

ロード・フレイティッシュ推薦

# Ultima<sup>®</sup> VI

—Warriors of Destiny™—

## Clue Book



LOCUS

ウルティマVI

Ultima VI

クルーブック

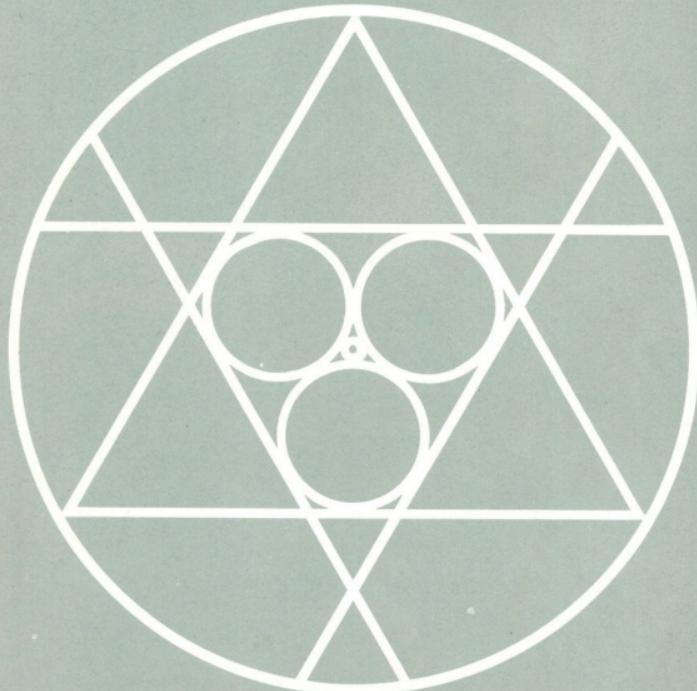
ローカス

搜索の旅に迷いし汝に、  
道を示そう。

～シアー・ホークウインド～

# Ultima® VI

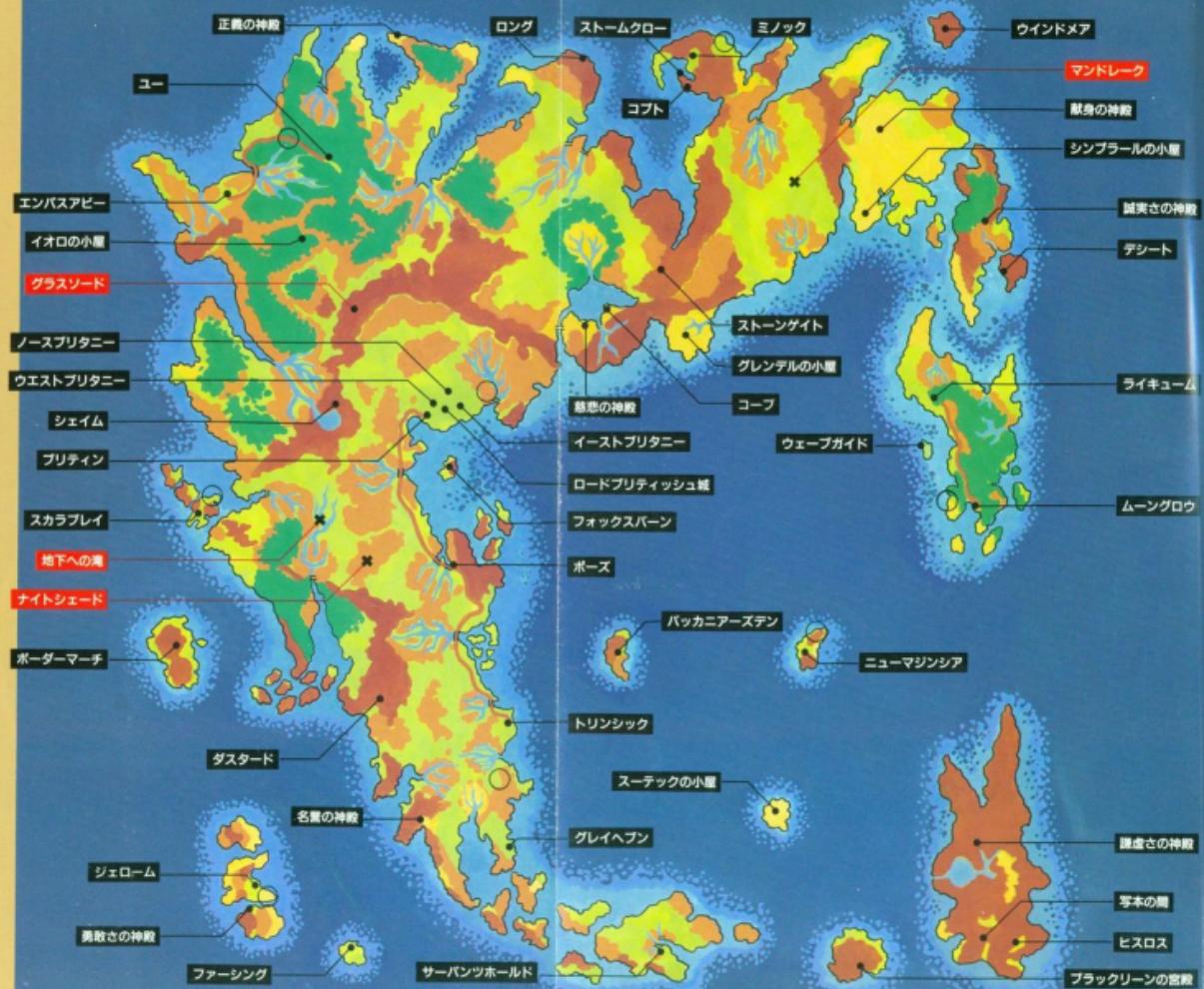
## —Warriors of Destiny™— Clue Book



LOCUS

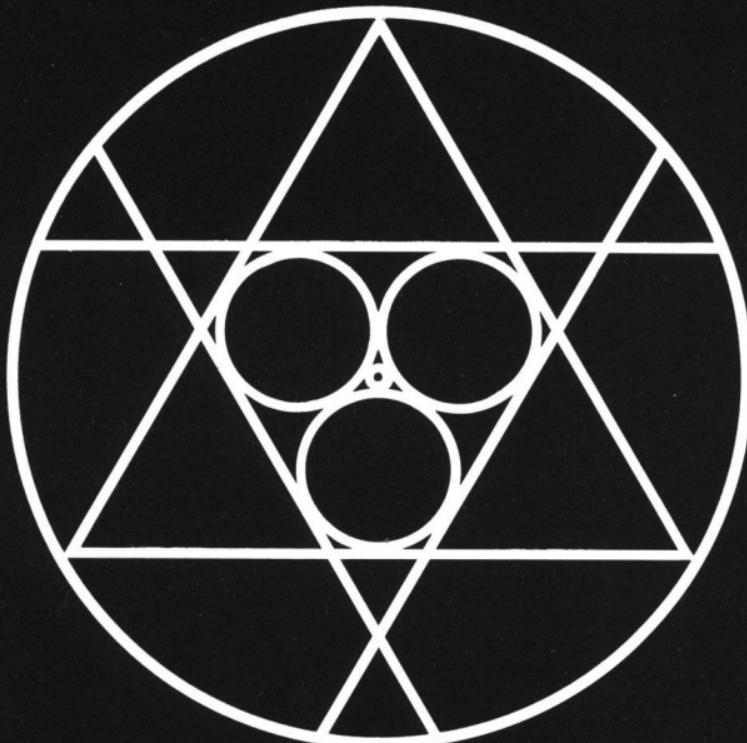
# ウルティマV ウォリアーズ・オブ・ディステイニー

# ブリタニア大陸全図



# Ultima® IV

## —Warriors of Destiny™— Clue Book



**LOCUS**

## INTRODUCTION

GREETINGS! I, LORD BRITISH, WOULD LIKE TO WELCOME YOU TO WARRIORS OF DESTINY, THE FIFTH CHAPTER IN THE ULTIMA SAGA. HEREIN ARE CHRONICLED THE EVENTS OF A TIME WHEN I MYSELF WAS IN GREAT PERIL, AND BRITANNIA WAS IN NEED OF A GREAT HERO. THROUGH CASTLE, FOREST, AND DARK, PERILOUS DUNGEONS, YOU WILL TRAVEL ON YOUR QUEST. ULTIMA V MARKED A TURNING POINT IN THE DEVELOPMENT OF THE SERIES. WHILE I HAD CREATED ALL OF MY PREVIOUS GAMES ALMOST ENTIRELY ON MY OWN, FOR ULTIMA V I GATHERED TOGETHER A TEAM OF PEOPLE TO WORK WITH ME FULL TIME. I BELIEVE A GROUP OF PEOPLE WORKING TOGETHER CAN CREATE A FAR RICHER AND MORE DETAILED WORLD, AND I HOPE YOU WILL ENJOY THE RESULTS OF OUR EFFORTS.

MY GOAL IS TO USE MY GAMES TO MAKE THE LAND OF BRITANNIA AS BELIEVABLE, AS REAL A PLACE AS I CAN. IF FOR BUT A SHORT TIME I CAN MAKE THE PLACES YOU EXPLORE COME TO LIFE IN YOUR IMAGINATION AS THEY HAVE IN MINE, THEN I WILL FEEL I HAVE DONE SOMETHING WORTHWHILE.

LOAD BRITISH

A handwritten signature in black ink that reads "Lord British". The signature is fluid and cursive, with "Lord" on top and "British" below it, both sharing a common vertical stroke at the end.

## 序 文

ウルティマ伝説第5章「Warriors of Destiny」にみなさんをお招きできることを、私、ロード・ブリティッシュは心より感謝いたします。第5章は、国王である私自身の身に重大な災難が襲い、ブリタニアが偉大なる英雄の力を借りることになった時代の物語です。みなさんはこれから、城や森や暗く危険に満ちたダンジョンを旅して歩くことになるのです。

ウルティマVは、ウルティマシリーズの中で、ひとつの転換期ともなったゲームです。それまで私は、ウルティマシリーズをすべて私ひとりで制作してきましたが、ウルティマVから、私と共にフルタイムで働いてくれる人々と開発チームを組んで制作することにしました。チームで作ることによって、ひとりのときよりも、ずっと内容が濃くキメの細かい作品ができるようになったと自負しています。みなさんにも、私たちの努力の結果を、きっと気にいっていただけると確信しています。

私の目標は、ブリタニアの国を、どこまでリアルで真実味のある世界にできるかということです。ほんの少しの間でも、そこを歩くみなさんの想像力の中に、私が描いているのと同じ世界が生き生きと再現される、そんな世界が作れたならば、そのとき初めて、私は、私の努力がいくらかでも実を結んだと思えることができるでしょう。

ロード・ブリティッシュ

---

# ウルティマV クルーブック

## 目次

---

序文 ロード・ブリティッシュ	2
----------------	---

---

### 冒険の舞台 ..... 7

伝説	8
冒険の始まり	10
地理	12
政治	14
経済	16
交通	18
天文学	20
文学	22
音楽	24
英雄たち	26

---

### 冒険の実際 ..... 31

戦闘	32
武器	36
防具	42
アイテム	48
モンスター	56

---

### 魔法・呪文 ..... 65

実践と理論	66
ポーション	68

---

スクロール	70
呪文	72
第1サークル	74
第2サークル	76
第3サークル	78
第4サークル	80
第5サークル	82
第6サークル	84
第7サークル	86
第8サークル	88
プリタニアにおける魔術	90
<hr/>	
<b>マップ編 プリタニア</b>	91
プリタニア城	92
ライキューム	96
エンパス・アビー	98
サーパンツ・ホールド	100
ブリティン	102
ジェローム	104
ミノック	106
ムーングロウ	108
ニュー・マジンシア	110
スカラ・ブレイ	112
トリンシック	114
ユー	116
ウェストプリタニー	118
ノースプリタニー	119
イーストリタニー	120

---

ポーズ	121
コープ	122
バッカニアーズデン	123
ファーシング	124
ボーダーマーチ	125
小屋	126
燈台	128
ブラックゾーンの宮殿	130
ウィンドメア、ストーンゲート	133
<b>地下・地下世界</b>	134
コプト	136
デシート	138
デスパイス	140
ダスターード	142
ヒスロス	144
シェイム	146
ロング	148
ドーム	150
結び	152
<b>付録</b>	153
武器一覧	154
防具一覧	155
アイテム一覧	156
町、ダンジョン一覧	157
モンスター一覧	158
認定証	159

---

# 冒険の舞台

ブリタニア。魔法と文化の混在する国。

異世界からの来訪者が現われ、  
世界は一変した。邪悪を打ち破り、  
人としての理想を追及できる国。ブリタニア。  
偉大なるロード・ブリティッシュが治める智の国。

# 伝説

## ソーサリア大陸とブリタニア

偉大なるロード・ブリティッシュがソーサリアを統一し、ブリタニアを建国する課程は、まさに苦難の道のりであった。邪悪との戦いの歴史でもあったそれは、もはや伝説となり、人々の心から消えようとしている。だが、忘れてはならない、昔がそうであるように、邪悪もまた、不滅の存在なのだ。

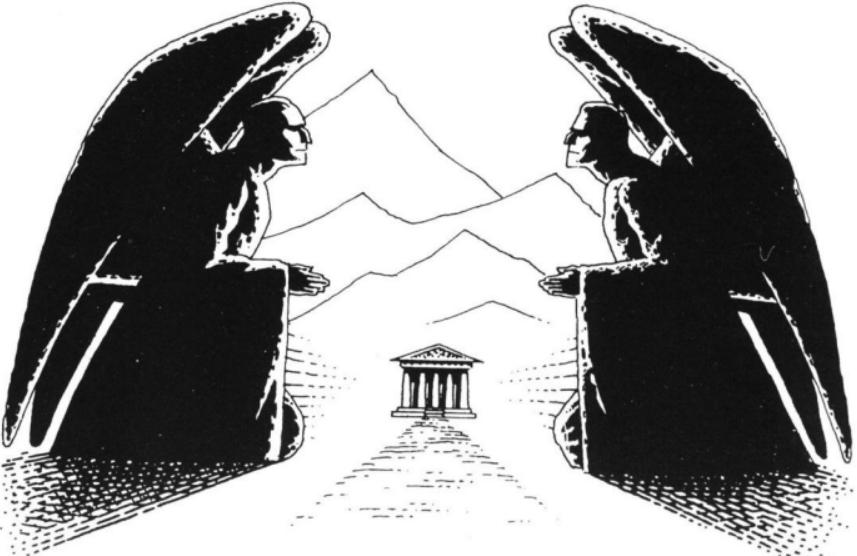
### ソーサリア、戦いと暗黒の時代

都市国家同士の戦乱が続いているソーサリアにロード・ブリティッシュが統一へ向けて力を注いでいたころ、ソーサリアへ恐ろしい3つの災厄が降り注いだ。

1つは邪惡なる魔道士モンディン。彼の持つ黒寶珠の強力極まりない魔力は人々に恐怖を植えつけた。今でも彼の名は災厄の象徴である。

いま1つは美しき時空の殺戮者ミナクス。モンディンの弟子である彼女は過去から歴史を破壊し、ソーサリアを血に染めた。

そして、口にするのも忌まわしい存在エクソダス。その名に呪いあれ。今もブリタニアの民はその名を口にすることさえもない。



## アバタールの探求

しかし、それらの邪悪な存在も、ロード・ブリティッシュが異世界から召喚したと言われる勇者達の力によって、すべて封ぜられた。

人々はロード・ブリティッシュの元に1つとなり、共和制都市国家を完成させ、3つの恐怖が去ったことを祝い、その新しい平和な国をブリタニアと名づけた。

ブリタニアの王となったロード・ブリティッシュは、科学や物質的進歩のめざましいブリタニアをさらに発展させるため、誠実、慈悲、勇気、正義、献身、名誉、崇高、謙譲の8つの徳を掘り下げ、心身共に鍛錬し、それを極める聖者アバタール（権化の意）を人々が目ざす様にと考えた。

そこで、ロード・ブリティッシュは4度、異世界から1人の人間を召喚した。その類まれなる情熱と献身の心を持つ男は王の期待に答え、数々の苦難を乗り越えたのちに、究極の智の写本であるコデックスをグレート・ステイジアン・オブ・アビイスの中に発見した。

ここに、真の聖者アバタールが誕生し、ブリタニアは永遠の平和を手にしたかのように見えた。

## 新たなる訓練

8つの徳の教えの元に人々は精進し、ブリタニアはさらなる発展を遂げた。ロード・ブリティッシュは大評議会を設け、8つの都市の代表達と様々な問題を解決していった。

1つは各地に点在するダンジョンに封印を施すことだった。これにより、地下世界からの邪悪な怪物どもが現われ、夜以外は地上を跳梁跋扈することがなくなった。

もう1つは究極の知恵の写本コデックスをグレート・ステイジアン・オブ・アビイスから引き上げることであった。

大評議会は、その作業のため最強の魔法使いを結集した。しかし、作業は意外な結果を招いた。強力な魔術とグレート・ステイジアン・オブ・アビイスの力が共鳴したのだろうか、異常な量のエネルギーが発生し、ソーサリアの火山脈を刺激してしまったのだ。その結果アビイスの迷宮は崩壊、造山活動により、そこには巨大な山が誕生した。

また、その山の下には大空洞が広がっており、恐ろしい怪物が徘徊していると人々の間で噂になった。

何人かの冒険者が大空洞に潜入したが、生存者がたった1人、地下での恐ろしい体験を記録した羊皮紙を持って帰ったのみであった。

# 冒険の始まり

## 混乱するブリタニアに勇者、召喚される

ロード・ブリティッシュに異世界から召喚された勇者。8つの徳を極め、アバタールとなった彼は冒険を終えると再び元の世界に戻り、1人静かに生活していた。冒険の日々に思いを駆せることもあったが、そのことも次第に過去のことになりつつあった。しかし、ブリタニアは君の帰還を必要としていた。

### 再会

ある静かな夜のことであった。君の家に究極の知恵の写本のシンボルを型取ったアミュレットが現われた。ブリタニアから呼ばれていることを悟った彼は、大事にしまってあったアバタールの象徴であるアンクを取り出し、鎧で身を固めると神秘のストーンサークルへと向かった。ブリタニアへのゲートが現われた場所へと。

君はストーンサークルに立つと周りを見た。森は静まりかえり、月明かりだけがストーンサークルに影を落としている。果たしてムーンゲートはここに再び開くのだろうか。そんな疑問が沸き起こった。アバタールのクエストを終え、帰ってきた君は再びブリタニアに戻ろうと何度もなく、ここに足を運んだが、ゲートは現われず君を失望させるだけだったのだ。しかし、今回はアミュレットが現われた。自分は呼ばれているはずだと、君は思った。

その時、ふとしたはずみからアミュレットがストーンサークルの中に落ちてしまった。見ると、アミュレットの上に青白い光が浮いている。そして、手に持ったアンクにも。そっとアンクをアミュレットの横に置いたとき、見覚えのある青い光でできたドアが現われた。

君はドアに入ろうとし、一瞬周りを見渡した。再び戻ることがあるのだろうか。そんな考えを振り捨て君は光のドアの向こうへと足をふみだした。雷が落ち、君はそのショックでしばらく混乱した。足の下にはソーサリアの大地が確かにある。だが、不吉な空気が周囲に満ちていた。ブリタニアに何があったのか。君は慎重に周囲を見まわし、懐しい友の姿を発見した。

## シャミノとシャドーロード

「友よ！」声の方を見ると盟友シャミノが駆け寄ってくる。2人は手を握り合い再会を喜んだ。「シャドーロードの来ないうちにイオロの小屋へ向かおう」シャミノがそう言った時、目の前に3つの黒い影が立ちはだかった。「シャドーロードだ！」言うが早いが、シャミノは剣を抜き影と君の間に割って入った。しかし、シャドーロードは黒い矢を放ち、シャミノはそれに倒れた。

君は反射的にアミュレットをシャドーロードにかざした、すると3つの影は退散し、再び闇の中に消えていった。

シャミノに応急手当をすると、君は彼をつれ、イオロの小屋へと向かった。森の中を進んでいくと美しいリュートの音色が響いてきた。吟遊詩人イオロのリュートだろう。君は懐しさを感じながら小屋の扉を叩いた。シャミノを運び入れ、手当を終えると君はたまっていた疑問をすべてイオロにぶつけた。突然の召喚、謎の影、不吉な空気、一体ブリタニアに何が起こっているのか？イオロは愛用の短剣をいじりながらぼつりぼつりと話し始めた。

「友よ、また面倒に巻き込まれたようだな」

## ロード・ブリティッシュの失踪とロード・ブラックソーン

イオロの話したことは以下の通りだった。地下世界に何があるのかを調べるため、ロード・ブリティッシュは自ら探検隊を指揮し、地下へ入って行き消息を絶ってしまったのだ。

人々は混乱し、不安を囁きあった。再び、邪悪な空気がブリタニアを支配してしまうのではないかと。

そんな中に現われたのはロード・ブラックソーンであった。彼はロード・ブリティッシュ不在のブリタニアの混乱を収めるため、その政治的な手腕をふるい、国を安定させていった。しかし、次第にブラックソーンは圧制を敷き、8つの徳の掟を定め、人々を苦しめ始めたのだ。シャドーロードが現われ始めたのも、その頃だという。

ブラックソーンはその体制に逆らう、かつての勇者の仲間達を指名手配し、捕えようとしているという。そのため、バラバラに暮らしていたイオロ達であったが、ついに反撃に移るべく勇者アバタールを召喚し、共にロード・ブリティッシュの消息を追おうとしたのであった。

かくして冒険は始まった。ブリタニアの民を救うため、真の君主ロード・ブリティッシュを探す、長く苦しい旅が…

# 地理

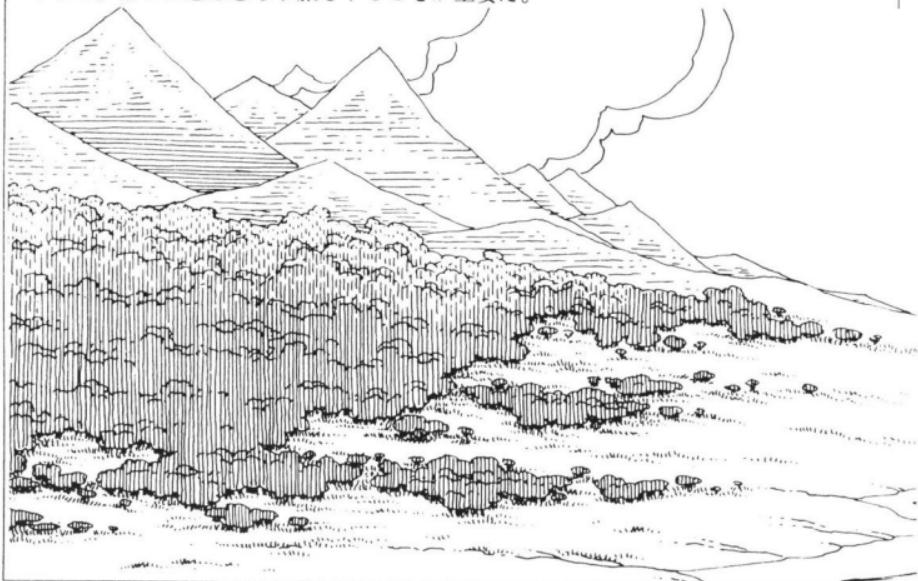
## 美しき冒険の舞台

自然は厳しくも美しいものである。白熱と白砂の砂漠、森林は緑色の地獄、夢の中にいるようにどこまでも白く極寒の氷河、青く広がる海原、赤々と力強く動く溶岩流ブリタニアはすべての自然があり、常に変化しながら見る目の目を楽しませてくれる。冒険の障害になろうとも自然は冒険者の友なのだ。

### 草原、林、道

ブリタニアを旅するものにとって、1番なじみが深くなるのが、ブリタニア全土に大きく広がる草原であろう。この豊かな緑なす大地は平坦で見晴らしがよく、所により道ができており歩きやすくなっている。しかし、注意するべくは怪物どもとてあつたときである。身を隠す場所に乏しい平地では、戦闘を避けきれない場合がある。

さらに、やぶや林では危険はさらに増すことになる。平原のように見晴らしがよく、森のように動きが鈍るやぶでは、野生動物に襲われたり、邪悪な化け物に遭遇しやすくなる。常に注意を怠らず旅をすることが重要だ。



## 山岳、森林、砂漠、沼地、ダンジョン

いずれも危険な地形である。山岳は険しく、まさに大自然の障壁である。登山道具なしで走破することは不可能な上に、危険な動物も何種類か生息している。

森林は見通しが悪く、昼間でも夜のようなところである。怪物なども多く、遭遇する危険性はダンジョン以上と言えるかも知れない。また、隠遁者と出会うことが多い。

灼熱の砂漠は何人の旅人を餌食にしている。どこまでも砂しか存在せず、太陽の熱で蜃気楼が発生することがあり、それが旅人を惑わすのだ。

ブリタニアの沼地には毒性があり、ここに踏み込んだものは毒に冒されてしまう。夜の移動時などに突然、沼地にはまってしまうことが多い。

魔法により封印されているダンジョンはもっとも危険な場所であった。怪物だけではなくトラップも旅人を襲った。しかし、それは昔のこととなった。

## 海、川、湖

水資源も豊かなブリタニアには2つの湖がある。1つは「ロストレイク」、1つは「ロックレイク」。これらの湖には共に大きな川が流れ込んでおり、いつでも豊かな水を湛えている。以前には「ジェネラスティーレイク」という湖が東北部に存在したが、東北部を突然襲った大干魃で干上がり、今では巨大な砂漠になってしまっている。

また、ソーサリア全土の60パーセントに当たる部分が海であり。湖、海といった水域は重要な交通路となっている。

沖は波が高くフリゲートクラス以上の船でなくては航行できない。逆に川や浅瀬といったところはボートでなくては移動できないが、これらをそろえていない場合、ブリタニア全土を闊歩するといった場合は大きな障害となるだろう。



# 政治

## 共和制君主主義の国、ブリタニア

偉大なるロード・ブリティッシュは、政治の分野においても非凡な才能を見せた。彼はブリタニアの政治を、王だけによる単独統治から王を中心とした民主主義へと導いたのだ。民衆のために存在する政治、それこそがロード・ブリティッシュの求める政治なのだ。

### ロード・ブリティッシュと大評議会

偉大なる国王ロード・ブリティッシュの提案により、ブリタニアの政治は専制主義国家から議会制民主主義へと変革された。これによりブリタニアの統治は、ロード・ブリティッシュと国民選挙によって選ばれた8人の評議員から構成される大評議会の協力体制によって行なわれることとなった。ロード・ブリティッシュが大評議会と行った変革の最大の功労は、すべての国民に対して民主主義の柱となる国政の公開を約束し、権力者を規制するための唯一の法律、憲法を制定したことであろう。この憲法は8つの徳の精神が主な柱となっており、国民の人権を最重要視したものである。これにより、ブリタニア初の民衆による直接参加政府が実現したのである。



## 8つの徳を象徴するブリタニアの町

ブリタニアには8つの徳をそれぞれ象徴する町がある。大評議会に所属する評議員達がその代表者となっており、それぞれの徳の象徴に基づいた統治を地方自治という形で行なっている。もっとも大きい町はブリティンで、慈悲の心の徳を信奉している。ブリティンはブリタニー湾に大きな港を持ち、ロード・ブリティッシュ城に近接していることからブリタニアの地理的中心地となっている。勇敢さの徳を信奉する町ジエロームは、ソーサリア大陸から遠く離れたブリタニア最大の島で、パロリアン島中央部の山岳地帯に位置している。スピリットウッドの森の西の海上にある町スカラブレイは、崇高な心の徳を追い求めるレンジャー達の本拠地である。住民達は非常に寛大で、医学、魔法、心靈に対しての見識が非常に進んでいる。この他、5つの町でもそれぞれの徳に基づいた町設計がなされている。

## ロード・ブラックゾーンの統治

ロード・ブリティッシュの失踪により混沌と化したブリタニアを救ったのが、当時評議員でもあったブラックゾーンであった。しかし彼の意欲は民主制国家の良き先導者であることよりも、専制国家の強大な独裁者であることを望んでいた。不幸なことに彼の政治的手腕は過去の評議員達をはるかにしのぎ、その合理性と行政への素早い対応は、混乱の極致にあった民衆の支持を得るには十分と言わざるを得なかった。

王となったロード・ブラックゾーンは、国内を安定させるのと同時に、ゆっくりと、しかし確実に圧制の手を延ばし、民衆の自由な言論の規制、危険思想の排除を行ない、独裁制への移行を果たしていった。そしてとうとう彼は、ブリタニアの象徴とも言える8つの徳を自らの欲望に任せて改定した。人類の誇りとさえ言える8つの徳を、ブラックゾーンは民衆をしばる鎖へと変貌させてしまったのだ。

### ブラックゾーンが定めた「8つの徳」

誠実さ	嘘をつくなかれ。嘘をつきし者は舌を抜く
慈悲の心	困る人を助けぬ者は、同じ苦しみを味わうべし
勇敢さ	挑戦には命を賭けて答え、死ぬまで戦うべし
正義	罪人は、速やかに自首せねば絞首刑に処す
献身	収入の半分を貧しき者に与えよ。与えねば収入を差し押さえる
名誉	名誉に傷を負いし者は、恥を知つて命を絶て
崇高さ（崇高な心）	徳の辻を進んで実践すべし。実践せぬ者は生きる資格を失う
謙譲	己の長所をひけらかすなかれ

# 経済

## ブリタニアの 発展した経済

ブリタニアの経済は農業から成り立っている。ブリタニアの主要町以外は肥沃な穀倉地帯で、小麦、大麦、トウモロコシなどが主な収穫物となっている。それらの豊富な農作物が商業や流通の根幹をなし、その他に室内制手工業で作られている武具や、民芸品などが経済の対象となっている。



### 武具

ブリタニアの世界を旅するには、武具は必需品である。

ブリタニアにある武具専門店では、どの店も武器と防具の両方を扱っており、サービスとして下取りも行なっているが、下取り価格はあまり期待できない。品揃えは店によるので、目的の商品が見つからないこともままある。



### 食堂

食堂や酒場は、旅人が情報を得るにはもっとも最良の場所である。

食堂や酒場にはじつに様々な人間が集まる。吟遊詩人、屈強の戦士、娼婦。ここでは、普段知ることができないような噂話や冗談が飛び交い、グラスを合わせる音が辺りを満たしている。旅人にとっては情報収集に欠かせない場所だ。



### 宿

ブリタニアの旅館に共通する特徴は、快適で料金が安いことである。なかでもスカラブレイの旅館は、サービス、景色ともにすばらしく、長期滞在をする者が後を絶たない。旅人が泊まった疲れを癒すのにはもってこいの場所であろう。



## 治療

旅人を重い怪我や病気から救ってくれる存在、ヒーラー。

ブリタニアの世界には様々な危険があり、重い怪我や毒に犯されることなど日常茶飯事である。これから救ってくれる医術を持っている人間がヒーラーである。

彼らは町や村だけではなく、城や砦の中にも開業している。



## 馬

馬はブリタニアの人々にとって欠かすことのできない移動手段である。

馬の売買は主に城や個人の屋敷などで行なわれている。対象となる馬のほとんどが力の強い農耕馬や草原で捕えられた足の早い馬などであるが、たまに重装備の騎士を乗せることができる戦闘馬も売買の対象となることがある。



## 船大工

船の購入は船大工の所で行なわれており、フリゲート艦も手に入る。

港町などでもよく見かける船大工の所で、大型の外洋船であるフリゲート艦から小型のボートまで、建造、および売買されている。これらの店は、船の建造を主業務としているため、その営業時間は概して短い。



## 薬品

薬品は魔法などに使用される薬草や秘薬などがある。

薬品を調合することを生業としている薬剤師が、魔法に使用される薬草や秘薬を扱っている。彼らの店に置いてある薬草はその土地の特産品であることが多く、そのため季節や気候などによって価格が大きく変動する。



## 道具

かつて盗品の売買を行なっていた店が、旅人の小道具を供給している。

鍵を外す道具、肉眼では見えないものを見ることができる眼鏡、暗いところで誰にも知られずに活動するための道具などは、道具屋で手に入れることができる。なぜなら、盗人の道具は盗人のための店にあるからである。



## 裁判所

裁判と罪人の収容は、正義の徳の町ユーで行なわれている。

ブリタニアでは、政府そのものはロード・ブリティッシュ城に置かれているが、その他の行政期間は、正義の徳の町ユーに集中して配置されている。そのため裁判所などもこのユーにあり、罪人はすべてこの町に送られる。

# 交通

## 旅をするための方法

冒険者は様々なところを探訪することになるだろう。そこは平原に建つ城砦かも知れないし、沼地の先にある洞窟かも知れない。大海に乗り出し、島々を尋ねることも少なくないはずである。そんな時に必要になるのは様々な交通機関であろう。だが、ブリタニアの交通機関はあまり発達していない。それは足を使い、自然な旅を楽しむためだ。



## 道路

ブリタニアの旅のほとんどは徒歩で行なわれる。というのも、たいていの場所は徒歩で行くことができるうえ、徒歩以外の交通機関はあまり発達していないからである。8つのダンジョンが塞がれ、危険な怪物の出現する率が減ったこともあり、ブリタニアの道路は完備され始めている。平原の町から町をつなぐ部分は通行も多いため、平らな道路がある。徒歩での旅は基本的にここを通ったほうがよいだろう。1番早い速度での移動が可能なため、時間の節約にもなる。移動の途中に夜になり、獣達に襲われるということなくなる。

## 馬

伝説の時代から常に、馬は冒険者のよき友であった。たいていの場合、貧しい冒険者が1番始めに手に入れられるようになる特殊交通機関は馬であることが多かったからである。ブリタニアの馬はよく飼い慣らされており、乗り手が熟練していなくとも、

十分にその力を發揮してくれる。また、重戦闘馬やボニーまで、種類も豊富だ。馬は基本的に人間の行けるところならどこでも行けるのでかなり重宝である。ただし、危険なダンジョンには脅えてしまい、決して入ることはない。それと、町に入るときはつないでおくことを忘れずに。

## 登山

ブリタニアの切り立った山々は険しく、伝説の時代より堅く人を拒んできた。山に登るより迂回したほうが安全で時間もかからないとブリタニアの人々は山への興味をもつことはなかった。しかし、アバタールの時代になってから2つの方法で山を征服することが可能になったと言われている。1つは空気より軽い乗り物、気球である。これでアバタールは山の中に何かを発見したというが、気球そのものは今では失われてしまった。もう1つはある冒険者が山を克服するために発明したグラップルである(アイテムの項参照)。これも現在どこにあるか不明とされている。

## 航海

ソーサリア世界の半分以上を占める海洋、ここを移動するための交通機関と言えばフリゲートであろう。巨大なフリゲートは何日もの航海に耐えられるように丈夫で、敵からの攻撃にも反撃できるよう砲門が取付けられている。

実際のところ海は陸上に比べて危険極まりないところである。海には怪物が多く、障害物がないので避けることが難しいからだ。それに怪物以外にも巨大な渦が船を狙っている。渦に巻き込まれた船がどうなってしまうかはよくわかっていないが、一説によると渦を通り、地下世界に落ちると言われている。また、これまでの船を強化するためのHMSケープ号計画なるものが存在していたという。

## 飛行

鳥やドラゴンのように空を飛びたいと思うのはブリタニアの人々の夢である。伝説を繙いてみると、プレーン、ロケットといった、聞き慣れない言葉を見つけることがあるが、そういう空を飛ぶための道具が存在したという。アバタールの気球の話も有名だが、ロード・ブリティッシュの絨毯の話も興味深い。異世界からブリタニアを訪れた男が空飛ぶ絨毯をもっていたという話である。彼はそれを商人に売り、商人はロード・ブリティッシュに献上したという。その絨毯は人が乗ると1フィート程浮き上がり、思うままに移動できるという。毒の沼地や、少々の池などは飛び越すことができるというから驚きである。また絨毯は紛失すると、もとの場所に戻っているという。

# 天文学

神秘と予言  
静寂と美しさ  
不吉な前兆を運ぶ彗星

「我々の立つ大地、その上にある空、それより遙か上にある天界に目を向けよ。白く、時には赤く光を放つ星々、美しく様変わりする2つの月、そして、我々に伝説を思い出させてくれる8つの惑星達に。そこには新しい発見と未知なる世界が待ち受けているだろう」 サー・ジョン著「ブリタニアの天界」より抜粋

冒險の舞台



## 天体の動きと生活

ブリタニアの世界では、天文学と生活はある程度、関わりを持った重要な学問である。ブリタニアの世界を中心に太陽、フェルッカとトラメルの2つの月、そして8つの惑星が回っている。惑星はそれぞれアバタールの徳の名前が与えられている。軌道の内側からオネスティー（誠実）、コンパッショーン（慈悲）、ベイラー（勇敢）、ジャスティス（正義）、サクリファイス（献身）、オナー（名誉）、スピリチュアリティー（崇高）、ヒューミリティー（謙虚）という具合になっている。

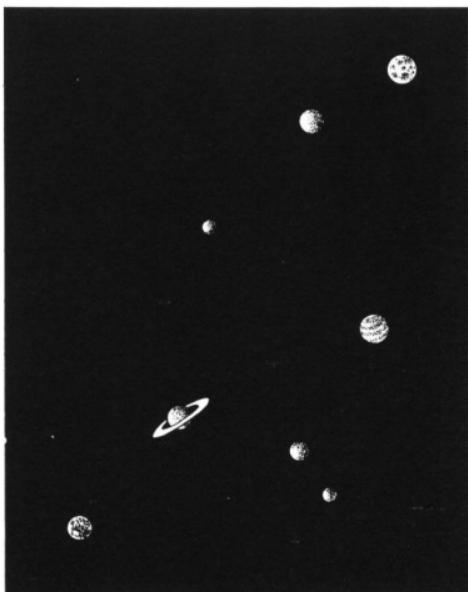
古来より、ブリタニアの人々は星の運行から生活のための様々な情報を得ていた。予言や魔術など、例えば魔術に使用するナイトシェードなどは2つの月が新月の時に採集できる。それ以外にも、彗星と吉凶の関係や、ムーンゲートとラベルと月の関係などがブリタニアの民の間ではよく知られている。

## 彗星の動き

彗星が天を裂き現われるとき、世界が破滅するという伝説がある。モンティンガ、ミナクスが、そしてエクソダスが現われたときにも空に彗星が不吉な影を見せていた。

現在もブリタニアには3つの彗星が出現し、惑星に光を重ねている。

注意せよ、惑星に彗星の影が落ちるとき、その惑星の徳の町は、恐ろしいシャドーロードの攻撃を受けているのだ。望遠鏡などを使用して確認しながら移動をしたほうが安全だろう。彼らは徳の道を進むものを狙っているのだ。



## ムーンゲート

青白く光る壁を通って町から町へ旅をするムーンゲート。トラベルの話は誰でも1度は聞いたことがあるだろう。

本文の右の表は2つの月とゲートの出現する場所、ムーンゲートで行くことのできる場所のリストである。これを利用することにより、伝説のようなゲートトラベルが容易に行なえるようになった。

また、この世界にはムーンストーンなる石があるというが、その名前とムーンゲートの関係は不明である。

対応する町	形	場所	1	2	3
ムーグロウ	●	トドトド	●	○	○
ブリティン	○	XXXXト	○	○	○
ジェローム	○	トドトド	●	○	○
ユー	○	トドトド	●	○	○
ミノック	○	BMトX	○	○	○
トリニシック	○	トドトド	●	○	○
スカラブレイ	○	PPBPP	○	○	○
ニューマジンシア	○	トドトド	○	○	○

# 文字

## 美しく力を持つ言葉達

ブリタニアの文字。呪文、立て札、書物などに記されているそれは、それぞれ独自のパワーを持った存在である。いずれも考えなしに使うことは危険極まりないのだ。言葉は祈りであり、祈りは物を動かすことができるからである。その注意を下記に記すので参考にするとよいだろう。

### ルーン文字

ルーン文字 アルファベット対応表

ᚠ A	ᚢ E	ᛁ I	ᛘ M	ᚢ Q	ᚦ U	ᚧ Y	ᚱ NG
ᚢ B	ᚢ F	ᚩ J	ᛏ N	ᚱ R	ᚤ V	ᚢ Z	ᛏ EA
ᚦ C	ᚢ G	ᚩ K	ᛘ O	ᚢ S	ᚦ W	ᛏ TH	ᛘ ST
ᚢ D	ᚢ H	ᛏ L	ᚢ P	ᚢ T	ᚦ X	ᚢ EE	

現在のブリタニアではアルファベットを使用した標準語が使われているが、以前は詩のごとき美しい響きを持つ古代ソーサリア語と、それを表記するルーン文字とが使用されていた。ブリタニア全土をアルファベットで標準化する動きは活発になっているが、現在でも、地方によってはルーン文字が残っている。また、墓碑名や立て札などは魔除けの意味も含め、ルーン文字が使用されていることが多い。特にダンジョンや古代遺跡などを訪れる冒険者達はそれを読む機会も多くなるだろう。重要な警告なども多いので、ブリタニアを旅する場合はルーン文字が解読できることが好ましい。

ここに冒険のための手引きとして、ルーン文字と現代のアルファベットの対応表を載せておくので、参考にしてほしい。FとOや、CとKの様に区別しにくいものもあるので注意したほうがよい。1つ読み間違えただけで貴重な時間や命を失ってしまうこともありますのだ。

## 書物

ブリタニアには様々な書物がある。いずれも知識や教養を育んでくれる立派なものばかりであるが、1番重要なものはやはり究極の知恵の写本、コデックスであろう。聖者にして勇者、アバタールがグレート・ステイジアン・オブ・アビイスで発見したそれは現在、アバタールの島にあり、徳の道をたどる者の力になってくれるという。

## 呪文

薬を調合し、ある種の言葉を唱えることにより自然の力を利用し、破壊や再生を行なうもの、それが魔法である。呪文は元々古代ソーサリア語なので、スクロールなどにはルーン文字で示されていたり、アルファベットに置き換えられても、妙な言葉の羅列にしか過ぎない。詳しくは後述の魔法のページを参照のこと。

## マントラ

マントラとは真の言葉である。8つの徳にそれぞれのマントラがある。徳の真理のため瞑想するときに、マントラを唱えると徳の概念と一体化できる。これを知るものにはブリタニアには少なく、それを聞き出しだすためには相応の努力をするかもしれない。

## 力の言葉

大評議会の決定によりブリタニアにある8つのダンジョンは封印された。大魔法使い達の力によりダンジョンの入り口には強固な岩が立ちはだかっている。もし、この中に入りたいと思うのなら、それぞれのダンジョンの力の言葉を知らないければならない。各町の住人で知っているものがいるかも知れない。

## 立て札

ブリタニアの各地に立っている立て札には重要な情報を持ったものが多い。ルーン文字で書かれているが、努力をして読むだけの価値がある。墓標や壁面に書かれた文字も、立て札といえるだろう。たいていは命を落とした者たちの警告の言葉なのだ。心して解読するべきである。

# 音楽

## ブリタニアの音楽

音楽。それはブリタニア人にとってなくてはならない娯楽の1つである。時には旅人の疲れ切った心を癒し、時には泣き疲れた子供を寝かしつけ、また時には貴族達が自分の心の空虚を埋めるためになくてはならないものとなる。音楽はブリタニア人が誇るべき文化であり、最高の娯楽なのだ。

## 音楽を運ぶ者、吟遊詩人

ブリタニア人の文化水準は非常に高く、発達している。特に音楽を大愛しており、貴族階級から一般民衆に至るまで実に多くの人々にたしなまれている。裕福な家庭では、邸宅にハープシコードを置くことが流行し、どの町のどの酒場に入っても吟遊詩人の得意のリュートを聞くことができる。吟遊詩人はブリタニアの音楽の発展に最も貢献した存在と言ってもよく、1つの曲を町から町へ伝える役割を担い、音楽を発展させた。その吟遊詩人達が最も歌った曲はストーンズという曲で、かのロード・ブリティッシュも好きだったという。この曲はブリタニアが誇る傑作と言われている。

### Stones



# 徳

アバタールの8つの徳は、人間の到達できる領域の最終到達点と言っていいだろう。人間の求める平和と繁栄、それこそが8つの徳が具現しているものであり、それ自体の象徴でもあるのだ。



## 徳のあるべき姿

人類の平和と繁栄。それこそが徳であり、人間が原始から内包している願いなのだ。人がそのことを正しく理解し実践すれば、人類の歩む道を決定できると言っても過言ではない。徳とは人間の進む道を示すものなのである。しかし人がこの道を極めるには大変困難な道のりが待っており、長年にわたる瞑想と研究の末、また、平和と繁栄に通じる心と体と魂の道を探る、幾千もの旅を経なければならない。それらの障害を乗り越えてこそ、人は8つの徳を完全に理解しうることができるのである。

徳は、誠実さ、慈悲の心、勇敢さ、公正さ、献身、名誉、崇高さ(崇高な心)、謙虚さに大別されているが、それは徳というものを人が正しく実践できるようにした形である。

## 神殿、究極の知恵の写本

ブリタニアにある8つの主要な町は、それぞれ1つの徳を信奉しており、徳を称え、象徴するための神殿を建立している。それらの神殿は完全な静寂の中に立てることが習わしとなっているため、町から遠く離れた辺境にあることが多い。そのため、神殿を訪れるることは難しく、かなりの危険を覚悟しなければならない。

ブリタニア世界における徳とは、絶対の真理であり絶対の法であるが、人を縛るためにものでは決してない。人の生き方の真理を示し、己の心にすむ悪と、外界の害悪を正しく見抜くための唯一の方法である。ロード・ブリティッシュが異世界から召喚した1人の人間が、数々の苦難の末、グレート・ステイジアン・オブ・アビイスで発見した究極の智の写本「コデックス」により、徳の真理は立証されている。

# 運命の戦士達

## 導かれ、共に戦いを挑む仲間達

ロード・ブリティッシュも伝説のアバタールもブリタニアにあいては異教の民である。しかし、彼らはいつもブリタニアのために戦い、平和を求めるつづけた。そして、常に力となったのは、ブリタニアの友人達であった。ここでは、今回の冒険を共にする仲間を紹介しよう。



### ブラックソーン体制とアバタール

このブリタニアを作り上げたのはロード・ブリティッシュと異世界から召喚された者たちであると言ってよいだろう。ソーサリアの人々も平和を求めていたが、異世界の視点を持ったブリティッシュの斬新な政治と彼の戦いなしではソーサリアの統一はありえなかつたであろう。また逆にロード・ブリティッシュ達を導いていったのが、この世界に住む友人達であった。ブリティッシュが若かったころ初めてこの世界に来たときに出会つたシャミノ。彼はアバタールとも共に戦い、写本の探究の手助けをしたという。他にも様々な仲間がブリティッシュやアバタールを助けていった。

しかし、ロード・ブリティッシュが失踪し、ロード・ブラックソーンが新しい体制を作るにあたつて、暗い影がブリタニアに落ちていつた。と、いうのも、アバタールの仲間だった者たちや、ロード・ブリティッシュの個人的な友人達はブリティッシュの救助を主張したが、ブラックソーンは国が落ち着くまで、これを許さず、反抗するシャミノとイオロを指名手配し、捕えようとしているからだった。しかし、彼らは挫けず、アバタールを召喚し、王のために共に立つたのだった。

# ◆吟遊詩人

## イオロ

以前アバタールがブリタニアに召喚されたとき、初めに出会ったと言われる。ロード・ブリティッシュのよき友でもある。吟遊詩人としての彼の技量はすばらしいものがあり、そのリュートの音、歌声は共に戦いに疲れた心を慰めてくれる。また、戦闘の腕前もたいしたもので、スリングやボウを使わせてブリタニアで彼の右に出るものはいない。シャミノと小屋に住んでいた。



## グエノ

前回の冒険の後、イオロの妻となった。夫と同様、歌がうまく、たいへん美しい女性である。今回は隠れ住んでいるイオロに経済的援助をするため、武器屋を營んでいる。しかし、見かけによらず冒険好きな性格でイオロが出発したと聞くやアバタールの仲間になってくれる。

## トシ

エンパス・アビーに住む好奇心旺盛な学生。邪悪の中にある愛を探している。愛という原理の研究者の卵である彼は、それを自分の目で探してみたいと思っている。そんな彼はアバタールの冒険に同行したいと願い出るが、それは危険なことかも知れない。学生である彼を戦わせるかどうかというはアバタールの悩みとなる。

## ジュリア

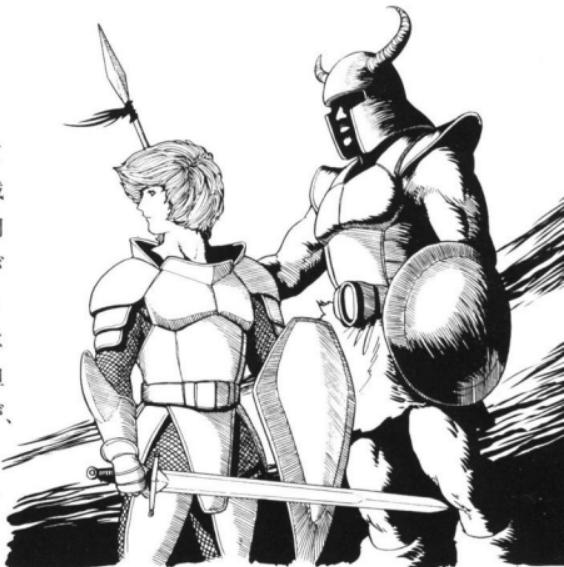
以前の冒険の時アバタールと同行した女性。今は吟遊詩人になっている。ロード・ブラックソーンの手配から逃れるためエンパス・アビーに身を隠しているが、アバタールの再召喚と仲間の集結、反撃の機会を伺うという頼りになる女性でもあり、アバタールが立ち寄り、声をかければいつでも仲間に加わる準備がある。

# ◆戦士

## シャミノ

ロード・ブリティッシュが初めてソーサリアに来たときに出会った戦士である。それだけに異世界の人間との付き合いがうまい。以前のアバタールの冒険行にも参加した、最も信頼できる仲間である。剣の腕前はものすごく戦闘では重要な役割を担う。多少、口の悪いところもあるが、心優しい男である。

現在は指名手配を受け、イオロと一緒に山小屋に隠れ住んでいる。



## カテリーナ

平和を望む誇り高き女戦士である。その壯麗な外観とからは想像できない素晴らしい剣技を誇っている。前回のアバタールの冒険にも参加している。現在は忌まわしい事件で1度滅びたマジンシアの復興の手助けをしている。これも平和を愛する彼女らしい行動であると言えるが、ブリタニアの危機に対し、いつでも剣を取る準備はできているという。

## デュプレ

前回の冒険にも参加したパラディン。その名はブリタニア全土に轟いているという。勇猛果敢に敵に向かっていく姿はまるで闘神の様である。

彼も他の仲間達同様ロードブラックソーンから身を隠し、反撃のチャンスを伺っており、現在はボーダーマーチという要塞にいるという。ぜひそこに立ち寄るべきであろう。彼はアバタールとの冒険を再び待ち受けているからである。

## セントリ

彼は、以前サーパンツ・ホールドの長であった。力も強く、頼りになる戦士である。彼はデュプレと共にボーダーマーチに隠れ住んでいる。ボーダーマーチはブラックソーンから身を隠すには格好の場所であり、セントリとデュプレの選択は正しかった。彼もまた、アバタールと仲間達が現われるのを待ち続けているという。

**マックスウェル**

彼は学生であり、サーパンツ・ホールドで勇気の原理を学んでおり、異世界からきたムッシュ・ルーベという人物から戦いについて習っている。

アバタールを大変尊敬しており、同行を望む。屈強な体つきをしており、斧を使つた戦いを好む。戦士にしては珍しい人物である。

**ジョフリー**

以前のアバタールの探求にも参加した戦士。どんな武器でも自在に使いこなすが、従う人間に勇気があるとわかるまでは手を貸さないという頑固な一面を持つ。現在はバッカニアーズ・デンに身を隠しており、アバタールの声がかかるのを待ち続けている。

**◆魔法使い****マリア**

マリアは大変美しく聰明な女性だが、孤独を好み、何を考えているかは誰にもわからない。

前回のアバタールの冒険行にも参加した仲間である。今はムーングロウでのシャドーロードとの戦いに傷つき、ライキュームで療養している。傷が回復すれば再びアバタールの冒険に加わってくれるだろう。

**イアナ**

美しい女性の魔法使い。前回の冒険行にも参加している。

他の仲間と同じくロード・ブラックソーンに反抗するため、レジスタンスに参加しユーの地下でかいがいしく働いている。アバタールの仲間であった彼女の参加と、彼女の明るさがレジスタンスを支えているという。

**キャブテンジョン**

今回の事件の原因を作った人物。地下世界で遭難したとき、モンディンの宝珠に心を惑わされ、仲間を犠牲にし、シャドーロードを作り出してしまったのだ。彼はそのことに強く責任を感じており、仲間に加わりたいと申し出るだろう。人間の弱い部分を操られた彼も、また、シャドーロードの被害者なのだ。



# ◆ブリタニアの住人

冒險をしていると気づかないかもしれないが、ブリタニアにも人が住み、生活がある。作物を育て、税金を納め、祭りをし、夜は怪物を恐れ、子供に伝説を語るときもあるだろう。彼らもこの世界に生きているのだから。

このページでは、そんなブリタニアの人々の生活を少し紹介しよう。旅の途中立ち寄った家や出会った人達。アバタールのもう1つのふるさとのことを…

## 住民の生活

ブリタニア人の生活を支えているのは、主に農業である。人々は畑を耕し、それを売って生活している。一方で、旅人のための宿屋や、狩のための武器屋、作物を遠くに運ぶための船を作る造船業なども発達しており、まことに安定した社会と言えるだろう。人々は笑顔を絶やさず、自分の勤めに励んでいる。

また、収穫の中から領主達への税金も収めている。これは領主達に最低限必要な額のものであり、市民の生活には支障をきたさない量であった。収穫が終わると人々は祭りを楽しむ、祭りではブリタニアを救った勇者達の話を劇にして演じたりするという。しかし、ロード・ブラックソーンの統治が始まってからそんなことも行なわれなくなってしまった。住民は重税をとられ生活も苦しくなってきている。そんな時にみんなの日々に登るのはアバタールのことであるという。

## コミュニケーション

コミュニケーションはブリタニアを旅するうえで最も大切なものです。人々と話すことによって情報を得、短い時間で安全な旅をすることができる。ご存じの通り、ブリタニアの言語はあいさつ、質問、答え、質問、質問、あいさつといった具合に問答形式で行なわれることが多い。これは、相手に対する作法と、知識を増やしあって行こうというブリタニア人気質の現われであろう。彼らの言語は不思議なものであり、初めてこの国を訪れた人でも言葉を理解しあえるということである。

今回の冒險行も鍵となる単語は多い。いくつか上げておくので、参考にしてもらいたい。「ロード・ブリティッシュ」「ブラックソーン」「シャドーロード」「力の言葉」「マントラ」「レジスタンス」「アミュレット」などである。

これ以外にも、本書に載っているアイテムなどで、入手の方法がわからないものは聞いてみるとよいだろう。質問するときは、くれぐれも名前を名乗ることと、別れ挨拶を忘れないよう注意しよう。礼儀なきものに人々は冷たい。

# 冒険の実際

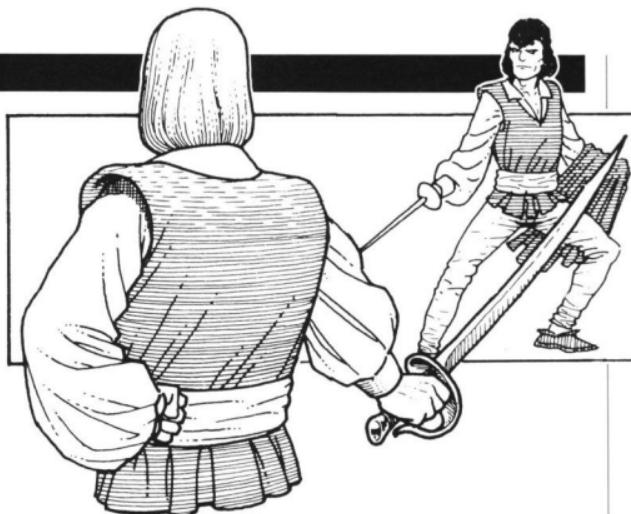
いざ、冒険の扉を叩かん。  
何度目のつらい旅であろうか？  
しかし、扉の向こうに待っているもの求め心を  
押さえることはできない。  
いつだって冒険の目的は真実なのだから。

# 戦闘

ブリタニアで生き残るために必要な苦難。

古来よりブリタニアでは戦闘が絶えることがなかった。戦争や恐ろしい怪物達との戦い。

そんな中でブリタニアの戦いの技術は独自の進化を遂げていった。魔法を使った戦いや、限られた空間での戦いを対象とした武器や、戦い方が編み出されていったのだ。ここでは戦いの基本概念を紹介しよう。



## ブリタニアでの生存

ブリタニアがまだ存在していなかったころのソーサリアは戦乱にあけ暮れており、大変危険なところであった。戦争が一段落ついたところで、モンディン、ミナクス、エクソダスの事件が起こり、このころはモンスターが地上を我がもの顔に闊歩し、旅する者を脅かしていた。

そして、アバタールの旅が終わり、ダンジョンが封印されると同時にかなりのモンスターは数を消したと言われている。しかし、依然としてブリタニアには危険が多い。深い森や山には危険な動物が多く生息しているうえ、海賊や魔術師崩れの強盗などが旅人を襲うことはあることである。

ブリタニアを旅する際の心得としては、移動は昼間のうちに行動すること。夜キャンプを張るときは見張りを立てること。少しでも具合の悪いものがいるときは長旅はしないこと。という3つを守れば大丈夫であろう。

以下の項では戦闘の仕方をいくつか紹介するが、安全のために戦いを避けるのが真の兵法者といえる。

## モンスターとの戦闘方法

野外を歩いているにモンスターの姿を見かけることがある。彼らはこちらの姿を見つけると、素早く近寄り、戦闘に入ろうとする。暗い森などにいる場合は突然、出会い頭に戦闘になることもあるだろう。そうなった場合は、地形に応じた作戦をきめ、仲間に指示を出し、反撃していく。ファイターが前、バードが真ん中、魔法使いは後ろから援護、というのが一般的な作戦である。しかし、敵が強力な場合にはフィールドから退避し、逃走するというのも1つの作戦だ。



## 戦闘と魔法

先の項でも説明したが、戦闘時はファイターが前の方で戦いを展開し、吟遊詩人がいれば、ファイターのすぐ後ろから、飛び道具で援護をする。さらに、その後ろから魔法使いが様々な呪文を唱え、戦いの流れ全体を変えていくという作戦が理想的である。この場合は魔法使いの魔法が大きく鍵を握るのである。

例えば、相手が魔法を使う生物だったら魔法を封じる呪文を唱えるべきだし、狭い通路での戦いなら、道の真ん中に毒の壁を作ったりする手もある。

このようにその時に応じた魔法を如何に繰り出すかが問題なのである。また、怪我をしている仲間がいれば回復の呪文を唱えたりできるという余裕も欲しいところである。

その他魔法使い達の、いくつかの呪文は前方に広範囲の攻撃を行なうことができるものがある。しかし、それらの呪文はその範囲にいる仲間にもダメージをあたえてしまうので、それを使用するときだけは魔術師は前に出なければならない。

この様に魔法を使った戦いは大変複雑なものである。どんな熟練を積んだ戦士や、魔術師でも慎重に事を当たらなければ惨めな最後を味わうことがありうるのだ。十分に戦い方を研究してから危険なところに向かうほうがよいだろう。

## 地形の影響

怪物の戦いは、その場所によって大きく状況を左右される。平原などで戦うと身を隠す場所もなく危険な戦いになってしまうが、岩山などで戦いは岩の影に隠れたり、的を狭いところに追い詰めたりと多角的な戦いが展開できる。

1番有効なのは複数の敵を手前に引き寄せ2つの岩の間にはめてしまうことだ。そうしておいてこちらの近接戦闘が可能なメンバー3人を戦わせれば3対1の戦いになるので有利に戦闘を勧めることができる。

岩や柱のかわりにエネルギー・フィールドで代用してもよいだろう。逆に強い敵の場合でも、障害物があつたほうが撤退も容易である。



## 戦闘の終わり。戦果と死傷者

怪物達は稀に宝箱を持っていることがある。戦いの最中に怪物を倒すと鍵のかかった箱が残る。これを鍵などを使って開けると食料やアイテムなどが入っているのだ。この箱をむりやり開けようするとトラップが作動することがあるので注意する必要がある。戦闘中に箱を開けることもできるが、あまり賢明な行動とはいえないであろう。戦闘中は他の仲間の援護にまわるほうがよいだろう。

戦闘の結果、怪我人や死者が出ることがある。怪我人の中でも毒に冒されている仲間は早目にバトルフィールドから撤退させたほうがいいだろう。宝箱を調べるのは、健康な仲間にまかせて余分なダメージを受けないように勤めるべきである。

宝箱を調べ終え、バトルフィールドから完全に抜け出したら、すぐに仲間の看護をする。死者がいる場合はレザレクションを試してもいいし、近くの町のヒーラーに駆け込むのもいいだろう。それ以外の仲間は治療を施し、次の戦闘に備えるべきである。

## ダンジョン

ブリタニアには8つのダンジョン、コプト、デシート、デスパイス、ダスター、ヒスロス、シェイム、ロング、ドームがある。これらのダンジョンは広く、中に部屋をいくつも持ち、宝に秘密も多いが、常に怪物どもがうろついている危険な場所である。

もし、戦いの技術を早く上げたいと考えるならば、ダンジョンは格好のトレーニング場と言えるかも知れない。十分な準備をしてから浅い階で戦うということを前提にしてダンジョンに潜ってみるのもいいだろう。

様々なモンスターや変わったパターンでの戦いなどが起きるはずなので、戦闘が終了すれば仲間達の技量もかなり上がっているはずだ。

何回か戦ったらすぐに町に戻るべきである。装備が十分残っていたとしても、ダンジョンから町へ帰る途中に怪物と遭遇する可能性があるからだ。その点に注意してダンジョンまで遠征すれば、すぐに熟練の戦士になることができる筈である。

何よりも生きて帰ること、これを念頭において活動することをくれぐれも忘れないように。死者を復活させても戦いの記憶を失っている場合があるからだ。

## ダンジョン内の戦闘

ダンジョンはブリタニアの中でも変わった戦闘を行なえる場所である。ダンジョンの中にはいくつかの部屋があり、その中には様々な仕掛けがある。ドアを開けるとゴーストの群れがパーティーを襲ったり、肝心の宝がある部屋のドアが開かないなどのトラップである。そういった部屋での戦いは場所がどういうところなのか予想がつかないので、初めは少々てこずることがあるだろう。

また、ダンジョンの中は狭いので、魔法使いのエネルギーフィールドの魔法が有効である。毒の壁や炎の壁でダメージを与えてもよいし、ブルーのフィールドで相手を押さえ込んでしまうということもできる。

ダンジョンで危険なところは普通の通路での戦いである。ただの1本道な上に狭く、敵の攻撃を受けてしまいやすい。相手にもよるが、そういった場合は逃げてしまうというのも1つの作戦である。それと、ダンジョンでキャンプをはる場合は必ず見張りを立てること。ダンジョン内でアンプッシュされてしまった場合は、まず大打撃を受けてしまうことになるからだ。少しでも態勢が悪くなったら、ダンジョンの中では無理はせず魔法で脱出してしまったほうがよいだろう。

# 武器

## 準備と重量

武器には重さと両手持ち片手持ちの属性がある。重量がキャラクターの力を上回っている場合その武器を持つことは出来ない。シールドなどを持っている状態で両手持ちの武器は使えない。注意が必要である。片手持ちの武器を2つ持つことも重量が許せば可能だ。



### DAGGER ダガー

#### 片手で使用

ダガーは、軽いので誰でも使うことが出来、価格も最も安いことから、誰にでも装備することができる。しかし、あくまでもダガーは攻撃武器というよりは、護身用の武器である。金を稼いだら、早く他の武器に買い換える方がいいだろう。

### SLING スリング

#### 片手で使用

スリングとは、長い紐の中心に石を乗せれるような革布を付けたもので、振り回した遠心力で石を飛ばして相手にぶつける武器でまあまあ威力はある。

飛道具としては最も安く、弾に不自由しないのがこの武器の良いところである。

### CLUB クラブ

#### 両手で使用

最も原始的な武器で、手頃な木の棒に簡単な加工を施して使いやすくした程度のものなので、当然価格も安い。だが、安いとはいっても攻击力はなかなかのものがあるので、相手が弱いやつなら、これで十分に戦うことができるだろう。



## MAIN GAUCH マイン・ゴーシュ

### 片手で使用

マイン・ゴーシュは、ダガーの1種ではあるが、防御にも使えるという変わった武器である。

しかし、所詮マイン・ゴーシュは補助武器でしかないので、左手でマイン・ゴーシュを構え、右手にはきちんととした武器を持ったほうがよいだろう。

## SPEAR スピア

### 片手で使用

長い木の棒の先に鋭利な刃物を結び付けた投げ槍である。近距離の敵にも使用できるうえに、かなりの遠距離も攻撃が可能だ。ただし遠距離攻撃を行なった場合は投げた槍は無くなってしまう。一度装備すると、持っている槍がなくなるまで投げ続けられる。

## THRWNG AXE 投げ斧

### 片手で使用

この斧は、接近戦では振り回して敵を攻撃することが出来、相手が離れている場合は投げて使うことが出来る。ただし、投げ斧も接近している敵を狙うときにはなくなることはないのだが、遠くの敵を攻撃すると無くなってしまうのでちょっと注意が必要である。

## SHORT SWORD ショート・ソード

### 片手で使用

ショート・ソードは、その名のとおり全長60センチ程度の短めの剣のことで、軽くて、武器に不慣れな冒険の初心者にでも扱いやすい。

ロング・ソードを持つ前に、ショート・ソードで練習を積んでおけば、ちょうど良い訓練になるだろう。



## MACE メイス

### 片手で使用

メイスはクラブを、より使いやすく、高い破壊力を持つように改良されたものである。

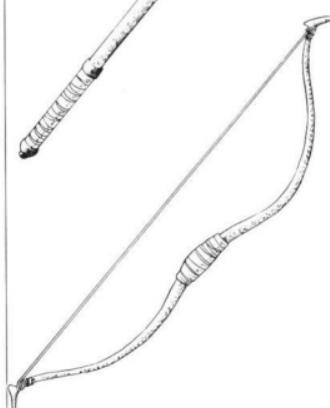
そのぶん価格は高いが、持ちやすく握りやすい形のメイスは、長時間の戦いでもクラブよりずっと楽に敵を倒すことが出来る。



## MORNING STAR モーニング・スター

### 片手で使用

モーニング・スターは、メイスの頭に鎖でトゲ付きの鉄球を取り付けた様なものである。メイスでこん身の力を込めて敵を叩くと、手がしびれてしまう。そこで、鉄球を鎖でつなぐことによって、衝撃が直接手に伝わらないように改良した武器である。



## BOW ボウ

### 両手で使用

ボウは、矢を飛ばして攻撃する飛び道具である。そのため、多くの矢を用意していなければ役に立たない。

また、構えて狙う必要があるので、敵が近くにいるときには使えなくなる。あくまで、遠距離用の武器である。



## CROSSBOW クロスボウ

### 両手で使用

クロスボウは、弓を台に固定して器具をつかって弦を引くことによって威力を増した武器である。

矢は使わず、もっと短いクオーラルという物を使うのだが、弦を引くのに時間がかかり、弓と同じように敵が近くにいる時には使えなくなる。



## LONG SWORD ロング・ソード

### 片手で使用

ロング・ソードは、全長80センチ程度の長い剣である。これくらいの長さの剣を使えるようでなければ、余裕をもってとトロールと戦うことなどできない。

少々高価ではあるが、危険な冒険に出かけるのであればぜひとも装備したいものである。



## 2H HAMMER 2Hハンマー

### 両手で使用

2Hハンマーは、武器という様な感じはしないだろうが、打撃力を1点に集めるその威力は絶大だ。

その衝撃は、どんなに硬いものでも軽く突き抜ける。ただし、これをうまく使いこなすには強い力と素早さを必要とするだろう。



## 2H AXE 2Hアックス

### 両手で使用

2Hアックスは全長80センチほどの長さの柄に片刃のついた斧である。ただ、非常に重いために両手で持たなければならないのでとても不便である。

扱いにくい武器だが、打撃が相手に命中したときは、大きなダメージを与えられるはずだ。

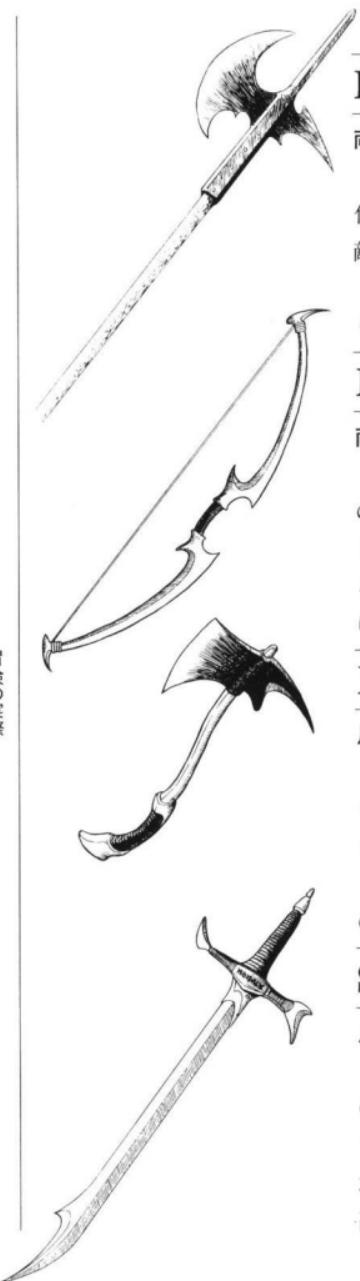


## 2H SWORD 2Hソード

### 両手で使用

2Hソードは、全長1.2メートルもの長さの大剣であり、この武器を本当に使いこなせるのは、相当な腕力の持ち主だけであろう。

ただ単に切るよりも、その重さとパワーでたたき切るというタイプの強力な武器だ。



## HALBERD ハルバード

### 両手で使用

ハルバードは、全長2メートル程の棒の先に刃物を付けた槍状の武器で、障害物や前にいる味方を越えて敵を攻撃することができるすぐれものだ。

ダンジョンなど、狭い場所で戦うときにはとても頼りになる武器であるといえよう。

## MAGIC BOW 魔法の弓

### 両手で使用

魔法の弓は一見普通の弓と同じだが、そこには魔力のあるルーン文字が彫られていて、矢をコントロールして命中率を上げている。弦は魔力によって軽く引くことができる。この魔法の弓に使う矢は、普通のボウに使用するものと同じでかまわない。

## MAGIC AXE 魔法の斧

### 片手で使用

魔法の斧は、振り回しても、投げ斧としても、使えるのだが、何と遠くの敵に投げた場合には、魔力で持ち主の元へと自動的に戻ってくる。

射程距離は魔法弓と同じくらいあり、すべての武器の中で便利さでは最高最強の武器である。

## SILVER SWORD シルバー・ソード

### 片手で使用

シルバー・ソードは、ロング・ソードと同じぐらいの長さの剣だが、鉄ではなく銀の合金を使って作られている。銀は月の力を秘めているため、正しい方法で武器を作れば、すごい攻撃力を持つ。価格はさすがに高いが、まさしく最高の剣である。



## CHAOS SWORD ソード・オブ・カオス

### 片手で使用

ブラックゾーンが作らせた暗黒の剣。この呪われた剣を使った者はその剣の中に宿っているという暗黒の力にその魂を奪われてしまい、戦いが始まると同時に自分の仲間を攻撃することになる。忌まわしい剣である。決して装備したりしてはいけない。

## GLASS SWORD グラス・ソード

### 片手で使用

純粋な水晶のみで作られた美しい剣である。その美しい外見とは反対にとてつもない力が秘められており、この剣の1撃を受けて生きていられるものはいないだろう。しかし、この絶大な威力の剣は1度使用すると粉々にくだけ散ってしまうのだ。

## JEWELLED SWRD ジュエル・ソード

### 片手で使用

ジュエル・ソードは、宝石で飾られた剣である。戦闘にはまるで役に立たない、しかもアバタールには不似合いなものである。これを手に入れるには、邪悪な者に贈り物が必要だ。だがそれは、味方を敵に売るこことでもある、無理に手に入れる必要はない。

## MYSTIC SWORD 神秘の剣

### 両手で使用

伝説の聖者アバタールが、グレート・ステイジアン・オブ・アビイスへの戦いに赴いたときに使用した剣である。すばらしい破壊力を誇っているが、この剣の真的力を完全に引き出すためには8つの徳を極めていることが必要という、まさにアバタールの剣である。

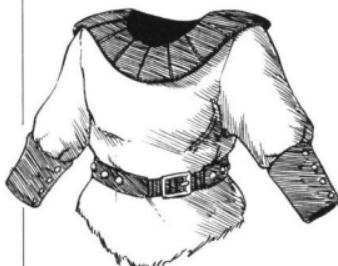
# 防具

## 重量と準備

防具はブリタニアの世界では種類が豊富である。冒険と旅人の世界ならではと言えるだろう。武器と同じように防具にも重さがあり、体力のない者はプレート・メイルを装備することはままならない。防具を装備する場所は頭、首、体、手で持つ部分、そして指輪というふうになっている。

ブリタニアで冒険を続けるものにとって、防具は絶対に必要なものである。初めのうちは簡単な防具だけでいいだろうが次第に敵が強くなって、冒険が進むに連れ、強力な防具が必要になってくる。なかには魔法をかけられた防具などもあるので多く用いるとよいだろう。仲間を犠牲にせずに旅を終えるためには、多少の出費は止むをえないと思われる。少しのゴールドをケチったばかりに命を落とした冒険者達は少なくない。

そして、もう1つの防具、「慎重さ」を身に付けることも忘れてはならない。



## CLOTH ARMOUR 布の服

必要なSTR値 0

これだけは最初から身に付けているという、この世界最低の防具。普段我々が着ているものとそう変わらない程度のもの。だから、当然防御力は低く、防具というのも恥ずかしい感じだ。それでも裸でいるよりはましあろう。



## LEATHER ARMOUR 皮の鎧

### 必要なSTR値 2

皮の鎧は、鋭い刃物にはともかく、弱い怪物の牙や爪ぐらいなら防ぐことの出来る強度は持っている。

そして、何よりも軽いので体力のあまり無い人でもすぐに装備することが出来るから、布の服からすぐに皮の鎧に買い変えたほうがいい。



## SCALE MAIL スケール・メイル

### 必要なSTR値 6

スケール・メイルは、皮の鎧にくらべて少し値は張るが金属の板で覆われているという安心感には変えがたいものがある。実際、防御力はまあまあのところ役に立つ。ただ、金属の板を張り合わせたものだけに、皮の鎧よりも少しばかり重い。



## CHAIN MAIL 鎖かたびら

### 必要なSTR値 10

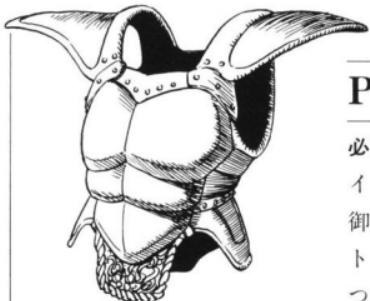
鎖かたびらは、小さな金属の輪で編み上げた洋服のようなもので活動しやすく、通気性もいい。その反面、密度が高く防御力は非常に高い。だが、この鎖かたびらを作るには技術力を要する上、とても大変なので、かなり高価なものになっている。



## RING MAIL リング・メイル

### 必要なSTR値 4

リング・メイルは、鎖かたびらよりも少し大きな金属の輪を縫い付けた鎧で、防御力はけっこう高い。鎖かたびらに比べて制作に特殊な技術力を要するわけでは無いので、値段はそんなに高くはない。ただ、難点は少しばかり重いこと。



## PLATE MAIL プレート・メイル

**必要なSTR値 12** プレート・メイルは、オーダーメイド製で作られるので非常に高価なものだが、その防御力は値段に見合うだけのものがある。ただ、プレート・メイルは金属の1枚板から作り出されるのでとてもなく重く、強い体力の持ち主でないと装備することが出来ないのだ。

## MYSTIC ARMOR 神秘の鎧

**必要なSTR値 0**

神秘の鎧は、神秘の剣と同じ場所に眠っている。しかし、とうてい鎧などには見えない代物なのだが、そこに秘められた魔力は神秘の鎧を身に付けたものにしか解からない。そして、神秘の剣と神秘の鎧を手に入れぬかぎり目的を達成することは出来ないだろう。

## LEATHER HELM 皮の兜

**必要なSTR値 0**

軽くて、適度な硬さはあるが、戦闘に役立つほどの防御力はない。これは、皮の鎧と同じ製法で出来ていて、兜としてはそれほどものではない。

しかし、安いのでダンジョンに行くまではとりあえず全員に装備させよう。

## CHAIN COIF くさり頭巾

**必要なSTR値 1**

鎖かたびらと同じように、小さな金属の輪を編んだもので出来ている。頭部に密着はするが、風通しもよく、値段もそれほど高くないし、防御力も十分ある。

重さもそれほどではないので、お金が貯またらすぐ全員に買ってあげるといい。



## IRON HELM 鉄の兜

必要なSTR値 2

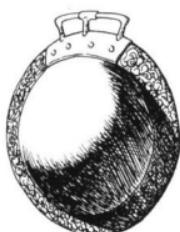
この鉄の兜が買えるようになったら、まずは一安心だ。プレート・メイルと同じ様に1枚板の金属から作っているので値段は高いが、その分頑丈で、少々のことでは傷つかない。非常に防御力が高いので、頭の防御には最適の兜であるといえよう。



## SPIKED HELM スパイクト・ヘルム

必要なSTR値 3

スパイクト・ヘルムは、鉄の兜に角がはえたもので、接近戦の時に相手に頭突きを食らわしてダメージを与えるための兜である。しかし、実際にはそれほどのダメージを加えることが可能であるとは思えないのだが、カッコつけにはよいだろう。



## SMALL SHIELD スモール・シールド

必要なSTR値 2

丸くて、小さくて、中華鍋のような形をしているのがスマール・シールドである。

大きな面積は防げないが、軽いのでとても使いやすく、値段も比較的安いので冒險を始めたばかりの者には最適の盾である。

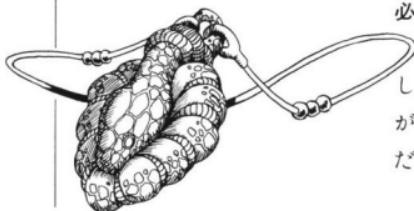
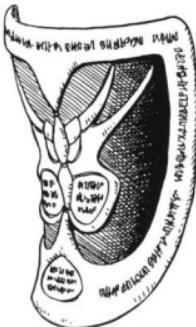
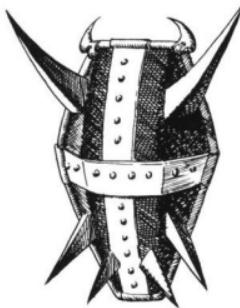


## LARGE SHIELD ラージ・シールド

必要なSTR値 3

ラージ・シールドは、自分のからだの半分ほどもあり身を防ぐにはもってこいの盾だが、その大きさゆえに自ら使う人を選ぶ盾もあるのだ。

この盾は体力に自信のある者でないと完全に使いこなすことは難しいが、その効果は抜群だ。



## SPIKED SHLD スパイクト・シールド

必要なSTR値 4

この盾は、その前面にトゲをたくさん生やしていて、接近戦の時に攻撃して、相手にダメージを与えることが出来る。これを装備すると、1回多く攻撃することが出来るが、実質それほどのダメージを与えることが出来るわけではない。

## MAGIC SHLED マジック・シールド

必要なSTR値 0

マジック・シールドは、その表面に呪文を唱えながら毎日少しづつ魔法のルーン文字を彫り込むことによって、魔力を封じた盾である。この盾の防御力は、魔力によって素晴らしい効果を上げるが、その値段ゆえに、手に入れることは難しい。

## JEWEL SHIELD ジュエル・シールド

必要なSTR値 0

ジュエル・シールドは、ジュエル・ソードと対になる盾で、異常な魔法で作られたといい、宝石で飾りたてられていて剣と共に邪悪なものが持っている。この盾は、ジュエル・ソードと違い戦闘に使うことが出来ると言われているが、定かではない。

## AMULET/TURNING アミュレット

必要なSTR値 0

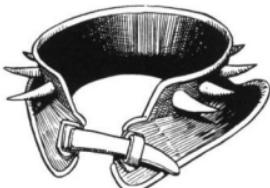
ブリタニアには多くのアミュレットが存在する。そして、それぞれにいろんな魔法から身を守るために力があり、アミュレットを装備した人間を守っているのだが、その効力がいつまで持つののかは一切不明である。

## SPIKED COLLAR スパイクト・カラー

### 必要なSTR値 0

スパイクト・カラーとは、トゲ付きの防護襟である。これを首の回りに取り付けることによって、兜と鎧の繋ぎ目の弱い部分を補強するのだ。

見た目は派手だが、それなりの効果がある。だが、それは、あくまでも鎧兜がそろった後での話だ。



## RING of INVISIBILITY 不可視の指輪

### 必要なSTR値 0

不可視の指輪には、姿を消す呪文と同じ効果があり、効果が続く時間は指輪に込められた力によって様々であり、指輪がその魔力を失い壊れるまで、使うことが出来る。この指輪は、あるところで買うことが出来るが、ふと、何処かで見つかることもある。



## RING of PROTECTION 防御の指輪

### 必要なSTR値 0

防御の指輪には、防御力を上げる呪文と同じ効果があるが、魔力を失って壊れるということではなく、その効果はほとんど永遠に続く。そのため高価ではあるが、重い鎧などを装備できない者には早めに持たせてあげるのがいいだろう。



## RING of REGENERATION 回復の指輪

### 必要なSTR値 0

回復の指輪は、装備しておくと、体力が減ったときのみ、その魔力で少しづつ体力を回復させてくれる。これは、指輪のなかに回復の呪文が封じ込められているためで、不可視の指輪と同じく、何時しか魔力は失くなってしまうものなのだ。



# 冒険に必要なアイテム

ロード・ブリティッシュを救うための旅は、考えられないほどの苦難に満ちている。これから紹介するアイテムはそれらを克服するための力となってくれる物たちである。しかし、忘れてはならない、苦難を克服する何よりのアイテムは自分自身と仲間達の力なのである。

## アイテムの入手と使用

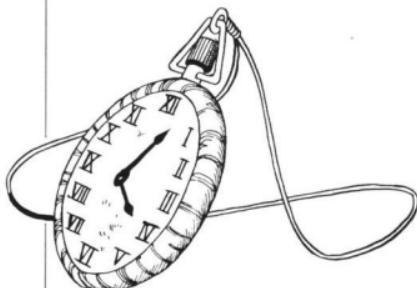
以下に「ウルティマV」の世界に登場するアイテムを紹介する。これらは店で売っているものもあれば、隠してあるもの、誰かが持っているものなど様々である。特に店で売っていないものは重要なものが多く、1つかけても今回の冒険行は成功しないだろう。こういったアイテムはたいてい世界中に散っているので、箱に入っているものばかりではなく、ある場所でサーチをしなければ手に入れられないものなどもあるで注意して欲しい。本リストに載っている場所でアイテムが見えない場合はその場所をサーチしてみるとよい。また、隠し場所が空欄になっているアイテムがいくつかあるが、その場所は自分自身で探し出して欲しい。初めから場所がわかつていたのでは試練とは言えないからだ。

## POCKET WATCH 懐中時計

時間を知る

始めから持っている

アバタールが、この世界に持ち込んできた手に乗るほど小さい懐中時計のこと。本当は腕時計なのだが、アバタールが懷にいれているので懐中時計と言われている。ブリタニアでも時計が普及しつつあるが、まだまだ大きな振り子時計が町や村に1つあるだけなので、ブリタニアの人々は太陽やカソなどを頼りにした時間で動いている。





## TORCH たいまつ

**暗闇で物を見る**

**店や戦闘で入手可能**

冒険には欠かせないたいまつ。地下に入っていたときに使う。しかし、視界はあんまり良くない。もちろん魔法で暗闇を照らしてもよいが、たいまつは買ってもかなり安いし、敵の宝箱やモンスターが落としていたりして手に入ることも多いからMP節約のためにも、なるべくたいまつを使って行動したほうがいいだろう。

## GEM 魔法の球

**周囲を俯瞰できる。**

**店や戦闘で入手可能**

この魔法の球は、地上で使うと、自分の周りを上から見た小さなマップを映しだしてくれる。また、ダンジョン内で使えば、その階のマップを見ることが出来る。モンスター（トロール等）の宝箱のなかにあることが多いし、買ってもよい。魔法の球はとても便利なアイテムなので、たくさん手に入れておくといいだろう。

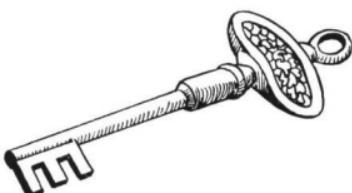


## KEY 鍵

**扉や箱の鍵の解除**

**店や戦闘で入手可能**

鍵には色々な種類のもの、例えば魔法の鍵などがあるがここでは普通の鍵について説明をしよう。この世界で使われている一般的な鍵は、カギのかかったドアや宝箱を開けるの使われる。鍵は主に町で買うことができ、また、宝箱からも手に入る。不器用な人間が使用すると壊れてしまうこともあるのでたくさん持っていたほうがいいだろう。





## ANKH アンク

聖者アバタールのシンボル  
始めから持っている

8つの徳を極めた聖者アバタールのシンボルであり、力の源でもある。彼はいつもそれを身に付けていたと言われている。今回のブリタニアからの召喚にあたり、大事にしまっていたものを再び身に付け、冒険行へと出発したのだ。これといった効用はないが、それを持っているかぎり、大いなる力が勇者を守るであろう。



## COIN コイン

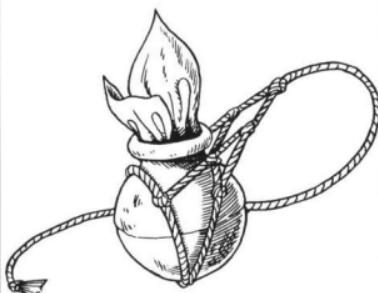
写本のシンボル  
始めから持っている

究極の知恵の写本、コデックスの紋章を型取ったものである。シャミノが持つており、アバタールをブリタニアに召喚するときの触媒として使用された。異世界のアバタールの家にこのコインが現われ、彼はそれを見て、ブリタニアに呼ばれたと確信したという。シャドーロードはこれを見ると退散してしまう。

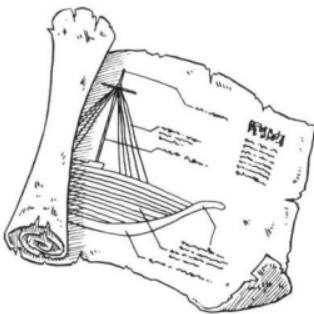
## FLAMING OIL フレーミング・オイル

戦闘時に火の壁を作る  
店や戦闘で入手可能

フレーミング・オイルとは火炎瓶のこと、これを使うと、投げた場所は燃え続け、そこを通る敵にダメージを与えることができる。相手が動かない敵の場合にとても有効な武器である。ただ、使うときには、片手にフレーミング・オイルを持って、もう片手で火を付けなければならぬのでとても面倒くさい武器ではある。



## HMS CAPE PLAN HMSケープの設計書



### 船の強化

#### イーストブリタニーにある

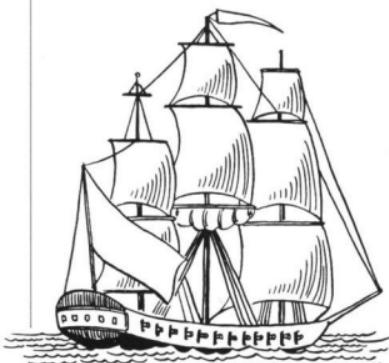
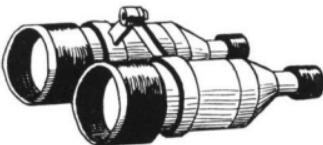
HMS計画は魔法の舵輪と特殊な帆の巻き方を使用して船の速力アップを計る計画であった。魔法の舵輪は前回のアバタールの冒険での手助けとなつたが、彼と共に消えてしまったと言われている。この設計図は帆の巻き方の法であり、これを手に入れることによって持っている船の速力を2倍にすることが可能になる。

## SPYGLASS 望遠鏡

### 彗星の観測

#### ファーシングにある。

ブリタニアでは、星の観察のため望遠鏡が古くから開発されていたが、携帯用の望遠鏡というものは存在していなかった。しかし、ロード・セリガンという男が自分の船の航海の安全のために1つだけ作り上げた物がある。これを使用すると不吉な彗星どもがどの惑星についているかがわかる。



## FRIGATE フリゲート

### 海を移動できる

#### ジェローム

大砲なども装備されている本格的な軍艦である。これがあれば比較的安全に航海ができる。しかし、海にも怪物や海賊どもが闖歩しているので陸上以上に危険なところだといえる。船体が傷ついたら、すぐに修理し、船体強度が十分になってから出発したほうがいいだろう。海の上の遭難は、即、パーティの全滅につながるからだ。

## SKIFF スキップ

浅瀬を移動できる

ジェローム

浅瀬を移動するためのボートである。池や川などのフリゲートでは入れないところなどに入れて行くことができる。軍艦などを買うことのできない初めのうちはとりあえず、これを手に入れておきたい、川などを遡るときには便利である。これでなくては入れないところも結構多く存在している。

## HORSE 馬

陸上を早く移動

北ブリタニーなど

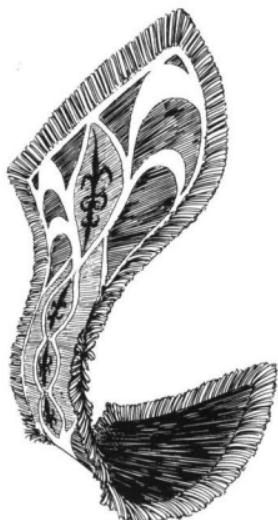
町で買うことができる。陸上を移動するときに、やや早く進むことができる。町の外に止めておき、町の中で寝てしまうといなくなってしまうので注意が必要だ。いろんな種類の馬がいるので、牧場などで話を聞いてみるといいだろう。喋ることのできる馬がこの世界に1頭だけいるという噂もある。

## MAGIC CARPET 魔法の絨■

安全な移動

ブリティッシュ城

魔法の絨毯は、空を飛ぶことができる乗り物である。空といっても地上1フィートの高さに浮いてるだけのものだが、それでも大変便利なもので川や沼にはまることはないし、床のトラップにも引っ掛かることもない。特に毒の沼地に引っ掛けたことがないのが最大のメリットだ。特に問題のないときは乗ったままの方がいいだろう。





## SKULL KEY 骸骨の鍵

特殊な鍵を開ける

ミノック

普通の鍵で開けることのできない、魔法のかかった扉を開けることができる鍵である。ある鍛冶屋がこの鍵を作成したのだが、なぜか店では売ろうとしない。彼がどこかに持っているので、彼の動きを良く観察し、推理してみて欲しい。意外なところから、この冒険に必要なアイテムを手に入れることができるだろう。

## SEXTANT 六分儀

座標の確認

グレイヘブン

ブリタニアの広大な地域において、自分がどこにいるのか容易に理解することのできる機械である。太陽や月の位置を元に、自分のいる座標を知ることができる。座標は4文字のルーンで現されなので、会話の中にルーンが出てきた場合はその何かの座標を指し示している場合がある。そんなときはこの六分儀を使用するのだ。

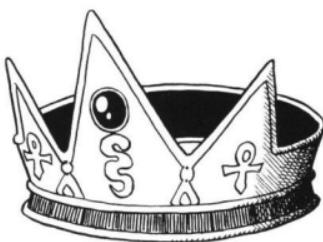
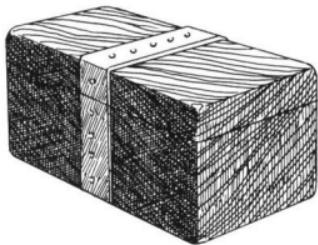
## GRAPPLERS グラップル

登山

エンパスアビー

登山用の道具である。丈夫なロープの裂きに鍵爪がついており険しい山も昇ることができるのだ。今まででは登山の可能性については魔法を使用しなくては考えられなかったが、ある冒険家がこの道具を作り出した。彼も今は引退し、ある人物にこの道具を託しているということである。





## BLACK BADGE 黒いバッジ

圧制下での安全

ウインドメア

ロード・ブラックソーンは自分に反抗するものが城に入れぬように様々な方法を取っているが、この黒いバッジもその1つである。もし、城に入ってみる勇気があるのだったら圧制に参加しているふりをしてこのバッジを手に入れることだ。しかし、それだけでは危険である。衛兵達の聞いてくる合言葉も覚えておく必要がある。

## WOODEN BOX ピヤクダンの箱 (サンダルウッドの箱)

E164D

ブリティッシュ城

ピヤクダンの木で作られた、この箱のことを知っている人間はほとんどいない。ロード・ブリティッシュが国王になる前から大切にしていたという噂を聞くことがあるかも知れない。現在ブラックソーンが血眼になって探しているのがこれである。元宫廷音楽家のケネス卿だけがこれを見つけていたため、あるヒントを知っているという。

## Lord British's CROWN ロード・ブリティッシュの王冠

対魔法防御

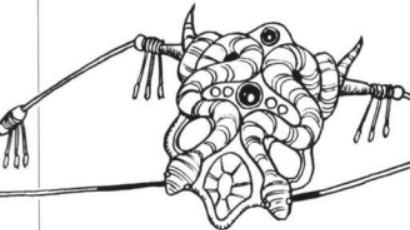
ブラックソーン城

ロード・ブリティッシュが国王になった時、ある魔法使いの提案により作られた王冠である。普通の王冠と違いロード・ブリティッシュをあらゆる魔法攻撃から守るためにものであった。しかし、地下世界探検のおり、王はこれを身に付けずに行方不明となつたため、現在はブラックソーン城の守りに使われている。

## Lord British's AMULET ロード・ブリティッシュのアミュレット

暗黒地帯での視力

地下世界



ブリタニア国王の象徴として、ロード・ブリティッシュが身に付けていたアミュレットである。国王が地下世界探検のおり、地下世界で力ついた戦士達の靈を慰めるため墓標に捧げたという噂が伝わっている。魔法の道具としての使い方は特にないが、その曇ることのない輝きは、暗黒の中で道しるべとなってくれるであろう。

## Lord British's SCEPTRE ロード・ブリティッシュの杖

バリアーの通過

ストーンゲート



この黄金で作られた杖は強力な魔法が封じ込められ、ロード・ブリティッシュの障害となる魔法を打ち消すために作り上げられた。国王は王冠と同様、これを置いたまま地下世界へ探検に向かってしまった。王宮の騎士達はロード・マローンにこれを預けようとしたが、シャドーロードに奪われてしまった。

## SHARD/FASEHD,HATRED,COWRDCE

モンディンの宝珠の破片 シャドーロードを滅する  
地下世界



今回の事件の源凶とも言えるものである。邪悪な魔道士モンディン（伝説の項参照）の力の源でもあった黒宝珠の破片なのだ。この3つに分れた破片に入間の血がかかり、邪悪なシャドーロードが誕生してしまったのだ。シャドーロードを産み出した宝珠だが、同様に彼らを封じ込めるためにも、この宝珠の破片が必要になる。

# 悪しき者ども

ブリタニアには危険な生物が数多く生息しており、人間によく害をなす。この中には自然の手による生物もあるが、超自然界に属する、どちらかというと魔法に近い存在の生物も存在しており、人間にとって大変な脅威となっている。ブリタニアの人間は生きるために彼らから身を守る手段を太古よりその課題としてきたのである。

## モンスターの生態と戦闘

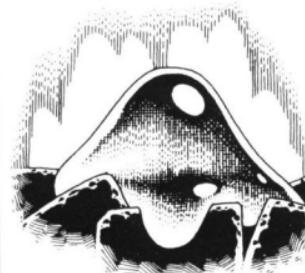
ブリタニアの世界には大変危険な生物が多く、人々にはそれらの生物から身を守るための機知と勇気が必要である。ブリタニアにはこの世界特有の魔法があり、それを操るのは人間だけではなく、小さな1匹の昆虫でさえもその危険性があると言っているだろう。魔法生物の存在は大変深刻なもので、退治するには熟練した技量が必要となってくるが、人間が決して勝つことのできない強力な生物が存在するという報告もあり、見知らぬ生物と対峙したときは判断力にすべてがかかっている。いかに勝つかより、いかに逃げるかが重要なときもあるのだ。経験のない、血気盛んな若者などがこの教訓を知る前に命を断たれることも珍しくはない。いかに多くの生物の知識と対処法を知っているか、それがブリタニアで生きていくための必須項目であるといえる。熟練した戦士や、経験の豊富な旅人などはそれらの知識に明るく、専門家と言ってもいいだろう。危険な生物の研究を絶えず怠らないことがブリタニアの生活術なのである。



## Insect Swarms ハチ

### 大群には要注意

ブリタニアのどこにでもいる昆虫で、力も知能もないが、動きが大変速い。針に毒を持っているが、生死に関わるというほどではないので安心はできるが、大群で襲ってきたときには要注意である。しつこくまとわりつかれ、ダメージも無視できない。



## Bats コウモリ

### 甲高い声で接近を知ることができる

夜行性であり、群れて行動する。動きが素早く、まとわりつかれると厄介な存在となる。なぜなら1度攻撃を始めると、相手が倒れるまで攻撃を止めないという執念深さを持っているからだ。甲高い声を発するので接近してくるのは容易にわかる。

## Giant Rats 大ネズミ

### 病原菌に要注意

すばしっこい動きと鋭い歯を持つ大ネズミは、有毒物質や悪性の病原菌をその体内に持っていることが多く、その対処には大変気をつけねばならない。彼らと接触した場合、何かしらの毒が体内に入ったと疑ったほうがいいだろう。最悪の場合、伝染病が考えられる。

## Slimes スライム

### 分裂する液状生物

緑色の、粘度の高い液状生物がスライムである。非力で動きが鈍く、1匹だけで見ればたいした危険もないが、スライムは群れて行動する習性を持っており、時として大変危険である。なぜなら、スライムは分裂する能力があるからだ。



## Giant Spiders 大グモ

貴重品を持っている可能性がある

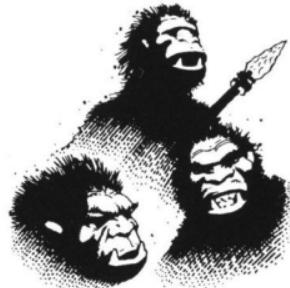
動きは緩慢だが、その毒は大変強く、人間に対して危険な存在である。大グモは、直接牙で相手に毒を注入できなくても、吐きかけることによって目的を達成することができるので注意しなければならない。貴重品を隠していることがままある。



## Snakes 蛇

毒性が強いが凶暴ではない

非常に強い毒を持っており、遠距離まで正確に吐きだすことができる。このため、発見したらなるべく近くによらないことが肝要である。しかし凶暴性はなく、へたに刺激しなければそれほど脅威はなく、簡単に退治することができる。



## Orcs オーク

大集団で行動する

オークは集団で行動する習性を持っており、よく攻撃を仕掛けてくる。しかし知能が低く、たいした脅威ではない。冷静に行動すれば必ず撃退することができる。旅慣れない者はその数の多さに惑わされることがあるので注意されたい。貴重品を身に付けていることがままある。



## Trolls トロル

地下に生息する習性がある

姿が醜く、大変力が強い。敏捷性にも優れ、もしも攻撃を受けた場合、受けるダメージは無視できないものとなる。だが耐久力に欠けるため、うまく攻撃すれば倒すことができる。宝石などの貴重品を好み、よくそれらを身に付けている。



## Ettins エティン

### 双頭の巨人

頭を2つ持つ巨人で、大変力が強く、大きな岩を投げつけて来る攻撃を得意とする。耐久性に優れており、もし戦闘になった場合、なかなか倒すことはできない。かなりしぶとく攻撃を仕掛けてくるので厄介な相手であると言える。



## Gremlins グレムリン

### 食料を盗む盗賊達

彼らの存在を見抜くことは難しい。彼らは非常に巧妙に旅人の持つ食料を盗みだすからだ。彼らは攻撃を仕掛けることはせず、ただ食料を盗み、その猛烈な食欲を満たそうとしているのだ。グレムリンは必ず貴重品を持ち歩いている。



## Headlessess ヘッドレス

### 頭のない化け物

ヘッドレスは名前のとおり頭を持っていないが、戦闘の際は、敵の正確な位置や音まで識別することができるらしい。どうやって識別しているかは全くの謎である。彼らは非常に高い戦闘能力を持っており危険である。彼らは常に貴重品を持ち歩いている。



## Gazers ゲイザー

### 催眠術を使う魔法生物

ゲイザーは魔法による生物で、超自然界の産物である。その姿は中に浮かぶ巨大な目玉といった感じで、高い知能を有しており、攻撃の際、催眠術を駆使して敵を混乱させ、同士打ちにさせてしまう。体力はないが大変危険な生物である。



## Mimics ミミック

### 物真似の天才

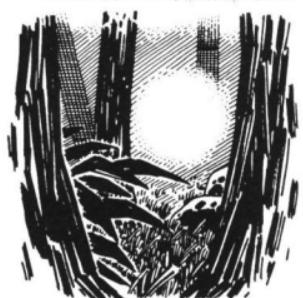
擬態する生物であり、特に宝箱に化けることが多い。宝箱にむやみに近づくとこのミミックに毒を吐きかけられることがあるので注意せねばならない。しかしこの生物は忍耐力がなく、獲物がしばらく近くに寄ってこないとすぐ正体を現すので見破るのは簡単である。



## Reapers リーパー

### 魔法も操る危険な怪物

非常に戦闘的な生物で、攻撃力、耐久力に優れている。リーパーの主な武器は、鞭のように振り回す長い触手で大変危険である。また敵に向けて稻妻を落とすという魔法を使うこともできる。しかし、移動できないという決定的な弱点を持っている。



## Wisps ウィスプ

### 闇夜に輝く光の玉

夜に輝く光の玉となって現われるこの生物の正体は、未だ突き止められていないが、瞬間移動の能力や高い知能を持つこの生物は大変危険な存在である。この生物は集団で行動し、敵の1人を仲間にしてしまうという魔法を操って旅人を襲う。



## Sand Traps サンドトラップ

### 砂漠の最強生物

砂漠の砂の中に隠れて生息しており、近くを獲物が通ると突然姿を現して、その強い力で砂中に引きずり込んでしまう。攻撃力、耐久力が大変高く、砂漠でこの生物に出会ったら、長い1日になることを覚悟しなければならない。もしも勝てば財宝が手に入るはずだ。



## Dragons ドラゴン

### 最強最悪の生物

ブリタニアの生物の中で最強の生物。遠距離からファイアーブレスを飛ばしてくれるため、かなりの苦戦を強いられてしまう。ドラゴンを近距離に引きつけるのには、相当な労力を必要とするはずである。しかしドラゴンは多くの財宝を持っている。



## Sharks フカ

### 動きは素速いが、知能は低い

海の危険な生物の中で、最も代表的な生物である。動きは大変素速いが、知能が低く、冷静に対処できればたいした脅威とはならない。海棲生物なので陸にいるかぎり危害は加えられない。しかし海中での戦いで死ぬまで戦い続ける。



## Sea Horses タツノオトシゴ

### 姿は美しいが凶暴である

大変美しい姿をしているが、凶暴で陰険な性格を持っている。知能が高く、動きも柔軟で戦闘能力は高い。遠距離から海水を吹きつけてくる攻撃は結構強力で、海上にいる場合注意しなければならない。その破壊力は無視できないものがある。



## Squids 大イカ

### 強力な毒墨に注意

海上にいる際この大イカの攻撃は大変危険なものとなる。その長い触手で突然襲ってくるので、戦闘になる前に勝敗が決してしまう場合もある。しかも吐きかけてくる毒墨が非常に強力なものなので、損害はかなり大きくなってしまうのだ。



## Sea Serpents ウミヘビ

知能は低いが戦闘能力はあなどれない

ウミヘビは深海から突如現われて船を襲う。その攻撃力は絶大で、特にファイアーボールには注意せねばならない。射程距離が大変長く、島ひとつ隔てた反対岸の船にまで攻撃が及んだ例が報告されている。ウミヘビに遭遇したときは早急に逃げることが重要である。

## Ghosts ゴースト

実体がなく動きが速い

ゴーストはこの世に恨みを残す未浄化の靈である。肉体を持たないため動きが大変速く、その敏捷性は戦闘に入った際、非常に危険である。靈体であるということから姿を消すことができるのと、通常の攻撃が一切効かないため頭を使った戦術が必要になる。

## Skeletons スケルトン

死靈

ブリタニアに存在する死靈の中ではもっとも代表的なものである。知能がないに等しく攻撃力も乏しいが、耐久力が並外れており、戦闘になった際は注意せねばならない。忍耐強く攻撃を加えることが必要となってくる。スケルトンは貴重品を身に付けていることがある。

## Deamons デーモン

最も忌むべき存在

魔法生物の中では最強の部類に属する。攻撃力、防御力、狡猾さ等どれをとっても最悪と言つていいほど優れており、これを倒すことは至難の技である。仲間の召喚と敵を操る魔法が得意で、自らの魂を他の生物に乗り移らせることもできるので、注意せねばならない。

## Mongbats モングバット

### 危険な敏捷性

モングバットは、地下世界に生息するコウモリの羽をはやした人型の化け物である。大変動きが素早くうつとうしい存在であるが、戦闘的な性格とそれに比例した攻撃力で人間を悩ませることがあるので素速い対処が要求される。集団で行動する習性があり、時には逃げることが肝要である。

## Corpsers コープサー

### 危険な植物型生物

主に地下世界に生息する生物で、獲物が近づくと突然周囲を囲むように現われ、長い蔓で襲ってくる。肉食性の植物であるという説が濃厚であるが、捕獲例がないため確認されてはいない。非常に目撃例が少なくその遭遇率は低いが、地下世界でもし活動することがあれば、注意したほうがよい。

## Rot worms ロットワーム

### 岩に擬態する生物

ロットワームは普段岩に擬態しており、近づいてきた動物を数本の触手で捕えて食料としている。彼らの姿を見抜くことは大変困難で、もし気がつかなければかなりの近距離から突然攻撃される恐れがあり、危険である。性格も恐ろしいほど獰猛で、ブリタニアの生物の中でもかなり危険な生物に属する。

## Bard 吟遊詩人

### 海上の吟遊詩人は海賊の可能性がある

もともと吟遊詩人は歌を歌って人々を楽しませる職業の人を指す。しかしブリタニアでは、吟遊詩人の世界も競争が激しくそれだけで生活を維持できない者がたくさんいる。彼らが海賊に第2の人生を見出したといつても責めることはできないだろう。しかし彼らの存在は大変危険で、注意したほうがよい。

---

## Mage 魔法使い

---

### 悪しき魔法を使う邪悪な存在

ブリタニアの世界には魔法を駆使する人間が多数いるが、その誰もが徳を重んじているというわけではない。中には多くのスケルトンを引き連れ、邪悪な世界に身を投じている者たちが大勢いるのだ。彼らは非常に危険な存在で、もし戦わなければならぬ状況を迫られた場合は、覚悟せねばならない。

---

## Guards 衛兵

---

### ブラックソーンの部下

ブラックソーンの部下達はブリタニア中から選りすぐられた精銳達で大変な実力の持ち主達である。格闘術、剣術、戦術において彼らにかなうものはそういないであろう。1人あたりの戦闘能力はドラゴンに匹敵するといわれているので、彼らとむやみに戦うことは避けたほうが良いだろう。

---

## Shadowlords シャドーロード

---

### 邪悪の落し子

シャドーロードは、過去にブリタニアを震撼させたモンティンの黒宝珠の化身。憎しみ、偽り、臆病の3人のシャドーロードがおり、彼らを滅ぼすには、彼らの本当の名と宝珠のかけらが必要である。その名前はASTAROTH(憎しみ)、FAULINEI(偽り)、NOSFENTOR(臆病)

---

## Blackthorn ブラックソーン

---

### 真の犠牲者

かつてロード・ブリティッシュのもとで善政を行なっていた大評議員の1人で、現在はロード・ブリティッシュに代わってブリタニアを統治している。シャドーロードに操られており、その戦闘能力はシャドーロードのそれをも上回るとも言われる。ブリタニアの独裁者になろうとしている。

# 魔法・呪文

魔法を科学という者も、科学を魔法という者もいる。

不可能を可能にし、超自然の  
力を用いる魔法は1つの祈りの形である。

窮地に立つときは唱えよ。  
信じるものとの名と、信じるものとの言葉を。  
言葉は力なのだから。

# 魔法～その理論と実際

近代にはいるまで、ブリタニアの魔法が系統だてられ、学問として発達することはなかった。人知れず山奥で学ぶ、それが魔法であったが、時代と共に新しい学問として発達していったのだ。ここで紹介するのは学問としての魔法の要約である。興味のある者は魔法の師に教えを乞うことをお薦めする。



魔法

## 魔術言語

魔術言語とは、近代に入り、専門の研究者達が魔法の呪文を分類し、系統だてて魔法専門の言語としたものである。そもそも、呪文は古代ソーサリア語で書かれており、現在我々が使う言語とは、やや異なっている。スクロールなどがルーン文字で表記されているのはそういう理由によるものである。

この魔術言語は言葉時代がパワーを持っており24個の単語で構成されている。これを組み合わせることにより超自然の力を引き出すことができるものである。

## 素材と形象

魔術言語の24の単語群は、それぞれ3つのカテゴリーに分類することができる。素材と形象、そして変化である。

これは魔法を使用する場合に大きく関係してくる分類になっている。  
つまり、まず素材とする単語を選ぶ。これは、その魔法の形を決定する。例えばIN（創造）。次に形象の部分、即ち個の魔法の特性を決める。これはGRAV（力）。最後にそれをどう変化させるかを決める。この場合はSANCT（壁）。これを順に唱えれば防壁の呪文になる。すなわち、「いでよ。力の壁よ！」という感じになるわけである。

## 魔術言語の大系

素 材	形 象	変 化
<p>その呪文の根底をなす物を定める。即ち創造であったり、知力であったりと術者が求めるものの大まかな方向性のようなものを現していることが多い。その顕著な例は回復の呪文であろう。MANI（生）という1言のみで作られている。これは、素材のみで構成された呪文である。術者の目的は生きる力だけというわけである。</p>	<p>形象とはその魔法の力の発現のベクトルである。それは力(G R A V)であったり、風(H U R)の形を取るかも知れない。これを決めることにより、術者のイメージをまとめやすくする働きがあるといわれている。これから術者が使う魔法は具体的にどんなものになるかを考える手助けの部分である。地水火風などがこの代表であろう。</p>	<p>結果的にその呪文で現われるものを設定する部分であろうと言っている。または、呪文によって変化を起こす対象を定めてやる部分だという説もある。つまりエネルギー・フィールドを作る場合はINと必ずつくが、それは創造という意味であり、壁を最終的に作り出すということを現しているのである。このように術者のイメージを結果に向けて集中させる役目もある。</p>

## 秘薬と触媒

魔法を使うにあたって呪文以外に必要なものがある。触媒と言われるもので、複数の秘薬を混ぜ合わし、作り出すものである。これは魔法の力や方向を強化する役目がある。以下に8種類ある秘薬を紹介。昔は沼地などで自分で採取したものであるが、今は、町のショップなどで安く買い求めることができる。

### ●硫黄の灰

硫黄の灰は火山活動のエネルギーを凝縮している。光を放ったり強い力を制御するときに使用する。

### ●高麗人参

はるか昔に異世界より持ち込まれたという。治療や活力に関係した呪文に使われる。

### ●ニンニク

ふだんから見ることのできる薬草である。臭いが強く、それゆえに悪霊を祓う力があるという。

### ●黒真珠

滅多に取れない黒い真珠である。魔法を遠くの物や場所にかけるときに使用することが多い。

### ●くもの糸

ブリタニアにいるニワクモのだす糸である。魔法に結合力や拘束力を加えるときに混ぜるとよい。

### ●血の苔

血のように赤い苔。森の奥深く生えるという。物の運動能力を制御する魔法に使用する。

### ●ナイトシェード

ある森の中で2つの月が新月になった時ののみ取れるという茸。幻覚作用がある。

### ●マンドレイク

毒の沼地に生息する薬草。魔法の威力を増強する力があるので、強化型の魔法に使用されることが多い。

# ポーション

ブリタニア人が頻繁に使用するポーションとは薬のことである。魔術や伝統を駆使して作られる様々な薬達。冒険者とポーションは切っても切れない関係だと言える。魔法がないときや、戦闘中に危機に陥っている場合でも使える便利な魔法の薬。それがポーションである。



## ポーションの入手と使用

今回の冒険には8種類のポーションが登場する。いずれも役に立つものばかりである。ポーションは宝箱に入っており、モンスターを倒したり、ダンジョン探索のおりの戦果として得られるのである。まれに町中で調べ物をしたりしている時に手に入ることもある。ポーションはどんな場合でも大体使用が可能なので、激しい戦闘の時に仲間が死亡してしまった場合などの特殊なときに使用するとよいだろう。

以下にポーションの効果を紹介する。

### 青のポーション

#### 覚醒

寝ているものを起こすことができる。戦闘中に敵の魔法によって眠らされてしまった仲間や、夜襲をかけられたときに起きない寝坊な友人に使用するといいだろう。なお、この薬は町中で眠っている人に使っても効果はない。あくまでもパーティの中ではしか使用することは出来ないので。

### 黄のポーション

#### 治療

黄のポーションは1番使用頻度が高いポーションである。

傷ついている仲間の体力を回復させるポーションなので、特に戦闘中や、野外で敵に囲まれたときなど、急速に仲間を回復させたい時に役立つ。

## 赤のポーション

### 解毒

このポーションは毒の沼地や、怪物によって毒のダメージを受けている仲間を治療する効果がある。

どのポーションにも言えることだが、同じ効果をもつ呪文も存在はするので、どちらを先に使うかは思案のしどころだと言えるだろう。

## オレンジポーション

### 麻酔

魔法にあるIN ZOと同じ効果を持つポーション。敵を眠らせてしまうことができる。混乱している味方を眠らせることもできるので割と重宝な呪文である。

かなり強力な敵でも眠らせることがでできるので試してみるとよいだろう。

## 黒のポーション

### 透明

これを使用すると透明になることができる。その間は敵の攻撃を受けないうえに、敵に見つからずに攻撃を加えることができる。魔法のSANCT LORと同じ効果である。

## 緑のポーション

### 毒から不死

このポーションを使用したものは毒に冒されてしまう。

しかし、毒に冒されている間はその人間は不死状態になることができるという噂もある。

## 紫のポーション

### 変身

唯一役に立つか立たないかわからないポーションだ。これを飲んでしまったものはネズミになってしまう。戦闘力の変化も無く、戦いが終わった後はもとの姿に戻ることができる。あんまり意味のないポーションではある。変身に失敗すると眠ってしまう。

## 白のポーション

### 透視

WIS AN YLEMと同じ効果をもつポーション。周囲の森や岩などを透視して、その向こうを見ることができる。

魔法としてのレベルが高いので、唱えられないうちはこのポーションを利用するとよいだろう。

# スクロール

魔法の呪文を触媒と共に紙に封じ込めているスクロールは、一度唱えるとなくなってしまうという欠点があるが、どんな人間が読んでも、魔法を使うことができるというメリットを持っていい。しかし、そうそう手に入る物ではないので使うタイミングを良く考えたほうがいいだろう。



## スクロールの入手と使用

スクロールは売っていることはない。冒険の最中に戦って手に入れるか、賢者の家を訪問している最中に図書室から手に入れることができるという程度のものである。従ってスクロールは非常に貴重なアイテムだと言える。手に入ってもみだりに使わずここ1番という時まで取っておくほうがよいだろう。使用するときはスクロールを取り出し、読み上げるだけで魔法が機能を働かせるだろう。魔法の力を放出するとスクロールは消えてしまう。以下にスクロールの表を紹介する。



魔法のVAS LORと同じ働きである。ダンジョンの中や野外などで使用できる。この呪文を唱えることによって強い光が術者の体に宿り、暗闇などでも物が見えるようになる。

持続時間も長いので、マジックポイントもたいまつも無いとき様に取っておくとよいだろう。



呪文で言うと第2サークルのREL HURに当たる。

任意の方向に風を起こすことができるので、船で航海をする時に使用するとよいだろう。それ以外の使い道は特にない。



防御

IN SANCTの呪文と同じ効果があり、パーティ全員の防御力を一定時間下げる力を持っている。強力な相手と相対したときに有効なスクロールである。

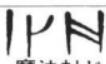
戦闘中のみ使用可能。魔法でいうと第4サークルに当るので効果は絶大である。



悪魔召喚

第8サークルの魔法KAL MAN CORPと同じものである。悪魔を呼び出して自分の従属とし、戦闘の援助をさせる。強敵との戦闘時にはぜひ使用したい。

逃げる場合でも悪魔を戦わせておいて脱出することができるので、緊急時にはかなり役に立つ。



魔法封じ

IN AN・アンチマジックシールドを周囲にめぐらすことができるスクロール。

この呪文はこちらの魔法も打ち消してしまうので、魔法しか使えない相手を封じておいて逃げるときなどに使用するといいだろう。



蘇生

これも第8サークルの魔法KAL MAN CORPと同じものである。

死者の蘇生を行なうことができるが、戦闘中には不可能。生き返った人間は極限まで衰弱しているので、体力を回復させるよう勤めるのだ。レベルの高い呪文なので温存して使いたい。



鳥瞰

IN QUAS WISと同じ呪文である。鳥のように高い視点から見た風景を映し出すことができる。

ダンジョンの中や町で使うと、その風景が見えるようになっているので、道に迷ったりした場合に非常に重宝な魔法である。



時間停止

第8サークルの呪文AN TYMの効果を使用することのできるスクロール。一定時間相手の動きを止めてしまう。

その間に攻撃すれば、かなり戦闘時間を短縮することができるので、有利に戦いを勧めたり、強力な敵から逃げ出すときなどに力を発揮する呪文である。

魔法

# 呪文

ブリタニアの民が編み出した1つの学問。武器にして道具、道具にして薬。故に魔法は生きる者は物なり。常に新しい魔法が編み出され、古い魔法は改良されている。魔法という学問の研究を怠ったものは、この世界では生きて行くことはできないであろう。心して学べ、超自然と人間の力とを。

## 魔術の8つのサークル

魔術には8つのサークルがある。サークルの数字がサークルの大きい魔法は強力になり、熟練を要するようになる。ブリタニアの魔法は呪文を覚えることも、魔法を使う触媒（後述）を用意することも簡単にできるが修業も無しで使うことまでは許さないのである。

例えば新米の魔法使いが第8サークルの魔法の触媒を調合し、呪文を唱えたとしても成功する確率は低い。いや、まず無いと言ってもいいだろう。大きいサークルの魔法を使用するためには、魔法を学びながら自分の技量を上げてゆかねばならないのだ。魔法のレベルを上げていくには、戦闘で使うのが1番よいだろう。普段使ってもあまり熟練にはつながらないが、戦闘中の使用はその極限状態故か、不思議と技量も上がって行きやすいのである。

## 呪文と準備と実行

ブリタニアの魔術を使用するには3つのものが必要である。まず術者、次に魔法の触媒を作るための秘薬、最後に呪文である。

まず、魔法の力を作り出す触媒を調合しなければならない。これは複数の秘薬を混ぜることにより可能になる。

そして術者の実力があれば、あとは呪文を唱えるだけで奇跡を起こすことができる。次のページに秘薬の調合と呪文を簡単な表にしておくので参照されたい。ただし、ブリタニアにはこれ以外にも、魔術師個人が秘伝としている魔法があるという。そういった実験を続けている者もいるが危険度が高く自分自身が魔法の犠牲になってしまうものも多いと聞く。もし、改良中の呪文を手に入れても、慎重に使ってみることをお勧めしたい。

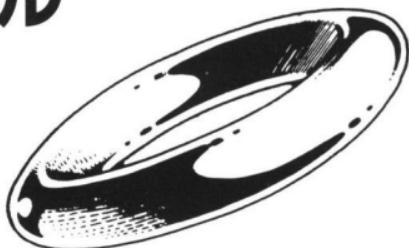
**呪文一覧表**

	呪文	効果	使用条件	秘薬
第 1 サークル	AN NOX	解毒		人参、にんにく
	AN ZU	覚醒	戦闘	人参、にんにく
	GRAV POR	マジックミサイル	戦闘	灰、真珠
	IN LOR	光	戦闘以外	灰
	MANI	治療		人参、糸
第 2 サークル	AN SANCT	解錠		灰、苔
	AN XEN CORP	解呪	戦闘	にんにく、灰
	IN WIS	所在	戦闘以外	ナイトシェード
	KAL XEN	動物召喚	戦闘	糸、マンドレイク
第 3 サークル	REL HUR	風向	戦闘以外	灰、苔
	IN FLAM GRAV	炎の壁	ダン／戦	真珠、灰、糸
	IN NOX GRAV	毒の壁	ダン／戦	ナイトシェード、糸、真珠
	IN POR	瞬間移動		糸、苔
	IN ZU GRAV	眠りの壁	ダン／戦	人参、糸、真珠
	VAS FLAM	火の玉	戦闘	灰、真珠
第 4 サークル	VAS LOR	強光		灰、マンドレイク
	AN GRAV	解壁		真珠、灰
	DES POR	下降	ダンジョン	苔、糸
	IN SANCT	防御		灰、人参、にんにく
	IN SANCT GRAV	防御壁	ダン／戦	マンドレイク、糸、真珠
	UUS POR	上昇	ダンジョン	苔、糸
第 5 サークル	WIS QUAS	霊視	戦闘	糸、ナイトシェード
	AN EX POR	魔法錠		灰、苔、にんにく
	IN BET XEN	蜂軍	戦闘	苔、糸、灰
	IN EX POR	魔法解錠		灰、苔
	IN ZU	催眠	戦闘	人参、ナイトシェード、糸
	REL TYM	加速	戦闘	灰、マンドレイク、苔
第 6 サークル	VAS MANI	強い治癒	戦闘以外	人参、糸、マンドレイク
	AN XEN EX	誘惑	戦闘	真珠、ナイトシェード、糸
	IN AN	魔法封じ		にんにく、マンドレイク、灰
	IN VAS POR YLEM	地震	戦闘	苔、灰、マンドレイク
	QUAS AN WIS	混乱	戦闘	マンドレイク、ナイトシェード
第 7 サークル	WIS AN YLEM	透視	戦闘以外	マンドレイク、灰
	IN NOX HUR	毒風	戦闘	ナイトシェード、灰、苔
	IN QUAS CORP	恐怖	戦闘	ナイトシェード、マンドレイク、にんにく
	IN QUAS WIS	鳥瞰	戦闘以外	ナイトシェード、マンドレイク
	IN QUAS XEN	分身	戦闘	マンドレイク、糸、苔、人参、灰
	SANCT LOR	透明	戦闘	マンドレイク、ナイトシェード、苔
第 8 サークル	XEN CORP	殺傷	戦闘	真珠、ナイトシェード
	AN TYM	時間停止		マンドレイク、にんにく、苔
	IN FLAM HUR	火風	戦闘	灰、苔、マンドレイク
	IN MANI CORP	蘇生	戦闘以外	にんにく、人参、糸、灰、苔、マンドレイク
	IN VAS GRAV CORP	消精	戦闘	マンドレイク、ナイトシェード、灰
	KAL XEN CORP	召喚	戦闘	マンドレイク、にんにく、苔、灰
	VAS REL POR	ゲートラベル	戦闘以外	灰、真珠、マンドレイク

魔法

# 第1のサークル

第1サークル呪文はブリタニアの民なら、ほとんどの者が使える類の魔法である。簡単な治療から、解毒、光といった触媒もそんなに必要ではないものが多い。が、頻繁に使うものもある。



## anax 解毒

数ある呪文の中でも、日常的に迫る毒の恐怖から身を守るために、比較的古くから編み出されていたのがこの呪文である。にんにくと高麗人参という、ごく一般的な薬草で調合できるこの呪文は、1度に1人に対してしか唱えることができない。よって、複数の人間が同時に毒に冒される可能性を考慮して人数分以上のものを調合しておくことが望ましい。しかし、この呪文には体力回復の効力はないということを忘れてはならない。一度毒に冒されたものは、たとえ解毒を施しても体力低下は著しいので、治癒の呪文を施すか体力が回復するまで休ませるなどの処置をしたほうがよいだろう。

## anx 覚醒

眠ってしまっている仲間を起こすことができる呪文。これもまた、にんにくと高麗人参という実に手に入りやすい薬草で調合できる呪文である。呪文の効果も実にわかりやすいが、いくつかの問題点がある。まず、自分達のパーティーのメンバーにしか使えないということ。敵はもちろん街で出会った人々には使うことはできない。次に、1回の使用に対して有効なのは1人であるということ。人数分とは言わないが用心に越したことはない。そして最後に、この呪文には予防効果はないということ。つまり、眠気が襲ってきたときにそれに対して呪文を唱えても無駄だということだ。



## GRAV POR マジックミサイル

実戦状態に入った時、第一サークルのメイジは、攻撃力のことのみを考えると、まだまだ武器をつかった攻撃の方が魔法よりも効果が高い。もちろん、精神集中の度合いによっては敵に大きなダメージを与えることができるが、最初のうちは魔法攻撃のコツを掴むつもりで使うとよいだろう。いずれ、経験を積んでいくことによって武器以上の効果を簡単に敵に与えることができるようになるので、最初の内はあまり効果を期待し過ぎず、経験を磨いていくことを考えて欲しい。使用する薬草は、破壊力を生む硫黄の灰と、目標に向かって射出するためのエネルギー源となる黒真珠。



## IN LOR 光

火山のエネルギーを凝縮した灰を使用し、その力を転換し、光を放つ呪文。火を放つ訳ではないので攻撃には使用できない。そのかわりたいまつなどよりは明るい光で洞窟などの移動には欠かせない魔法である。硫黄の灰を用意し、光を放たせたい物の上に乗せ（たいていの魔術師は杖を使用）、IN LORを唱えよ。灰と硫黄が光を周りにまき始めるであろう。短い時間しか使用ができないので、たくさん用意しておくのもよいだろう。たいまつもこの世界では簡単に手に入るが、ダンジョンなどで予想外に長く迷った場合などは重要になってくるからだ。



## MANI 治癒

1番基本的な治療の呪文である。かのロード・プリティッシュがこの世界に来たときに最初に目撃した魔法でもある。シャミノが彼の目の前で使用してみせたのだ。

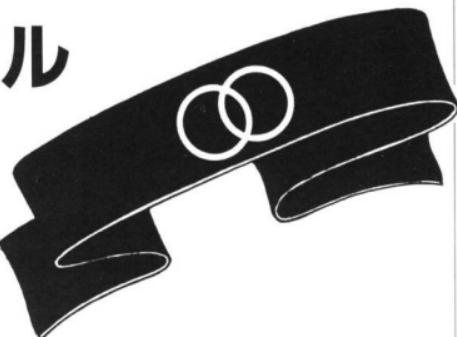
それぐらい一般的な魔法でもあるが、衰弱した仲間の体力の回復に十分な効果を發揮する。

戦闘中でも簡単に使えるので、これも大量に用意しておきたい魔法である。

生き物の生命力を強くる高麗人參と、物との結合力を増すくもの糸を調合すればよい。使うときにもたいした注意は必要ない。

# 第2のサークル

第2サークルの呪文は解呪や解錠と言った実用的な呪文が多い、まだまだ初步的な魔術で戦闘時などでは、あまり役に立つことはないが、用意しておいて損のない物である。



## AN SANCT 解鍵

ブリタニアの世界の鍵は特殊なものであり、1つの鍵で様々なものを開けることができる。これは機械的な問題ではなく、鍵自身の持つ力と、開けようとする者の意思力が問題になってくるようである。この解錠の呪文はマテリアルな鍵を用意することなく、強酸、毒ガス、爆弾と言った罠のかかっている宝箱などを開けることができる。そういうトロップはパーティ全体にダメージを与える可能性があるので、この魔法か、鍵は絶対に必要である。扉の鍵も開けることができるので、敵に捕まり、鍵を取り上げられたときなどに備えていくつか作っておいたほうがよい。

## AN XEN CORP 解呪

闇の勢力達は神聖な死をも汚す。戦いにやぶれた栄誉ある戦士の屍や、墓地で永遠の安息についている者たちを引き上げ、自分達の兵隊として人々を襲わせるのである。彼らに魂はなく、ただ抜け殻をコントロールされているのだ。自分の死を恐れぬ彼らは強力な力を持って我々に迫り、手練の勇者でも苦戦を強いられるであろう。

この呪文は操られているアンデッド達の呪縛をとき、土くれに戻してやることができる。ニンニクと硫黄の灰を同量調合する。この時、生命と美を賛美することを忘れぬよう。この呪文は自分のみならず、哀れな犠牲者をも救うのだから。



## IN WIS 所在

自分が現在、ブリタニアのどこにいるかを、緯度経度の分析で知ることができる。実際にアイテムの六分儀などを使用してもわかるが、六分儀を入手していないときにはなにかと重宝な呪文である。なぜなら、重要な情報やアイテムなどは座標で場所が示されることが多いからだ。

呪文の触媒として必要なのはナイトシェードのみである。ただし、生のシェードでないと使用できないため、保存に注意しながらたくさん用意しておこう。この呪文が冒険の手助けになることは間違いないからだ。



## KAL XEN 動物召喚

第2サークルで唯一の攻撃魔法である。攻撃と言っても火の玉などは使わず、周囲にいる小動物を集め、敵を襲わせるというものだ。これなら魔法使いの危険は少なく戦闘の補助に回ることができるので、かなり有利に戦いを展開できるであろう。よびだされた動物達は、こちらの命令に絶対服従なので危険はない。

触媒を作るための秘薬はくもの糸とマンドレイク。くもの糸の力をマンドレイクで増複し、動物達を捕えるというわけである。

どんな動物が召喚されるかはマンドレイクが採れた場所により異なる。



## REL HUR 風向き

自由に風を操れる魔法。船での移動が多いブリタニアでは、思ったとおりの風向きを作り出すことによって効率のいい旅行が可能になるのだ。ただし、一定時間しか効力はないので、風向きには常に注意をはらっておいたほうがいいだろう。以前のアバタールの冒険で登場した気球などは、この呪文なしには自由な方向に動くことは不可能であったろう。

使用するのは血の苔と硫黄の灰。木の板に血の苔で1本の線を引き、それをマストにかける。そこに硫黄の灰を振り掛け呪文を唱えればいい。

# 第3のサークル

第3サークルの呪文は大きなエネルギーを扱うもの  
が増えてくる。ここまでレベルが上がると魔法使い  
も頼りになるというものである。



## IPX IN FLAM GRAV 炎の壁

エネルギーの壁を任意の場所に出現させるという魔法が3つ出てくるのがこのサークルの大きな特徴である。さて、この炎の壁はその1つであり、もっとも相手にダメージを与えるものもある。この壁を通るものは味方でもダメージを受けてしまうため、壁を作る場所はよく考えたほうがよいだろう。くれぐれもこれから通る通路に作らないように。必要な秘薬は硫黄の灰、くもの糸、黒真珠である。

## ITX IN NOX GRAV 毒の壁

緑色の恐ろしい毒のフィールドを作り出してしまう魔法である。ここを通る者はいかなるものであろうとも毒に冒され、徐々に体力を吸い取られて行くであろう。

この呪文も炎の壁同様、味方にも例外無く打撃を与えるので出現する場所を良く考えたほうがよいだろう。触媒を作るのに必要なものは炎の壁と同じ黒真珠とくもの糸、そして毒の力を持つナイトシェードだ。

## IK IN POR 瞬間移動

パーティー全員を地上でのみ、ランダムテレポートさせる呪文である。術者は移動の方向だけをきめることができる。そう聞くと使えない呪文のように感じるかもしれないが、余裕のないときに、強力な怪物に追いかけられたときなどは重宝な魔法である。周りに広がる空間からエネルギーを吸収し、使用するので野外でしか使用できない。また、戦闘中は術者の移動のみ可能。秘薬はくもの糸と血の苔を使用する。

## **IYX IN ZU GRAV** 催眠の壁

通ったものを眠らせてしまう催眠の壁を作り出す呪文。戦闘中の眠りは死を意味するが、戦闘終了後に眠ってしまってもそんなに損害はないので、前述の2つの壁に比べて、使うのに注意はいらないであろう。

うまい場所にフィールドを生じさせれば、こちらに向かってくる敵を次々眠らせられるので、かなり使える魔法であると言える。触媒に使用するのは、壁を作る黒真珠とくもの糸、そして眠りを誘うための高麗人参である。

## **AP VAS FLAM** 火の玉

火球を相手にぶつけるという、マジックミサイルの上級呪文である。マジックミサイルに比べ、かなりの威力を期待できる。また、術者の狙いを外すことは万に1つもないと言われている。戦闘時の後方からの魔法援護の要ともいえるものになっているのでたくさん調合しておくことを勧める。

触媒に必要な秘薬は硫黄の灰と黒真珠。硫黄の灰の力を黒真珠をつかって遠くに飛ばすというわけである。

## **AT VAS LOR** 強光

第1サークルの呪文IN LORを強化したものであり、その名のとおり強い光を放つ。また持続力も長いので、サークルのレベルが上がっている魔法使いならばこちらの方を使ったほうが便利であろう。特に後半はダンジョンの中にいる時間も長くなってくるので、多めに調合しておきたい魔法の1つである。

触媒に必要な秘薬はIN LORと同じ火山のパワーを持つ硫黄の灰。そして魔法の力を増複してくれるマンドレイクを混ぜてやれば完成である。

# 第4サークル

第4サークルの魔法は防御や移動を中心である。主にダンジョンの中などで使うといいだろう。とくに除壁の呪文は安全な旅に絶対必要である。



## FX AN GRAV 除壁

ダンジョンの中などに存在するエネルギー壁を取り除くことができる。毒のフィールドや炎のフィールドなどダンジョンの中の障害は多く、そのまま通り抜けようすると、パーティのダメージもかなりのものとなる。とくに毒のフィールドなどは大変危険なので、この呪文はかなり重要なものである。触媒に必要な秘薬は硫黄の灰と黒真珠。灰の持つエネルギーがフィールドのパワーを中和するのだ。

## MK DES POR 下降

この魔法は大変古くから在り、冒険者達の手助けとなったものである。この呪文を唱えるとパーティのメンバー全員が、今いるダンジョンの1階層下へ降りることができる。ダンジョンによっては仕掛けがあり、ただ下に降りるだけでは事態が解決しないこともあるが、たいていの場合は危険や、時間を節約できるという、重宝な呪文であるといえる。触媒に必要なのは血の苔とくもの糸。

## NK UUS POR 上昇

DES PORと同じく冒険者にはおなじみの魔法であろう。こちらはダンジョンを上に1階層のぼることができるという呪文なのだ。無謀にもダンジョンの最下層まで降りてきたものの、装備が不足し仲間が疲弊し、これ以上戦闘を行なうのは危険という時に、この呪文があれば脱出が容易に行なえる。8個調合しておけばベストだが少なくとも浅い階の方が安全だと言える。触媒はDES PORと同じ。



## IN SANCT 防御

時として、こちらの理解を越えた敵と準備無しに交戦状態になることが冒険者はあるはずである。相手の持つ攻撃力がこちらの鎧を遙かに上回っている場合。この呪文を使用するべきである。この呪文はパーティーのメンバー全体の防御力を一時的に上げる働きがある。効果は強力だが、あくまで一時的なものであり、効果が現われているうちに撤退するか、敵に攻撃を加えて倒してしまうかどうかを選択しなければならない。触媒に必要な秘薬は硫黄の灰と高麗人参とニンニク。



## IN SANCT GRAV 防御壁

青く輝く防御壁を作りだすことができる。このフィールドは誰にも破ることはできないのでダンジョンの中などで時間を稼ぐことができる。ダンジョンの通路の両側にフィールドを張り、思う存分休憩を取ることができるというわけである。

触媒を作るのに使用する秘薬はマンドレイクとくもの糸、そして黒真珠である。マンドレイクが壁を作りだし、くもの糸がそれを固定する。黒真珠は壁を遠くに作る力を持っているというわけである。



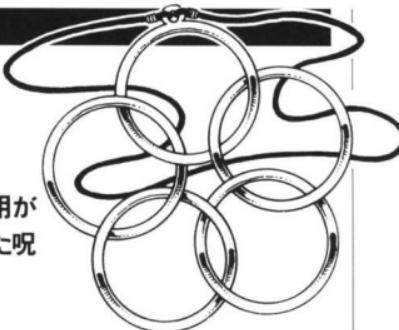
## WIS QUAS 瞳視

冒険者は戦闘の中で様々な敵と遭遇することになる。なかにはこちらの理解を越えた能力を持つ敵もいる。魔法や、自然の力で自分の姿を隠して襲ってくる者などである。この呪文はそういった肉眼で見ることができない敵を人間の持つもう1つの目で見ることができるのである。

触媒の調合に必要な秘薬はナイトシェードとくもの糸。あんまり初めのうちは多用しないが、後半必要になることもあるので調合しておくとよい。

# 第5のサークル

第5サークルの魔法は第1サークルの魔法の応用がいくつかある。また、このあたりからは変わった呪文が増え魔法の使い道も増える。



## AN EX POR 魔法錠

ドアや宝箱などに魔法で鍵をおろしてしまう呪文である。これをかけると術者以外の人間は、絶対に鍵を開けることができなくなってしまうと言われている。

ダンジョンなどで、開けたくないドアを（トラップドアなど）開けてしまったときに、この呪文を使って占め直すとよいであろう。

必要な秘薬は硫黄の灰、血の苔、ニンニクである。

## IN BET XEN 蜂軍

蜂は体が小さいが、素早く、毒を持ち、攻撃的な昆虫である。この呪文は戦闘中に、その凶暴な蜂の群れを呼びだして敵を攻撃させるという、恐ろしいものである。

蜂はこちらに襲いかかってくる心配はないので安全であるうえ、群れは4つ現われるので攻撃の方もかなり期待できる。

呪文に必要な触媒は硫黄の灰、血の苔、くもの糸。

## IMK IN EX POR 解錠

AN EX PORと対になっている呪文である。魔法錠の解除にあたって必要になる。魔法によって対象の鍵の構造を調べ、分析し破壊してしまうことができるのだ。第1サークルの呪文とは違い、ほぼどんな鍵でも解錠することができる。ダンジョンではやはり重宝な呪文である。

触媒に必要なのは硫黄の灰と血の苔。



## IN ZO 催眠

この呪文は近代になって編み出されたものであり、戦闘時には非常に有効な効果を持っている。この呪文を唱えることによって、戦闘中に複数の相手を眠らせてしまうことができるのだ。戦闘中の眠りは死を意味する。この呪文を効果的に使えば、ドラゴンや悪魔を討つことも可能であると言われている。ただし、この呪文が効かない生物や呪文が浅くすぐに目を覚ましてしまう相手には注意するべきである。

触媒の調合はナイトシェードと高麗人参とくもの糸。



## REL TYM 加速

この呪文は戦闘時に限らず、パーティーの行動速度を2倍にすることが出来るようになる。戦闘中に2回分の攻撃を行なったり、敵の倍の速度でバトルフィールドを撤退したりすることが可能になる。

また、普段の冒険の中でも、敵の衛兵の目を盗んだ行動をしたり、何か素早い行動を要求される時に非常に役立つ呪文である。

使用する秘薬は、硫黄の灰と血の苔とマンドレイク。

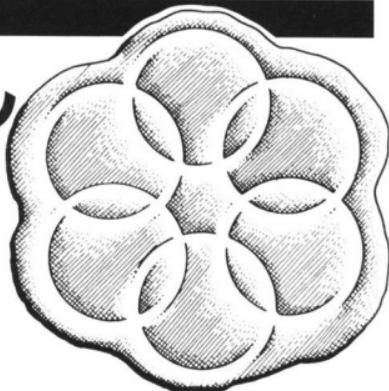


## VAS MANI 強い治癒

仲間達の減ってしまった体力を極限まで復活させる呪文である。術者は大変な精神統一を必要とされるので、戦闘時に唱えることは不可能であろう。この呪文が出来るようになると冒険は飛躍的に安全になるが、基本的にはキャンプで休めばよいのだから、なるべく温存しておいたほうがよい魔法であろう。しかし、万が一に備えて数は多く作っておきたい。特に、この後に登場する死者復活の直後に使用すると効果的である。必要な秘薬はマンドレイクと高麗人参とくもの糸。

# 第6のサークル

第6サークルの呪文は5つしかない。しかし、どれも強力なものであり、とくに戦闘時にはその威力を発揮するであろう。



## トトMAN XEN EX 誘惑

戦闘用に開発されたものの中ではポピュラーな呪文であるが、その威力ゆえサークルのレベルが高いのである。簡単に説明すると、敵を自分の仲間にしてしまう魔法である。仲間になった者は今度は敵を攻撃してくれるのである。しかし、自分より強い敵や悪魔などの頭のよい怪物にはかかることはあまりないので、どちらかといえば悪魔などに誘惑されてしまった味方にかけ、こちらの味方に戻してやるといった使いの方方が有効である。

必要な秘薬はナイトシェード、黒真珠、くもの糸。

## IN AX 魔法封じ

別名絶対魔法防御という呪文である。バトルフィールド一帯に魔法を打ち消してしまう空間を作りだしてしまう。これによりどんな魔法もしよう不可能になってしまう。しかし、当然のことながら、こちらの魔法もすべて使用不能になってしまうので、その点は注意しなくてはならない。また、ドラゴンの火炎などは魔法ではないので防ぐことは出来ない。戦局を逆転させるほどの力は持っていない魔法である。特に魔法使いを中心に構成されたパーティでの使用は自殺行為である。

調合用の秘薬はマンドレイクと硫黄の灰、にんにく。

## IAKR IN VAS POR YLEM 地震

地竜の力を借り、バトルフィールドにかなりの強さの地震を広範囲に渡って発生させる第6サークル最強の呪文である。伝説の時代にはモンティンクラスの大魔道士にしか実現できなかったタイプの魔法だが、近代に入り、様々な研究の結果、こういった魔法の実用も可能になったのだ。

敵はどこに隠れていようとこの呪文から逃げることはできないので、すべての敵に公平にダメージを与えることが出来る。戦闘時の後方援護にはかなり有効な呪文。

必要な物はマンドレイク、硫黄の灰と血の苔。

## PTN QUAS AN WIS 混乱

戦闘中に使用する呪文で、敵の頭の中に相手の恐れているイメージを直接送り込むことにより、敵を脅えさせ、混乱させる魔法である。混乱した敵は周りがすべて敵に見えるのか、仲間を攻撃し始める。

強力な呪文だが、そんなまやかしに引っ掛かるのはモンスターの中でも知能の低い哺乳動物型のものだけである。くれぐれも悪魔やドラゴンに使用して、その効果を期待しないこと。

必要な秘薬はマンドレイクとナイトシェード。

## NRN WIS AN YLEM 透視

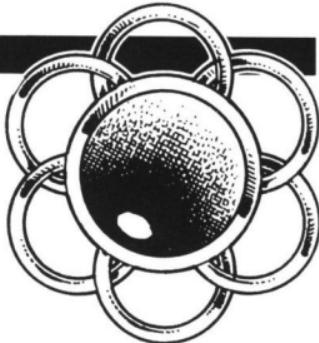
第6サークルの呪文の中では唯一攻撃用の呪文ではない。この呪文はパーティーの前に立つ様々な障害を透視して見ることが出来る。

例えば森の影になっている部分や、山地の中に何があるのか、ドアの反対側や頑丈な壁の向こうを見る必要がある時に使えばいい。

非常に有用な魔法なので数多く調合しておいたほうがよいであろう。必要な秘薬はマンドレイクと硫黄の灰である。

# 第7のサークル

第7サークルの魔法はバラエティに富んでいる。様々な魔法があるので、必要に応じた使い分けをすることが肝要である。



## IPR IN NOX HUR 毒風

猛毒の風を起こして相手に毒のダメージを与える呪文である。術者の手から前方約45度の角度に吹き出すので、そこにいる者はたとえ味方であろうと何であろうと毒のダメージを受けてしまう。従って使用には細心の注意をはらうべきである。

毒の力は強く頼りになる呪文だが、使用できる場合が限られるのが欠点であろう。必要な秘薬はナイトシェード、血の苔、硫黄の灰。

## IPR IN QUAS CORP 恐怖

戦闘時に幻覚を見せ、相手を脅えさせる呪文である。前出のQUAS AN WISとの大きな違いは見せる幻覚の種類であろう。この呪文では、ともかくこちらを巨大に見せ、相手の戦闘意欲を根こそぎそいでしまうというわけだ。ただし、QUAS AN WISと同じように知能程度の低い敵にしか通用しない。

必要な秘薬はマンドレイク、ニンニク、ナイトシェード。

## IPR IN QUAS WIS 鳥瞰

聞き慣れない言葉であるが、鳥の視点で物を見ると言えば通りがいいだろう。この呪文はその名のとおり地上数百フィートの視点から周囲の地形を見ることが出来るのである。効用は基本的に魔法の玉と同じである。町や、ダンジョンの中でも使用できるので大変便利である。特にダンジョンでは隠しドアも見つけることが出来るからだ。触媒に使う秘薬はナイトシェードとマンドレイク。

## IN QUAS XEN 分身

戦闘中に分身を作りだす魔法である。作りだした分身は独自のターンを持ち、相手を攻撃してくれるので、倍の攻撃力と倍のスピードを手に入れたことになるのだが。欠点は分身が死んでしまったときにはオリジナルの人間も死んでしまうということである。このことに注意しておかないと、大事な仲間を失ってしまうことになるだろう。

触媒の秘薬はマンドレイクと高麗人参とニンニクと血の苔、そして硫黄の灰である。

## SANCT LOR 透明

呪文の対象の周囲の空気を利用し、光を屈曲させて自分の姿を隠してしまう呪文である。戦闘中に使用すると敵に襲われることなく攻撃も可能であり、格段に戦いやすくなるが、怪物のなかにはその術を見破ってしまうものもいるという。

攻撃に使用するよりは怪我人にかけて、戦闘中の安全を確保したりするほうが得策であろう。

使用する秘薬はマンドレイクとナイトシェードと血の苔。

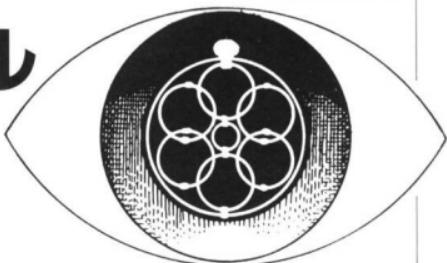
## XEN CORP 殺傷

どんな敵であろうと、ほぼ、確実に命を奪ってしまうという強力な攻撃呪文である。固体に対する攻撃魔法の中では最大級のもの。ただし、相手が魔法に長けており、高度な知能を有していると、若干成功率が低下することがあるが、それでも、ほとんど失敗することはないであろう。非常に実用性の高い呪文なので、このサークルのレベルでしくじらないと思ったら、多量に調合しておくことをお勧めする。

必要な秘薬はナイトシェードと黒真珠である。

# 第8のサークル

このサークルを修めればブリタニアの魔法使いの中でも最強といえるだろう。心して覚えよ。



## ↑ AN TYM 時間停止

かつて魔女ミナクスも成し遂げられなかった時間停止の呪文。それはブリタニアの魔術師全ての夢でもあったが、依然として時間その物を制御することは不可能である。あのミナクスでさえ、できたのは時間を自由に渡り歩くのみであったという。

この呪文は戦闘時に相手の時間だけはしばらく止める事ができる。必要な秘薬はマンドレイクとニンニク、そして血の苔である。

## IN FLAM HUR 火風

IN NOX HURの上級呪文である。これは毒の風ではなく、非常に高温の殺傷性のある風を送り出す。

IN NOX HURと同じく術者の手から前方約45度に向かって吹き出すので仲間がその位置にいないようにすることが肝要である。

必要な秘薬はマンドレイク、硫黄の灰、血の苔。

## IN MANI CORP 蘇生

治療の魔法の中でも最上級のクラスのものであり、戦いなどで傷つき死んでしまった仲間の魂を冥界より呼び戻し、死者を蘇らすことができる。

しかし、復活させた友人は体力が落ちてしまっているはずなのでVAS MANIを唱えて体力も復活させる必要がある。

必要な秘薬はマンドレイクとニンニクとくもの糸と高麗人参と硫黄の灰、血の苔。

## IAXX IN VAS GRAV CORP 消精

最も強力な攻撃呪文である。術者自身の生命力と体力を擦り減らし、相手の生命エネルギーを大幅に消費させる呪文である。この攻撃を受けた相手は急激に老化、衰えて死んでしまうのだ。使ったもののリスクを考えないのならもっとも便利な呪文である。例外的に呪文に対する耐性の強い生物や、アンデッドのような生命エネルギーと無縁な怪物には通用しない場合がある。

使用する秘薬はマンドレイクとナイトシェード、そして硫黄の灰。

## トト KAL XEN CORP 召喚

召喚魔法にも種類がいくつあるが、これはその中でも1番強力で1番恐ろしいものである。呼びだすものは昆虫や鼠ではなく、悪魔を召喚するのである。

召喚され、味方となった悪魔はその全ての力を奮わないまでも、強力な援護をしてくれるであろう。無論、こちらに攻撃をしてくるようなことはないので安心してもらいたい。

必要な秘薬はマンドレイク、ニンニク、血の苔、硫黄の灰。

## ARK VAS REL POR ゲートトラベル

呪文にもいろんなエネルギーを利用するものがあるが、これが最も大きなエネルギー、すなわちトラメルとフェルッカ、2つの月という天体のエネルギーを利用し、瞬時に世界の中で移動を行なうという呪文である。

使い方は複雑である。呪文を唱えた後、目的のケーンゲートの近くの町の名を唱える。その後目的のムーンゲートの形を頭に思い浮かべるのである。

必要な秘薬は黒真珠とマンドレイクと硫黄の灰。

# ブリタニアにおける魔術

ブリタニアでは神秘的な出来事が数多く起こる。それは太古の昔よりいた魔道士達の処産によるものが多い。彼らの残した力や思念が後々まで影響を及ぼすことも多い。そういう現象や事件についてブリタニアの魔術的部分からの謎について、少し考察してみたいと思う。

## 隠された秘術

ブリタニアを旅する人々は基本的な魔術を教わるはずである。ただ、光を放つものから悪魔を召喚するものまで、種類は様々であるが、それでもこの世界に隠されている秘術を知ることはあまり無いであろう。例えばモンディンの持っていた黒宝珠である。以前は紅かった宝珠にモンディンは宝珠のパワーを宝珠に当て、紅を黒とした。

また、ミナクスは時空を自由に操り、遙か太古から、時の果てまでを支配したという。そういう秘術はそれぞれの研究や執念。魔法への才能といったところから形作られてゆく。近代に入り、ブリタニアにはそういう人物は少なくなったが、今でも人知れず新しめ魔法を作ろうとする人物もいるという。

また、シャドーロード出現といった、モンディン達の魔法の影響も少なくない。魔法は古いものだからといって弱くなるわけではないのである。

## ダンジョンとモンスター

ブリタニアには多数のモンスターがいる。面白いことにそれらのモンスターは昔は生息していなかったが、魔術によって作りだされたという説がある。

ある歴史学者の説によると時空の支配者、魔女ミナクスが遙か太古に戻り、そこで怪物を作りだし、ブリタニアに昔から怪物が「居た」ということにしてしまったという。また、ブリタニアにあるダンジョンも当然、誰かが作りだしたというのが定説になっており、人間の力で作れるものではないというところから、魔術師が作りだしたという説が支持されている。そう考えてみると、ダンジョンの魔法トラップ群や、モンスター達が魔法を使えるという疑問が解消する。そう考えてみたとき、ブリタニア自体が誰かの手によって作られたと考えるのはおかしいことであろうか？

# マップ編 ブリタニア

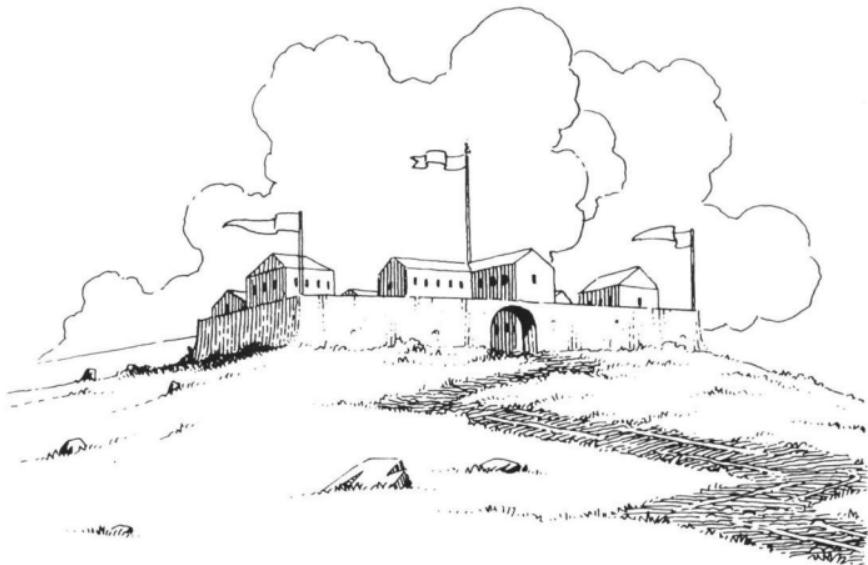
失われた真実を求めて旅が始まる。  
あるときは町に、あるときは城を訪ねることもある。  
答えはどこにあるのか?  
探しているものは何処にあるのであろうか?

# ブリタニアを統べる城 そして真理を司る3つの城

ロードブリティッシュ城は、地理的にも、そして政治的にもブリタニアの中心である。ブリタニア湾に臨む地に建つこの巨大な建造物は、訪れる者全てに畏敬の念をえずにはおかしい。また、ブリティン、ノースブリタニー、イーストブリタニー、ウエストブリタニーの4つの城下町があり、みな治安がよく、人々は明るく豊かに暮らしている。

周辺には大平原が広がり、怪物がうろつくことは少ない。また、ここを中心にいくつかの街道が延びており、安全な旅が楽しめるであろう。

しかし、現在ロードブリティッシュが行方不明になっているため、ブリタニアの行政の中心としての機能は失ってしまった。



# ブリタニア城

偉大なるロード・ブリティッシュの城  
そしてブリタニアの中心地

ブリタニア城こと、ロードブリティッシュ城は地下1階、地上4階のこの国で最も荘厳な建造物である。ここに大評議会がおかれ、名実共にブリタニアの中心となっていた。城の中には武器屋、厩などもあり、単なる城ではなく様々な機能を有している。

前回の冒険では、ヒスロ ノーススター武器店

スのダンジョンの入口が	鎖の頭巾	68
発見されたりと、何かと	魔法の盾	2470
不思議な場所であった。	鎖かたびら	411
	ブレート	959
	ロングソード	95
	シルバーソード	342
	防衛の指輪	685

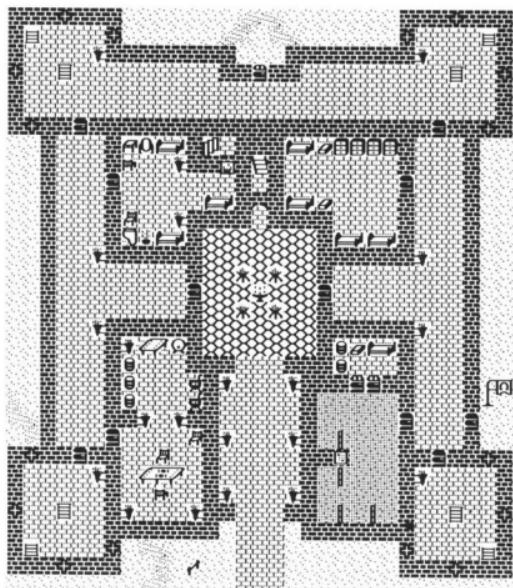
住民名簿

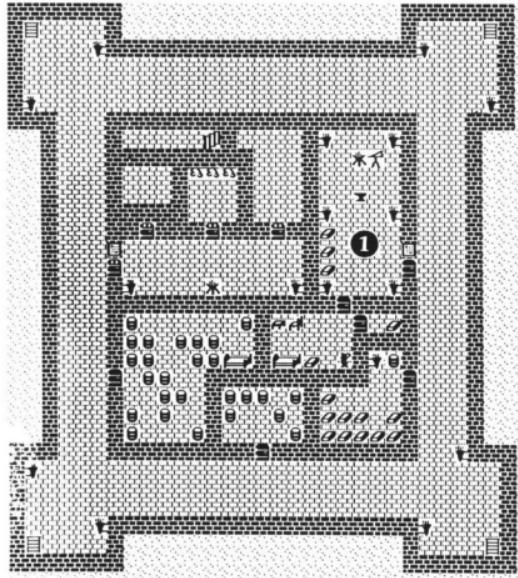
ステファン	コック(男)
トレアンナ	厩の管理(女)
マーガレット	食堂賄い(女)
チャックルス	道化師(男)
デシリ	食堂使い(女)
ドラッジワース	戦士(男)
サデュー	庭師(男)
スチルウェルト	衛兵(男)
アリタス	吟遊詩人(男)

## 1階

ここには、訪れる人々を迎える噴水や、宴のための食堂など、華やかな施設が多い。調理場にはここに長く仕えるコックのステファンがいて、ロードブリティッシュの帰りを待ちわびている。

また、トレアンナが管理している厩では様々な種類の馬を見ることができる。彼女の馬に関する知識は深いので、説明を受けるのもいい。





## 地下

ブリティッシュ城の地下は牢屋と倉庫で構成されている。牢屋には様々な人々が捕らえられているので、機会を見つけて話を聞いてみるといいだろう。

牢屋には魔法の鍵がかかっていて、普通の鍵や、解錠の呪文では開けることが出来ない。

また、ノーススター武器店という武器屋が開店しており、普通の武器屋ではちょっと売っていないような武器やアイテムをいくつか購入することもできる。

①ノーススター武器店

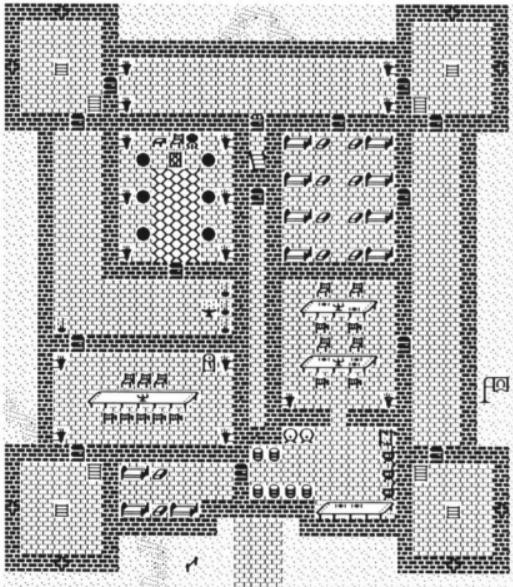
マップ編

## 2階

ロード・ブリティッシュの謁見室や食堂のある階。前回の冒険などで全滅したパーティが蘇る場所がここであった。しかし、王が不在の今は立ち寄る人はいない。

また、衛兵用の宿舎がある。このベットを利用して体を休めることもできる。

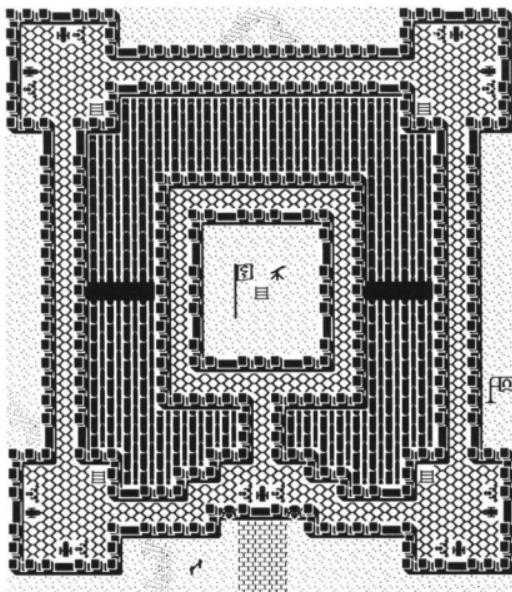
食堂にはマーガレットという老婦人がいる。やさしい彼女は旅人を見ればいつでも温かいスープを御馳走してくれるだろう。



### 3階

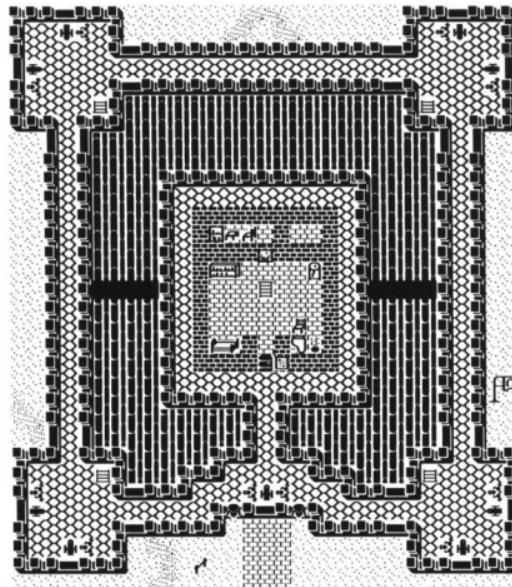
ロード・プリティッシュの部屋がある。主不在の部屋は衛兵のスチルウェルトが守っているので、容易に近づくことは出来ない。うまく近づけたとしても扉には魔法の鍵がかかっており、骸骨の鍵か呪文を用意していく必要がある。もし、どちらもない場合はこの階のある武器を押してドアに向かって使用するという手段もある。

プリティッシュ部屋には隠し部屋がある。また、ハープシコードである曲を弾くとよい。



### 4階

プリティッシュ城の屋上である。ロード・プリティッシュの部屋から上がってゆくことができる。ブリタニアの国旗サーペントが翻り、その横には天体望遠鏡が設置されている。これを使えば惑星にかかる邪悪な彗星を観測し、シャドーロードの動向を窺うことができる。しかし、昼間に望遠鏡を観いてはいけない。日光が観測者の目を痛めてしまうことがあるからである。



# ライキューム

知識の探求者が集まる「真実の城」。  
その門はすべての探求の徒に開かれている。

究極の知恵を形作る3つの原理のうち、「真実」を司るのがベリティー諸島にあるライキュームである。この城には、哲学、歴史、天文学といったさまざまな学問の研究者たちが集まり、天文台、図書館といった設備も整っている。特に、ブリタニア随一の規模を誇る図書館には大陸中のあらゆる書物が集められていて、かつてアバタールを写本の間にと導いた「真実の書」も、この図書館で発見された。

## 住民名簿

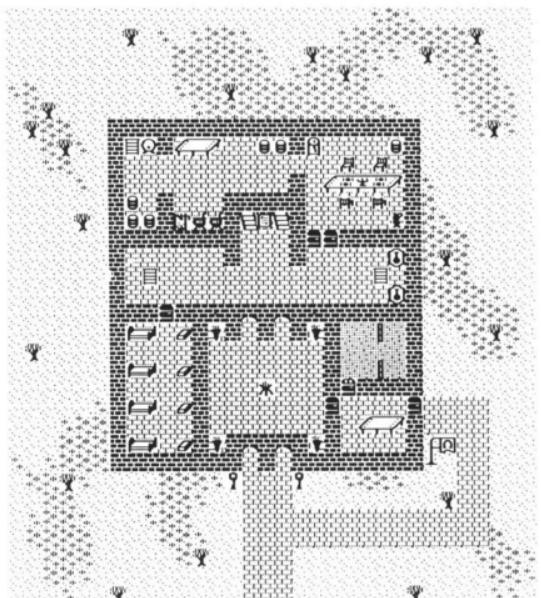
ロード・ライアン	戦士(男)
レディ・ハイデン	厩の管理(女)
ロード・シャリネス	領主(男)
レディ・ジャネル	魔法使い(女)
サー・ショーン	番人(?)
ロロ	書記官(男)
マリア	魔法使い(女)

フォーリ・タップ	5 GP	シャーバー・メイジ	12GP	シールド・オブ・トゥルース
マトン	1 GP	血の苔	30GP	治療
エール	30/25	ナイトシェード	GP	解毒
旅の食料		マンドレーク 40		蘇生

## 1階

ライキュームの入り口は大学風のアーチになっている。ここは、夜は閉まってしまうが、必要なら東側の厩から城内に入ることが可能だ。

既の他に、1階には衛兵詰所と大食堂がある。この城の主な人々はここで食事をとるので、ここにいればたいていの人には会う事ができるだろう。ただし、来客用のパブは2階なので、食事がしたいときはそこへいくこと。



## 2 階

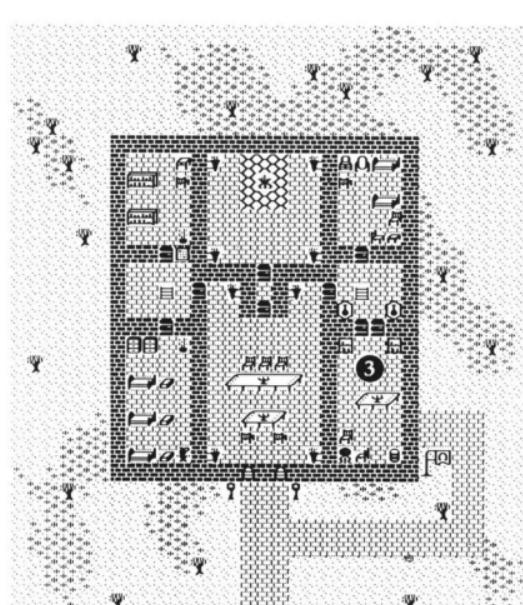
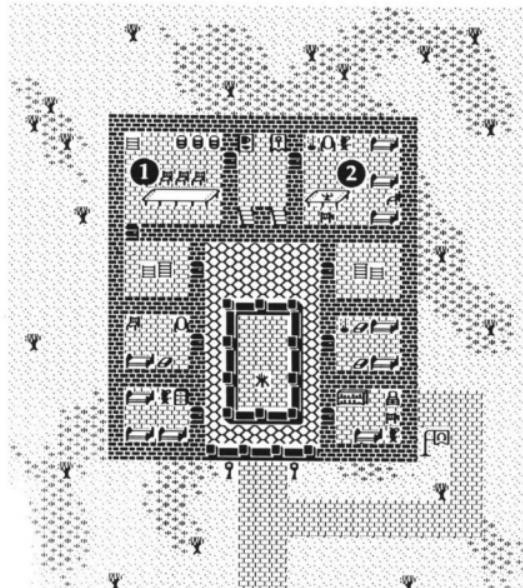
2階には吹き抜けになっている通路と、そのまわりにある住民の寝室、パブ、診療所などがある。診療所には、かつて冒險をともにした魔法使いマリアが、シャドーロードから受けた傷を癒すために滞在している。彼女は仲間に加わるために自分の傷は直ったと言うが、本当は旅のできる体ではない。仲間に加えたら、すぐに治療を施してあげるべきだろう。

4つある寝室は、それぞれサー・ショーン、ライアン夫妻、ロロ、そして商人のものである。

## 3 階

この階で1番重要なものは言うまでもなく真実の炎である。これを管理しているのはサー・ショーンという人物で、城の主ロード・ライアンらとともに真実の探求をしている。彼らからは、シャドーロードについての重要な手がかりを得ることができるだろう。

南東の角には魔法使いが秘薬の調合をしている部屋がある。頼めばゆずってくれるが、かなり高価である。



①フォーリ・タップ②シールド・オブ・トゥルース③シャバーメイジ

# エンパス・アビー

ブリタニアの西のはずれにある城。  
ここは「愛」を守り続けている。

正義の町ユーやイオロの小屋などが点在する、深く静かな森を抜けると、慈悲深きロード・マイケルの治めるエンパス・アビーが見えてくる。3つの原理のうち、真理が求めるものであり、勇気が守るものであるならば、この城が象徴している「愛」は与えるものだと言う事ができる。ここを訪れるものはいつでも、崇高な愛を与えられ、また、愛を与える事を学ぶであろう。

## 住民名簿

ロード・マイケル	領主(男)
バーバラ	炎の番人(女)
ハードラック	道化師(男)
ティム	吟遊詩人(男)
コリー	コック(女)
トシ	吟遊詩人(男)
ユリア	鍛冶屋(女)

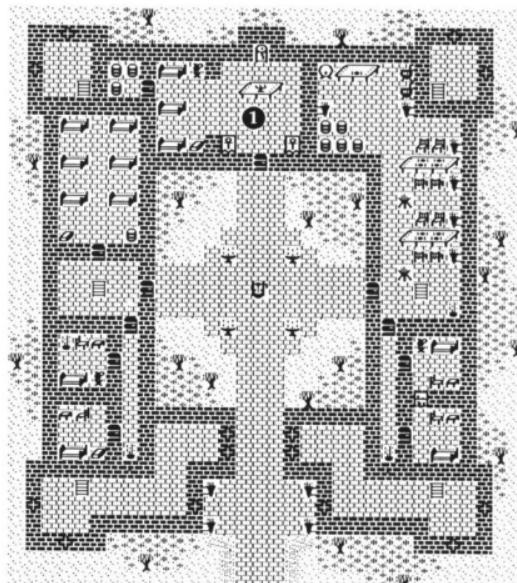
## エンパス

治療	65GP
解毒	10GP
蘇生	262GP

## 1階

「愛」はすべてのものを受け入れる。エンパス・アビーには門はなく、旅人はいつ何時であろうとこの城を訪れる事ができる。

城の中に入ると、まず大きな中庭にでる。ここにはハードラックと名乗る道化師がいて、おもしろい歌を聞かせてくれるほか、ブリタニアひろしといえどもここにしかない、願いのかなう井戸がある。突き当たりは治療所。右には食堂がある。



①エンパス

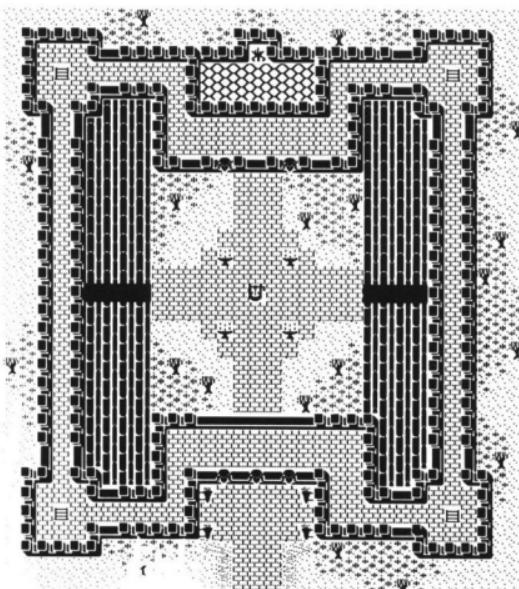
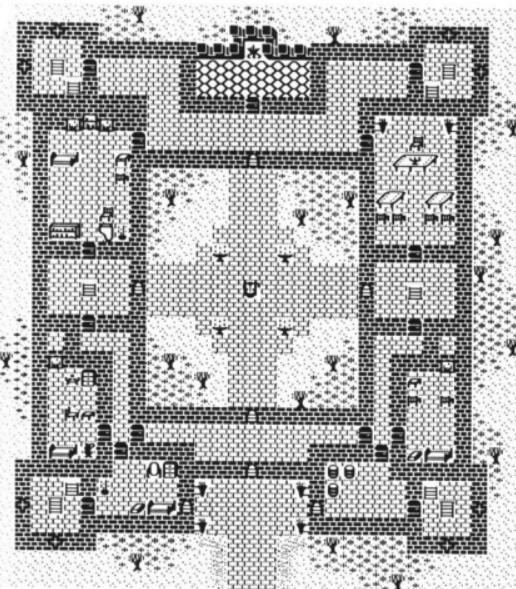
## 2階

この城の中庭は吹き抜けになつていて、2階3階は吹き抜けを取り囲むように造られている。2階は、北側が城主ロード・マイケルの部屋と愛の炎。南にはその他の住民の寝室がある。

ロード・マイケルは、ある人物から手にいれた重要なアイテムを持っている。これがなくては険しい山の中などに行く事ができないのだ。また、この城には、かつてともに戦ったジュリアと、トシと名乗る仲間が住んでいる。彼らは、声をかければ喜んで共に旅してくれるだろう。

## 3階

エンパス・アビーには、城の4隅にそれぞれ塔があるが、ここは、隠し扉などで、厳重に守られている。その理由は、この城にある「愛の炎」に、この塔がつながっているからである。城壁の上に立つと、北側に愛の炎を見る事ができる。ここへは、ロード・マイケルの部屋にある扉か、食堂にある隠し扉を通じて塔に昇ることによって行く事ができる。塔からは、隠された他の部屋へ行くこともできる。



# サーパンツ・ホールド

ブリタニアの南にある、勇気を象徴する城。  
ここでは戦士の理想が求められる。

ブリタニアの平和を守る「銀竜騎士団」の本拠地になっているサーパンツ・ホールド。武術を志すものが一度は訪れるという、誉れある勇者の殿堂である。ここには、ドラゴンを倒した事で有名なサー・バーシーの子孫が住んでいる。建物のそこそこに、武人らしい質素さの表れるいい城である。ここへは、通常は船を使わなくては行くことはできない。が、異世界から持ち込まれた空を飛ぶ道具があれば、行くこともできる。

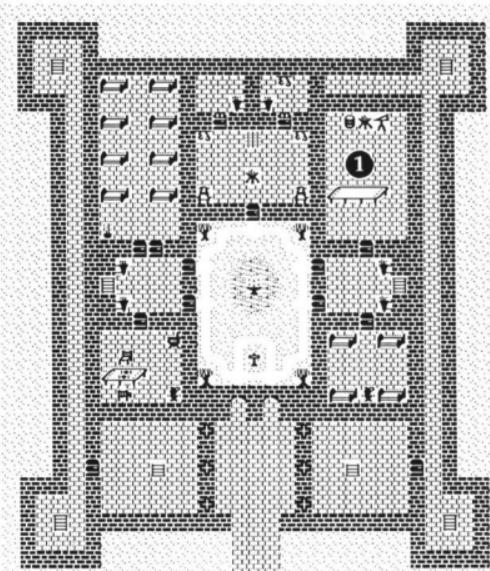
住民名簿	
ロード・マローン	領主(男)
クリスティ	シェフ(女)
ムッシュ・ルーベ	戦士(男)
ガードナー	炎の番人(男)
トード	技術者(男)
マックスウェル	戦士(男)

シージ・クラフターズ

鎖頭巾	50GP
チェーンメール	300GP
クロスボウ	150GP
クォーラル	15GP
ハルバード	250GP
投げ斧	3 GP
モーニング・スター	600GP

## 1階

サーパンツ・ホールドも、他の城と同じく中庭とそれをとりかこむ4つの塔から構成されている。1階は、北東に質のいい武器を扱っている鍛冶屋がいる。西側一帯は衛兵の生活区画。北側には、囚人を閉じ込めておく牢屋がふたつある。ここには、トードという人物が幽閉されているが、彼はブラックゾーンの宮殿を設計した人物である。彼の部屋には塔へ通じる隠し扉が存在する。



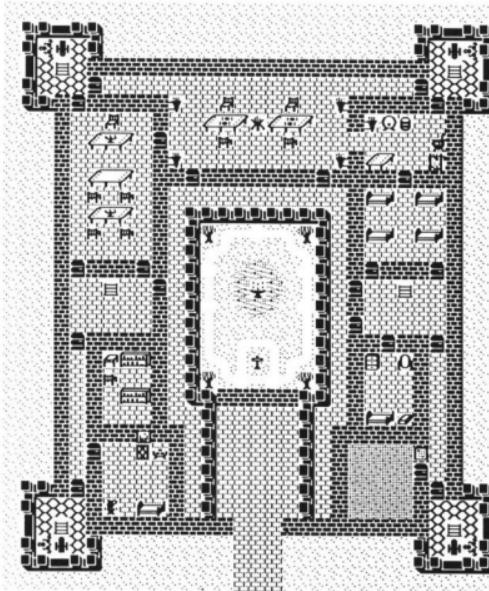
①シージ・クラフターズ

## 2階

2階はこの城の主な生活区画になっていて、城主ロード・マローンは、ふだん北西にある謁見室で仕事をしている。彼は臆病のシャドー・ロードについて詳しい。

南東の角には、銀竜騎士団の稽古場がある。ここではフェンシングの達人ムッシュ・ルーベと、若き戦士マックスウェルが日夜稽古に励んでいる。マックスウェルはきみが誘えば喜んで共に旅してくれるだろう。

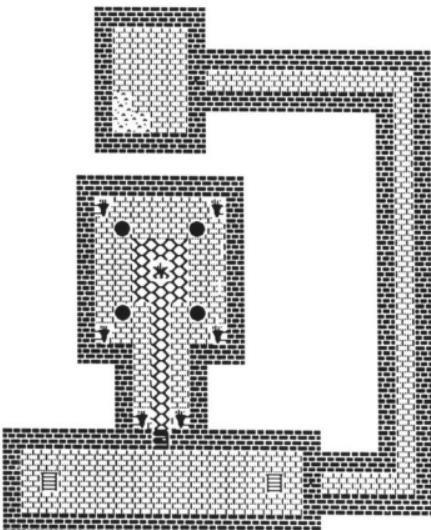
そのほか、食堂にいるクリスティは面白いものを持っている。



## 地下

他の2つの城と、このサーパンツ・ホールドの大きな違いは、地階が存在することである。ここには、1階奥の牢屋にある格子か、その奥のトードの部屋にある隠し扉から行くことができる。

ここには、この城が司っている原理を象徴する「勇気の炎」がある。勇気の炎は対する臆病のシャドーロードを減ぼす力を持っている。その秘密は城主に聞くといいだろう。



# 8つの徳を司る町

ブリタニア大陸には、アバタールの真理である、3つの原理を司る城と8つの徳を司る町がある。それぞれの町が司る徳は、魔法使いの町ムーングロウが誠実さ、騎士の住むトリンシックが名誉、裁判所を持つユーが正義、ブリタニアの中心ともいえるブリティンが慈悲の心、戦士の町ジェロームは勇敢さ、ブリタニアの西にある小さな町スカラ・ブレイは崇高さ、鍛冶屋と船大工の住むミノックは献身である。そして、かつて奢りと高慢の罪によって滅んだマジンシアのあったところには、謙譲の徳を求めるニュー・マジンシアが作られた。

これらの町は、自ら徳を求める人々で満ちていた。だが、ブラックソーンの圧政が始まってからは、それぞれの町には徳の意味を曲解した厳しい法律が課せられている。そして3人のシャドーロードと、本来市民を守るべき衛兵が、自由を求める人たちを容赦なく取り締まっているのだ。

シャドーロードの居場所は、彗星の動きによって知ることができる。彼らは、強力な魔力を持っている。うかつに戦うことのないように注意するべきだ。また、いくつかの町は夜間、門を閉めているが、どこかに隠し扉があることもある。

## ブリティン

ブリタニア大陸の中心にある、交易の拠点

高くそびえ立つロード・ブリティッシュ城の城下町ともいえるこの町。人口も多く、さまざまな商店も店を開いている。町が栄えているおかげで、日用品が比較的安く手にはいるのが特徴だ。まさしく冒険の拠点になる場所である。

住民名簿

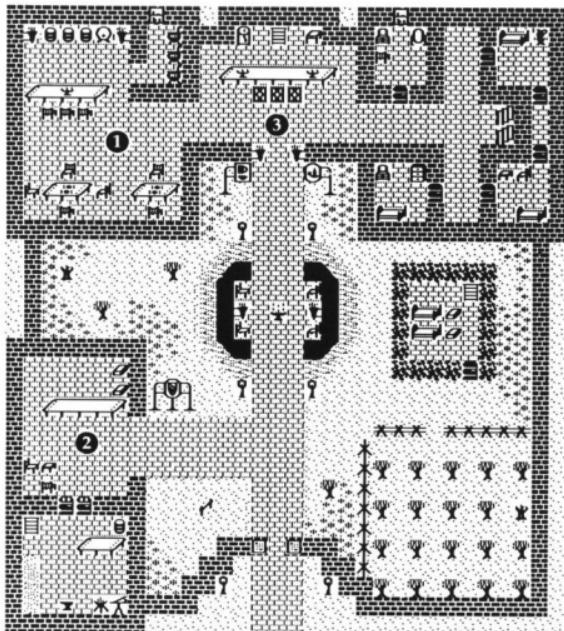
アノン	魔法使い(男)
エブ	給仕(男)
グレイソン	吟遊詩人(男)
ジャステイン	シェフ(男)
テライラ	掃除婦(女)
テランス	農民(男)
グエノ	吟遊詩人(女)

イオロの弓店	クォーラル		15GP 800GP	旅人の宿屋
	魔法の弓	旅人の居酒屋		
ダガー	1 GP			1泊 2 GP／1人
スリング	10GP			月決め 26GP
ボウ	75GP	マトン	4 GP	空き部屋 3 部屋
矢	10GP	エール	1 GP	
クロスボウ	150GP	旅の食料	15GP	

## 1階

ブリティンの町にはいるとまず目につくのが、町の中心にある噴水だ。ここには毎日、グレイソンと名乗る詩人が訪れる。彼は旅の途中、神殿についての話を聞いたようだ。町の北側は宿屋と食堂、西側にはイオロの店がある。店にいるイオロの奥さんはグエノといい、誘えば共に旅してくれるだろう。

農園にはテラヌスという農夫がいる。彼は、反体制のメンバーである。



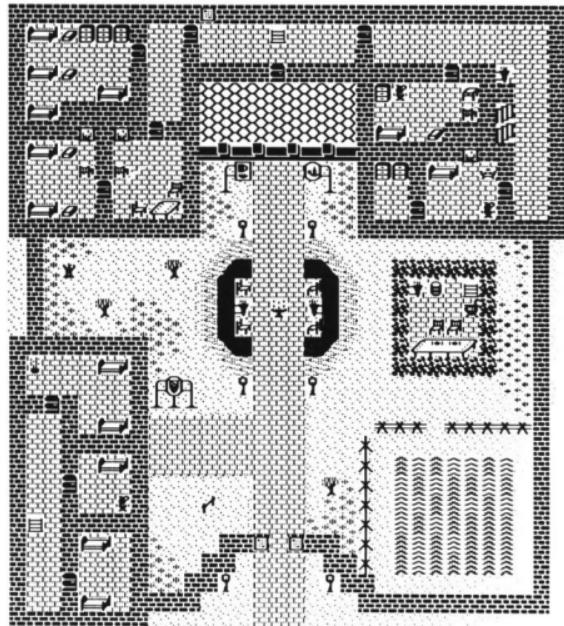
①旅人の居酒屋 ②イオロの弓店 ③旅人の宿屋

マップ編

## 2階

イオロの店の2階は、商人と衛兵の寝室。宿屋の2階は西側が商人、東側が宿泊客用の寝室になっている。

宿屋の2階にはテラスがあるが、ここでは宿泊客の1人、魔法使いアノンが物思いに耽っている。彼はかつての大評議会のメンバーである。ここからもっとも近いダンジョンの「力の言葉」を知っていて、頼めば教えてくれるだろう。



# ジェローム

勇敢さを旨とする、戦士たちの集まるところ。  
高い城壁が物々しい。

ブリタニアの南、英雄岬を西へ行くと、戦士の町ジェロームがあるバルリアン諸島へたどり着く。南に勇敢さの神殿の見えるこの町には、ブニタニア中の腕に覚えのあるつわもの達が集まってる。そのため、ここにに戦いのための準備も充実している。

## 住民名簿

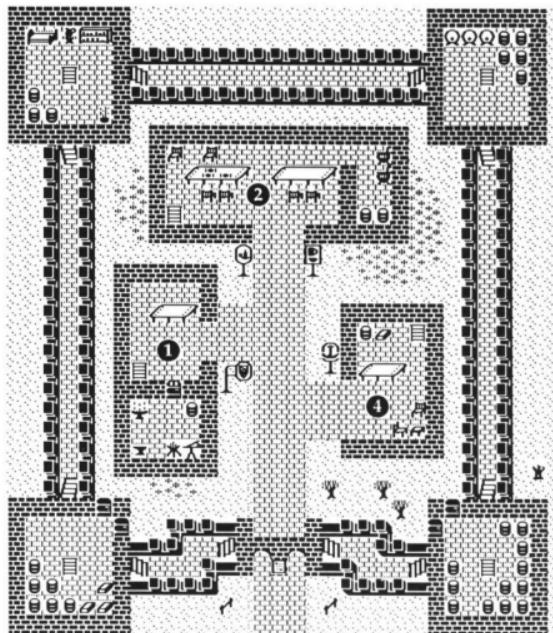
ゴース	魔法使い(男)
ソーン	戦士(男)
トライアン	吟遊詩人(男)
ブルワイヤー	鍛冶屋(男)

ノーティ ノーマン	剣と樽	スキップ	200GP
フレーミングオイル	5 GP	マトン	5 GP
メイス	50GP	エール	1 GP
モーニング・スター	60GP	旅の食料	20GP
投げ斧	3 GP		
スパイクド・ヘルム	150GP		
スパイクド・シールド	120GP		
スパイクド・カラー	240GP		
		島の船大工店	
		フリゲート	600GP

## 1階

戦士の町ジェロームはその名のとおり、戦うことを考えた町造りがなされている。四方には高い防壁が張りめぐらされ、進入者を防ぐため、夜間は門が閉められている。また、敵が防壁を登ってきても簡単には町に入れぬよう、扉には鍵が掛けられている。

4隅にある塔は、町の貯蔵庫になっているが、ただひとつ北西の塔だけは、大



①ノーティ・ノーマン②剣と樽④島の船大工店

評議会のメンバーであるゴースの住居になっている。

さらに、北東の塔には隠し扉があつて、そこから町の西側に出ることができる。そこから防壁に沿って南に行くと、1本の切り株がある。よく探してみれば、ここに貴重な魔法の斧が隠されているのを見つけることができるだろう。市場で求めれば100GPはするこの武器。戦闘時に重宝するので、この町を訪れたら、必ず手に入れておくべきだ。

町の内部は比較的簡素な作りになっているが、市街戦を想定してか、細い路地が多く、見通しは悪い。建物は、北側が食堂、西側が武具店、そして、東側が船大工の店になっている。

## 2 階

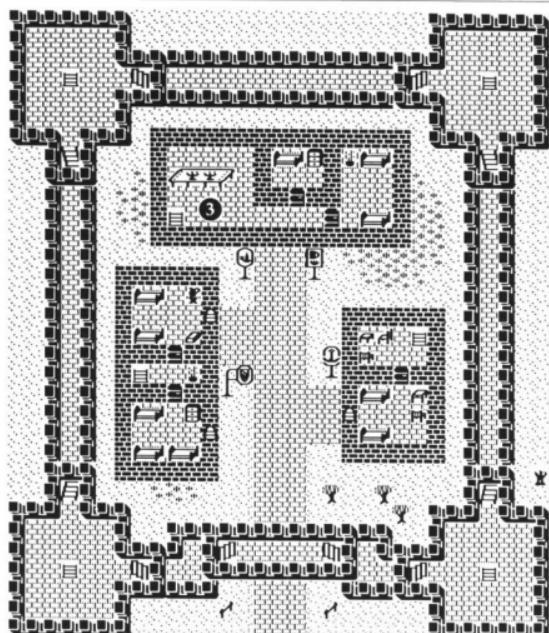
ジェロームの2階は、食堂の上に宿屋がある以外は、店の住人や衛兵が眠る寝室になっている。宿屋は、1泊40GP前後とやや高い。が、「写本の間」をはじめ、ここから行ける場所は多いので、たびたび利用することになるだろう。

防壁では、評議会のメンバーである、魔法使いゴースが昼間の間散歩をしている。

## 勇敢さを司る町ジェローム

この町は、ブリタニアの外れにあるせいか、あるいは、ブラックゾーンの圧政の影響か、近頃はあまり人通りは激しくない。その中でも、数々の激戦を経験している偉大な戦士ゾーンは、勇敢さの徳について、多くのことを身に付けている。彼なら、この町の南にある勇敢さの神殿について教えてくれるだろう。ただし、彼は臆病者が嫌いだ。彼と話すものが、本当に勇敢な人物でないかぎり、情報は得られないだろう。

魔法使いゴースは、重要な情報を知っているものの、惚けてしまっていて、なかなかそれを話してはくれない。



(3)ウォリアーズ・ステッド

# ミノック

ここでは、献身の徳とはどんなものなのかを考えることになるだろう。

ブリタニアの最北端にある町ミノック。そこには古くから伝わる鍛冶と造船の技術が栄えている。だが、危険の多い入江、恐ろしい2つのダンジョン、神秘的なムーンゲートなど、近代的な町並みとは対象的に、ミノックの周辺は危険の多い地域である。さまざまな冒險の基地になる町なのである。

## 住民名簿

フィオナ	管理人(女)
フェネロン	帆の製作(男)
リュー	帆の製作(女)
レディ・サーラ	看護婦(女)
タクタス	鍛冶屋(男)
デルワイン	乞食(男)

ダークウォッチ 武器店	メイス 2H-ハンマー	50GP 85GP	ヒーラーズ・ ミッション
鉄兜	120GP	カラスの巣	治療
スマールシールド	40GP		解毒
リングメイル	100GP	フリゲート	蘇生
ショートソード	40GP	スキップ	200GP

## ブラックソーンの献身の徳

ブラックソーンがブリタニアの宗主になって、かつてのアバタール探求の旅をした英雄たちは、人目を忍ぶ生活を強いられている。ここミノックの有名な鍛冶職人だったジュリアやジルコンといった人々は町を追われ、真の献身とは無縁なタクタスのような者が幅を利かせている。

町の人々も、献身の名のもとに榨取を繰り返されている。それでも看護婦のレディ・サーラのように、みなブラックソーンの善政を信じているのだ。この町の現在の法律によれば、市民の税金は収入の50%である。徳という名目で、資産の半分を取り上げられ、生活を守るために休みなく働く。これが「献身の徳」なのだろうか。

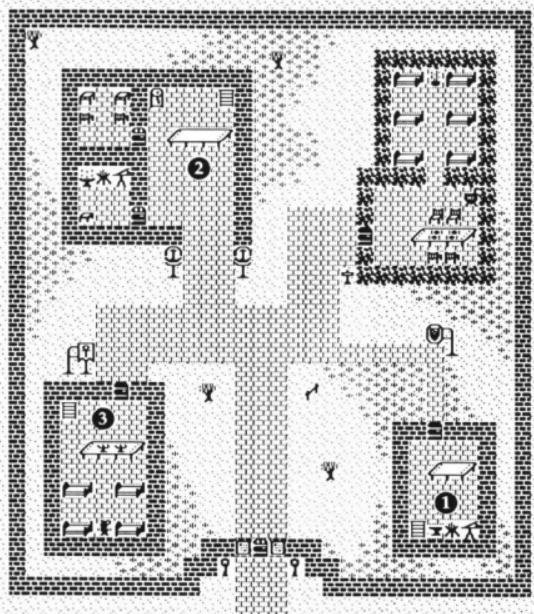
彼らの自由と、真の献身の徳を取り戻すためには、アバタール自らが市民の生活に触れ、彼らの言葉や歌に耳を傾けることが必要だ。貧しい身なりをしているものもこの町にはいる。彼らを蔑んではいけない。恵まれないものの声が耳に入らないものは、究極の知恵が語りかけてくる声を耳にすることもできないであろう。

## 1 階

ミノックの入り口付近にいる衛兵に出会うと、所持金の半分を要求される。衛兵と無理に戦うよりは、彼らのいない夜間に町にはいるのが得策だ。

この町の船大工プライス船長は強欲な人物で、彼の売っている船はどこよりも高い。できることなら買わないほうがいいだろう。

一方、ここ治療所は献身的で、蘇生以外の術はすべて無料だ。海、ダンジョンに近い町だけにうれしい。

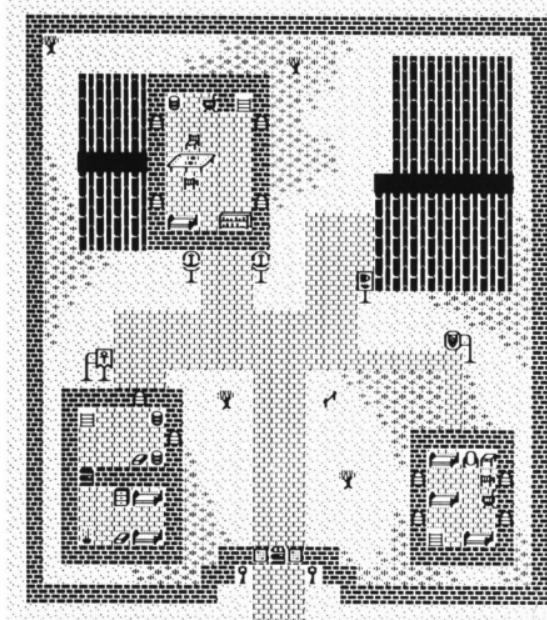


①ダークウォッチ武器店②カラスの巣③ヒーラーズ・ミッション

## 2 階

ミノックの建物のうち、2階建てでないのは北東にある福祉の家だけである。ここはボランティアで運営されており、ベッドと食事を無料で受けることができる。ここにはまた、カラスの巣で働いている貧しい親子の寝床もあるのだ。

また、鍛冶屋のタクタスは、夜中になると起きだし、いざこかへ出かけるという。注意するべきだ。



# ムーングロウ

どことなく神秘的な雰囲気を持つ、知恵と魔法、真実を守る町

ムーングロウという名前とはうらはらに、この町の近くにあるムーンゲートは、新月のときを開く。かつては、ここに謙讓の印である黒い石が隠されていた。今、この町には黒い石のかわりに、黒い悪の手が伸びている。シャドーロードは定期的にこの町を訪れ、ここに住む魔法使いの活動を封じてしまった。

ここには現在、評議会のメンバーと、何人かのおかしな魔法使いが住みついている。また、彼らのために食堂と薬草屋が営業を続けている。

住民名簿	
ザチャリア	魔法使い(男)
トン・ビアット	評議長(男)
マリク	?(男)
マリフォラ	魔法使い(女)
ロード・スチュアート	?(男)

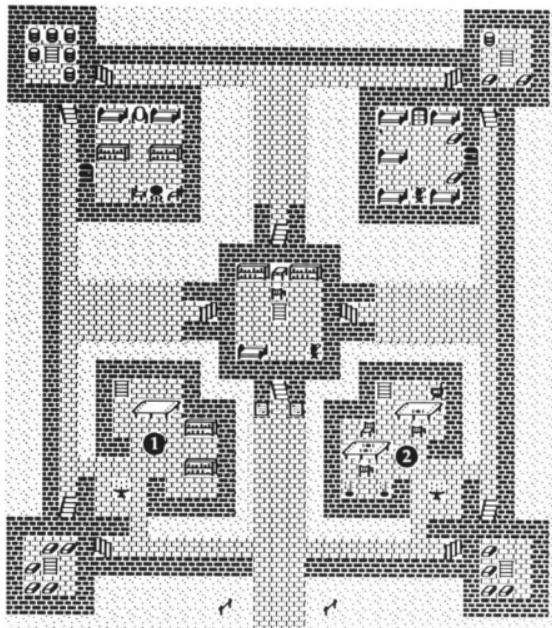
## ハーバリスト

高麗人参	2 GP
にんにく	3 GP
蜘蛛の糸	3 GP
ナイトシェード	12GP
マンドレーク	13GP
オネスト・ミール	
マトン	3 GP
エール	1 GP
旅の食料	10GP

## 1 階

夜でも自由に出入りできるムーングロウの町だが、衛兵の税金取り締まりが厳しいことでも有名だ。衛兵にはなるべく接触しないほうがいいだろう。

町は左右対象で、南側が食堂と薬草店、北側が衛兵詰所と占い師の家である。店はどちらも品ぞろえがよく値段も安い。中央の塔は天文台である。

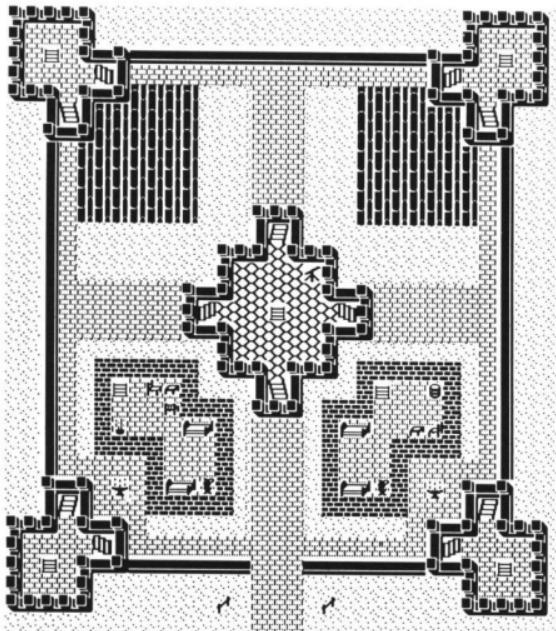


①ハーバリスト ②オネスト・ミール

## 2 階

町の4隅には小さな塔があり、梯子を降りると町の貯蔵庫になっている。貯蔵庫には魔法の指輪といった珍しいものも隠されているようだ。

南側の建物の2階はそれぞれ、下の店の従業員が寝ている。北側にある2つの建物には2階はない。中央の天文台には、昼間寝て、夜になると星を見ている男が住んでいる。彼の寝室は書物でいっぱいだ。



## レジスタンスとの接触

ブラックソーンが政権を掌握してから、いくばくかの時が過ぎた。彼の作った法律を守っている市民もいたが、その、あまりにも厳しく非情な圧政は、市民生活を大きく圧迫した。ロード・ブリティッシュを慕い、平和なブリタニアを取り戻そうとする人々が少しづつ集まってきた。そんな彼らが各都市で連絡を取り合い、圧政に抵抗し、アバタールの手助けをするために地下活動を行っている。それがレジスタンスである。

レジスタンスが、ブラックソーンの圧政に抵抗する一方、レジスタンスを取り締まるための極秘の任務も体制側によって行なわれていた。レジスタンスのメンバーは、その活動や組織の内情を悟られぬよう、合言葉を作り、ブラックソーンの目に触れないようにしているのだ。

レジスタンスとの接触は、探求の成否を握る大きなポイントだ。彼らは秘かに手に入れたシャドーロードに関する情報や、体制側に味方する人物の情報などを持っている。だが、彼らから話を聞くには、自分がアバタールであることを証明しなくてはならない。そのためには常にアバタールとしての生き方を守る必要があるだろう。

# ニュー・マジンシア

## 誇りによって滅び、謙讓の徳によって生まれ変わった絶海の孤島

ニュー・マジンシアは、ほかの7つの町に比べて複雑な歴史を持っている。かつてここにあったマジンシアという町の人々は高慢で驕った民だった。彼らが謙讓の徳を知るためには、一度滅びるしかなかつたのである。町は廃墟になり、幽靈たちが徘徊する恐ろしい所になった。

マジンシアが復活するためには、長い時間と、アバタールによる「謙讓の徳」の発見が必要だつたのである。

住民名簿	
ウォートン	農民(男)
カイコ	農民(女)
シリタ	墓狩り(女)
テツオ	農民(男)
トモカ	農民(男)
フミコ	農民(男)
ヤスダ	農民(男)
カテリーナ	戦士(女)

### ハングルパリット

スタウト	1GP
フルーツ	2GP
旅の食料	30GP
デン	
鍵	30GP
魔法の珠	255GP
たいまつ	12GP

## ニュー・マジンシアの歴史

8つの徳を司る町がそれぞれブリタニア各地にある。が、昔ここにあったマジンシアという町は、真理によって与えられた謙讓の徳を無視し、自ら謙讓に相対する「悪徳」である自尊心を負い求めていた。名誉を守る町トリンシックに対し、それに相対する「恥辱（シェイム）」のダンジョンがある。しかし、自尊心のダンジョンはない。ニュー・マジンシアの徳である謙讓ということを理解するためには、この事を理解していくなくてはならない。ニュー・マジンシアに相対するものは、かつてのマジンシアの醜い姿である。

マジンシアの廃墟に住んでいた幽靈たちは、いまではその罪を許され、町の北にある共同墓地に葬られている。ニュー・マジンシアの人々は、2度と同じ過ちを犯すまいと、町ぐるみでこの墓地を守りつづけている。農作業の合間などに彼らはここへやってきて、その度にマジンシアの罪を思い起こすのだ。

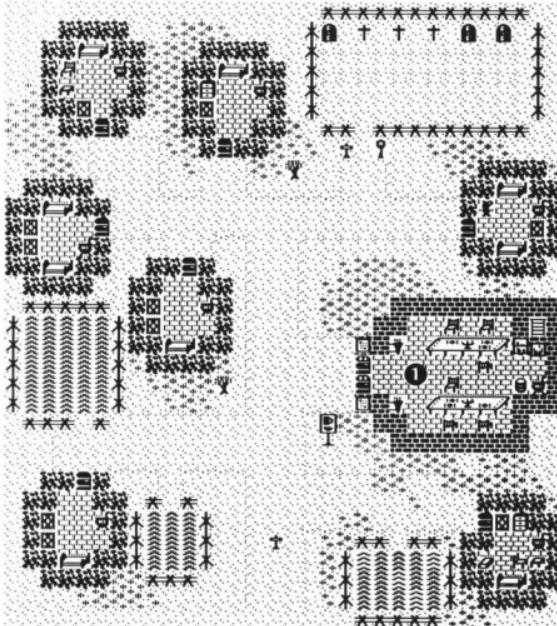
謙讓とは貧しく生きることではない。物質よりも精神に余裕を持って生きることである。ニュー・マジンシアの理想はそこにあるのだ。

## 1 階

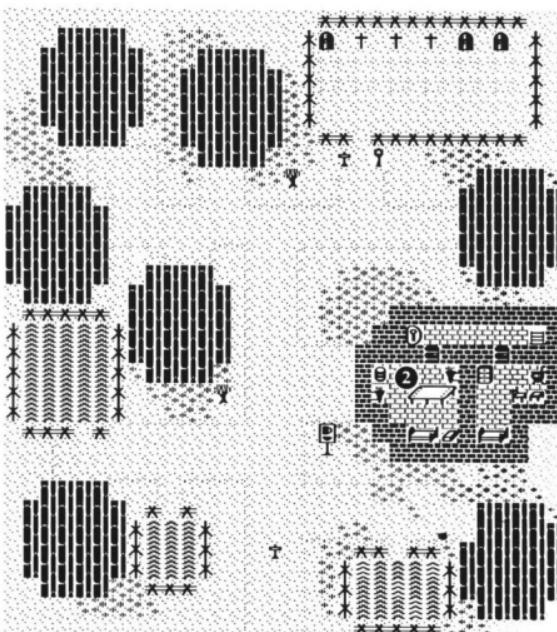
ニュー・マジンシアには全部で8つの建物があるが、東側にある食堂以外は、すべて農夫たちの家である。商業は未発達で、旅の途中に立ち寄っても必要品を手に入れることはできない。村の人々は朝早く起き出して、夕方までそれぞれの農場で働いている。農民は優しい人ばかりで、アバターを暖かく迎えてくれるだろう。農民たちとともに町の再建に勤めているカテリーナはかつての仲間である。

## 2 階

ハンブル・パリットの奥にある暖炉を抜けると、この町唯一の梯子に行き着く。2階には、隠れて営業している道具屋と、大評議会のメンバー、ハサッドの住居がある。ハサッドはブラックゾーンから逃れていたのだが、発見されて連れ去られた。噂では、彼は今ブラックゾーンの宮殿に囚われているという。



①ハンブルパリット



②デン

# スカラ・ブレイ

彼らが求める「崇高さの徳」は、  
もっとも得難いものである

ブリタニア大陸の西端に位置するスカラ・ブレイの町は、緑に覆われた美しい、静かなところである。ここには、シャドーロードから逃げてきた青年や、ブラックゾーンの手先といったさまざまな人物が生活している。数多くの店が営業しているが、それほど栄えている町ではない。が、冒険者にとってはよき憩いの場となることだろう。

## 住民名簿

フロード	子供(男)
キンダー	吟遊詩人(男)
ソール	? (男)
ドライデ	魔法使い(男)

## スピリット 治療院

治療	45GP
解毒	30GP
蘇生	215GP

## アルケミスト

硫黄の灰	1 GP
高麗人参	2 GP
血の苔	5 GP
黒真珠	3 GP

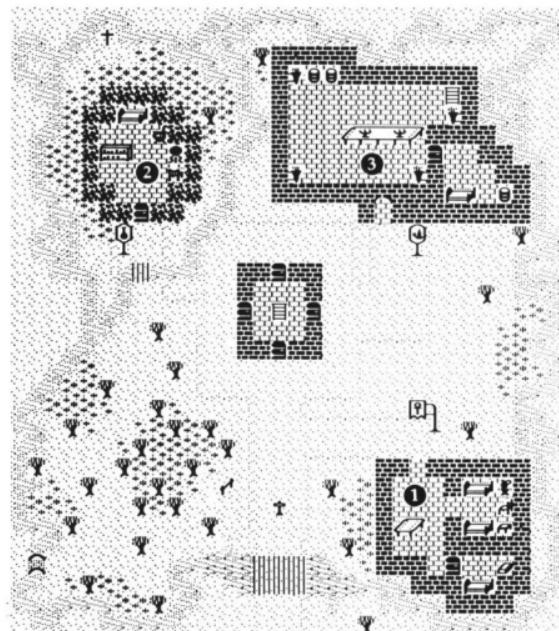
## ホーティング・ イン

1 泊	2 GP
月決め	26GP
空き部屋	3 部屋

## 1 階

この町の回りには堀が巡らされ、入り口は、夜は跳ね橋が上がってしまう。跳ね橋が降りるのは午前5時だ。

町の西にある森にはシャドーロードから逃げている少年がいる。また、治療所にはキンダーという青年がシャドーロードに受けた傷を直すため滞在している。薬草店は、上質の秘薬を安く提供している。



①スピリット治療院②アルケミスト③ホーティング・イン

# 圧政者の秘密組織

この町の中央にある塔に住んでいる、ドライデという人物。この男はブラックソーンの手先で、ブリタニア各地に隠れている大評議会のメンバーを探し出す計画を立てている。レジスタンスの活動を封じるためにブラックソーンは極秘のうちに部隊を組織した。

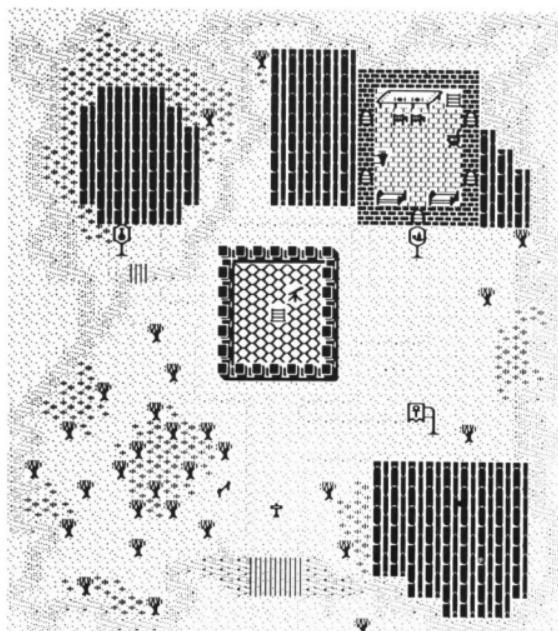
彼らにはレジスタンスと同様、仲間だけに通じる合言葉を持っている。その本部はウインドメアという砦にあり、そこから各地にいるエージェントに司令を出しているのだ。アバタールが目的を遂げるためには、このような「敵」とも接触を取らなくてはならない。なぜなら、非常に重要な物品のいくつかはブラックソーンの宮殿に代表される、敵の巣窟に存在するからだ。

接触の方法はレジスタンスの場合と似ているが、レジスタンスに対するのと違い、体制側に対しても自分の素性を偽らなくてはならない。また、彼らの狡猾な罠にかかる危険も考慮に入れなくてはならない。敵は、アバタールに物品を与える代わりに、仲間を売らせようとするかもしれない。巧みな誘導尋問で正体をあばかれてしまうかもしれないのだ。また、身分を偽ることに対して良心の呵責を感じることもあるだろう。注意深く行わなくてはならない任務なのである。

## 2 階

町の中央にある塔には魔法の鍵がかかっている。ここにはドライデという体制側の重要人物が暮らしている。塔の中にはコウモリがいて、簡単には入ることはできないだろう。

北の宿屋にはソールという若者が住んでいる。ちなみに、この宿屋の名前は、かつてここに幽霊が現われたことに由来している。



# トリンシック

恥を知るということが、  
名誉を得るために必要である

ブリタニア大陸の南方に位置するトリンシックの町は、ブリティンから道路を使って行くことができる。交通の便がいいせいか商業も発達し、武器屋に代表される商店も数多い。この町を作り上げた騎士たちは、現在この町にはほとんどおらず、グルマンという騎士が1人残っているだけである。デュブレをはじめとする騎士たちは、みなこの町を離れるか、殺されてしまったようだ。

住民名簿

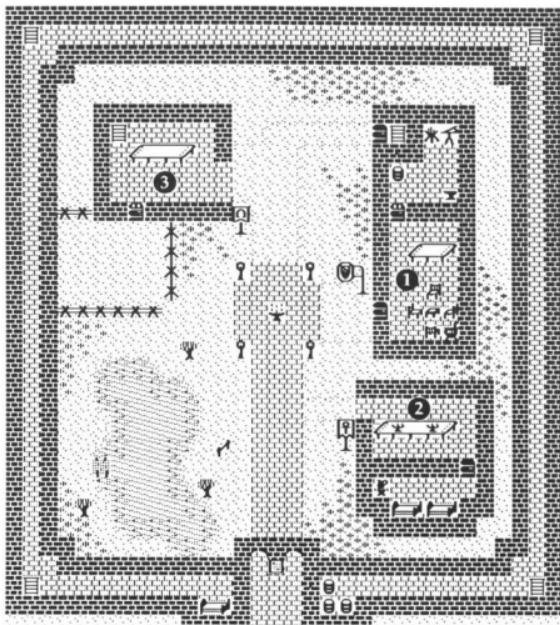
ウールフ	鍛冶屋(男)
グルマン	戦士(男)
ジミー	? (男)
シンダー	戦士(男)

パラディンズ・ プロテクトリット	ラージ・シールド スケールメイル ブレート・メイル	70GP 150GP 700GP	解毒 蘇生	25GP 215GP
2H-アックス	ウーンズ・オブ・ オナー	150GP	ホース & ライダー	
2H-ソード		200GP		
ハルバード		250GP	乗用馬	100GP
鉄兜	治療	120GP		
		40GP		

## 1 階

ジェロームと同じ様に厚い防壁に囲まれたトリンシック。夜間は門が閉まっているが、必要なら門の脇にある隠し扉から入ることができる。

1階は主に商店が並んでいる。武器屋は戦士向きの大きな武器を扱っている。治療所、厩も手頃な値段なのがありがたい。西の湖では病気の子供が遊んでいる。



①パラディンズ・プロテクトリット ②ウーンズ・オブ・オナー ③ホース & ライダー

# 指名手配

伝説の英雄アバタール。かつて、このブリタニアに真の平和をもたらしたもの。現在の繁栄もアバタールなくしては存在しなかったであろうことは間違いない。しかし、ブラックゾーンを操ってこの世に悪をもたらす3人のシャドーロードにとって、ロード・ブリティッシュとともに、アバタールはその野望を邪魔する目の上の瘤なのだ。

ロード・ブリティッシュを地下世界に閉じこめた彼らは、その矛先をアバタールと、彼を助ける戦士たちに向かた。裁判所が存在するユーの町をはじめ、ここトリンシックでも、衛兵たちにアバタールの一撃を見つけ次第とらえよという命令が出されている。

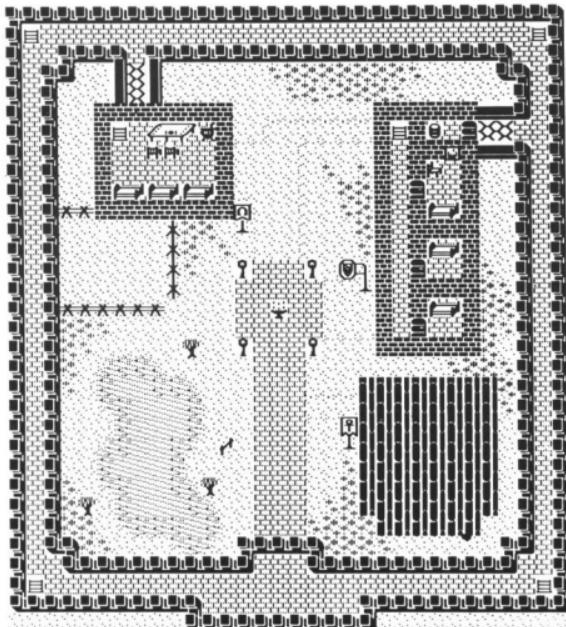
であるから、昼間の間にトリンシックの町に入るには危険が大きい。門の近くには大勢の衛兵が見張っているからだ。できることなら夜の間に、防壁のところにある隠し扉から入ることを勧める。

もちろん、警戒しなくてはいけないのは衛兵ばかりではない。市民の中にもブラックゾーンに気に入られようと思っている密告者がいるからだ。定期的に町を見回っているシャドーロードにも気を付けなくてはならない。シャドーロードや衛兵とはまとまりに戦ってはまず勝ち目はない。賢く動くことが肝心だ。

## 2階

鍛冶屋の2階、厩の2階はそれぞれ市民や衛兵の寝室になっている。また、ここにある秘密の通路をすれば防壁の上に出ることができる。そこにはトリンシックに唯一残った騎士グルマンが住んでいる。彼に聞けば、名誉の神殿のことなどがにか分かるかもしれない。

また、この町に住む夢遊病の大評議院議員にも、根気よく話し掛けるべきだ。



# ユー

## ブリタニアの法を司る 正義の町である。

歴史の古い町である。ここは正義を重んじるドルイド僧が作った町で、ドイルかいなくなった今でも、その正義を重んじる心は失われていない。だが、ここにもシャドーロードの魔手は伸びていて、正義の名の元に罪のない人々が投獄されているのが現状だ。裁判所の判事には注意するべきだ。レジスタンスの活動もこの町が中心になっている。

住民名簿	
ジェレミー	シェフ(男)
ドライデン判事	判事(男)
ジェローン	冒險家(男)
グレイマー	? (男)
フェレスパー	魔法使い(男)
チャムフォート	鍛冶屋(男)
アレイン	? (男)
マリオ	? (男)
ランドン	兵士(男)
イアナ	魔法使い(女)

### 正義の武器店

皮の兜	15GP
布の服	20GP
皮の鎧	50GP
棍棒	5 GP
スピアー	7 GP
シルバーソード	250GP
魔法の斧	1000GP

### ヒーラーズ・ハーブ

硫黄の灰	1 GP
高麗人参	2 GP
にんにく	2 GP
蜘蛛の糸	4 GP
血の苔	5 GP

### スロータード・ラム

ラム	1 GP
イノシシ	3 GP

## 逮捕と裁判

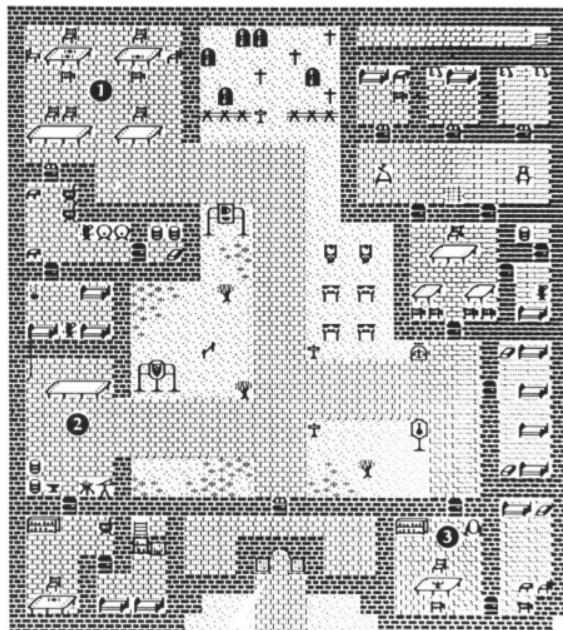
ユーの町にはブリタニアの法を守る裁判所がある。だが、現在ここに投獄されている罪人のほとんどは、ほんの些細な罪で捕らえられた善良な市民か、政治犯である。もちろん、アバタールも指名手配されているので、捕まればここへ連れてこられる気になる。ここでは厳正な裁判はもはや行われておらず、判事のドライデンは、裁判所が正義を守っていたころのタルフォード判事とはまったく違う人物で、ブラックソーンの右腕ともいえる圧政の犬とも呼べる人間である。

もっとも、ドライデン判事に気に入られれば、彼はブラックソーンに近い人物だから、有力な情報が得られることは間違いない。彼が悪政に荷担しているからといって、彼を懲らしめれば住むという問題ではないのは明らかだ。視点を変えれば、彼こそ圧政の犠牲者であるともいえるのである。アバタールの使命は圧政そのものを終わらせるという大きなものだ。感情だけでなく、囚われている市民すべてのためになる手段をつけだす必要があるだろう。

## 1階

ユーの町はほかの町と比べてかなり複雑な作りになっている。これはこの町に2階建の家がないためで、店や裁判所といった公共の場所とともに、市民のプライベートな空間も同居しているからだといえる。

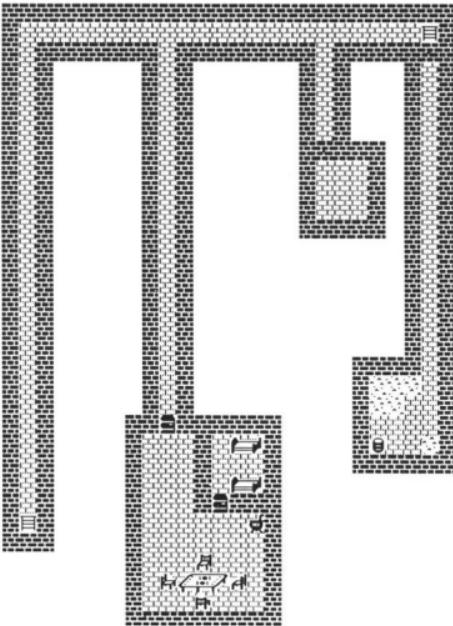
薬草店は品数が多く安価なので重宝するが、食堂は保存食を置いていない。武器店は、昔の名残りか魔法使い向けのものを揃える傾向にあるようだ。



①スロータード・ラム②正義の武器店③ヒーラーズ・ハープ

## 地下

8つの町のうち、唯一地下が存在するのがこの町の特徴だ。地下はレジスタンスによって秘かに作られたもので、政治犯の脱獄用とレジスタンスの活動本部を兼ねている。ここで、レジスタンスにかくまわれているのが、友人イアナである。地下へは、独房の隠し扉か、鍛冶屋の寝室から行くことができる。地下室は薄汚く、鼠が巣くっているので注意。



# 村、辺境の砦

ブリタニアには、4つの城、8つの町の他に3つの砦と6つの村落が存在する。もちろん、この数にはブラックソーンやシャドーロードのために作られたものは含まれてはいない。村落は、そこに住む人々の生活のために作られたもので、交易を目的とはしていない。そのため旅をしているものにとっては不便だが、政治的な立場を離れた地元の人から話を聞くことは重要だ。砦は、そもそも個人の所領であり、政治的な立場は領主の考えとイコールである。ロード・ブリティッシュを慕っていた貴族は、アバタールの仲間をかくまつたりしているようだ。

## ウエストブリタニー

静かで平和な村。そこに住む人はみな、健康で豊かな心の持ち主である。

ウエストブリタニーは静かな農村で、農家のほかには村人の唯一の娯楽である居酒屋しかない。居酒屋は旅人のための施設ではないので、残念ながら保存食は置いていない。居酒屋は町の北側にあり、キッチンの奥が店主の寝室になっている。北側にはほかに、共同墓地がある。

墓をあばくといろいろ見つかるが、墓荒らしはアバタールのすることだろうか？

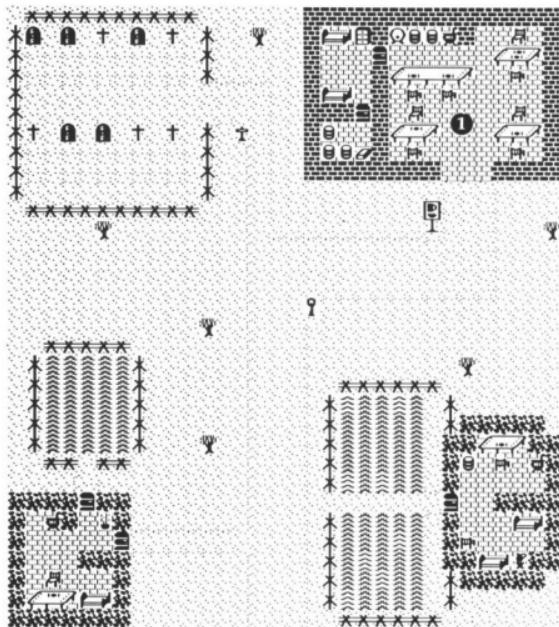
町の南側には農園があり、3人の人のいい農夫が働いている。

住民名簿	
カミール	農民(女)
クリストファー	農民(男)
フィリップ	農民(男)

ブルーポー  
の居酒屋

チーズ  
ワイン

5 GP  
様々



①ブルーポーの居酒屋

# ノースブリタニー

ブリティッシュ城を訪れる  
旅人のための設備が整っている。

ブリティッシュ城のまわりを取り囲む3つの村のうち、北に位置するのがこのノースブリタニーである。ブリティンの宿屋が使えなかった旅のために、料金は少々高めではあるが、上質の部屋を提供している宿屋がある。また、ブリティッシュ城近辺ではもっとも質のいい馬を育てている厩舎もある。農場もいくつかあるが、この村の設備はあくまで旅人を対象にしているようだ。実際、村にはいると「ノースブリタニーへようこそ」と書いた立て札も見受けられる。

村の北西の外れには茂みがあり、そこには井戸が掘られている。この井戸、実は真夜中になると村人が集まってくる。レジスタンスの集会だ。ここの村の人々は、ブリティッシュ城に近いせいか、ロード・ブリティッシュをことのほか慕っており、ブラックゾーンの圧政には我慢できなかつたのだ。彼らは重要な情報をいくつか握っているが、信頼の置ける人物にしか話そうとはしない。彼らの信頼を得るには、常に正直でいることが必要だ。レジスタンスの組織は多くの町や村にある。その連絡網を知ることが肝心だ。

マップ編

## 住民名簿

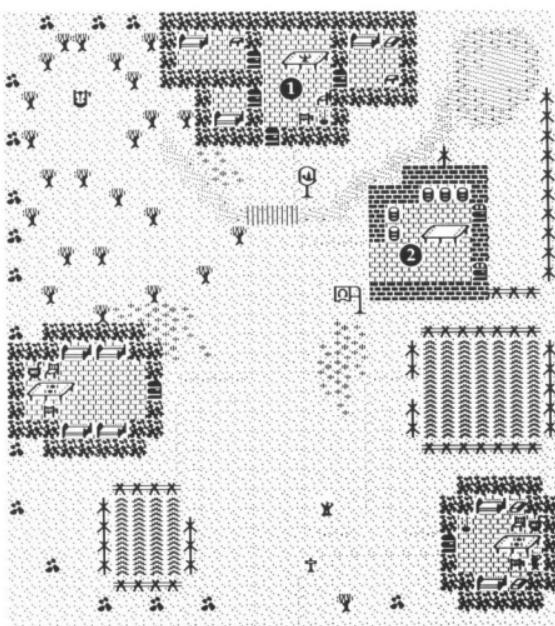
カート	牧夫(男)
ジョシュア	農民(男)
センティス	農民(男)
ビジル	農民(女)
レオフ	農民(男)

## ホテル・ブリタニー

1泊	3GP
月決め	40GP
空き部屋	2部屋

## ステーブル・ハウス

乗用馬	130GP
-----	-------



①ホテル・ブリタニー ②ステーブルハウス

# イーストブリタニー

## ブリタニア造船業の 中心地

イーストブリタニーは小さな村だが、巨大な造船所と、充実した設備を持つ治療所があり、人口が少ないことを除けば、町であるといつてもいいほど開けている。特にヒーラーズ・サンクタムという治療所は、ブリティッシュ城の兵士や、城を訪れる旅人も相手にしており、安心して利用できる。ただし、価格は少し高いが。

村の北にある大きな造船所は、ブリタニア1と言ってもいい腕前を持つホーキンスが営業している。彼は、その昔不幸な事故にあって英雄岬に沈んだHMSケープ号の設計者の1人でもある。ケープ号には、船の強度を2倍にする舵と、速度を2倍にする帆が採用されていた。船体の方は、技術の進歩もあってかなり丈夫になったが、ケープ号並の速度を出せる船は、いまだ現われていない。

ホーキンスは、自らが手掛けたケープ号の設計図をどこかにしまって、それきり忘れてしまった。彼の部屋を探せば、それが見つかるかもしれない。ここで仕事をしている親子に聞いてみるといい。

### 住民名簿

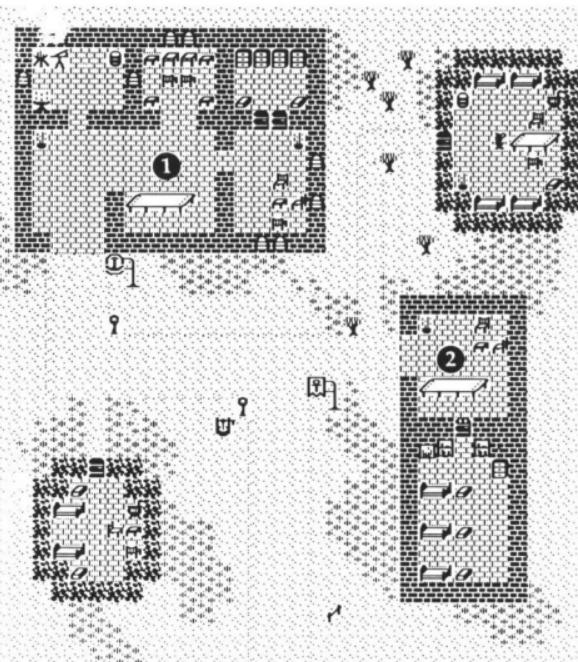
サー・アダム・サートー	技術者(男)
ジミー	船大工の弟子(男)
フリント	鍛冶屋(男)

オークン・  
オール

フリゲート 650GP  
スキップ 125GP

ヒーラーズ・  
サンクタム

治療 50GP  
解毒 35GP  
蘇生 237GP



①オークン・オール②ヒーラーズ・サンクタム

# ポーズ

## 古い歴史を持つ、伝統の風格を感じる村

ブリティンの町から南へ下ると、海辺に開けたポーズの村が見えてくる。ここはブリタニア建国当時からある古い村で、昔から馬を扱うことで有名だった。村の西側にある井戸のある厩がそれだ。ここの厩はいくら馬を売っても馬がいなくならないらしい。その秘密はどうやら井戸にあるようだ。ここに毎日のように訪れる老人はバンダイといい、しゃべる馬を探している。彼は空飛ぶ絨毯のこと詳しい。

ポーズは村といつても、歴史が長いせいかななか造りは立派で、町並に防壁も張り巡らされている。そのため、夜間は出入りできないので注意。

厩のほかには、酒場、宿屋、道具屋などが、ひしめきあっているが、料金はどれも少し高い。道具屋以外はブリティッシュ城近辺にもあるので、無理にここで購入する必要はないだろう。

この村には商人以外には住民はおらず、魔法使いバンダイと、グリンキーという旅人が宿屋に泊まっているだけである。

### ギルド

鍵	40GP
魔法の珠	200GP
たいまつ	11GP

### スマグラーズ・イン

1泊	3GP
月決め	26GP
空き部屋	2部屋

### 猫のねぐら

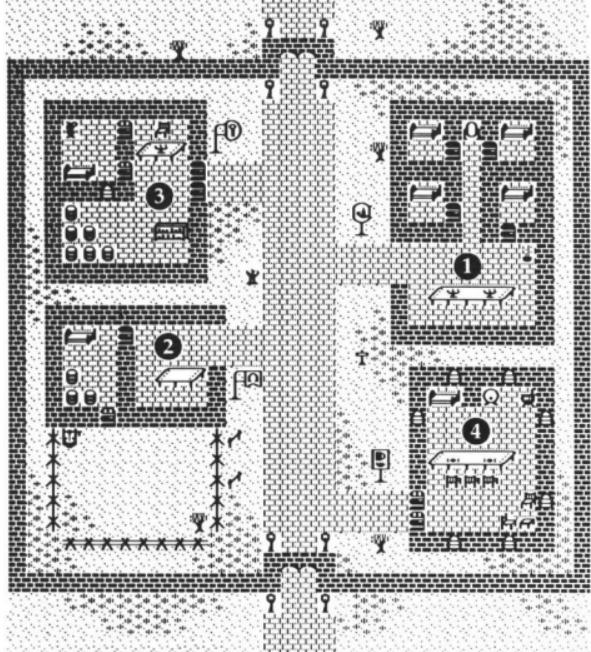
マトン	3GP
エール	1GP
旅の食料	20GP

### 望みの井戸の馬

乗用馬	160GP
-----	-------

マップ編

住民名簿	
グリンキー	冒険者(男)
バンダイ	魔法使い(男)



①スマグラーズ・イン②望みの井戸の馬③ギルド④猫のねぐら

# コープ

コープにある「徳の寺院」は、エイバとレオナという巫女によって守られている。

深い森の奥にあるロックレイクという名の巨大な湖。そのほとりにある小さな村コープへは、歩いて行くことはできない。ここは一般の人や、忌まわしい怪物から隔絶された神聖な場所なのである。ここには8つの徳を祭った寺院のほかに治療所、そして薬草店があるが、どちらもかなり高価なので、利用することは少ないであろう。

「徳の寺院」は昔、3つの原理の1つ「愛」を象徴する「愛のろうそく」が隠されていたことで知られている。ここにはエイバとレオナという姉妹が住んでいて、日夜祈りつづいており、彼女たちはここを訪れる人々から、シャドーロードについての知識を得たり、

その強い感受性によって、不思議な光景を見たりしている。地理的に不便な場所ではあるが、アバタールならば1度は訪れる必要があるだろう。

寺院の祭壇の奥は隠し扉になっていて、暖かに入れれば見つけることができる。立ち去るときには献金をしていくように。

村にはこのほか、アンブローズという男が滞在している。彼はほとんど意識不明だが、一時的に目を覚ますこともある。

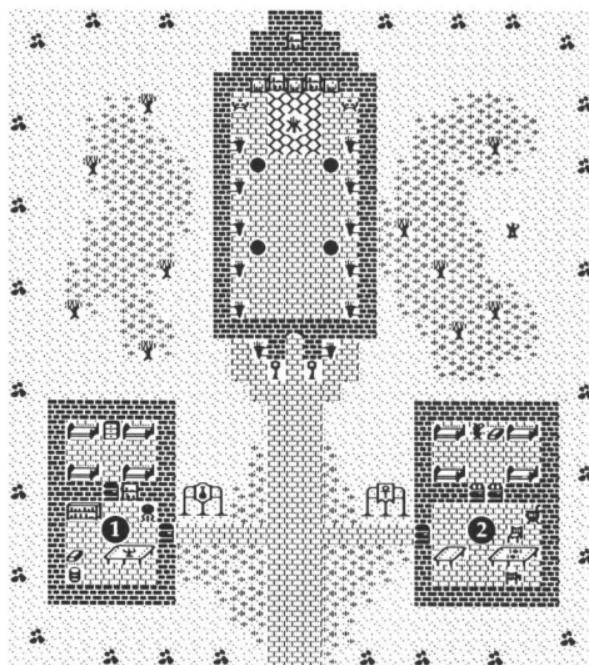
住民名簿	
エイバ、レオナ	坐女(女)
アンブローズ	冒険者(男)

## ミステイシズム

クモの糸	12GP
ナイトシェード	30GP
マンドレーク	40GP

## サンクチュアリ

解毒	40GP
治療	55GP
蘇生	247GP



①ミステイシズム②サンクチュアリ

# バッカニアーズ・デン

悪名高きブリタニア海賊たちの本拠地。  
荒くれ者たちの巣窟だ。

バッカニアーズ・デン。海賊たちの巣窟と呼ばれるこの村は、大洋の真ん中にある。居酒屋では、昼も夜もあらくれどもが飲んだくれ、船乗りのための大工や鍛冶屋。そして、彼らがどこからか奪ってきた物品を売りさばく怪しげな店がある。

ここに住む海賊たちは、みな少々荒っぽい連中だが、ブリタニア中を旅して回っているため、さまざまな噂話を知っている。変な誇りは捨てて、彼らと意気投合できれば、おもしろい話をいくつも聞くことができるだろう。

さらに、海賊たちにまじって身長2mの大男、戦士ジョフリーが住んでいる。彼と再開できれば、頼もしい戦力となるだろう。

住民名簿	
ジョフリー	戦士(男)
スカリー	吟遊詩人(男)
スペン	海賊(男)
ソーキン	鍛冶屋(男)
ダルグリン卿	海賊(男)
ビドニー	海賊(男)
ティエラ	情服屋(女)

## バッカニアーズ・ブーティ

皮の兜	15GP
皮の鎧	50GP
ダガー	1 GP
マンゴーシュ	15GP
ショートソード	40GP
フレーミングオイル	5 GP
不可視の指輪	450GP

## ラスティ・バケット

フリゲート	700GP
スキップ	100GP

## ネメシス

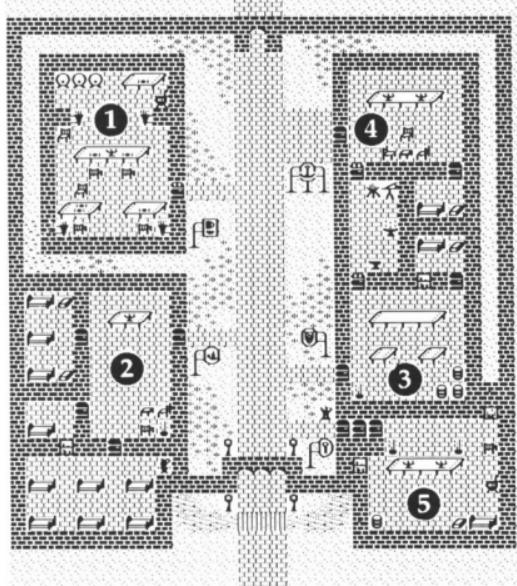
鍵	60GP
魔法の珠	150GP
たいまつ	20GP

## フォールン・バージン

ラム	1 GP
イノシシ	77GP

## キングス・ランザム・イン

1泊	3 GP
月決め	37GP
空き部屋	2部屋



① フォール・バージン② キングス・ランザム・イン③ バッカーズ・ブーティ

④ ラスティ・バケット⑤ ネメシス

# ファーシング

## かつての海賊が建てた、森に囲まれた静かな屋敷

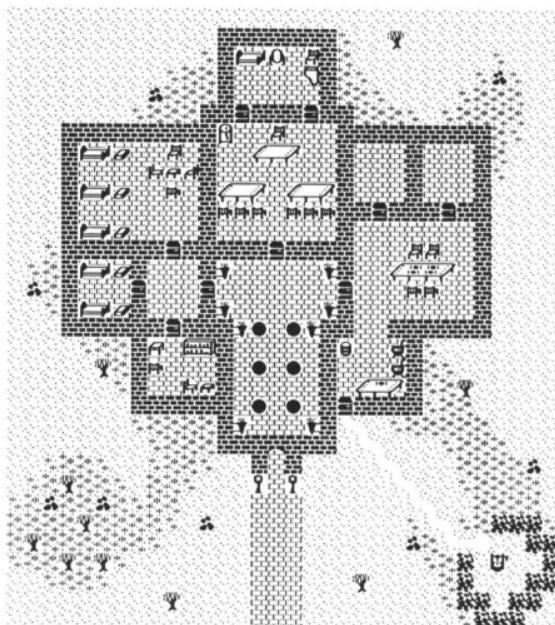
英雄岬の沖に、全土を緑に覆われた小さな島がある。深い茂みを分けて奥へ進むと、小さな屋敷が見えてくる。ここに住んでいるのは、ロード・セガリオンと名乗る領主である。ロードと名乗ってはいるが、彼はもともと海賊船の船長で、シャドーロードが現われるまでは、多くの船を襲って暮らしていた。現在は魔法使いティミーらとともに、ひっそりと暮らしているが、それもこれも争いにかかわりたくないという気持ちからである。

彼は、海賊をやっていたころは優れた航海士だった。彼は今でも、当時使っていた星を見るための望遠鏡を持っているという。

また、ティミーはここに魔術の研究室を持っている。

### 住民名簿

クインティン	コック(男)
ティミー	魔法使い(女)
デュファス	魔法使い弟子の(男)
ロード・セガリオン	砦の主(男)



# ボーダーマーチ

## 山奥に造られた、反体制勢力の最後の拠点が、ここボーダーマーチである。

スカラ・ブレイの町から少し南へ行ったところに、険しい山脈がそびえ立つ大きな島がある。登山をするための道具がないと、ここにある砦に行き着くことはできない。

そもそも、この砦の存在自体知っている人はほとんどいないのだ。

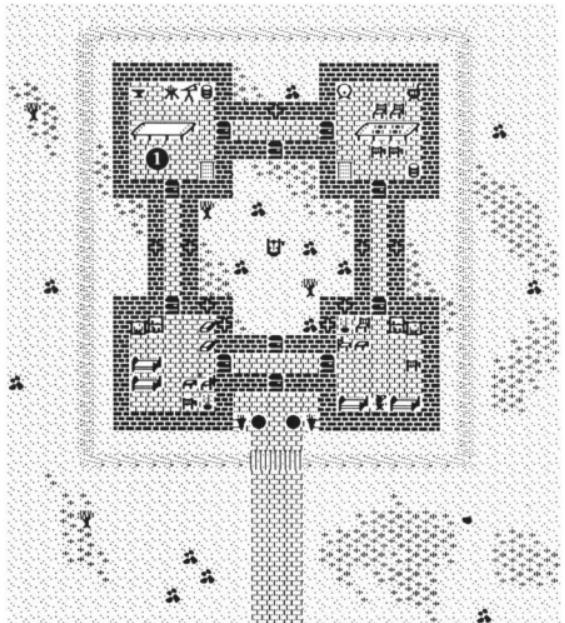
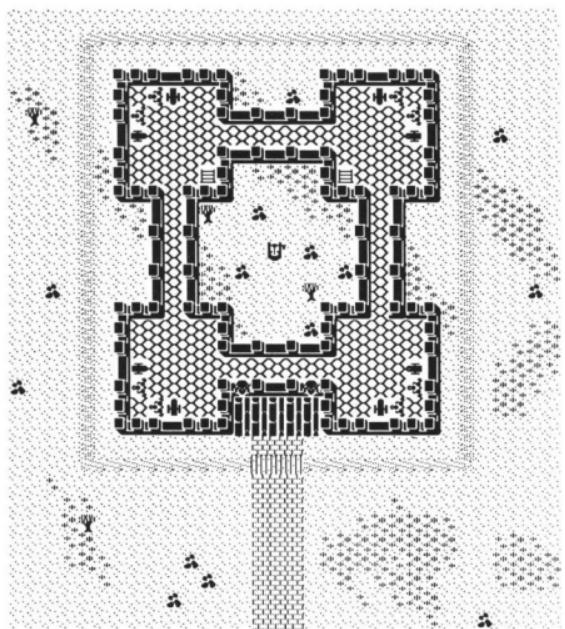
ボーダーマーチの領主は、ロード・ブリティッシュの信頼厚いサー・サイモンとその妻レディ・テサである。彼は昔、神秘の剣を所有していたほどの偉大な騎士であり、現在でも、トリンシックの町を逃ってきた騎士デュプレらと一緒に、シャドーロードに立ち向かう準備をしている。彼らは毎日アバタールが訪れるのを待っている。彼らの助力なくしては、ロード・ブリティッシュを救い出すことも、シャドーロード倒すこともできないだろう。

#### 住民名簿

サー・サイモン	砦の主(男)
レディ・テサ	? (女)
デュプレ	戦士(男)
セントリ	戦士(男)

#### シャッタード・シールド

マジック・シールド	2000GP
2H-アックス	200GP
魔法の弓	800GP
矢	10GP
2H-ハンマー	85GP
回復の指輪	200GP
アミュレット	900GP



①シャッターシールド

# 小屋

ブリタニアには、浮き世を離れた隠者の住むところがある。

Grendel's hut

Jolo's hut

Sin'Vraal's hut

Sutek's hut

Lat. M'F" Long. K'+

Lat. T'F" Long. M'F"

Lat. M'F" Long. M'F"

Lat. P'F" Long. P'F"



ブリタニアにいくつか点在する小さな小屋。そこに住んでいるのはなんらかの理由で、市民生活を送れなくなった人物である。それは、彼らの素性のせいでもあり、その異様な姿形のせいでもある。また、自ら進んで俗世間から身を話した変わり者もいる。

全部で4つの小屋は、すべて厳しい自然環境のもとに建てられている。そこは町も村もなく、旅人や商人が近寄らないばかりではない。小屋のまわりには毒蛇や大ネズミ、サンドトラップといった怪物がうようよしているのだ。そんな環境でたった1人で生きているのだから、小屋に住む隠者たちが、偉大なる知識と経験の持ち主だったとしても、それは驚くにはあたらないことである。

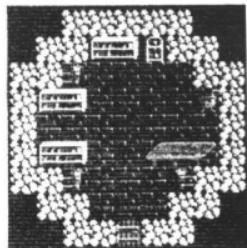
探求を成就するためには、彼ら隠者の助けを借りることが絶対に必要だ。このことを常に頭に入れておくべきである。

マップ編

## シン・ブラールの小屋

かつて、肥沃な土地であったブリタニア東部。ここにはヴェスパーという町があり、ブリタニア本土と、ベリティー諸島との間を行き来する旅人たちに利用されてきた。しかし、地殻の変動によって湖が干上がり、このあたり一帯は、巨大な砂漠と化してしまったのである。村人は他の土地へ移り、交通は跡絶えた。そして、そこにシン・ブラールが住み着いたのである。

シン・ブラールは人間ではない。その正体はシャドーロードに仕えていた悪魔である。彼は地下世界でロード・ブリティッシュに出会い、王の偉大さに触れて徳の道に目覚めた。アバタールが聞けば、彼が仕えていた「憎しみのシャドーロード」について、いろいろと聞くことができるだろう。シン・ブラールは、その秘密をアバタールに教えることによって、罪を償おうとしているのである。



## グレンンデルの小屋

ブリタニアのはば中央にあるロックレイクの東に、無気味な湿地帯が広がっている。魔法使いグレンデルは、そんな陰気な土地に、たった1人で暮らしている。

彼が世間から離れた理由は、そもそも偉大な魔法の実験をするためであった。彼は対象の姿を半永久的に変えてしまう恐ろしい呪文の研究をしていた。だが、実験は失敗し、グレンデルは、自らの姿を大きなネズミに変えてしまった。彼は魔法を解除する方法を見つけることができず、それ以来、彼の姿を見たものはいなくなってしまったのである。彼は、その後も研究を続け、いくつかの新たな呪文を発見したらしい。

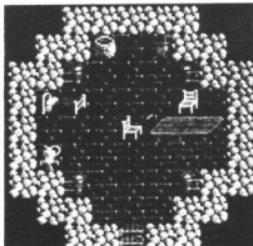
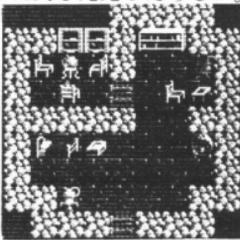
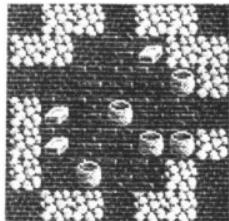
## ステックの小屋

広大なブリタニアの大洋。そこにはバッカニアーズ・デン、ニューマジンシアといった土地が存在するが、ニューマジンシアの南にステックと名乗る老人が住む小さな島があることは、あまり知られていない。この人里はなれた土地に住んでいる賢者は、ブラックソーンの圧政が始まる前からシャドーロードの存在に気付き、持てる限りの知識を使って1人調査を続けている。彼は、彗星の動きを監察し、悪の歴史を紐解くことによって、シャドーロードの秘密に近づいていった。シャドーロードはいったい何者なのか。その弱点はなにか。この答えを彼はすでに見つけているらしい。

## イオロの小屋

伝説のアバタールを出迎えたのは、かつて共に戦った友人シャミノとイオロの2人だった。シャドーロードの攻撃によって傷ついたシャミノを、イオロは自分の家に連れていき、そこで、アバタールに、ことのすべてを打ち明けたのだ。

イオロはもともとブリティンの町で武器店を営業していた。しかし、ブラックソーンは彼を指名手配にし、イオロは神秘の森に身を隠して、アバタールを待つことにしたのである。この小屋の北には納屋があり、ポーションを見つけることができるほか、ここに伝説のしゃべる馬がいるという噂もあるらしい。



# 灯台

ブリタニアの闇を照らす  
灯台。そこには  
小さな生活がある。



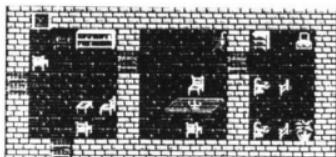
ブリタニアに平和がもどった近年、商業船舶の数は大幅に増加している。そこで問題となったのが、衝突、座礁といった船舶の事故である。ブリタニアの海は月が出ててもたいへん暗く、加えて港付近の入くんだ地形は、技術の進歩によって耐久力の増した新造艦にとっても致命的なものとなった。

そこで、ブリティン湾、ベリティー諸島、英雄岬、ミノック港という比較的危険の多い4ヶ所に、灯台が建設されたのである。灯台には引退した船乗りの家族などの少数の人員によって運営されている。世間から隔絶されているため情報は少ないが、昔話でも聞きに一度訪れてみるといいだろう。

## フォッグスバーン

場所：ブリティン湾 灯台守：ジョサム

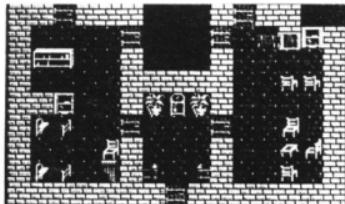
ロード・ブリティッシュ城近辺の人口は、ここ数年、船舶の運行が増え、このあたりには小さな島や入り江などが点在し、ブリティンの港も湾の奥にあるため危険が大きい。そこでロード・ブリティッシュは、夜間でもブリタニア湾に船が入港できるよう、また、ブリティンを目指す船の目印になるようにと、灯台の建設を命じたのだった。ここには、元船乗りのジョサムが、ジェニファーという孫と2人が住んでいる。ジョサムは10代の頃から船乗りとして海に生きてきた。様々なことに触れてきた彼だが、謎に包まれている地下世界についてもなにか見つけているらしい。



## グレイヘブン

### 場所：英雄岬 灯台守：デビット

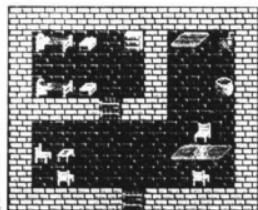
英雄岬は昔から船舶の事故が多い難所として知られている。かつて、ブリタニア王国の技術の粋を集めて造られたHMSケープ号が、ここで原因不明の事故を起こして沈んでいる。このあたりは座礁事故が多いため、ここに灯台が造られたのだ。ここには灯台守であるデビットとその家族。そしてロード・ブリティッシュ時代の宮廷作曲家ケネス卿が住んでいる。ケネス卿はロード・ブリティッシュの音楽教師でもあり、当代随一の詩人イオロの歌「ストーン」を王に教えたこともある。彼を尋ねるためにも、訪れる必要のある場所だといえるだろう。



## ストームクロー

### 場所：失望湾 灯台守：ウインドマイヤー

ブリタニアの北辺に位置する港町ミノック。そこは沖からの荒波が押し寄せる危険な港であった。数年前、現在灯台に住んでいるウインドマイヤーが、港の入り口に大きな防波堤を造り、灯台を建設した。この港が安全になったのは、ひとえにウインドマイヤーの自己犠牲的な働きのおかげである。海を愛し、船乗りを愛する彼は、灯台を訪れる旅人を暖かく迎えてくれるだろう。現在の状況には決して満足していない彼だが、真理の道を歩むアバタールにはきっと共感してくれる。旅の合間に、経験豊かな老人の昔話をゆっくり聞くというのも、なかなかいいかもしれない。

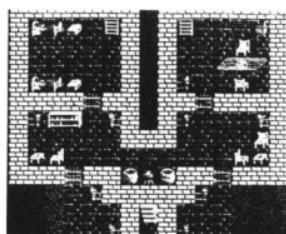


マップ編

## ウェーブガイド

### 場所：ベリティー諸島 灯台守：グレコリー

魔法を志すものが1度は訪れるというベリティー諸島。その、ベリティー諸島の目印になっているのがウェーブガイドである。この灯台の場所は、ブリティン湾からちょうど東に向かったところにあるため、ムーングロウやライキュームを目指す旅行者の航海の助けになっている。ここに住むグレゴリーという人物は頑固な気むづかし屋で、訪問者ることをこころよくは思わない。また、世間の諸事にもまったく興味はないらしく、何も話そうしてくれない。彼にとっては、妻ジャクリーンとの静かな暮らしが、人生のすべてであるようだ。



# 悪の牙城 パレス・オブ・ブラックゾーン

巨大な悪の巣窟。ここは、その建物自体が牙をむいて侵入者を待ち受けている。

サーバント・ホールドを東に進むと、かつてモンティンの骨が沈んでいた海底火山がその姿を現す。そこは、以前アバタールによって究極の写本が発見されたとき、写本の間とともに海面に隆起し、現在では巨大な闇の宮殿がそびえ立つ、ブラックゾーンの本拠地になっている。

トードというよこしまな建築家によって建てられたこの宮殿。内部は迷路のように入り組み、そこかしこに危険な＝が待ち受けている。警備は厳重で、合言葉を知らないものは生きてここを出ることはできないといわれているほどだ。しかし、アバタールは、万難を排してでも侵入しなくてはならない。

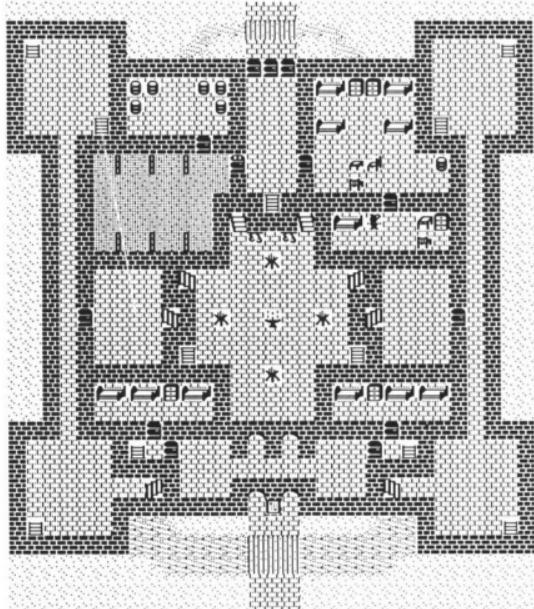
住民名簿

ウェブロック	魔法使い(男)
ギャロット	コック(男)
ゴーン	戦士(男)
ハサッド	魔法使い(男)
フォールウェル	道化師
ブラックゾーン	王(男)
クロー	厩の管理(男)

## 1階

宮殿の中を安全に歩くためには、衛兵たちに怪しまれない格好をする必要がある。体制側の目印である黒いバッヂを付け、出会った衛兵には合言葉を濁みなく言わなくてはならない。

1階で目立つのは裏口の近くにある厩だけ。この裏口は夜の間に脱出するときにも使える。正門のすぐ横にある扉からは塔に出ることができる。

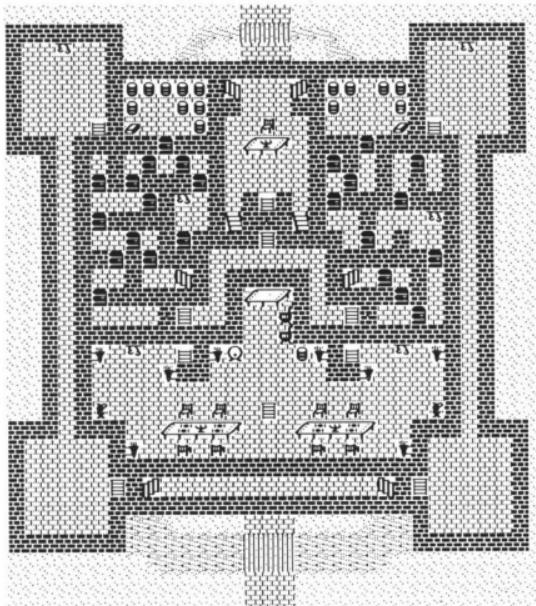
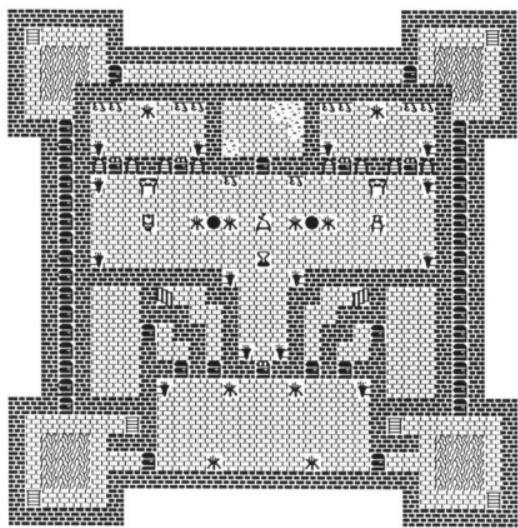


## 地下

1階の噴水のそばには落とし穴があり、へたに歩くと地下中央の処刑室に落ちる。ここから脱出するには、宮殿の四隅にある塔まで行かなくてはならない。もし、ブラックゾーンに捕まって地下牢に入れられた場合は、同室のゴーンという囚人と協力すれば脱出できるだろう。彼は脱獄経験があり、安全な逃走経路を知っていて、綿密な脱走計画を立てているのだ。

## 2階

ここには、食堂、仓库などの生活区画が集まっているが、いちばん重要なのは中央奥にある魔法使いウェブロックの部屋である。ここは裏口から直接来れるし、ここにある階段を使えば、だれにも会わずに城から脱出することができる。城内の詳しい話もウェブロック自身の口から聞くことができるだろう。また、この部屋の隠し扉からはブラックゾーンの謁見室に行ける。

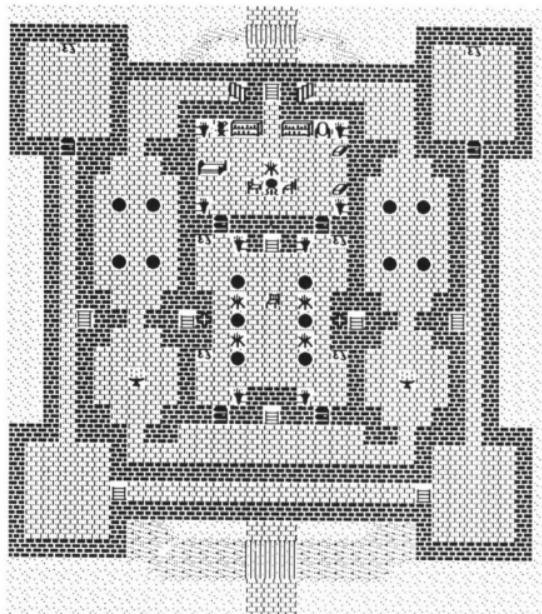


### 3階

昼間、中央にある謁見室に来ると、悪魔に守られたブラックゾーンに会うことができる。謁見室の奥は彼の寝室だ。

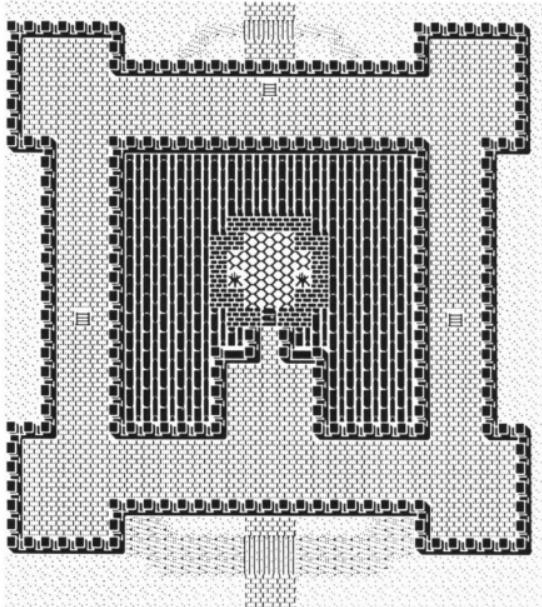
ブラックゾーンに捕まつたものは謁見室につれてこられ、身の毛もよだつ拷問を受けた末に殺されてしまうという。それを避けるためには、身分を疑われないようにしなくてはならない。

ブラックゾーンの寝室には彼の研究成果が収められている。



### 4階

宮殿の最上階に出ると、あとは、中央の部屋まで何も邪魔するものはないようにも見える。ところが、ここにこの宮殿の最大の罠が待ち受けているのだ。部屋の入り口にあるガーゴイルの像が部屋へ入ろうとする侵入者に襲いかかるのだ。ガーゴイルを避けるには床を歩かずに入ればよい。部屋にはロード・ブリティッシュの王冠が置いてある。



# ウインドメア

勝利を得るために仲間  
を裏切れるのか。

## 住民名簿

エリストリア 魔法使い(女)  
スラッド 戦士(男)

写本の間から少し南にある小さな島。ここはブラックソーンに仕える貴族の領地であり、レジスタンス壊滅作戦の本部でもある。2人の悪の手先の信頼を得るためにには合言葉が必要だ。この砦には骸骨の鍵がなくとも入る方法がある。

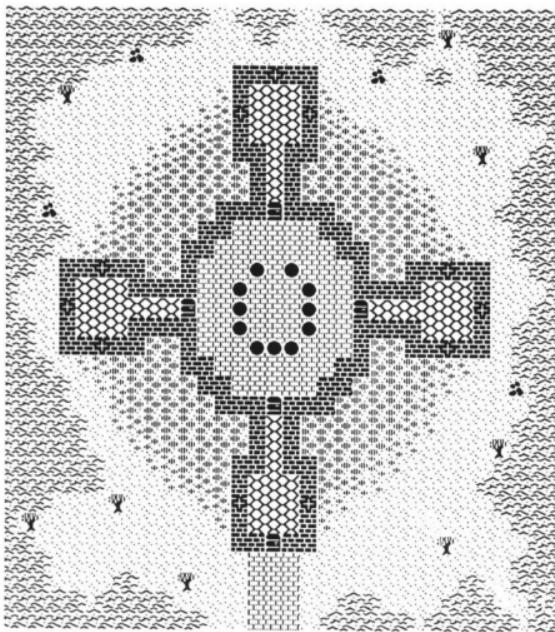
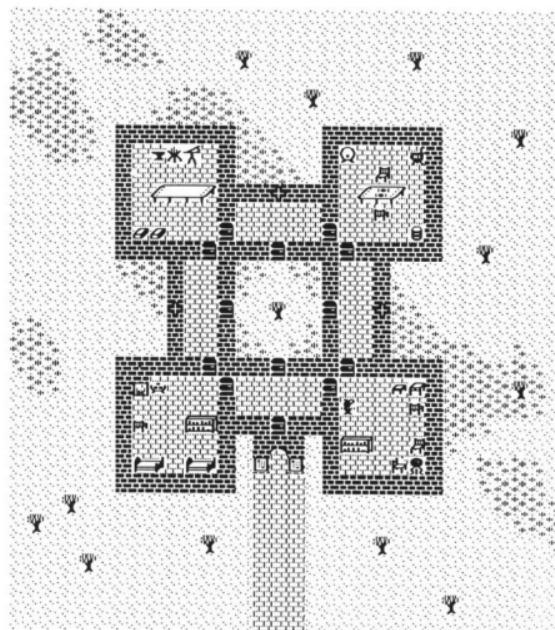
# ストーンゲート

シャドーロードの  
集合場所

## 住民名簿

憎しみのシャドーロード  
臆病のシャドーロード  
偽りのシャドーロード

ロード・ブリティッシュの杖を手に入れるためには、山の中に潜むこの砦に来なくてはならない。死の罠、悪魔、3人のシャドーロードが、ここを訪れるものを慈悲深き死をもって迎えてくれるだろう。



# 地下

ブリタニアという  
ダンジョン

## ダンジョン

ダンジョンは、ブリタニア大陸の地表に7ヶ所、地下世界に1ヶ所ある。それぞれのダンジョンは、闇の生物を封じ込めるためブリタニア大評議会の手によって封印されている。中にはいるためには評議会のメンバーから「力の言葉」を聞く必要がある。

ダンジョンはすべて8つの階層に分かれている。上下の移動には梯子やピットが用意されているが、それらは地図に書かれているような通路だけではなく、地図には詳細が描かれていない部屋の中にも存在することがあるので注意が必要だ。また、隠し扉や罠は、勇敢な冒険者のおかげで地図にはすべて記されている。が、そこを通るものの中からはいまだに隠されたままなので、利用者は注意深く調べながら進まなくてはならない。

各部屋にいる怪物たちは、全部倒せば2度と現われないが、1匹でも残すと、部屋から出た後に、そのすべてが復活してしまう。また、部屋の中では秘薬の調合、時間のかかる魔法、キャンプ、見る(LOOK)などの行為は出来ない。また、部屋の中にも罠や隠し扉があり、壁を「押し」たり、特定の床を通ると作動する。これを作動させるかどうかが、ダンジョンの鍵を握ることもある。

## 地下世界

### 目的

アバタールによって発見される前、究極の写本の間はブリタニアの地中深く眠っていた。アバタールの探求によって「大深淵」は隆起し、写本の間は、それを求めるものすべてに開かれるようになった。また、モンティンの骸骨があった海底火山は活動を開始し、噴出した溶岩はあらたに大きな島をつくりあげた。

一方、「大深淵」の隆起した後、ブリタニアの地底には巨大な空隙が生じた。そこには、想像を絶する世界が誕生したのである。ロード・ブリティッシュは地下世界を探求するために姿を消した。また、アバタールの探求の際に失われた神秘の武具や、ロ

ード・ブリティッシュ城から持ち去られたアミュレットもそこにあるという。

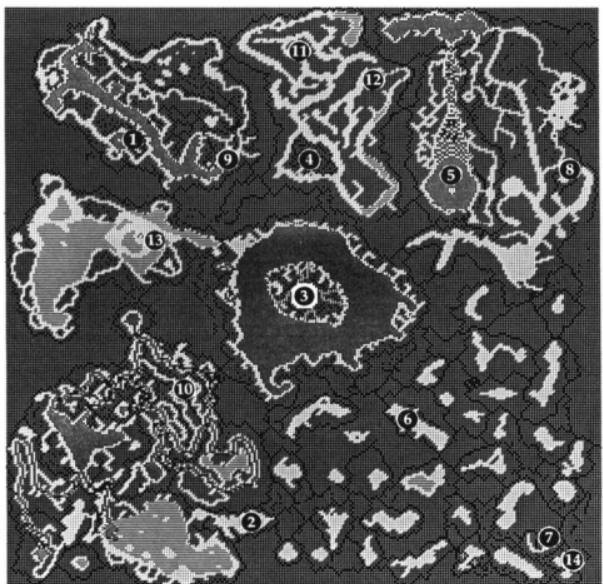
地下世界へは地上にある7つのダンジョン、ブリタニアの西にある底無しの滝壺、海上に突如現われる大渦巻などから行くことができるといわれている。それでは、広大な地下世界がどのようにになっているか、勇気ある冒険者のために、分かっている範囲で解説することにしよう。

## 地下世界の地理

地下世界の大きさは、ブリタニアの地上とほぼ同じ大きさであると見なされている。しかし、地下にある空間はいくつかのエリアに分かれています、それぞれは通過不可能な山脈によって隔てられている。地上からの道の1つは、地下の限られた場所へしか行くことができないのである。

地下世界にはもちろん辺りを照らす太陽も、それどころか月も星もない。ここへ行くものは十分な明りと、できるなら遠くを見渡すことのできるなんらかの手段を用意しておくべきだ。

地下世界の中心には、どんな光も通さない深い闇に包まれた場所があるという。そこには、「ドーム（恐怖）」と名づけられたダンジョンがあるらしい。そこへたどり着くためには、山をも飛び越える魔法の力が必要になるだろう。ダンジョン・ドームこそ、ロード・ブリティッシュを救出し、ブラックソーンの圧政を終わらせる最後の目的地なのである。



- ①アララット／キャブテン・ジョンの座礁した船の残骸がある。
- ②戦場跡／ロード・ブリティッシュの探検隊が戦い破れた場所。墓がならんでいる。
- ③暗黒地帯／不可思議な暗黒が広がり、強力な加護がなければ、通過することはもちろん、動くことすらできなくなる。
- ④⑤⑥破片の在処／モンディンの邪悪なる宝珠が碎けた時に生じた、憎しみ、偽り、臆病の3つの破片がある。
- ⑦溶岩地帯／この溶岩はコデックスの寺院の真下にある。かつて、アバタールがこの世界を去るときに残された、神秘の武器と鎧があると伝えられている。
- ⑧デシート⑨デスバス⑩ダスター⑪ロング⑫コブト⑬シェイム⑭ヒスロス

# ダンジョン コブト

強欲のダンジョンは、  
欲の深いものに死を与える。

場所：BTM+ME 力の言葉：トヘリメハリ

ブリタニアの北にある失望湾。ここには2つのダンジョンが存在するが、そのうちミノックに近い東側の岸辺に口を開けているのがダンジョン・コブトである。入り口は高い岸壁に囲まれているため、空を飛ぶ手段を持たない場合、船などの海上交通が、コブトに近づく唯一の方法ということになる。

コブトの入り口で力の言葉を唱えると、数多くの部屋、そしていくつかの泉が散在するせまい洞窟が姿を現す。このダンジョンのほとんどの昇降手段は通路上にあるから、行手をさえぎるエナジーフィールドさえ突破できれば、たやすく最下層まで到達できるはずだ。仲間が闇の生物と戦うのに十分な経験と装備を備えていない場合、意味もなく部屋にはいることは無謀といわざるをえない。もちろん、部屋の中には多くの宝箱があることは間違いない。しかし、眞の使命を忘れ欲に溺れるものにはアバターの資格は与えられない。

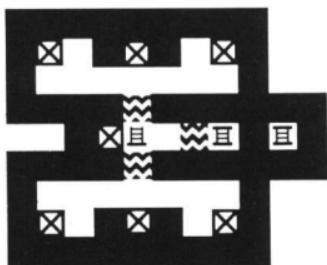
コブトの最下層であるレベル8は、地下世界の「憎しみの破片」のある場所に通じている。「憎しみの破片」は、ほかのモンティンの珠の破片に比べれば簡単に手にはいるほうだといえるが、そのためには登山の準備が必要だ。探求の途中で怪我をした場合は、ダンジョン・コブトの、地下世界への入り口付近にある泉へ行って、その水を飲めば回復できる。



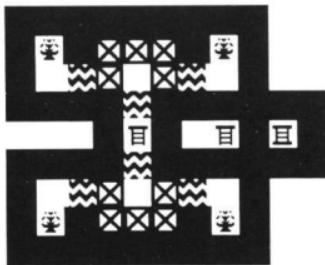
Level 1



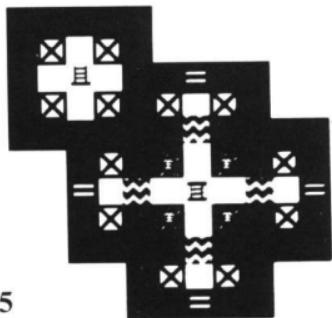
Level 2



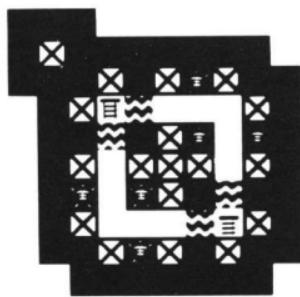
Level 3



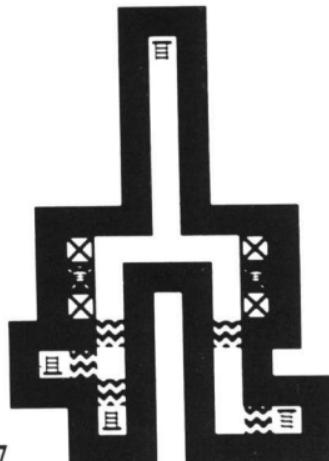
Level 4



Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

■ 部屋	■ 扉	■ スケルトン	■ 魔法の壁	■ 上り階段	↑ 叠れるピット
■ 壁	■ サイン	■ 崩れ洞窟	■ 宝物	■ 下り階段	↓ 落ちるピット
■ 隠し扉	▼ 鍾乳石	■ 犬	■ 噴水	■ 上下階段	↔ 上下にピットあり

# ダンジョン デシート

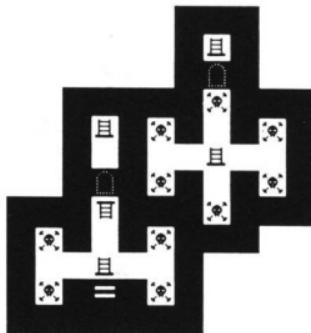
「不誠実のダンジョン」は、  
「偽りの破片」に通じている。

場所：M'F" K'F" 力の言葉：リトトトトト

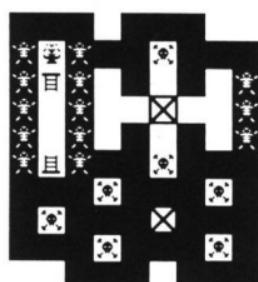
ベリティー諸島の北にある「誠実さの神殿」。そして、そのすぐ南には相反する意味を持つ「不誠実の洞窟」、ダンジョン・デシートが無気味な口を開けている。ここは、7つある地上のダンジョンのうちでも1、2を争う恐ろしい場所である。あちこちに仕掛けられている罠や落とし穴、判断を迷わせるいくつもの迷路などが、冒険者の行手を遮っているのだ。加えて、多くの重要な部屋や通路は隠し扉によって、たくみに隠蔽されており、幾多の冒険者たちが出口も分からぬままここで朽ち果てている。

デシートに入るとまず、正面に下へ向かう梯子が現われる。しかし、この梯子の下はレベル8まで1直線につながっている落とし穴なのだ。体力に絶大な自身があり、かつ、梯子を1つ1つ降りるのはめんどくさいというのでなければ、地上からの入り口のちょうど北側にある隠し扉を見つけ、そこから下へ向かうべきだろう。

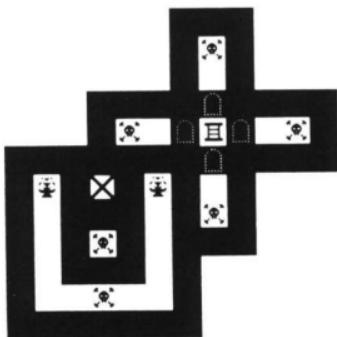
正しい道さえ選べば、部屋と罠を1つずつ通り過ぎるだけでレベル8まで行くことができる。が、レベル8から地下世界に降りるためにには、ドラゴンや悪魔の待つ、3つの部屋を通らなくてはならない。レベル8まで降りたら、体力や魔力を回復するためにキャンプを張り、IN ZU GRAV、MANIなどの有効な魔法を準備しておくべきだ。ドラゴンは部屋の隅にある柱に隠れている。ハルバードを使うのが効果的だ。また、ドラゴンが悪魔を呼び出さないように魔法封じをするといいだろう。



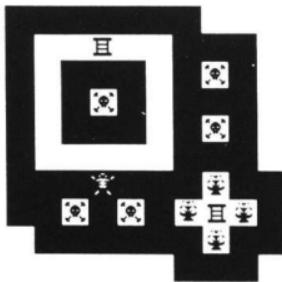
Level 1



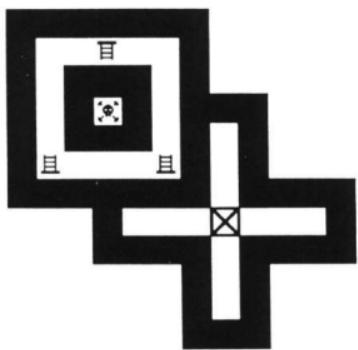
Level 2



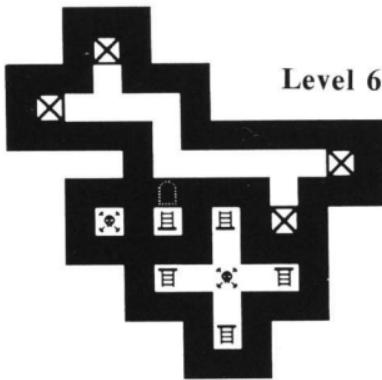
Level 3



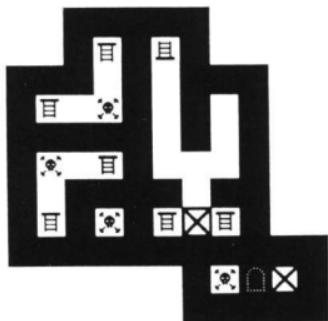
Level 4



Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

部屋	屏	スケルトン	魔法の壁	上り階段	登れるピット
壁	サイン	崩れ洞窟	宝物	下り階段	落ちるピット
隠し扉	鍾乳石	買	噴水	上下階段	上下にピットあり

# ダンジョン デスパイズ

「軽蔑」の洞窟の先には、  
世間から見放された難破船が眠っている。

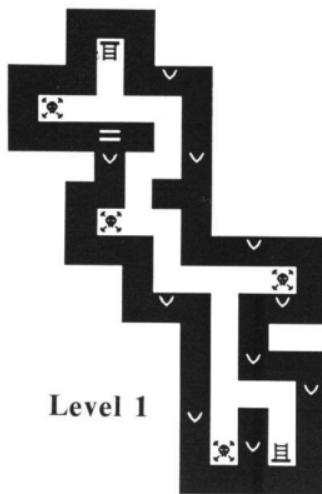
場所：M' M" P' T" 力の言葉：H I T H

ロード・ブリティッシュ城のはば真北に、サーパンツ・スペインという巨大な山脈がそびえている。その背中にあたる場所にダンジョン・デスパイズはある。

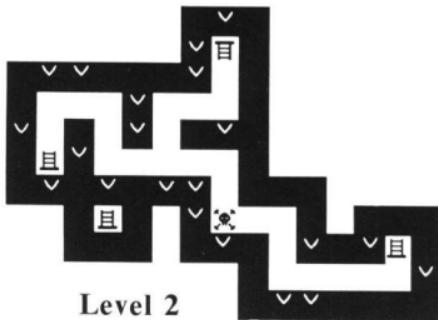
このダンジョンは部屋が1つもなく、棲んでいる怪物もそれほど恐ろしいものではない。経験の浅い冒険者が初めて挑戦するダンジョンとしては適当なものであるといえるだろう。ただし、各層をつなぐ梯子はあちこちにあり、むやみに歩き回っていると道に迷う可能性は大きい。地図を上手に利用して、上下のつながりをチェックしていくといい。

もうひとつ、このダンジョンには罠がいくつか仕掛けられているが、レベル2にある1つを除いて、あとはすべて通路の突き当たりの行き止まりになっている場所に存在する。地図を見ながら進めば引っ掛かることはないと思われるが、急いで歩いていて、勢いあまって突っ込むなどということのないようにしたい。

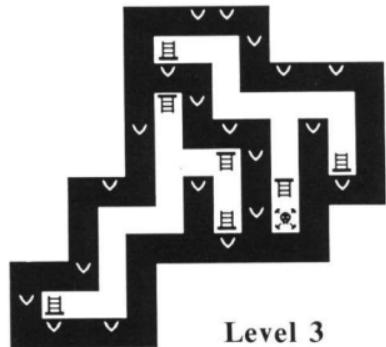
このダンジョンを降りると、地下世界の北西部にあたる場所に出る。渦に巻き込まれた場合は、地図の北西の角に現われる。また、このエリアにはキャプテン・ジョンという人物が乗る難破船がある。彼は、シャドーロードに関して重要な存在で、自らもシャドーロードを倒すためにアバタールと行動を共にしたいと思っている。



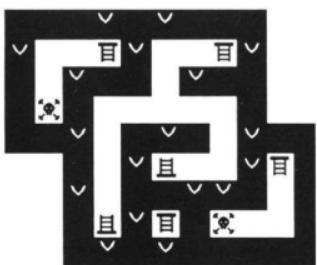
Level 1



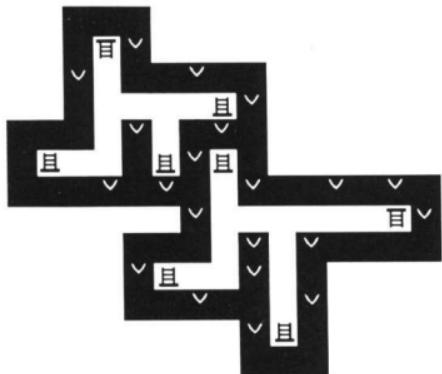
Level 2



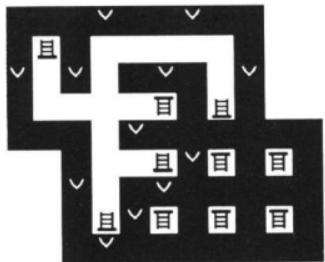
Level 3



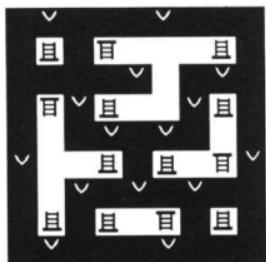
Level 4



Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

部屋	屏	スケルトン	魔法の壁	上り階段	登れるピット
壁	サイン	崩れ洞窟	宝物	下り階段	落ちるピット
隠し扉	鍾乳石	鍵	噴水	上下階段	上下にピットあり

# ダンジョン・ダスター

忌まわしい沼地の先にあるダンジョン  
入るもの拒む口は堅く閉ざされている

場所: RIM'LI 力の言葉: TMRKT

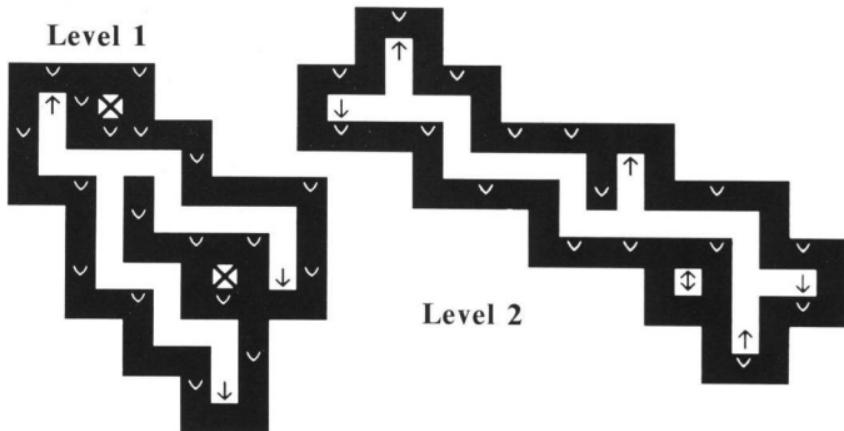
ダンジョン・ダスターは、力の言葉を手に入れるのが大変難しいダンジョンである。この迷宮の力の言葉を知っている大評議会のダーゴスは、ムーンストーンにも関わっている人物なのだが、かなり惚けがきてしまっていて、情報を聞き出し�にくいのだ。力の言葉が解らなければ、滝から地下世界に下り、そこから逆にこのダンジョンに入る手もある。実際は、力の言葉さえわかれば力試しにはちょうどいい迷宮である。また、地下世界の重要な部分と繋がっており、ロード・ブリティッシュのアミュレットを手に入れることができるだろう。

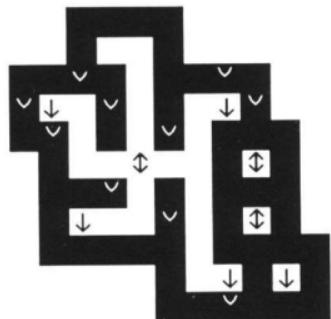
中の仕掛けや、トラップなどは少なく正統派の迷路になっているが、構造がやや立体的になっているから要注意だ。魔法の珠とマップを併用していったほうがよい。

かなり迷うダンジョンなので、食料や装備が心もとなくなってきた場合はすぐに撤退したほうがよいだろう。

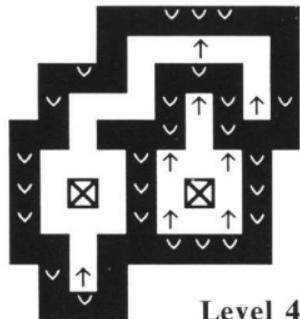
財宝などはあまり無いので無理をしてこの迷宮にはいる必要はないと言われている。

それはダンジョン・ヒスロスがロード・ブリティッシュのアミュレットのある地下世界の部分が繋がっているという説があるからである。そこを通ってゆけば無理なくアミュレットを手に入れることができる筈である。





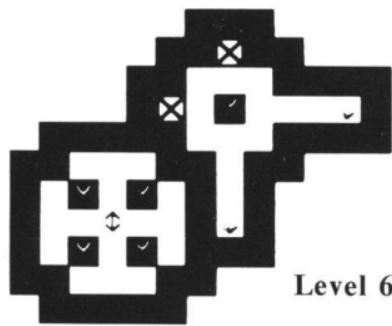
Level 3



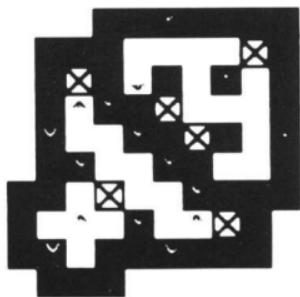
Level 4



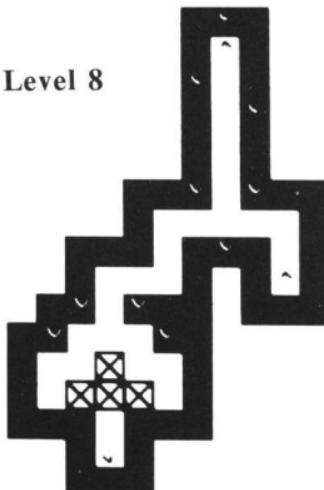
Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

部屋	屏	スケルトン	魔法の壁	上り階段	登れるピット
壁	サイン	崩れ洞窟	宝物	下り階段	落ちるピット
隠し扉	鍾乳石	貫	噴水	上下階段	上下にピットあり

# ダンジョンヒスロス

アバタールの島の西近くに口を開く臆病のダンジョン

場所：K'F" M'K" 力の言葉 IXトドヘルヒ

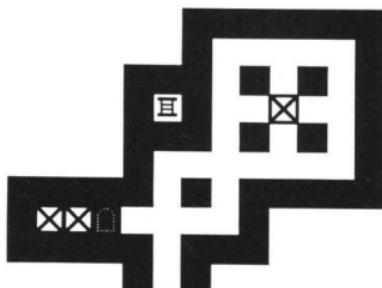
ダンジョン・ヒスロスは非常に重要なダンジョンである。立体迷路型に分類されるオーソドックスなスタイルのダンジョンだが、仕掛けやトラップが多く、財宝などはあまり存在しないうえ、中にいるモンスターもドラゴンや悪魔など強力な物が多い、それだけに、ここから降りられる地下世界には大変のものが隠されている。

まず、シャドーロードを減することが可能になる。

もう1つは聖者アバタールが以前の冒險でグレート・スタジアン・オブ・アビイスに立ち向かう時に使用したという神祕の防具と神祕の武器を手に入れることができる。これががあれば、今後の戦いはかなり有利に展開するであろう。

そして最後にダンジョン・ダスターと繋がっている部分でロード・ブリティッシュの所からでもとれるが、ダスターは少し入りにくいダンジョンなのである（ダスターの項参照）。

ヒスロスの力の言葉を知っているのはブラックソーン城に捕えられている大評議会員ハサッドである。しかし、彼は疑い深くなっているので、聞き出すのは少し骨が折れるかもしれない。



Level 1



Level 2



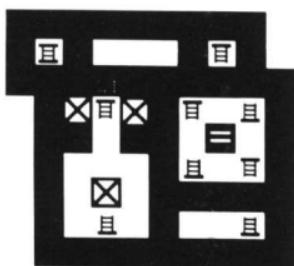
Level 3



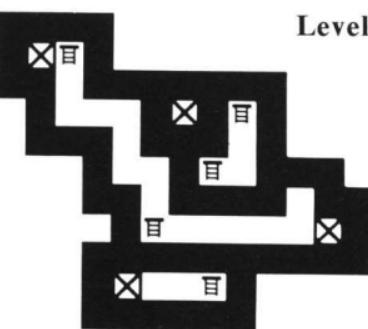
Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

☒ 部屋  
■ 壁  
□ 隠し扉

■ 屏  
■ サイン  
▼ 鍾乳石

☒ スケルトン  
☒ 崩れ洞窟  
☒ 喰

☒ 魔法の壁  
☒ 宝物  
☒ 噴水

百 上り階段  
且 下り階段  
百 上下階段

↑ 登れるピット  
↓ 落ちるピット  
↔ 上下にピットあり

# ダンジョン・シェイム

シェイムは世界の中心

シェイムは世界の中心への道

場所:X'X" M'D" 力の言葉:トドトメト

ダンジョン・シェイムはソーサリア大陸中心に位置している。それゆえ、世界の中心とよばれているが、実際に非常に重要な位置づけにある。

シェイムの力の言葉を知っている人物はトリンシックに住む大評議会員だったシンダーという魔法使いである。彼は夢遊病の気があり、昼の間は寝ており、夜は歩き回るというから、力の言葉を聞き出すのは至難の技であろう。

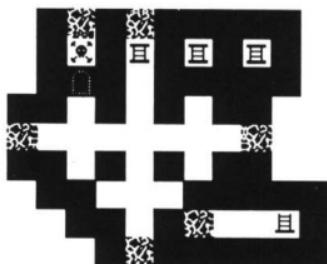
力の言葉を手にいれたらシェイムに行ってみるのもいいかもしれない。ここに潜った冒険者達は必ず驚き、危機に陥るのである。

岩肌がむき出しになっており、自然の鍾乳洞を思わせるダンジョン・シェイムは、隠し扉やハシゴ、部屋の数が多く、かなり熟達した冒険者達でも混乱してしまう事が多いという。

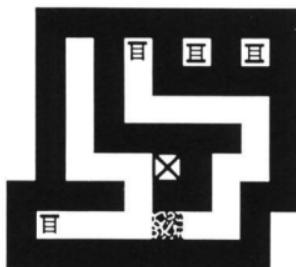
また、シェイムの本当に奥までゆくのだったらレベルを上げ、装備をしっかり準備しておく必要があるだろう。ダンジョン・シェイムは「世界の中心のダンジョン」に繋がっているのだ。「世界の中心のダンジョン」と言えば、もう気づいたことと思うが、あの地下世界探検隊が全滅したという恐ろしいダンジョンのことであろう。そこに行くためには8つの徳を極め、全ての魔法を熟知し、失われたロード・ブリティッシュのアイテムが全て必要だという。



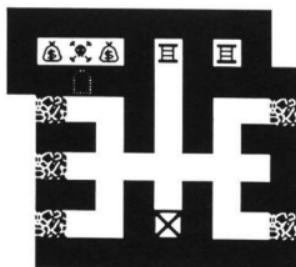
Level 1



Level 2



Level 3



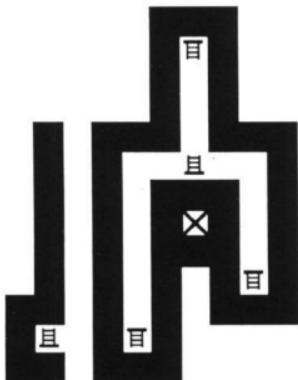
Level 4



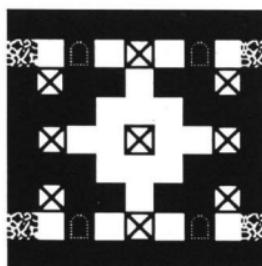
Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

☒ 部屋

■ 屏

☒ スケルトン

☒ 魔法の壁

目 上り階段

↑ 登れるピット

■ 壁

= サイン

☒ 崩れ洞窟

☒ 宝物

且 下り階段

↓ 落ちるピット

■ 隠し扉

▼ 鍾乳石

☒ 罠

☒ 噴水

目 上下階段

◆ 上下にピットあり

# ダンジョン ロング

強力なエナジーフィールドに覆われた、対象形のダンジョンである。

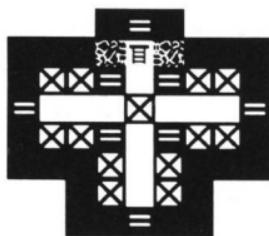
場所 B'M'TP" 力の言葉: メドトハメ

ダンジョン・ロングは、ミノックの町の近くにあるダンジョン・コブトの対岸にある。このダンジョンが通じている地下世界のエリアはコブトと同じだが、AN GRAV の呪文が使えるか、あるいはロード・プリティッシュの杖が使えるのなら、コブトより、このダンジョンを利用したほうが楽に進むことができる。

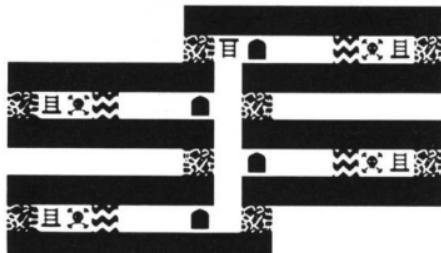
マップを見れば分かると思うが、このダンジョンの各階は左右あるいは点対称になっており、魔法の珠を使ってこまめに位置を確認しないと道に迷う可能性がある。1階の下へ降りる場所は、中心にある部屋だ。ほかの部屋はモンスターがいるが、たいして強くないので、レベルが低いうちの修行の場にするといい。

2階以降の梯子の場所は全部にマップに記されている。最後のレベル8には、地下世界へ通じる梯子の手前にいくつもの爆発物の仕掛けられた罠があるので、1歩1歩進むたびに罠を探すのを忘れてはならない。

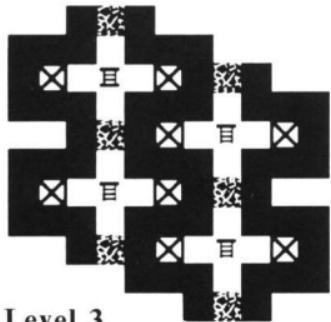
ロングはダンジョン内の部屋の数が多いが、それぞれの部屋にいる怪物は、それほど強くない上に、それらを倒しても得るものは少ないだろう。低レベルのうちに、ダンジョン上層の部屋で、戦闘の経験を積むのはいいかもしれないが、アバタールや仲間たちが経験を十分に積んできたら、シェイムやダスター、ヒスロスなどに向ったほうがいいだろう。



Level 1



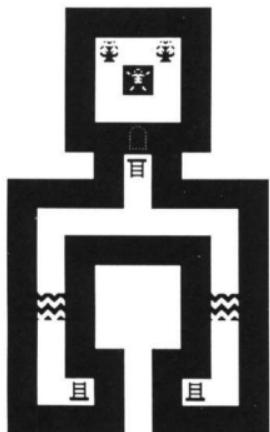
Level 2



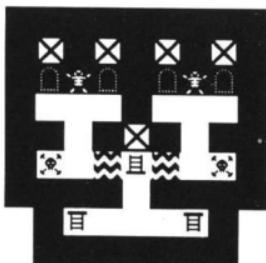
Level 3



Level 4



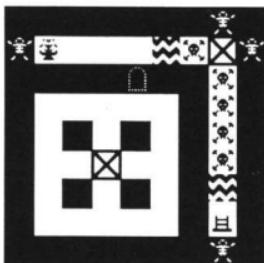
Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

☒ 部屋

■ 壁

□ 隠し扉

● 扉

■ サイン

▼ 鍾乳石

☒ スケルトン

☒ 崩れ洞窟

☒ 罠

☒ 魔法の壁

☒ 宝物

☒ 噴水

百 上り階段

且 下り階段

且 上下階段

↑ 登れるピット

↓ 落ちるピット

↔ 上下にピットあり

# ダンジョンドーム

最後の試練。地下世界の中心には、広大な暗黒の土地があった。

場所 ??? 力の言葉: AMRMNMMDMMDR

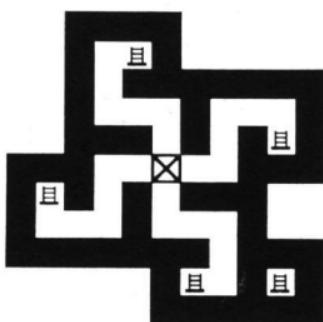
ダンジョン・シェイムから地下世界に降りて東へ行くと、高い山に隔てられて、大きな地底湖が姿をあらわす。その中に、ロード・ブリティッシュのいる、ダンジョン・ドームが存在するのだ。その島は強力な魔力によって、その姿は通常見ることはできない。ダンジョンを見つけるためには、ロード・ブリティッシュのアミュレットが必要になる。

ダンジョンに入るとまず、小さな部屋がある。ちょっと見ただけではこの部屋に出口はないが、ロード・ブリティッシュの杖があれば問題はすぐに解決する。部屋の西側の壁を杖を使って消せば、通路が現われるのだ。

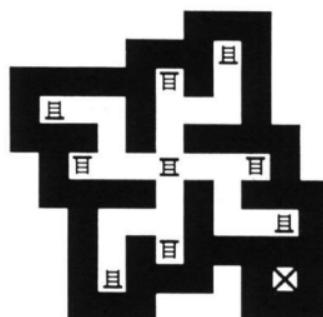
ダンジョンの上層は、激しい迷路構造になっている。マップをよく見て、記録をつけながらゆっくりと進んでいこう。場所によっては、ピットが隠れている場合もあるので注意。レベル7までは、道さえ分かれば比較的簡単に進めるはずだ。

レベル7にくると、ここからレベル8との間を行き来する苦しい戦いが始まる。部屋にある敵を倒して梯子を発見し、そこから次の部屋にはいるというように、強力な敵のいる部屋がいくつも連続しているのだ。このダンジョンは、1回入ったら出てこれないので、入念な準備と落ち着いた行動が要求されるだろう。キャラクターは少なくとも6レベル、できれば7レベル以上であることが望ましい。

マップ編



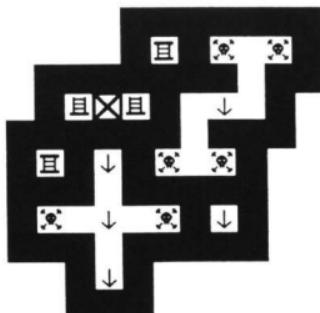
Level 1



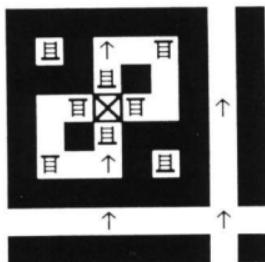
Level 2



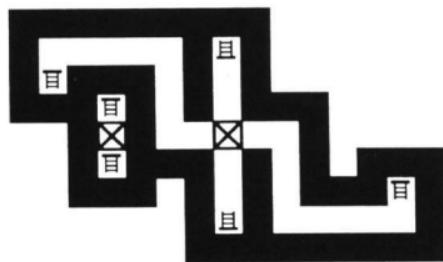
Level 3



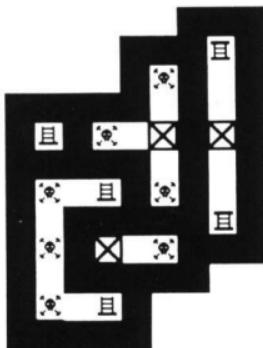
Level 4



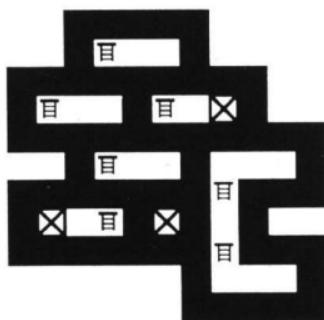
Level 5



Level 6



Level 7



Level 8

▣ 部屋

■ 扉

☆ スケルトン

▨ 魔法の壁

百 上り階段

↑ 登れるビット

■ 壁

≡ サイン

▨ 崩れ洞窟

● 宝物

且 下り階段

↓ 落ちるビット

□ 隠し扉

▽ 鍾乳石

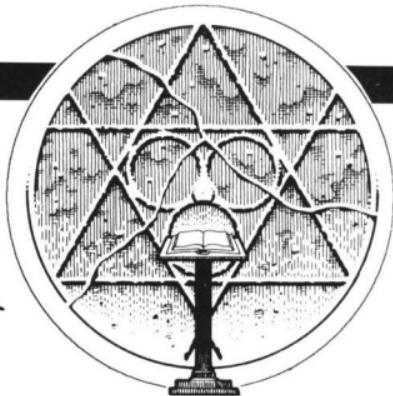
● 罠

▨ 噴水

百 上下階段

↔ 上下にビットあり

# 結び 8つの徳 ロード・ブリティッシュ ブリタニア世界



シャミノは危険を冒し、伝説のアバタールたる汝を再びブリタニアに召喚した。そして、汝が成さねばならぬ事はあまりにも多い。8つの徳の探求、ロード・ブラックゾーンの圧制よりの解放、ロード・ブリティッシュの搜索、そしてシャドーロードとの戦い。ブリタニアを救うため、アバタールはかつての、そして新たな仲間と共に再び冒険の旅に出る。しかし、今このブリタニアを覆う災厄は、モンディンやミナクスのような“侵略”といった単純なものではない。

この災厄の真の原因は人の心にある。破片に操られ、仲間の血を捧げたキャプテン・ジョン、シャドーロードに支配されたブラックゾーン。彼らの心、いや、我々を含むこの世界の民衆全ての心に潜む何かがこの災厄を引き起こしたのだ。

ならば災厄を収めるのも人の心によらねばならぬ。かつての冒険の仲間達、誇り高きレジスタンス、原理を求め、守り抜く学生達。その行動は、必ずや民衆の心を動かし、ブリタニアを守るだろう。

しかし、この人の心に潜むものとは何であろうか。かつて、それが災いを招くことを悟ったロード・ブリティッシュは、異世界より汝を召喚した。そして汝がアバターの探索を終えた時、これらは消え去ったはずではなかったのか？

ライキュームの賢人達の論議も、これについては空転し、糸口さえ擋めていない。究極の知恵の写本、コデックスの言葉に対し、本当に我々は心を開いたのだろうか？そして、8つの徳、3つの原理を通じ本当に我々はこの宇宙と一体化したのだろうか？我々が歩み行く道を阻む災厄は、これが最後ではないだろう。シャドーロードを打ち破りし後も、この問いに答えられぬ限り、何度でも暗黒の時代が訪れよう。

しかし、我々は答えをしらねばならぬ。我々自身が創り出す未来に対し、我々は責任を負っているのだから。

アバタールたる汝にコデックスの加護がありますように。コデックスの言葉は、常に汝と共にいる。そして、忘れないで欲しい。汝の未来は、汝の行いの結果であり、汝が創り出していくものであることを。

# 付 錄

---

武器一覧

防具一覧

アイテム一覧

町・ダンジョン一覧

モンスターリスト

## 武 器 一 覧

今回の冒険に登場する武器類のデータである。名前、標準価格、攻撃力、射程距離、重量を紹介する。特殊な機能があるものはコメントスペースに記述を加えてある。

名前	値段	重さ	射程距離	攻撃力	コメント
ダガー	1 G P	1	3	6	投げて使いきり
スリング	10 G P	2	4	6	遠距離攻撃用
クラブ	5 G P	3	1	8	威力弱し
フレーミング・オイル	5 G P	2	4	8	使いきり
マインゴーシュ	15 G P	3	1	8	防御効果あり
スピアー	7 G P	4	5	10	投げても可
投げ斧	3 G P	6	4	10	投げる使いきり
ショートソード	40 G P	5	1	12	威力弱し
メイス	50 G P	7	1	15	特に無し
モーニングスター	60 G P	8	2	15	中距離攻撃可
ボウ	75 G P	8	7	10	弓が必要
ロングソード	70 G P	9	1	15	特に無し
2H・ハンマー	85 G P	16	1	10	両手持ち
2H・アックス	150 G P	15	1	12	両手持ち
2H・ソード	200 G P	13	1	15	両手持ち
ハルバード	250 G P	4	1	20	防具も兼ねる
魔法の弓	800 G P	0	15	15	とくになし
魔法の斧	1000 G P	0	15	20	投げても戻る
シルバー・ソード	250 G P	8	1	12	販売物では最強
ソード・オブ・カオス	非売品	0	1	99	危険
グラス・ソード	非売品	5	1	99	使いきり
ジュエル・ソード	非売品	0	1	1	不要
神秘の剣	非売品	0	1	30	アバタールの武器

## 防 具 一 覧

防具の一覧表である。防具は重量がポイントとなるので気を付けたい。自分のS T Rを上回るものを持つことは出来ない。そういうことも考えて選ぶようとするといいだろう。

名前	値段	重さ	防御力	コメント
布の服	20GP	0	1	ただの服である
皮の鎧	50	2	2	特に無し
スケール・メイル	150	6	4	特に無し
鎖かたびら	300	6	4	特に無し
リング・メイル	100	4	3	特に無し
プレート・メイル	700	12	7	特に無し
神秘の鎧	非売品	0	10	アバタールの鎧
皮の兜	15	0	1	特に無し
鎖頭巾	50	1	2	特に無し
鉄の兜	120	2	3	特に無し
スパイクト・ヘルム	150	3	3	相手にダメージを与える
スマール・シールド	40	2	2	特に無し
ラージ・シールド	70	3	3	特に無し
スパイクト・シールド	120	4	3	相手にダメージを与える
マジック・シールド	2000	0	5	特に無し
ジュエル・シールド	0	0	0	使えない
スパイクト・カラー	240	0	2	相手にダメージを与える
不可視の指輪	450GP	0	?	姿を消せる
防御の指輪	500	0	?	防御力を上げる
回復の指輪	200	0	?	体力の回復
アミュレット	非売品	0	?	魔法防御

## ア イ テ ム 一 覧

今回の冒険に登場するアイテムの使い道と売っているものは値段を示した。一部不明なものもあるが、それは自分で調べてみて欲しい。値段も所により変動があるので注意して欲しい。

名前	値段	コメント
懐中時計	非売品	アバタールの懐中時計のこと
たいまつ	12GP	ダンジョン探検に必要
魔法の珠	255GP	マップを表示
鍵	30GP	魔法の鍵には効かない
アンク	非売品	アバタールのシンボル
コイン	非売品	コデックスのシンボル
フレーミングオイル	5GP	使いきりの戦闘用油
HMSケープ号の設計書	非売品	船体の強化ができる
望遠鏡	非売品	彗星の観測
フリゲート	700GP	海洋にでれる
スキップ	100GP	浅瀬を渡れる
馬	160GP	移動力のアップ
魔法の絨毯	非売品	そらに浮ける
骸骨の鍵	非売品	魔法の鍵の解除
六分儀	非売品	座標の確認
グラップル	非売品	登山が可能
黒いバッジ	非売品	ブラックゾーンの城へ入れる
ピャクダンの箱(サンダルウッドの箱)	非売品	不明
ロード・ブリティッシュの王冠	非売品	魔法防御
ロード・ブリティッシュのアミュレット	非売品	暗黒での視力
ロード・ブリティッシュの杖	非売品	魔法の力を打ち消す
モンディンの宝珠の破片	非売品	シャドーロードを減する

## 町・ダンジョン 一覧

ブリタニアの町やダンジョンのコメントと、紹介したページを一覧表にした。移動するときや、会話で町の名前がでたときなどに、参照してほしい。城、町、村、ダンジョンの順で紹介している。

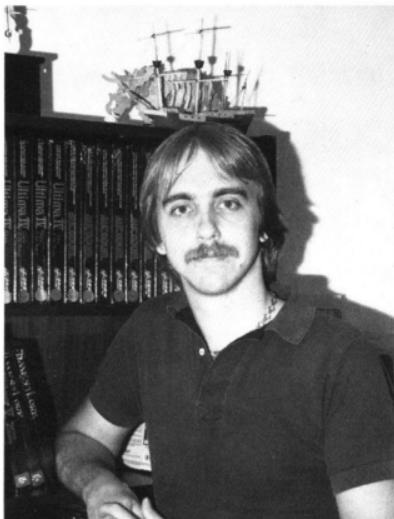
名前	ページ	コメント
ブリタニア城	9 2	絨毯と木箱あり
ライキューム	9 6	ストーンゲームのヒントあり
エンバス・アピー	9 8	愛の原理の城
サーバンツ・ホールド	1 0 0	勇気の原理の城
ブリティン	1 0 2	慈悲のマントラあり
ジェローム	1 0 4	ムーンストーンのヒントあり
ミノック	1 0 6	船を貰える所
ムーングロウ	1 0 8	誠実のマントラ
ニュー・マジンシア	1 1 0	謙遜のマントラ
スカラ・ブレイ	1 1 2	崇高のマントラ
トリンシック	1 1 4	重要な力の言葉
ユー	1 1 6	力の言葉
ウェストブリタニー	1 1 8	とくになし
ノースブリタニー	1 1 9	レジスタンスのリーダーがいる
イーストブリタニー	1 2 0	H M S ケーブの設計図
ボーズ	1 2 1	とくになし

名前	ページ	コメント
コープ	1 2 2	偽りの破片
バッカニアーズデン	1 2 3	海賊の町。グラップルのヒント
ファーシング	1 2 4	A N Y L E N の魔法
ボーダーマーチ	1 2 5	重要なヒント多数
ブラックゾーンの宮殿	1 3 0	力の言葉あり
ウィンドメア	1 3 3	黒いバッチ
ストーンゲート	1 3 3	シャドーロードの本拠地
コブト	1 3 6	ミノック付近にある
デシート	1 3 8	ドラゴンが潜んでいる
デスパイス	1 4 0	山の中の洞窟
ダスターード	1 4 2	野蛮な種族が多く棲む
ヒスロス	1 4 4	マーバター島西海岸に入口
シェイム	1 4 6	奇妙な生物が棲む
ロング	1 4 8	危険な死靈が棲む
ドーム	1 5 0	ここの中地下深くに……

## モンスターリスト

名前	防御力	体力	ダメージ	魔法	コメント
シーホース	2	30	10	なし	凶暴な生物である
スクイド	0	50	20	なし	電撃に注意
海ヘビ	2	70	30	なし	凶暴
サメ	0	22	8	なし	とくになし
大ネズミ	0	10	6	なし	とくになし
コウモリ	0	5	6	なし	とくになし
大グモ	0	10	8	なし	毒あり
ゴースト	0	20	12	なし	魔法耐性あり
スライム	0	10	4	なし	分裂するので注意
グレムリン	2	10	4	なし	食料の盗難に注意
ミミック	3	30	15	あり	宝と間違えないように
リーバー	4	40	20	あり	移動しないので炎の壁を
ゲイザー	0	20	10	あり	眠りに注意
ハチの群れ	0	5	4	なし	とくになし
オーク	2	10	12	なし	とくになし
スケルトン	0	20	12	なし	意外と強敵
バイソン	1	10	8	なし	毒あり
エティン	3	30	15	なし	とくになし
ヘッドレス	2	20	12	なし	とくになし
ウィスプ	0	40	20	なし	とくになし
悪魔	5	75	20	あり	魔法が強力である
ドラゴン	10	99	30	あり	火炎攻撃に注意
サンド・トラップ	10	80	30	なし	強敵
トロル	4	15	15	なし	橋の下で待ち伏せている
モングバット	4	20	20	なし	地下世界の怪物
コーブサー	0	40	15	なし	草に擬態、注意
ロットワーム	0	5	6	なし	毒あり
吟遊詩人	4	15	12	なし	ただし海賊のみが敵
魔法使い	0	10	15	あり	スケルトンとペアを組む
衛兵	6	99	30	なし	強敵

# 見事コンプリートしたアバタールへ



ブリタニアの人々と出会い、苦しい戦いを経て、見事ロードブリティッシュの救出に成功し、ブラックゾーンの圧制よりブリタニアを解放したアバタールへ。

ぜひ、君の活躍を知らせて欲しい。

その時、最後のブリタニア解放のメッセージを撮影した写真、またこのページの隅にある応募券を切取り、同時に送ってくれたまえ。そうしてくれたアバタール全員に、オリジン・ポニーキャニオン公式認定証を送ろう。

もう一度言おう、ぜひ、君の冒険が終わったことを知らせてくれ。

そして、次なる冒険も君を待っているのだ！

## 応募方法

ウリティマVのコンプリートメッセージが表示されている最終画面の写真が必要です。ゲームが終了したところで画面を撮影してください。

写真ができあがりましたら、このページ右下のLOCUS部分、認定証送付用の切手175円分、この本に関するご感想と一緒に封筒に入れ、下記の住所までお送りください。その際、認定証送付先である貴方の住所、お名前、年齢を忘れずに封筒の裏に明記してください。

封筒が到着次第、内容を確認の上、公式認定証をお送り致します。

＜住所＞〒101東京都千代田区外神田6-2-8

松本ビル5F

株式会社ローカス「ウルティマV・クルーブック」係

応募券

# Ultima® VI

—Warriors of Destiny—

## Clue Book

---

1990年12月20日 第1版第1刷発行

著 者……佐藤俊之

平井太郎、水田俊彦

発行人……市川公士

発行所……株式会社 ローカス

〒101 東京都千代田区外神田6-2-8 松本ビル5F

☎03-837-8030(代表)

発 売……株式会社 星雲社

〒112 東京都文京区小石川5-19-25

☎03-947-1021(代表)

出版プロデュース……株式会社 EDIT90

出版ディレクション……株式会社 グレイル

編 集……株式会社 レッカ社

本文イラスト……松下徳昌

口絵マップ……山口正義

装 丁……嶺田雅博

印 刷……図書印刷株式会社

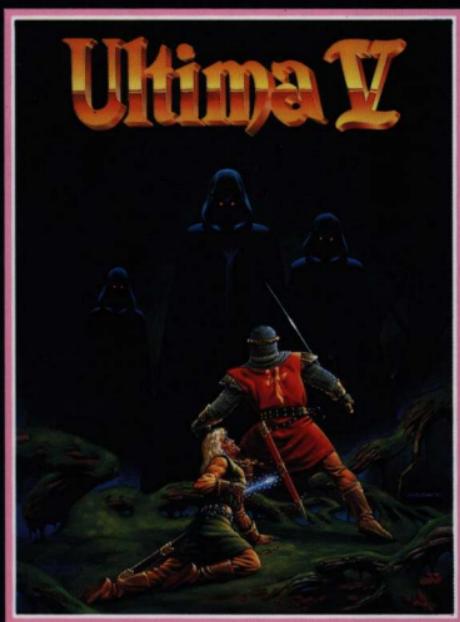
---

不良品はお買い上げ書店でお取替え致します。または(株)ローカスへお送り下されば、送料小社負担でお取替え致します。定価はカバーに表示してあります。本書の内容についてのご質問は、株ローカスまでお願いします。株ボニーキャニオンは、オリジナルゲームとの整合性について責任を負いません。



聖者たる汝に  
加護のあらんことを。

～ファーザー・アントス～



ULTIMA and LORD BRITISH  
ARE REGISTERED TRADEMARKS of  
RICHARD GARRIOTT.  
© 1988 by LORD BRITISH and ORIGIN  
SYSTEMS, Inc.

発行(株)ローカス 発売(株)星雲社

ISBN4-7952-7621-8 C0076 P1800E

定価1800円(本体1748円)