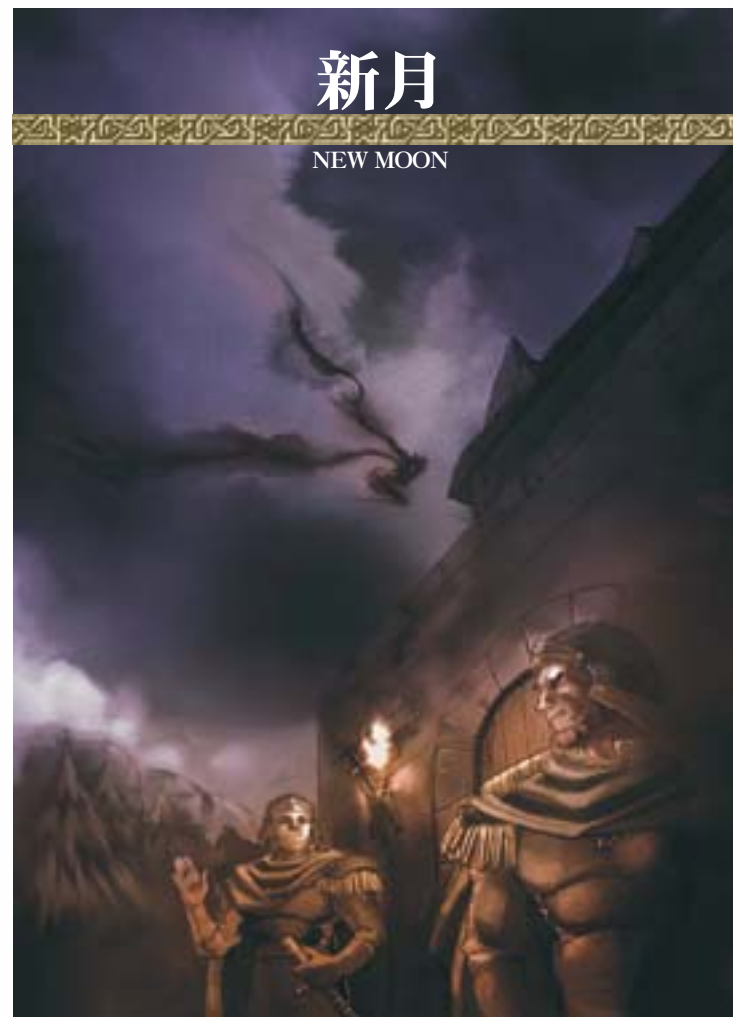


Race: Human
Class: Sorceress
Age: 22
Sex: Female

スーラン帝国よりも西方の国の出身。
妖炎の魔術師という異名を持つ女盗賊で、使い魔を従えているときもある。
神の塔へ現われたのは、輝玉板という財宝が目的らしい。
武器はマフラー、防具はビスチェと手袋。
攻撃力も魔法能力も高い。
条件が揃えば精獣を召喚できる。
また、器用な指先を使えば、モンスターを持ち物を奪ったり、宝箱の罠を解除することも可能。

新月

NEW MOON



新月の夜。高い塀に囲まれた館があった。門の前には守衛が二人、張り番をしている。館から、松明を持った男が一人近づいてきた。
「交代だ」
「へっへ。待ってたぜ。今夜は冷える。気いつけるよ」
「ああ、お疲れ」
松明を受けとった男が館へ戻って行く。
その時、黒い影がはるか頭上をかすめたことに、気付く者はいなかった。
黒い影はふわりと中庭に舞い降り、闇に溶けていった。

密約

THE MALICIOUS CONTRACT



赤い絨毯が敷かれた部屋には、まだ明かりが灯っていた。

壁には大きな肖像画が掛けられている。赤い軍服と三筋の金鎖の肩章が、爵位を持つ人物であることを語っていた。派手な飾りを付けた帽子の下には、片眉をしかめ、金で装飾された片眼鏡を頬に乗せた、初老の男の顔が描かれている。

それと同じ顔の男が、息を潜め、一層眉をしかめて木箱を覗き込んでいた。

「これほど純度が高く大きなものは滅多に見つかりません」

僧衣をまとった痩せた男が、骨張った手を揉みながら言った。

「発掘されたものは、遺跡の謎に関するもの以外でも、全て本部に報告することになっております。報告されたもののうち、本部が引き取りに来るのは宝石や貴金属の類ばかり。調査と称して、彼らは塔を食い物にしているのです」

片眼鏡の男は、視線を僧侶に移した。

「それでお前も、これで一稼ぎしようと思ったのだな」

「め、滅相もない。お館様が宝石の蒐集家であることは存じております。本部に徴収されてしまうより、お館様のご自慢の一つに加えられた方が、石も本望かと……」

「ふふふ。物は言いようだな。お前の理由がどうであれ、僕はこれが気に入った。この輝き……大きさ、透明度。輝晶石の中の輝晶石というに相応しい。確かに、教会の手に委ねるより、僕の手元にある方が、この石も輝く意味があるというものだ。さて、後はこれをいくらで僕に譲ってくれるかだ」

「お館様のお気の済むように」

「これを教会に知られぬように僕のところへ運ぶには、相当な金を使ったことだろう。確か、お前は以前、司祭になりたいと申しておったな」

片眼鏡の男は、木箱を机に置く膝の上で両手を組んだ。

「塔の発掘は行き詰まっていると聞いている。それに加え、今の司祭に醜聞でもあれば、お前に司祭の冠が回ってくるのではないか」

「お館様……」

「僕の手の手を前にお前へ貸し与えよう。お前の夢をかなえることくらい朝飯前の連中だ。お前は司祭となり、塔発掘の指揮をとるがよい。僕は出土した宝飾品の一部をもらおう。悪くないはずだが」

「お心遣い、ありがたうお受けさせていただきます」

黒い取引が成立した。その時だった。

魔刻

THE VIVIOUS HOUR

蒙昧なる輩よ、その輝晶石は過ぎた物と知れー

急に発せられた声とともに、燭台の炎が大きく揺れた。突然のことに、男達は辺りを見回した。だが、部屋には二人の他には誰もいない。

再度声が聞こえた。

ー輝くものは輝きの下へ。闇のものは闇の下へ。そしてー

暖炉の薪が、ぱちりとほじけた。

ー炎は我が下へ。集え、煉獄の炎よ！ー

赤く燃えていた暖炉の火が紫色となり、そして青く変わった。その中から、黒い影がゆらりと現れた。

黒い影は、片眼鏡の男を押し除けると、机の上の木箱を掴んだ。

驚愕のあまり動きが止まっていた片眼鏡の男は、倒れた途端に我に返り、裏返った声で助けを呼んだ。



始動

IGNITION

門の前には黒塗りの馬車が停まっていた。その脇に長身の男が立っている。足元には守衛が二人転がっていた。

館から出てきたメルメラダに、長身の男は会釈をした。

「お迎えに上がりました。定刻通りですな」

「こちらはすっかり終わったわ。お前は？」

「はい。私の方も準備は滞りなく。後は実行に移すのみです」

男が促し、メルメラダは馬車に乗り込んだ。

「やはり、あの神官は輝晶石とともにここにいたわ。これで手札は揃ったわね」

馬に鞭をくれながら、男が答えた。

「明日にも私に、塔内教会への赴任が決定さ

れることでしょう。これであの厳重な塔に潜入を果せます」

「お前が神官とはね。悪魔が腹を抱えてひっくり返るわ」

メルメラダは、手に入れたばかりの輝晶石を掌の上で転がしながら笑った。

「あの塔には、確かに秘密があります。遙か昔に、あれ程の巨大な塔を建てる技術だけでも驚嘆に値します。しかもそれには、失われた古き魔術が関係している……」

「これまで欲しい物は何でも手に入れてきた。今度は神の塔と、そこに眠る秘法。これを手に入れることができるのは、私しかいない。必ず手に入れるわ。必ず……」



「もっ、者ども、出合え！ 出合えいっ!!」

得物を手にした男達が、ばらばらと部屋に雪崩れ込んできた。

真っ先に飛び込んできた男が、青白い炎に包まれた黒い影を認めると、怒声を上げた。

「何奴！ ここをダミドフ様の館と知っての狼藉かっ」

黒い影は再びゆらめくと、ゆっくりと歩み出た。

「そんな名前は知らないわ。私が追ってきたのはこの輝晶石。貴方、知ってるかしら。輝晶石にはね、計り知れない魔力があるの」

炎に照らされて、緩やかな体の線があらわになる。短く切った黒い髪。艶のある紫の唇。切れ長の目。その瞳の奥に燃える、青白き炎。

「お、お前は……妖炎のメルメラダ!!」

誰ともなく、声上がる。黒い影は口の端を上げた。

「こんな片田舎でも、私のことが知られているとは、光栄ね」

一人の男が、剣を構え直した。

「ふ、ふざけるなっ」

構えた剣を前に、男はメルメラダに向かって突進した。しかし、切っ先はメルメラダを通り抜け、空に弧を描いた。思い切り剣を振ったため、男は勢い余って不格好に倒れ込んでしまった。

「どうしたの、それで終わり？ じゃあ、今度は私の方から行かせてもらわ」

メルメラダは掴んでいた木箱から輝晶石を取り出すと、それを頭上に掲げた。

「輝きの石よ。我の命に従い、輝きの流れを一つとし、真の姿を呼び覚ますべし」

呪文が終わると石はまばゆい光を放した。光はまるで生き物のようにうねうねと動きだし、やがて青白い大蛇となった。

「ふふ。輝晶石は単なる宝石ではないわ。こうやって使われるためにあるの」

光から生じた大蛇は、次々と男たちを襲って行った。



ガラハッド

‘GARAHAD’

Race: Human
Class: Scholar
Age: 30
Sex: Male

ヌビアール教に属さないもぐりの学者。
塔について調べまわっている。
慌て者なので、いつも失敗ばかりやらかしている。

サフィーユ

‘SAPHIRE’

Race: Elf
Class: Elementaler
Age: 15
Sex: Female

クレールと共に寺院で巫女になるための修行をしていた。呪術の能力が高く、次期巫女候補No.1であった。クレールが巫女に選ばれた後、クレールの百日巡礼に付き添うことになる。



モーブ

‘MOVUE’

Race: Half Elf
Class: Stalker
Age: ??
Sex: Male

ディーと共に孤児院で暮らしていた。耳長のハーフエルフ。気が弱く、何かとディーに頼りながら生活してきた。シャイドフ公爵の城での盗みに失敗し、ディーと共に塔の発掘の人足として、牢獄に送られる。囚人護送馬車が塔の前でメルメラダに破壊されたあと、行方不明になってしまう。



ザノン

‘XANON’

Race: Human
Class: Minstrel
Age: 27
Sex: Male

神を題材とした曲を奏でる吟遊詩人。どのような目的で神の塔へ来たのかは不明。



属性について

TheAttributes

この世界に棲む魔物達は、それぞれ属性を持っています。属性は火・水・土・風・幻・雷・聖・邪の8種に大別できます。彼らの力に対抗するには、彼らの持っている属性への抵抗力をつけなければなりません。また、水の魔物は火に、風の魔物は土にというように、魔獣が弱点とする属性もあります。抵抗力や攻撃力は、秘術師や武器屋でジンを払えばつけてもらえます。武器につければ攻撃力に、鎧や衣につければ防御力になります。

火精:あらゆる物を灰に変える力。また、生命を温め活性化する力。それが火です。殺傷を目的とした魔法は、火に依存している場合が多いようです。火の加護を得た者は、大概の攻撃魔法に対抗できるでしょう。汎用性は高いですが、頭の良いモンスターは、わざと火を使わないケースもあります。過信は禁物といえます。

水精:全ての生命力の源になる力。それだけに、よこしまな水は、簡単に生命を破壊します。水に棲む魔獣は、大概この属性を持っています。水に潜る必要がある場合、是非とも水の抵抗力をつけてください。息のできない水中は、ただでさえあなたを拒む代物なのですから。

土精:物質の力は、この土に依って成り立っています。土に加護を得た者は、剣の力や巨人などを恐れる必要がなくなるでしょう。また土の力は、火や風の魔獣に効果的です。土は全てを抑えつけ、鎮め、全ての生命の故郷となります。

風精:全てを運び、全てを吹き飛ばす力。それが風です。難敵である空飛ぶ魔獣は、大概この属性を持っています。また、風の魔法は、火や水の効かない魔獣に対して、高い効果を持ちます。疾風は、どんな剣よりも鋭利な刃物に生まれ変わるでしょう。

幻影:未だ解明はされていませんが、人間の世界とは別の空間が、確かに存在するようです。そこから来た者達は、人間の常識とは違った力を持っている為に、人間を惑わせ、時には死にいたらしめます。幻影はそうした者達に対抗するため、魔術師達の長年の研究によって生み出された力です。

雷妖:火より強く、水よりも純粋で、大地と対をなし、風を別つ力。それが雷です。その圧倒的な破壊力は、生命を必ず死にいたらしめます。ただし、人間にとってはあまりに強大すぎるが故に、全てをコントロールするには至りません。雷妖の力を持つ魔獣に対して、とだけとどめておいた方がいいようです。しかしそれでも、雷の加護はあなたを何度助けるか知れないでしょう。

聖天:あなたがもし聖域に入らなければならなかったとしたら、聖天の力に対抗する必要があるでしょう。聖域の守護者たちは、決して人間の侵入を、こころよくは思いません。また、あなたがもし邪悪なものを打ち砕こうとしているのなら、聖天の加護はきっとあなたの助けとなるでしょう。

邪冥:魔獣の中でも、上級クラスに位置するものは、この邪冥の力を持っている場合が多いようです。もしあなたが冒険する過程で、最も危険な場所に行こうとしているのなら、邪冥に対する抵抗力はつけておいた方が賢明です。また、もしあなたがよこしまな目的を持っているのなら、邪冥はあなたの力となるでしょう。その代償がいかほどであっても…。

ドゥール(火)

DURU(Fire)



火の精霊は、火の持つ攻撃的な特性に強く影響を受けるものが多い。火の精霊のほとんどは、身体を炎で包み、敵意を持った者に対しては容赦なき洗礼の炎を浴びせかける。だが多くの火の精霊は、それ自体に邪気はなく、むしろ聖なる存在に近い。炎は不浄なるものを焼き、浄化させるためのものなのだから。

ドゥールもまた、そういった火の精霊の1人である。彼女は不運にも捕われの身となっている。もしも彼女が捕らわれている場所を発見したなら、迷わず解放してやるのが得策だろう。

ラクシー(水)

LAKSHI(Water)



水の精霊の目撃談は各地に残されている。湖に落とした道具を拾ってくれるというものから、美しい歌声で船乗りを感嘆し難破させてしまうものまで、善悪様々なものが確認されている。またその形態も、人魚の姿をしたものや、白絹を纏った女神のような姿をしているものまで、実に変化に富んでいる。

ラクシーは澄んだ水に棲む温和な精霊であると伝えられている。ただし邪な者に対しては、その限りではないようだ。

操作マニュアル



マヤー(地)

MAYA(Earth)

地の精霊は静寂を好み、人の足では滅多に入り込むことの出来ない深い森に棲んでいるとされている。

マヤーは地の精霊のほか、「森の母」、または「大地の妻」とも呼ばれ、その自然に対する愛情は、全ての生き物に分け隔てがない。マヤーを目標としたある老練の魔術師は、周囲に小さな虫や獣、弱い魔物までが集まっていたと証言している。

また、森や生き物を、ただ欲望のために破壊しようとする者には、情けや容赦の無い、徹底的な攻撃心が向けられるという。愛と共に持つ極端な憎しみも、母たる所以である。

サラス(風)

SARAS(Wind)



気まぐれ、いたずら好き、あまのじゃく……。古来魔導書の中で、魔術師たちが風の精霊を表した言葉には、あまりいい意味が見あたらない。旅人の前に、ある時は麗しい女性で、ある時は腕の太い大男で、または醜い獣でと様々な姿で現れ、戸惑う様を見ては喜ぶという話も残されている。風の精霊は、秩序を束縛と呼んで嫌っているという。

サラスもまたその性質を受け継いでいるが、一方では、全ての精霊の長とも呼ばれている。サラスは世界に蔓延するあらゆる精(火、水、土など)を、風の力で循環させ、力を制御しているからだ。

基本的な用語

「Brandish4」は全ての操作をマウスで行います。
このマニュアルで使用する基本的な用語を説明します。

※キーボードでの操作については
キーボード補助操作→P.62

クリック

マウスの左側のボタンを押す操作のことです。
移動や戦闘の際に最も多く使います。
コマンド選択の時は実行・決定を意味します。

右クリック

マウスの右側のボタンを押す操作のことです。
移動や戦闘では装備しているアイテムの使用に使います。
コマンド選択のときはキャンセルを意味します。

カーソル

マウスが指し示している現在位置を表示する記号のことです。
カーソルの形はその機能を表わし、位置や選んでいるモードによってかわります。

カーソルの機能→P.45

ゲームの起動

1. パソコンを起動します。
2. 「Brandish4」のCD-ROMをCD-ROMドライブにセットします。
3. しばらくすると自動的に【起動メニュー】が表示されます。^(※1)
※「Brandish4」をHDDにインストールしていない場合は〈Setup〉をクリックしてインストールしてください。〈Setup〉については
[スターティングマニュアル](#)→P5をご覧ください。
4. 〈PLAY〉をクリックすると「Brandish4」が起動し、【メインメニュー】が表示されます。

※1 オートプレイ機能を“OFF”に設定している場合は、マイコンピュータを開き、CD-ROMドライブ [Br4_win] をダブルクリックしてください。

★「Brandish4」を起動する際には他のアプリケーションを全て終了させてください。
★「Brandish4」は、「Brandish4」のCD-ROMがないと起動できません。必ず「Brandish4」のCD-ROMがCD-ROMドライブにセットされている状態で起動してください。
★DirectX3以降がインストールされていないと「Brandish4」を起動できません。また、既にDirectXがインストールされている場合でも、DirectXのバージョンが古いと起動できません。その場合は、本製品に付属しているDirectX5をインストールしてください。

メインメニュー

「Brandish4」を起動すると最初に表示されるのがこの【メインメニュー】です。

コマンドを実行するには、コマンド上にカーソルを移動してクリックします。右クリックでキャンセル・終了することができます。



① OPENING

オープニングビジュアルをスタートします。

② NEW GAME

新規でゲームを開始します。
プレイヤーキャラクターを選択し、イントロダクションの後、ゲームがスタートします。

新しくゲームを始める→P.42

③ START

最後にセーブしたデータを読み込んで、その続きからゲームを再開します。
また〈UTILITY〉でセーブデータを選択しておく、その続きからゲームを再開します。

④ UTILITY

セーブデータのコピーや削除を行います。
また〈START〉で読み込むセーブデータを選択することもできます。

⑤ CONFIG

BGMの形式の変更と音量設定、ウインドウテクスチャの変更をおこないます。

キャラクター編集→次頁

⑥ SCORE

解いたシナリオの成績と、そのエンディングをいつでも見ることができます。
データ一覧より見たいデータをクリックしてください。
エンディングを見るには<ENDING>ボタンをクリック後、データをクリックしてください。

⑦ EDIT

現在選択されているセーブデータのプレイヤーキャラクターの名前や顔グラフィックの変更ができます。

⑧ END

「Brandish4」を終了し、Windows画面に戻ります。

新しくゲームを始める

メインメニューの<NEW GAME>を実行してください。
以下の手順で新規ゲームが開始されます。

1.キャラクター選択

まずプレイヤーキャラクターを選択します。
最初に選択できるキャラクターはディー、クレール、キエン、メラダの4人です。



▲キャラクター選択画面



次のプレイヤーを表示します。



キャラクターを決定します。

右クリックでメインメニューに戻ります。

2.キャラクター編集

選択したキャラクターの名前や顔グラフィックを変更できます。
右クリックで決定します。

現在の名前

顔グラフィック選択

ステータスで表示されるキャラクターの顔グラフィックを変更できます。^(※1)

文字変更ボタン

かな(カナ)、英数字、漢字、記号を入力する際に押します。キャンセルを押すとデフォルトの名前に戻ります。

▼キャラクター編集画面



名前を入力欄

※1 オリジナルのグラフィックをキャラクターの顔グラフィックに使用できます。
※オリジナルの
顔グラフィックを作る→P.63

3.イントロダクション～ゲーム開始

決定したプレイヤーキャラクターのイントロダクションが始まり、その後ゲームがスタートします。



▲イントロダクション画面



▲ゲーム開始！

基本画面



メニューバー→P.49

①メニューバー

休息やユーティリティを実行します。

②フィールド

ゲームの中心となる画面です。

③メッセージ表示

会話や、状況説明などが表示されます。

④カーソルモード表示

現在選択されているカーソルモードを表示します。

⑤特殊技能ボタン

プレイヤーキャラクターが独自に持つ特殊技能です。それぞれのボタンをクリックすると実行します。

⑥吟遊詩人の歌の効果

毒や麻痺などの耐性があるかどうかを視覚的に表わします。

⑦封入石ボタン

封入石を切りかえて、表示するアイテム欄を変更します。複数の封入石を持っている場合、右クリックでフィールド画面上にもう1つアイテム欄を表示することができます。

特殊技能ボタン

・ディー	伏	盗	？
・クレール	伏	祈	？
・キエン	伏	祈	？
・メルメラダ	猫	盗	？

※耐性の石をクリックすると、歌の効果の残量を数値で見ることができます。

⑧アイテム欄

現在選択している封入石に格納されているアイテムがここに表示されます。

⑨ステータスゲージ

プレイヤーキャラクターの現在の状態を表示します。

⑩装備欄

現在の装備が表示されます。

⑪縮小マップ

現在探索中のマップが表示されます。オートマッピング機能によって自動的にマップが明らかになっていきます。直接マーキングすることも可能です。

⑫右クリック機能変更

右クリックを〈M〉に装備したアイテムの使用のみに限定します。

⑬敵ステータス

敵の名前とステータスを表示します。

アイテム欄での操作→P.49

装備→P.51

マップエディット→P.55

▼カーソルモード変更



▲〈M〉装備限定

カーソルの機能

「Brandish4」では、マウスカーソルがプレイヤー自身の手となり足となり、全ての操作を行います。

モードは3種類で、どのモードを選んでいるかによってカーソルの形もかわります。

画面上で右クリックするとモードを切り替えることができます。

ゲーム内で使用する画面は、主にフィールドとアイテム欄、そして装備欄が中心になります。

それぞれ次のような動作をします。

【形状】	【フィールド】	【アイテム欄】	【装備欄】
	移動・攻撃	使う	使う
	調べる・話す	調べる	調べる
	扉・宝箱の開閉 スイッチの操作・拾う	捨てる	-----



モードの切りかえは、移動→見る→取るの順に切りかわります。

フィールドでの操作

操作ガイド(ユーティリティのGUIDE)
→P.54

移動



▲この図の場合は南を向いています。

- ① **前進**: 左ボタンを押している間、南へ進みます。
- ② **後退**: 左ボタンを押している間、北へ後退します。
- ③ **右方向転換**: クリックで西へ向きます。
- ④ **左方向転換**: クリックで東へ向きます。
- ⑤ **反転**: クリックで北へ振り向きます。

- ⑥ **右横移動**: 左ボタンを押している間、南向きのまま西に移動します。
- ⑦ **左横移動**: 左ボタンを押している間、南向きのまま東に移動します。
- ⑧ **ジャンプ**: 南へ1マス越えてジャンプします。
落とし穴や宝箱を飛び越えることができます。

調べる・会話する

調べる

プレイヤーの前をクリックすると直前の床・宝箱・落っているアイテム・壁(プレートやスイッチ)などを調べることができます。

※モンスターを調べると「敵ステータス」に名前とLIFEゲージが表示されます。

会話する

正面の他のキャラクター(街の人など)をクリックすると会話ができます。

※ショップで店主の正面のカウンターをクリックすると買い物などができるショップ画面になります。



開ける・取る・捨てる

扉を開ける・閉じる

扉をクリックすると開閉します。なかには鍵を使うか、ある条件を満たさないと開かないものもあります。

宝箱を開ける・閉じる

宝箱をクリックすると、宝箱の中のアイテムを入手できます。開いている宝箱を閉じることもできます。

アイテムを拾う、捨てる

落ちているアイテムをクリックすると、アイテムを拾うことができます。また、このカーソルでアイテム欄をクリックすると、そのアイテムを床に捨てたり、宝箱にしまったりすることができます。

壁のスイッチを操作する

スイッチをクリックすると、スイッチのON/OFF操作ができます(何度も操作できるものと1度だけのものがあります)。※その他、岩や柱を動かすときにも でクリックします。止めるときは右クリックします。



戦闘(攻撃、防御)

攻撃

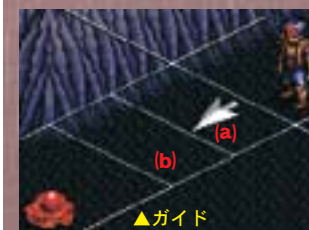
敵が攻撃可能な範囲にくと、カーソルは にかわります。クリックで攻撃します。攻撃を止めると自動的に防御します。武器の魔法を使わずに攻撃するときは正面の敵の位置にカーソルを合わせてクリックします。

防御

プレイヤー自身をクリックすると防御の体制をとります。^(※1)カーソルが のとき、何もしないと自動的に防御体制になります。

※1 クレールとメルメラダは、クリックすると武器の魔法が発動してしまいます。防御体制のみを取りたい場合は、マウスの左右のボタンを同時に押し、すぐに右のボタンのみを離すと防御体制になります。押し続けると召喚に入ってしまうので注意しましょう。

1マス離れた敵に対して…
ディーとメルメラダは前進の操作ガイドが2つに別れています。(a)は敵を攻撃し、(b)は敵に近付きます。





▲魔法

魔法・アイテムの使用

装備欄(M)に指輪や呪符を装備している場合、プレイヤーキャラクターを右クリックで魔法を使用します。(M)にアイテムを装備していれば、そのアイテムを使用します。

※クレールやメルメラダは、魔法の武器を装備するので、プレイヤーキャラクター自身をクリックすると装備している武器の魔法を使用します。また、カーソルが手の状態でクリックすると、広範囲に効果のある魔法を使うことができます。

召喚

クレールとメルメラダのみ使用できます。
マウス左右のボタンを同時に押し続け、プレイヤーキャラクターが光りだしたら押すのをやめます。
するとプレイヤーの正面に精霊が召喚されます(同時に4体まで召喚可能)。



▲召喚

特殊技能とコンディション

キャラクターにはそれぞれ特殊技能があり、特殊技能ボタンをクリックすることで実行できます。ゲーム開始時は2つしか実行できませんが、ある程度ゲームが進行すると3つめが実行できるようになります。

以下に特殊技能の一部を紹介します。



▲伏

盗:正面の敵や他のキャラクター(街の人など)からアイテムや金を盗みます。また、罠の解除も行ないます。



▲祈

伏:その場に伏せます。これによって飛んでくる矢や魔法などを避けることができます。また、壁の低い位置に開いている穴をくぐって通ることができます。右クリックで元の状態に戻ります。



▲猫

祈:M.Pを少し回復します。ただしその間、敵の攻撃に対し無防備状態となります。

猫:メルメラダの特殊行動で、猫に変身します。動作は「伏」と同じです。右クリックで元の状態に戻ります。

コンディション

コンディション→P.58

毒や呪いを受けたり、攻撃力を高める持続魔法を使ったりするとプレイヤーキャラクターのグラフィックが変化します。

アイテム欄での操作

アイテム欄での操作も3つのカーソルモードによってそれぞれ異なります。

使う

アイテムの上でカーソルをクリックすると、そのアイテムを使用します。
これは装備欄(M)(Magic)に対しても行うことができます。
条件などにより使用できないアイテムもあります。

※武器・防具は装備しなければ使用できません。

調べる

アイテムの上でカーソルをクリックすると、そのアイテムを調べることができます。
これは装備欄およびショップのアイテムに対しても行うことができます。

捨てる・しまう

アイテムの上でカーソルをクリックすると、そのアイテムを捨てる(置く)ことができます。
空の宝箱にアイテムをしまうこともできます。

※装備欄のアイテムを捨てることはできません。

装備をはずしアイテム欄に移動させてから捨ててください。



▲アイテム欄

装備→P.51

名称不明のアイテムは使うことができません。道具屋で鑑定しましょう。
ショップ→P.60

アイテム→P.53

メニューバー

メニューバーは3つにわかれ、1つのバーに2つの機能が割り当てられています。



①REST / Q.LOAD

左:休息 / 右:クイックロード

②UTILITY / AUTOMOVE

左:ユーティリティ / 右:オート移動

③STATUS / Q.SAVE

左:ステータス / 右:クイックセーブ

装備

装備はメニューバーの〈STATUS〉を実行し、ステータス画面を表示した状態で行ないます。

基本画面では装備を行なうことはできません。

プレイヤーキャラクターによって装備できる武器・防具が異なります。
また、装備は各キャラクターの特殊攻撃にも深く関係があります。

L(Left) 左手:防具(籠手・腕輪・盾・手袋など)
B(Body) 身体:防具(胸当て・衣・鎧・ビスチェなど)
R(Right) 右手:武器(鞭・杖・剣・マフラーなど)
M(Magic) 使うと効果を発揮するアイテム(咒符、指輪、薬など)
O(Other) 身につけると効果を発揮するアイテム(護符など)

装備の変更

- 1.メニューバーの〈STATUS〉を実行し、ステータス画面を表示します。
- 2.装備したいアイテムを $\rightarrow$ でクリックします。
カーソルが選択したアイテムにかかります。
- 3.そのままカーソルを装備欄の装備したい部位に移動し、クリックします。装備が完了します。

複数の封入石からアイテムを装備する

複数の封入石を持っている場合、封入石ボタンを右クリックすることで、アイテム欄をもう1つ表示することができます。
通常のアイテム欄と同じように、装備の変更が行なえます。
右クリックで2つ目のアイテム欄を閉じることができます。



※ユーティリティ画面を表示した状態でも装備は行なえます。

※ステータス画面を表示して装備の変更を行うと、装備したアイテムの効果を確認しながらできます。

※2つ目の封入石は基本画面でのみ表示ができます。ステータス画面やユーティリティ画面では表示することはできません。

バーをクリックすることで左側の機能、右クリックすることで右側の機能を実行することができます。
実行中、画面内のどこでも、右クリックすればキャンセルできます。

REST(休息)

L.PやM.Pを回復することができます。
休息中にもゲーム内の時間は流れています。
休息中に敵から攻撃されると通常の数倍のダメージを受け、自動的にキャンセルされます。

Q.LOAD(クイックロード)

「クイックセーブ」の実行時点に戻ります。

UTILITY(ユーティリティ)

ユーティリティメニューを表示します。
メニューのコマンドをクリックすると、そのコマンドが実行されます。

※ユーティリティメニューを表示しておく、と、装備の変更・アイテムの整理が行なえます。

AUTOMOVE(オート移動)

現在表示されているマップ内の行ったことのある場所にオート移動します。
※ユーティリティのAUTO MOVE→P.54

STATUS(ステータス)

プレイヤーキャラクターの現在の状態・能力値を表示します。

※ステータスを表示しておく、と、装備の変更・アイテムの移動などが行なえます。

Q.SAVE(クイックセーブ)

現在の状態を一時的に保存します。
別のマップへ移動(穴に落ちたり、転移)した場合にも、自動的に実行されます。
また、ゲームを終了すると消去されます。



セーブとロード→P.59

ユーティリティ→P.54

装備→次頁
アイテム→P.52



ステータス→P.56

装備→次頁
アイテム→P.52

セーブとロード→P.59

アイテム



▲アイテムを使う

※戦闘中にもアイテム欄のアイテムを使うことができます。使いたいアイテムをクリックします。

アイテムは通常9個持つことができます。
アイテムを手に入れるとアイテム欄に表示されます。
アイテム欄に空白がないと手に入れることができません。
また、同じアイテム(薬、合鍵、呪符、鉄球、つるはし)はひとつにまとめることができます。

アイテム欄には、選択されている封入石(オレンジ)の中身が表示されています。
別の封入石を表示したいときは、表示したい封入石ボタンをクリックします。

基本画面でのアイテム操作

使う: 使いたいアイテムをクリックします。

調べる: 調べたいアイテムをクリックします。

捨てる: 捨てたいアイテムをクリックします。

アイテムをまとめる・移動する

メニューバーの〈STATUS〉を実行しステータス画面を表示した状態で行ないます。
基本画面でアイテムをまとめることや、移動を行なうことはできません。
右クリックでキャンセル、終了することができます。

1. メニューバーの〈STATUS〉を実行しステータス画面を表示します。
2. 希望のアイテムを でクリックします。
3. カーソルが選択したアイテムにかかります。
4. そのままカーソルをまとめたアイテムに重ねてクリックすると、アイテムをまとめることができます。
移動先に別のアイテムがあると、そのアイテムと入れかわります。

※呪符はまとめるのに失敗することがあります。回復薬と消耗薬を間違えて混ぜると、回復薬が減ってしまいます。



▲アイテムをまとめる

※ユーティリティ画面でもアイテムのまとめや移動が行なえます。

複数の封入石のアイテムをまとめる・移動する

複数の封入石を持っている場合、封入石ボタンを右クリックすることで、アイテム欄をもう1つ表示することができます。
この状態で通常のアイテム欄と同じように、アイテムの移動・まとめを行なうことができます。
右クリックで2つ目のアイテム欄を閉じることができます。



▲封入石ボタンを右クリック

※2つ目の封入石は基本画面でのみ表示ができます。
ステータス画面やユーティリティ画面では表示することはできません。

アイテムの紹介

塔の中では、多くのアイテムを入手できます。
アイテムを使いこなすには、アイテムをよく理解する必要があります。
アイテムは以下のような種類に分類されます。個別のアイテムについては、そのアイテムを調べることによって用途などの情報が表示されます。

名称不明のアイテムは使うことができません。道具屋で鑑定しましょう。
ショップ→P.60

薬: L.PやM.Pの回復、毒の解除、ステータスに影響を与えるなど、様々な効果を持つものがあります。装備欄の〈M〉に装備することができます。

鍵: 簡単な錠前を外せる合鍵や、特定の扉に対応する鍵があります。合鍵はまとめることができます。

つるはし: 脆く崩れやすい壁を打ち崩すことができます。まとめたり、装備欄の〈M〉に装備することができます。

鉄球: 目の前の床が落とし穴かどうか調べることができます。まとめたり、装備欄の〈M〉に装備することができます。

呪符: 様々な魔法効果を持ちます。まとめたり、装備欄の〈M〉に装備することができます。

指輪: 様々な魔法効果を持ちます。クレール、キエン、メルメラダのみ装備可能です。装備欄の〈M〉に装備することができます。

護符: 魔法に対する抵抗力や、ステータスを上昇させるなど、様々な効果を持ちます。装備欄の〈O〉に装備することができます。

遠見の水晶球: 幻視投影によって広範囲の地形を表示する水晶球です。踏破したフロアと自分の現在位置を確認することができます。

転移の宝珠: マップ内の行ったことのある場所へ瞬時に移動できます。最大限のM.Pを消費します。

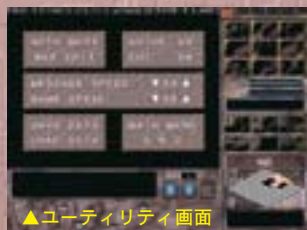
記憶石: 記憶した場所へ瞬時に移動できます。移動には最大限のM.Pを消費します。2箇所まで記憶させておくことができます。

武器: 鞭、杖、剣、マフラーなど様々な武器があります。装備欄の〈R〉に装備することができます。キャラクターによって装備できるものが異なります。

防具: 胸当て・衣・鎧・ビスチェなど装備欄の〈B〉に装備するものと、籠手・腕輪・盾・手袋など装備欄〈L〉に装備するものがあります。キャラクターによって装備できるものが異なります。



ユーティリティ



▲ユーティリティ画面



▲AUTO MOVE画面

※灰色(グレイ)で表示されている部分は未踏地(行ったことのない場所)です。灰色部分を黒などで塗ってもオート移動はできません。

コマンドの上をマウスでクリックすると、そのコマンドが実行されます。右クリックでゲームに戻ります

AUTO MOVE(オート移動):

現在表示されているマップ内の行ったことのある場所にオート移動します。メニューバーの〈AUTOMOVE〉でも実行できます。

マップ上の行きたい場所(目標地点)をマウスでクリックします。オート移動中に右クリックすると、オート移動はキャンセルされます。

MAP EDIT(マップエディット):

全体マップにマーキング(描き込む)ができます。
※マーキング方法は次頁をご覧ください。

GUIDE(操作ガイド):

プレイヤーキャラクターの周りを出ている操作ガイドのON/OFFを切りかえます。

CUT:

プレイヤーキャラクターに重なる壁をカットする機能のON/OFFを切りかえます。

MESSAGE SPEED:

メッセージの表示速度を設定します。9が最も遅く、1が最速です。また、メッセージ表示中にクリック(または右クリック)すると設定に関係なく最速表示することができます。

GAME SPEED:

ゲームの速度を設定します。10が最も遅く、1が最速です。

SAVE DATA:

現在の状態をハードディスク上に保存します。

LOAD DATA:

セーブで保存されたデータを読み込みます。クイックセーブのデータは読み込みません。

MAIN MENU: [メインメニュー]に戻ります。

END: ゲームを終了します。

セーブとロード→P.59

セーブとロード→P.59

マップエディット

オートマッピング機能により作成されたマップに、自分で宝箱や開かない扉などをマーキング(描き込む)することができます。マーキングは全体マップ(ユーティリティ画面の〈MAP EDIT〉)か、または縮小マップ(基本画面右下)のどちらにも行なうことができます。



全体マップにマーキングする

1. ユーティリティ画面の〈MAP EDIT〉を実行します。
2. カラーバーの使いたいマーカーをマウスでクリックします。マップ上をマウスで右クリックしてもマーカーを選択することができます。カラーバーの選択されたマーカーが、カーソルで囲まれます。
3. マウスをマーキングしたい場所へ移動してクリックします。
4. マップエディットを終了するには、マウスをマップの外へ移動して、カーソルの状態で右クリックします。

※灰色(グレイ)でマーキングしたところは、移動するとオートマッピング機能が働いて上書きされます。

※以下のマーカーでマーキングしたところは、オート移動時に避けて通ります。ダメージ床や踏みたくないスイッチなどのマーキングに使うと便利です。



縮小マップにマーキングする

基本画面で、カーソルを部分マップに移動すると、縮小マップの上にカラーバーが表示されます。

全体マップと同じ方法でマーキングすることができます。



ステータス

メニューバーの「STATUS」を実行すると、プレイヤーキャラクターの現在の状態が表示されます。



- ①**名前**:プレイヤーキャラクターの名前が表示されます。ユーザーが変更した場合は、その名前が反映されます。
- ②**称号**:レベルに応じたプレイヤーキャラクターの称号です。
- ③**LEVEL**:現在のレベルです。
- ④**EXP**:現在の経験値です。一定値に達すると1レベルアップして、EXPは0から加算されます。
- ⑤**LIFE 現在値/最大値**:プレイヤーキャラクターの生命力です。ダメージを受けると減少し、0になるとゲームオーバーとなります。LEVELが上昇すると、最大値が増えます。
- ⑥**MAGIC 現在値/最大値**:プレイヤーキャラクターの精神力です。魔法を使うと減少します。LEVELが上昇すると、最大値が増えます。
- ⑦**キャラクターイメージ**:プレイヤーキャラクターの顔グラフィックです。

LIFEはメニューバー「REST」を実行するか、アイテムを使って回復することができます。

MAGICは時間の経過とともに少しずつ回復します。アイテムを使って回復することもできます。

- ⑧**攻撃力**:装備によって変化するプレイヤーキャラクターの総合攻撃力です。物理攻撃での敵に与えるダメージに影響します。
- ⑨**魔力**:装備によって変化するプレイヤーキャラクターの総合魔力です。魔法の威力に影響します。
- ⑩**防御力**:装備によって変化するプレイヤーキャラクターの総合防御力です。敵の攻撃によって受けるダメージは、この値で左右されます。
- ⑪**STR**:プレイヤーキャラクターの腕力です。物理的な攻撃力に影響します。
- ⑫**DEF**:プレイヤーキャラクターの防御力です。物理的なダメージに対する防御力に影響します。
- ⑬**INT**:プレイヤーキャラクターの賢さです。魔法の威力や、持続時間などに影響します。
- ⑭**LUCK**:プレイヤーキャラクターの幸運度です。攻撃力、魔法の効果、トラップ解除の成功率に影響します(プレイヤーキャラクターのバイオリズムによって変化します)。
- ⑮**属性クリスタル**:ライト(善)、ニュートラル(中立)、ダーク(悪)の3つの属性のうち、プレイヤーキャラクターが現在どの属性に属しているのか判断するクリスタルです。クリスタルの色が、水色のときはライト、紫のときはニュートラル、赤のときはダークをそれぞれ表わしています。
- ⑯**攻撃属性**:装備している武器の属性が表示されます。
- ⑰**各属性の耐性**:敵が持っている各属性の攻撃に対する耐性を表わしています。属性を持ったアイテムを装備している場合は、その値が加算されます。
- ⑱**所持金、ジン、メダル**:現在所持している金額と、ジン、メダルの数です。お金はアイテムを売るか、宝箱やイベントなどで稼げます。ジンはモンスターを倒すか、イベントなどで稼げます。メダルはカジノや闘場で稼げます。



※この属性はゲームの進め方によって変化します。

属性について→P.36

セーブとロード

「Brandish4」では、99個のセーブデータを保存することができます。

セーブ

現在の状態をハードディスクに保存します。

メニューバーの〈UTILITY〉で〈SAVE DATA〉を実行します。

クイックセーブ

現在の状態を一時的に保存します。

別のマップに移動(穴に落ちたり、転移)した場合にも、自動的に実行されます。

終了したり、電源を落とすとセーブの実行時点に戻ります。

一度もセーブをしていなかった場合はゲームの最初に戻ります。

メニューバーの〈Q.SAVE〉を実行します。

ロード

「セーブ」で保存されたデータを読み込み、その時点まで戻ります。

メニューバーの〈UTILITY〉で〈LOAD DATA〉を実行します。

クイックロード

「クイックセーブ」の実行時点に戻ります。

メニューバーの〈Q.LOAD〉を実行します。

※セーブ、ロードを実行した場合は、クイックセーブのメモリも同じ内容に書き換えられるので注意が必要です。

つまりクイックセーブをしても、セーブ、ロードを実行すると無効になるということです。

これらをうまく使い分けると、効率よくゲームを進めることができます。

⑱ **コンディション**: プレイヤーキャラクターが異常な状態に陥る(左側)か、持続して効果のある魔法・アイテムを使用した場合(右側)に表示されます。またプレイヤーキャラクターのグラフィックも変化します。

毒

毒を受けると、このパネルに色がつきます。

一定時間、LIFEが減少します。

解毒剤を使えば、瞬時に中和できます。

乱

混乱状態になると、このパネルに色がつきます。

一定時間、移動方向が反転します。

解乱剤を使えば、瞬時に立ち直ります。

呪

呪われて魔物に姿が変わった状態になると、このパネルに色がつきます。

一定時間、攻撃も防御もできなくなります。

解呪剤を使えば、瞬時に元の姿に戻ることができます。

癒

体力を回復する効果がかかっている間、色がつきます。

※プレイヤーキャラクターに変化はありません。基本画面のステータスゲージで回復が判ります。

力

攻撃力を高める効果がかかっている間、色がつきます。

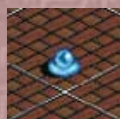
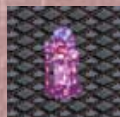
防

防御力を高める効果がかかっている間、色がつきます。

▼パネル



▼キャラクター



ショップ



▲カウンターを見る



▲扉を開ける

ショップには、店主の正面のカウンターを🔍でクリックするものと、扉を🚪でクリックするとショップ画面になるものがあります。



- ①商品リストスクロールボタン
- ②商品リスト
- ③EXIT(クリックすると基本画面に戻ります)
- ④ショップ名
- ⑤店主(画像をクリックすると会話ができます)
- ⑥プレイヤーキャラクターの所持金とジン
- ⑦ショップ機能切りかえボタン
- ⑧攻撃・防御力変化表示(現在の装備と比較して上・下)
- ⑨選択したアイテムの属性表示
- ⑩メッセージ表示
- ⑪プレイヤーキャラクターの所持品

ショップ紹介



▲武器、防具の強化

武器屋

武器を取り扱うショップです。
武器の物理的な攻撃力や、防具の物理的な防御力を強化してくれます。
強化するにはジンが必要となります。
ショップ機能切りかえボタン〈FORGE〉をクリックします。

魔法屋

指輪、呪符、薬などを扱うショップです。
武具に魔法属性を付与したり、その武具の魔法属性を強化してくれます。
付与・強化するにはジンが必要となります。
ショップ機能切りかえボタン〈ENCHANT〉をクリックします。

道具屋

つるはし、合鍵、鉄球などを扱うショップです。
名称不明なアイテムを所持している場合は、ここで鑑定してもらえます。
鑑定するにはジンが必要となります。
ショップ機能切りかえボタン〈CONNOISSEUR〉をクリックします。

吟遊詩人

プレイヤーに悪影響を与える毒・混乱・呪いなどを防止する曲を奏してくれます。
曲を演奏してもらうにはジンが必要となります。演奏してもらうと対応した「吟遊詩人の歌の効果(基本画面下)」に色がつきます。
ショップ機能切りかえボタン〈PERFORM〉をクリックします。
※アイテムも扱っています。

言霊使い

随所に散らばっているトラップに関するヒントを教えてくださいます。
ヒントを教えるには、そのトラップに関するメッセージプレート下部に書いてある文字と、ジンが必要になります。
ショップ機能切りかえボタン〈SECRET〉をクリックします。
※アイテムも扱っています。

カジノ

カードゲームやルーレットなどのゲームが楽しめる場所です。
稼いだメダルをアイテムと交換できます。

「パズルとパズルのご褒美」

1. カジノの換金所で機能切りかえボタン〈PUZZLE〉をクリックすると分割パズルの画面になります。(Start)をクリックしてゲームを開始。砂時計の残り時間内に、黒く空いている箇所へ移動させるパズル片を次々クリックし、元の絵を完成させます。1枚目を完成させると「パズルのご褒美」というアイテムが手に入り、それ以降は獲得した絵が増えます。
2. 絵を見るには、アイテムを使う状態で「パズルのご褒美」をクリックします。クリックの度に獲得した絵が表示されます。絵を表示しているときにスペースキーを押すと、「Brandish4」をインストールしたフォルダ内の「Omake」フォルダにBMP画像ファイルが保存されます。



▲魔法属性の付与と強化



▲名称不明のアイテムは使用することができません。道具屋で鑑定しましょう。



▲毒などの耐性を付与



▲言霊でヒントをもらう



キーボード補助操作

マウスとキーボードを併用することが可能です。
うまく利用することで、より快適な操作環境でお楽しみいただけます。
ただし、カーソルの移動とコマンドの実行はマウスでなければできません。

移動

※プレイヤーキャラクターが北を向いていた場合

↑	前進
↓	振り返り
←	左方向転換
→	右方向転換
Shift+←	左横移動
Shift+→	右横移動
Shift+↑	ジャンプ
Shift+↓	後退

その他の操作

Space	攻撃・防御
Home	特殊技能【伏】【猫】
End (Help)	特殊技能【盗】【祈】
—	特殊技能【?】
Insert	休息
Delete	ユーティリティ
BackSpace	ステータス表示
/	オート移動
+	クイックセーブ
*	クイックロード
F1~F6	アイテム欄の切りかえ
Esc	メニューキャンセル
PageUp	見る・調べる(前方)
PageDown	取る・触る(前方)
Shift+PageUp	見る・調べる(足下)
Shift+PageDown	取る・触る(足下)
1~9(テンキー)	アイテム覧に対応したアイテム使用
0(テンキー)	装備アイテム使用

その他

非常事態脱出モード

Ctrl+Q.LOAD 非常事態脱出モード

非常事態脱出モードは、どうしようもない状況(モンスターに囲まれて動けないなど)に陥ったときに使用する機能です。
実行すると、現在のマップに入ってきた場所に脱出することができます。

オリジナルの顔グラフィックを作る

1.顔グラフィックとして使いたい画像ファイルを以下の仕様に合わせて準備します。

サイズ 64×64ピクセル
色数 256色
ファイル名 G_kao* *.bmp

* * は01~99までの任意の半角数字で、圧縮のかかってないBMP画像ファイルです。
G_kao01~16.bmpまでは標準の顔グラフィックが入っていますので、17からの続き番号が良いでしょう。

2.「Brandish4」をインストールしたフォルダ内の“Gdt”フォルダに、準備したグラフィックをコピーします。

3.【メインメニュー】の〈EDIT〉を実行します。
キャラクター編集画面で顔グラフィック選択し、右クリックで決定します。

キャラクター編集→P.43