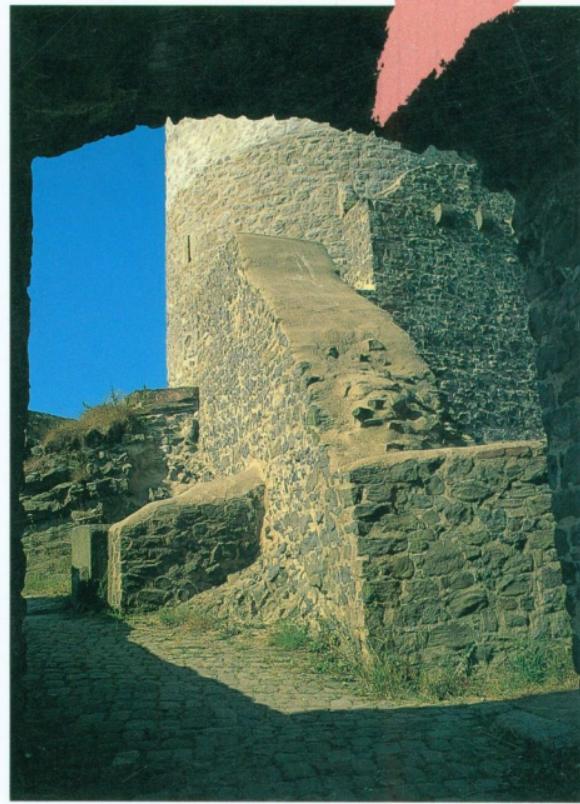


# ウルティマV

## 徹・底・解・析

竹内 誠著



ウルティマV 徹底解析

竹内  
誠著

**THE BOOK OF ULTIMA V**

**MASARU TAKEUCHI**

# ウルティマV

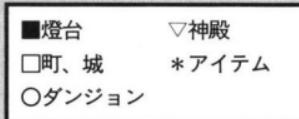
徹底解析

竹内誠著

ビジネス・アスキー刊

# ブリタニア全図





# 目 次



## ※第一の書※ **冒険の基本** ..... 9

**ブリタニアの移動手段** ..... 10

徒步/馬/小舟/帆船/登山/飛行/ムーンゲート

**冒険での注意** ..... 14

食料/キャラクターの状態/死亡による後遺症/キャンプ

**戦闘に関する注意点** ..... 16

隊列/攻撃回数/武器の射程 (接近戦武器/投擲武器/射撃武器)

**旅の目的** ..... 21

**8つの神殿と究極の写本について** ..... 24

誠実さの神殿/慈悲の心の神殿/勇敢さの神殿/正義の神殿/献身の神殿/

名誉の神殿/崇高さの神殿/謙譲の神殿

## ※第二の書※ **ブリタニアの町** ..... 27

**町での注意点** ..... 28      **ミノック** ..... 46

**ムーングロウ** ..... 30      **トリンシック** ..... 50

**ブリティン** ..... 34      **スカラ・ブライ** ..... 54

**ジェローム** ..... 38      **ニュー・マジンシア** ..... 58

**ユー** ..... 42      **ロード・ブリティッシュ城** ..... 62



ブラックゾーン城	70	ウインドメア	98
ウェスト・ブリタニア	78	ストーンゲート	100
ノース・ブリタニア	80	ライキューム天文台	102
イースト・ブリタニー	82	エンパス・アビー	108
ポーズ	84	サーパンツ・ホールド	113
コープ	86	小屋の説明	118
バッカニーズ・デン	88	燈台について	120
ボーダーマーチ	92	モンスター一覧表	121
ファーシング	96	武器一覧表	122

## ✿第三の書✿ アイテム一覧 ..... 123

### 武具 ..... 124

布の服/皮の鎧/スケール・メイル/鎖カタビラ/リング・メイル/プレート・メイル/皮の兜/鉄の兜/鎖頭巾/スパイクト・ヘルム/スマール・シールド/スパイクト・シールド/ラージ・シールド/マジック・シールド

### 武器 ..... 128

ダガー/棍棒/マイン・ゴーシュ/メイス/ショート・ソード/ロング・ソード/2 Hソード/2 Hアックス/2 Hハンマー/モーニング・スター/シルバー・ソード/ハルバード/魔法の斧

### 投げ武器 ..... 132

ダガー/投げ斧/フレーミング・オイル/スピア/



## 飛び道具 ..... 133

スリング/クロスボウ/ボウ/魔法の弓

## その他の武具 ..... 134

不可視の指輪/防御の指輪/回復の指輪/アミュレット/スパイクト・カラー

## 魔法の薬とスクロール ..... 136

## 神秘的美術品 ..... 138

ロード・ブリティッシュのアミュレット/ロード・ブリティッシュの王冠/ロード・ブリティッシュの杖/グラス・ソード/モンティンの宝球の破片/H M S ケーブの設計図/望遠鏡/神秘の武器/神秘の鎧/魔法の絨毯/グラップル/骸骨の鍵/六分儀/ジュエル・シールド/ソード・オブ・カオス/ジュエル・ソード/ピャクダンの箱/懐中時計/黒いバッジ

## ※第四の書※ 魔法・呪文 ..... 147

### 呪文の触媒 ..... 148

秘薬の種類/高麗人參/にんにく/クモの糸/血の苔/黒真珠/ナイトシェード/マンドレーク

### 呪文第1サークル ..... 150

AN NOX/AN ZU/GRAV POR/IN LOR/MAIN

### 呪文第2サークル ..... 152

AN SANCT/AN XEN CORP/IN WIS/KAL/XEN/REL HUR



## 呪文第3サークル ..... 154

IN FLAM GRAV/IN NOX GRAV/IN POR/VAS FLAM/VAS LOR

## 呪文第4サークル ..... 156

AN GRAV/DES POR/UUS POR/IN SANCT/IN SANCT GRAV/WIS QUAS

## 呪文第5サークル ..... 158

AN EX POR/IN BET XEN/IN EX POR/IN ZU/REL TYM/VAS MAIN

## 呪文第6サークル ..... 160

AN XEN EX/IN AN/IN VAS POR YLEM/QUAS AN WIS/WIS AN YLEM

## 呪文第7サークル ..... 162

IN NOX HOR/IN QUAS CORP/IN QUAS WIS/IN QUAS XES/SANCT LOR/XEN CORP

## 呪文第8サークル ..... 164

AN TYM/IN FLAM HUR/IN MAIN CORP/IN VAS GRAV CORP/KAL XEN CORP/VAS REL POR

## ※第五の書※ ダンジョンと地下世界 ..... 167

ダンジョン ..... 168 シェイム ..... 174

デシート ..... 169 ヒスロス ..... 175

デスペイス ..... 170 地下世界 ..... 176

ダスターード ..... 171 地下世界での使命 ..... 178

ロング ..... 172 ダンジョン・ドームの謎 ..... 180

コブト ..... 173



# 書の第一

## 冒險の基本

広く果てしないブリタニア大陸を歩くものよ。  
汝の歩む道が何処かは知らねど、覚えておいて  
もらいたいことがある。それは、これから  
記されている書の中に明らかになっている。  
くれぐれも、気をつけて読むがいい。この書  
に記されていることを忘れたとき、汝の命す  
ら危うくなりかねないということを……。



# 移動手段について

ブリタニアを旅するには、さまざまな移動手段がある。場所によっては、ある特定の手段でしか移動できないこともある。

ここでは移動手段についての説明と移動できる範囲、特殊な移動手段を使用する時の注意事項などを記しておこう。

## 移動手段その1 徒歩

徒歩は移動手段の基本であり、もっとも簡単で多くの人間が使っている。徒歩で移動できる地域は広く、冒険の移動手段としては基本中の基本である。

徒歩で移動できない場所は、海、川、山である。それ以外の場所は、すべて移動できるが、もちろん毒の沼地に入ると毒に侵されると、森や丘では移動するのに普段より時間がかかる。

徒歩の最大の利点は金がかからず、特に必要な物といえば食料くらいという手軽さである。

つまり誰でも歩くことができるので、冒険をするには丈夫な身体があれば、最初は心配いらないのである。

欠点としては最高速度が遅く、近寄ってくるモンスターから逃げることが難しいということであろう。もっとも頭を使い、上手に地形を利用すればモンスターを避けられないわけではない。

最後に徒歩で移動する時に、ひとつだけ注意することを書いておく。早く目的地につこうと先を急ぐあまり、毒の沼地に飛び込んでしまう者がいる。しっかりと前を見て、落ち着いて歩くようにしよう。

## 移動手段その2 馬

馬はブリタニア全土で、広く使われている陸地での移動手段である。比較的安価で、移動速度を上げられるので、人気は高い。

馬を購入するには、馬屋をたずねればよい。ばらつきはあるが、100~200GPの間に売ってくれるだろう。

民間の伝承の中には、コイン一枚で馬を与えてくれる願いの井戸という話があるが、どこにその井戸があるか伝わってはいない。

井戸を見つけたら、コインを投げ込んでみてhorseと願って見るのも一考である。伝承が正しければ、馬を手に入れることができるかもしれない。

馬屋の数は意外と少なく、トリンシック、ノース・ブリタニー、ポーズ、の3カ所にしかない。ライカユームにも馬を飼育している場所はあるが、売ってはいない。しかし減少に馬が品切れになっていることはないので、店に行けば簡単に買えるはずだ。

噂では、喋る馬もいるという。スマスという名前らしいが、見た人間はいないようだ。馬を購入できれば、徒歩よりも早く移動できるので日が沈む前に目的地に到着することができるだろう。

移動速度でいえば、馬の走る速度は近寄るモンスターより早く、簡単に引き離すことができる。ただし森や丘では徒歩同様、移動速度が落ちるのでモンスターに追いつかれる可能性がある。

馬は人が降りてしまうと勝手にウロウロと歩き回るので、馬から降りたらしっかりと繋いでおくことを忘れてはならない。

### 移動手段その3 小船

小船は、川や比較的浅い海を渡るのに最適の移動手段である。

通常の手段では浅い水上を移動する方法は、小船以外にはない。

帆船を買うよりは遙かに安いので、帆船とは別に早めに買って川などを冒険するのもひとつ的方法である。

この小船は、スキップと呼ばれるものである。港の中での荷物や人の運搬、沿岸の短い旅行などに使われる。

それ以外にも小船は、海岸沿いや川をさかのぼるために使われることが多い。帆船と違って喫水線が浅く、水深の浅い場所を移動できるからだ。

反対に、海が深くなると波が高くなり安定しないので、安全に航行できない。むしろ航行しているというよりは、遭難しているという状態になってしまう。

できるかぎり海や湖の深い場所には、小船では近寄らないようにするべきである。

川をさかのぼっている時にも、注意しなければならないことがひとつだけある。滝があった場合には、落ちないようにそこを避ける必要があるのだ。

小船は通常、帆船に非常用として2隻積まれている。港以外で、帆船から降りるのに小船は絶対必要である。いつも最低1隻は、帆船の中に残しておくように注意しなければならない。

そうでないと、帆船がなんらかの理由で沈んだ時に小船で脱出することができないからである。

### 移動手段その4 帆船

帆船は、広く危険な海を航海できる唯一の移動手段である。3本マストのフリーゲートが、基本的な帆船である。

フリーゲートクラスの帆船は比較的扱いやすく、小人数でも操船することができる。嵐にも強く船体も強固で、両舷につけた大砲はたいていのモンスターを一撃で葬ることができる。武装についている移動手段は、帆船だけである。

帆船には、2種類の移動方法がある。ひとつはオールを使って人力で移動する方法と、もうひとつは帆を上げて風の力を使う帆走という方法だ。

オールを漕いだ場合のスピードは、ほぼ一定で、それほど速くは移動できない。帆走の場合は、風向きによるがオールで移動する速度の2~3倍は速い。

沿岸では海が浅くなっているので、帆を張らずにオールで進むのが良い。オールで進む時には、速度が遅いので浅瀬に乗り上げることがない。

しかし帆走している時には速度が早く、船が浅瀬に乗り上げてしまう。一度や二度浅瀬に乗り上げたくらいでは、船体は弱るがフリーゲートはびくともしない。

しかし船体強度が低下していると、海賊の砲撃や海ヘビのプレスなどで沈んでしまうことがあるので注意したい。

船体の修理には長い時間がかかるので、安全な港に帆船を停泊させて、船の中でキャンプをして修理しなければならない。だいたい丸一日で、1~3ポイント修理できる。

## 移動手段その5 登山

山は通常の手段では通ることができず、僅かにIN PORなどを使って通り抜けるだけの存在である。

未だに高い山は、人間が近寄ることを拒否している。しかし比較的低い山は、特殊な道具を使うことによって登ることができるようになった。ビドニーの発明したグラップルという特殊器具を持てば、険しい山を登っていくことができるのだ。

しかしそれは馬で平原を移動したり、フリーゲートで海を移動するよりも、遙かに危険な行動である。

なぜならグラップルは、岩などにぶら下がって山を登る道具である。たしかに便利であるが、けっして安全ではない。

時には、グラップルが外れたり、手を滑らせたりして、落ちて怪我をしてしまうこともある。特にDexの低い時には、満足に山に登ることはできないだろう。

できることなら山に登るのは、ほんとうに必要な時だけにするべきである。モンスターから逃れるために、山を登るのはあまり関心しない。

なぜならせっかく山に登ったものの、高い山に阻まれて先に進めず引き返したり、しょうがなくIN PORの呪文を消費して向こう側に飛ばなければならないことが意外と多いからだ。

噂によれば、ライカユームのロード・マローンも登山の趣味を持っているという。責任ある立場の者が、このような危険な趣味を持つのは良くないことだと言う人もいる。

## 移動手段その6 飛行

移動手段として飛行と聞くと、鳥のように空高く飛んだりすることを思い浮かべるのではないだろうか？

その昔のアバタールの探求の時代には、気球という乗り物があり、空を飛んで高い山を越えて移動できたという。

非常に残念ながら現在では、そのような便利な乗り物は残されていない。恐らくはアバタールの時代に行なわれた探求の間に壊れてしまったか、もしくはアバタールが使ったために神聖なものと思われ、誰もふたつ目の気球を造らなかったかの、どちらかであろう。現在では空を飛べるものとしては、ただ異世界からもたらされた空飛ぶ絨毯なるもの噂があるだけだ。

しかし空を飛ぶといつても残念ながら、地上から1メートル程の空中に浮いたまま移動するだけらしい。だが飛行できる高さが地上1メートルだったとしても、毒の沼や川などを越えるには充分な高さである。

人々に口から出る噂を総合すると、魔法の絨毯なるものは、広大な砂漠と瘤のある奇妙な動物がいる国からブリタニアに旅してきた人物が持ってきたという。

この空飛ぶ絨毯を手にできれば、いちいち小船を持っていかなくても川を越え、滝を下っていくことができるだろう。また探しにきた者の命を奪おうとする危険な罠を越えて、隠された宝を取りにいくことも不可能ではないはずだ。

危険な冒險をする者は、誰でも手に入れたいと思う乗り物である。

## 移動手段その7 ムーンゲート

ブリタニアの各地に残る民間伝承、そのどれを取っても必ずムーンゲートに関する記述が見つけられる。

伝承を詳しく分析すると、ムーンゲートは8つ存在するらしい。これはブリタニアのふたつの月、トラメルとフェリッカの満ち欠けに関係しているらしい。

魔法使いの間では、この旅行方法は広く信じられていて、実際に行った者もいる伝えられていた。

そしてアーバターの探究が行われた時に、このムーンゲートの力が解明され、その秘密が解き明かされたのだ。

夜に現れる輝くムーンゲートをくぐれば、その時のふたつの月が示している場所へと運んでくれる。それは一瞬のできごとで、瞬き

する間にくぐった人物は消え、そして目的地に現れているという。

ムーンゲートを利用する旅行に、月の満ち欠けの知識は不可欠である。月の満ち欠けはゆっくりとしていて、一晩に移動できる都市はふたつまでが限度である。

移動する場所をしっかりと把握しないと、無駄な時間を過ごすことになる。

さらに信じられない噂では、ムーンストーンなる石が存在していて、それを見つければ自由にムーンゲートの位置を移すことができるという。

その石がどこにあり、どのように使うのかは噂ではわからない。ムーングロウの天文台にいるザチャリアが、その力の発見者を知っているという。

月の満ち欠けと都市の関係を、下に記しておく。

■ムーンゲートの表

ゲート	対応都市	月の形	ゲートの位置	月の状態		
				1	2	3
1	ムーングロウ	●	↖ ↗ ↘ ↙	1	2	3
2	ブリティン	●	X' X" X' X"	4	5	6
3	ジェローム	○	↗ ↖ ↗ ↖	7	8	1
4	ユー	○	↖ ↗ ↖ ↗	2	3	4
5	ミノック	○	B' M" M' B"	神殿	6	7
6	トリンシック	○	M' T" X' I"		1	2
7	スカラ・ブライ	●	P' M" B' P"	3	4	5
8	ニュー・マジンシア	●	↖ ↗ ↖ ↗	6	7	8

月の位置の状態は、その月が夜の間に変化する段階を示している。月の位置によって形は変化して、1日の間に2段階まで変化する。

新月の状態でムーングロウから移動可能な都市は、ブリティンとジェロームだけである。

遅い時間にムーンゲートを使った場合には、月が変化しないので次の町には移動できない。特殊な場合としてミノックでは、深夜12時にムーンゲートを使うと神殿にいける。



# 冒険での注意

冒険に出ると、さまざまな危険が待ち受けている。どのような危険が存在するのかをしっかりと認識していれば、最悪の状態を回避することができるだろう。

ここでは冒険する時に注意しておかなければならぬ事柄や、避けるべき危険を書いておこう。

## 食料について

旅をするには、食料を持っていかなければ飢え死してしまう。

なぜなら町の中では居酒屋などで食事をすることができるが、荒野の真ん中では自分が持っている食料以外に食べる物はそうそう見つからないからである。

食料は居酒屋などで売っているので、必要な量を買っておくのがよいだろう。

ここで問題になるのは、必要な量というのはどれくらいかということである。

まず1日に必要な食料の数は、ひとりにつきふたつである。

つまり最初にいるアバタールを含めて3人のパーティーは、1日に6つの食料を必要としている。

最高の人数である6人パーティーでは、1日に12の食料を必要とする。これで1ヶ月の旅をするとなれば、 $12 \times 28 = 336$ 個の食料を用意していなければいけない。

残っている食料の数から、後どれくらい行動できるかがわかるので、食料の量には毎日注意していなければならない。

最低でも食料が切れる5日前には、町に戻って補給するようにするべきだ。

## キャラクターの状態について

危険な旅をせずに、町で暮らしている時には健康を害することはない。しかし危険な戦闘をしている時には、一瞬にして健康を失うことがある。

キャラクターの状態は健康、睡眠、毒、混乱、死亡の5種類がある。怪我による体力低下は、数値によって知ることができる。

毒に侵される状況は、罠の解除に失敗したり毒を持つ生物の攻撃を受けた時である。毒に侵されると野外では、1エリア移動するごとに1ポイントの体力を奪っていく。

ただし戦闘中に毒に侵されても、戦闘地域から出るまでは体力が減少することはないので、危機的状況ならその時点では治療するのが望ましい。

低いレベルの呪文で、比較的簡単に治療できるから、呪文の触媒は常に人数分用意しておくべきだろう。また赤のポーションでも毒を治療することができる。

睡眠は、キャンプで寝ている時や眠りの壁に突入した時になる状態である。完全に無防備な状態なので、呪文などによって速やかに覚醒させるべきである。

混乱は、戦闘状態の間だけ起こる状態である。これは悪魔に乗り移られたり、敵の呪文を受けた時に混乱状態に陥る。

混乱している間は、味方を敵と誤認して攻撃してくる。治療できる呪文は、第6サークルのAN XEN EXだけである。

呪文以外で回復させる方法は、混乱している人物の仲間が全員、戦闘エリアの外に脱出することである。

仲間がいなくなると、混乱していた人物は睡眠状態に陥って、目を覚ませば混乱状態から回復している。

混乱状態の者を残して脱出する時には、敵をすべて倒しておかなければならない。そうでないと、残された混乱した仲間は意識を失っている間にモンスターに殺されてしまう。死亡は、怪我によって体力をすべて失った状態である。ヒーラーに行くか、第8サークルの呪文でしか復活させることはできない。怪我の度合は、かすり傷、軽傷、重症、致命傷の4段階である。段階は、体力が最高値からどれだけ減っているかで判断する。

最高の体力の数値から、10%までの体力損失がかすり傷、30%までが軽傷、50%を越えたら重症、70%を越えたら致命傷となる。

なるべく重症の状態になる前に、休息を取るか呪文による治療をするべきである。

## 死亡による後遺症

ブリタニアでは、熟練したヒーラーの力があれば死者を蘇生させることができる。

しかし死の状態から蘇生するためには、かなりの魔力と犠牲が必要である。この犠牲は最初の間は、なかなか自覚することができない。死から蘇生する時に、その人物はわずかながら経験を失ってしまう。つまりEXで表示されている数値を、50~60ポイント失ってしまうのだ。

これは頻繁に死亡しない限り、重大な事態を招くことはない。しかし2回3回と連続するようなことがあれば、大変なことになる。つまりレベルを維持するのに必要なEXのポ

イントを下回ってしまうと、レベルを失ってしまうのである。

失ったレベルは、EXを再び得ることで元に戻すことはできる。しかし余計な努力を省きたいなら、死なないことが大切である。

## キャンプについて

危険な場所を冒險している時には、柔らかいベットを用意した宿屋というのはなかなか存在しない。

ましてやダンジョンを探検している時などに、ちょうど宿屋があるなどということはまったく期待できない。

しかし戦いで体力が低下し、魔力も乏しくなると、どうしても休息する必要がある。そんな時には、しかたがないのでキャンプを張って野宿することになる。

宿屋に泊まるのと、野宿して休息する場合の違いは、野宿の場合には体力が完全に回復しないことである。

キャンプによって回復できる体力は、1回に10~20ポイントが限度である。キャンプの体力回復の効果は、24時間に1回なので時間を把握して、頻繁に行なうのが良い。さらにキャンプをする時には、見張りをひとり残して置かなければならない。見張りがいない場合にはモンスターに撲られてから起きることになる。見張りがいればモンスターの不意打ちがあっても全員目を覚ますことができる。

キャンプは体力だけでなく、魔力も回復してくれる。見張りは、魔力の回復の必要のない戦士が立つべきであろう。



# 戦闘に関する注意点

地下世界で行方不明となったロード・ブリティッシュを助けだそうとする冒険では、戦闘を避けることはできない。

戦闘の相手は、さまざまである。地上では大ネズミや大グモなどの動物とオークやトルなどのモンスター、ダンジョンではゲイザーやリーパーなどである。

そして海では海ヘビや大ダコ、町に入つてもブラックゾーンに加担する衛兵、どこにいっても敵には不自由しない。

戦闘は避けるにこしたことはないが、どうしても戦わなければならない時がある。また戦うことによって、得ることも多いはずだ。そんな時には、隊列と使用する武器の選択が生死を決めることがある。戦闘の知識は、無いよりはあったほうが良い。

ここでは戦闘に必要な知識や、隊列と各種武器の特性について説明しておく。

## 隊列について

戦闘について特に注意すべき点は、まず隊列である。隊列はパーティの人数によって、さまざまに変化する。人数に適した隊列で戦うならば、最小限の危険で戦闘を切り抜けることができるだろう。

アバターのロード・ブリティッシュ救出の冒険に加われるパーティの人数は、最大で5人である。つまりパーティの最高人数は、アバターを含めて6人になる。

人数がひとりやふたりなら、隊列などほとんど関係はない。ひとりなら隊列を組むことはできないし、ふたりでもせいぜい並んで戦う程度で、これも隊列とは言い難い。

3人そろってから、ようやく隊列と呼べるようになってくる。もっとも移動して隊列など作らず、そのまま戦っても人によっては問題はないだろう。

だが隊列を利用すれば、戦いを有利にすることができ、戦闘の最中に傷ついた者を守るために非常に便利である。

基本的な隊列は6人で、3人1組で一列に横に並んで、前列と後列を構成する。そして前列の者が接近戦武器を持ち、後列の者が射撃武器を持つのが理想である。

なぜ3人1組で一列になるかというと、ひとりの者が敵から集中攻撃を受けないようにするためである。

また3人で固まっていると、互いに攻撃できる相手が近く、攻撃できる相手がないということを防げる。相手を攻撃できるチャンスを無駄にしなければ、それだけ早く敵を倒すことができる。

パーティの人数が多くなったら、体力の低い者や重い武具を装備できない者を後ろに回して、射程の長い投擲武器や射撃武器で前にいる者を助けるようにする。この時、なるべく前衛にいる者と後衛にいる者との間は1エリア開けておくとよい。

1エリア空いているなら、前衛で戦っている者の体力が減ってきた場合に、後ろに下がって攻撃を避けることができる。

きっちり二列に並んでいると、前衛の者が逃げることができず、敵に殺されてしまう。前衛の端にいる者が後ろに下がる時には、真ん中のアバターが、空いた場所に移動して敵を遮るようにするべきだろう。

もし隊列を崩したくなれば、後衛の者が

治癒呪文などを使えばよい。しかし行動が遅いと、モンスターの攻撃に先を越されてしまい、前衛の者が死んでしまうかもしれない。それから前衛と後衛の順番は、常に先頭に立たなければならぬアバタールを別として、残りの者はその時の体力や武装などの状況を考えて常に変化させることが必要である。

戦闘を有利にするためには、隊列を組む方が良いといったが、例外が無いわけではない。武装によっては、隊列を組むための移動をしない場合がある。

それはパーティーの全員が、射撃武器を装備している場合である。射撃武器しか装備していない場合には、接近する前に敵を1回でも多く攻撃するほうがよい。

なぜなら敵が隣接すると、射撃武器の発射が妨げられるので、接近する前に倒すようにしないといけないからだ。

ここでは隊列について、基本的で重要なことだけを書いた。しかし地形や相手、武器などによって隊列は無限に考え出せるはずである。大事なのは、自分にもっともあった隊列を見つけることである。

## 攻撃回数について

ひとりの人物が攻撃できる回数は、その人のDex(素早さ)によって決定される。経験を積んで修行をした非常に素早い人物ならば、未熟な戦士が1回剣を振る間に、2~3本の矢を撃っているだろう。

また素早い戦士なら、モンスターと隣接しても相手が攻撃するまえに、致命傷を与えているはずだ。

素早さの違いは攻撃回数だけでなく、移動や呪文のキャストにも適応される。狭い通路では、なるべく素速い人物を先頭に行かせるべきである。

なぜなら行動の遅い人物が前にいると、後ろにいる人物の行動が阻害されてしまい、パーティー全体の時間が無駄にされてしまうからである。

さらに素速い人物に、射撃武器を持たせればパーティーの攻撃力が強化される。接近戦武器では相手の行動が遅いと、目標がなく行動を無駄にしてしまうことがある。

射撃武器ならば、距離が離れていても攻撃できるので行動を無駄にすることがない。

素早さは、神殿のクエストを成功させたり経験によってレベルが上がった時に向上させることができる。

能力値が上昇した時点で、仲間のDexを再度比較して、隊列を組直す必要がある。そうすれば、いつでもベストな隊列を組むことができるだろう。



## 武器の射程について

武器は大きく分類して、接近戦武器、投擲武器、射撃武器の3つがある。

それぞれ攻撃できる範囲が違い、また使いこなすための基本的能力も違っている。

ここでは武器の射程や特性、そして武器を使いこなすために必要な能力などについて説明する。

### 接近戦武器

接近戦武器と呼ばれるものは、ダガー、各種ソード類、ハンマー、ハルバードおよびスパイクト・ヘルムやスパイクト・シールドなども含まれる。

多くの接近戦武器の攻撃範囲は、自分と隣接するエリアに限られる。つまり敵と向かい合わなくては、攻撃することができない。

例外としては、モーニングスター・ハルバードなどの長い武器がある。もっとも攻撃範囲が広いといっても、ハルバードなどにしてもせいぜい2エリア向こうの敵までである。ただモーニング・スター・ハルバードが投擲

武器や射撃武器よりも有効な点は、石壁や柱などの障害物を越えて、向こうにいる敵を攻撃できることである。

しかし障害物を越えて、遠くの敵を攻撃できる特殊な接近戦武器は力が強くなれば扱うことができないのが欠点といえる。

攻撃できる範囲だけでなく、接近戦武器には片手で持てる武器と両手で持つ武器の2種類がある。

片手武器の代表は、ダガーやロングソードなどである。片手武器は種類も多く、価格もそれほど高くないので、一般的な武器として広く使われている。

片手武器の利点は、反対の腕にシールドを構えることができるということである。シールドを構えることにより、防御力を高めて負傷する確率を下げることができる。

さらに特殊なシールドであるスパイクト・シールドなどを構えれば、複数の攻撃をすることが可能である。

片手武器の問題点は、1回の攻撃で与えられるダメージがそれほど大きくなく、敵を倒すためには数多く攻撃しなくてはならないことである。



また接近するまでの時間などを考えると、戦闘が長引くことが多い。だが敵が接近戦武器しか持っていないければ、欠点ということではない。

それからこれは片手、両手武器すべてに言えることなのだが、敵が投擲武器もしくは射撃武器を持っている時には、圧倒的に不利であるということを忘れてはならない。

さらに両手武器は種類も少ないうえに、特殊なものが多く、価格も高い。そのため特にその武器を気に入った者以外、使うことがないのが現状である。

両手武器の利点とは、強力な武器で両手の力を込めて攻撃することによって、一撃で致命的なダメージを敵に与えて倒すことができることである。

問題としては、一撃必殺的な攻撃になることである。もしも攻撃が外れた場合には、防御が薄いので敵の反撃で大きなダメージを受ける危険がある。

片手、両手武器共に利点があり、また欠点がある。そういう事実を良く考えて、自分にあった接近戦武器を選ぶことが大切である。

## 投擲武器

投擲武器と呼ばれるものは手で投げることによって、より遠くの敵を攻撃できるようにした武器である。

フレーミング・オイル、投げ斧などがその代表である。ダガーやスピアなどは、接近戦武器としても投擲武器としても使える。

しかし腕の力だけで投げるために、その射程は射撃武器には及ばない。もっとも遠くに

飛ぶものでスピアの5エリア、最低でダガーの3エリアとかなり敵が目前まできてからしか使うことはできない。

例外的にフレーミング・オイルは、投げて落ちた場所で燃えるので、炎の防御壁を造ることができる。

投擲武器の問題点としては、一度かぎりの使い捨てということである。かなりの数を用意しておかないと、戦闘の最中に足りなくなってしまう。

当然、武器のストックが無くなってしまうと素手の状態になってしまう。緊迫した戦闘の最中に、こういう状態になるのは良い状況とは言えない。

スピアなどは隣接している相手には接近戦武器として使え、遠くの敵に投擲武器として使うこともできる。ダガーは本来、接近戦武器だから投擲武器として使うこともできる。当然、接近戦武器として使っている間は、武器が無くなることはない。

投擲武器の有効な使い方としては、敵が接近するまでは投擲武器で戦い、敵が隣接する寸前に接近戦武器のソードなどに持ち替えて戦うことである。

投擲武器の中で例外としては、魔法の斧だけが使い捨てではない。魔法の力によって、この斧は敵に向かって投げた後、命中してもしなくとも手元に戻ってくる。

攻撃力も高く、射程も射撃武器に劣らない最高の武器である。さらに射撃武器のように隣接した敵に攻撃を邪魔されることもない。問題点を上げるとしたら値段が高いので、パーティの全員に装備するには大金が必要であるという点だけだろう。

投擲武器を使いこなすのに必要なのは、目標に正確に命中させる素早さである。だが接近戦武器として使う場合には、力強さも必要になる。

注意しなければならないのは、投擲武器は素早くなくとも使えるが、不器用な者が使った場合は味方にダメージを与えてしまうこともあるということだ。

投擲武器は、狭いダンジョンなどではかなり有効である。場所とタイミングを選べば、投擲武器は最高の効果を上げるだろう。

## 射撃武器

射撃武器と呼ばれるものは、さまざまな原理を応用して、遠距離に正確で強力な攻撃ができるようにした武器である。

スリング、弓、クロスボウなどが、その代表である。射撃武器は攻撃力も高く、敵が接近してくるところを倒すことができるので、非常に有効な武器である。

どれぐらい遠くの敵を、攻撃できるかというと弓で7エリア、クロスボウで8エリア、魔法の弓で9エリアの射程を持っているということである。

欠点としては、敵が隣接してくると射撃を邪魔されてしまうことだろう。射撃武器は、矢をつがえてから狙いをつけるという大きな動作が必要なので、敵に邪魔されやすい。

気休めとして、スパイクト・ヘルムやシールドを装備することで、接近戦をできるようにしておく方法がある。

敵に隣接されたら、武器を持ち替えるという方法もあるのだが、攻撃回数を1回無駄に

してしまう。射撃武器はできる限り後列の者が持つか、接近する敵を集中的に攻撃して、近寄らせないようにすることだ。

地上で戦っている時には、射撃武器は特に必要がない。しかし海を航海する時には、最低でも仲間の3人以上は射撃武器を装備していたほうがよい。

なぜなら海上では自由に移動できず、帆船の上だけに移動範囲が限られるので、射撃武器がどうしても必要になる。

次に射撃武器の使い方で注意しなければならないのは、目標を狙う時に障害物に遮られないようにすることである。

石壁や柱などの構造物、丘や山などの地形を越えては矢やクォーラルは飛ばないので、敵が障害物の後ろにいる場合には攻撃することはできない。

そのことを注意しないと、矢やクォーラルなどを無駄に消費してしまう。射撃武器を使う時に、最も注意しなければいけないのは無駄撃ちである。

何故なら射撃武器の最大の問題点は、矢やクォーラルの数に限りがあるということだ。どちらも最高で99本しか持つことができないため、長い旅の途中では戦いの最中に矢やクォーラルが尽きることも珍しくない。

その点ではスリングは、そこら辺にゴロゴロしている石を使うことで、弾切れのという欠点を持たない。

だがスリングは攻撃力が低く、射程も投擲武器並の4エリアである。弓やクロスボウに比べて、射程や攻撃力が大きく劣るのが最大の問題点である。



# 旅の目的

ブラックゾーンの圧政に苦しむブリタニアを救うためには、ロード・ブリティッシュを捜し出し、ふたたび王座についてもらう必要がある。

だが暴君ブラックゾーンは、各地に圧政の支持者を送り込み、アバタールの冒険を阻止しようとしている。

ロード・ブリティッシュを救い出すためには成すべきことはあまりにも多く、そして道はとても長く険しい。

たいへんな努力の末に、成し遂げられる事は僅かであろう。すべてを一度に、成し遂げることはできない。

一歩ずつ確実に、目的を達成していくことが大切なのである。

ここでは最低限、やるべき事柄について説明しておこう。

## 一刻も早く、仲間を集める

ロード・ブリティッシュを助けるための旅は厳しく、仲間の助けがなくては到底、目的を達成することはできない。

アバタールは最初、シャミノとイオロというふたりの仲間と旅をしている。しかし数多くの敵が待ち受ける、ブリタニアを旅するのには危険である。

アバタールの冒険には、最高5人の人物が同行することができる。危険に立ち向かうには武器を揃えるよりは、信用できる仲間を得る方が百倍も心強い。

まずは一刻も早く、アバタールは5人の仲間を集める必要がある。

## 仲間の居場所

名前	場所	職業
ジョフリー	バッカニアーズ・デン	戦士
カテリーナ	ニューマジンシア	戦士
イアナ	ユー	吟遊詩人
トシ	エンバス・アビー	吟遊詩人
ジュリア	エンバス・アビー	
マリア	ライキューム	魔法使い
グエノ	ブリティン	吟遊詩人
デュブレ	ボーダーマーチ	戦士
セントリ	ボーダーマーチ	戦士
サデュー	ブリティッシュ城	吟遊詩人
キャプテン・ジョン	アララトの廃墟	魔法使い

## レジスタンスと連絡を取る

ブリタニアで、ブラックゾーンの圧政と戦っているのは、一握りのレジスタンスのメンバーだけである。

レジスタンスは伝説のアバター（プレイヤー）が戻る前から、ロード・ブリティッシュ救出のために活動している。

彼らは重要な情報を、たくさん知っているので、なんとしても協力してもらわなければならない。

まずはブリティンの果樹園で働いている農夫のテラスに、レジスタンスについて尋ねるのがよいだろう。

## 力の言葉を探す

すべてのダンジョンは、地下世界に通じている。そして地下世界には、数々の恐ろしい事実が隠されている。

しかし恐怖を克服して、そのすべてを知らなければロード・ブリティッシュを助け出すことはできない。

だがダンジョンは、力の言葉によって封印されてしまっている。ダンジョンを探検するためには、まず力の言葉を知らなければならぬ。

力の言葉は、大評議会のメンバーの人々が作り出したものである。非常に僅かな言葉のなかに、無数の力を秘めた最高の魔法を封じこんで作られたものである。

それを知るためにには、大評議会のメンバーを探して聞き出さなければならない。彼らは注意深く、どこかに隠れている。

また彼らのひとりに会えたとしても、信用してもらえないければ、決して力の言葉を教えてくれないだろう。

大切なのは8つの徳を守り、アバターの義務を忘れずに行動することであろう。

## ロード・ブリティッシュの王冠を取り戻す

ロード・ブリティッシュの王冠は、身に付けている者をあらゆる魔法から守ってくれる素晴らしい力を持っている。

これはロード・ブリティッシュの行方不明が知らされた直後、ブラックゾーンが逸早く計略によって奪っていった。

ブラックゾーンは、この王冠の力を使って圧政を行なっている。王冠は、ブラックゾーン城の最上階の小さな部屋に隠されている。この王冠の力によってブラックゾーン城の内部では、いかなる呪文を唱えても効果を発揮することはない。

機械式の錠や魔法の錠を外すためには、呪文を頼りにすることはできないので、鍵や骸骨の鍵を忘れてはならない。

王冠を奪い返すことは、ブラックゾーンの圧政の力を削ぎ、ロード・ブリティッシュの救出に向かうパーティーをあらゆる魔法から完全に守ることができる。

ただこの王冠を隠している部屋の前で、警護しているガーゴイルというモンスターは、常識では考えられない相手である。

攻撃をすればダメージを受けるが、受けた回数の分だけ固体が分裂して増えてしまう。このおそるべきモンスターと戦って勝てるの

は、厳しい修行を積んだ戦士の集団だけであろう。

## ロード・ブリティッシュの杖を取り戻す

ロード・ブリティッシュの杖は、王冠やアミュレットを取り戻すよりも遙かに難しい目的である。

なぜならシャドーロードの領地であるストーンゲートに、ロード・ブリティッシュの杖は隠されているからだ。

この忌まわしい場所から安全に杖を取り戻したいなら、シャドーロードをすべて滅ぼしてしまわなければならない。

これは地下世界のどこかにある、憎しみ、臆病、偽りの3つの破片を、正しい方法でシャドーロードと共に神聖なる炎で焼き滅ぼさねばならない。

杖は、どのような魔法の壁でも一振りで消滅させてしまう力を秘めている。これを所持する者を遮る魔法の壁は存在しない。

地下世界の中央にある暗黒の魔法フィールドを消滅させるためには、どうしてもロード・ブリティッシュの杖が必要なのである。

## ロード・ブリティッシュのアミュレットを捜し出す

アミュレットは、ロード・ブリティッシュが地下世界に出かけた時に、身につけていたものである。

今は地下世界で勇敢に王を守って戦死した者たちの墓に、ロード・ブリティッシュ自らこのアミュレットを置いたという。

このアミュレットは、暗黒の力に遮られた

闇を照らして道を見出させる力がある。

## ビャクダンの箱を見つけだす

ビャクダン（サンダルウッド）の箱は、ロード・ブリティッシュが王になる前から非常に大事にしていた箱である。これは王や聖者にしか見つけられない場所に隠されていて、特殊な方法でしか見つけることができない。

ハシープコードは、この箱を見つけ出すための重要な鍵である。ロード・ブリティッシュは、自室に置いてあるハシープコードでストーンズの曲を好んで弾いていたという。

ストーンズの最初のフレーズは、6 7 8 9 8 7 8 7 6 7 6 5 3 の順番で鍵盤を叩けば簡単に弾くことができる。

ハシープコードを弾く時には、1～9の鍵盤が一列に並んでいる楽器で弾かなければならぬ。

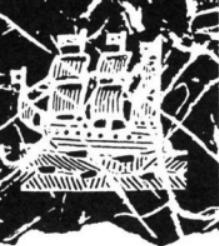
1～9までの鍵盤を1カ所に集めた、テンキーという鍵盤を叩いてはいけない。必ずキーボードにある数詞の鍵盤を叩かなければならぬ。

そのことを忘れていると、曲をちゃんと弾くことができないので注意が必要である。

## 8つの徳のクエストを終了させる

8つの徳に敵対する真理を完全に理解できれば、もはや徳の道を外れることはない。そして徳の光と影を完全に知った者は、最後の力の言葉を知ることができるという。

その力の言葉は、世界の中心へ通じる門を開けるのに必要なのだ。その門を越えて旅をしなければ、この世界が失った人物を助けることはできないのだ。



# 8つの神殿と究極の知恵の写本について

究極の知恵の写本が、アバタールの探究の成功により、グレート・スタジアン・オブ・アビイスから魔法的に浮上したことは、現在なら誰でも知っている物語である。

徳の神殿で瞑想を重ねた者は、ある時、心の底から湧きあがる知識への欲求に気づくという。

これはその者が、瞑想している徳の奥底に到達し、真にその徳を理解する資格を得たことを示す。この啓司を受けた者は、究極の知恵の写本が納められている寺院への旅に出ることになる。

究極の知恵の写本を納めている寺院は、かつてグレート・スタジアン・オブ・アビイスの入口であった場所に建てられている。

寺院の入口は、ガーディアンによって守られている。ガーディアンは、超魔法的な存在であり、写本の間に近づく資格を瞬間に見抜く。

啓司を受けていない者は、ここでガーディアンに遮られ、決して中に入ることはできないのである。

啓司を受けている者はガーディアンの許可を得て、究極の知恵の写本が置かれた寺院を訪ねることができる。

そして神聖なる写本の間に入った時に、すでに写本はその者が求める徳の謎を記したページを開いているという。

開いているページを読めば、その徳の最も深い謎が明かされ徳の真理に到達することができる。

ページを読んだ後にクエストを命じた徳の神殿に戻れば、偉大な精神的報酬を得ることができると言われている。

## 徳の神殿に忍び寄る、暗黒の驚異について

徳の神殿を訪れるのに必要な資格は、その徳の寺院のマントラを知っているということだけである。

徳の寺院は、完全な静寂の中になければならないために、無人島や海岸などの人里離れた辺境地に建てられている。

徳の神殿を訪れるためには、かなり危険な旅をすることになるだろう。フリーゲートなどが無ければ、いくつかの神殿には近寄ることができない。

また最近では、暗黒の力が徳の神殿を汚そうと狙っている。圧政を行なっているブラックソーンは、マントラの力を使って徳の神殿を破壊しようとしている。

ブラックソーンが、いずれかの徳の神殿のマントラを知ることがあれば、その神殿は暗黒の邪悪な力によって廃墟と化してしまうだろう。

もし徳の神殿が廃墟となったとしても、復元する方法があるので絶望することはない。徳の神殿を復元するには、まず対立する原理の力の言葉を知る必要がある。対立する原理を封じる力の言葉は、それを叫ぶことによって徳の神殿を汚している邪悪を消し去ることができる。

さらに邪悪を消し去った後で、その寺院の徳に基づく眞面目な瞑想を行ない、正しいマントラが3回唱えられたなら、その寺院は再び蘇る。

すべては純真の下に成されなければならぬことを、忘れてはならない。

## 8つの神殿の位置

8つの神殿は、ブリタニア大陸のあちらこちらに点在している。辺境に建てられているために、訪れることが稀になることが多い。しかし徳の修行というのは、1日にして成し遂げられるものではない。なるべくなら1週間に1回は、どこかの神殿を訪れるようにするべきだ。

なるべくきちんと順番を組んで、冒険の合間に側を通るなら、必ず立ち寄るようにするべきである。

神殿で瞑想する時には、正しいマントラを唱えることが最低の条件である。瞑想する徳や唱えたマントラが間違っていた場合には、何の啓示も受けることはできない。

それぞれの徳の神殿で、クエスト（探究の旅）を命じられたら、アーバターの島にあるコデックスの写本からその知識を学んでこなければならない。



コデックスから知識を学んで、神殿に戻ったなら、精神的に莫大な報酬が待っているだろう。精神的報酬以外にも、特定の能力値が1ポイント上昇したりする。

またクエストを達成した神殿で、献金することによって、自分のカルマを上げることができる。

神殿のクエストは、ロード・ブリティッシュを救出するためには、どうしても完了させなければならないミッションである。

ロード・ブリティッシュを捕らえている力の正体と、その場所についての正確な知識はクエストをすべて完了させないと手に入れることはできないのだ。

### 誠実さの神殿

位置 R'D" M' P"

瞑想する徳：せいじつさ

マントラ：AHM

神殿のクエスト：不誠実の破滅

ダガーラ島の中央から、東寄りに建っている神殿である。ダガーラ島は無人島で、帆船か小船で訪れることができる。アーバターの島に近い神殿のひとつである。

### 慈悲の心の神殿

位置 D'N" I'D"

瞑想する徳：じひのこころ

マントラ MU

神殿のクエスト：残忍な心の魂

慈悲の心の神殿は、ロックレイク湖の南のほとり、コーブの町の近くにある。小船で簡単にいくことができるので、わりと楽に訪れるができる神殿である。

## 勇敢さの神殿

位置 M' D" K'M"

瞑想する徳：ゆうかんさ

マントラ：RA

神殿のクエスト：勇敢さのない人生の破滅

パロリアン諸島の、最も南の島に建っている神殿である。

ジェロームに帆船を停泊させて、小船で訪れるのがよい。

## 名誉の神殿

位置 M' K" D' B"

瞑想する徳：めいよ

マントラ：SUMM

神殿のクエスト：不名誉の暗闇

名譽の神殿は、トリンシックから西南の方向にいった海岸に建っている。ここも毒の沼に囲まれているので、海から船で訪れるのがよいだろう。

## 正義の神殿

位置 D' T" M' ♪"

瞑想する徳：せいぎ

マントラ：BEH

神殿のクエスト：不正の弱さ

正義の神殿は、ディープフォレストから北東に向かった岬に建っている。毒の沼に囲まれているために、海上から小船で訪れるほうが安全である。

## 崇高さの神殿

位置 A' ?" A' ?"

瞑想する徳：すうこうさ

マントラ：OM

神殿のクエスト：崇高さの軽蔑

この神殿は、通常の空間には存在していない。ただミノックの東に出発するムーンゲートに、夜中の12時ちょうどに入ればこの神殿を訪れることができる。

## 献身の神殿

位置 K' T" M' T"

瞑想する徳：けんしん

マントラ：CAH

神殿のクエスト：偽善的な献身の破滅

献身の神殿は、かつてジェネラスティ一湖であった場所にある。その昔は、湖の中に浮かぶ美しい島であったが旱魃によって、今は砂漠となっている。

## 謙譲の神殿

位置 T' I" M' P"

瞑想する徳：けんじょう

マントラ LUM

神殿のクエスト：誇り高き人生の弱さ

謙譲の徳の神殿は、アーバターの島の北側の高い山で孤立した場所にある。コデックスにもっとも近い神殿だが、もつとも訪れるのが困難な神殿もある。



## 第二の書

### ブリタニアの町

ブリタニアを往く者よ。ここから記されてい  
る書は、汝の歩みを大きく助けることになる  
だろう。数多くの町が、ここブリタニアには  
存在する。そこに住む人々にどのような者が  
いるのか、彼らがどのような生活をしている  
かが、記されているのだ。きっと、汝の役に  
立つことだろう。

# 町での注意点

ロード・ブリティッシュを捜す旅に出た者たちは、危険の中に身をさらして探究の旅を続けている。

ブリタニアの中で、冒險者がくつろげるのは町や村の中以外にはない。しかし残念なことに、ブラックゾーンの圧政が始まつてから町は、冒險者にとって安全な場所ではなくなってしまった。

ブラックゾーンの手先の衛兵や、略奪に訪れるシャドーロード、それは日常の恐怖として町に存在している。

しかし危険であっても、体力の回復、食料の調達など、絶対に町にある施設を利用しなければならない。

そこで町の中で、注意しなければならない事柄をここに列記しておく。これを読んでおけば、かなりの危険を回避することができるだろう。

## †衛兵には近寄らない

衛兵のすべてが、ブラックゾーンの手下ではない。少数のはんの一握りの衛兵が、私腹を肥やす誘惑に負けて、ブラックゾーンの手下となっている。

奴らは、旅人に近づき、時には税金、時には福祉のためと言つて金を巻き上げる。

逆らうと逮捕されるか、攻撃されて殺されてしまう。衛兵と戦えるようになるには、少なくとも第7サークルの呪文を使えるようにならなければ無理である。

衛兵は、ドラゴンと同じくらい避けなければならない相手なのである。

このような衛兵を避けるためには、いくつ

かの方法がある。

まず町に入る時は、食事の時間を狙うのである。ブラックゾーンの手下になっている奴などは強欲な奴が多く、食事の時も一番早く食堂に駆けつける。

だから12時の昼食の時などは、町に安全に入れる時間である。

次の方法は、なるべく衛兵に接近しないことである。ブラックゾーンの手下は、良く観察していれば見分けることができる。

入口の付近に立っている奴や、表通りの真ん中に立っている奴など、ブラックゾーンの手下である可能性は高い。

そのような衛兵の近くは通らずに、建物の裏とか、道から外れた場所などを通るようにするのだ。

いささか情け無い話だが、ブラックゾーンの私腹を肥やすせるは良いだろ。

## †シャドーロードの略奪について

3人のシャドーロードは、8つの町を定期的に略奪している。

これは常に3ヶ所の町が、シャドーロードの脅威にさらされているということである。シャドーロードが町にいる間、その人々は、そのシャドーロードが象徴する暗い心に捕らわれてしまう。

つまり臆病になり、人を憎み、そして眞実を偽る。この間は、まともに話すことすらできない。もちろん商店で、買い物をすることもできなくなる。

アバタールは、町にいるシャドーロードの存在を霧囲気で知ることができる。

町の空気が、憎しみ、偽り、臆病に侵され

ていれば、町に入った瞬間に知ることができ  
るだろう。

このような場合、一番賢明なのは立ち去ることである。

シャドーロードは、アーバターの姿を見たら即座に攻撃してくるだろう。そんな危険を冒すくらいなら、町の外でキャンプをするほうが、宿屋に泊まるより百倍も安全である。どうしてもそこの町に用事があるって、食料や体力に余裕があるなら、付近をぶらついてシャドーロードが居なくなるのを待つという方法がある。

ひとりのシャドーロードの略奪は、1日だけなので次の日には別の町に移動している。ただし3人のシャドーロードは、ひとりずつ順番にやってくるので、最高で3日は待たなければならない場合がある。

もし戦いに自信があっても、シャドーロードと争ってはならない。シャドーロードと戦えば、逃げ出すことはできず、また魔法の空間で仲間と分断されてしまう。

また運良く倒せたとしても、奴らはすぐに復活してしまうのだ。

ただひとつ的方法を除いて、シャドーロードを完全に滅ぼすことはできない。もし出会ったなら、逃げるのが最良の方法である。

シャドーロードは、8つの徳を象徴する町しか略奪しない。もし村や城が近くにあり、その店でも用が足りるなら、そちらに行くのもひとつ的方法である。

## 中門限について

たいていの町は、夜になると扉を閉めてしまう。普通の町は夜8時を過ぎると、扉を閉

めてしまう。

夕方になって暗くなってきたら、なるべく早く町に入るほうがよい。せっかく町についても、門が閉まった後では何もできない。

村でも夜になると門を閉めてしまう場所があるので、門限のある所と、門限を気にしないでよい所を覚えておくと良いだろう。

町や城で門限がない場所は、ムーングロウ、ミノック、エンパス・アピーの3つである。

## 中商店の価格について

ここでは商店の価格は、基本価格を書いてある。実際に買い物をする場合には、少々高めになるはずである。

実際の販売価格が高くなるのは、買いにきた人物の風格や人数などによって店主が判断するためである。

最初に高い料金で買うのもよいが、経験を積んでからもう一度買いにくるほうが、資金を節約できる。

絶対必要な品物以外は、よく考えて時期を見て購入するほうがよい。

## 中墓を掘り返さない

町の中には、墓場がある場所もある。そして墓を掘り返すと、腐った死体がでてくる場合がある。

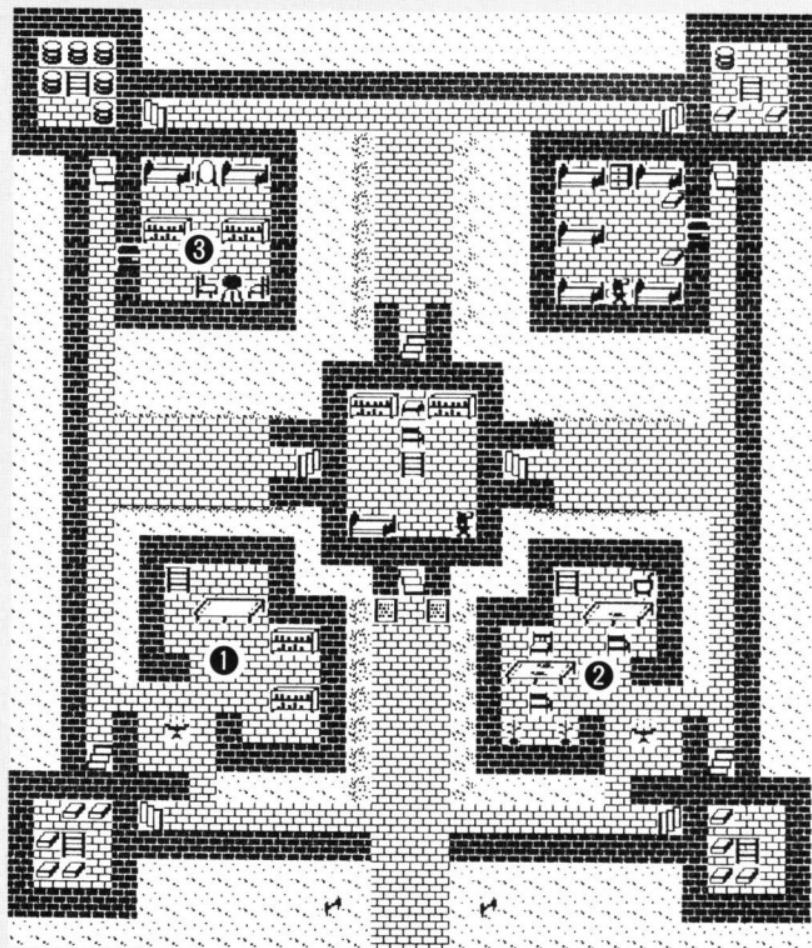
その死体をさらに探すと、一緒に埋葬された指輪やスクロールなどを見つけることができる。こういう物を取っていくのは、極力避けるべきである。

いくらブラックゾーンの圧政と戦うという使命を持っていても、絶対にしてはならない事があるものなのだ。

# ムーングロウ

■ 位置 1' 4" 4' 1"

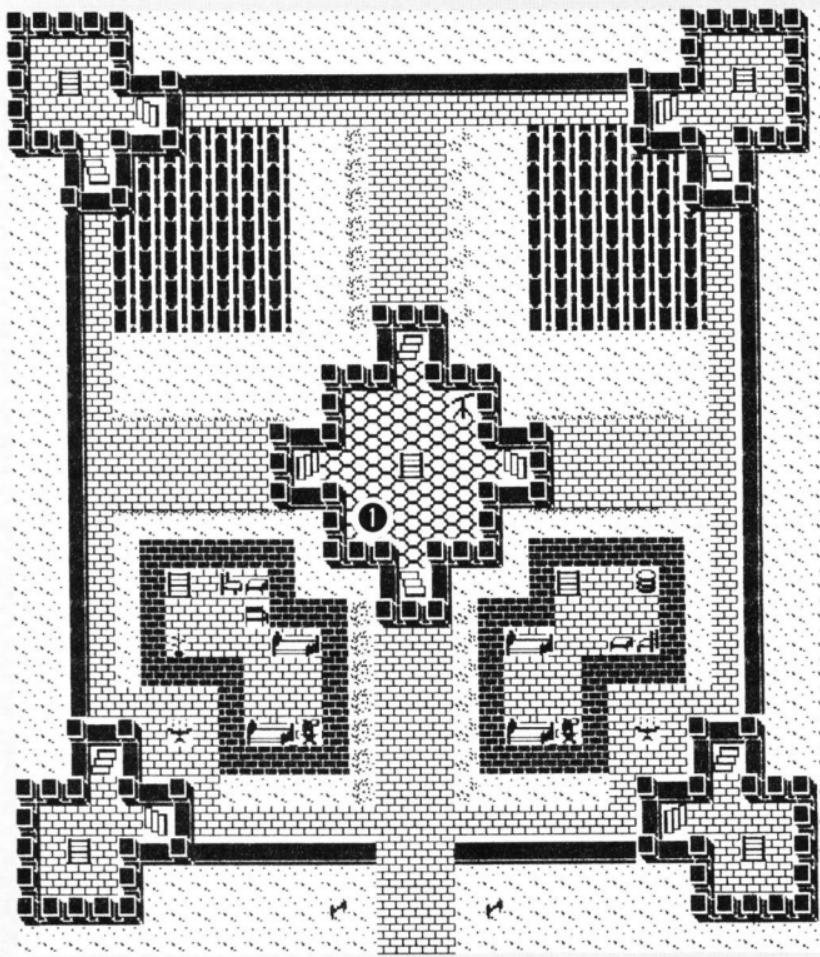
ムーングロウ地上1階



①ザ・ハーバリスト

②オネスト・ミール

③ジブシーの家



①天文台

ペリティー島の南の端にあるムーングロウは、魔法使いの町である。ここに住む人々は誠実さの徳を信奉している。

そのため町全体が厳格な雰囲気に満ちていて、不正直な者や不真面目な者には居心地が悪く感じられるだろう。

この町には非常に魔法使いが多く、魔法使いを目指す者は必ずこの都市を訪れるといわれている。

ムーングロウは町の四方を壁で囲こんでいるが、門を設置していない。当然、扉が閉まる事はないので、夜になっても出入りは自由である。

城壁の四隅には2階建ての塔があり、1階はさまざまな物資の貯蔵庫になっている。塔に登ることは、誰でも自由にできる。

この町には、以下のような施設がある。

## 天文台

ムーングロウの中央に位置する2階建ての塔が、天文台である。2階の北西に望遠鏡を設置しており、誰でも気軽に星を観察することができる。

ここを管理しているザチャリアは、非常に人柄のよい人物である。天体に関するところから、気軽に質問に答えてくれるだろう。

天文台の1階は、ザチャリアの宿舎と研究室を兼ねている。彼はここで不吉な前兆である彗星の研究をしているという。

彼は天体観測のために、夕方からしか起きてこないので、話をしたいのなら午後3時以降にいくよいだろ。

## オネスト・ミール

### メニュー

ロースト・マトン	3 (一人前)
エール	1 (一人前)
旅の食料	10 (25食分)

オネスト・ミールは居酒屋としては、少々堅い雰囲気の店である。だが扱っている料理の味は、上品でなかなかのものである。

この店には、朝から晩までずっと食事をしているロード・スチュアートという人物がいることでも有名である。

ロースト・マトンの調理は、店主のサムがていねいに時間をかけており、町の雰囲気とは逆に柔らかくおいしい。

ここで出されるエールは、他の町で出されるエールと遜色ない。ただ他のエールと比べると、少々酸味が強い。

しかし飲めないほどきつい酸味ではなく、決して不味いわけでもない。ただ、いつもと同じ量を飲もうとすると、口に残って気になる程度である。

これは町の雰囲気自体が、造られたエールの味の熟成に、影響を及ぼしているからだと思われる。

この酸味が強いために、宿酔いになるほど飲みすぎることもなく、当然のことながら泥酔する心配もない。

厳格な町で飲むには、丁度よいエールなのかもしれない。

旅の食料は、長く厳しい旅の間でも充分に栄養を取れる素晴らしいものである。

## キザ・ハーバリスト

### 薬草価格一覧(各1個の価格)

高麗人參	.....	2.
にんにく	.....	3.
くもの糸	.....	3.
ナイトシェード	.....	12.
マンドレーク	.....	13.

ムーングロウの入口から、西に少し入った場所にある。魔法使いが多い町にあるため、非常に品揃えのよい薬草店である。

扱っている薬草の種類は高麗人參、大蒜、くもの糸、ナイトシェード、マンドレークの5種類である。

特にナイトシェードとマンドレークは、こより安く購入できる場所はないので、近くにくることがあれば購入しておくのがよいだろう。

店主のニルレムは、上手に薬草を保存しておくことで有名である。品質も安定しているので、良い触媒を作ることができるだろう。

## キジブシーの家

ここは施設ではなく、ムーングロウの住人の家である。町の北西にあり、いつも老婆が水晶球の前に座っている。

この老婆はマリフォラという名で、非常に強い魔力を持っているという。彼女は、水晶球を使うことによって、さまざまな予言を行うことができるという。

占ってもらう時の手数料は、15GPが相場であるという。

## ムーングロウ住人一覧

### ■マリク

職業: ? 性別: 男性  
マリフォラの息子。ブリティンの旅人の居酒屋で働いているエブの友人。

### ■マリフォラ

職業: 魔法使い 性別: 女性  
大評議会に参加していた女性。デシートのダンジョンの力の言葉を知っている。また誠実のマントラも知っている。

### ■ドン・ピアット

職業: 評議長 性別: 男性  
ムーングロウの評議長。しかし言動ははなはだ怪しく、圧政に力を貸していると噂されている。

### ■ザチャリア

職業: 魔法使い 性別: 男性  
天文台で、星の観測をしている。彼はブリタニアで一番早く、シャドーロードの行動に気づいた人物である。

噂では、レジスタンスに協力していると言われている。

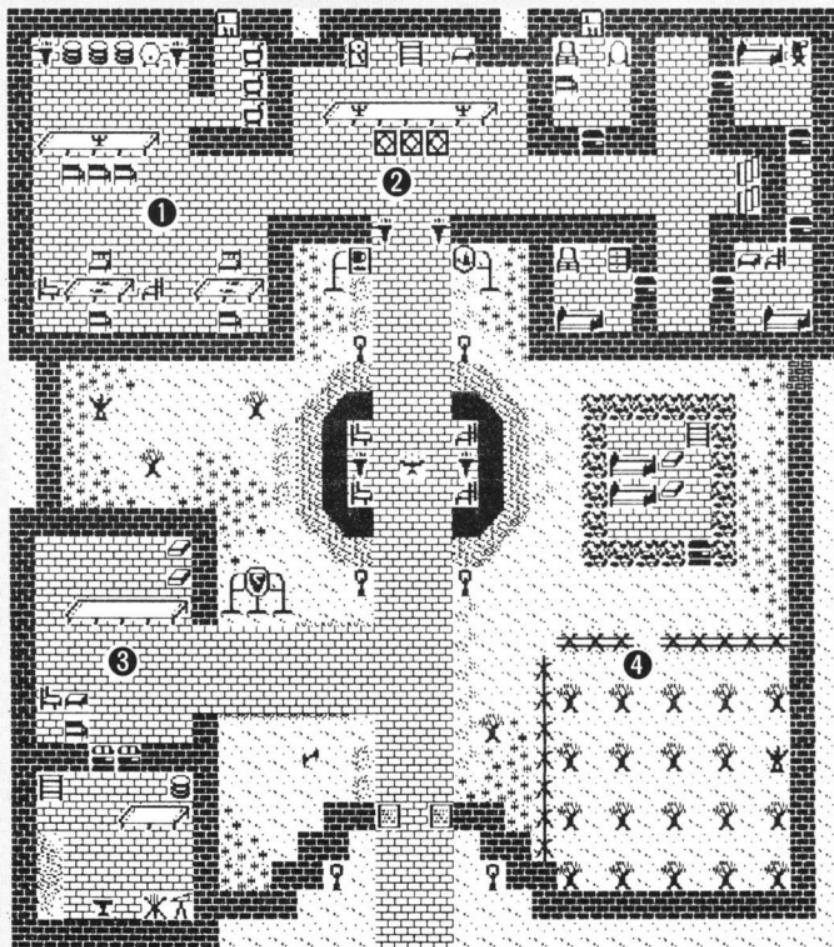
### ■ロード・スチュアート

職業: 不明 性別: 男性  
オネスト・ミールに朝から晩までいて、絶えず食事をしている男。町に居座っては、追い出されるまで食料を食べ続けるらしい。  
食物に関する呪文を、研究しているといわれている。

# ブリティン

■位置 X' D" D' B"

ブリティン地上1階



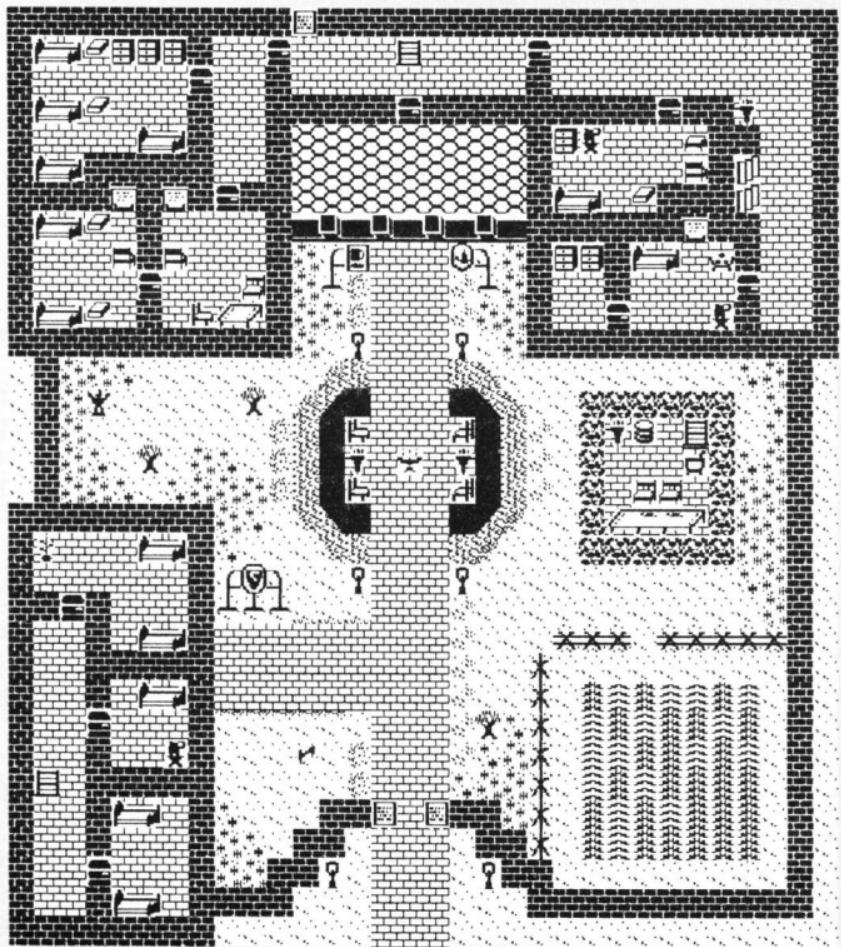
①旅人の居酒屋

②旅人の宿屋

③イオロ弓店

④果樹園

ブリティン地上2階



ブリティンは、ブリタニー湾に大きな港を持ち、ブリタニアの地理的中心といえる最大の都市である。ここからはポーズとミノックに道が通じている。

慈悲の徳を信奉するバードの本拠地でもあり、ここでは彼らの奏てる音楽が、旅人たちをむかえている。

ロード・ブリティッシュの居城であったブリタニア城も近く、多くの旅人が訪れるために非常に栄えている都市である。

ブリタニア最大の都市に相応しい、以下のような施設がある。

## 中旅人の宿屋

旅人の宿屋は、ブリタニアで最大の宿屋である。部屋は常に清潔に掃除され、ベッドもフカフカで気持ちの良い宿屋である。

これだけの宿屋であるにも関わらず、宿泊料金は非常に安く、1泊ひとり当たり2GPが通常の料金である。

また月極めの部屋も安く、わずか26GPで借りることができる。

宿主のドーニャは、非常に人柄のよい信用できる人物である。従業員も礼儀正しく、一流のホテルといえるだろう。

## 中旅人の居酒屋

### メニュー

ロースト・マトン	… 4 GP (1人前)
エール	…………… 1 GP (1人前)
旅の食料	…………… 10 GP (25食分)

旅人の宿屋と同じ建物の、左側にある居酒屋である。居酒屋の規模としては小さいほうだが、専属のシェフと給仕のいるサービスのよい居酒屋である。

ここでのロースト・マトンは、正式にはマトンのロースト・レッグ・ブリタニア風というシェフのジャスティン特製の料理である。

この料理は、ウエスト・ブリタニーのアンドレから習ったそうである。4 GPという値段にしては、とても美味しい料理で一度食べたら忘れられない味である。

詳しい調理方法は、シェフのジャスティンが一家の秘伝であると教えてくれない。

特製のロースト・マトンを食べる時には、やはりうまいエールが欲しいものである。

この居酒屋で出されるエールは、ホップの香りが強い酸味が少ない飲みやすいものである。

ブリティンについたら、まず旅人の居酒屋にいって、ロースト・マトンとエールを注文しなければ落ち着かない人も多いという。

店のテーブルは、給仕のエブが汚れた皿をかたずけて、よく掃除しているのでいつも清潔である。

彼は店にくる客のほとんどが、食べ方が下手でいつもテーブルを汚すと嘆いている。

ここでは料理ばかりではなく、長い旅に持つていける食料も用意している。さすがに交易の中心だけあって、上等の食料が最も安く買える。

料理を食べるだけでなく、チップをはずんで、主人のチカと話をするのもいいだろう。

誠実、謙遜、圧政に関する噂を聞きたいなら50 GP程度のチップで話してくれる。

## ヰオロ弓店

### 商品価格一覧

ダガー	1 GP
スリング	14GP
ボウ	107GP
矢	14GP
クロスボウ	214GP
ウォーレル	21GP
魔法の弓	1144GP

イオロ弓店は、ブリティンの南西に建つていて店である。ここはブリタニアで、もっとも上等の弓を扱っている。

もともとはアバタールの探究を助けた、有名な吟遊詩人イオロが始めた店である。イオロが弓を作り、奥さんのグウェノが修理をして店を切り回していた。

残念ながら、ブラックゾーンの圧政によってイオロが指名手配されてからは、在庫の弓だけで経営しているらしい。

グウェノひとりでは、店を経営できないので友人のグエネスが店番をしている。

グウェノは、イオロの安否を心配していてアバタールが訪ねてくれれば、必ず協力してくれるだろう。彼女は普段、店の南側の鍛冶場で弓の修理をしている。

## ヰ果樹園

果樹園は、ブリティンの南東にある。テラスという農夫が、ひとりで管理している。彼は優しい男で、食べる物にも困っている人には惜しげもなく食料を分けてくれる。

## ブリティン 住人一覧

### ■テライラ

職業：掃除夫 性別：女性  
旅人の宿屋で、部屋の掃除をしている。噂話が大好きだという。

### ■アノン

職業：魔法使い 性別：男性  
大評議会のメンバーで、デスマイスの力の言葉について知っている。

### ■グレイソン

職業：吟遊詩人 性別：男性  
ブリタニアを旅する冒険家で、神秘の神殿によって定められた旅について知っている。  
まだ慈悲の神殿のマントラも知っている。

### ■エブ

職業：給仕 性別：男性  
旅人の居酒屋で給仕をしている。ガラス製品についてのくわしい話を知っている。

### ■ジャステイン

職業：シェフ 性別：男性  
旅人の居酒屋のシェフ。調理については、妥協しない男である。

### ■グエノ

職業：吟遊詩人 性別：女性  
弓の修理の名人。イオロの奥さんで、アバタールが頼めば仲間になってくれるだろう。

### ■テランス

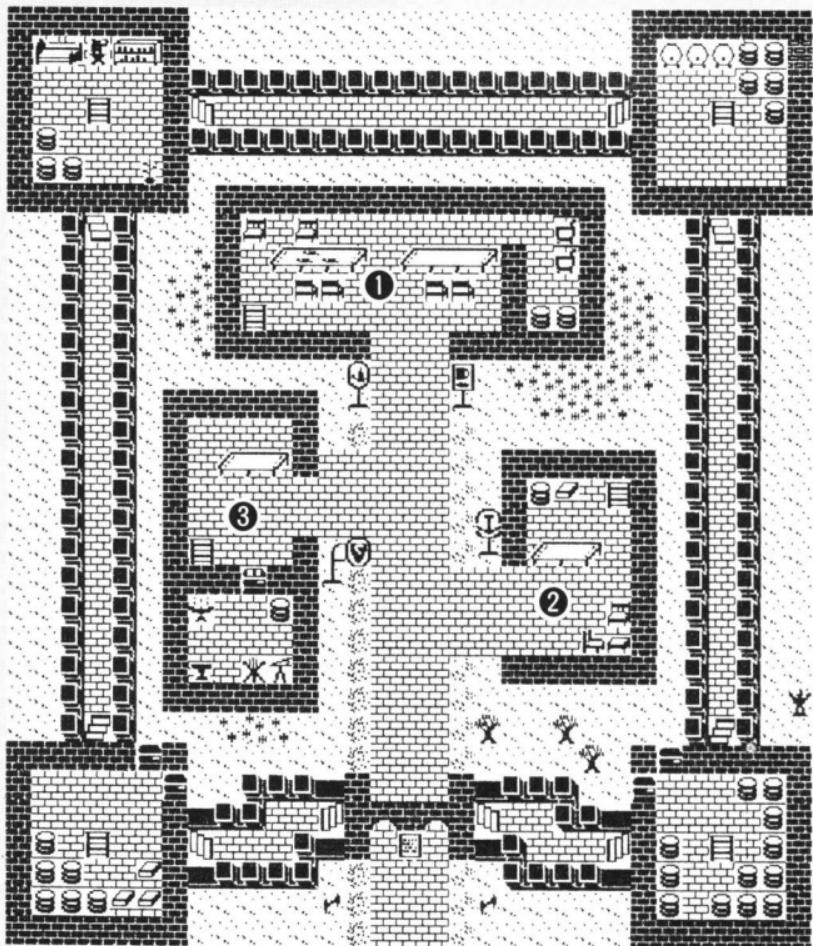
職業：農民 性別：男性  
果樹園で働いている男。レジスタンスに関する、重要な情報を知っている。



# ジェローム

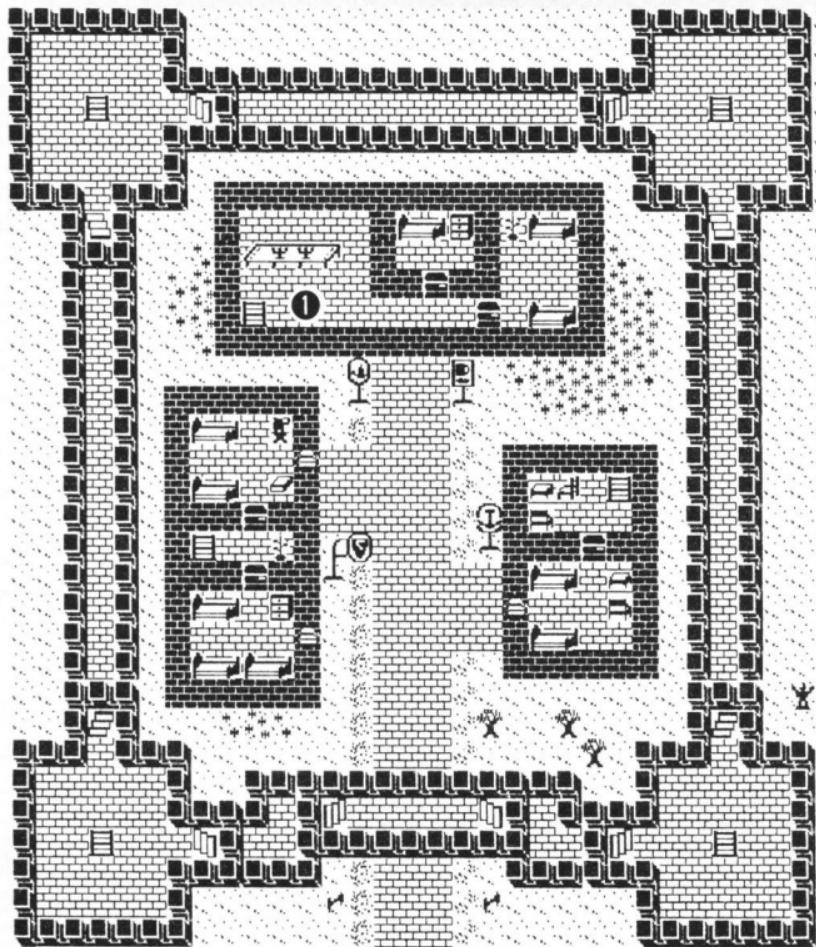
■位置 ト' M" ル'M"

ジェローム地上1階



- ①剣と樽
- ②島の船大工店
- ③ノーティ・ノマン

ジェローム地上2階



①ウォリアーズ・ステップ

ジェロームは、パロリアン諸島の中央の島の山岳地帯にある町。ブリタニアの中では、比較的孤立した場所にある。

交通の不便な場所であるが、必要な施設はすべて町の中にある。船旅を疲れを癒すには持ってこいの町だ。

住民は勇敢さの徳を信奉していて、武術の修行にくる冒険者や戦士で賑わっている騒々しい町である。

## 中ウォリアーズ・ステッド

居酒屋の剣と樽と同じ建物の、2階にある宿屋である。建物は古い作りで、部屋数は少なく部屋も小さい。

主人のグレムナーは、小さく古い宿屋を小奇麗に管理している。部屋は狭いが、居心地は悪くない。

料金は、一泊するだけならひとり4GP程度である。部屋を1月単位で借り切ることもでき、その場合の料金は後払い40GPである。

ブリタニアの平均的料金からいえば、少々高いような気もする。しかし半径20海里以内には、他の宿屋はないので我慢するしかないだろう。

真下が居酒屋の剣と樽なので、へべれけに飲んでも部屋に帰るのは簡単である。だが居酒屋が下にあるのでは、夜中までうるさくて寝られないと思う人もいるだろう。

そんな時に、この建物が古く頑丈に造られていることが利点となる。昔ながらの工法で造られているので、頑丈で音が洩れてくることがないのである。

## 中剣と樽

### メニュー

エール	.....	1 GP (一人前)
マトン	.....	5 GP (一人前)
食料	.....	20GP (25食分)

剣と樽は、村の北の建物の1階にある居酒屋である。勇敢な話を、吟遊詩人が歌っているにぎやかな店である。

ロースト・マトンは、材料の羊が海辺で飼育されているので微妙な塩氣がある。この塩氣が、他では味わうことのできない独特の味を出している。

ここでは店主のニコルに、噂を聞いてみるのも良いだろう。もちろんただではなく、いくらかのチップは必要である。

シェイムやヒスロヒなどのダンジョンに関する情報なら100GP程度のチップで話してくれるだろう。

## 中島の船大工店

### 商品一覧

フリーゲート	.....	600GP
スキップ	.....	200GP

ジェロームの町は、他との交通に帆船を絶対に必要としている。

町に、運良く立ち寄った船に乗っていくこともできるが、自由に町から出でていこうと思うなら帆船が1隻なくては、話にならない。ブリタニアに数多い船を売る店の中でも、ここは最も安く売っている。

理由は帆船を買う人が多いことと、パロリアン諸島が島の割には樹木が多く材料に不自由しないためである。

## キノーティ・ノマン

### 商品価格一覧

フレーミング・オイル	5 GP
メイス	50GP
モーニング・スター	60GP
投げ斧	3 GP
スパイクツ・ヘルム	150GP
スパイクツ・シールド	120GP
スパイクツ・カラー	240GP

ジェロームの西側に建っている建物の、1階にある武器店である。2階建ての建物だが、1階だけが店になっている。

店主のノーマンは武器の手入れが上手で、潮風の強いこの町でも錆のついた武器はひとつも置いていない。

鍛冶場は店と同じ1階にあるが、鍛冶の音はほとんど聞こえてこない。

売っている武器は、それほど派手なものではなく基本的なメイスやモーニング・スターだけである。

むしろ特徴的のは、売っているすべての武具がスパイクを付けて攻撃できるようになっている事である。

ブリタニア広しと言えども、このような特殊な防具はノーティ・ノマン以外では買うことはできない。

これはノーティ・ノマンで働いているブルワイナーという人物が、独自に造ったもので

ある。彼は、武器であっても武具であっても攻撃できないような品物は造らないというポリシーを持っているためである。

## ジェローム 住人一覧

### ■ゴース

職業：魔法使い 性別：男性

その昔、大評議会のメンバーだった老人である。さらに噂ではムーンゲートの新しい力、ムーンストーンを発見したらしい。

しかし完全に惚けているので、話してくれるかどうかは怪しいものである。ジェロームの城壁、北西の塔の1階に住んでいる。

### ■ソーン

職業：戦士 性別：男性

なんども戦争を経験した歴戦の勇士。勇敢さにかけては、右にでる者がいないという。勇敢さの神殿のマントラを知っているらしいが、本当に勇敢な人物以外には教えてくれないという。

### ■ブルワイナー

職業：鍛冶屋 性別：男性

武器屋のノーティ・ノマンで鍛冶屋をしている。ものすごい短気で、すぐに逆上する。しかし手短に要点だけあ喋れば、機嫌のよい時には答えてくれるそうだ。神秘の武器に関する噂を、どこかで聞いたことがあるらしい。

### ■トライアン

職業：吟遊詩人 性別：男性

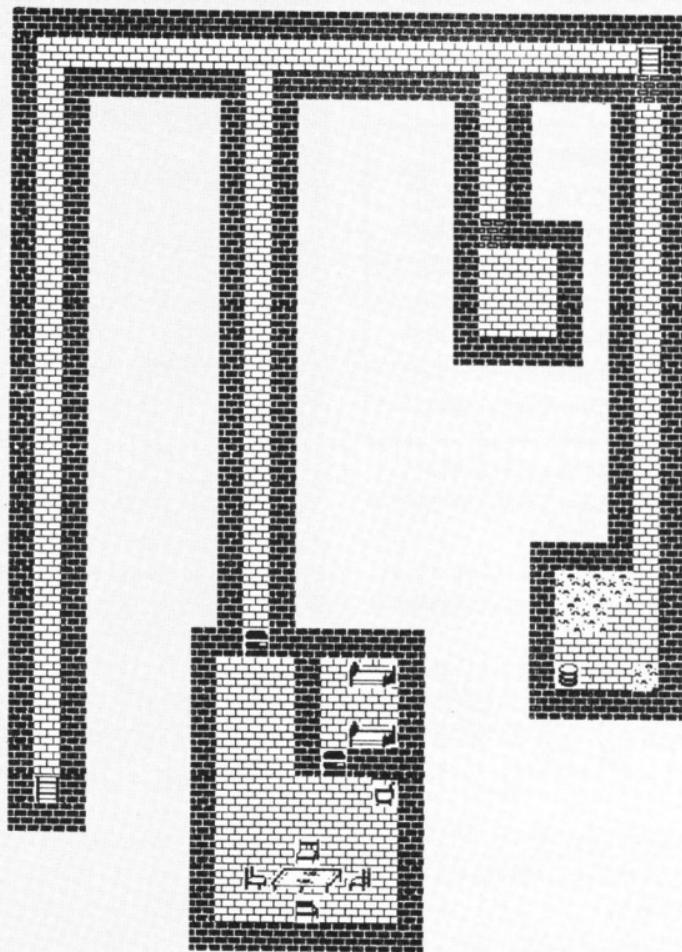
居酒屋の剣と樽で、勇気の歌っている。バブで話された勇敢な話を、沢山知っているらしいが話してはくれない。



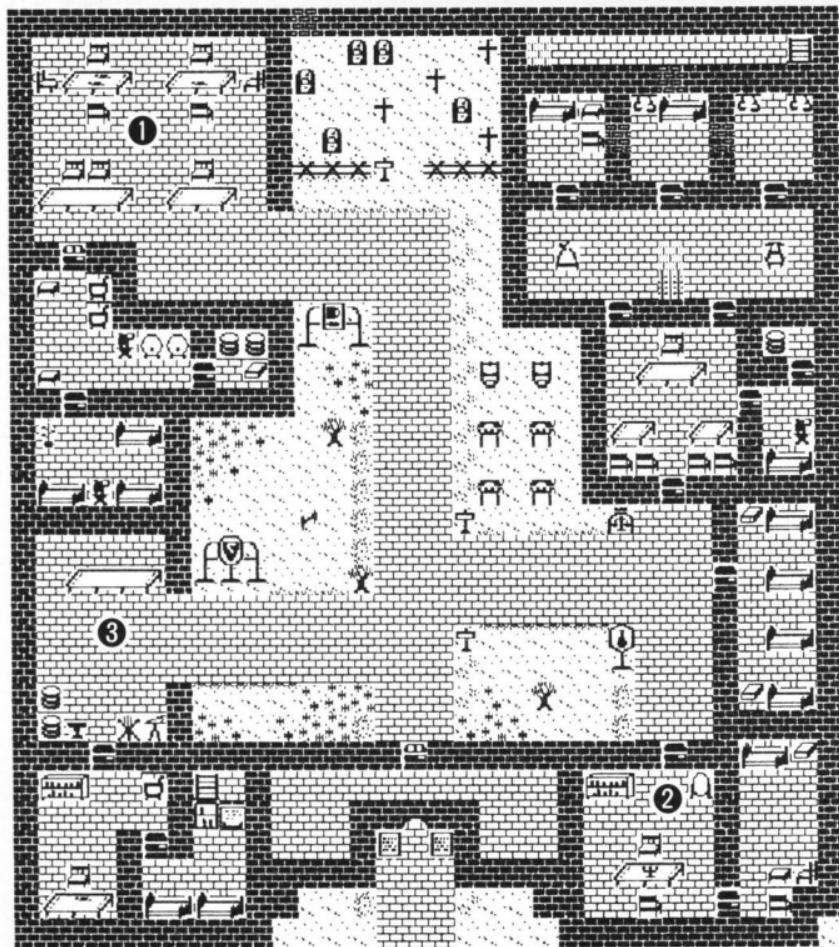
# ユ一

■位置 K' M' N' T'

ユ一地下1階



ユ一地上1階



①スロータード・ラム

②ヒーラーズ・ハープ

③正義の武器店

ユーは、ブリタニア北西の深い森のなかにある町である。昔から、正義の徳を信奉するドルイドたちが集まる町として有名である。ここにはブリタニアの最高裁判所があり、各地から罪人が裁かれに連れてこられる。

また司法関係の勉強をする者も、よくこの町を訪れる。

町の中は、さらし台やギロチンが目立つ所に置いてあり、少々怖いものがある。また死刑にされた人の墓が作られていたりして、非常に堅苦しい雰囲気で満ちている。

## ★スロータード・ラム

### メニュー

ラム	.....	1 GP (1人前)
イノシシ料理	.....	3 GP (1人前)

スロータード・ラムは、ブリタニアの中でもかなり有名なレストランである。イノシシ料理は、上等のイノシシ肉と森の幸を贅沢に使って作られた、美味しい料理である。

イノシシは1年中、森の中で狩ることができるので、この料理はいつでも楽しめる。

さらにこここのラム酒は、酒好きの人間には有名な品物である。どんな方法で作ったのか知らないが非常にアルコールの度合が高く、80%近くある。

その割に口辺りがよく、スルリと飲めてしまう。だが調子に乗って飲みすぎると、良くて宿酔い。酔った勢いで、ちょっと暴れたりしたなら、牢獄にぶち込まれるので注意しなければならない。

## ★ヒーラーズ・ハーブ

薬草価格一覧（いずれも一個の価格）	
硫黄の灰	..... 1 GP
高麗人参	..... 2 GP
にんにく	..... 2 GP
クモの糸	..... 4 GP
血の苔	..... 5 GP

ヒーラーズ・ハーブは、マダム・ペンドラが経営している薬草店である。薬草の品揃えは、普通程度の店である。

他の場所に比べて硫黄の灰と血の苔が安いので、訪れた時にストックが少ないなら、買い足しておくとよいだろう。

## ★正義の武器屋

### 商品価格一覧

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

正義の武器店は、ロナンか経営している店である。皮製品を扱っているが、鍛冶屋のチャムホートは皮製品を造ることはない。

実は布の副や皮の製品は、他の場所から仕入れている。チャムホートは、シルバー・ソードや魔法の斧を専門に造っている。

## ユー 住人一覧

### ■チャムフォート

職業：鍛冶屋 性別：男性

正義の武器屋の専属鍛冶である。さまざまに精通していて、特に正義の徳に関する知識はかなりのものである。

レジスタンスに参加していると噂されているが、証拠はなにもない。

### ■ランドン

職業：兵士 性別：男性

ブリタニア全土に散らばる、レジスタンスのリーダーである。彼に連絡を取ることができれば、ロード・ブリティッシュを助けだすための最初の目的を知ることができる。

### ■ドライデン判事

職業：判事 性別：男性

ユーにある最高裁判所の、審問長官を努めている人物。正義を守るべき立場なのだが、ブラックゾーンの圧政に力を貸している。

彼はレジスタンスやアーバターに協力しようとする人物を、片っ端から投獄している。

### ■イアナ

職業：魔法使い 性別：女性

その昔、アーバターの探究を助けた人物である。ユーの地下で、レジスタンスのために働いている。

### ■ジェレミー

職業：シェフ 性別：男性

スローター・ラムの専属シェフである。料理の腕は、ブリタニアで5本の指に入ると噂されている。牢獄に入れられた弟のために、500GPもの大金を溜めようとしている。

### ■ジェローン

職業：冒険家 性別：男性

ロード・ブリティッシュ王が、生存しているという主義を主張したために投獄されてしまった人物である。

主義を貫き通したことは正しかった信じているが、残された息子のことをたいへん心配している。

### ■フェレスバー

職業：魔法使い 性別：男性

その昔、大評議会のメンバーだった老人である。レジスタンスを助けた罪で、投獄されている。

力の言葉を知っているようだが、滅多なことでは教えてくれそうにない。

### ■マリオ

職業：？ 性別：男性

ブリタニアのどこかの町で、事業をしていたと聞いている。税金を誤魔化した罪で、死ぬまでさらし台に繋がれる判決を受けた。

### ■アレイン

職業：？ 性別：男性

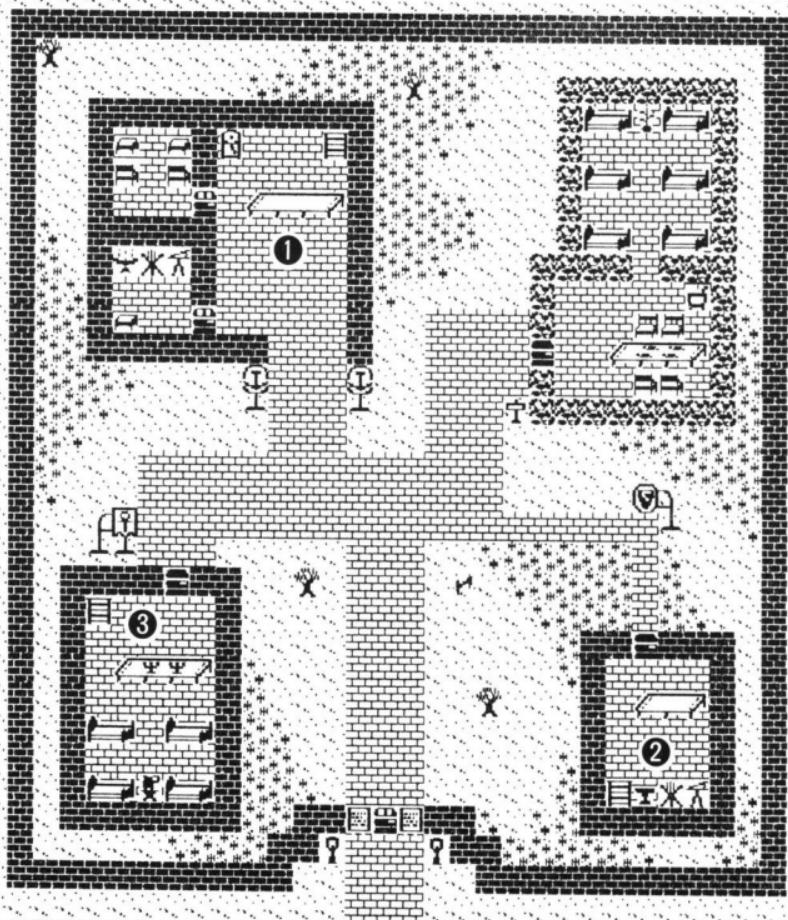
マリオの息子で、ブラックゾーンの法の第7を守れなかった罪で、さらし台に死ぬまで繋がれる判決を受けた。

罪の内容は、父親が税金を誤魔化していることを、密告しなかったことである。

# ミノック

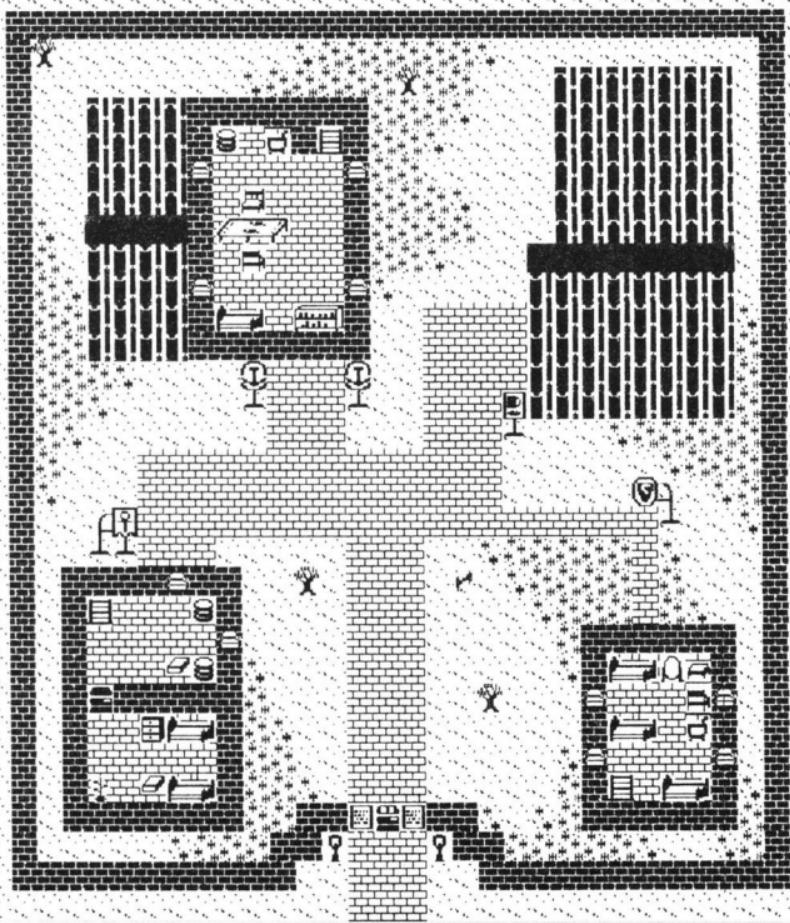
■位置 B'M'' Φ' K''

ミノック地上1階



- ①カラスの巣
- ②ダークウィッチ武器店
- ③ヒーラーズ・ミッション

ミノック地上2階



ミノックは、ブリタニアの中北部にある。すばらしい金属加工の技術と、丈夫な武具を作ることで有名である。

しかし絶望の入江に面していて、すぐにブエタニアの北部海岸に出られるため、造船技術も発達している。

この町は、献身の徳を信奉しているので、貧しい者や家を持たない者のための慈善施設が建てられている。

ただ注意する必要はある。ここはブラックゾーンの第5の法を厳しく実践しているので、衛兵に捕まると所持金の半分を寄付することになってしまうのだ。

本当に必要な寄付であるなら問題ないのだが、そのすべてがブラックゾーンの私腹を肥やすとなれば払わないほうが良いに決まっている。衛兵には、他の町の倍も注意しなければならない。

## カラスの巣

### 商品価格一覧

フリーゲート	753GP
スキップ	175GP

カラスの巣は、ブライス船長が経営している造船所である。この店主のブライス船長なる人物は、あまり評判がよくない。

店の中を見て回ればわかるが、小さい子供に重労働をさせている。しかも、むりやり年季奉公をさせていて、給料を払っていない。また船着き場では、帆などに傷をつけ新しい物を買わせるよう仕向けているらしい。

## ダークウィッチ武器店

### 商品価格一覧

鉄の兜	120GP
スマール・シールド	40GP
リング・メイル	100GP
ショート・ソード	40GP
メイス	50GP
2H ハンマー	85GP

ダークウィッチ武器店は、シェンストーンという人物が経営している。金属加工が基本産業なので、扱っている商品は鉄や鋼鉄の武器が多い。

特に、リング・メイルは、ダークウィッチ武器店だけのオリジナルである。リング・メイルの構造は簡単なものだが、造れない理由は他にある。

良質の金属が大量にないと固く大きい金属の輪を造れないため、ミノック以外ではコストが高くなってしまうからである。

この店は狭いのに、店と鍛冶場が一緒になっている。鍛冶屋が仕事をしている最中に、店に入るとうるさくて、話が通じないこともある。

この店の商品はすべて、タクタスという鍛冶屋がひとりで造っている。このタクタスという人物は、あまり評判がよくない。

彼が関心ある事柄は、人々の幸せより、自分の懐に入る金の額である。

彼は圧政に賛成していて、ブラックゾーンに近い人物を知っているので、仲間のふりをして情報を聞くのもひとつの方法である。

## 中ヒーラーズ・ミッション

### 治療料金一覧

解毒	無料
治療	無料
蘇生	200GP

ヒーラーズ・ミッションは、ミノックの南西にある建物にある。ミノックの町は、献身の徳を信奉している。

献身の徳を実践するために、ヒーラーズ・ミッションでは解毒と治療の施術に関しては無料で奉仕している。

しかし蘇生に関しては、実際に依頼する人が少ないと、依頼する人のほとんどが冒険者であるために、有料である。

この診療所では、ヒーラーのレジーナ以外に、レディ・サーラなる婦人が病人の看病を手伝っている。

## 中福祉の家

ミノックの北東にある慈善施設で、貧しい人々のためにベットと食事を用意している。福祉に使われる筈の税金が、ほとんどブラックソーンに搾取されるために設備はあまり充実していない。

資金が少ないのでベッドの数は少ないが、餓死する人がないように食料だけはいつも用意されている。

昔は大評議会に参加していたフィオナという女性が、この福祉の家を管理している。彼女は、この福祉の家で寝泊まりするボランティアである。

## ミノック 住人一覧

### ■タクタス

職業：鍛冶屋 性別：男性

ダークウィッチ武器店の、専属鍛冶屋。ブラックソーンの圧政によって、武器の売上が3倍になったことを喜んでいる。

### ■フィオナ

職業：管理人 性別：女性

福祉の家を管理している、元大評議会のメンバー。コブトを開くための、力の言葉を知っている。

### ■リュー

職業：帆の製作 性別：女性

カラスの巣で、週7日働かされているフィオナの娘。辛い時には、母親から習った歌を歌って頑張っている少女である。

### ■フェネロン

職業：帆の製作 性別：男性

カラスの巣で、年季奉公をさせられている人物。プライス船長に、反感を持っている。

### ■レディ・サーラ

職業：看護婦 性別：女性

ヒーラーズ・ミッションで、患者の世話をしている。ブラックソーンの行動は、間違っていないとの信念をもっている。

### ■デルウイン

職業：乞食 性別：男性

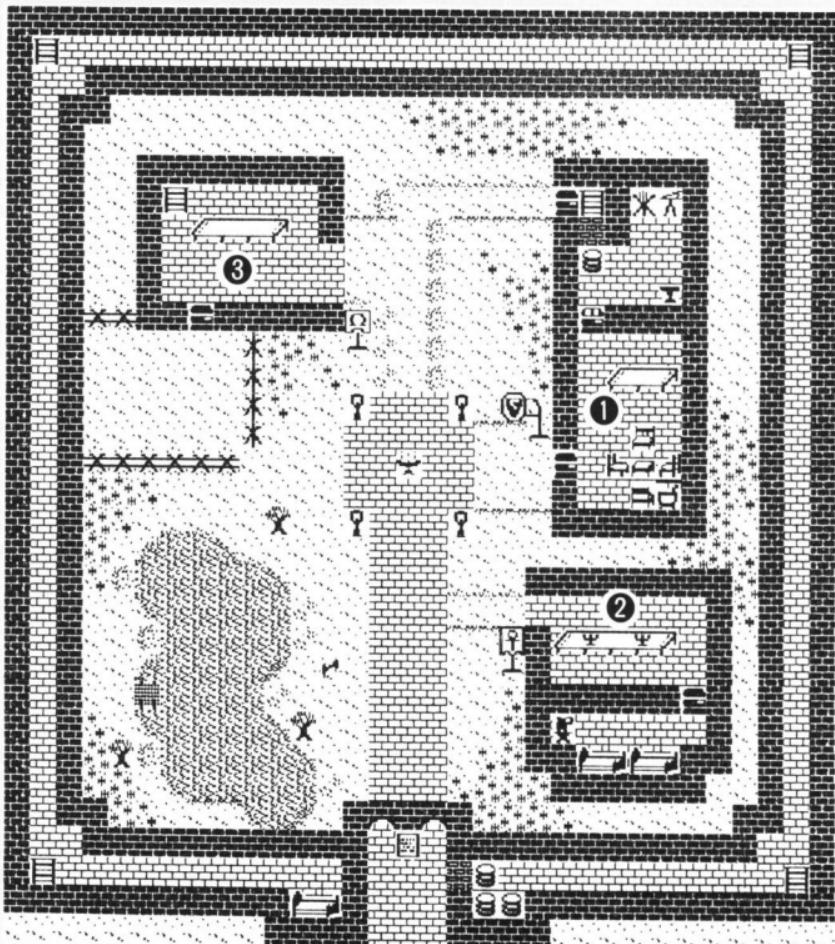
ミノックの町で、乞食をしている人物。働くより、頭を下げて金を稼いでいる。しかし仕事をしていない分、いろいろと人が見ないことを観察している。



# トリンシック

■位置 M' I" X' K"

トリンシック地上1階

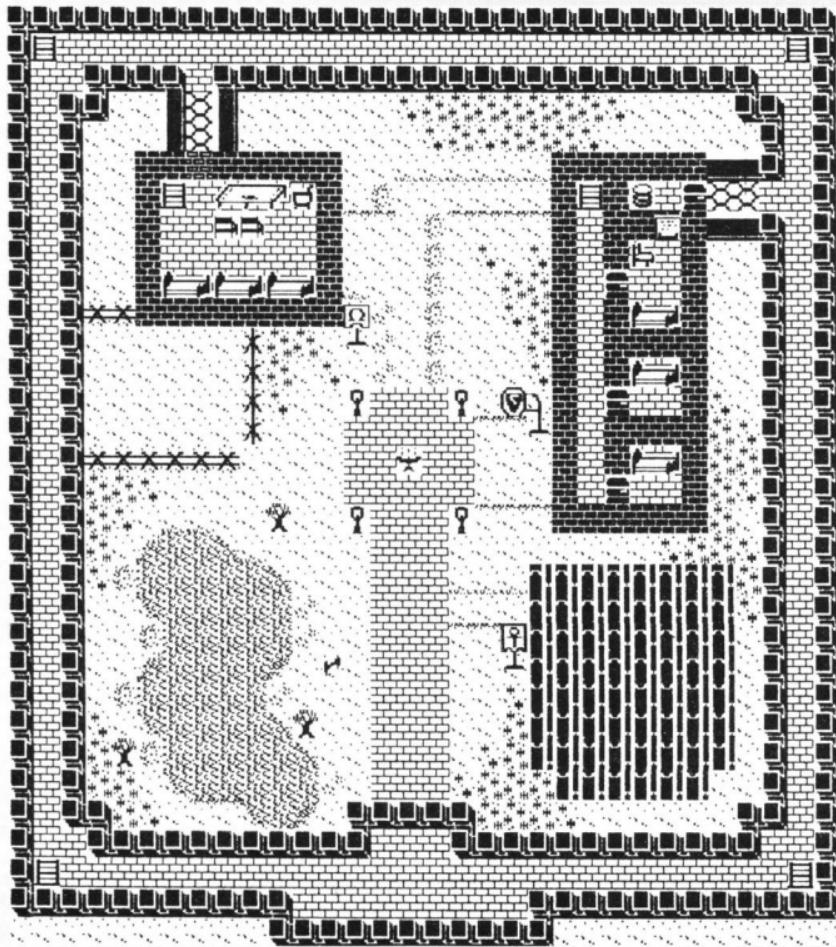


①バラディン・プロテクトリット

②ウーンズ・オブ・オナー

③ホース・アンド・ライダー

トリンシック地上2階



トリンシックは、ソーサリア大陸の西南海岸地方の草原にある都市である。ロード・ブリティッシュ城まで続く、街道の出発点でもある。

パラディンの本拠地であり、多くの勇敢な戦士が育った場所でもある。名誉の徳を重んじているパラディン達の姿が、絶えることのない町である。

トリンシックの町は、高い城壁に囲まれている。夜になると扉が閉まってしまうので、隠し扉を知らないと夜に出入りすることはできない。

町の中央には噴水があり、絶えず清浄な水を吹き上げている。噴水は、ほかの都市でも見ることははあるが、トリンシックの町の南西には大きな池がある。

池はけっこう広く、周囲は公園になっている。池のほとりには、ボートが1隻置いてあり誰でも無料で乗ることができる。

町の北西には、馬を扱っているホース・アンド・ライダがある。この馬屋の2階は、衛兵の宿舎にもなっている。

北東には、武器屋のパラディン・プロテクトリットがある。ここの2階は、店の主人と鍛冶屋の部屋になっている。

そして南東には、ウーンズ・オブ・オナーの治療所がある。ここは2階建てが多いトリンシックの建物のなかで、ただひとつだけ平屋である。

トリンシックは、交易などとは無縁なために宿屋などの設備がない。しかも居酒屋もないのに、食事もできない。ここにくる時には充分な食料を用意したほうがよい。

## ■パラディン・プロテクトリット

商品価格一覧表

2 H アックス	150GP
2 H ソード	200GP
ハルバード	250GP
鉄の兜	120GP
ラージ・シールド	70GP
スケール・メイル	150GP
プレート・メイル	700GP

パラディン・プロテクトリットは、ブリタニア各地の武器屋の中でも、かなりハードな武器を専門に扱っている。しかしけりの本拠地にある武器屋と考えれば、ごく普通の品揃えといえないこともない。

こここの店では、他の場所から品物を購入するのではなく、店の裏の鍛冶場でウールフという腕の良い職人が作っている。

ウールフは、重く丈夫な武器や鎧を非常にうまく作る。2 H アックスと 2 H ソードは、彼にしか作ることができず、ここでしか買うことのできない。

最近、彼の元気がないのは、息子のジミーがウーンズ・オブ・オナーに入院しているためだという。しかし哀しみは、けっして彼の腕を鈍らせてはいない。

店の主人のポール、正直な人物で正当な価格で武器を売っている。だが武器を完全に使いこなせない未熟者には、腕の差を価格でカバーさせる(つまり未熟者の場合には値段を高くいって、彼らの腕が上がるまで我慢させることだ)

## ウーンズ・オブ・オナー

### 治療料金一覧

ヒーリング	40GP
毒の治療	25GP
蘇生	215GP

ウーンズ・オブ・オナーは、その名の通り名譽の負傷を負った者が、治療を受けにくる所である。

ウーンズ・オブ・オナーは規模だけを見る  
と、ベッドの数はふたつしかなく、建物も狭い平屋である。

これでは勇敢なバラディンが、毎月何人も  
負傷するはずの町にしては施設が小さい。は  
たしてこれで、ちゃんと治療してもらえるの  
だろうかと思ってしまう。

しかし治療所が小さくベッドも少ない理由  
は、説明されればもっとともと思える。この診  
療所のヒーラーであるレイラは、すばらしい  
治療の腕を持っていてるので、切り傷や毒など  
の病なら瞬時に癒してしまう。

入院が必要なのは、治療の難しい病気だけ  
である。現在ベッドは満員で、入院はできな  
いらしい。

患者のひとりは、夢遊病で昼間はずっと寝  
ている。そして夜になると、町をウロウロと  
歩き回るらしい。

噂によるとその人物は、かつて大評議会で  
働いていた魔法使いシンダーであるという。  
ロード・ブリティッシュの失踪、ブラックゾ  
ーンの圧政などの度重なるストレスが、彼を  
こんな病気にさせたという人もいる。

## ホース・アンド・ライダー

### 商品価格

馬	100GP
---	-------

ホース・アンド・ライダーは長年、バラディンの乗馬を育ててきた歴史のある、由緒正しい馬屋である。

主人のヘッターは、馬を育てることなら文  
句なくブリタニアの5本の指に入ると言われ  
ている名人である。

噂によると、この2階のどこかに城壁に通  
じる隠し扉があるという。城壁に登ろうと思  
うなら、ここを調べてみるのが良いだろう。

## トリンシック 住人一覧

### ■ウールフ

職業：鍛冶屋 性別：男性

バラディン・プロテクトリットの専属鍛冶  
屋で、ジミーの父親である。

### ■シンダー

職業：魔法使い 性別：男性

夢遊病に苦しむ、元大評議会のメンバー。

### ■ジミー

職業：？ 性別：男性

病気療養中のウールフの息子。公園の池の  
辺で、船のことを考えるのが趣味だという。

### ■グルマン

職業：戦士 性別：男性

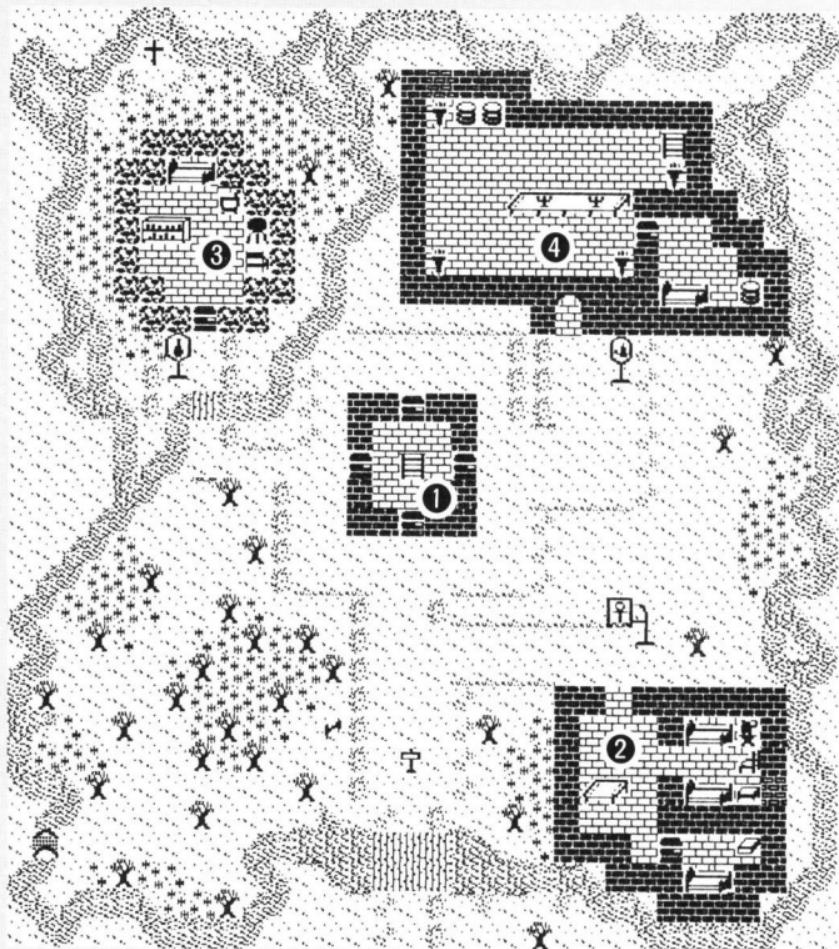
城壁の上で、合図を待っている騎士。名譽  
のマントラを知っているという噂である。



# スカラ・ブレイ

■位置 1' ト" B' X"

スカラ・ブレイ地上1階



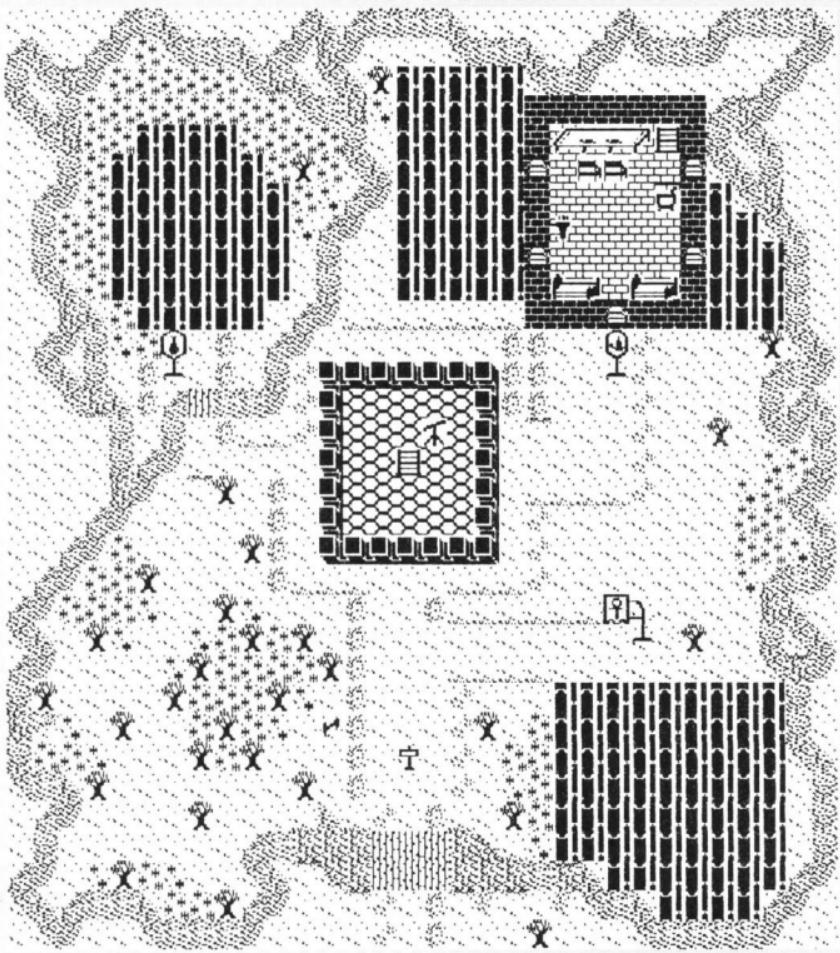
①王政者の塔

②スピリット治療院

③アルケミスト

④ハウントイング・イン

スカラ・ブレイ地上2階



スカラ・ブレイは、スピリットウッドの西の海上にある3つの島の中で、一番南の島にある。

崇高さの徳を信奉する、レンジャーたちの本拠地である。深い森が町の中にあり、静かで落ち着いた環境である。

## 中圧政者の塔

町の中央にある塔は、四方の扉すべてが魔法の錠で閉じられている。中に誰が住んでいるのか知っている者がいない、不思議な建物である。

これは体制側のリーダー的人物である、魔法使いのドライテが住んでいる塔である。ブラックゾーンの命令で、強制労働によって建てられた忌まわしい塔なのだ。

ドライテはここで星を観察して、シャドーロードが行なう略奪の手助けをしている。

また、各所にいる体制側の手下からの情報を判断して、レジスタンスや圧政に必要な知識を持っている者を捕らえようとしている。この塔の中に入るのは、骸骨の鍵があつても難しい。なぜなら塔の1階に、ドライテはこうもりを飼っていて、不用意に扉を開ける者を攻撃させるからである。

もし中にいるドライテから、体制側の情報を得ようと思うなら体制側の合い言葉を知っている必要がある。

だが彼は用心深く、レジスタンスに参加している人物の名前と引き換えでなければ、情報を洩らすようなことはないだろう。

## 中スピリット治療院

### 治療費用一覧

解毒	30GP
治療	45GP
蘇生	215GP

静かなスカラ・ブレイの、南東にある治療院である。とても小さな建物で、ベッドの数も少ない。

こここのヒーラーのテンプショーターは、シャドーロードから受けた傷も完治させることができると言われている。

ベットの数が少ないので、本当の重病人だけしか入院させないためである。いまはシャドーロードの電撃を受けた人物が、入院しているだけである。

## 中アルケミスト

### 薬草価格一覧（いずれも一個の値段）

硫黄の灰	1 GP
高麗人參	2 GP
血の苔	5 GP
黒真珠	3 GP

アルケミストは、町の北西にある川に囲まれた場所にある。簡単な橋があるが、夜の間は取られてしまうので夜に訪れるることはできない。

店主のトーマは、その昔は冒険者として旅をしていたという。年を取ってからは、ここに店を開いて、いつも最良の状態の秘薬を用

意している。特に、黒真珠はブリタニアの何処よりも安く買える。

この店の裏には、バードの墓がある。墓には、THE TALE END OF A BARD (バードの物語、ここに終わる) と書かれている。

これはトーマの友人の墓で、一緒に旅を続けていたがスカラ・ブレイで寿命が尽きて死んでしまったのである。

それ以来、彼は友人の墓を守りながら、ここで店を経営している。

## 中ハウンティング・イン

スカラ・ブレイの北東にある、大きな宿屋である。落ち着いた感じの作りで、意外と広い建物である。

2階建になっていて、1階がロビーと客室になっている。2階は、宿屋の主人であるロギの部屋になっている。昼になると、ヒーラーのテンプショーンなどが食事に入る。

主人のロギは、ひとりでこの宿屋を経営している。彼は働き者で、この広い宿屋を清潔に保っている。

客室は、ダブルベットが置いてあるだけの殺風景な部屋である。一晩泊まるためには、ひとり3GP程度の料金ですむ。

1月部屋を貸し切るには、後払い26GPの料金が必要になる。3部屋まで部屋を貸し切れる。しかし3部屋とも貸し切ってしまうと、次に訪れた時に自分たちのパーティーが泊まれなくなってしまう。

この宿屋は門限があり、夜になると鉄扉を閉めてしまうので、泊まりたいのなら早めにチェックインする必要がある。

## スカラ・ブレイ 住人一覧

### ■フロード

職業：子供 性別：男性

ユーの牢獄に捕らえられている、グレイマーチの息子。圧政に加担する者たちから逃げて、スカラ・ブレイの森に隠れている。

### ■ドライテ

職業：魔法使い 性別：男性

4つの扉を魔法で封印した、不気味な塔に住んでいる圧政の支持者。ここで大評議会のメンバーを、残らず捕らえるための計画を立てている。

### ■キンダー

職業：吟遊詩人 性別：男性

町を乗っ取ろうとしたシャドーロードに、抵抗した勇気ある吟遊詩人。

その時、シャドーロードの姫妻に撃たれたために、重症を負っている。傷が完全に回復していないので、意識が戻るのは1日にはほんの1時間である。

崇高さのマントラを知るために、ブラックゾーンから追われている。

### ■ソール

職業？ 性別：男性

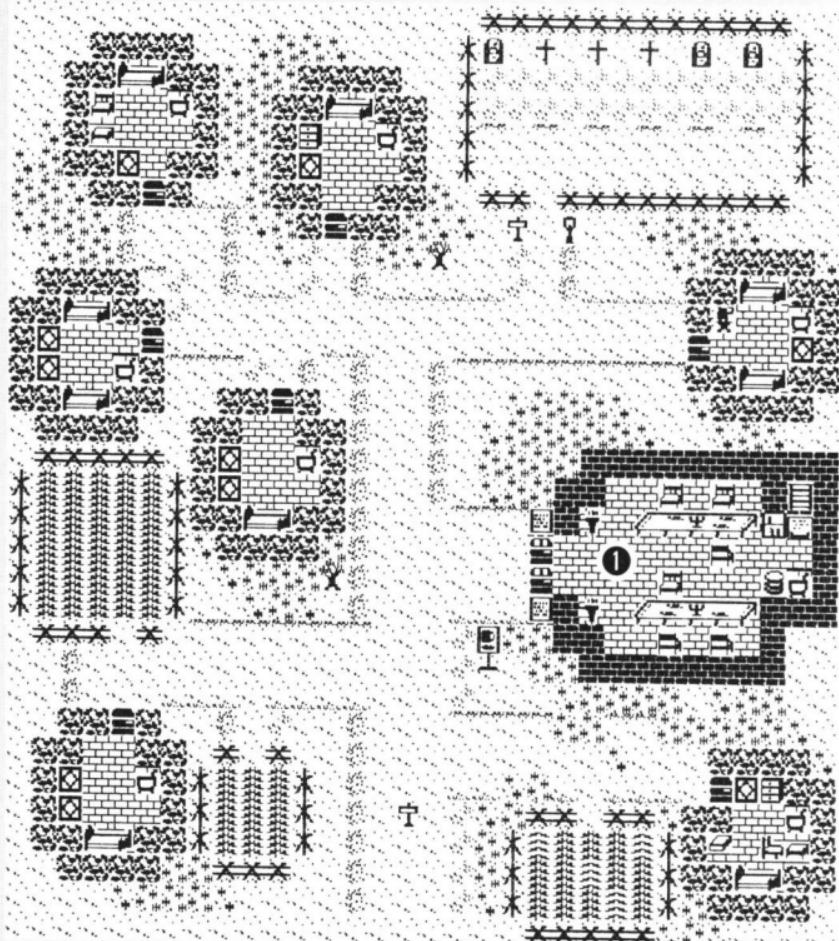
キンダーの友人で、傷ついた彼をスカラ・ブレイのスピリット治療院に連れてきた。

彼が回復するまで毎日、治療院に見舞いに来っている友達思いの人物である。

ブリタニア各地を旅していて、魔法の秘薬について詳しい知識を持っている。

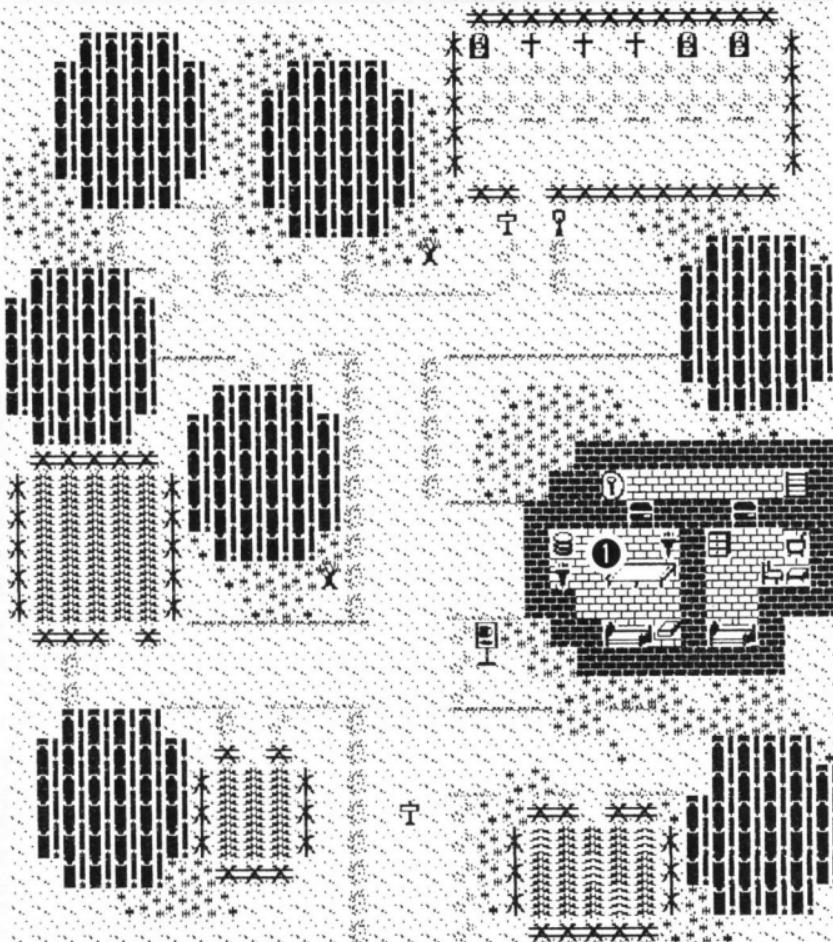
# ニュー・マジンシア

ニュー・マジンシア地上1階



①ハンブル・パリット

ニュー・マジンシア地上2階



①ザ・デン

バカニアーズ・デンからさらに東に位置する小さな島には、マジンシアという町が存在した。グレート・シーの真ん中という地理的条件が手伝って、交易によって富み栄えた。しかし住民が謙遜する心を忘れ、傲慢な心を持ったために悪魔を呼び出してしまい、マジンシアは滅んでしまった。

後には町の廃墟が残り、住人は成仏できず死靈となって町を彷徨っていた。傲慢な心の罪として長い時間、苦しんでいたのだ。

アバターが探究を成功させた時に、死靈となっていた住民は過酷な運命から解き放されたのだ。

死靈が消え去って残された廃墟に、再び町を再建しようとする人々がブリタニア大陸から移住してきた。

そうして新しく造られた町が、ニュー・マジンシアである。規模は小さいが、奇麗で素敵な町が再建されている。

産業は農業以外ではなく、訪れる人もまだ少ない。だがこの作物はとても良質で、ブリタニア各地に輸出されている。

町には住人の家と畠、そして居酒屋が1軒あるだけである。家のほとんどは平屋で、居酒屋の建物だけは2階がある。

居酒屋には時計があるのが普通だが、ここのはんブル・パリットには、まだ時計が置かれていない。

そして町の北東には、マジンシアの住人のために立派な墓地が造られている。ニュー・マジンシアの人々は、まず死者のために墓を造ったのだ。

死靈として彷徨っていた人々も今は平和を取り戻し、墓の下で静かに眠っている。

## +ハンブル・パリット

ニュー・マジンシアにある、たった一つの店である。娯楽もなく、辛い労働の多いニュー・マジンシアの住民が、憩いの場としている。やはりどのような場所でも、最低1軒は居酒屋がなければならない。

田舎の居酒屋だから、貧弱なメニューしかた無いと思うのは間違いでいる。たしかに特製のロースト・マトンや、いのしし料理はない。しかしここは広いブリタニアのなかで、ただ1ヵ所のスタウトが飲める店なのだ。

ブリタニアにはエールを出す所は多いが、スタウトを出すのはハンブル・パリットだけである。

スタウトは、エールよりもアルコールが2パーセントほど強い黒ビールである。濃色で甘味があるが、エールよりもホップの苦味が強く、麦芽香も強い。

エールを飲みなれた舌では、少々変な味と思えるかもしれない。だがスタウトはエールよりも滋養に富み、疲れた身体を休めるには持ってこいの酒である。

残念なのはこの店に、スタウトの肴になるような肉料理がないことである。中には新鮮なフルーツを肴にするのも変化があってよいという人もいる。ニー・マジンシアを訪れたなら、ぜひ一杯飲んで見ることを進める。

ハンブル・パリット メニュー
スタウト ..... 1GP (一人前)
フルーツ ..... 2GP (一人前)
旅の食料 ..... 30GP (25食分)

居酒屋のハンブル・パリットだけは、ニュー・マジンシアの建物の中で2階がある。だがハンブル・パリットの店を見渡しても、2階に昇る階段は見つからない。

2階に昇る階段は、厨房の暖炉の奥に隠されている。暖炉は普段から火を絶やさないのと、階段に行くには少々の火傷を覚悟しなければならない。

ハンブル・パリットの2階には、ふたつの部屋がある。ひとつは、ブラックゾーンの追跡を逃れて隠れていた大評議会のメンバー、ハサッドがいた部屋である。

それでもうひとつが、ギルドの品物を扱う店ザ・テンである。なぜこんな旅人の少ない場所に、遅くギルドが店を構えたのかは謎である。

一説によれば店主のプラウナムが、静かな町に住みたくなって勝手に移ってきたという噂がある。

しかし儲けにうるさいことで有名なギルドが、個人の理由でこんな辺鄙な場所に店を開かせるわけがない。

どうやら真相は、交易が始まればニュー・マジンシアが栄えると考えて、町が栄える前に良い場所に店を開いただけであろう。

だが現在では訪れる客も少ないせいか、商品の値段は高い。ここで買うよりは、他の場所のギルドで買うほうが遙かに安い。

### ザ・テン 商品価格一覧

鍵	30GP
魔法の球	255GP
たいまつ	12GP

## ニュー・マジンシア住民一覧

### ■シリタ

職業：墓守り 性別：女性  
旧マジンシアの住人の墓を守っている。

### ■ウォートン

職業：農民 性別：男性  
隠遁生活をしている賢い老人。謙遜のマントラを知っている。

### ■カイコ

職業：農民 性別：女性  
共同農場で働いている。大評議会のメンバーだった、ハサッドの行方を知っている。

### ■ヤスダ

職業：農民 性別：男性  
この町の再建に、もっとも努力した人物。

### ■テツオ

職業：農民 性別：男性  
ニュー・マジンシアの住人の中で、数少ない若者。共同農場で働いている。

### ■トモ力

職業：農民 性別：男性  
共同農場で働いている。

### ■フミコ

職業：農民 性別：女性  
共同農場で働いている。

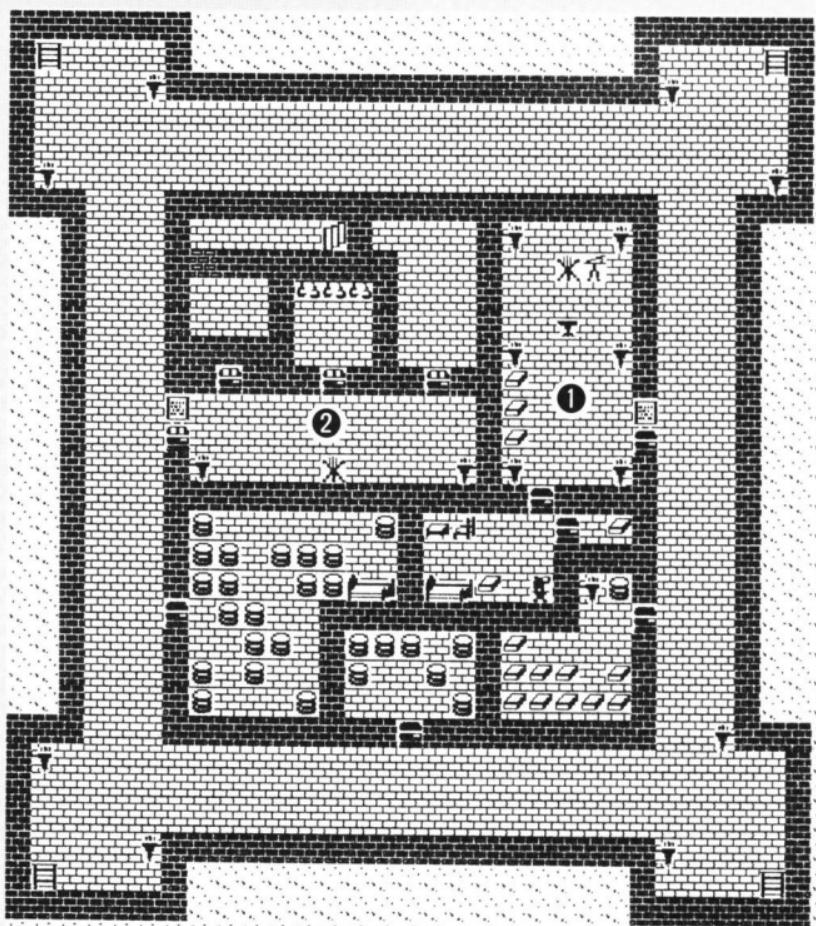
### ■カテリーナ

職業：戦士 性別：女性  
ハンブル・パリットで働いている。アーバターの探究を手助けした。



# ロード・ブリティッシュ城

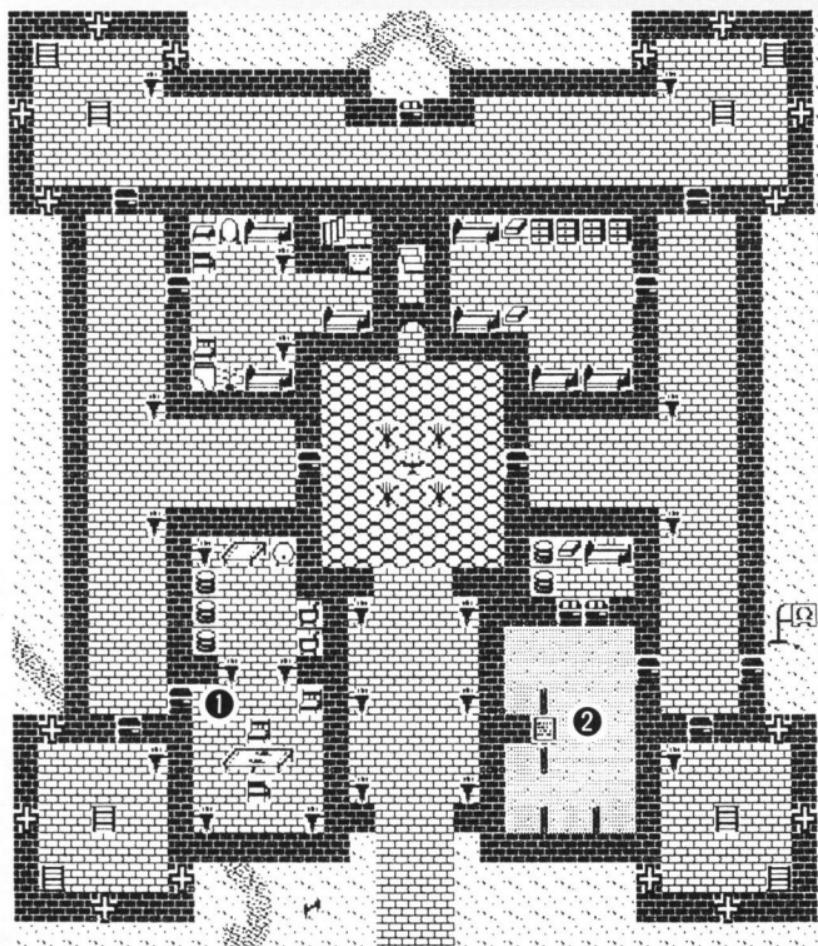
ロード・ブリティッシュ城地下1階



①ノーススター武器店

②牢屋

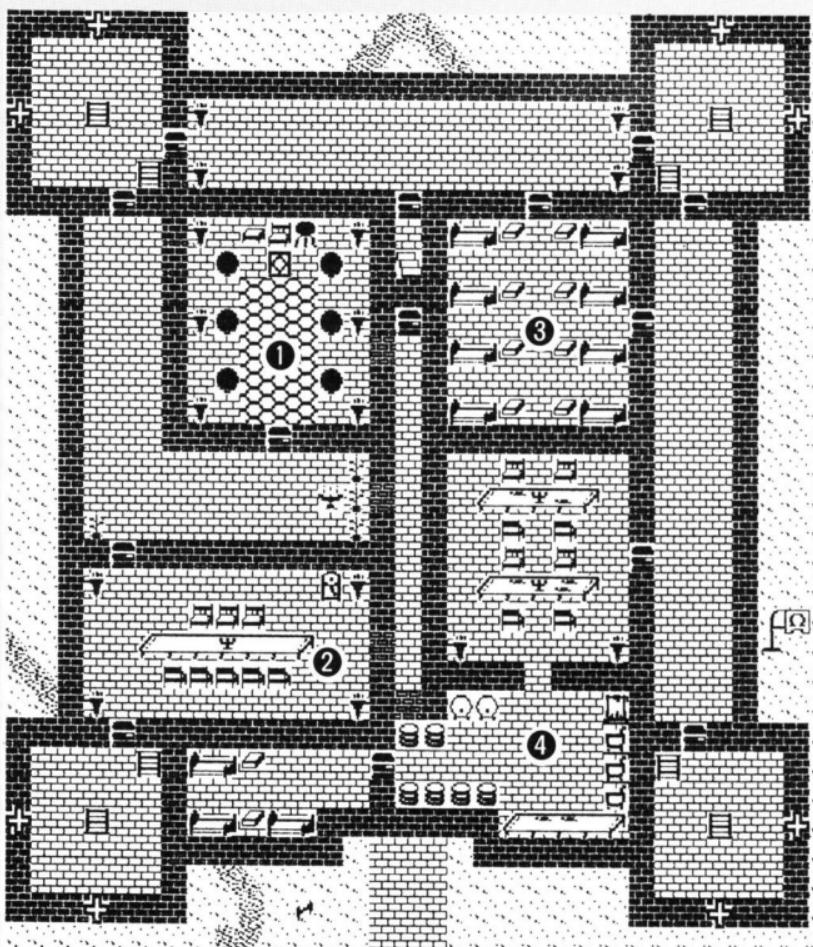
ロード・ブリティッシュ城地上1階



①食堂

②厩

ロード・ブリティッシュ城地上2階



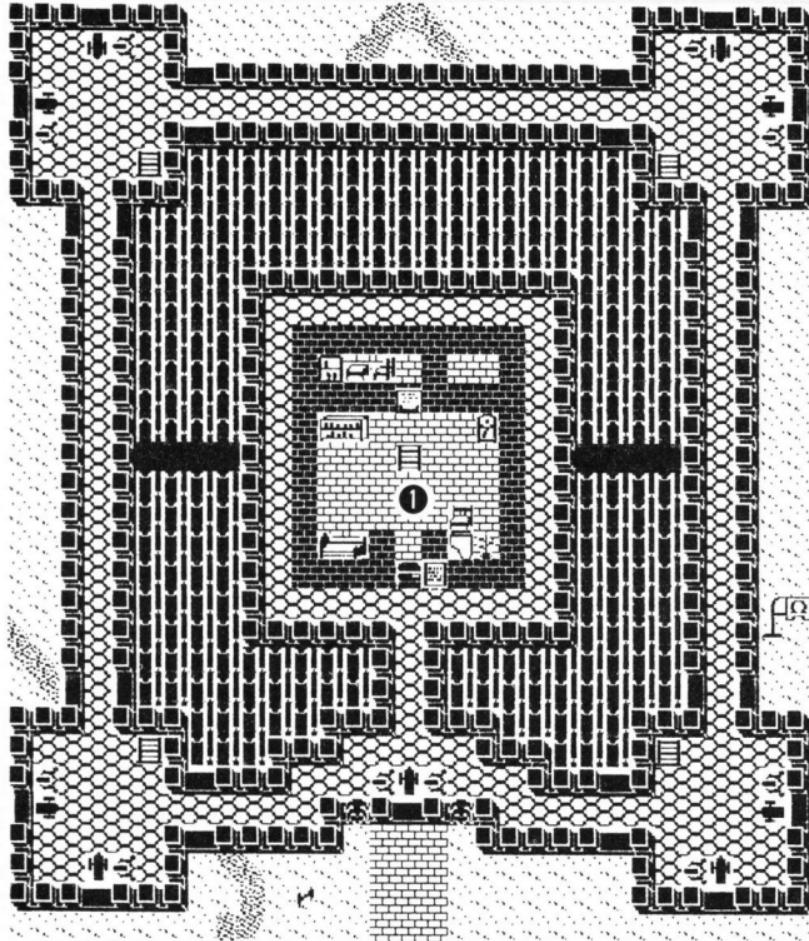
①謁見室

②会議室

③衛兵の宿舎

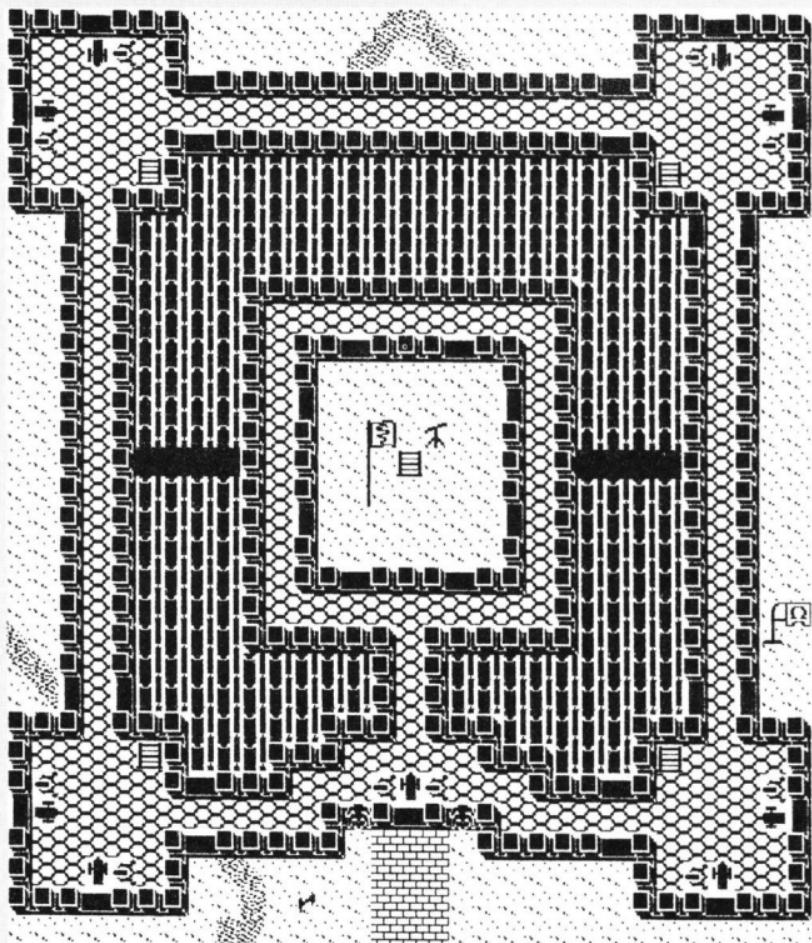
④食堂

## ロード・ブリティッシュ城地上3階



①ロード・ブリティッシュの部屋

ロード・ブリティッシュ城地上4階



ブリタニア城は、アバターの探究が終わってから大々的に改造がほどこされて、地下1階、地上4階の巨大な城になっている。

残念なことは、主であるロード・ブリティッシュが現在、行方不明になっていることである。

地下世界に探索にいき、そのまま消息不明となっている。ある者は生きているといい、ある者は亡くなってしまったと噂している。

しかし城は、いつか帰ってくる王を静かに何も言わず待っている。

## 中地上1階

1階は、ロビーになっていて噴水などが作られている。食堂や厩などの、必要不可欠な施設がある。

1階の食堂は、地下の倉庫などから直接材料を持ってこれる場所にある。これはロード・ブリティッシュの食事を作っていたためである。

こここのシェフのステファンは、ブリタニアのすべての料理を作れると噂されるほどの料理の達人である。

彼はロード・ブリティッシュのために、長年料理を作ってきた誇りを持っていて、王の不在を嘆いている。

厩には、他では見ることのできないパロリアン種の軍馬が飼育されている。それ以外にも山岳馬、農耕馬などすべての馬の種類が揃っている。

この厩は、トレアンナという女性がひとりで全部の馬の面倒を見ている。

## 中地上2階

城の2階には、ロード・ブリティッシュの謁見室と衛兵の宿舎がある。それ以外には衛兵と一般客用の食堂と、会議や宴会に使われる大きな部屋がひとつある。

謁見室は、中央の北西部分にある。ここには城の2階を見通すことのできる水晶球が置いてある。

王は不在だが、いつでも使えるように、きれいに掃除されて、6本のたいまつが灯されている。

衛兵の宿舎は、ほとんどベットが置いてあるだけの部屋である。謁見室の反対の東側にあり、いつでも2~3人の衛兵が寝ている。昼間に眠い時などは、衛兵のベッドで寝てしまうこともできる。しかしそのベッドの衛兵が帰ってきた時には、放り出されることを覚悟しておかなければならない。

衛兵の宿舎の南側にある食堂は、食事になると衛兵で一杯になる。たくさんの衛兵の食事を、老婆とその孫娘がふたりだけで用意している。

こここのシェフのマーガレット老婦人は、厳しい旅をしてきた客のためにいつでも暖かいスープを用意している。

南西にある大きな机を置いてある部屋は、今はまったく使われていない。

ロード・ブリティッシュが城にいた時には会議に使われたり、親しい友人が訪れたりした時には宴会が行われたりした。

しかし今は、ただ振り子時計が虚しく時間を刻んでいるだけである。

## 中地上3階

3階は、城を守るために大砲が四方に設置されていて、中央にはロード・ブリティッシュの部屋がある。

城の城壁を歩くことはできるが、ロード・ブリティッシュの部屋の前には、衛兵のスチルウェルトが立ち塞がっている。

彼が見張っている間は、ロード・ブリティッシュの部屋に近づくことは不可能である。ロード・ブリティッシュの部屋は、魔法の錠で閉じられている。呪文か骸骨の鍵を用意していないと、入ることはできない。もっとも、大砲を引いていってドアを破壊するという荒技もあるにはある。

部屋の中は中央に4階の観測場に登れる階段があり、西側にベットと本棚、東側にハシープコードや大きな時計が置かれている。

一見して殺風景な部屋だが、暖炉の奥には隠し部屋がある。ここはロード・ブリティッシュが、ほんとうにくつろげる場所であったようだ。小さな棚と机、そして椅子が一つだけ置かれている。ここで王は、自分の趣味や日記などをつけていたらしい。ハシープコードは、ロード・ブリティッシュ自らストーンズを演奏していたらしい。伝説によれば聖者や王が、それに相応しい楽器で曲を弾くなら魔法に近いことが起こるといわれている。

## 中地上4階

4階は、ロード・ブリティッシュの部屋の屋上になっている。ブリタニアのサーベントの立派な旗が翻っている。また星を観察するための望遠鏡も、設置されている。

## 中地下1階

ロード・ブリティッシュ城の地下は、牢屋と倉庫になっている。不思議なのは、何故こんな場所で開店しているのか理解できない、ノース・スター武器店もある。

牢屋は、魔法の錠がかかっているので普通の方法では開けることはできない。

## ノース・スター武器店

### 商品価格一覧

鎖ぎきん	.....	50GP
マジック・シールド	.....	2000GP
チェーン・メイル	.....	300GP
プレート・メイル	.....	700GP
ロング・ソード	.....	70GP
シルバー・ソード	.....	250GP
防御の指輪	.....	500GP

ノース・スター武器店は、ロード・ブリティッシュ城の地下という変わった場所に店を開いている。

城の地下は、倉庫や牢屋などがあり、日も当たらないのでジメジメしている。店を出すには、余り良い立地条件とはいえない。

たしかにロード・ブリティッシュ城には、地下の他には店を開けるような余裕はない。店主のマックスは、ひとりで品物を作って店番までしている。

扱っている商品は、高級な物を多く揃えている。特に防御の指輪やマジックシールドなどは、この店でしか買うことができない。

## ロード・ブリティッシュ城 住民一覧

### ■アリスト

職業：吟遊詩人 性別：男性

ロード・ブリティッシュ城の1階にあるキッチンで、歌っている吟遊詩人。ロード・ブリティッシュの帰還を、心から望んでいる。

### ■ステファン

職業：シェフ 性別：男性

ロード・ブリティッシュ城の1階にあるキッチンのシェフ。ロード・ブリティッシュが行方不明になってから宴会会が開かれず、腕を奮う機会がないのを残念に思っている。

### ■トレアンナ

職業：厩の管理 性別：女性

ロード・ブリティッシュ城の厩を、一人で管理している女性。馬についての知識は、この城の中でかなう者はいない。

純粋なバロリア種の馬を、飼育していることに誇りを持っている。

### ■マーガレット

職業：食堂賄い 性別：女性

ロード・ブリティッシュ城の2階にある食堂で、賄いをしている老婆。

最近は、食堂に衛兵以外の客がこないことを残念に思っている。孫娘と2人で、数多い衛兵の食事を用意している。

### ■デシリー

職業：食堂手伝い 性別：女性

マーガレットの孫娘で、食堂の手伝いをしている。貪欲な衛兵にはうんざりしているけれど、もっとひどい、はらべこのロード・スチュアートと比べて我慢している。

### ■ドラッジワース

職業：戦士 性別：男性

ロード・ブリティッシュ城の、地下牢に捕らえられている。殺人の容疑で、拘留されているらしい。

扉越しに話したことのある人物によれば、本人はチャックルスの陰謀によって閉じ込められているといっている。

### ■サデュー

職業：庭師 性別：男性

ロード・ブリティッシュ城の、地下に住んでいる庭師。昼間寝ていることが多く、謎が多い人物。

レジスタンスの情報によれば、圧政に加担する者らしい。ブラックソーン自ら命令を受けて、ロード・ブリティッシュの大切にしていた何かを探しているそうだ。

### ■スチルウェルト

職業：衛兵 性別：男性

ロード・ブリティッシュの部屋の前を、守っている衛兵。どんな人物も、ロード・ブリティッシュの部屋に通さないように見張っている。

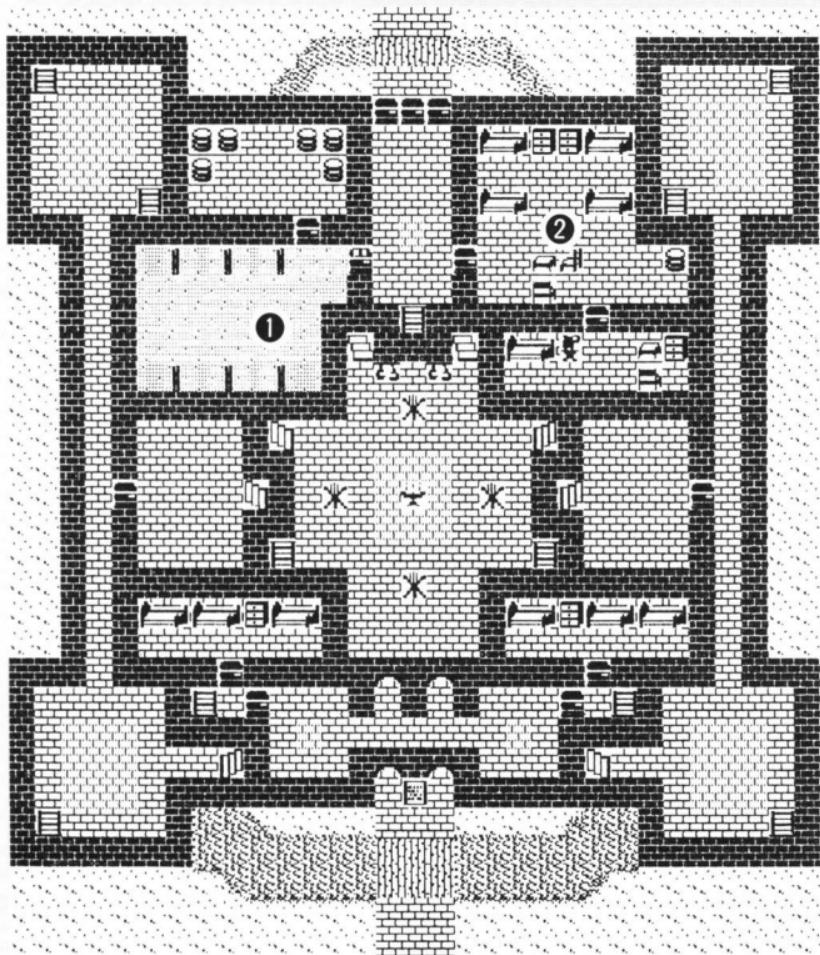
### ■チャックルス

職業：道化師 性別：男性

ロード・ブリティッシュ城の道化師。以前はよい人物であったが、今ではブラックソーンの圧政に加担しているという。

いつも城の玄関で、城にくる人々を歓迎している。しかし実際には、ブラックソーンに敵対する人物を見張っているのだともいう。

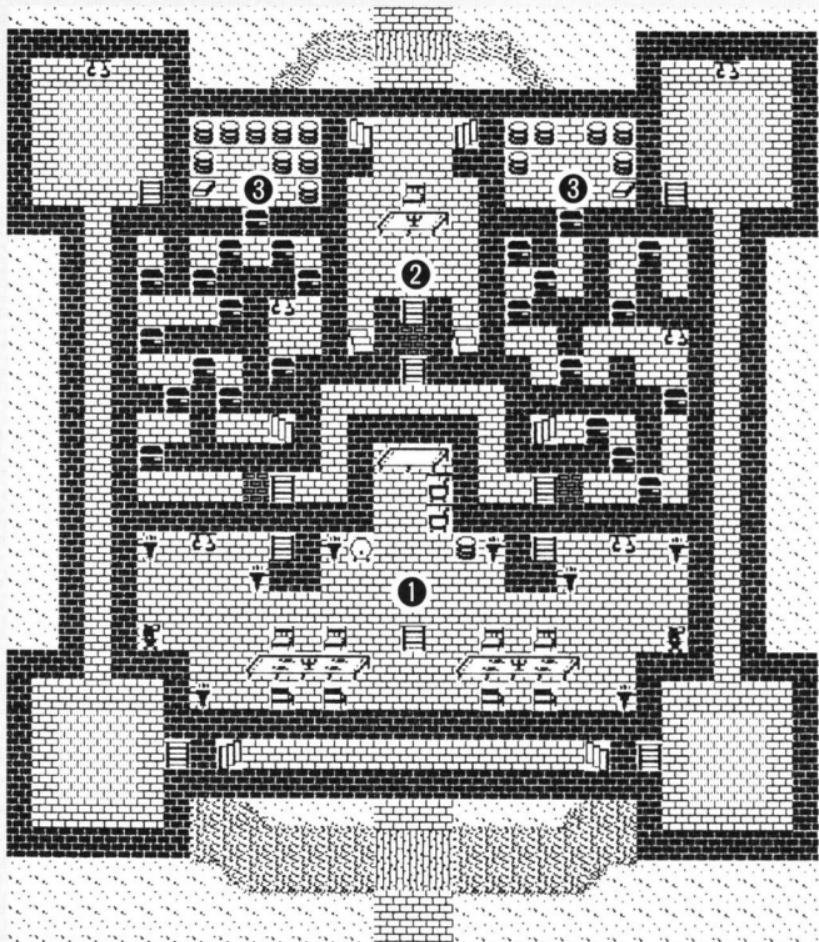
## ブラックゾーン城地上1階



①厩

②使用人の部屋

## ブラックゾーン城地上2階

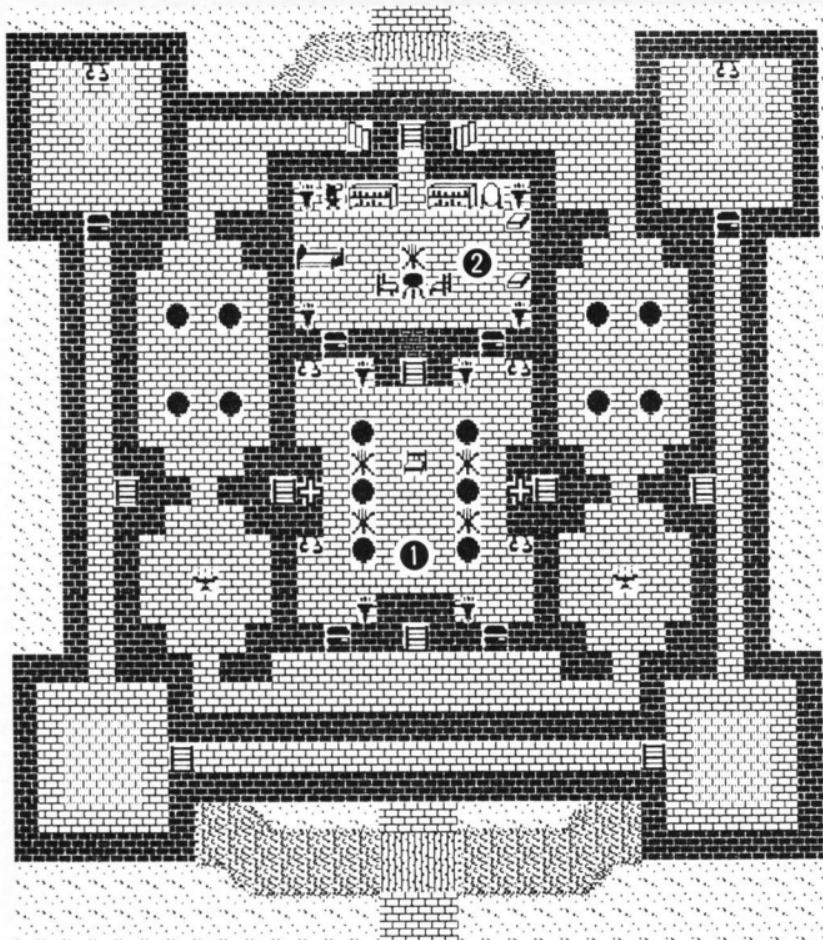


①食堂

②老魔法使いの部屋

③倉庫

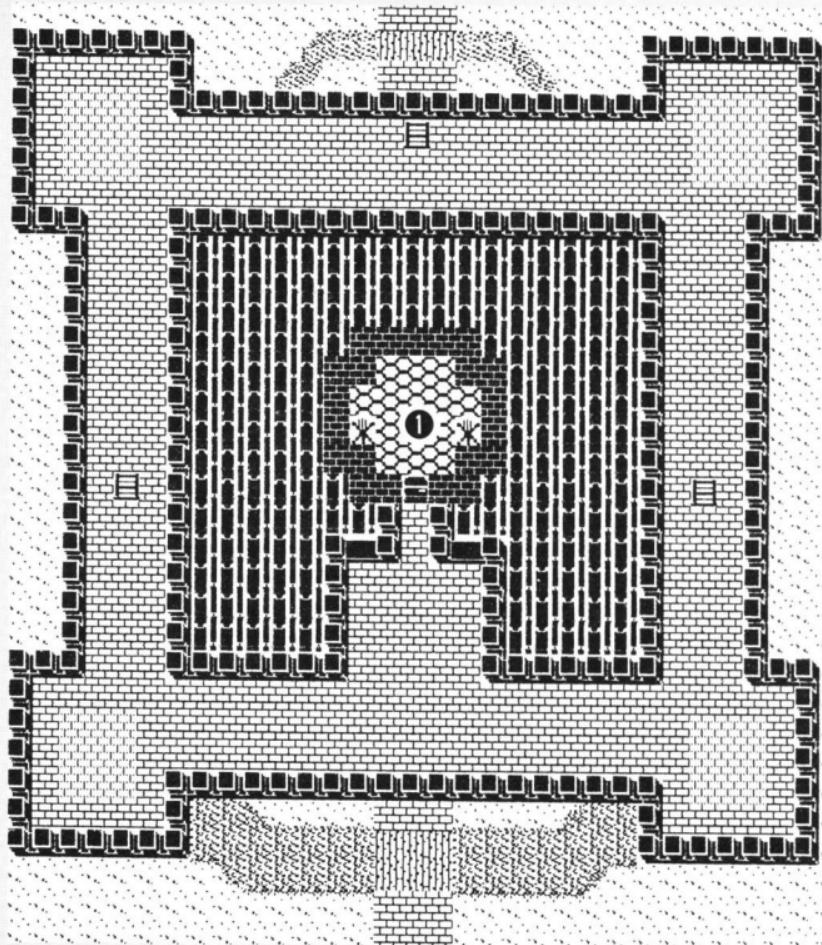
### ブラックゾーン城地上3階



①謁見室

②ブラックゾーンの部屋

## ブラックゾーン城地上4階



①王冠の部屋

究極の知恵の写本の神殿があるスタジアンアビスの西に、熔岩の噴出によって生まれた島がある。その島に不気味にそびえ建っているのが、ブラックソーン城である。

ブラックソーン城は、地上4階、地下1階の巨大な城である。ブラックソーンは、ロード・ブリティッシュ城に負けない城にするために、人々から搾取した金と強制労働によって作らせた。

この城の中には様々な仕掛けが施されていて、安全に歩けるのはブラックソーンに忠誠を誓った者だけである。

## 中地上1階

ブラックソーン城は南に表門があり、北に裏門がある。表門は二重になっていて、厳重な警戒をしていることがわかる。

いつも大勢の衛兵が絶えず巡回しているので、侵入するなら食事時を狙うのが一番安全で確実な方法である。

裏門から入るつもりなら、城壁沿いに東に歩いていけば良い。しかし残念なことに裏門にも衛兵は、歩哨に立っているので油断してはいけない。

門の間の通路は、左右とも地下に降りる階段につながっている。しかしここは、衛兵の宿舎にいく通路ともなっている。

もっとも衛兵が頻繁に行き来する通路なので、なるべくなら避けたほうがよい。

裏門のほうには、厩と使用人のための部屋がある。使用人の部屋はともかく、こんな平地のすくない島で馬にのる必要などない。

しかしブラックソーンは、厩がロード・ブ

リティッシュ城にあるので自尊心を満足させるためだけに、ブラックソーン城にも厩を作ったのである。

使用人の部屋も、狭い場所にベットとドレッサーがあるだけの粗末な部屋である。部屋というよりは、ただ寝るための場所というのが正しいのかもしれない。

## 中地上2階

ブラックソーン城の2階は、非常に複雑に区切られていて、簡単には行き来することができない。

2階の南側には食堂がありブラックソーン以外の者は、皆ここに食事にくる。用意されている食事は貧素なもので、人が食べる食事としては最低のものである。

しかもここの中は、とんでもない材料で料理を作っているという噂だ。よほど空腹でない限り、ここでは食事をしないほうがよいだろう。

2階の北側には、老魔法使いがいる小さな部屋がある。3階から降りるか、裏門から入ってくれば簡単にいくことができる。

ここに座っているウェブロックは、城の住人の行動に詳しく、さまざまな助言を与えてくれるだろう。

2階にある2ヶ所の倉庫には、簡単に入ることができない。なぜなら倉庫までの間を7つの扉が遮っていて、その扉のすべてが魔法で閉じられているのだ。

だがこの倉庫の中のトランクには、恐ろしい武器が隠されているという者もいる。だが噂は信憑性にかけるものなので、無駄な苦労をするだけかもしれない。

## 中地上3階

この階には、ブラックゾーンの部屋と謁見の間がある。この階は、ブラックゾーンのためだけに作られた場所である。

謁見の間は、絵も花も飾られていない殺風景な部屋である。しかも壁には、囚人が手かせで繋がれている。

火ばちとたいまつで、部屋は常に明るく照らされている。机もなく、部屋に置かれている物は中央にある椅子だけである。

昼間はその椅子に、ブラックゾーンが後ろに2匹の悪魔を護衛に立たせて座っている。滅多に謁見にくる人物は居ないのでブラックゾーンは椅子に座っている時は、道化師のフォールウェルの芸を見ている。そしてそれに飽きれば、地下牢や城のあちこちに繋がれた囚人を拷問しにいく。

謁見の間の北側にあるふたつのドアは、どちらもブラックゾーンの部屋に通じている。このドアは夜の間、悪魔が立って守っているので屋上から梯子を使って侵入するか、昼間の間にそっと入り込むのがよいだろう。

ブラックゾーンの部屋には、ベッドや大きな本棚、重たいトランクや水晶球などが置かれている。本棚やトランクの中には、魔法のスクロールや指輪などが入っているので、持ち出してしまうのも良いだろう。

中央に置いてある水晶球には、注意しなければならない。ある時には不思議な光景を映しだし、次の時には死の光景を映しだす。

死の光景を見ると、あまりの恐怖に体力が1ポイント減るので弱っている時には見ないほうがいいだろう。

## 中地上4階

ブラックゾーン城の4階は、城壁になっている。城の屋上というべき場所だが、中央に小さな部屋がひとつだけある。

この部屋が、ブラックゾーン城の魔法の要である。そこにはロード・ブリティッシュの王冠が隠されているのである。

この部屋の入口は、ガーゴイルという魔物が守っている。この魔物と戦うのは、非常に危険である。

なぜなら武器や魔法で攻撃すると、ガーゴイルは分裂するからである。6人で攻撃していると2匹から、あっという間に8匹に増えてしまう。

倒すことは不可能ではないのだが、ガーゴイルは射撃武器なみの威力の石を投げつけてくる。石を投げてくる距離も射撃武器並と、まともに相手にするには危険が大きい。

ガーゴイルと戦わずに、王冠を取り戻す方法を考えるべきだ。

こいつらは魔法の生物で、食事も睡眠も必要ないので、衛兵と違って交代時間に忍び込むわけにはいかない。

しかし本当の生物ではないので、自分で判断して動くわけではない。床のどこかに、ガーゴイルに侵入者を知らせる仕掛けが作っているのだろう。

この仕掛けに引っ掛からなければ、ガーゴイルは動かない。つまり床に触れないように移動できれば、簡単に扉を抜けて部屋に入ることができる。

噂の空飛ぶ絨毯があれば、簡単に王冠を取り戻せるだろう。

## ■地下1階

ブラックソーン城の地下は、暴君のおぞましい欲望を満たすために作られている。

圧政に反対する者を閉じ込める牢屋と、拷問をするための各種の器具が用意された拷問室が、地下の主な施設である。

拷問台の他にペンデュラムが置いてあり、また精神的苦痛を与えるために砂時計も置かれている。

処刑用のギロチンまで置いてあり、ここで

できないことは傷の治療や人を労うことだけである。

ユーの牢屋には希望があるが、ブラックソーン城の地下牢には希望がないとレジスタンスの中では噂されている。

拷問室の近くに牢があるのは、拷問される者の悲鳴が、しっかりと牢に閉じ込めている者に聞こえるようにするための設計である。牢屋は広く、10人くらいは閉じ込めておける。だが頻繁に拷問をするので、囚人はいつもひとりくらいしかいない。

## ブラックソーン城 住人一覧

### ■ロード・ブラックソーン

職業：王 性別：男性

圧政を行っている暴君であり、この城の主である。彼は城の外にでることはなく、3階の謁見の間で毎日じっと座っている。

### ■ギャロット

職業：料理人 性別：男性

2階にある食堂の料理人。とんでもない料理を作り、衛兵に食べさせている。

### ■フォールウェル

ブラックソーン専属の道化師。異教徒審問に関係する話を知っている。聞いてもまったく面白くない話だが、相手が笑わないと衛兵を呼んで地下牢にぶち込んでいる。

### ■ウェブロック

職業：魔法使い 性別：男性

何のためにこの城にいるのか、まったく不明な人物。ただ城の構造や人物の行動に、異常に詳しい。

### ■ハサッド

職業：魔法使い 性別：男性

ニュー・マジンシアで、シャドーロードに捕まってしまった大評議会のメンバーである。拷問を受けているが、ヒスロスの力の言葉をブラックソーンに教えていない。しかし目を潰されているので、疑い深くなっている。

### ■ゴーン

職業：戦士 性別：男性

地下牢に捕まっている囚人。なん回も脱獄しているが、その度に捕まっている。地下牢からの逃走経路を知っているながら、まだ命がある幸運な男である。

### ■クロー

職業：厩の管理 性別：男性

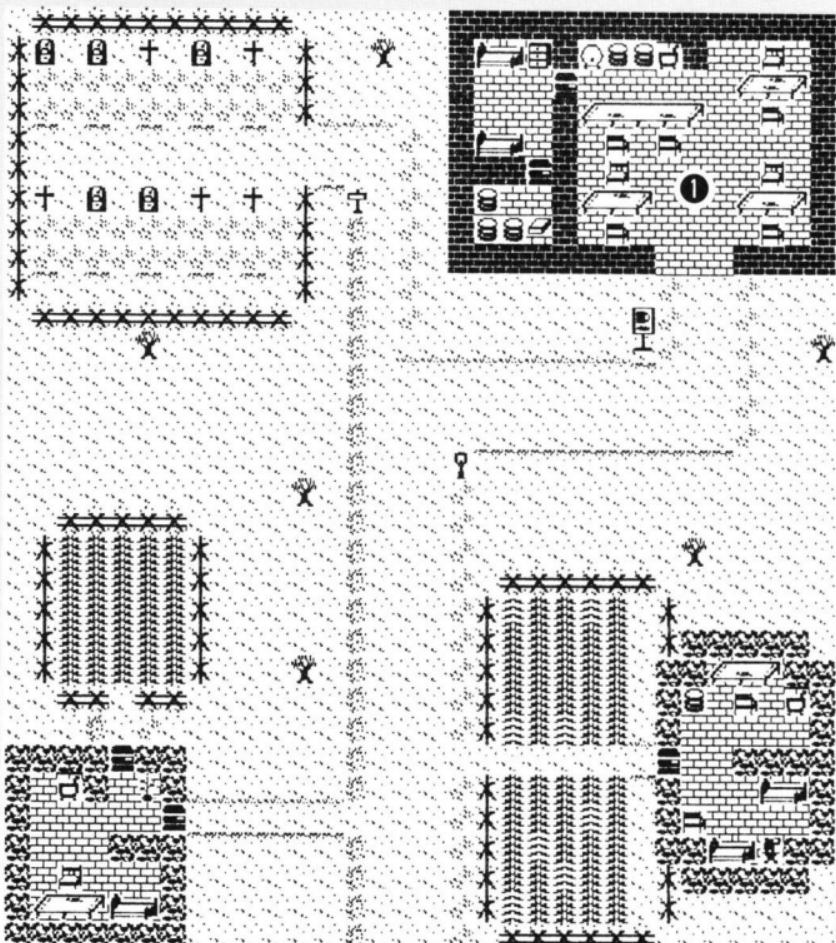
1階の厩の管理をしている人物。自分はブリタニア最高のサラブレッドを育てていると信じている。

自分の管理する厩に、バロリアンの軍馬がないことが不満である。

# ウエスト・ブリタニー

■位置 X' K" Y'M"

ウエスト・ブリタニー 1階



①ブルー・ボーンの居酒屋

ブリタニア城の西に位置する村で、農耕を専門とする。良質の食料が多く作られ、ブリタニア各地に出荷されている。

宿屋や商店はなく、昼間の労働の疲れを癒す居酒屋があるだけだ。住民も少なく、静かな村である。

## ロード・ブリティッシュの居酒屋

### 料理のメニュー

チーズ ..... 5GP (1人前)

### ワインのメニュー

ロゼ ..... 18GP

クラレット ..... 192GP

ソーテルヌ ..... 79GP

マスカテル ..... 30GP

モーゼル ..... 275GP

シャブリ ..... 98GP

といえどもここだけである。

不思議なのは、これだけの品物をどこから仕入れているのかわからないことである。普通の方法では、これだけのワインを揃えておくのは不可能である。

もっとも納得できる噂は、主のいないロード・ブリティッシュ城から持ち出しているという話である。まあ悪いことではあるが、ブラックゾーンの手下に飲まれてしまうよりはよいかかもしれない。

値段は少々高いけれども、ワイン好きな人ならば一度は訪れて見るべきだろう。

## ウエスト・ブリタニア住民紹介

### ■カミール

職業：農夫 性別：女性

ウエストブリタニーの西側にある畑を耕している。ロード・ブリティッシュを、心から尊敬している。

### ■クリストファー

職業：農夫 性別：男性

フィリップにディープスというニックネームで呼ばれる、彼の友人。

農夫を長く続けるつもりはなく、タイムズ・オブ・ロアなるファンタジー小説を書く夢を持っている。

### ■フィリップ

職業：農夫 性別：男性

ウエストブリタニーの東側にある農場で働いている。農夫は一時的な仕事のつもりで、芸術家になる夢を持っている。

店主のジェームズが、ひとりで経営している居酒屋である。店は広くはないが、村人全員が入れるだけの席はある。

他の町の居酒屋で出しているような、手のこんだ料理は出されていない。しかし丁寧につくられた家庭的なチーズは、味もよく絶品である。

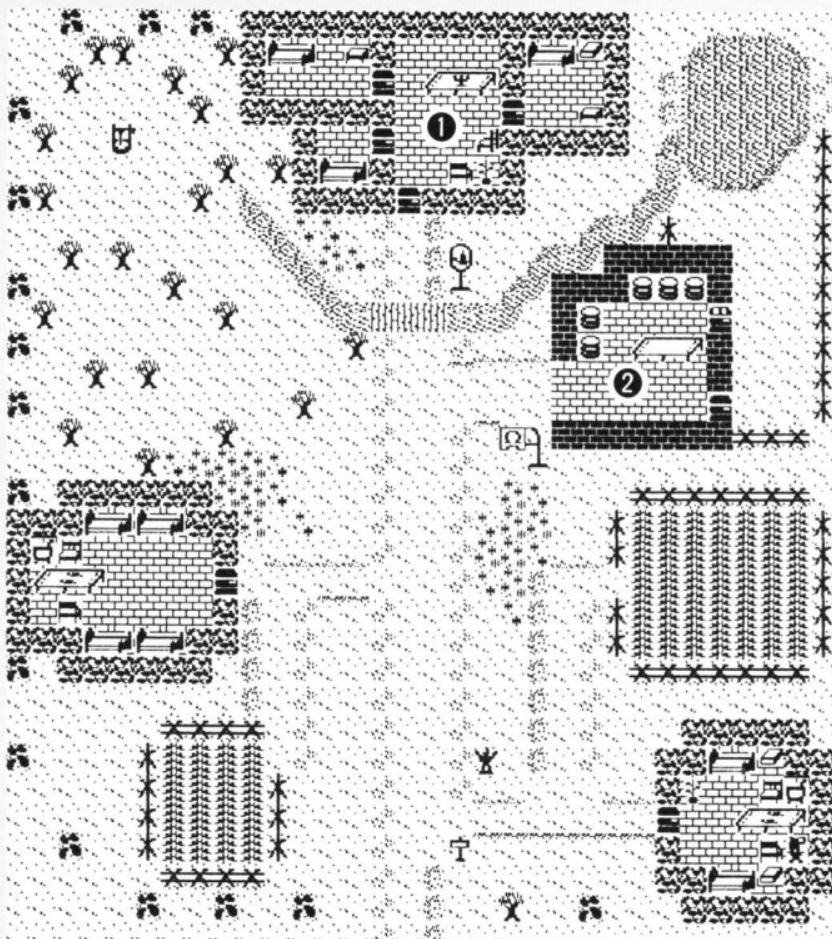
不思議なことにこの店には、ブリタニアの居酒屋で良く見られるエール類がなく、そのかわりに豊富なワインのメニューが用意されている。

ロゼ、クラレット、ソーテルヌ、マスカテル、モーゼル、シャブリなど6種類ものワインを一度に注文できるのは、ブリタニア広し

# ノースブリタニー

■位置 X'Φ" D'M"

ノース・ブリタニー1階



①ホテル・ブリタニー

②ステイブル・ハウス

ブリタニア城の北に位置する村で、農業と交易を産業の中心としている。

ここはロード・ブリティッシュ城にやってきた旅人のために、主に宿泊や馬屋などの施設が建っている。農場に囲まれて静かな雰囲気で、落ち着いた作りの村になっている。

あまり知られてはいないが、この住人のほとんどはレジスタンス活動に参加しているので、真夜中に北西の井戸の回りに行って見るのもいいだろう。

## ホテル・ブリタニー

村の北側に建っているホテル・ブリタニーは、小さなながらも設備の良い上品なホテルである。

店主のターバーは、居心地の良い部屋を常に旅のために用意している。

一泊するだけなら、ひとり3GPで上品なダブルベッドのある部屋が使える。手入れの良い部屋で一晩休めば、旅の疲れは吹き飛んでしまうだろう。

もし長期滞在をするつもりなら、1ヶ月分40GP程度、しかも後払い一部屋借りきることもできる。

部屋は3つあるが、泊まれる部屋は2部屋しかないので、時には満室の場合もある。

## ステイブル・ハウス

### 乗馬販売価格

馬……………130GP

町の北東にある、シーアンという店主が経営している馬屋である。見習いの少年が、馬小屋の世話をしている。

馬は上等で、価格も平均的である。もっとも買おうと思う馬によっては、値段が高くなることもある。

## ノース・ブリタニー住人一覧

### ■カート

職業：牧夫 性別：男性

まだ若い少年で、ステイブル・ハウスの馬小屋の係である。ブリティッシュ城にいるトレアンナが、馬に詳しいことを知っている。

### ■ビジル

職業：農夫 性別：女性

村の南西にある小さな農場で、生計をたてている。農夫になる前は、戦士であった。

### ■レオフ

職業：農夫 性別：男性

ミス・ビジルの農場で働いている。シャドーロードの隠れ家、ストーンゲートについて知っている人物を教えてくれるだろう。

### ■ジョシュア

職業：農夫 性別：男性

町の南東にある農場で、働いている。シャドーロードに関する、重大な情報を持つ人物の名前と居場所を知っている。

### ■センティス

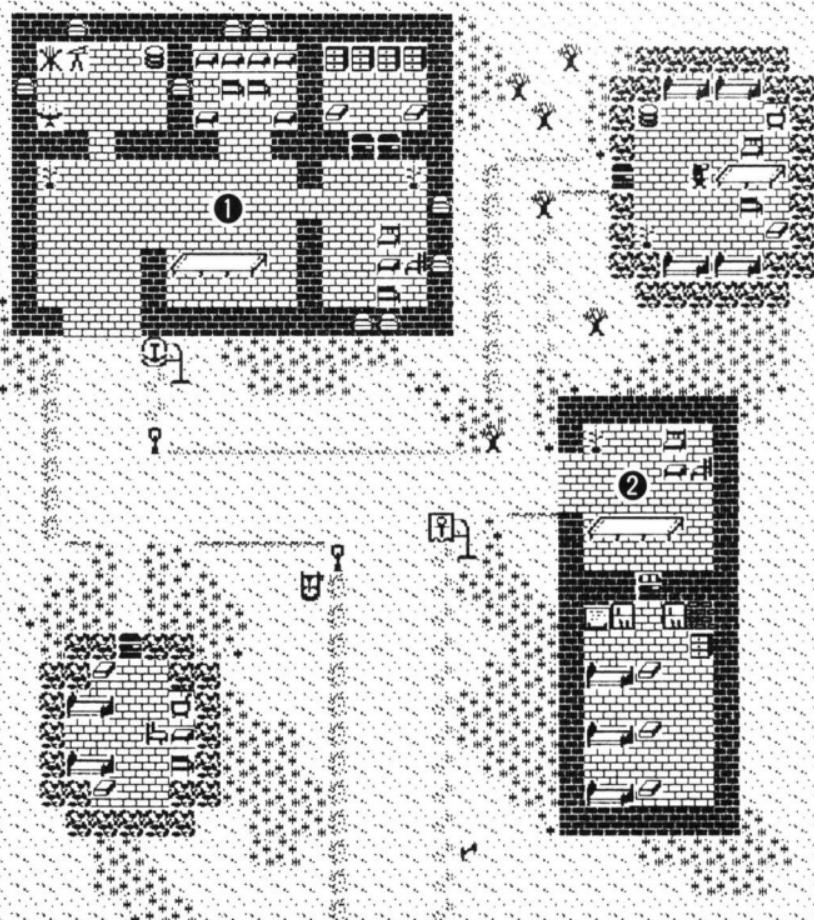
職業：農夫 性別：男性

町の南東にある農場で、働いている。ノースブリタニーで活動している、レジスタンスのリーダーである。

# イースト・ブリタニー

■位置 X' ト" ド' !"

イースト・ブリタニー



- ① オークンロール  
② ヒーラーズ・サンクタム

ブリタニア城の東に位置する村で、造船業者と治療所がある。ここは造船を産業の柱としていて、農業はされていない。

住人は職人ばかりなので、技術的な話を聞くには良い場所である。

## ホークン・オール。

### 船舶価格表

フリーゲート	.....650GP
スキップ	.....125GP

ここはかなり大きな店で、店主のホーキンス親方は高度な造船技術で世界的に有名な人物である。

その昔には、魔法による船体強化が目的だったHMS ケーブ号計画に参加したこともある。彼はその計画の中で、特殊の帆の巻き上げ方を立案したことでも有名である。

だがホーキンス親方は、整理整頓が下手のために、せっかく書いた設計図をどこかにしまい忘れてしまったそうである。

いろいろと噂の絶えない人物であるが、仕事は確りとしていて、ブリティンの港を母港にしている船は、ほとんどこの親方が作ったものである。

弟子がふたりに鍛冶屋がひとりいるという大所帯で、いつもフリーゲートと小船のストックがあるので、いきなり買いにいっても在庫はあるはずだ。

ただし港が空いていないと引き渡しができないので、買う前に港が空いているかどうかを確かめたほうがよい。

## ヒーラーズ・サンクタム

### 治療代金一覧

治療	.....50GP
毒の治療	.....35GP
蘇生	.....237GP

ヒーラーズ・サンクタムは、この付近で唯一の治療師ミランが居る治療室である。ミランは一流の治療師で、治療、解毒、蘇生の術を行なうことができる。

ブリティン付近で、たったひとりのヒーラーである。彼の機嫌を損ねたら、コープまでいかなければヒーラーはない。

## イーストブリタニー住人一覧

### ■プリント

職業：鍛冶屋 性別：男性

オークン・オールの専属鍛冶屋。彼は、船の部品を専門に作っている。鉄や鋼鉄を使う造船方法に、不満を持っている。

### ■ジミー

職業：船大工の弟子 性別：男性

ホーキンス親方のところで、船大工の修行をしている青年。H M S ケーブ号の設計図が店のどこかにあると教えてくれる。

### ■サー・アダム・ザ・トーチ

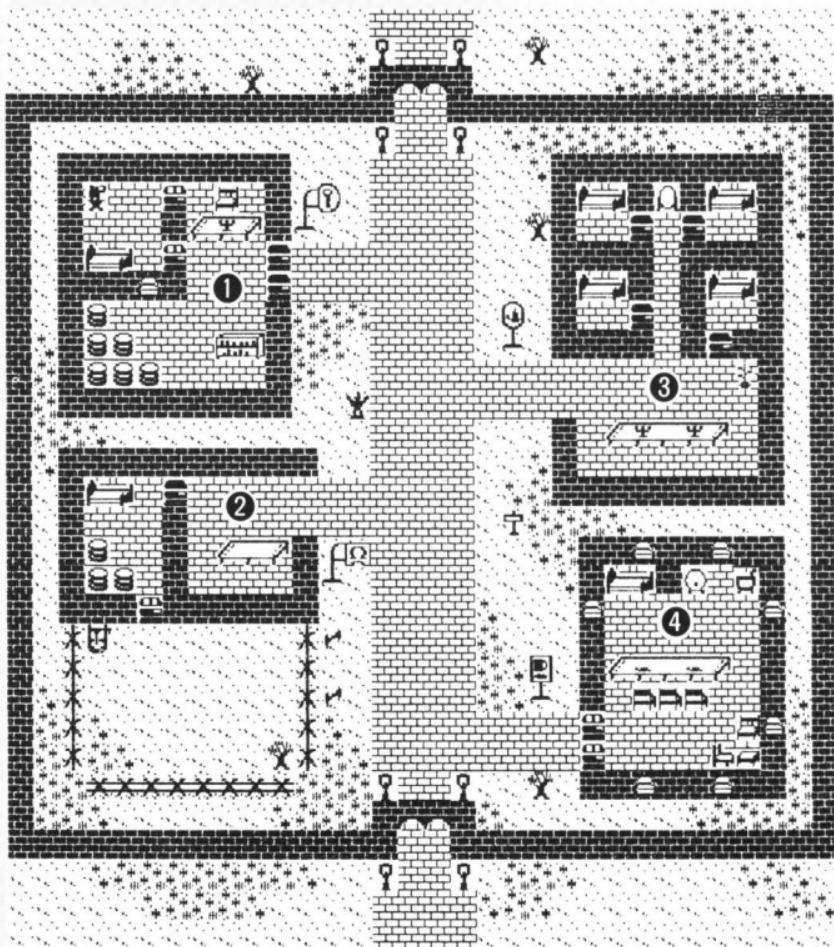
職業：技術者 性別：男性

魔法の秘薬と大砲に使用する火薬と一緒に使って、帆船を高速で進める実験を失敗して事故で黒焦げになっている男。

# ポーズ

■位置 ♪' ▽'' X' L''

ポーズ1階



①ザ・ギルド

②望みの井戸の馬

③スルッグラーズ・イン

④猫の寝ぐら

ポーズはブリティンとトリンシックの中間にある村である。海辺にあり、ブリタニア最長の街道にも面しているために、村とはいえない程度にまで発展している。

宿屋、馬屋、居酒屋などの普通の店だけではなく、魔法の球などを扱うギルドが店をだしている。

## 中 猫の寝ぐら

### メニュー

マトン	.....	3GP (1人前)
エール	.....	1GP (1人前)
旅の食料	.....	20GP (25食分)

猫の寝ぐらは、村の南東にある居酒屋である。店主のDr.キャットは、ひとりでこの店を経営している。店が狭く、客が3人も入ると店は満員になってしまう。そのため店の隅には、順番待ちの椅子が用意している。

## 中ザ ギルド

### 商品価格一覧

鍵	.....	40GP
魔法の球	.....	200GP
たいまつ	.....	11GP

ギルドの中では、もっとも簡単に入る店である。魔法の球は他のギルドに比べて高いが、鍵とたいまつは安い。

だが最も長い街道沿いにあり、誰でも簡単に買えることを考えれば、当然かもしれない。

## 中スマッグラーズ・イン

町の北東にある宿屋で、部屋数は3つと少なく、一番大きな街道しているわりには小さいような気がする。

料金は月単位なら1部屋、後払い26GPである。一晩泊まるだけならひとり頭、3GP程度である。

## 中望みの井戸の馬

### 乗馬販売価格

馬	.....	160GP
---	-------	-------

ブリタニア最長の街道に面しているだけあって、1年で最も多くの馬を売る店である。売っている馬は、ほとんどが乗馬用のおとなしい馬である。

ここでの井戸には、望みをかなえてくれるという噂がある。

## ポーズ 住人一覧

### ■グリンキー

職業：冒険者 性別：男性

崇高さの神殿を、探している冒険者である。その探索のために、もっとも簡単に店に入ることのできるポーズのザ・ギルドに魔法の球を買いにきている。

### ■バンダイ

職業：魔法使い 性別：男性

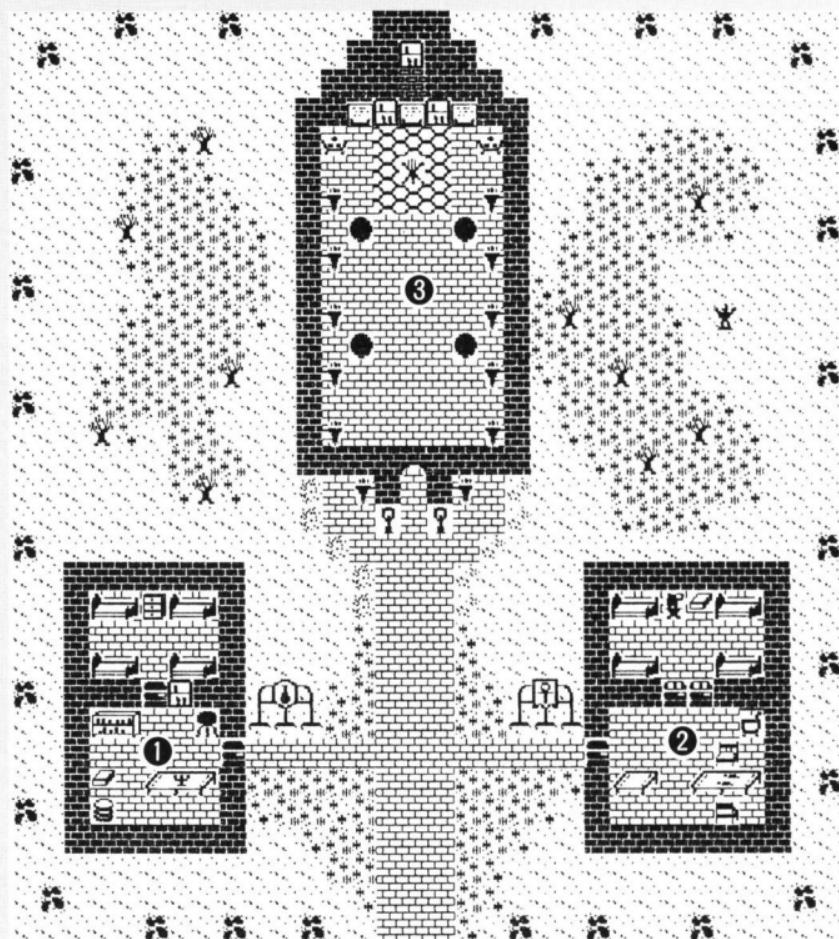
喋る馬スミスを探しているという、一風変わった魔法使いである。

すこし前に彼が、空飛ぶ絨毯に乗って遊んでいたという人もいる。

# コープ

■位置 ダクトルーム

コープ1階



①ミスティシズム

②サンクチュアリ

③徳の寺院

コープは、ブリタニア最大の湖であるロッケレイクのほとりにあり、山に阻止されて陸路では接近することはできない。

コープを訪ねるには、小船で川を遡って湖を越えていくのが普通の方法である。

コープの近くには、慈悲の神殿もあるので小船で訪れる人は多い。だが住人の数は少なく、静かな村である。

## 中徳の寺院

双子の姉妹が守っている、8つの徳を信奉する寺院である。町の北側の中央にあり、徳に関する知識を保存している。

しかし訪れる人は多くても献金をする人は少なく、寺院を維持していくのもたいへんのようである。

## 中サンクチュアリ

### 治療価格一覧

解毒	40GP
治療	55GP
蘇生	247GP

サンクチュアリは、治療所というよりは長期治療のための療養所である。ブリタニアの各地から、重い病気を患っている人が、よくここに連れてこられる。

静かで落ち着いたこの村の雰囲気が、重い病気には一番の薬になるらしい。今もベッドは、ほとんど塞がっている。

もっとも環境がいいだけでなく、ヒーラーのジェシカの治療の技が優れているのも、確かな理由のひとつである。

## 中ミスティズム

### 薬草価格一覧（すべて一個の値段）

クモの糸	12GP
ナイトシェード	30GP
マンドレーク	40GP

ミスティズムは、隔離された場所にあるために薬草の品揃えは余りよくない。だがブリティン付近で、マンドレークとナイトシェードが買えるのはここだけである。

価格は非常に高いのだが、ムーングロウまでいかなければ安い店はない。時間が惜しい時には、ここで購入するしかないだろう。

## コープ 住人一覧

### ■エイバ

職業：巫女 性別：女性

コープにある徳の寺院を守っている、双子の兄弟の妹である。確かな情報によると、偽りの破片に関する知識を知っているらしい。

### ■レオナ

職業：巫女 性別：女性

エイバとともに徳の寺院を守っている、双子の姉妹の姉である。不思議な幻想を見たことがあります、それはとても重要なものであるといわれている。

### ■アンブローズ

職業：冒険者 性別：男性

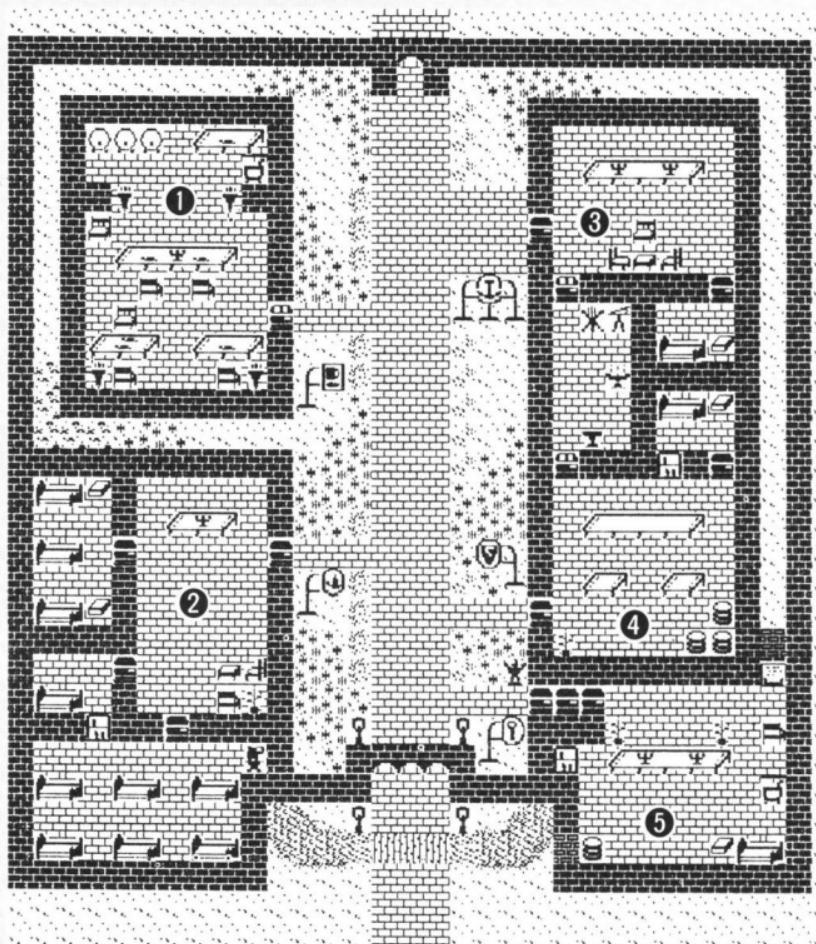
彼は、とてもなく危険な冒険をしてきたために、重症を負っている。

今では手厚い看病により、深夜の1時間だけは意識を取り戻すまで回復している。

# バッカニーズ・デン

■位置  $\Phi' 45''$   $1' 1''$

バッカニーズ・デン1階



①フォールン・バージン

②キングス・ランサム・イン

③ラスティ・パケット

④バッカニーズ・ブーティ

⑤ネメシス

バッカニーズ・デンは、トリンシックの北東の海上に浮かんでいる小さな島に建っている村である。

この島は昔、グレート・シーの海賊の根城として有名であった。アーバターの探究が行われていた時代には、船乗りにもっとも危険な場所とも言われていた。

平和な今は、海上航行の要として栄えている。だがこの島から海賊はいなくなったといつても、気の荒い連中が多く荒海のような雰囲気の村である。

交易で栄えているだけあって、さまざまな施設があり、ブリタニアで一番にぎやかな村である。

## キングス・ランサム・イン

交易で訪れる旅人が多い割には、小さめの宿屋である。町の規模のために、この大きさになってしまったようだ。

個室に泊まることは、よほど運がよくなければ難しい。たいていの場合は、1ヶ月単位でしか泊まれない。しかし町の外で、野宿する必要はない。

だだっ広い部屋に、ベッドだけ並べた殺風景な合部屋なら、たいてい潜り込めるベッドが残っている。

合部屋のベッドといつても、ちゃんと手入れされていて清潔で気持ちがよい。野宿をする苦労を考えたら、まさに天国である。

しかし一晩ベッドを使うだけで、ひとり3GPとはちょっと高いような気もする。しかし船で半日以上も航海しなければ、別の宿屋はないのでしかたがない。

## キフォールン・バージン

### メニュー

ラム	1 GP (1人前)
イノシシ料理	42 GP (1人前)

ここは狭い店だが、さすがに海の男が集まる居酒屋である。ラム酒は、最高の品物を用意している。

吟遊詩人が奏でる音楽を聞きながら、店主のニキが作った特製のイノシシ料理を食べるのは格別である。

しかしこの狭い島のなかでは、1年中のししが狩れるわけがない。この店で不思議なのは、それでもイノシシ料理が品切れにならないことである。

この島には想像以上にイノシシが多く生息しているのか、それともイノシシの肉が贋物なのかはニキしか知らない秘密である。

昔から海賊の基地であり、今でもそうであるためなのか、この店に不思議な客がやってくるようだ。そういう人物に話を聞けば、なにか新しい発見があるかもしれない。

## キラスティ・バケット

船舶価格表

フリーゲート	700GP
スキップ	100GP

帆船の交易が盛んな場所で、船を売っている店である。だが思ったように船が売れないと、鐵冶屋はバッカニーズ・ブーティと掛け持ちしている。帆船の価格は、ブリタニアの船を売っている店では一番安い。

## キネシス

壊れた鍵 商品一覧表

鍵	60GP
魔法の球	150GP
たいまつ	20GP

ネメシスは、物騒なバッカニーズ・デンにあるだけあってブリタニアで一番変な店である。3枚も扉があって2枚目には機械式の錠がかかっている、しかも3枚目の扉などは魔法の錠がかけられている。

最初の1枚の機械式の錠を開けた後で、それがわかるのだから、まるで客に来なくていいと言っているような悪質な店である。

しかし表の扉は、実は冗談のようなものである。真面目にここから入ってくる客は、機転の効かない頭の固い人物だけである。

実は店の裏側に、ちゃんと隠し扉が造っているのだ。それさえ知っていれば、わざわざ

正面の厳重な扉を開けなくても、店に入ることができる。

もっとも隠し扉にも、機械式錠がしっかりとかけられている。用心深いギルドである。そして隠し扉から入る時の問題は、扉を開けるとその前には暖炉の火が燃えていることだろう。

つまり隠し扉は、店の中からもわからないように、暖炉の奥に造られているのだ。結果的には、少々火傷することを覚悟しなければこの店に入ることはできない。

こんな店でも、店主のディームに言わせればギルドで一番儲かっている店だそうだ。

## キバッカニーズ・ブーティ

商品販売価格一覧

皮の兜	15GP
皮の鎧	50GP
ダガー	1GP
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

帆船で海を航行することは、船体が丈夫になった今でも危険なことには変化はない。

航行の途中で、海ヘビや大ダコに攻撃されることがあります、圧政に加担して羽振りの良い海賊もがんばっている。

なにしろ広い海の上でのことなので、助けなどは期待できない。自分の船は、自分で守らなければならないのだ。

この店で扱っている武器は、狭い船の上で

も簡単に使えて移動の邪魔にならない小型の武器が多い。

面白いのはこの店では、射撃武器と金属鎧が売っていないことである。

射撃武器が売っていない理由は、ここにくる船のほとんどが途中で射撃武器で有名なブリティンに寄ってくるためである。

金属鎧が売っていない理由は、海に落ちた場合を考えて船乗りの多くが、泳げる程度の軽い重さの鎧を好むためである。

この店で売っている品物で、重要なのは不可視の指輪である。金銭に余裕があるなら、手強い相手に出会った時のために、人数分の指輪を買っておくのがよいだろう。

## バッカニーズ・デン 住人一覧

### ■ソーキン

職業：鍛冶屋 性別：男性

腕の良い鍛冶屋で、ラスティ・パケットとバカニア・ブーティの両方の金属製品を一人で製作している。

だが危険な状況に耐えられなくなり、誰かにグラップルを譲って海賊に鞍替えして、今は酒場でもどこでも酒を飲んでいる。

### ■スカリー

職業：吟遊詩人 性別：男性

フォールン・バージンで、歌っている吟遊詩人である。デビットという、ひどい海賊のことを歌詞にした歌得意とする。

デビットの歌には、六分儀に関する情報が含まれているという。

### ■スペン

職業：海賊 性別：男性

いまでも海賊を正業としている、数少ない本当の海賊である。飛行船という不思議な船に関係する、ガラスの剣の話を知っている。

### ■ダルグリン卿

職業：海賊 性別：男性

ブラックゾーンの圧政に加担する海賊を敵としている、正当派海賊の首領である。ラム酒好きの豪快な、海の男である。

### ■ティエラ

職業：情報屋 性別：女性

昼間から酒を飲んでいたり、一見だらし無い女性である。しかし酔っていても、彼女の耳は重要な情報をしっかりと捕らえている。

ダルグリン卿に言わせれば、威勢のいい娘っここということだ。一緒に酒を飲んだことのある人物以外は、信用しないらしい。

### ■ビドニー

職業：海賊 性別：男性

今は、ただの酔っぱらいのように見えるがその昔は、たいへん勇敢な男であったと噂されている。グラップルという新しい器具を発明して、人跡未踏の山々を登って歩いていたそうだ。

### ■ジョフリー

職業：戦士 性別：男性

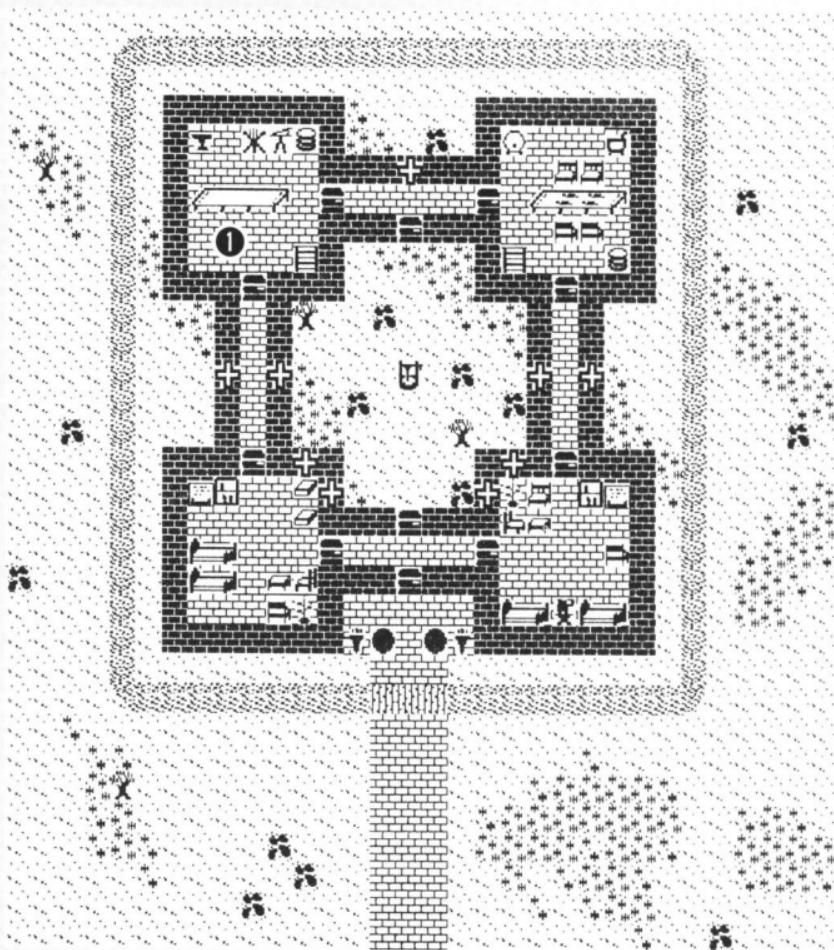
アーバターの探究を、手助けした人物である。彼は、ブリタニアのために働きたいと常に思っている。

もし伝説のアーバターが、再び声をかけたら喜んで冒険に参加するだろう。

# ボーダーマーチ

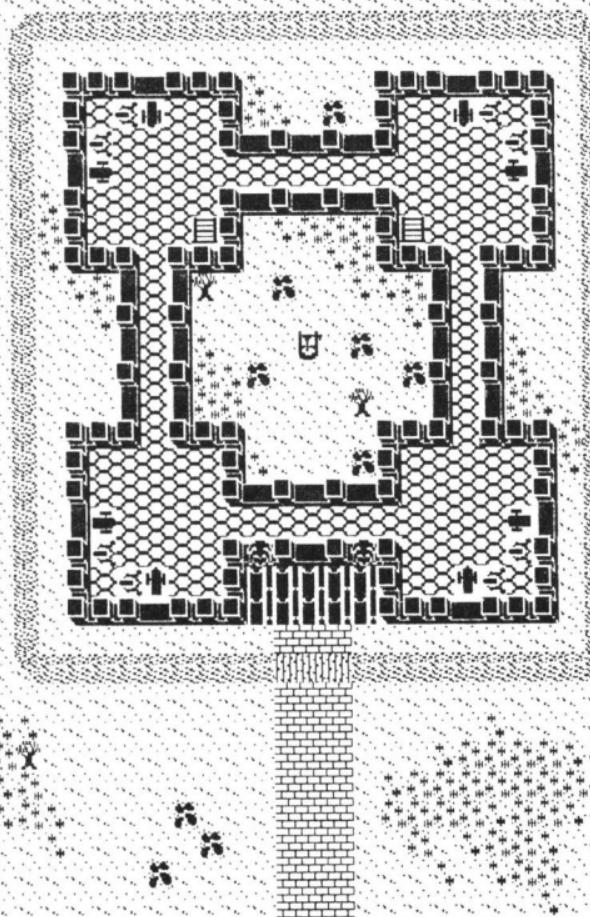
■位置 ド'ド" ド'ド"

ボーダーマーチ地上1階



①シャタード・シールド

ボーダーマーチ地上2階



ボーダーマーチは、スピリッドウッドの西にある山の多い島に建てられている。四方を山に囲まれた、天然の要塞である。

山に囲まれているおかげで、この要塞の姿は海からも、島に上陸しても見ることはできない。ただ魔法の球を使うなら、その位置を知ることができるだろう。

山に囲まれているので、ここを訪れようと思う人物は、グラップルの用意が絶対に必要である。

そのような不便な場所であるために、いまだにブラックゾーンの圧政の毒牙は、ここを傷つけてはいない。

砦自体は、4つの低い塔を通路で結んだ小さな建物である。中央の部分は中庭になっていて、そこには井戸が掘られている。

幅は狭いが、堀が建物の周囲にちゃんと作ってあり、夜になると跳ね橋が外される。そのため夜の間は、どのような方法でも砦に入ることはできない。

建物の上は屋上になっていて、城壁は通路となっている。さらに攻撃された時のために東西南北に向かって、ひとつの方角に大砲が2門づつ設置されている。

孤島の中心にあり、周囲を山に囲まれた環境を考えれば、間違いなく難攻不落の要塞といつてよい施設である。恐らくブラックゾーンの軍隊でも、ここを攻略することは不可能に近いであろう。

今までの説明でわかったように、ここは平和なブリタニアには珍しい戦うための施設である。

ここは本来、このような使い方をされる場

所ではなかった。なぜなら、これはサー・サイモンが道楽で作った要塞なのである。

ロード・ブリティッシュが治める時代のブリタニアでは、戦争などという心配はまったく必要なかった。

だが彼は遠い昔にあった戦いにロマンを感じていて、要塞を作つてみたいという夢を持っていた。

しかし平和なソーサリア大陸などで、そんな建物を建てるに多くの人々やロード・ブリティッシュに不要な心配をさせてしまう。

そこで彼は大陸から遠く離れていて、しかも外からは見えない場所に、別荘のかわりに要塞を築くことを思いついたのだ。

彼はまず絶好の場所である、現在の島を見た。そして大変な努力と金をかけて、ここに砦を築いたのだ。

そしてたまに要塞を訪れては、ロード・ブリティッシュが統治する時代の前にあった、都市国家同士の闘争のロマンの香りに満足していたのである。

やがてロード・ブリティッシュが行方不明となり、ブラックゾーンによる圧政とシャドーロードの略奪が行われるようになった。

サー・サイモンは身の危険を感じて、不穏なブリタニアを離れて夫婦でこの砦に隠れることにしたのである。

それは彼がロード・ブリティッシュの救出に必要な知識を持っていて、ブラックゾーンがその秘密を洩らさないように、彼を捕らえようとしていたためである。

彼が自分の作ったこの砦に隠れているという事は、レジスタンスの一部の者しか知らない事実である。

## キヤタード・シールド

### 商品価格一覧

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

シャタード・シールドは、この小さな砦の中にある武器屋である。訪れる人がほとんどいないこの場所で、店を開いている理由は簡単なものである。

砦を作ったサー・サイモンが、砦には武器を作る場所がなくてはいけないという主義を持っていたため、鍛冶屋のスチーブが連れてこられたのである。

たしかに客は、まったくないといつてもいいほどである。しかしその客の少なさが、細工の難しい武器を売っている理由でもある。なにひとつ品物が売れなくても、この砦の中では食べることに困らない。しかもサー・サイモンから給料が出ているので、金にも困らない（もっともここでは、金を使う方法がまったくないが）。

生活に困らないと人間、手間暇のかかる仕事をできるようになる。そこでスキッドも、簡単な武器など作らずに、難しい魔法の武器や指輪などを作っている。

敵が唱えた魔法を弾き返すというアミュレットは、ここでしか買えない品物である。

## ボーダーマーチ 住人一覧

### ■サー・サイモン

職業：砦の主 性別：男性

この砦の主であり、ブラックゾーンの圧政に反対する人物。危険なブリタニアを離れて夫婦で、ここに隠れている。

彼はロード・ブリティッシュの帰還を望んでいて、彼を助けるために必要な品物の知識を必要とする人物に教えてくれる。

### ■レディ・テサ

職業：？ 性別：女性

サー・サイモンの妻で、神秘の術を会得していて予言をすることができる。

ロード・ブリティッシュのアミュレットに関する情報と予言を知っていて、アーバターが訪れる時を待っているという。

### ■デュブレ

職業：戦士 性別：男性

その昔、アーバターの探究を助けた騎士である。同僚のセントリと共に、シャドーロードから逃れてきた。

アーバターが戻ってきたという噂を知っていて、彼が自分を冒険に参加させてくれるのを待っている。

### ■セントリ

職業：戦士 性別：男性

デュブレと共に、アーバターの探究に参加した戦士。ブラックゾーンの圧政に反対しているが、シャドーロードを逃れて、この砦に隠れている。

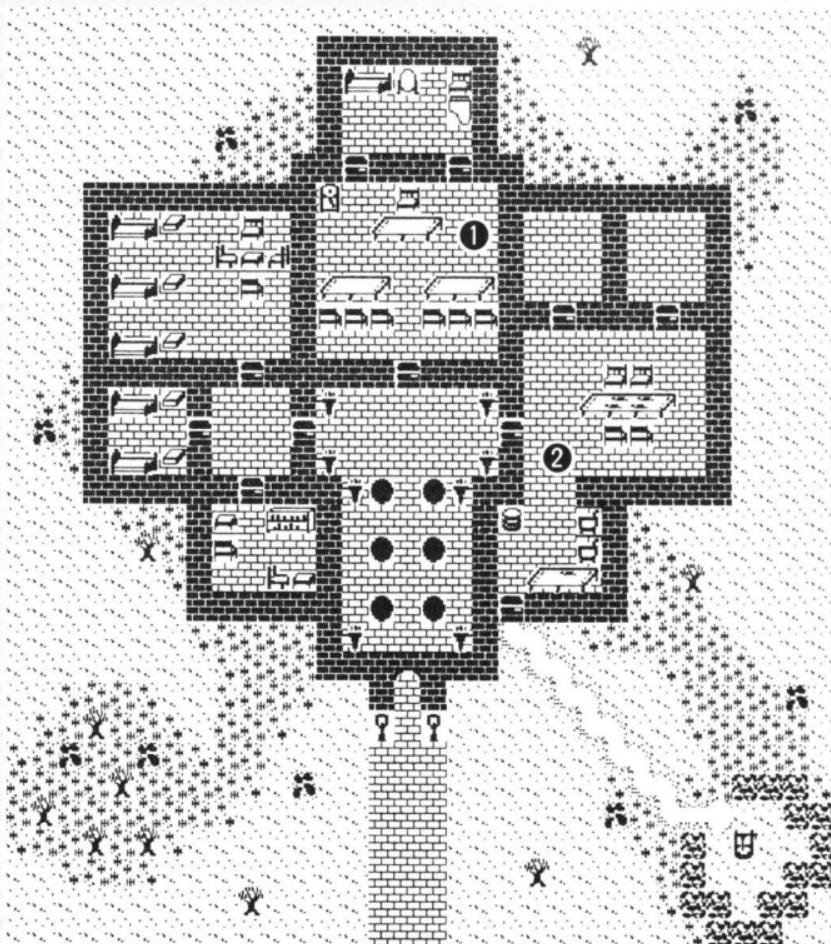
デュブレとセントリは毎日、アーバターがブリタニアに戻り、圧政を覆すための仲間を探しにくるのをこの砦で待っている。



# ファーシング

■位置 K' ド" M' ド"

ファーシング1階



① 謝見室

② 食堂

ファーシングは、スカラ・ブレイの南東に位置する小さな島にある砦である。もっとも砦というよりは、屋敷といったほうがよい造りの建物である。

周囲を深い森に囲まれているので、海からでは砦の姿を見ることができない。

ここは別にレジスタンスの秘密の砦でも、ブラックゾーンの圧政に加担する連中の砦でもない。

ロード・セガリオンなる人物が、ブラックゾーンの圧政から逃れて静かに暮らすために建てた別荘のようなものである。

この建物の造りは、簡単なものである。まず北側はロビーになっていて、衛兵が2人立って守っている。

そして北側には、ロード・セガリオンの謁見の間がある。ブリタニアでは珍しい、振り子時計が置かれている。

謁見の間の奥はロード・セガリオンの私室になっており、ベッドと鏡、そしてハシープコードが置いてある。

ロード・セガリオンが、ハシープコードを弾けるかどうかは不明である。しかしながら成り上がった裕福な人物は、自分の部屋にハシープコードを置きたがるのである。

西に魔術師の部屋と寝室、そして使用人と衛兵の寝室がある。魔術師の部屋は、小さいが豊富な資料がそろっているという。

東には調理場と食堂、そして倉庫がある。こここの調理場の不思議なところは、井戸にするための勝手口に魔法の錠がかけられていることである。

おそらくは魔術師の悪戯で、調理人を困らされているだけなのである。

## ファーシング 住人一覧

### ■ロード・セガリオン

職業：砦の主 性別：男性

ファーシングの砦を建てた人物で、かつては貿易行路で生計を立てていた。

もっとも彼は貿易していたのではなく、貿易行路を通る帆船から正当な通行料を取り立てることを仕事にしていた。

通行料の値段は規定されておらず、運の悪い船団は全財産を取られることもあった。普通一般には、彼のこのような行為は海賊と呼ばれている。

### ■テミー

職業：魔法使い 性別：女性

評判の高い魔術師であると、自分でいっている。AN YLEMという独自の魔法を開発したほどなので、実力はかなりのものである。しかし記憶力は悪く、折角の触媒の調合方法は正確に覚えていない。

### ■デュファス

職業：魔法使いの弟子 性別：男性

テミーの弟子で、修行中の若者である。魔法の神體には達していないが、それなりの素質を持っている。

### ■クインティン

職業：コック 性別：男性

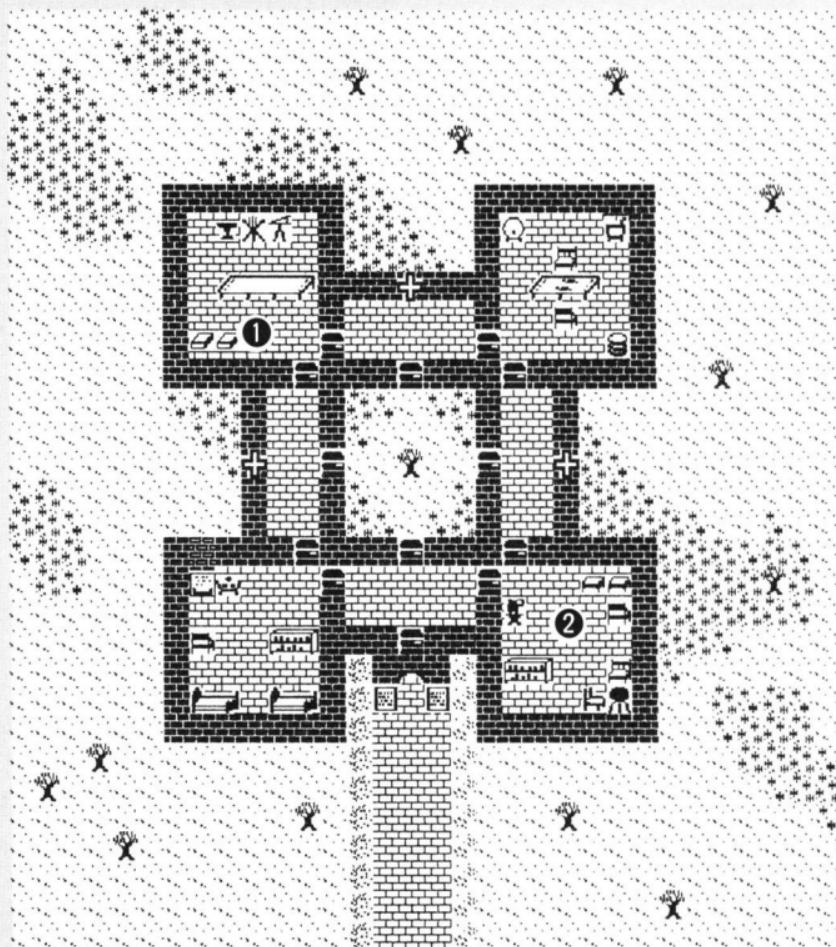
ファーシングのコックを、努めている人物である。つねに最良の料理を、作ろうと努力している。

なぜならもし料理が不味かったら、主のロード・セガリオンが魔術師テミーに命じて、自分をイモリに変えてしまうと信じているからである。

# ウインドメア

■位置 ド' 1" ド' 1"

ウインドメア1階



①スラッドの部屋

②エスターイアの部屋

ウインドメアは、今は砂漠になってしまつたジェネラスティー湖だった場所から、北東の方向の島に建っている。

この島を見つけるのは、簡単である。島の西側に立て札が立っていたら、ウインドメアのある島である。

立て札には下のような文が書かれている。

PRIVATE ISLAND

VISITARS NOT WELCOME

BEAT IT

(個人所有の島 訪問者、歓迎せず

立ち去れ)

四方を山に囲まれている状態は、ボーダマーチと同じ立地条件である。ただここは大ネズミがうろうろしているような、不気味な場所である。

ここの中の入口は魔法の錠で閉じられているので、中に入るには髑髏の鍵が必要である。ただ暖炉を横切る勇氣があるのなら、南西の部屋の壁のどこかに隠し扉がある。

入口の横には、

BEWAR RODENTS OF

UNUSUAL SIZE

(異常な大きさのげっ歯類に注意!)

と大ネズミに対する警告が書かれている。

ウインドメアは必要な部屋しかない小さい建物で、四つ部屋を通路で繋げただけの簡単な造りの砦である。

一応、中庭があるが木が一本立っているだけの殺風景な庭である。外だけでなく建物の中や庭にも、大ネズミがうろついている。

建物の中は南西が寝室、南東が魔法使いの部屋、そして北西が戦士の部屋、北東が食堂

になっている。

ここはブラックソーンの圧政にとって、欠かすことのできない場所である。ブラックソーンのすべての計画は、ここを通して体制側の同士に伝えられている。

連絡が不便のように思えるが、魔法使いのエリスタリアが呼び出した悪魔が、伝令を努めている。

## ウインドメア 住人一覧

### ■スラッド

職業：戦士 性別：男性

悪名高い傭兵で、なんの罪もない人々を殺したことのある極悪人。人殺しが大好きなのを見込まれて、ブラックソーンの計画を手伝っている。

### ■エリスタリア

職業：魔法使い 性別：女性

ブラックソーンの計画を、手伝っている魔法使いである。黒魔術の使い手でかなりの達人でもある。

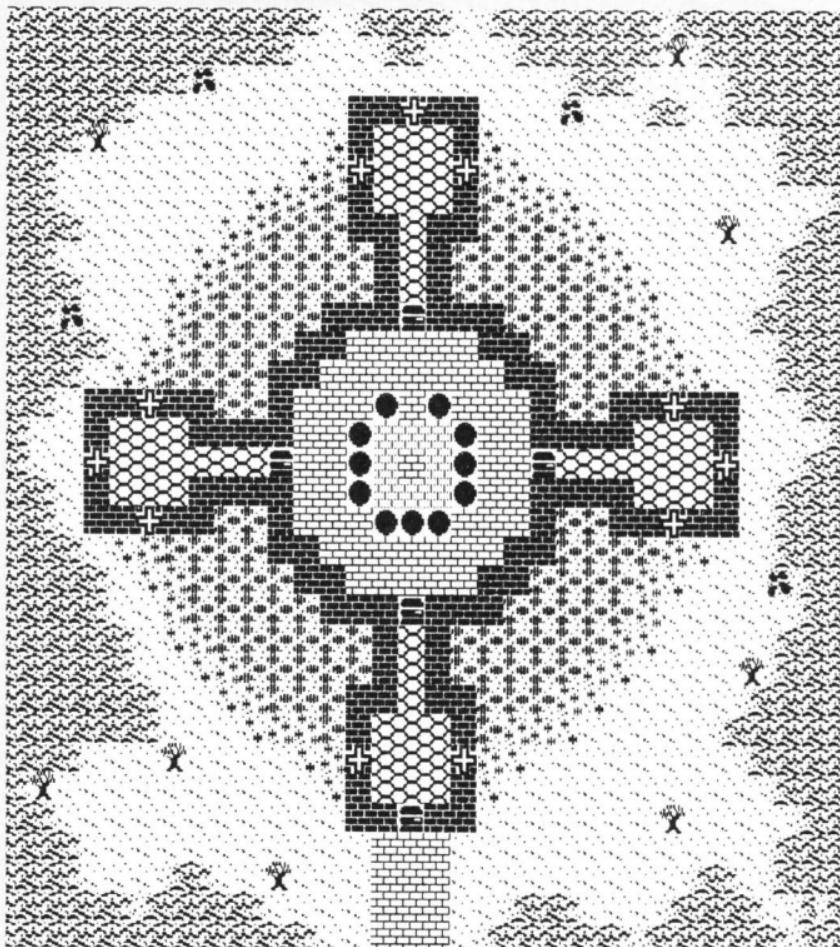
簡単に悪魔を召還することができ、門番をしている。

ブラックソーン城の中で、安全に歩くための重要な品物を持っている。

# ストーン ゲート

■位置 ド'1" ド'1"

ストーンゲート1階



ストーンゲートは、ブリタニアのなかで最も汚らわしい場所として有名であるが、実際に訪れた者は希である。

なぜならそこは、憎しみ、臆病、偽りの3人のシャドーロードが、地上に造りだした領地であるからだ。

シャドーロード達は、ここにロード・ブリティッシュの杖を保管している。ブリタニアを救うためには、どうしてもここを訪れる必要があるのだ。

ストーンゲートを、普通の人間が訪れようとするなら、まずミノックの南にある絶望の入り江を目指さなければならない。

帆船で行ける場所までいったら、次は小船に乗り換えて川をさかのぼるのだ。南に行ける所までいき、源流に辿り着くのだ。

川の源流から、さらに南に山を登っていくと、やがて不気味な岩が山の間に見えてくるだろう。それが、ストーンゲートである。

ストーンゲートの外観は、中央に広い建物があり、そこから東西南北に十字に小さい建物がひとつずつ突き出ている。

南の小さな建物に、中に入るための小さな扉がついている。人間がストーンゲートの中に入る方法は、この扉を開ける以外はない。扉は、魔法の錠で封印されているので、骸骨の鍵か魔法解錠の触媒を用意することを忘れてはならない。

だが扉を開けただけでは、中に入ることはできない。ストーンゲートの扉を守っているのは、悪魔である。

それも普通の悪魔でなく、最低最悪の悪魔として名高いバリナーである。

扉を開けたことがあると断言する冒険者の話によれば、バリナーは扉を開けた者をすぐには攻撃しないという。

バリナーは狡猾で自分の知恵に自信を持ち非常にプライドが高いらしい。質問に答えられれば扉を通してやるが答えられなければ殺すという条件を付けて、奴は知恵比べを冒険者に挑んでくる。

質問に答えられなかったが運良く、バリナーの攻撃から逃れてきた者が出された問題は下のようなものであった。

「家くらい高く、コップのように丸く、王の馬全部がかかっても引き寄せることができない物は？」

この質問の答えは、井戸である。地面の下にあるが家よりも高く、井戸は丸く掘られている。そしてどんなに沢山の馬が引っぱっても、井戸を動かすことは不可能である。

このような質問が、バリナーによって訪れる冒険者に出されるのだろう。だが質問に答えられたとしても、安心してはならない。なぜなら、相手は悪魔なのだから。

だが扉を通れても、建物の中にシャドーロードがいる間は、ロード・ブリティッシュの杖を取り戻すことは難しい。

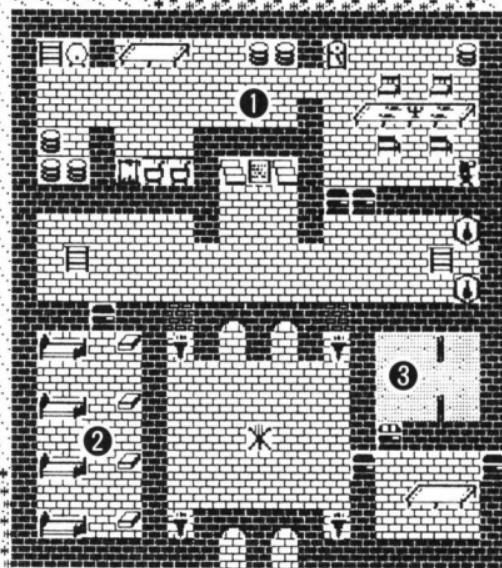
そしてロード・ブリティッシュの杖が置かれている場所の周囲の床は、落とし穴が造られている。落とし穴の下は熔岩で満たされていて落ちた場合には、いかなる生物も生きていられないという。

落とし穴を越えていけるのは、魔法の絨毯だけである。この遠い世界から持ってこられたアイテムがなければ、ロード・ブリティッシュの杖を取り戻すことは不可能である。

# ライキューム天文台

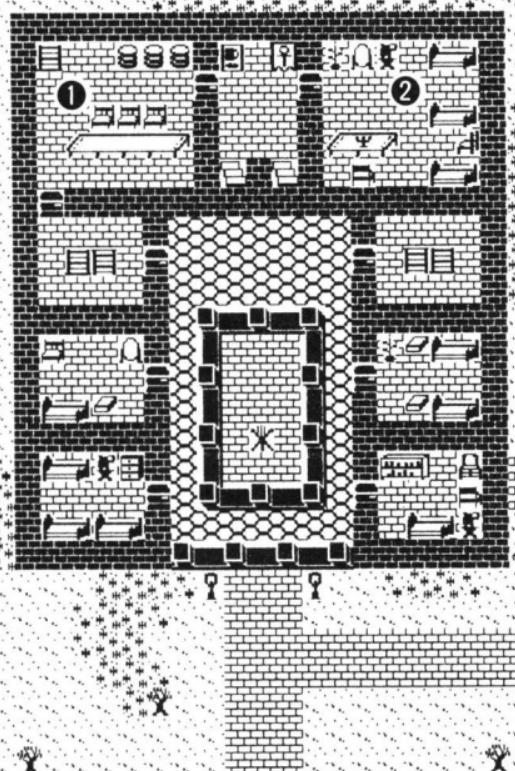
■位置 X' M' D'

ライキューム地上1階



- ①食堂
- ②衛兵の宿舎
- ③廁

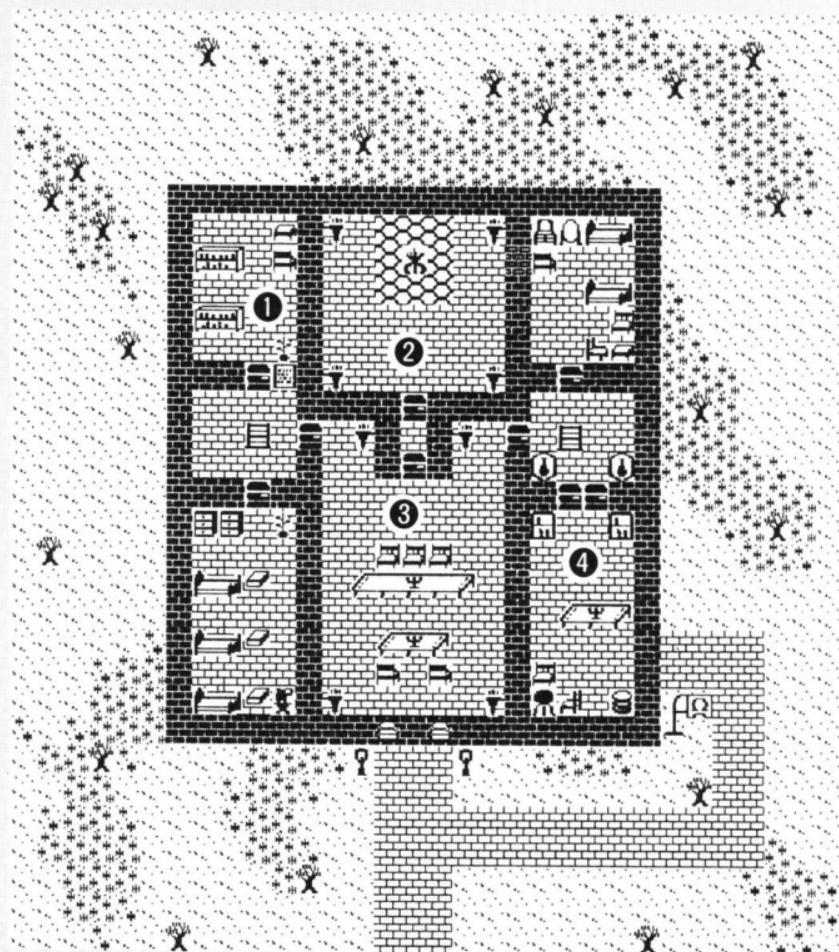
## ライキューム地上2階



① フォーリタップ

② シールド・オブ・トゥルース

## ライキューム地上3階



- ①図書館
- ②真実の炎の間
- ③執務室

- ④シャーバーメイジ

ライキューム天文台は、真実の原理を信奉する城である。ベリティー島の西北の端に建てられていて、ムングロウとは街道でつながっている。

3階建の大きな城で常時、星の動きを観察している。また天文学以外の学問の知識も豊富であり、ブリタニアの学生の多くはここで学問をしたいと考えている。

## 中地上1階

ライキュームの1階には、厩と衛兵の宿舎がある。それ以外には食堂があり、食堂とバブ兼用の調理場が作られている。

厩では、馬を売ってはいない。ここは城の領主のための馬を飼育している。ライキュームの近くには、深い森があるので馬で遠乗りするには良い環境である。

世話をしているのは、ロード・ライアンと妻のレディ・ヘイデンのふたりである。馬は2頭だけだが、2頭とも立派な馬である。

食堂は、主に衛兵や城の住人の食事を世話をしている。料理は、2階にあるフォーリタップの主人であるロブがやっている。

## 中地上2階

ライキュームの2階には、居酒屋のフォーリタップと治療所のシールド・オブ・トゥルースがある。

1階からは、奥の階段を登ればすぐに居酒屋と治療所の前にある。両方とも、それほど広い店ではない。

2階の南側は、城の住人のための寝室になっている。東の奥は、図書館の管理をしてい

る口の寝室である。寝室の中まで、本を持ち込んでいるので、狭い部屋をひとりで占領してしまっている。

そして手前の部屋は、ロード・ライアン夫妻の寝室である。

西の奥は、城の中にある店の商人たちの寝室になっている。手前の部屋は、永遠なる真実の炎を守っている番人のサー・ショーンの寝室である。

## 中地下1階

### メニュー

ロースト・マトン	… 5 GP (1人前)
エール	…………… 1 GP (1人前)
旅の食料	…………… 30GP (25食分)

フォーリタップは、ライキュームの2階の北西にある居酒屋である。城の1室を使ってるために、あまり広くなく最高で3人しか客が入れない。

しかし調理場は下の階にあるので、狭いといつても不快な狭さではない。もっとも調理場が下にあるのは、別な意味で問題がある。料理は下の調理場から持ってくるので、少し冷めてしまうし、エールも持ち運ぶ距離が長いので、少し気が抜けてしまうのが残念である。

それ以外では、料理に問題はない。まあ狭い城のなかにあるためだと、諦めるしかないだろう。

旅の食料は、他の場所に比べると高いほうだが孤立した島では、この値段も仕方無い。旅の食料は安い場所で買うことができるので、

旅の途中に不足した時以外は、買わないようにはすればよいのである。

ここでもいろいろな噂を、店主のロブに聞くことができる。チップの量は、聞きたい話によって変わってくる。

例えば、圧政やロード・ブリティッシュに関する噂だったら50G Pくらいのチップで教えてくれる。

しかし偽りや憎しみのシャドーロードに関することなどは、2500 G Pくらいのチップでないと話してはくれない。

金銭的に余裕のある時は、居酒屋で情報を聞くのも良い。しかし本当は、地道に村人の話を聞いていれば聞く必要のない話が多い。

## 中シールド・オブ・トゥルース

### 治療費一覧

解毒	.....	15GP
治療	.....	60GP
蘇生	.....	249GP

城の2階の北東、フォーリタップの反対側にある治療所である。城の中にあるために、居酒屋と同様に非常に狭い治療所である。

真実の橋という名前の通り、いつもシャドーロードと戦っている人々や戦士の患者が絶えたことがない。

ベッドの数は少なく、たいていは怪我人で埋まっているので入院するのは難しい。

このヒーラーのフェイは、軽い風邪からシャドーロードから受けた傷まで、癒せない病気や怪我がないと言われている。

## 中地上3階

ライキュームの3階には、南側の中央に城主の執務室がある。ここでは毎日、ロード・シャリネスが仕事をしている。

南西の部屋は、3階付近を警備する衛兵の寝室になっている。

その向かいの北西の部屋は、図書館になっている。数々の書物が置かれており、ほとんどの知識について調べることができる。

北側の中央には、永遠なる真実の炎が燃えている。昼間は衛兵と、真実の炎の番人であるサー・ショーンが炎の見張りをしている。偽りのシャドーロードの呼び出して滅ぼすなら、番人と衛兵のいない夜にやるべきであろう。

南東の部屋は、ロード・シャリネスとレディ・ジャネルの寝室になっている。

その向かいにある北東の部屋には、薬草店のシャーパー・メイジが店を開いている。

東南角という、一番環境の良い場所にあるのは、薬草を管理するのどうしても必要なためである。

## 中シャーパー・メイジ

### 薬草価格一覧（いずれも一個の値段）

血の苔	.....	12GP
ナイトシェード	.....	30GP
マンドレーク	.....	40GP

シャーパー・メイジは、近くのムーングロウにハーバリストという商売敵がいる、ブリタニアでは珍しい店である。

揃えている秘薬の数は、ハーバリストより少ない。しかしハーバリストにない秘薬だけを揃えているので、客を取り合うこともないらしい。

つまりシャーバー・メイジとハーバリストだけで、すべての呪文の触媒を調合すること

ができるのだ。魔法使いが、ベリティー島で不自由がないのもそのためである。

しかしベリティー島で、ナイトシェードやマンドレークの在庫を確保しておくのは大変なことである。そのため他の場所に比べて、価格はかなり高いことを忘れてはいけない。

## ライキュー ム住人一覧

### ■ロード・シャリネス

職業：領主 性別：男性

真実の砦の城主。真実の持つ力を、完全に理解している数少ない人物。

強力な魔法を使って、それを使って偽りのシャドーロードの名前を探り出すことに成功したという。

最近の著書は、ブリタニア各地で読まれている、あの有名な知識の書である。

またロード・ブリティッシュ遠征隊の探検日誌を、認知する仕事をした人物である。

### ■レディ・ジャネル

職業：魔法使い 性別：女性

ブリタニアの賢者たちの女王。真実に強く抵抗する邪悪な造り物と、崇高さの神殿の秘密を知っている。

### ■ロード・ライアン

職業：戦士 性別：男性

真実のために、戦っている戦士である。ブラックゾーンによって、真実が深刻な危機にさらされていることを残念に思っている。

ブラックゾーンが、自分の独善的な要求に見合うように徳を歪めたことに怒りを覚えている。

### ■サー・ショーン

職業：

永遠なる真実の炎の番人で、炎を邪悪な者から守っている。いつも真実の炎の近くにいるためか、さまざまな真実を知っている。

シャドーロードの領地である、ストーンゲートへの道を知っている。

### ■レディ・ヘイデン

職業：厩の管理 性別：女性

ロード・ライアンの奥さん。厩の管理をしていて、真実を守る城主に仕えていることを誇りにしている。

### ■ロロ

職業：書記官 性別：男性

ライキューの図書館員で、3階の図書館を管理している。図書管理だけでなく、数々の作品を執筆している。

### ■マリア

職業：魔法使い 性別：女性

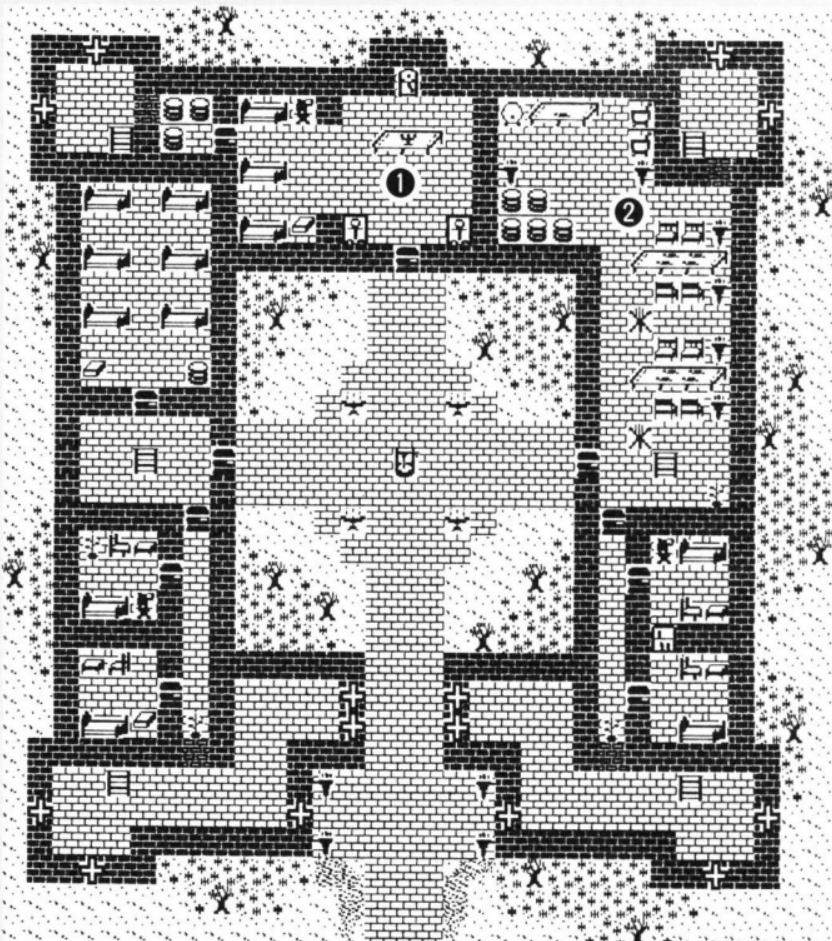
シールド・オブ・トュルースで、療養している昔の仲間。ムーングローで、シャドーロードとの戦い深手を負っている。

傷が癒えているなら、アバタールが誘うなら一緒に旅に出てくれるはずだ。

# エンパス・アビー

■位置 M' K" B'M"

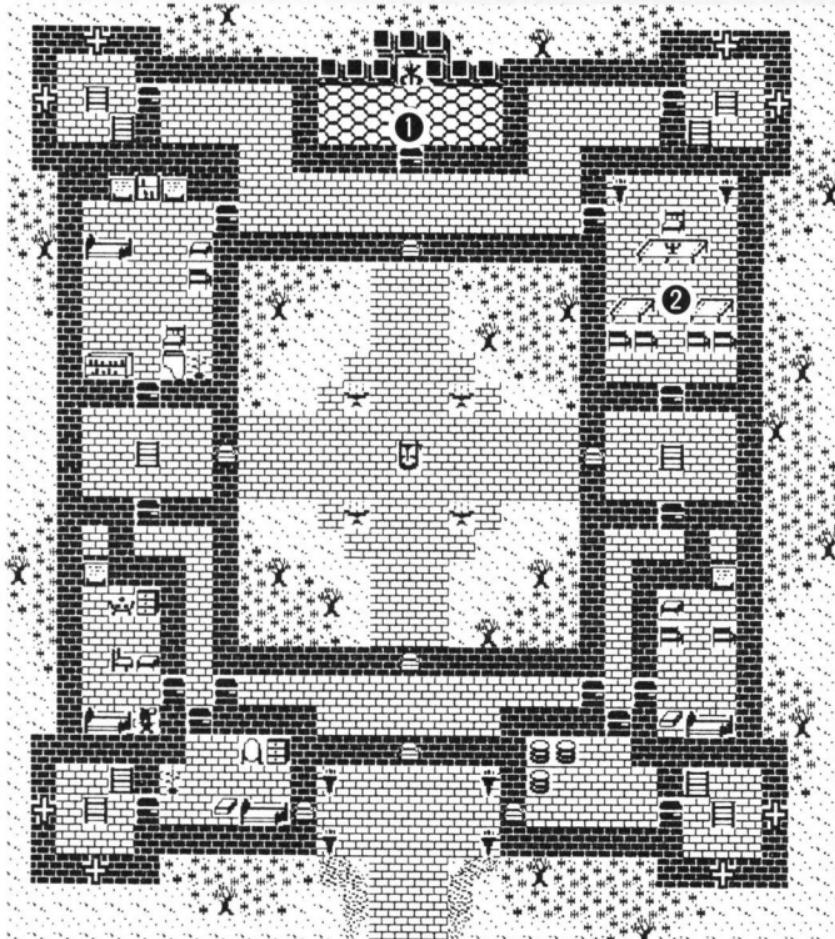
エンパス・アビー地上1階



①ザ・エンパス

②食堂

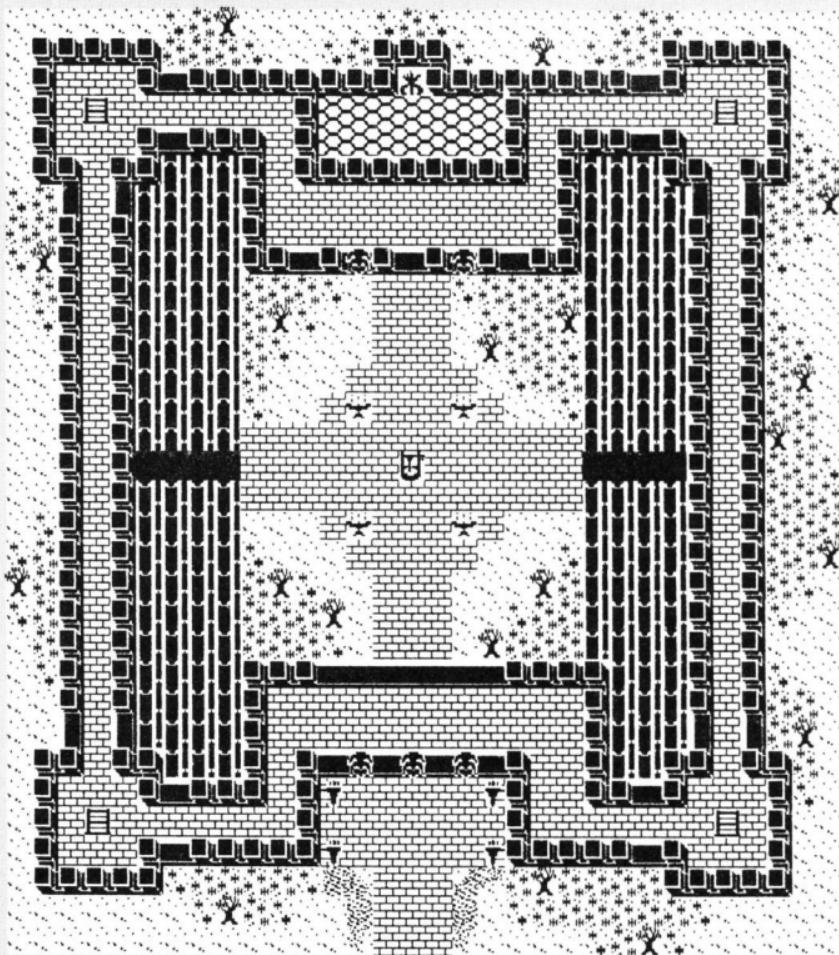
エンパス・アビー地上2階



①愛の炎のテラス

②謁見室

エンパス・アビー地上3階



エンパス・アピーは、愛の原理を信奉する修道院である。デープフォレストの西の外れに建っていて、門限のない城である。

## 中地上1階

門から入ると、広い中庭が見える。中庭には、東西南北にレンガ敷の通路が作られている。通路の中央には井戸があり、それを四つの噴水が囲んでいて、ちょっとした公園になっている。

北の通路を進むと、ヒーラーのザ・エンパスにいくことができる。怪我をしていたり毒に侵されている時には、まっすぐここを進めばよい。

東の通路を進むと、食堂に入ることができます。とても広い食堂で、これに匹敵する広さを持っているのはロード・ブリティッシュ城の食堂くらいのものであろう。

食堂の向かいにある南東の部屋は、食堂のシェフの寝室などがある。

北西の方向の部屋は衛兵の寝室があり、その向かいの南西の部屋は、ここで学ぶ学生たちに用意された寝室である。

## 中地上2階

エンパス・アピーの2階には、ロード・マイケルの部屋や謁見室がある。それ以外の人々の寝室などのために、南側の部屋が使われている。

この階でもっとも重要なのは、北側の中央にある永遠なる愛の炎である。数多くの扉に、機械式の錠をかけて守られている。

そして永遠の愛の炎が置かれているテラス

に入るには、骸骨の鍵が必要である。

このテラスは、憎しみのシャドーロードが最も恐れる場所である。また奴を滅ぼせる、唯一の場所でもある。

## 中地上3階

3階は屋上になっていて、城壁の上を歩けるようになっている。他の城などと違って、物騒な大砲などは置いてない。

ここから東を見るとディープフォレストが遠くまで見渡すことができ、西を見れば美しい海が見える。

## ザ・エンパス

### 治療費一覧

解毒	.....	63GP
治療	.....	10GP
蘇生	.....	262GP

ザ・エンパスは、エンパス・アピーの1階の北側にある治療所である。外からは看板が見えないので、実際に中に入らないと場所がわからない。

ヒーラーのジェシップは、ひとりでこここの治療を行っている。

このベッドは、たいていひとつは空いている。もし夜中について時間を持て余しているなら、ベッドを借りて寝てしまうのも良いだろう。

エンパス・アピーの住人は優しいし、ジョシップも寛大な人物なので、ベッドで寝ても怒られることはないだろう。

## エンバス・アピー住人一覧

### ■ロード・マイケル

職業：領主 性別：男性

ロード・マイケルは、エンバス・アピーを治めている人物である。愛の原理を理解していて、3つの原理を守る城がロード・ブリティッシュの行方不明以来、孤立していることを嘆いている。

彼は秘密にしているが、実は山を登る趣味を持っている。彼に山登るのに必要な品物について質問してみれば、大きな収穫があるかもしれません。

### ■バーバラ

職業：炎の番人 性別：女性

永遠なる愛の炎を、守っている婦人。希望が残っていることを示すために、愛の炎を守っている。

シャドーロードの邪悪な行動に、心を傷めている。アバタールが、ロード・ブリティッシュを救い出すことを信じている。

アバタールが彼女に、その決意を示すなら有益な予言を得ることができるだろう。

### ■ハードラック

職業：道化師 性別：男性

修道院の道化師で、いつもは入口付近で歌っている。以前は、曲芸も見せてくれたのだが最近は、そんな気分にならないと歌しか歌わなくなってしまった。

彼の歌は、ブラックソーンについて多くを語っている。一度、聞いて感想をいってみるのもいいだろう。

### ■ティム

職業：吟遊詩人 性別：男性

エンバス・アピーの城壁で、歌っている吟遊詩人。彼は宮廷楽師のケネス卿を、非常に尊敬している。

ロード・ブリティッシュの、お気に入りだったストーンズの曲にまつわる不思議な話を知っている。

### ■コーリー

職業：コック 性別：女性

エンバス・アピーの食堂で、コックをしている女性。食堂では彼女の手により、サメのフライやイボワブル風イカのソテーなどの手間のかかる料理が出されている。

自慢するだけあって、味はすばらしい。彼女はこれらの料理のために、1000種類ものスパイスを調合するといっている。

### ■トシ

職業：吟遊詩人 性別：男性

エンバス・アピーで、愛の原理を学んでいる学生。愛か邪悪の中で、どうやって存在していくかを考えている。

しかし考えているより、実際にその事実を見て理解したいと思っている。アーバターの旅に誘われたなら、彼は間違なく参加するだろう。

### ■ジュリア

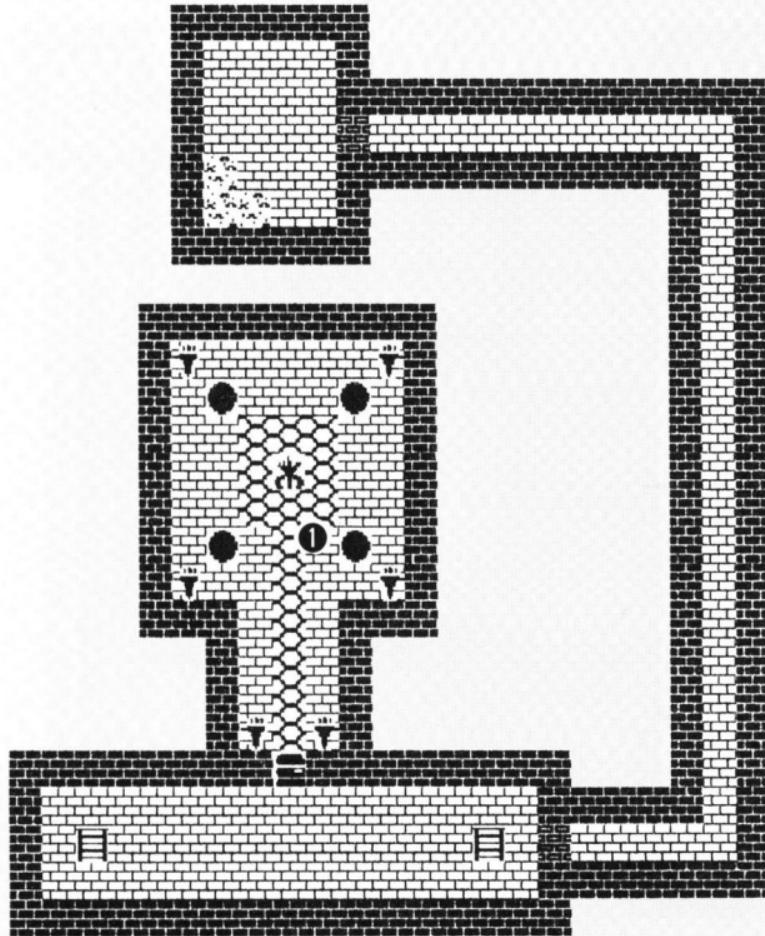
職業：鍛冶屋 性別：女性

その昔、アーバターと旅をした仲間。ブラックソーンとシャドーロードの追跡を逃るために、エンバス・アピーに隠れている。

仲間がアーバターを呼び戻し、圧政に立ち向かうことを信じている。アーバターが声をかけるなら、一緒に旅にでてくれるだろう。

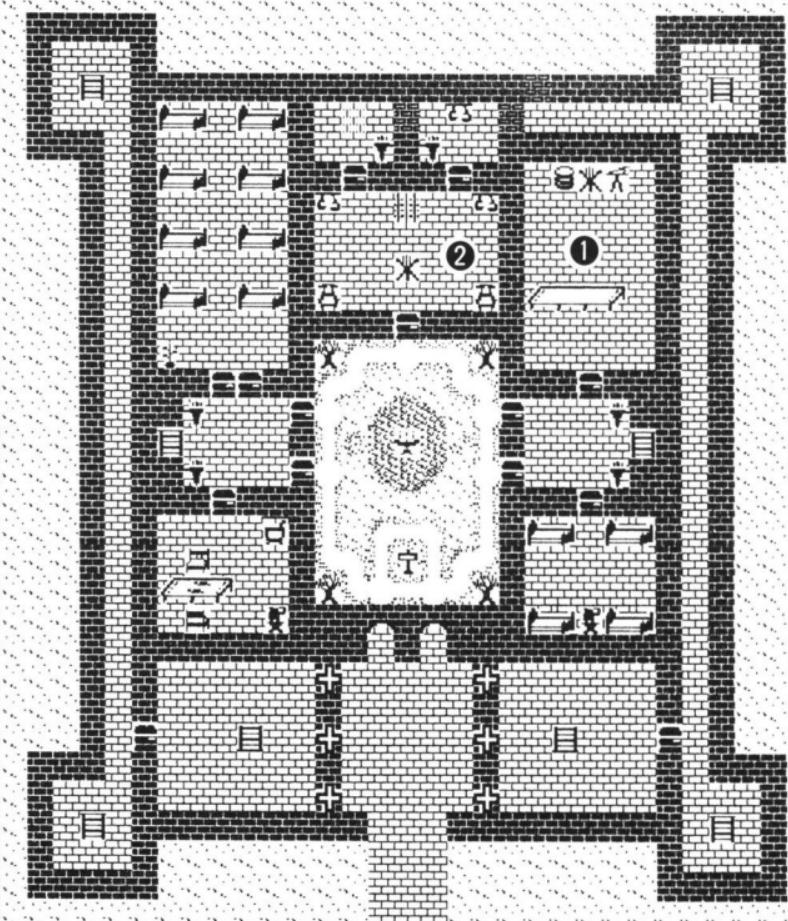
# サーパンツ・ホールド

サーパンツ・ホールド地下



①勇気の炎の間

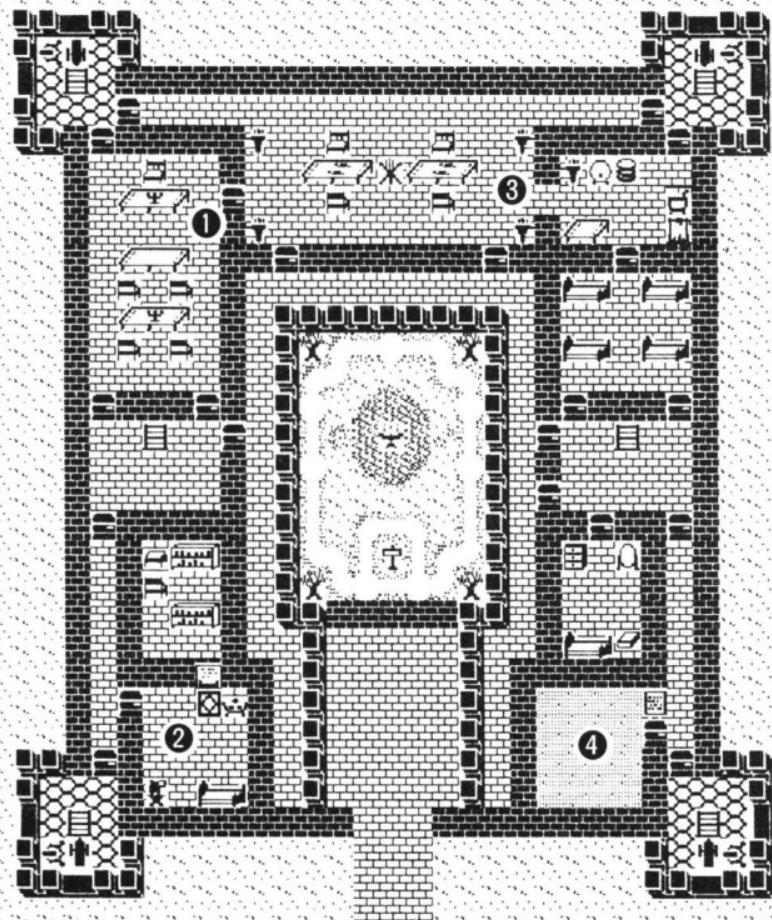
サーパンツ・ホールド地上1階



①シビジクラフター

②牢屋

## サーパンツ・ホールド地上2階



① 謝見室

② 寝室

③ 食堂

④ トレーニング室

ディーズ島の港を守る、勇気の原理を信奉する頑丈な城である。地下1階、地上2階の建物で、武器屋以外には店はない。

その昔にドラゴンを、この地域から駆逐したサー・パーシーがロード・ブリティッシュからこの付近の統治を許された。いまでもその子孫が、この城と周囲を統治している。

昔と相変わらず辺鄙な場所であるが、勇気を培うには良い場所である。

## 中地上1階

サーパンツ・ホールドに入ると、中庭に小さな池と噴水がある。ものものしいこの城のなかで、心休まる場所である。

そして中庭にある立て札には、下のような言葉が書かれている。

「LIVE BY THE EIGHT LAWS」（8つの徳と共に生きよ）

中庭からは、北にひとつ、東西にふたつずつの扉が見える。北の扉には、錠がおりていて入れない。東西の扉は、錠がかかっていないので自由に入り出しができる。

北の扉は、牢獄になっているため錠がおりているのだ。東側の牢に、ひとりの囚人が鎖に繋がれている。噂では、ブラックゾーンの手下であるようだ。

東の扉を開けて、北側の部屋に入ると武器屋のシージ・クラフターがある。反対側の南の部屋は、寝室になっている。

西の扉を開けて、北側の部屋にはいると衛兵の寝室である。その反対側にある南の部屋は、衛兵の食堂兼休憩室である。

## 中地上2階

2階の四方には、塔があり大砲が置かれている。中庭を見下ろせるテラスがあり、部屋は西側と東側、北側中央の3つに大きく分けることができる。

北側中央は、食堂になっている。城の住人のほとんどが、ここに食事にくる。

東側の部屋は3つあり、最も南側にあるのがトレーニング室、その隣はムッシュ・ルーベの寝室である。調理場の隣の部屋は、衛兵の寝室になっている。

2階の西側の部分は、ロード・マローンの寝室と謁見室になっている。謁見室は、誰でも出入りできる。

寝室は、意外に狭いように感じられる。しかし暖炉の向こう側には、隠し部屋があり重要な書物などが置かれている。

## 中地下1階

サーパンツ・ホールドの地下には、永遠なる勇気の炎が燃えている。この城でもっとも重要な場所といえる。

ここにくるには、一度2階の塔にててから1階に下りて、南の階段を下りればいい。

他のふたつの炎と違い、なぜ勇気の炎だけが地下で燃えているのか。それは勇気とは心の奥にあり、外からは決して見ることができないためであろう。

## シージ・クラフター

商品価格一覧

鎖ずきん ..... 50GP

チエイン・メイル	300GP
クロスボウ	150GP
ウォーラル	15GP
ハルバード	250GP
投げ斧	3GP
モーニング・スター	600GP

サーパンツ・ホールドにある、ただひとつ  
の店で、勇気の出る武器を売っている。

店主のソルは、自分で武器を作っているら  
しいのだが、店にはふいごがあっても、金床  
がない。

彼がどうやって武器を鍛えているのかを、  
見たものはいない。不思議な武器屋である。

## サーパンツ・ホールド 住人一覧

### ■ロード・マローン

職業：領主 性別：男性

田舎からドラゴンを追い出した伝説で有名  
なサー・バーシーの曾孫である。ブラックソ  
ーンとシャドーロードに抵抗している、勇気  
の砦の主である。

ロード・ブリティッシュの行方不明を、非  
常に悲しんでいる。勇気に抵抗する 脳病の  
シャドーロードの名前を、魔法を使って知つ  
ているといわれている。

### ■ガードナー

職業：炎の番人 性別：男性

永遠の勇気の炎を守護している、番人であ  
る。勇気の炎の中に、脳病の破片に関係する  
幻を見たことがあるという。

### ■ムッシュ・ルーベ

職業：戦士 性別：男性

ブリタニアには存在しなかった、フェンシ  
ングなる剣の技を教えている戦士。彼は魔法  
の絨毯に乗って、このブリタニアにやってき  
たといっている。

どこかの魔法使いに魔法の絨毯を、すぐ売  
ってしまった。あとでブリタニアでは、珍し  
い品と気づいて残念に思っているらしい。

### ■クリスティ

職業：シェフ 性別：女性

皆の食堂で、料理をしている女性。邪悪が  
蔓延することに心を傷めている。

最近は皆を訪れる客が減ったので、食堂に  
きて話をする人が少ないことを嘆いている。

代金の代わりに、変な品物で払っていく客  
も多く、時には不思議な品物を持っているこ  
どもある。

### ■トード

職業：技術者 性別：男性

ブラックソーンを君主と信じる、卑劣な男  
である。火山島に作られた、ブラックソーン  
城の落とし穴を設置した技術者でもある。

### ■マックスウェル

職業：戦士 性別：男性

サーパンツ・ホールドで、勇気を学んでい  
る学生。ムッシュ・ルーベからは戦いのコツ  
やスタイルを学んでいる。

フェンシングを習ってはいはず、武器は斧を  
使うことを好む。アーバターの行動を尊敬し  
ていて、共に戦えることを願っている。



# 小屋の説明

都市や町以外に、地方にひっそりと隠れ住んでいる人々もいる。そういう人々の小さな小屋が、森の中や砂漠の中に建っていることがある。

もっとも小屋の住人が、すべて人間とは限らない。他人と共に住むことができない生物であったり、なにかの不幸で変わり果てた姿になってしまったために小屋に隠れ住んでいることもあるのだ。

しかしそういう人物のために、常人では知ることのない重要な知識を持っていることがある。

小屋を尋ねることは重要であり、小屋の噂を聞いたなら尋ねてみるのが良いだろう。

## ヰイオロの小屋

ブリタニアに帰りついた時に、最初に泊まることになる小屋である。ブラックゾーンの圧政が始まってから、かつてのアーバターの探究に参加した人物は迫害されている。

その中で積極的な行動をしたイオロとシャミノは、ブラックゾーンの敵としてブリタニア全土に指名手配されている。

アバタールを再び呼び戻すための方法を探していた二人は、その追求から逃れるために隠れ場所としてダークスピリットの中にひっそりと小屋を作った。

小屋の周囲には畑や井戸、厩もあり生活には不自由しない。部屋は狭いが、奇麗に整頓され居心地は良い。問題点としては、ネズミが多いことだろう。

## ヰグレンデルの小屋

グレンデルの小屋は、荒れた沼地の真ん中に建っている。しかし外見を見ると、小屋と呼んでいいのかどうか考えてしまうような建物である。独断と偏見を持っていさせてもらえば、廃墟と呼ぶのが正しい小屋である。

グレンデルは、かつて優秀な魔法使いだったが、新しい呪文の開発をしていた時に事故を起こして巨大なネズミの姿に変わってしまった。

不幸なことに、いまだにこの呪文の効果は消えずグレンデルは、それからずっとここに住んでいる。

グレンデルに訪ねれば、珍しい魔法の呪文を教えてもらえるかもしれない。もっともそれが、あなたをグレンデルと同じ姿に変えないという保証はないが。

## ヰシンブラールの小屋

シンブラールの小屋は、アバタールの探究が行われた時代に、ベスパーと呼ばれた町があった場所にある。

ベスパーの町があった周辺に、ジェネラステーという湖があったが、旱魃によって干上がりてしまい砂漠になってしまった。ベスパーの町の人々は、砂漠になった土地を捨てて他の土地に移っていった。

廃墟となった町は砂漠に呑まれて消えてしまい、今は悪魔が小屋を建てて住んでいるわけである。

シンブラールは、角を生やした恐ろしい悪魔である。しかしその精神は、ロード・ブリティッシュによって徳の人生に目覚めている。

## ★ステックの小屋

ステックの小屋は他の小屋と違って、ブリタニア大陸から遠く離れた絶海の孤島に建っている。

グレートシーの南の端、サーパンツ・ホールドから北東に位置する場所にある島に、その小屋はあるのだ。

その島には、ステックの小屋以外に建物はないので、帆船で近寄ればすぐに見つけることができる。

小屋の周囲は、毒の沼地に囲まれているので空飛ぶ絨毯を使うのが安全である。小屋は沼地の中央にある湖の、中心にある島に建つ

ている。夜の間は島へ渡るための橋が引き上げられてしまうので、昼間に訪ねるほうがいいだろう。

この小屋に住んでいるステックは、ムーングロウで修行している最中から、100年にひとりの天才魔法使いと呼ばれていた。幼い頃から、すさまじい実力を持った人物であったのだ。

彼はブリタニアの空に彗星が現れた直後、シャドーロードの復活を知り、この島に小屋を建て世界を救う方法を、あらゆる魔法を使って探っていた。

噂では彼はついに、シャドーロードを完全に滅ぼす方法を発見したという。





# 灯台について

帆船が作られた当時は、夜間の航行は非常に危険なものであった。視界の狭い夜に海を航行していて、暗礁に乗り上げて沈んだ船は数多い。

ちょっとした不注意が簡単に事故と結びついて、多くの船と船乗りが海のもぐすと消えている。

そういう事故を減らすために、港の近くや複雑な入江の近くに、灯台を作ることが提案された。

灯台のアイデアは、ある船乗りが嵐で命を落とす寸前、友人に伝えたそうである。その友人が、大評議会に灯台の建設を議題として提出したのである。

しかし灯台の建設までには、多くの人々の努力が必要であった。なぜなら、まず充分な地域を照らし出せる照明を造りださなければならなかつた。

だが技術者と魔法使いの努力によって、魔法やその他の技術を使って広い範囲を照らせる照明を造りだすことができた。

技術的なことが解決してしまうと、灯台を建てるのは意外と速かった。そして灯台を建設する場所が、討議された。

結局、灯台を建設する場所は、帆船がもっとも多く事故を起こす3ヶ所の港と英雄岬が選ばれた。選ばれたそれぞれの場所に、灯台が建てられてからは、そこでの帆船の事故は減少している。

4ヶ所の灯台には、必ず家族や夫婦で灯台を守る人物が住んでいる。灯台を訪ねてみれば、いろいろな話が聞けることだろう。

ここでは灯台の名前と位置、そして灯台を守っている人物の名前を紹介する。

## 灯台の位置一覧

### ■フォグスバーン

位置 P' I" P' I"

フォグスバーンは、ロード・ブリティッシュ城の南に建っている灯台である。

この灯台を守っているのは、かつては腕の良い船乗りとして有名だったジョサム爺さんである。ジョサム爺さんは、孫娘のジェニファーと共に灯台を守っている。

### ■グレイヘブン

位置 X' I" X' I"

グレイヘブンは、トリンシックの南にある英雄岬に建っている。ここを守っているのはデビットという老人とその家族である。デビットは、六分儀を発明したといわれている。彼の家族以外にも、何人かの人物が圧政から逃れて隠れている。

### ■ストームクロー

位置 P' I" P' I"

ストームクローは、ブリタニアで初めて建てられた灯台で、ミノックの町のすぐ近くに建っている。

この灯台は、ウインドマイヤーとエミリィの夫婦が守っている。ウインドマイヤーは、船の行く手を守ることに一生を捧げている。

### ■ウェーブガイド

位置 P' I" X' I"

ウェーブガイドは、ベリティー島の西の海岸にある小島に建てられている。ここを守っているのはグレゴリーという人物で、訪問者を歓迎しない。

またグレゴリーを手伝っているのは、記憶喪失のジャクリーンという女性である。

■モンスターの一覧表

名前	AC	体力	ダメージ	攻撃方法	魔法攻撃
シーホース	2	30	10	射撃	なし
スクイド	0	50	20	射撃	なし
海ヘビ	2	70	30	射撃	なし
サメ	0	22	8	隣接	なし
大ネズミ	0	10	6	隣接	なし
コウモリ	0	5	6	隣接	なし
大グモ	0	10	8	隣接	なし
ゴースト	0	20	12	隣接	なし
スライム	0	10	4	隣接	なし
グレムリン	2	10	4	隣接	なし
ミミック	3	30	15	射撃	あり
リーバー	4	40	20	射撃	あり
ゲイザー	0	20	10	隣接	あり
ガーゴイル	15	40	20	射撃	なし
ハチの群れ	0	5	4	隣接	なし
オーク	2	10	12	隣接	なし
スケルトン	0	20	12	隣接	なし
バイソン	1	10	8	射撃	なし
エティン	3 *	30	15	射撃	なし
ヘッドレス	2	20	12	射撃	なし
ウィスプ	0	40	20	隣接	あり
悪魔	5	75	20	射撃	あり
ドラゴン	10	99	30	射撃	あり
サンド・トラップ	10	80	30	隣接	なし
トロル	4	15	15	隣接	なし
モングバット	4	20	20	隣接	なし
コーブサー	0	40	15	隣接	なし
ロットワーム	0	5	6	隣接	なし
吟遊詩人	4	15	12	射撃	なし
魔法使い	0	10	15	隣接	あり
衛兵	6	99	30	射撃	なし

■武器一覧表

名前	重量	距離	攻撃力	防御力	持ち手	標準価格
ダガー	1	3	6	0	片手	1GP
スリング	2	4	6	0	片手	10GP
クラブ	3	1	8	0	両手	5GP
フレーミング・オイル	2	4	8	0	両手	5GP
マインゴーシュ	3	1	8	1	片手	15GP
スピアー	4	5	10	0	片手	7GP
投げ斧	6	4	10	0	片手	3GP
ショートソード	5	1	12	0	片手	40GP
メイス	7	1	15	0	片手	50GP
モーニングスター	8	2	15	0	片手	60GP
ボウ	8	7	10	0	両手	75GP
クロスボウ	6	8	12	0	両手	150GP
ロングソード	9	1	15	0	片手	70GP
2H ハンマー	16	1	10	0	両手	85GP
2H アックス	15	1	12	0	両手	150GP
2H ソード	13	1	15	0	両手	200GP
スパイクト ヘルム	3	1	20	3	なし	150GP
スパイクト シールド	4	1	20	3	片手	120GP
魔法の弓	0	15	15	0	両手	800GP
魔法の斧	0	15	20	0	片手	1000GP
シルバー ソード	8	1	12	0	片手	250GP
ソード オブ カオス	0	1	99	0	片手	非売品
グラス ソード	5	1	99	0	片手	非売品
ジュエル ソード	0	1	1	0	片手	非売品
神秘の剣	0	1	30	0	両手	非売品



# 第三の書

## アイテム一覧

汝の纏う物、汝の手にする武器、それらにどのようなものがあるのか、知っておくことは決して無駄ではあるまい。この書にはそのすべてが記されているのだ。



# 武具

都市と町が存在するとはいっても、旅をするとなればモンスターに攻撃されることを考えておく必要がある。

武具はモンスターからの打撃を遮り、身体にくるダメージを減少させてくれる。だが高い防御力を持つ武具ほど重いために、力が無ければ装備することができない。

最初は軽い武具を装備して、実力に合わせて買い替えていくのが良いだろう。無理をして思い鎧を買っても、装備できなければなんにもならない。

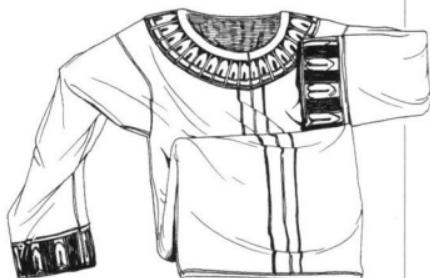
敵の攻撃から防御してくれるのは、鎧だけではない。楯も使い方次第では、鎧以上にしっかりと敵の攻撃を遮ってくれる。

そして大事な部分である頭を守るために、兜は忘れてはならない防具である。鎧よりも安いので、わりと早めに良い兜を買うことができるはずだ。

普通は、着ている鎧と同じ材質の兜を装備する。着ている鎧と兜が違っていると、見ていて恰好が悪いのがその最大の理由である。しかし恰好よりは命が大事な時には、より防御力の高い兜を装備すればよい。

忘れてはならないのは、ひとりの人間が装備できる武具の数は、兜、鎧、楯が各一個づつである。楯は選んだ武器によっては、装備できないこともあるので注意が必要である。大切なのは、現在の自分の実力が許す最高の装備をすることである。

## 布の服



布の服は普段着ている洋服を、長い旅に耐えられるように丁寧にそして丈夫に作ったものである。

防御力は低く、武具というには少々物足りない品である。だがどの武具よりも軽く、安いのが魅力である。

## 皮の鎧



厚手の皮を、蠟でグツグツ煮てカリカリにした材料で作られている。

金属性の鎧よりは重くなく、強靭な肉体でなくても装備できる。冒険を始めたばかりの者には、最適の武具である。布の服からなるべく早く、買い替えるほうがよいだろう。

## スケール・メイル



10センチ程度の金属の板を、布や皮の服に縫いつけた武具である。重なった金属板が魚の鱗（スケール）のように見えることからスケール・メイルと呼ばれている。

防御力は皮の鎧より高いのだが、歩く時にチャリチャリとうるさくはない。

## リング・メイル



リング・メイルは、鎖かたびらよりも大きな金属の輪を、びっしりと皮の鎧に縫いつけた鎧である。

鎖かたびらを作るより技術は必要ないので比較的安く、防御力はスケール・メイルよりも高い。

## 鎖かたびら



鎖かたびらは、小さな金属の輪を繋ぎあわせて作った金属の洋服のようなものである。これを作るには、非常に高度な技術が必要で、当然ながら価格はかなり高い。

しかし防御力は高く、歩く時もスケールのよううるさくはない。

## プレート・メイル



一枚の金属板から、着る者の体型に合わせて作り出される金属鎧である。一枚板から作りだすので、どの鎧よりも防御力が高い。

欠点としては非常に重く、強靭な肉体を持っていないと装備できないことである。また価格も、非常に高価である。

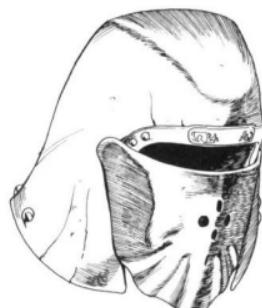
## 皮の兜



皮の鎧と同じように、皮を蠟で煮たもので作られている。軽くてしなやかで、装備した心地はとても良い。

問題としては、やはり危険な場所にいくには少々防御力が少ないとこだ。しかし地上で冒険をしている間は、問題ないだろう。

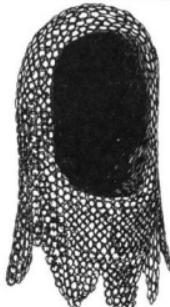
## 鉄の兜



鉄の兜は、プレート・メイルと同じように一枚の金属板から作りだされる兜である。

もっとも鉄の兜の場合、だいたいの大きさで作っておいて、頭に合わせるのはパッドの詰めかたで調整する。価格は高いが、確りと頭を防御してくれる頼りになる兜である。

## くさり頭巾



鎖かたびらと同じ方法と材料で作られている兜である。鉄の兜ほど重くなく、くさりの間から風も通るので蒸れない。

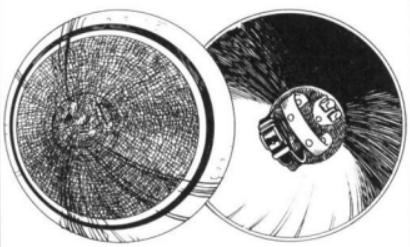
防御力もあり、値段もそれほど高くない。ダンジョンの探検を始める頃には、全員に装備させたほうがよい。

## スパイクト・ヘルム



スパイクト・ヘルムは、防御と同時に攻撃ができるように考えられた兜である。基本的には鉄の兜と同じ作りだが、鋭い刺が何本も突き出ている。この刺を使って、相手に頭突きをしてダメージを与える。恰好ほどの威力はないが、気休め程度には充分である。

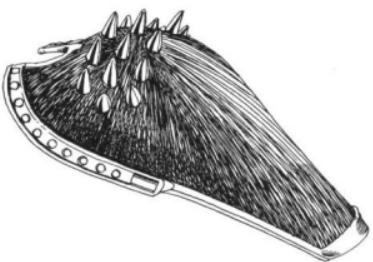
## スモール・シールド



スモール・シールドは、丸く小さい楯である。防御できる面積は少ないが、体力不足の人物でも充分使えるので、子供や女性などには人気がある。

価格も安く最初の防具としては理想的である。ミノックでのみ、購入できる。

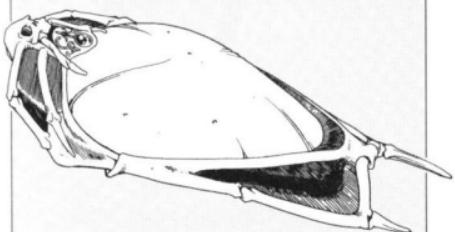
## スパイクト・シールド



スパイクト・シールドは、防御と攻撃を兼ね備えた贅沢な楯である。通常のシールドと違い、攻撃用のスパイクが突き出している。

これを装備していれば、1回多く攻撃ができる。しかし防御を主体としているため、攻撃力はあまりない。

## ラージ・シールド



ラージ・シールドは、身体の半分程度を防御できる大きな楯である。腕力がないと完全には使いこなせない。

しかしラージ・シールドを使っていたおかげで、命拾いをした戦士は数多い。戦士にもっとも人気のある楯である。

## マジック・シールド



マジック・シールドは、魔法のルーンを彫ることによって魔力を秘めている楯である。魔法のルーンは、正しい呪文を唱えながら毎日少しづつ彫られる。嘘か本当か、100年にひとつしか作れないヒノース・スター武器店の主人は言っている。



# 武器

武器は、危険を退けるために人間が作り出した大切な道具である。もともと人間には、2本の腕という生まれながらの武器を授かっている。

しかし素手の武器としての威力は、非常に低い。そこでその不足を補うために、いろいろな武器を作り出した。

武器は効果や使い方によって、大きく3種類に分けることができる。

隣接する敵を攻撃するための接近戦武器、腕の力で近距離に武器を投げる投擲武器、そして道具や魔法によって遠くの敵を狙うための射撃武器である。

ブリタニアで現在、使われている各種武器の種類は、接近戦武器が13種類、投擲武器が4種類、射撃武器が4種類ある。

また武器は、個人の能力によって効果を増減する。非力な者が重い武器を使ったり、動きの鈍い者が射撃武器を使っても、武器本来の攻撃力は発揮されない。

値段や好みによって武器を選ぶのは、冒険の達人のすることである。いかなる敵とも、余裕で戦うことができるようになった者だけが、好みで武器を選べるのだ。

値段は重要であるが、それほど深刻な問題ではない。ある老人が、こんなことを言っている。

「武器の値段なんてものは、それが使えるようになら気にならないもんだ。高い武器を充分つかえる実力がつく頃にや、金のほうもちゃんと値段に追いついてるもんだ」

数々の冒険を成し遂げた老人は、実力もないから高い武器を持とうと考えるなどといっているのだ。

自分の能力をはっきりと認識した者が、それにあった武器を使えば、その武器は値段を越えた威力を發揮するだろう。

数多い武器の中から、自分にあった武器を搜し出すことが大切である。

## ダガー



ダガーは、軽く作られていて誰にでも簡単に扱える。価格も1GPと非常に安く、よほどの貧窮状態でも購入することができる。

ダガーは攻撃武器というよりは、護身用の武器である。できる限り、金を稼いだら他の武器に買い換えるほうがいいだろう。

間違ってもダガーだけで、ドラゴンを相手にしてはいけない。貧弱な武器では、ドラゴンのウロコに掠り傷程度しかつけられないだろう。

## 棍棒



棍棒は、人類最初の武器と呼ばれている、もっとも原始的な武器である。木の棒を持ちやすさした程度のもので、価格は安い。

だが安くとも攻撃力はかなりのもので、相手がオーク程度までなら充分に戦うことができるだろう。

## メイス



メイスは棍棒を改良して、より使いやすい高い攻撃力を持つように考え出されたものである。

価格は高いが、持ちやすく撲りやすい形のメイスは、長時間の戦いでも棍棒を振るうより疲れない。

## マイン・ゴーシュ



マイン・ゴーシュは、ダガーの種類に入る特殊な武器である。なぜならこの武器は、防護と攻撃の両方に使えるからである。

しかしマイン・ゴーシュは、補助武器でしかない。信用できる剣を右手に構えて、左手にマイン・ゴーシュを持つのが正しい。

## ショート・ソード



ショート・ソードは、全長60センチ程度の短めの剣のことである。軽くて、武器に不慣れな者でも扱えるので人気が高い。

ロング・ソードを持つ前に、ショート・ソードで練習をしておけば、剣を使う良い練習になる。

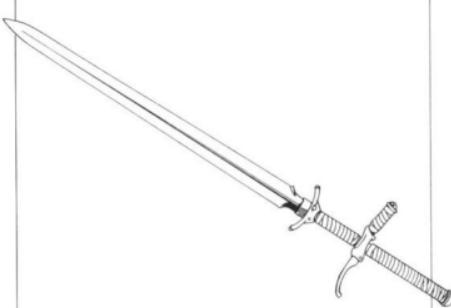
## ロング・ソード



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になると、余裕を持ってトロールと戦うことができるようになる。

少々高価であるが、危険な冒険に出掛けるなら装備したい。

## 2Hソード



2 Hソードは、1.2メートルほどの長さの大好きな剣である。

この武器は切り裂くというよりは、押し切るというタイプの武器である。そういう腕力の持ち主でなくては、この武器の本当の攻撃力を引き出すことはできない。

## 2Hアックス



2 Hアックスは、80センチほどの長さの片刃の斧である。非常に重いために、両手で持たなければならぬ。

重くて扱いにくいが、振り回して相手に命中させれば、まず間違いなく重症を与えられるはずだ。

## 2Hハンマー



2 Hハンマーは、武器というよりは作業に使うのに適した形をしている。両手でこれを持ち、相手に向かって降り下ろす

打撃を一点に集めるので、衝撃は堅い鎧やドラゴンのウロコなども突き抜ける。力と素早さがないと、うまくは使えない。

### モーニング・スター



モーニング・スターは、メイスの頭に鎖で鉄球を取りつけたものである。メイスで渾身の力を込めて敵を叩くと、手が痺れてしまうことがある。

鉄球を鎖で繋ぐことによって、衝撃が直接手に伝わらないようにしているのだ。

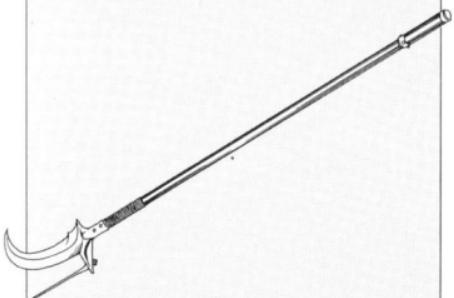
### シルバー・ソード



シルバー・ソードは、ロング・ソードと同じ形の武器だが、普通の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て、正しい方法で武器を作れば、素晴らしい攻撃力を持つ。価格は高いが、最高の剣である。

### ハルバード



ハルバードは、2メートルの棒の先に刃物をつけた武器である。この長さは、障害物や前にいる味方を越えて、敵を攻撃するためのものである。

ダンジョンの狭い場所で戦うときには、とてもなく役に立つ武器である。

### 魔法の斧



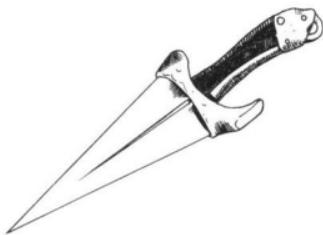
魔法の斧は、投げても、振り回しても使える。そして遠くの敵に投げた場合には、持ち主の手元へ自動的に戻ってくる。

射程は魔法弓と同じくらいあるので、接近戦、投擲、射撃のすべての武器の中で、最高最強の武器である。



# 投げ武器

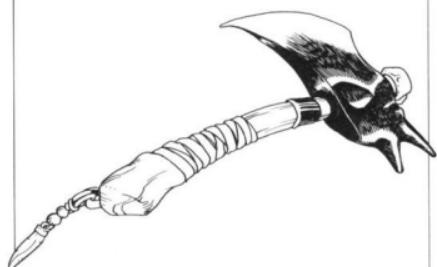
## ダガー



ダガーは本来、接近戦用の武器である。しかし短くバランス良く作られたダガーは、多少離れた場所にいる敵に投げて当てることができる。

しかし射程も短く、ダメージも少ないのであまり役には立たない。

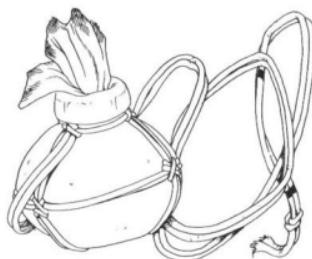
## 投げ斧



投げ斧は、通常の斧と違いバランスよく作られている。柄を持って投げると、きれいに回転しながら目標に飛んでいく。

投げ斧も隣接している敵を狙う時には、無くなることはない。だが2エリア以上先の敵を攻撃すると使い捨てになってしまう。

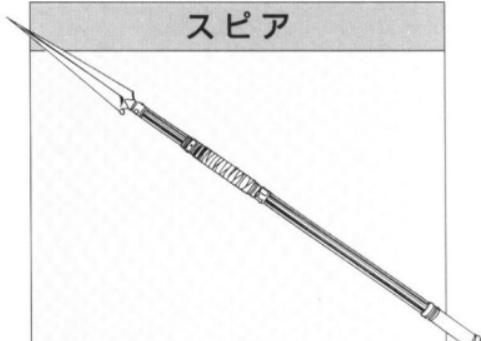
## フレーミング・オイル



フレーミング・オイルは、火炎瓶と呼ばれ意外と使い方の難しい武器である。

使う時には片手で持ち、反対の手で火をつけてから投げなければならない。これが結構難しく、しかも敵が隣接していると点火を邪魔されて攻撃できない時もある。

## スピア



スピアは、獵などによく使われる投げ槍である。射程は意外と長く、ダメージもかなりのものである。

スピアは価格的には投げ斧よりも高いが、威力と射程が長いので、充分に役に立つ武器である。



# 飛び道具

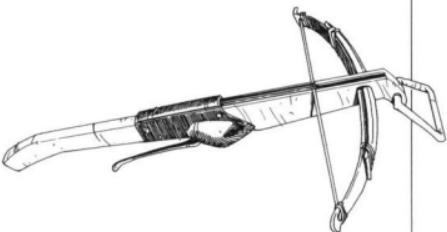
## スリング



スリングは、長い紐の中心に石をのせるれるよう皮をつけたもので、振り回した遠心力で遠くまで石を投げる。

もっとも安い飛び道具であり、弾に使う石はブリタニアのどこにでもあるので不自由しない。

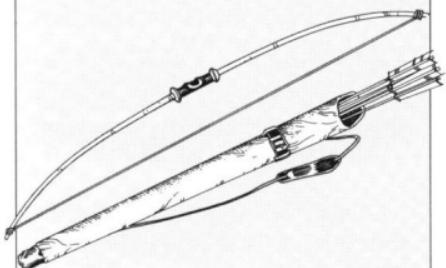
## クロスボウ



クロスボウは、弓を台に固定して器具をつかって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鎌を使う。

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と使えない。

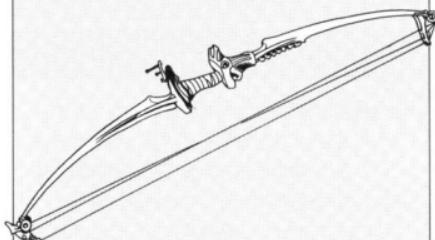
## ボウ



ボウは、固くて弾力のあるイチイの木から作られる武器である。弦を張って、矢を飛ばして攻撃する。そのため多くの矢を、用意してなければ役に立たない。

構えて狙う必要があるので、敵が近くにいる時には使えなくなる。

## 魔法の弓



魔法の弓は形はボウと同じだが、魔力のあるルーン文字が彫られている。この魔力は、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けて、力まず撃てる弓である。魔法の弓に使う矢は、普通のボウと同じものである。



# その他の武具

武具は鎧、兜、楯だけでなく、少数だが指輪とアミュレットを含んでいる。

指輪やアミュレットは、直接的な防御になるものではない。だか戦闘の助けや、万一の時に役に立つのだ。

ブリタニアに存在するその他の武具は、指輪が3種類、アミュレットが2種類である。扱っている店も少なく、購入することは難しい。しかしモンスターの宝箱の中なので、見つけることができるだろう。

指輪とアミュレットは、同時に装備することができる。だか指輪もアミュレットも、常にひとつだけしか装備できない。

指輪とアミュレットには、その効力に限りがあるものが多い。効力が切れたら、別の物を装備する注意が必要である。

指輪やアミュレットは他の武具に比べて比較的、高価な物が多い。自分で使わずに売ってしまって、立派な武器を買う資金にするともできる。

## 不可視の指輪



この指輪にはSANCT LORの呪文と同じ効果があり、姿を消すことができる。

効果が続く時間は、指輪に込められている魔力によってさまざまである。長い間使っていれば、やがて指輪は魔力を失って壊れてしまうだろう。この指輪は、バッカニアーズ・デンにあるバッカニア・ブーティでしか買うことはできない。しかし、思いもかけない場所でみつかることもある。

## 防衛の指輪



この指輪にはIN SANCTの呪文と同じ効果があり、重い武具に頼らずに防衛力を上げることができる。

この防衛の指輪だけは、他の指輪と違って魔力を失って壊れてしまうことはない。頑丈な鎧を装備できない魔法使いなどには、早めに装備させたほうがよい。

長持ちするだけあって、指輪の中では最も高価である。

## 回復の指輪

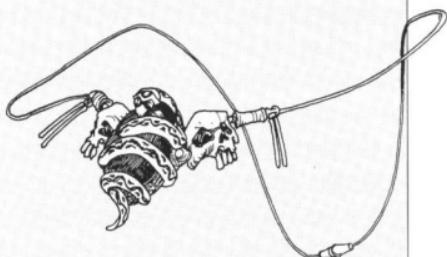


回復の指輪は、これを身につけているだけで、少しづつ体力が回復していくという便利な指輪である。

これはMANIの呪文を指輪に封じてあるため、不可視の指輪と同じように魔力に限りがある。

指輪の魔力は、体力が減っていない時には減らない。体力が減っている時だけ、指輪の魔力によって体力が回復していくのだ。

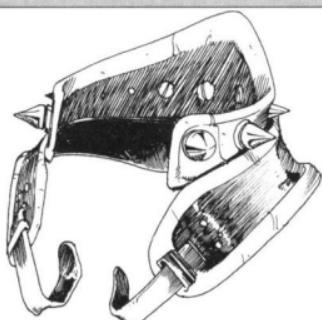
## アミュレット



このアミュレットは、自分に唱えられた攻撃呪文の効果を逸らすことができる。また睡眠の呪文や、毒風などの効果も防ぐことができる。

装備している人間にしか、その効果が及ばないのは残念である。アミュレットが、呪文を遮れる回数は不明である。どれだけ魔力の強い時期に作られたかで、その効果は違ってくる。

## スパイクト・カラー



スパイクト・カラーは、鎧の肩に装備する防具である。これを装備することによって、兜と鎧の繋ぎ目である部分を防御する。

一見派手なだけで、あまり効果がないように見えるが、これを装備していればトロルに撲られて首が痛くなるのを避けられる。

しかしどちらかというと贅沢品なので、武器と武具が充実した後に、購入するべきものである。



# 魔法の薬とスクロール

魔法の薬とスクロールは、あまりにも切実な必要によって生み出された、特殊な魔法の産物である。

魔法の呪文を唱えるのに、必要なものは数多い。正確なキャストに必要な時間、固有のエネルギーの損失。珍しい触媒を探すために使われる努力は時として、それによって唱えられる呪文の効果よりも大きい。そして本当の魔法使いになるための、真面目なトレーニングと学習の日々なども大きな障害である。これらの魔法に対する一般的に見るなら迷惑な制限を極力なくし、瞬時に誰にでも魔法を使えるようにするために、これらの品々は作られた。

長い努力の末に、現在では魔法の薬と呪文のスクロールの開発によって、只の戦士や魔力の低い吟遊詩人さらにその他のソーサリアを旅する冒険者たちの誰もが魔法を使えるようになったのだ。

問題としては薬もスクロールも、一度使ってしまえば、その効力を失ってしまうことがある。ひとつのスクロールや薬には、ひとつの呪文しか封じれず、現在でもふたつ以上の呪文を封じる方法は発見されていない。

さらに、これらの品物は未だに数が少なく店に並べて売られてはいない。手にした者の多くは、いざという時のために、これを棚の奥や樽の中などに隠してしまう。

時には冒険者を襲ったことのあるモンスターの宝箱などから、発見されることもあるだろう。またダンジョンの奥深くの部屋に、置き忘れられていることもあるはずだ。

## 魔法の薬の種類

薬は飲用者に、薬が秘めていた呪文の効力を瞬時に発揮させる。呪文の効力に持続時間があるのなら、薬もまた同じような持続時間を持つ。

薬は味や臭いによって、判別することは不可能である。薬は同じ効力を持つものであっても、甘かったり苦かったりする。

薬の効力は通常の場合、色によって簡単に判別することができる。しかし魔法の知識に詳しい者は、薬はその製造方法の不安定さのため12本に1本は不良品があると言っている。

薬は8色に分類されており、効果も当然のことながら8種類ある。ここでは使用できる場所と効果について説明しておこう。

薬の色	使用状況	効果
青	非戦闘中	刺激
黄	いつでも	休息
赤	いつでも	解毒
緑	いつでも	※復活
オレンジ	いつでも	鎮静
紫	戦闘中	変身
黒	戦闘中	透明
白	非戦闘中	幻覚促進剤

※緑の薬は、強力な魔法の効果を準備なしに使えるが、致命的な毒となることもある。

# スクロール

魔法のスクロールは、奇麗な羊皮紙にルーン文字で呪文が書かれている。羊皮紙自体は普通のもので、どこでも手に入れることができて、呪文を書いた後も簡単に丸めて持ち歩ける。

ただし呪文を羊皮紙に書き記す時に、呪文に必要な触媒から造られた特殊なインクを使う必要がある。当然、書き記す呪文によって使われるインクの種類は違う。

触媒を使って作られたインクは、その特殊な製法によって魔力を留めている。インクは液状から羊皮紙に書かれて乾燥しても、魔力を無くすことはない。

また魔力は、インクの量に左右されない。つまりスクロールに正しい呪文が記された時点で、呪文の効力を發揮するのに充分な量の魔力を留めている。

そのためスクロールの呪文を読む人物が魔力を持たなくとも、呪文は発音された時に発動する。だが不幸にして、書かれた文字を発音できない人物は、スクロールを使うことはできない。

スクロールは薬と違つて、すでに使われている呪文の効果を利用できることが最大の利点である。

長い戦闘の果てに、魔力を消費してしまった時

などにスクロールは、活路を見出す重要な存在となるだろう。

スクロールにできる呪文の種類はまだ非常に少なく、8サークルの全呪文45種類のなかで、たった8種類だけである。スクロールの種類が意外と少ない理由は、ふたつある。そのひとつは誰にでも使えるスクロールを作るための特殊インクの製作が、スクロールを必要とした理由と矛盾して熟練した魔法使いにしかできないということである。

もうひとつには、呪文に使用する触媒は案外高価な上に貴重で、そうそう失敗するかもしれない実験に使えないという理由である。だか様々な場所で新たな呪文のスクロールを作り出す努力が行われているので、やがてはすべての呪文をスクロールにすることができるかもしれない。

ここではスクロールの種類と、それを使用できる状況、その効果を記しておく。

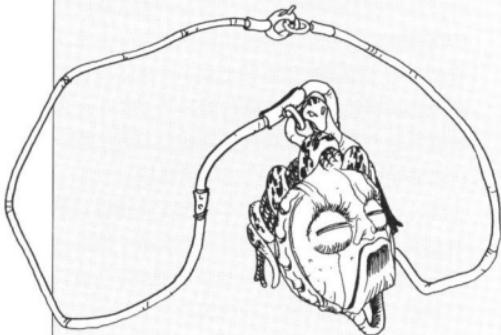
## ■スクロール一覧表

表記文字	呪文	使用状況	効果
八↑	Vas Lor	いつでも	強光
R P	Rel Hur	いつでも	風向
ㄣ	In Sanct	いつでも	防御
ト	In An	いつでも	魔法封じ
リト	In Quas Wis	非戦闘時	鳥瞰
ト木ト	Kal Xen Corp	闘時	悪魔召還
ニト	Kal ManCorp	非戦闘時	蘇生
ト↑	An Tym	いつでも	時間停止



# 神祕的美術品

## ロード・ブリティッシュのアミュレット



王權の象徴のひとつとして、ロード・ブリティッシュのアミュレットは有名である。異世界からやってきたという、伝説の大蛇を象って銀で作られている。ロード・ブリティッシュの胸に輝いているのを見たことのある住民は多いだろう。

地下の戦場から生還者が語るには、ロード・ブリティッシュが地下で誘拐される前に、その銀のアミュレットを戦士たちの墓に置いたという。

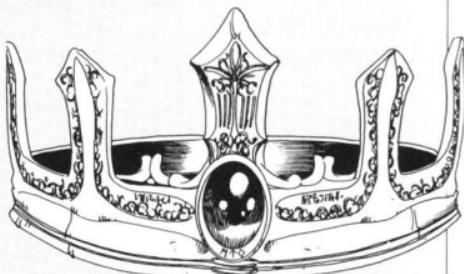
このアミュレットは、特に強力な魔法の力を持ってはいない。だがその輝きは、巨大な暗黒の中にあっても失わず、死すべき者には見出すことのできない道を見せるという。

## ロード・ブリティッシュの王冠

ロード・ブリティッシュの王冠は、王をあらゆる魔法の危機から守るために造られた物である。だがロード・ブリティッシュは、この王冠を、地下に身に付けていかなかつた。王が地下で行方不明になったと伝えられるやいなや、ブラックゾーンは城からこの王冠を搜し出し、奪ってしまった。

現在、王冠はブラックゾーンの城の最上階の部屋に隠されているという。王冠の力は、不幸にしてブラックゾーンの城を守り、その中ではいかなる魔法も効果がない。

さらに王冠は、恐ろしい石の怪物に守られていて、その怪物を倒すことはドラゴンを倒すより難しいと噂されている。



## ロード・ブリティッシュの杖



ロード・ブリティッシュの杖は、黄金で造られ強力な魔力を秘めている。この杖は王の前を遮る、いかなる魔法の力を消失させるために造られたと言われている。

王冠と同じように、ロード・ブリティッシュは城にこれを置いてしまった。しかし王冠が、ブラックソーンに奪われたことを知った騎士たちは、勇気の象徴であるロードマローンの下に保管してもらうために、この杖を持ち出した。

だが途中で、シャドーロードの待ち伏せに会い、杖は奪われてしまった。いま杖は、シャドーロードの忌まわしき領地、ストーンゲートの中に保管されていると噂されている。

## グラス・ソード

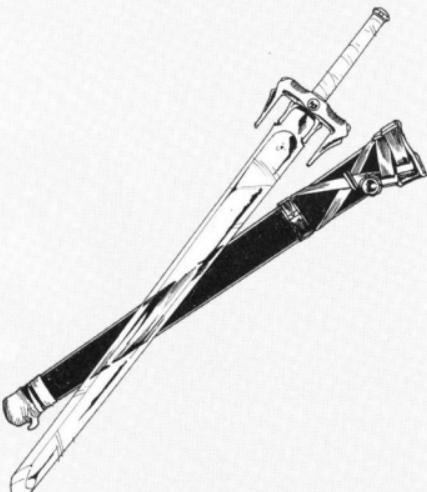
今は、海賊になっている元ガラス職人のスカリーは、ガラスで強力な武器を造ろうと試みた。

彼の試みは成功しなかったが、世の中には純粹な水晶で作られたグラス・ソードが存在している。

この武器は、知ることのできない強力な魔法で作られた。この剣の攻撃の前に、生き残れる生物は存在しない。たとえドラゴンであっても、一撃で死んでしまう。

しかしグラス・ソードもまた、強力な力を解放するときに粉々に砕け散ってしまう。この剣の威力は絶大だが、ただ一度しか使いないのである。

この剣は、ブリティンの北西辺りのサベント・スペインの山の中で見つけられる。



## モンティンの宝球の破片

モンティンの名前は、ブリタニアの住民ならば皆知っているはずだ。邪悪な行いによって、世界を危機に陥れた魔術師である。

その力の源であった宝球は、勇者によって碎かれた。だがその邪悪な存在は粉々になりながらも、まだ力を秘めていたのだ。

3つの邪悪な力を秘めた破片は、ブリタニアの地下深くに隠れて、解き放つ者を長い間待っていた。

地下世界ができるから最初に渦に落ちて遭難したキャブテン・ジョンは、地上に帰るために地下世界を探索した。

彼は不幸にして、モンティンの宝球の憎しみ、臆病、偽りの3つの破片を発見してしまった。

破片はキャブテン・ジョンの心に、巧妙に欲望を植えつけた。彼は3つの破片の囁きに負けて、手下の3人の殺してその心臓の血を破片にそいだのだ。

心臓の血をそそがれた3つの破片からは、シャドーロードが生まれた。3つの破片からは3人のシャドーロードが生まれた。

憎しみのシャドーロードはASTAROTH、偽りのシャドーロードはFAULINERI、臆病のシャドーロードはNOSFENTORという名である。

憎しみ、偽り、臆病は、愛、真実、勇気の3つの原理に対立している。この3つの原理を理解している城は、エンバスアピー、ライカユーム、サ

ーパンツホールドである。

この3つの城の中で燃えている愛、真実、勇気の永遠の炎だけがシャドーロードを滅ぼせる力を持っていると信じられている。

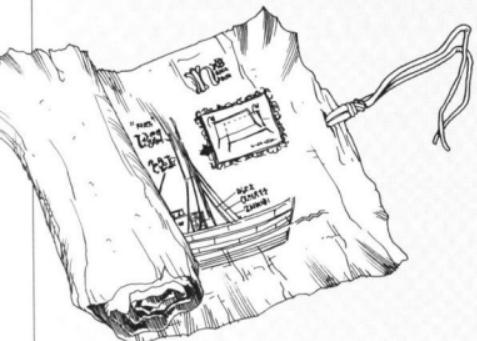
シャドーロードを滅ぼすためには、まずその魂の源である3つの破片を地上に持ち帰る必要がある。そして対立する原理の炎の前に立ち、そのシャドーロードの名前を叫ぶのだ。普通なら危険な場所に、自らは立ち寄らないシャドーロードであるが、真の名を呼ばれた時にはいやでもその姿を現してしまう。

現れたシャドーロードが一步進み、名を呼んだ者に攻撃をしようと神聖な原理の炎の上に立ったその時、シャドーロード自身の破片を原理の炎の中に投げ込むのだ。

力ある予言者の言葉によれば、その方法だけがシャドーロードを完全にそして永遠に葬ることができるという。



## HMSケープの設計書



HMSケープの設計書は、魔法の舵輪と、特殊な帆の巻き上げ方によって船体の強度と船足を強化しようとした計画であった。

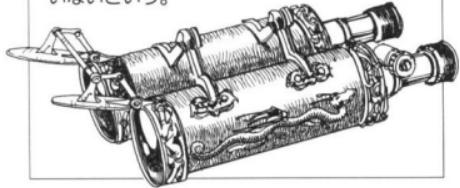
魔法の舵輪は帆の計画より早く造られ、不幸にして沈んだ実験船から引き上げられて、アーバターの探究の助けになった話は有名である。魔法の舵輪はアバタールと共に失われたが、帆の巻き上げ方はその後も研究され、一枚の羊皮紙に方法が記されているという。この計画書を見つかったなら、船の速度を2倍にすることができるだろう。計画の責任者であったホーキンス親方の、整理されていない文書保管庫で見つけられるかもしれない。

## 望遠鏡

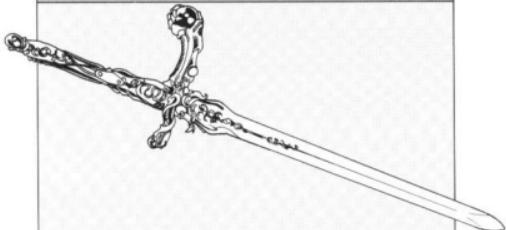
ブリタニアでは、星を観察することによって彗星を発見し、不吉な徴候を予知しようとすることは古くから行われていた。そのため開発されたのが望遠鏡である。

望遠鏡というと、一般の人は都市などの天文台に固定されている望遠鏡を思い浮かべるだろう。だが携帯用に、非常にコンパクトに作られた望遠鏡も存在する。ロード・セガリオンが必要に迫られて作ったという。

彼は、自分の船の行路の安全を確かめるためにこれを使っていた。しかし引退して、ファーシングに引き籠もってからは、使われていないという。



## 神秘の武器



神秘の武器は、伝説のアバタールがその探究の最後の難関、グレート・スタジアン・アビスに立ち向かうために使われた強力な武器である。

この武器は、誰が持っても驚異的な攻撃力を発揮するのではないらしい。8つの徳を完全に理解した者しか、その力を引き出すことはできないという。

しかし神秘の武器は、もっとも恐ろしいダンジョンの中で生き残るために、どうしても必要なものである。

## 神秘の鎧



神秘の鎧は、神秘の武器と同じくアーバタ一の探究を助けた最強の武具である。神秘の武器と同じく、最後の戦いの場所に置き去りにされた。

神秘の鎧は、一見すると鎧と服の中間の役に立たない物に見える。実際、固いプレートメイルを着ることに馴れている戦士には、とんでもない鎧に見えるだろう。

だが神秘の鎧に秘められた、信じられないような魔力によって、どんな鎧よりも堅固に身に附いている者を守る。

そしてなによりもロード・ブリティッシュを捕らえている驚異に対して、彼を救出しようとする者を守るのは、この鎧以外にはないと予言されている。

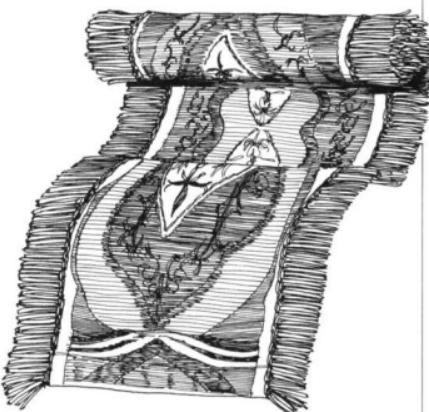
## 魔法の絨毯

魔法の絨毯は、ブリタニアで造られた物ではない。これは異世界からの旅人が、ブリタニアに乗ってきた空を飛ぶ絨毯である。

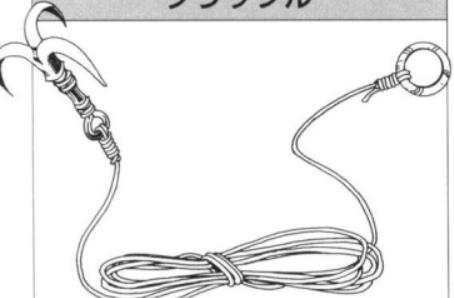
もっとも空を飛ぶといっても、山を越えられるというほどではなく、地上から1メートル程の高さを浮遊して移動するだけで、波の荒い海などでは翻弄されてしまう。

もっともそれだけの高さがあれば、毒の沼地や川を渡るには問題ない。さらに床に仕掛けられた警報装置を作動させたり、落とし穴などに落ちる心配もなくなる。

これを持ってきたムッシュ・ルーベは、魔法の絨毯の珍しさを知らずに魔術師のバンダイに売ってしまった。バンダイはロード・ブリティッシュへの贈り物にしたという。



## グラップル

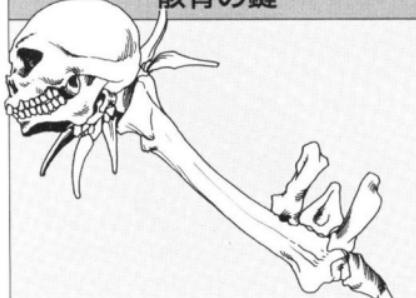


いままでは山に入ることは、魔法の力を使っても不可能だった。気球や魔法で山を越えることはできても、山に降りることはできなかつた。

しかし冒険を求める者は、人跡未踏という場所に引き寄せられるものである。そんな冒険心を持ってしまった、ビドニーという男がグラップルを作り出して山に挑んだ。

彼はやがて危険に負け、山に登ることをやめた。噂によれば彼は山登りをやめる時に、グラップルをロード・マローンなる人物に譲ったといわれている。

## 骸骨の鍵



重要な物をしまっている部屋の扉には、錠が掛けられる。普通の鍵があれば、錠を外すことは簡単である。

しかし中には、魔力によって扉を閉ざしてしまう魔法の扉が存在する。このような扉は普通の鍵では開けることができない。

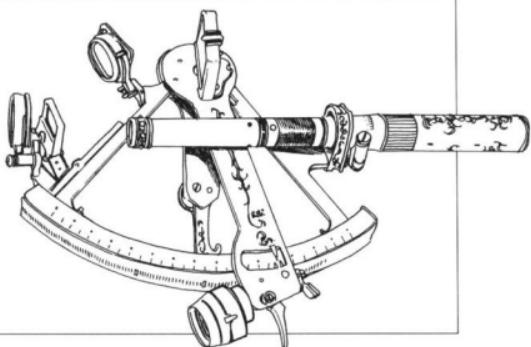
最近、ミノックの熟練した鍛冶屋として有名なシェンストーンが、魔法の扉を開ける鍵を開発したという。だが彼はなぜか、この品物を店で売ろうとしない。彼の日常の生活を注意深く観察するなら、この鍵の隠し場所を知ることもできるだろう。

## 六分儀

広いブリタニア大陸、さらにそれを取り巻く広い海。自分が今、世界の何処にいるのかを知るのは、容易なことではない。

だがこの六分儀があれば、夜に星さえ出ていれば位置を知ることができる。当然のことながら星の出ている夜しか使えず、また地下世界などでは使うことはできない。

噂によればグレイヘンの灯台に住むティピットだけが、六分儀を造ることができるという。



## ジュエル・シールド



ジュエル・シールドは、宝石で飾られた不思議な楯である。普通の方法で造られているなら、戦いには使えず鑑賞用以外の使い方はないであろう。

しかし異常な魔法によって造られたこの楯は、充分に戦闘に使うことができる。しかしそれもが戦闘に使ったことはないので、果たして本当に防御効果があるのかは証明されていない。

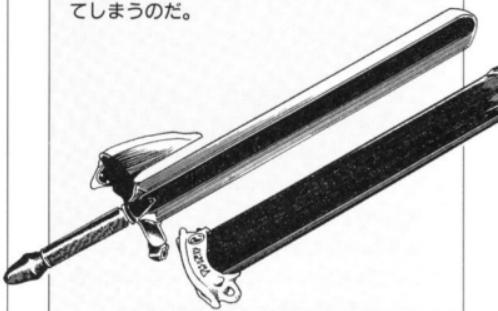
これを手に入れるためには、邪悪な者に大きな贈り物が必要であろう。

## ソード・オブ・カオス

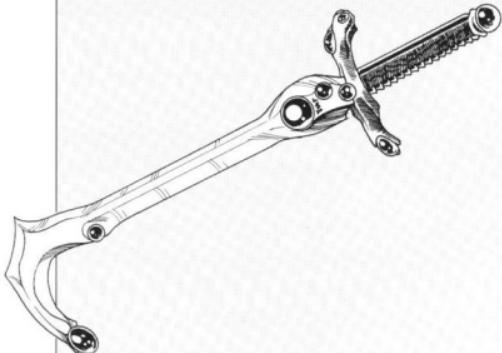
ソード・オブ・カオスは、まさしく暗黒の力を凝縮したような忌まわしい武器である。普通の心を持つ人間が、決して手にしてはならない武器でもある。

なぜならこの剣は、ブラックソーンが作らせたものであり、彼の玩具でもあるからだ。この剣の中には、騎士の呪われた魂が潜んでいる。その魂は戦闘が始まると、呪われた剣を持った者を支配してしまう。

そして支配した者を操り、同士討ちをさせてしまうのだ。



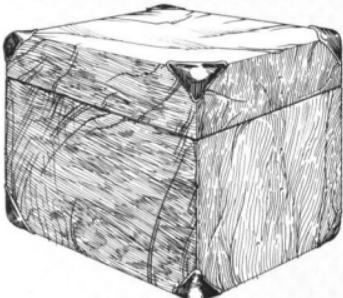
## ジュエル・ソード



ジュエル・シールドと同じように、宝石で飾られた剣がジュエル・ソードである。戦闘には全く役に立たず、しかもアバタールにふさわしい武器とはとうてい言えないものである。

ジュエル・ソード、ジュエル・シールドは共に、邪悪な者が持っている。忘れないでいただきたい。このものを手にすることは、味方を敵に売ることなのである。無理して手に入れようなどと思わないことだ。

## ビャクダン(サンダルウッド)の箱



ビャクダン（サンダルウッド）の箱については、ほとんど知られていない。

親しい友人の何人かは、ロード・ブリティッシュが国王となる前からビャクダンの箱を大事にしていたと言う。そして不思議なことに、この箱には鍵も鍵穴もなかったという。これは今、圧政者が最も真剣に探し求めていた物である。これを搜し出す知識を、宮廷のおかかえ作曲家のケネス卿は知らず知らずに会得しているという。

彼は今、ブリタニア全土を旅している噂されている。どこかの灯台などで、彼と出会うこともあるかもしれない。

## 懐中時計

時計は最近、ブリタニアに普及してきている。時間を認識することによって、今まで太陽や日暁の習慣をあてにせず、規則正しい生活ができるようになった。

しかし時計が普及したといっても、町や村に一つあればいいほうで、それも大きな振り子時計で持ち歩くことなどできない。

だがアバタールが、彼の世界から持ち込んだ時計というのは、驚くことに手にのるほどの小さいという。普段は懐中に入れていたことから、懐中時計と呼ばれるようになった。この時計は、ブリタニアのどの時計よりも正確であると信じられている。



## 黒いバッジ



ブラックソーン城の中で、行動するのは圧政に賛成しても危険なことである。

狭い通路で衛兵と出会った時に、このバッジを付けていなければ地下牢にぶち込まれるのは間違いない。

このバッジを身に付けていれば、少なくとも合言葉をちゃんとと言えるなら、衛兵に呼び止められるだけで済む。

このバッジは、ウィンドメアに住むエリスタリアが、圧政に参加する資格がある者に渡している。だがこのバッジを受け取るには、目に見えない心の代償が必要であろう。





# 書の第四

## 魔法・呪文

偉大なる力がここブリタニアには満ちている。  
それは大いなる神秘の力だ。それが何なのか  
は、ここから記されている書を一読すればわ  
かることだろう。こころして読むがいい。



# 呪文の触媒の説明

魔法の呪文は、触媒なしには唱えることは不可能である。触媒を造るには、秘薬が必要である。

ここでは秘薬の説明と、触媒を造る時の注意について書いておこう。

## 秘薬の種類

魔法の触媒に使われる秘薬は、全部で8種類ある。秘薬はありふれた物から、非常に珍しい物までさまざまである。

たいていは町の薬草店で買い求めることができるが、一部の秘薬は特殊な場所で採取することもできる。

## 硫黄の灰

火山の噴火などで、熔岩とともに吹き出す物質である。黄色で無臭の樹脂光沢のあるもろい結晶で、水には溶けない。火をつけて燃やすと、青い炎を出す。

結晶の段階では、魔法の触媒としては使うことはできない。これを悪魔の骸骨で燃やした灰は、強力な魔法の力を秘めている。

これは普通の炎で灰にしてることで、通常の物質を無くして、魔力を持った灰だけが残るためである。悪魔の骸骨を使うのは、灰が魔力を留めやすい状態にするためである。もちろん何度も硫黄の灰を燃やせば、量が少なくなるが魔力の質は良くなる。

普通の店では、2回は燃やしている。硫黄自体は安く、手間も燃やすだけなので秘薬のなかでは最も安い。しかし22種類の呪文で必要とする、もっとも重要な秘薬である。

## 高麗人参

高麗人参は、昔から治療効果の高い薬草として有名である。そのまま煎じて飲んでも、滋養強壮の効果がある。

治療用の呪文には、欠かすことのできない触媒である。しかし意外と応用はきかないようで、11種類の呪文にしか使われない。

育てるのに手間がかかり、また保存も難しい。しかし数多く栽培されているので、価格は比較的安い。

## にんにく

にんにくは昔から、日常的な香料として料理などに使われている。悪霊を追い払う力を持つと信じられていて、よく窓などに吊るされることがある。

また消耗した体力を回復させる力もあり、スタミナ料理などに大量に使われたりする。一般的にはにんにくを食べていれば、病気に対する抵抗力が増すと信じられている。

このように、にんにくは広く日常でも使われている薬草の一つである。どこでも栽培することができて、家の庭などで育てていることもある。

そのような存在であるために、当然のようだが価格も安い。

触媒としての力は、主に防御の力に使われる。また解毒や、眠りからの覚醒などにも効果がある。

にんにくを触媒に使用する呪文は意外と少なく、10種類しかない。しかし蘇生や召還などの呪文には、欠かすことのできない秘薬である。

## クモの糸

ニワクモが出す糸で、採取できる量が異常に少ない。専門家がいには、年間で100ポンドしか採取できないという。

さまざまなクモの糸が研究されたが、どうしてもニワクモ以外の糸では、魔法の触媒とならなかった。

クモの糸は触媒として使われる場合に主に力を収束したり、別々の力を結び付ける効力を持つ。

すべての呪文の中で、13種類の魔法の触媒に使われる。

## 血の苔

血の苔は、森の奥や湿地帯で見ることができる苔類である。自分ではまったく動くことのない苔だが、動物の動きを早くする魔力を秘めている。

触媒としては17種類の呪文に使用され、重要な呪文に欠かせない秘薬である。

## 黒真珠

黒真珠は、昔は普通の真珠に紛れて真珠貝の中から、希に見つかる程度であった。この秘薬を、安定して供給することが魔法使いの中でひとつの課題であった。

努力によってよい養殖方法が見つかり、最近では安定して供給されている。だが養殖でできるようになったといっても、安くはない。魔力を目標に推進させる力や、いくつかの魔力をひとつに収束させる効果がある。

触媒としては10種類の呪文に使用され、攻撃用呪文には欠かせない秘薬である。

## ナイトシェード

ナントシェードは、昼間でも太陽の光りがほとんどとどかない深い森の中で、しかも満月の夜にだけしか見つけることのできない不思議な菌類である。

ものすごい毒性の茸で、食べれば即座に死んでしまう。1本で100人は殺せると、噂されている。

触媒としては12種類の呪文に使用され、幻想を作り出すのに絶対必要な秘薬である。特定の時期にしか採取できず、しかも採取するには非常に危険な場所にいかなければならぬので、価格は高い。

しかし確かな噂によれば、ディープ・フォレストの特定の地域に満月の夜出向けば、誰でも採取することができるらしい。

## マンドレーク

マンドレークは、新月の晩にだけ採取できる沼地に生える多年草である。根の形が、人間に似ている。

古くから魔力がある植物として、有名であった。だが抜く時に悲鳴をあげて、その声を聞いた者は死んでしまうという噂である。

実際にはそんなことはないが、ブラッディ・プレインなどの不気味な沼地にしか生えないためにそう噂されていたのだ。

触媒としては19種類もの呪文に使われ、硫黄の灰の次に欠かすことのできない重要な秘薬である。

なかなか採取できないので、価格も高いが新月の夜に沼地で自分で採取すれば、料金は必要ない。



# 第1サークル

第1サークルの呪文は、魔法使いを目指す生徒が最初に習得する呪文である。3つ以上の言葉を使うことはなく、初步的で簡単な呪文である。

呪文に必要な触媒も特殊な物ではなく、比較的安く手に入れられる。触媒の造り方も簡単で、2種類程度の組み合わせしか使わない。

## AN NOX 効果：解毒

毒はブリタニアに住む人々にとって、遠い昔から日常的な驚異であった。なぜならブリタニアの生物の中には、毒を持つものが多く生息していたからである。

そのため解毒の呪文は、かなり早くから発見されていた。触媒を造るのに必要な秘薬は2種類、高麗人参とにんにくである。

高麗人参が身体の抵抗力を引き上げ、大蒜が毒を身体の外に押し出す。唱える時に、毒を清めるイメージを思い浮かべ、汚らわしき毒よ退けと願いながらAN NOXと唱えれば呪文は完璧な効果を発揮するだろう。

この呪文の効果は、1回でひとりしか解毒できない。冒険にでるなら、触媒の数は多めに調合しておくほうがいい。

さらに野外で何人か同時に毒に侵されている場合は、呪文を唱えている間にも他の者の体力が減るので、もっとも体力の低いものから治療するべきだろう。

この呪文を唱えるのに必要な魔力は、1ポイントである。しかし戦闘などで消耗した後では、魔力を使い切っていることもあるので注意しなければならない。

## AN ZU 効果：覚醒

人間というのは、一度熟睡してしまうと簡単に起きることができない。もっとも平和な日常において、熟睡の最中に目覚める必要は非常事態があった時だけである。だが冒険に出ている時には、熟睡したままでは命を失うことになる。

モンスターに攻撃されれば、簡単に目が覚めると思っている人は多いだろうが、事実はかなり違う。

信じられる統計によれば、野外でキャンプをしていて見張りを立てずに、全員寝てしまった場合、モンスターの攻撃を受けた時に最初の一撃で目覚める冒険者は皆無である。

2~3発の攻撃を食らってから、目を覚ます冒険者が一番多い。恐ろしいことに、死ぬまで寝ていたという証言もある。

また敵の呪文で眠ってしまった仲間を起こそうとして、軽く攻撃したつもりが殺してしまったという不幸な事故もあったらしい。

そんな事態を避けるために、寝ている者を瞬時に呼び戻すための呪文が開発された。

呪文に必要な触媒は、AN NOXと同じ高麗人参と大蒜で造ることができる。眠りも毒も、害があるという点では同じなのかもしれない。

この呪文もAN NOXと同じように一度にひとりにしか効果はなく、パーティ以外の人間に無効である。

それから眠くなった時に、この呪文を唱えても効果はない。あくまでこれは覚醒の呪文であって、眠気覚ましではないのである。

## GRAV POR

### 効果：マジックミサイル

魔法使いに憧れる子供たちに、その理由を聞くと手から光の球を飛ばしたりできて恰好いいと答えるらしい。

魔法使いの晴姿としては、攻撃呪文で敵を全滅させることであるのは間違いない。だが最初から、そんな高度な呪文を唱えることはできない。

攻撃用の呪文の初步としては、この呪文が最適であろう。この呪文ほど、その中に多くの技術を詰め込んだものはない。

覚えられる技術の内容は、まず敵を狙うための正確な照準の方法、魔力を投擲する時のコントロールの方法、そして緊迫した戦闘状態での精神集中の方法、さらに短い時間で正確に呪文を唱える方法などである。

すでに書いたように余りにも覚えることが多いために、実戦において最初の間は、この呪文はあまり効果がない。

他の技術に気を取られるので、精神集中の度合も低く、呪文を唱える本人の魔力が低下している時などは、ほとんどダメージを与えられないと思ったほうがよい。

それから、あくまで第1サークルの呪文であることを忘れてはならない。必要な技術を習得したなら、さらに上のサークルの攻撃呪文を使う方が良い。

たしかにこの呪文は経験を積んでいけば、手頃な武器として使えるようになる。しかし触媒を作る原価を考えると、弓やクロスボウのほうが安いのも事実である。

## IN LOR 効果：光

暗いダンジョンなどで、たいまつが切れてしまつた場合などに、このIN LORの呪文は役に立つ。

短時間だが非常に明るい光りを発して、使用する触媒も硫黄の灰だけなので、たいまつよりも安い。だが冒険の当初から、たいまつを節約して使わずに、この呪文に頼ることは避けるべきである。

なぜならダンジョンの中は、危険に満ちていて戦闘がいつ起こるか予想できない。そんな場所で、魔力を消費してしまうことは避けるべきなのである。この呪文は、たいまつを全部使ってしまい明かりが無くなつた時にだけ使うべきだ。

## MAIN 効果：治癒

身体に受けた怪我を癒すための、もっとも簡単な呪文である。ちょっとした火傷や切り傷、打撲傷なら、この呪文で治癒させることができる。

とにかく便利な魔法で、ブリタニアで最も多く使われる呪文である。精神集中などはほとんど必要ないので、戦闘中でも使える上に呪文を唱える時間も少ない。

もっとも戦闘で受けた傷を、完全に治癒させるほどの威力はない。しかし戦闘が終了するまで、死そうな仲間の急場を持たせる程度の威力は充分にある。

触媒に必要な秘薬は、高麗人參とクモの糸である。触媒を作るときも、注意が必要だ。



# 第2サークル

第2サークルの呪文は、生活に密着した呪文と戦闘に利用できる呪文が半分づくくらいである。

呪文の難易度は、第1サークルとあまり変化はない。使用する触媒については、ナイトシェードとマンドレークが増えた。

しかし調合する触媒の数は2つ以上ではないでの、まだ複雑な呪文とは言い難い。

## AN SANCT 効果：解錠

ブリタニアにおいては、重要な品物をしまっておくためだけに錠が使われる。ブリタニアの錠は、すべて共通の鍵で開けることができる。

鍵が共通になっている理由は、この呪文が存在するためである。いかに錠に巧妙な工夫を凝らそうとも、この呪文を唱えてしまえば簡単に開けることができる所以である。

また呪文が存在するだけでなく、ブリタニアの住人が徳を重んじて、他人の者を盗むことがほとんど無かったことも理由のひとつである。こうしてブリタニアの錠は、すべて共通の鍵で開くようになった。

この呪文は町の中で扉の錠を開けるだけではなく、冒険の途中で発見した宝箱を安全に開けるためにも使える。

宝箱には、毒や酸などの罠が仕掛けあることが多い。戦闘で傷ついて体力が低下していると、罠が致命傷になることもある。

そんな時にこの呪文を用意しておけば、罠を作動させずに安全に宝箱を開けることができるのだ。

## AN XEN CORP 効果：解呪

ブリタニアには、すでに死んでいるのに活動を停止しない死靈という存在がいる。スケルトンやゴーストなどが、その代表である。暗黒の力を持つ者は、死靈を操り自分の欲望を満たすための道具としている。邪悪な魔法使いに操られたスケルトンが、旅人を襲うことなど良くあることである。

これらの死靈は、自分の意思を持っていないので操る者の言いなりに動く。相手がどんなに恐ろしい存在でも、恐怖や感情を持っていないので逃げることなく最後まで戦う。

この呪文はそんな死靈に、一時的に痛みと恐怖の感情を与えてやる効果がある。

そうすると死靈は、傷つけられる恐れと攻撃される恐怖によって操る者のコントロールから離れてしまう。

そうなると死靈は、操っていた者を無視して、一目散に戦場から逃げ出してしまう。体力が低下している時に、多くの相手と戦いたくないなら効果的な呪文である。

反対に、多くの経験を積もうとしている時には相手が減ってしまうので、このような呪文は唱えないほうがよいであろう。

死靈が逃げてしまうなら、戦う必要がないと思う人がいるだろうが、この呪文の効果は一時的なものである。

呪文の効果が切れてしまえば、ふたたび悪の手先となり旅人を襲うようになる。

死靈となっている魂のことを考えるなら、完全に破壊して魂を解放してやることが彼らのためになるのである。

## IN WIS 効果：所在

ブリタニアでは最近、緯度と経度によって現在位置を知る方法が定着している。この呪文は、その表示方法に基づいて自分の立っている場所の位置を知らせる呪文である。

もちろん呪文を使わなくとも、星を観察して位置を知ることのできる六分儀などの便利な器具も存在する。しかし六分儀は星の出ている夜の間しか使えないのに、昼間に現在位置を確認しようしたり、危険な地下世界に降りた時などには役にたたない。

そんな時には、この呪文を頼るしか現在位置を知る方法はないのだ。ただ高価なナイトシェードが必要なので、地上ではなるべく夜を待って六分儀を使うのがよいだろう。

## KAL XEN 効果：動物召還

これは戦闘の最中に、味方となる動物を召還する呪文である。召還できる動物は地域によって異なるが、大抵の場合は大ネズミやヘビなどである。

いくら味方であっても、ネズミやヘビは嫌いだという人もいるだろう。だが呼び出した動物は、こちらの思うままに動くので色々な役に立ってくれる。

敵の攻撃を遮る楯としたり、射撃武器を有效地に使うために敵の接近を阻止するためなどに使えば戦いを有利に進められる。

しかし召還できる動物は、それほど強力な力を持っていないので、楯にするにも接近を阻止するにも、長い時間は無理である。

## REL HUR 効果：風向

かつて帆船に乗って旅をするというのは、非常に危険な行動であった。そして脆弱な船体に数々の海の危険などが、帆船の旅をより危険なものにしていた。

近年、飛躍的に造船技術が向上したため、昔ほど帆船の旅は危険ではなくなった。海を1日ながめていれば、1隻や2隻の帆船を見ることができる。

帆船による航海が頻繁になると、今度はより早く目的地に到着しようとするために、さまざまな努力が行われるようになった。

オールを装備して、風のない時には人力で航行できるようしたのも新しい方法のひとつである。また特殊な帆の使い方によって、帆船の速度を上げようとする試みもあった。

その中で、すでに魔術的に成功していたのが風向きを変える呪文であった。

この呪文は、帆船が進む方向にちょうど良い風を吹かせることができる。目的地に短時間で着きたい時には、素晴らしい役に立つ呪文である。だが最高の状態の風が、どれくらいの時間吹いててくれるかは、呪文を唱えた者の魔力によって変化する。

つまり魔力の少ない者がこの呪文を唱えると、わずかな時間しか最適な方向に風が吹かないでのある。なるべく魔力の高い者が、この呪文を唱えるべきである。

それから呪文を唱える時には、風を吹かせる方向を間違えてはならない。船が最も早く進む風向きは、船の帆に対して風が直角に吹き付ける時であることを忘れてはならない。



# 第3サークル

第3サークルの呪文を唱えられるようになると、ようやっと一人前の魔法使いと言えるようになってくる。

第3サークルを習得できれば、やっと本格的な攻撃呪文を唱えることができる。また戦闘に役に立つGRAV系列の呪文が多いので戦いが楽になるだろう。

## IN FLAM GRAV 効果：炎の壁

この呪文は、1エリアを炎の壁にする。炎の壁に突入するのは自由にできるが、そこに留まる限り、常にダメージを受ける。戦闘中に敵と隣接する地域に使えば、余分なダメージを与えられ早く敵を倒すことができる。

移動できない敵、例えばリーバーなどに使うとより効果的である。もっとも炎の壁のダメージで死んだモンスターの経験は、もらうことができない。

効果と持続時間が劣るが、フレーミング・オイルも同様の効果を持つ。魔力が不足している時には、代用品として使うのも効果的である。

しかし注意しなければならないのは、一度発生させた炎の壁は、敵と味方の区別なく通過する者にダメージを与える。

狭い部屋の中で発生させると、戦闘が終了した後、進むに進めない状況になる。

AN GRAVの呪文がなければ、魔法の壁を消滅させることはできない。これは1ランク上の第4サークルの呪文なので、使えるようになるまでは、注意が必要である。

## IN NOX GRAV

### 効果：毒の壁

これは炎の壁と同じようだが、魔法で毒の霧を一杯にした壁である。これも炎の壁と同じように、通り抜けることはできる。

しかしこの壁を通過した生物は、例外なく毒に侵されてしまう。もっとも運が良ければ毒に侵されることはない。だが6人のパーティーなら、半分は毒に侵されると見るべきだろう。冒険者が使う呪文というよりは、ダンジョンの中で罠として使われる呪文である。炎の壁と同じように使えば、それなりの効果を期待できるだろう。しかし毒の壁は触媒にナイトシェードが必要なので、炎の壁のほうが触媒の単価が安い。

## IN POR 効果：瞬間移動

IN PORは、かなりの距離を瞬間移動できる呪文である。川や海や山を越えて、向こう側に移動できる。この呪文を使うときに、注意しなければならないことがある。それは移動を予定した場所には、充分なスペースがなくてはいけないのだ。

充分なスペースというのは、草原などの障害物のない地形のことである。森や丘などは平坦な地形ではないので、瞬間移動で出現することはできない。この呪文を唱える前に、魔法の球などで出現予定の場所を確認しておかなければならない。

これを怠ると、触媒と魔力を無駄にしてしまうので注意しなければならない。

## IN ZU GRAV 効果:眠りの壁

IN ZU GRAVは、魔法フィールドの種類の中で、もっとも戦闘中に絶大な効果を發揮する。

なぜならフィールドの発生したエリアにいた生物は、必ず眠ってしまう。しかもフィールドが消滅しないかぎり、絶対に起きることはないのである。

もちろん悪魔やドラゴンも、この効果から逃れることはできない。凶暴なドラゴンを相手にするとしても眠っているのなら、それは恐ろしい相手ではない。

充分な数の触媒を用意しておけば、ドラゴンの群れから1ポイントのダメージを受けずに全滅させることもできる。

この呪文を使用するときには、注意することが3つほどある。

まずフィールドの持続時間は、唱えた者の現在の魔力に左右されてしまう。この呪文を使う時には、できる限り魔力の高い仲間に呪文を唱えさせるほうがよい。

さらに相手を倒して、宝箱がでている状態でも、まだフィールドが効果を残している場合がある。そんな時にうっかりそこを通過してしまうと、延々と眠り続けることになるので注意しなければならない。

この呪文を混乱した仲間に使った場合は、最後のひとりが戦場から離脱する前に必ず、AN GRAVでフィールドを消滅させてから離脱しなければならない。そうしなければ、先に離脱した仲間は延々と外で、眠っている仲間を待つことになるからだ。

## VAS FLAM 効果:火の球

ドラゴンが吐くような大きな火の球を作り出し、敵に向かって投げつける呪文である。触媒を構成する秘薬は灰と真珠だけで、基本的にはGRAV PORと同じである。

だが触媒の作り方も唱える呪文よりも複雑で、なによりも精神集中の度合が問題にならないほど高度である。

この呪文も、GRAV PORと同じように1体の敵にしか効果がない。敵の止を刺すのに使うよりは、最初の一撃に使う方が有効である。

なぜならこの呪文は、高度な精神集中を必要とするので敵が隣接した状態では唱えることは到底不可能であるからだ。

## VAS LOR 効果:強い光

IN LORよりも長い時間、より強い光を作り出せる呪文である。たいまつと同じくらいの時間は、暗い闇を照らしてくれるだろう。

これもIN LORと同じように、非常用の呪文として普段から使うことは避けるべきだろう。

IN LORは、触媒を作るのに硫黄の灰だけですんだ。しかしVAS LORは、硫黄の灰にマンドレークを必要とする。マンドレークは、安い場所でも15GPはする。

魔法のたいまつは、安い所なら同じ値段で5本は買えるはずである。どちらを使うべきかは、明白であろう。



# 第4サークル

第4サークルの呪文は、攻撃的なものではなく防御や移動を補助する効果を持つものが多い。

この段階の呪文が、唱えられるようになれば攻撃と防御の呪文をバランスよく習得したことになる。

## AN GRAV 効果：解壁

各種の魔法の壁は、攻撃や防御に使われるだけでなく、ダンジョンの中では通路を塞ぐ障害物としてよく使われている。

炎や毒、眠りの壁などは、ダメージを覚悟して無理をすれば、なんとか通り抜けることができる。しかし防御壁だけは破壊しない限り、通り抜けることができない。

このように各種の魔法の壁に、ダンジョンの行く手を阻めることは、冒険をしていると日常茶飯事である。

この呪文は、行く手を阻んでいるどんな種類の魔法の壁でも、エネルギーを枯渇させることによって消滅させることができる。

この呪文を唱える時の注意は、目標とする魔法の壁の手前で唱えなければならないことである。

この呪文は、投射する呪文ではない。黒真珠は普段は推進の力となるが、この呪文に関しては魔法の壁の中に呪文の効果を持ち込むための核となる役割をしている。

そのため遠くに投げることはできず、隣接した地域で方向を指定して使う。

触媒に必要な秘薬は、消滅させる壁に関係なく黒真珠と硫黄の灰だけである。



DES POR 効果：下降  
UUS POR 効果：上昇

ダンジョンの上下の階を移動する時には、階段を使わなければならない。だがダンジョンの階段は時に、とんでもない場所にあったりして不便なことが多い。

ダンジョンの中を冒険していると、時には一刻も早く地上に戻らなければならないこともある。そしてパーティー全員が危機的状況の時などは、危険な場所にある階段など使わずに出口を目指したいものである。この呪文は、そんな時に使う呪文である。

階段や梯子はひとつあれば、昇ったり降りたりできるが、呪文は残念ながら上昇するための呪文と下降するための呪文を区別しなければならなかった。

そしてこの呪文は唱える時間が長く、精神集中も恐ろしいほど長くなるために、戦闘中には唱えることはできない。

この呪文を使う時の注意として、どこで唱えてもダンジョンを上下できるわけではなくある制限の範囲内だけ移動が可能になる。

ダンジョンは複雑に作られていて、上と下がきちんと並ぶようには作られていない。つまり通路を歩いているからといって、下にも通路があるとは限らないのである。

つまり岩や土の中には転移できないので、必ず移動する空間のある場所で唱えるようにしなければならない。

もっとも上や下が、見通せるわけではないので、唱えてみて確かめる以外に確認する方法はないのだが。

## IN SANCT 効果：防御

この呪文は、どのような時にも唱えられる防御力を上昇させられる呪文である。戦闘の最中でも野外でも、簡単に防御力を上げることができる。

冒険者にとって防御力は、命を守るために重要な存在である。防御力は戦闘中に、敵から受けたダメージを軽減するだけではない。山を登っている時に誤って落下した衝撃、落とし穴や各種の罠のダメージも低下してくれる。そして熔岩地帯などを移動する時にも、体力の減少を抑えてくれるのだ。

野外では、海賊やドラゴン、海ヘビなど遠距離から攻撃してくる相手がいる。特に海賊などは接近する間に砲撃で受けるダメージのほうが、戦って受けるダメージよりも大きいのである。

このような特殊な場合から、射撃武器を持った敵やブリタニア最強の敵と言われる衛兵などと戦う時には、絶対にこの呪文を唱えるべきだろう。

この呪文の問題点は、その効果がいつ切れたのか確認できないことである。つまり戦闘中にしろ、通常の移動をしている時にしろ、効果が切れたことを知ることができない。

常にダメージを受ける危険な熔岩の中なら受けるダメージの量によって、効果が消えたのを知ることができる。

そしてもう一つの問題点は、この呪文の効果が決して長くはないということである。戦闘中に唱えたなら、なるべく早く敵を倒すよう努力するべきだろう。

## IN SANCT GRAV 効果：防御壁

これは数多い魔法の壁を出現させる呪文の中で、絶対通過不可能な電気エネルギーの壁を出現させる呪文である。

物理的にも魔法的にも、この壁を通過できるものは存在しない。ダンジョンの通路などで両側にこの壁を作り出せば、安全な空間を作り出せる。しばらく敵と会いたくない場合に、非常に有効な呪文である。

問題はダンジョンの通路などに、一度出現させてしまうとAN GRAVの呪文を使わない限り連れなくなってしまうことだ。

安全な空間を作るために魔力を使い、そこからでるためにまた魔力を使ってしまう。多くの魔力を消費してしまうので、戦闘時以外では、よほどの時でないと使うことができない呪文である。

## WIS QUAS 効果：靈視

死霊や悪魔などは、自由に姿を消したり現したりできる。戦闘中に相手の姿を見失っては、たいへん不利な状況になる。

そんな時には、この呪文を唱えれば相手の姿を見ることができるようになる。数多くの死霊と戦っている時など、この呪文が必要となる。

もっとも直観を頼りに攻撃しても、相手がそこにいるならダメージを与えることができる。自分の直観に自信のある人物には、不要な呪文かもしれない。



# 第5サークル

第5サークルの呪文は、今まで出てきた呪文が強化されたものが多い。また初めて、広域に影響を与える呪文が使えるようになっている。

このサークルより上位の呪文になると、魔力も多く消費するようになる。個人の魔力を確りと把握して、唱えられる回数を正確に計算しないと戦闘中に魔力が切れたりすることになるので注意しなければならない。

## IN BET XEN 効果:蜂軍



IN BET XEN

効果:蜂軍

戦闘の最中に、援軍として蜂の群れを召還する呪文である。召還される蜂の群れの、精神集中の度合によって数が異なる。

召還した蜂の群れは、自在に操ることができる。だから所詮、蜂の群れなので攻撃力も耐久力も期待しているほどではない。

召還できた蜂の群れが多ければ、相手の接近を遮るのに使ったり、魔法を使う相手なら隣接させて呪文を使えなくさせられる。

しかしいくら蜂の群れだといっても、自分の身代わりにするのは心苦しいと思う人もいるだろう。もしそういう心があるなら、絶対絶命の時以外には唱えないようにすればいいのである。

## AN EX POR 効果:魔法錠

これはどのような扉でも、魔法の錠で閉じることができる呪文である。たとえ機械式の錠がかかっていても、魔法の錠にすることができる便利な呪文である。

別に家を持っていない冒険者が、こんな呪文を使えてあまり意味がないようにも思えかもしれない。

しかし他人の部屋の中を無断で探している時などは、誰も入ってこれないようにできるので具合がよい。

もっとも魔法の錠など使わなくても、動かせる家具で扉を塞いでしまえば充分、誰も入ってこれなくなる。

そして一番の問題は、魔法の錠をかけてしまうと、骸骨の鍵かIN EX PORの呪文を使わない限り扉を開けられないということである。

うっかりして、どちらも持たずにこの呪文を唱えるようなことをしてはいけない。小さな部屋の中で、開ける鍵がないために途方に暮れるようなことは避けなければならない。

## IN EX POR 効果:魔法解錠

この呪文は、魔法の錠を開けるための呪文である。魔法の錠は、よく重要な場所や立ち入り禁止の場所などに使われている。

魔法の錠は、通常の鍵では決して開けることはできず、特殊な骸骨の鍵と呼ばれるものでしか開けることができない。

しかし骸骨の鍵は、ある1ヶ所でしか手にいれることができない。そして入手できても数が少なく、すぐに無くなってしまう。

そのような事では、とても魔法の錠で封じられた場所を探ることはできない。そんな時に、この呪文を使えば魔法の錠でも開けることができる。触媒も灰と苔しか必要なく、比較的安く効果的な呪文である。

## IN ZU 効果：睡眠

この呪文は、広い地域に効果を及ぼすことのできる初めての呪文である。そのために、唱える時には充分な注意が必要である。

この呪文の効果は、唱えた者の前方から正確に45度の角度で広がっていく。つまり術者から離れれば離れるほど、効果範囲が広くなるわけである。

つまり後方にいるほど、多くの敵に効果を及ぼすことができるのである。しかし呪文の効果は、敵と味方を区別してくれない。

特に4番目の仲間がこの呪文を唱えると、前方の3人も呪文の効果を受けてしまう。

数多く敵を巻き込めるなら、仲間が寝るぐらいなんともないと思うだろうが、この呪文の効果は不安定なのである。

たとえば敵が6人いたとして、呪文は全員を眠らしたり、3人しか眠らせない場合など唱えてみるまで効果を正確に予測できない。もし3人しか敵を眠らせずに、味方が3人効果に巻き込まれて寝てしまったら、むしろ戦況は不利な状態になってしまふ。

それからこの呪文の効果は、障害物に遮られてしまう。この呪文も、他の投射呪文と同じように、石壁などを越えることはできないのである。

もし呪文を唱える者の正面に、障害物があるなら呪文の効果は広がらず、無駄に終わってしまうだろ。

障害物と仲間を巻き込むことに注意して、正確な時に唱えるならば、この呪文は最大の効果を発揮するであろう。

## REL TYM 効果：加速

この加速の呪文は戦闘中に、味方全員の行動できる回数を倍にできる呪文である。

行動の速度を上げられるということは、戦闘において絶大な効果をもたらす。攻撃力が同じなら、数多く攻撃ができるほうが有利である。

つまり加速の呪文によって、攻撃回数は相手の2倍になる。この効果によって、相手から攻撃を受ける前に倒すことも可能になる。特に攻撃力が敵よりも低い時や、敵と味方が同じ威力の射撃武器を持って戦っている時などに絶大な威力を発揮する。

しかし呪文の効果時間は不安定なので、こぞという時に唱えるのがいいだろう。

## VAS MAIN 効果：強い治療

第1サークルにあるMAINの呪文を、さらに強化した治療呪文である。より高度な精神集中が必要となるので、戦闘中に唱えて完全な効果を獲るのは、かなり難しい。

そのかわり効果はしばらくして、残り2~3ポイントだった体力を完全に回復させることもできる。

注意しなければならないのは、攻撃魔法を戦闘中に乱発している場合には、仲間が傷ついた時にこの呪文を唱えるだけの魔力が残っていないことが多いのだ。

仲間の吟遊詩人がこの呪文を使えるなら、攻撃呪文を使わせずに非常の時に備えておくべきであろう。



# 第6サークル

第6サークルの呪文を習得すると、ついに大地に対して力を及ぼすことができる。ただひとりの力が、多くの者に影響を与えることになるのだ。

このサークルには、より強力で危険な攻撃呪文が使えるようになり、うまく使えば戦闘を有利に切り抜けることができるだろう。

## AN XEN EX 効果:誘惑

この呪文は、敵対している相手を誘惑してこちらの側に寝返らせる効果がある。呪文の効果は残念ながら、一度にひとつの固体にしか及ぼすことはできない。

もっともドラゴンなども、誘惑することができ一気に戦況を有利にすることができる。誘惑された相手は、呪文を唱えた者に絶対に服従する。命令されるままに、どのような相手でも攻撃するだろう。

だが知能の高い相手では、その効果は不安定である。ドラゴンも一時的にはいいなりになるが、それほど長い間は無理であろう。

そして戦闘が終了すると、誘惑されているモンスターは勝手に逃げ出してしまう。

もっともこの呪文が、最大の効果を発揮するのは、相手に心を奪われた仲間に唱えた時である。

仲間が悪魔などに心を乗っ取られた場合には、この呪文によって元の状態に戻すことができる。

悪魔やウィスプの多いダンジョンなどに冒険に行く時には、絶対用意しておくべき呪文である。

## IN AN 効果:魔法封じ

暗黒の力に味方する者でも、魔法を使える場合がある。味方の魔法使いが使う呪文は頼もしいものだが、相手が使う呪文は恐ろしい存在である。

敵の魔法使いが使う呪文は、比較的低いサークルの呪文なので心配はいらない。だがドラゴンや悪魔が使う呪文は、かなり危険なものである。

特にドラゴンが使う、召還魔法は驚異である。手強いドラゴン以外に、敵に悪魔が増えるのであるからたまらない。

そのような危険を避けるためには、この魔法封じの呪文を使えばよい。どんな呪文の効果を、気にする必要もなくなる。

問題としては、敵も味方も関係なく呪文が使えなくなってしまう。これは場合によっては、自分たちを不利にしてしまう。

もしもパーティーが魔法的な攻撃力を主な戦闘力としているなら、この呪文は使わないほうがよいだろう。

そうでないと自分たちの攻撃の決め手を無くしてしまい、手強い敵を倒すのに非常に苦労することになるからだ。

この呪文は、自分たちのパーティーの実力と敵の魔法的攻撃力をよく比較して、充分に考えて使うべきである。安易な考えでこの呪文を唱えてしまうと、必ず後悔することになるだろう。

できることなら、武器などの通常の攻撃力を充実させない間は、この呪文を唱えないほうがよいだろう。

## IN VAS POR YLEM 効果：地震

この呪文は、大地を魔力によって激振させる恐ろしい効果を持っている。この呪文は効果範囲などなく、視界に入っているすべての敵に効果がある。

この呪文の効果は、他の広域効果呪文と少々異なる。なぜならどのような障害物にも遮られず、どこに隠れている敵にもダメージを与えることができる。

そしてIN NOX HURなどと違い、後方にいる魔法使いが唱えても、仲間を巻き込む心配なく使うことができる。

つまり乱戦状態になっていても、敵にだけダメージを与えることができるので切り札としては最高の呪文であろう。

ただし防御力の高い相手には、あまり効果がない。そのような相手には連続して唱えなければ、呪文だけで倒すことは難しい。

大ねずみやオークなどの弱い相手なら、たった1回呪文を唱えただけで全滅させることもできる。

ただし大地を振動させる呪文なので、海上などでは効果が激減する。サメや海ヘビ相手に、唱えるべき呪文ではない。

この呪文は、魔法使いの経験を上げるのに非常に有効な呪文である。戦士など敵に平均的なダメージを与えたあとで、この呪文を魔法使いが唱えれば、一度に大量の経験を獲ることができる。他にも使い方を考えれば、すべての呪文の中でもっとも応用の効く呪文であることがわかるだろう。

## QUAS AN WIS 効果：混乱

この呪文は相手を混乱させて、同士討ちさせる効果がある。しかし高い知性を持っている生物などには、あまり効果がない。

この呪文が最も効果を上げるのは、オークや大ネズミなどの知能の低いモンスターに対してである。

第6サークルの呪文になって、オーク相手に役に立つ程度かと思うだろうが、魔法はあくまで補助的なものである。自分自身を鍛えていれば、魔法の力などほんんど必要ない。それでも第6サークルの呪文を唱えられるようになれば、オークを相手にするのも面倒くさい。そんな時には、この呪文で相手を混乱させて素早く倒してしまうのだ。

## WIS AN YLEM 効果：透視

魔法の球を使うと、実際には見ることのできない場所を見ることがある。だがその視覚は抽象的で、置かれている物の正確な形を知ることはできない。

この呪文は、範囲は狭いが壁や山、森などの障害物を通して、周囲を見ることのできる呪文である。高い山に隠された場所や、深い森の中を見ることができれば、迷わずにそこに到達することができる。

また牢屋の中に入ったり、隠し扉を開けなくても中の様子を知ることができる。ただし効果があるのは野外と町の中だけで、残念ながらダンジョンの部屋を透視することはできない。



# 第7サークル

第7サークルの呪文は、真の奇跡には及ばないが、通常では考えられないような力を發揮する呪文が用意されている。

ただその強大な力を引き出すために、ナイトシェードとマンドレークは必要不可欠な秘薬となっている。

## IN NOX HUR 効果:毒風

IN ZU HURと同じように、45度の角度で毒の風を巻き起こす呪文である。

しかしこの呪文はIN ZU HURよりも、仲間を巻き込んだ場合のダメージは問題にならないほど大きい。

何しろ毒を含んだ風なので、体力に直接ダメージを与える。この呪文の効果も、かなり不安定である。

効果範囲にいた全員に致命傷を与える時もあれば、かすり傷程度のダメージしか与えない場合もある。

残念ながら毒の効果は一瞬だけで、持続して相手の体力を奪う力はない。望ましい使い方としては、敵のすべてがある程度のダメージを受けた所で、この呪文を唱えることだ。この呪文で強力なダメージを与えることができれば、重症程度のダメージを与えてあった敵なら、一瞬で全滅させることができるだろう。

IN VAS POR YLEMなどを先に唱えてからでも、充分な効果が期待できるだろう。この呪文は最初に唱えるよりも、戦闘の中盤で唱えるほうが、より効果的に使えるはずだ。

## IN QUAS CORP 効果:恐怖

この呪文は、敵対している相手に恐怖の心を植えつける効果を持っている。戦っている相手が、4メートルもの巨人に見えてしまうのだ。つまり巨大な剣や棍棒を振るう、おそるべき相手に思えてくるのである。このような幻覚と恐怖に捕らわれれば、誰でも逃げ出したくなるはずだ。

問題としては、これは知能の高い相手には効果がないことである。あくまで知能の低い相手しか、この幻覚に惑わされない。

また恐怖の心を持たない死霊なども、この呪文の効果を受けない。知能が低く相手にしたくないモンスターと戦う時に、効果的な呪文である。

## IN QUAS WIS 効果:鳥瞰

一瞬にして広い地域を見渡すことのできる魔法の球は、冒険には欠かすことのできない重要な品物である。

しかしギルドで売られている魔法の球は、非常に高価な品物である。食料や武器などの必要な品を買う冒険者には、贅沢品といえる物である。そこで開発されたのが、魔法の球と同じ効果を持つこの呪文である。しかし触媒にマンドレークとナイトシェードが必要なので、触媒の単価は魔法の球と同じくらいになってしまう。

噂に聞くマンドレークとナイトシェードの自生地帯を発見できたなら、この呪文は魔法の球を買うより安く唱えることができる。

## IN QUAS XEN 効果:分身

この呪文は、唱えた人物の装備まで含めた完全な複製作り出す効果を持っている。鏡に写った姿のような、自分とそっくりの存在が出現する。

つまり味方をひとり増やすことができる、便利な呪文である。分身は自分の考えで動き、元の人物とは別の存在のように行動することができる。

戦闘においては、戦力を増強できる強力な呪文である。だが分身と元の人間の、微妙な関係を忘れてはならない。

困ったことにこの呪文は、暗黒の手下が使った場合と、味方が使った場合とでは効果が少々異なるのである。

暗黒の手下が使った場合には、分身と元の者は完全に別な存在となる。分身がダメージを受けても死んでしまっても、元の者はなんの影響も受けない。

しかし味方が使った場合には、そういうわけにはいかないのである。つまり分身が受けたダメージは、元の人物にそのまま影響してしまう。

つまり味方の分身は、もうひとりの味方であり、片方が死んでしまうともう片方も死んでしまうのである。

この効果を避ける方法はなく、分身を出して戦う時には受けたダメージに、充分に注意しなければならない。

簡単に考えるなら、戦力を2倍にする代わりに、仲間の死亡する危険も2倍にすると思えばいいだろう。

## SANCT LOR 効果:透明

冒險の途中で戦うことになる敵の多くは、単純な知能しか持たない者が多い。このような相手は、攻撃する目標が完全に見えてないと混乱してしまう。

この呪文は、唱えた者の姿を完全に消すことができる。これは知能の低い敵にとって、充分な混乱の原因になる。ドラゴンでさえ、相手が見えない状態には困惑する。

もし仲間の多くが死んでしまい脱出しなければならないなら、迷わずこの呪文を唱えることだ。たいていの場合、相手の姿が消えるとモンスターは戦闘地帯から次々と逃げ出してしまう。つまり自分が逃げなくても、相手が逃げ出してくれるのだ。

## XEN CORP 効果:殺傷

魔力を瞬間に解放することによって、相手を絶命させる恐ろしい呪文である。大きさや生命力に関係なく、大きなダメージを与えることができる。

もっとも高度な呪文の知識と、瞬間に魔力が解放される方向を計算できる高い知能を持ったものなら避けることは可能であろう。だがそれは、避けられる可能性があるだけで、必ず避けられるわけではない。

この呪文は強力であるが、ひとつの目標にしか効果がない。またレベルも高く、連発はほとんど不可能である。

もっとも手強い相手を、最初に倒すために使う呪文といえる。



# 第8サークル

第8サークルの呪文を習得できれば、熟練した魔法使いと呼ばれ、奇跡に近い強大な力を手に入れたことになる。

その力は、時間の流れを変え、生命を復活させることができ、悪魔ですら従えることが可能である。

だが扱う触媒は、より複雑な組合せとなるので、一度に大量に造ろうなどと思わないことだ。

## AN TYM 効果:時間停止

この呪文は、時間を停止させる効果を持つ呪文である。しかし実際の時間は、ほんの少しの触媒とひとりの人間の魔力では、完全に止めることはできない。

そしてなによりも完全に時間を止めてしまったら、呪文を唱えた者の時間も停止してしまい、何の役にもたたないだろう。

そうした時間に関する魔法的アプローチの中で、成功したのがこの呪文である。

この呪文は相手の時間にだけ作用して、呪文を唱えた者は自由に動ける素晴らしい効果を持っている。

一説によると、この呪文は時間を止めているのではなく、自分の時間を恐ろしいほどに加速しているだけだという。

この説を唱える魔法使い聞くと、その証拠はこの呪文の触媒に、血の苔が使われていることで証明できるという。

しかし自分の時間を加速していても、相手の時間を停止させているとしても、戦いを有利に行えることに違いはない。

## IN FLAM HUR 効果:炎の風

この呪文は、広い効果をもつ風の呪文の中で最強の威力を持っている。もちろん他の風の呪文と同じように、45度の角度で効果範囲が広がっていく。

この呪文は、決して仲間を巻き込まないように唱えなければならない。この呪文の威力は、毒の風などとは桁が違う。へたに仲間を巻き込めば、死んでしまうだろう。

できることなら、常に先頭に立っているアーバター以外は唱えないようにするべきだ。また魔力の消費も多いので、頻繁に唱えられる呪文ではない。よく考えて、もっとも効果的な時に唱えるようにするべきである。

## IN MAIN CORP 効果:蘇生

この呪文を唱えてみれば、ついに本当の奇跡と呼べる効果を持つ呪文を使えるようになったと自覚できるだろう。

今まで仲間が死亡した場合には、治療所のヒーラーを頼る以外に、蘇生させる方法はなかった。

だが第8サークルのこの呪文は、ついに自分の力で仲間を蘇生することができる。

ただし死んだ人物の魂を、ふたたび身体に呼び戻すのは非常に難しい魔法である。最高の状態の精神集中と絶妙な呪文の詠唱がなければ、成功はしないだろう。

当然のことながら、戦闘の最中には絶対に使えない。つまり戦闘に生き残った場合にしか、この呪文は役にたたない。

## IN VAS GRAV CORP 効果：消精

この呪文は、攻撃呪文の中で最強の威力を持つものである。呪文を唱えた者の体力や生命力を、攻撃のエネルギーに変換してダメージを与える呪文である。

しかし強力な魔力を持つ者や、元から生命力を持たない死體などは、この呪文の効果を受けない場合がある。

なぜならこの呪文は、生命力を敵の生命力にぶつけて拒絶反応を起こさせて、敵を殺す呪文である。そのためぶつけた生命力よりも強力な生命力や呪文を無視できるほどの魔力を持つ相手、拒絶反応を引き起こす生命力を持たない相手には効果がないのである。

## KAL XEN CORP 効果：召還

動物召還の呪文を、さらに強化発展させたものである。召還呪文であるが、召還するものは生物ではなく悪魔である。この呪文で召還した悪魔は、完全に召還した者の意思に服従する。

しかし本来は暗黒の手先である悪魔を召還するので召還された悪魔は、その力を100%使うことはできない。

しかし力や体力は強く、強力な火の球などを使うことができる。召還した者の使い方次第では、非常に強い味方となるだろう。

敵からの攻撃の楯にしても、ドラゴンの接近を遮らせて、相手は悪魔なので動物を召還したときほど心は痛まないはずだ。

## VAS REL POR 効果：ゲートトラベル

ブリタニアに素材する神秘の力の中で、もっとも強力なものはムーンゲートである。ブリタニアの太古から存在し、その神秘の力は暗黒の時代にも変化しなかった。

このムーンゲートを使った移動方法は、ゲートトラベルと呼ばれ広く使われていた。

しかしゲートトラベルの欠点は、ムーンゲートが存在する場所でしか使えないことであった。ムーンゲートは夜の間しか現れず、出現を待つ間にモンスターと遭遇することも少なくなかった。

この神秘的で便利な機能を有効に使うために、この呪文が考えだされたのだ。しかしこの呪文を使うには、ムーンゲートについての正確な知識が絶対に必要である。

なぜならこの呪文は、どこのムーンゲートに出現するのかを、明確に念じなければならないのだ。

つまり正確な月の知識がないと、旅の行程を短縮するつもりだったのが遠回りすることになるのだ。

しかしダンジョンの中などで陥った危機的状況から、比較的安全な地上に逃げ出すためには、どこのムーンゲートであっても構わないだろう。

だが月の正確な知識と、充分な魔力があるなら一瞬にして世界のどこでも、移動することができるようになる。この呪文を唱えられるようになれば、もはや帆船などはほとんど必要なくなるだろう。





## 第五の書

### ダンジョンと地下世界

ブリタニアには危険と恐怖に満ち満ちた、薄暗い場所がある。それがダンジョンだ。だが、決して恐れてばかりいる必要はあるまい。なぜなら、汝の歩みの指針となるべき書がここにあるからだ。汝は幸福だ。この書が手元にあることを祝うがいい。



# ダンジョン

ダンジョンは、人の心の暗い部分のようにブリタニアの各地に存在している。8つの徳に抵抗する、7つの暗い心がダンジョンの名前になっている。アバタールの探究の時代には、これらのダンジョンが互いに地下で繋がっていることが判明した。

こうしてアバタールの探究を最後に、ダンジョンを封じてしまうことが、ロード・ブリティッシュから大評議会に提案された。

それは平和になった世界を人々に知らしめるためと、依然として脅威であるドラゴンなどを封じ込めるためであった。

この案は大評議会に受け入れられ、ブリタニア全土の魔法使いたちがダンジョンを封じるための方法を考えた。

こうしてたいへんな努力の末に、力の言葉が考えだされた。力の言葉は、非常に複雑な魔法で構成されていて、徳に相対する暗い心を封じこめることができたのだ。

この力の言葉によって、7つのダンジョンの入口は封じられた。こうした努力は無駄ではなく、しばらくするとブリタニアの全土から、ドラゴンなどが姿を消していった。平和

を実感した人々は、ロード・ブリティッシュの統治を喜び、平和な時を過ごすようになった。

だがダンジョンを封じても、再び暗黒の力は現れてロード・ブリティッシュを捕らえ、世界を破滅に追いやろうとしている。

ある予言者はこう語る、人々は自分の心の暗い部分を知るべきだと……。暗い心を押し込めた所で、それは消滅するわけではない。ダンジョンを封じた行為は、すなわち心の暗い部分を隠して、見ないようにしてしまったことと同じだったと言う。

そして今こそ力の言葉によってダンジョンは再び開かれ、人々に暗い心を知り、それを乗り越える勇気を与えるべきだとも言う。

各ダンジョンの力の言葉を知る大評議会のメンバーは、ブラックゾーンの圧政を逃るために各地に隠れ住んでいる。そのメンバーを探して、力の言葉を教えてもらうのだ。

困難な旅になるかもしれないが、すべてのダンジョンを解放して地下世界を探検するなら、あなたはロード・ブリティッシュを救出できるかもしれない。

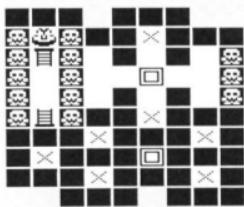
## ダンジョン記号

□ 部屋	▣ スケルトン	↑ 上に登る階段
■ 壁	▨ 崩れた洞窟	↓ 下に下りる階段
▨ 扉	× 罠	↔ 上下に上り下りできる階段
▤ 隠し扉	▨ 魔法の壁	↑ 登れるピット
▤ メッセージ	● 宝物	↓ 落ちるピット
▼ 鍾乳石	▢ 噴水	↔ 上下にピットがある。

デシート



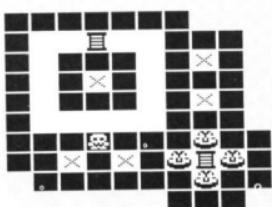
レベル1



レベル2



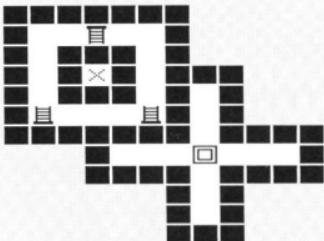
レベル3



レベル4

ダンジョン・デシートは、グレートシーのダガ一島の東にある小島に入口がある。誠実の神殿が、すぐ西に見える場所である。

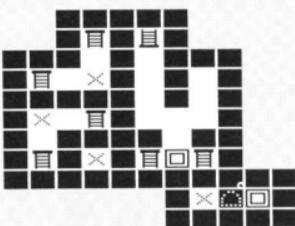
ここは下層にいくと、ドラゴンが数多く潜んでいるという。



レベル5



レベル6



レベル7



158

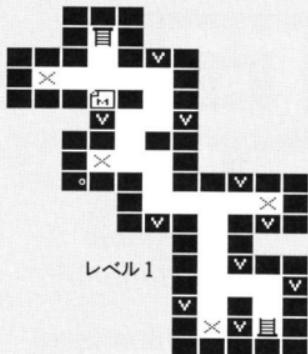
# デスパイズ

位置 M' M" D' ↑"

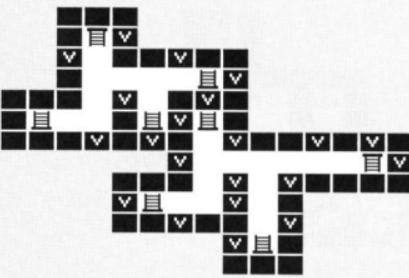
力の言葉：八一トヒ

サーベンツスパインの霧で覆われた山に、ダンジョン・デスパイズの入口がある。

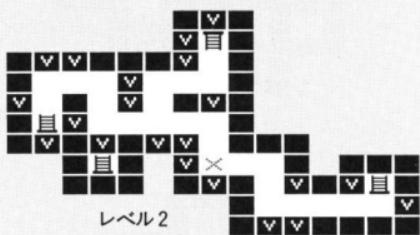
このダンジョンは洞窟で、特徴のない迷路が続いている。



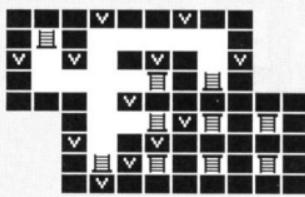
レベル1



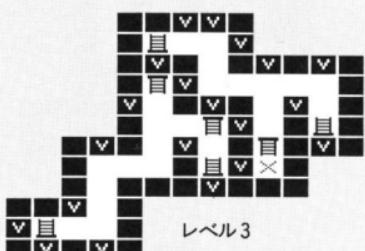
レベル5



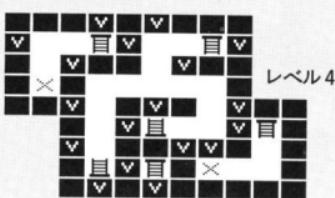
レベル2



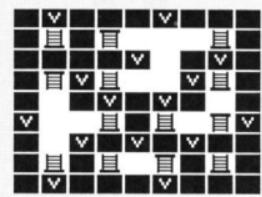
レベル6



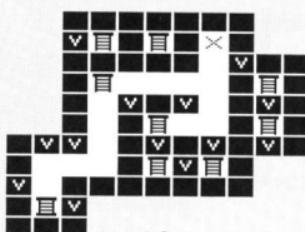
レベル3



レベル4



レベル7



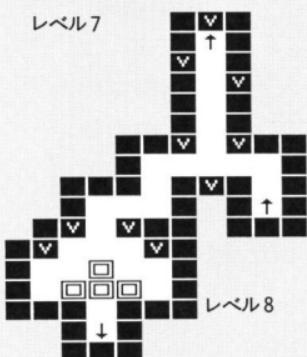
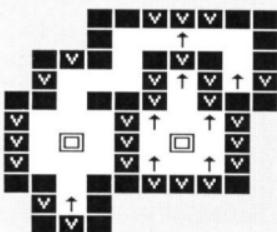
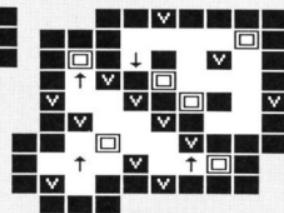
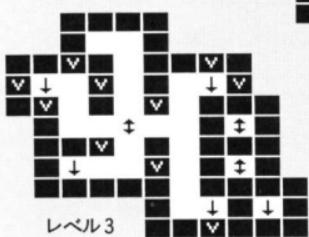
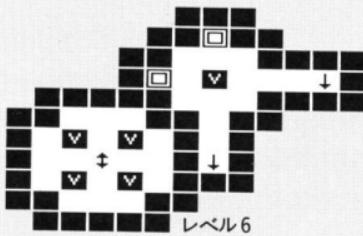
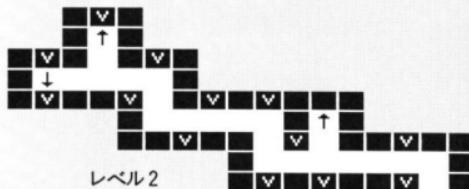
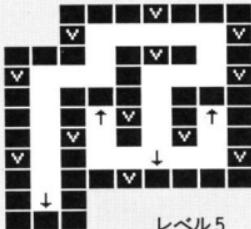
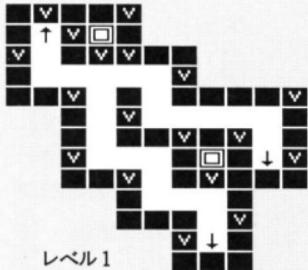
レベル8

# ダスターード

位置 T' I' M' I'  
力の言葉：トモコト

死人の沼地の遙か西、ブリタニア南西海岸に沿った地域にダスターードの入口がある。

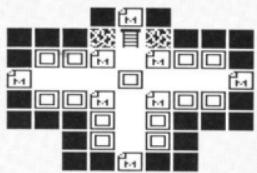
ここはジメジメした天然の洞窟で、オークやトロルなどの野蛮な種族にとって心地良い場所である。



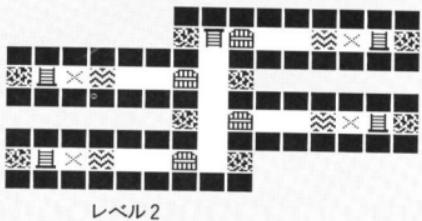
# ロング

位置 B'M" D'M"  
力の言葉：△△△△△

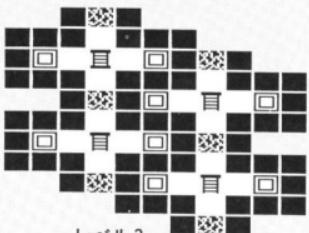
ダンジョン・ロングは、地下の要塞と呼ぶのが相応しい危険な場所である。多くの部屋の数々には、死靈と化した兵士たちが彷徨っている。



レベル 1



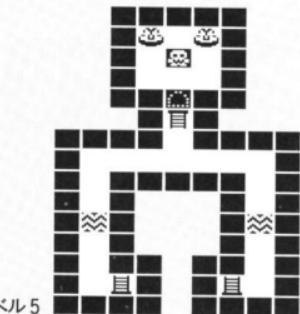
レベル 2



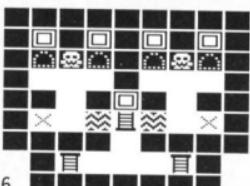
レベル 3



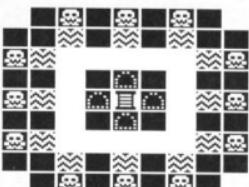
レベル 4



レベル 5



レベル 6



レベル 7

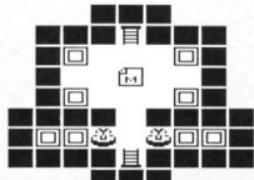


レベル 8

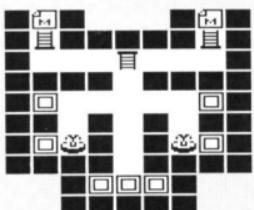
## コブト

位置 B' T' ♀' M'

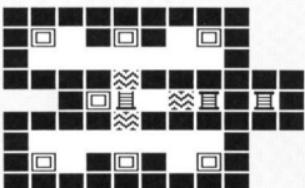
力の言葉:トヘイムヘル



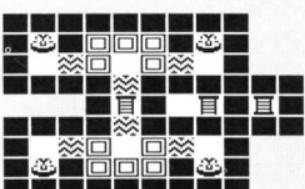
レベル 1



レベル 2

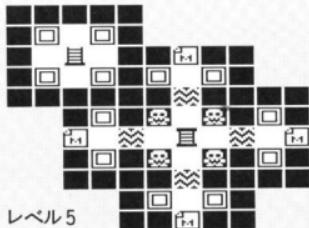


レベル 3

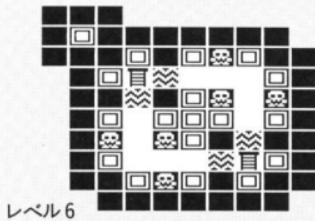


レベル 4

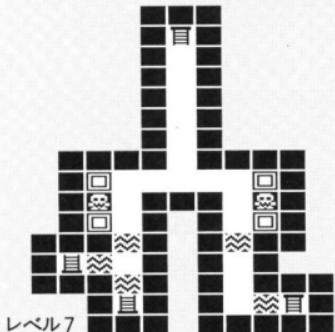
ダンジョン・コブトは、遠い昔にミノック付近を治めていた王の墓を、利用して作られたものである。



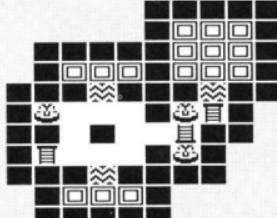
レベル 5



レベル 6



レベル 7

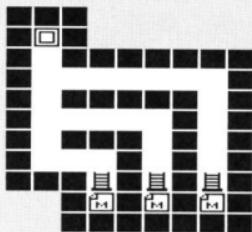


レベル 8

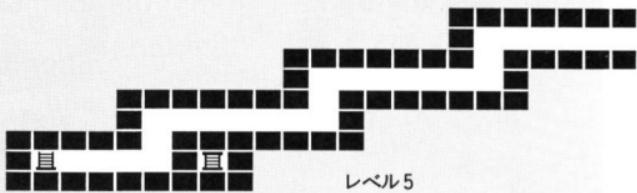
シェイム

位置  $X' X''$   $\bowtie' \bowtie''$   
力の言葉： $\rightarrow \leftarrow \bowtie \bowtie'$

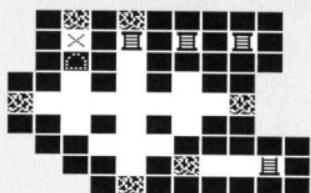
ダンジョン・シェイムは、その昔は鉱山として掘られた坑道であった。しかし奥に進むほどに、奇怪な生き物が坑夫たちを襲うようになった。すでに坑夫たちは、かなり昔にこの坑道を捨ててしまった。



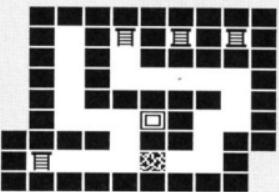
レベル1



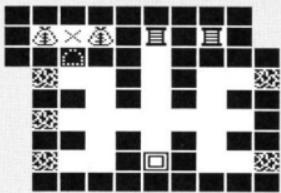
レベル5



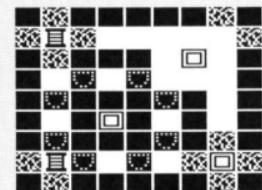
レベル2



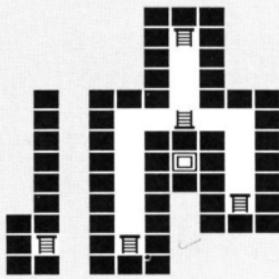
レベル3



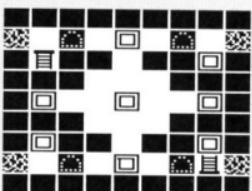
レベル4



レベル6



レベル7



レベル8

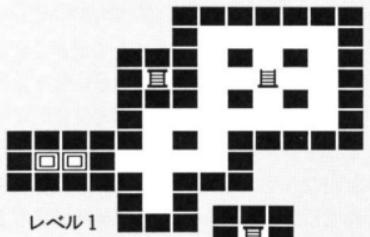
# ヒスロス

位置 ピ'ト" ピ'ピ"

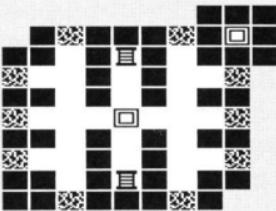
力の言葉:IX+トハハハ

ダンジョン・ヒスロスは、アーバターの島の西海岸に入口がある。ゴーストやドラゴン、悪魔などがここを住処にしている。

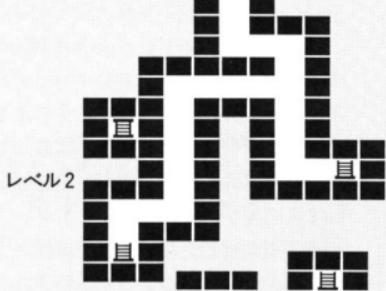
数々の恐ろしい仕掛けが、予期しない方向から敵を吐き出すので注意が必要である。



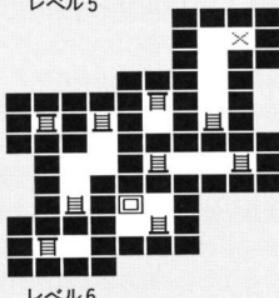
レベル1



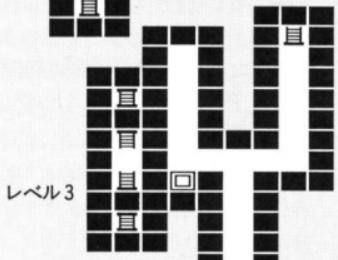
レベル5



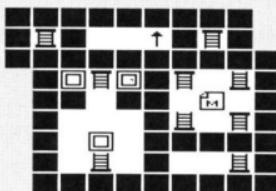
レベル2



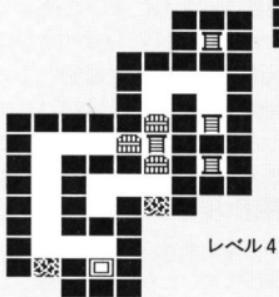
レベル6



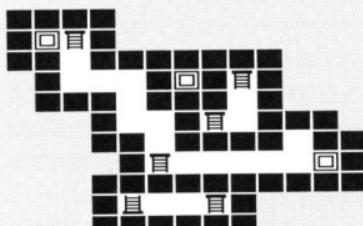
レベル3



レベル7



レベル4



レベル8



# 地下世界

究極の知識の写本が、グレート・スタジア・アビスより魔法的に浮上した時に、多くの熔岩と一緒に地上に噴出した。

噴出した熔岩は、ひとつの島を造りだしたのだ。その島には現在、ブラックゾーンの不気味な居城が建っている。

そしてひとつの島を造るだけの熔岩が噴出した地下には、巨大な空洞が残った。その巨大な空洞を人々は、自然と地下世界と呼ぶようになった。

しかし地下へ至る道であるダンジョンは、すでに力の言葉で封じられていた。だが他の場所に見つかった道を使って、我らが君主ロード・ブリティッシュは、地下世界の探検にかけ消息を絶ってしまった。

アバタールがロード・ブリティッシュを探しだすつもりなら、自ら地下世界に降りていかなければならない。

地下世界にいくには、いくつかの方法が知られている。ひとつは海を移動している巨大な渦に、船もろとも飛び込む方法。

そしてもっと現実敵なのが、7つのダンジョンを奥深く降りることである。生きてダンジョンを抜けたなら、そこには地下世界が広がっているだろう。

ロード・ブリティッシュと共に地下世界にかけた多くの戦士は死んでしまったが、ただひとりだけ戻ってきた者がいた。

同じように様々な冒險にでかけ、非常に数少ないが幸運の助けによって地上に帰ってきた者もいる。

そのような者の言葉から、真実だけを抜き出して、ここに地下世界を探検するために注意しなければならない事柄をあげておこう。

## 1. 魔法の球を数多く持つべし

太陽の光のまったく届かない地下世界においては、たいまつや魔法の光などがなければどこに何があるのかを見ることもできない。だがたいまつを灯したところで、その視界は非常に限られている。自分が今、どのような地形にいるのかを知ることは容易なことではない。

さらに広大な地下世界の中で、目的地を見失いウロウロしていると数々のモンスターと遭遇し、余分な戦いで消耗してしまう。

そのような事を避けるためにも、魔法の球を使い、目的地と現在位置を確認しながら移動する必要がある。

それも頻繁に見なければならないことが多いので、数多く持っていく必要があるのだ。

## 2. 触媒と呪文のストックに注意する

地下世界の特定の場所には、魔法の力を使わなければ移動することができないところがある。

特に瞬間移動の呪文、IN PORは数多く持つていかなければならない。この呪文が探索途中で途切れがあれば、場合によっては高い山々に囲まれた土地で、途方に暮れることになるだろう。

また地下世界では当然、星が出ることはないので位置確認の呪文、IN WISも多少持っていく必要があるだろう。

さらに治療用呪文なども、数多く持っていく必要がある。体力の低下は、すぐ死につな

がる。戦闘の後で1~2ポイントの体力しか残っていない時に、地震が起こればその衝撃で死んでしまうこともある。

休息して減少した体力を回復しようとしても、地下世界では確実に充分な休息を取れるとは限らない。休息がとれない場合、呪文による治療で体力を補う必要がある。

最低でもMANIの触媒を30以上、できればVAS MANIも同じ程度持っておきたい。VAS MANIだけ、数多く持っていくのも危険である。体力の低下と共に、魔力も低下していく高いレベルの呪文を唱えることができないこともあるのだ。

### 3. 充分な装備なしに 地下世界に降りない

地下の世界に降りるには、最低必要な品物がいくつかある。まず前に書いたように、大量の食料、魔法の球、呪文のストックは最低限の装備である。

それ以外には、山に登るための道具、魔法によって飛行する絨毯、身を守るために必要な武具、そして手入れの行き届いた武器、それらが無くして地下世界で生き残ることはできない。

もしダンジョンを降りる途中で、矢やクォーラル、魔法の触媒が不足していることに気づいたら、迷わず引き返すほうがよい。力尽きて地下世界に降りたところで、重要な任務を果たすことはできないのだから。

### 4. 地下世界の生物について

地下世界には地上では見られない生物も存

在し、遠くが見通せないために接近に気づかない場合もある。

地下世界にはコウモリ、大グモ、大ネズミや蛇などが多く生息している。ほとんどの場合、これらの生物が行手を遮るだろう。

だがドラゴン、悪魔などの接近に気づかないと大きな痛手を受けて、最悪の場合には全滅することもある。

また水辺には大イカ、海ヘビなども生息しているので、ひらけた場所に出た途端に不意に攻撃を受ける可能性は高い。

特に海ヘビのプレスには注意しないと、体力が低下している時など接近される前に2~3人ほど殺されている可能性もある。

地下世界にしか存在しないモンスターは、モングバット、コーブサー、ロットワームの3種類を確認している。

モングバットなどは普通のコウモリなど問題にならないほど強く、数多く現れるので油断ならない敵である。しかし宝箱を持っていることは多く、戦いがそれなりに報われる数少ない相手ではある。

コーブサーは、芝生そっくりのモンスターである。地下世界で突然、草原が出現したなら間違いなくコーブサーが潜んでいると思って間違いない。

コーブサーの移動はまったく見ることはできず、接近を察知することはほとんど不可能である。攻撃されてから、隣接する地域を叩いて攻撃するしか戦う方法はない。

ロットワームは、沼地に生息するミミズの巨大化したモンスターである。ロットワームは、自由に地中に潜ることもできるので、攻撃の最中に見失うこともある。



# 地下世界での使命

ロード・ブリティッシュを探しだすためには、いくつかの事柄を成さねばならない。地上の住人たちから、注意深く話しを聞いていればわかってくるだろう。

だが長い旅の中では、忘れたり、記憶が定かでないことも多くあるだろう。ここでは地下世界での使命を、順を追って書いておくことにする。

## 1. キャプテン・ジョンに会う

キャプテン・ジョンは、最初に地下世界に行った人物である。そして不幸にも、シャドーラードを出現させる原因を作ってしまった人物でもある。

彼に会い、その話を聞くことでシャドーラードの謎を、いくつか知ることができるだろう。また彼は、自分の罪を償える時を待っている。あなたが声をかけるなら、喜んで仲間になってくれるだろう。

彼に会うためには、デスパイスのダンジョンを降りていき、西に向かいアララトの廃墟を探せばよい。その中の難破船に、彼は今も住んでいるだろう。

## 2. 神秘の武器と鎧を探しだす

遠い昔のアバタールの時代、その探究を助けた偉大な武具と武器。それが神秘の武器と神秘の鎧である。

これを発見するためには、まずヒスロスのダンジョンを最下層まで降り、そこから北西の方向にある熔岩の谷を目指せばよい。赤く燃える熔岩の谷の中心を探せば、神秘の武器

と鎧を見つけることができるだろう。

注意しなければならない事は、熔岩の中にいる間は体力が減り続けるので、充分な体力なしでは人数分の神秘の武器と鎧を探しだすことはできない。

## 3. ロード・ブリティッシュのアミュレットを取り戻す

ロード・ブリティッシュを守って殺された勇敢な戦士たちの墓の前に、この神聖なるアミュレットは置かれている。

この場所は、ロード・ブリティッシュの書記であるレモによって明確にされている。墓に供えられた物を取るのは、賢明な人物のすることではない。

だが囚われのロード・ブリティッシュを助けだすためには、絶対にこのアミュレットの力が必要なのである。

この戦士たちの墓へは、ブリタニア南東の湾から行くといいだろう。ここはかのロード・ブリティッシュが地下へ向かった場所もある。ダスターのダンジョンからも行くことはできる。

## 4. 偽り、憎しみ、臆病の三つの破片を地上に持ち帰る

3人のシャドーラードを倒すためには、それぞれの存在の源である3つの破片を地上に持ち帰らなければならない。

この3つの破片は、地下世界の3箇所に置かれている。誰に見張られていることもないが、地下世界の長い険しい道程がそれを充分に守っている。

偽りの破片は、デシートのダンジョンから

北西に行った場所から、多くの滝の流れ込む小さな湖の中心にある島に置かれている。

この滝を下るには、魔法の絨毯が絶対に必要である。滝を下る時には、多少なりともダメージを受けるので、充分に体力のある時だけ可能である。

いったん降りてしまったら、滝を逆登って帰ることはできない。IN PORを使って東側の空地に飛ぶ以外に、脱出の方法はないので注意が必要だ。

憎しみの破片は他のふたつに比べて、あまり険しくない場所に置かれている。ロングのダンジョン、もしくはコブトのダンジョンを降りても取りにいくことができる。

ロングのダンジョンからみるなら、真直ぐ南に下った場所。コブトのダンジョンからならば、西南の方向の場所である。

臆病の破片は、ヒスロスのダンジョンを降りた場所から北西の方向にある、山に囲まれて閉鎖された土地に置かれている。

そこにはIN PORを何度も使う以外、到達する方法はない。注意しなければならないのは、瞬間移動を行う場所である。

なぜならIN PORを使って移動する時には、移動する先に充分なスペースがなければ出現できない。そして呪文によって、移動できる距離は短い。IN PORを唱える時には登れる山を越えて、ギリギリまで目的地に接近する必要がある。

また最も最短距離を、IN PORで跳躍しても8回は呪文を唱える必要があるので、最低24回分の触媒を用意しておくべきだ。また呪文を唱える時には、唱える人物の魔力ポイントを確認してからのはうが、失敗すること

とがないので安全である。

## 5. ロード・ブリティッシュを助けだす

ロード・ブリティッシュを助けだすためには、ドームのダンジョンの扉を開く必要がある。ドームのダンジョンの封印された扉を開く力の言葉は、8つの徳のすべてのクエストを終了した時に知ることができる。

力の言葉を知ったならば、地下世界の中心にある巨大な湖の中央に位置する島の暗黒地帯を目指すのだ。

この島の暗黒は、通常のいかなる光を持ってしても見通すことはできない。だが、ロード・ブリティッシュのアミュレットの光だけが、その暗黒の中から道を照らし出すことができる。

そして暗黒の中には、強力な魔法のフィールドが張り巡らされている。これを除去しない限り、暗黒の中に位置するダンジョンの入口に到達することはできない。

この魔法のフィールドを破壊するには、ロード・ブリティッシュの杖が必要である。暗黒の中に入れて、力を秘めた杖を一振りすれば、邪魔をしていた魔法のフィールドはすべて消えさるだろう。

そうして中央にある封印されたダンジョンドームの前に立ち、最後の力の言葉を発すれば中に入していくことができる。

ダンジョン・ドームに一度踏み込んだら、通常の魔法では脱出することは絶対に不可能である。完全な装備と、すべての魔法の品物が揃っていないければ、ロード・ブリティッシュを助けだすことは不可能である。

## ダンジョン ドームの謎

ダンジョン ドームは、世界の中心に向かう門だと言われている。この地下深くの部屋に、ロード・ブリティッシュが捕らわれているという。

このダンジョンも、他のダンジョンと同じように8階まである。ダンジョンの中は、今までのダンジョンと比べられないほど難解な構造となっている。

またブリタニアの、いかなる魔法よりも古い力がこのダンジョンを守っている。その力は、数々の呪文の効果を封じている。

ダンジョンを上下する呪文を含めて、ドームの空間内部および外部へ移動する呪文は、すべて使えないと思っていいだろう。

そのような危険なダンジョンの中から、アバタールはロード・ブリティッシュを捜さなければならない。

また中に巣くっているモンスターも、今までのダンジョンとは比べものにならない、強力な相手である。

ドラゴン、悪魔、リーバーなど、それ以下の弱いモンスターは出現しないと思っていいだろう。狭い部屋の中でドラゴン4匹を一度に相手にして、戦いに勝てる自信がない間はダンジョン ドームに足を踏み入れないほうがよいだろう。

8つの徳を理解した心、鍛えた身体、最強の武具と武器、信頼できる5人の仲間、そのすべての条件を揃えた時にだけ、このダンジョンを制覇することができるだろう。

だが、この複雑なダンジョン中から、ロー

ド・ブリティッシュを捜しだすのは難しい。そこで途中までの道順を記しておこう。

### ロード・ブリティッシュまでの道程

ダンジョンドームの1階の最初の部屋は、どこにも出口がない。まずロード・ブリティッシュの杖で、結界を破壊する必要がある。

この部屋は、東西南北に通路がある。まず西側の結界を破壊して下に降りる梯子までいって、地下2階に降りるのだ。

地下2階は、四方に延びる通路で構成されている。もっとも近い下に降りる梯子で、3階を目指せば間違いない。

地下3階は、まず隠し扉を見つけなければならない。隠し扉は東と南にあり、東の隠し扉を開けて先の部屋に入る。

悪魔と結界に守られた梯子を降りて、地下4階を越え一気に地下5階まで降りるのだ。

地下5階では、まっすぐ東に進んでふたたび地下4階に戻るのだ。

地下5階から戻ったら、十字の形の通路の北にでるはずである。そこから中央の穴を降りれば再び5階に降りることができる。

再び5階に降りると、十字路が無限につづく場所にでる。北と南に延びる通路の真中にあるピットを上に登るのだ。

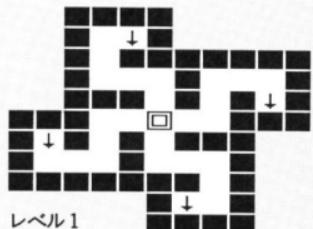
そして4階の線対象の通路の南西にある、隠されたピットを発見して降りるので。

降りた場所は限られた場所で、すぐに地下6階に降りることになる。

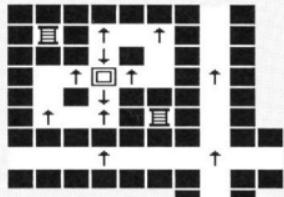
# ダンジョン・ドーム

位置 ハドー ハドー(地下世界)

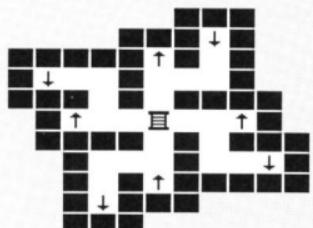
力の言葉 ハMRRHMRRMRR



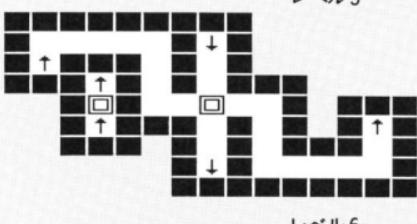
レベル 1



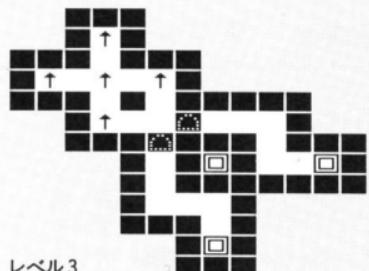
レベル 5



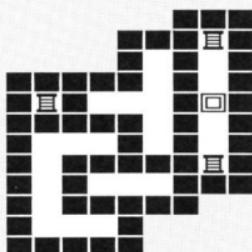
レベル 2



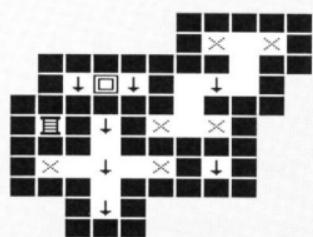
レベル 6



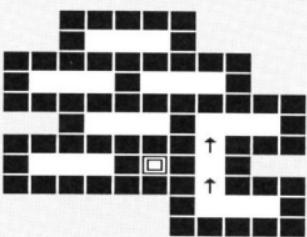
レベル 3



レベル 7



レベル 4



レベル 8



# ウルティマⅤ 徹底解析

---

1990年10月31日 初版発行

著 者 竹内 誠

発行者 塚本慶一郎

発行所 株式会社ビジネス・アスキー

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル

Tel 03-486-7111 (大代表)

編 集 MSXマガジン編集部

装 丁 筒井悦子

写 真 奥山和典

CTS 株式会社帆風

印 刷 共同印刷株式会社

定価はカバーに表示しております

ISBN4-89366-074-8 C0055

## ログインブックス好評既刊

### コンピュータゲームデザイン教本

多摩 豊

コンピュータゲームを作るとはどういうことなのか？ ゲームデザイナーであり評論家でもある著者による、アメリカのゲームデザイナーへの直撃取材を元にした書き下ろし評論。ついに出た本格的なゲームデザイン論だ！

定価2000円(税込み)

### ブライ上巻

ログイン編集部特別編集

ブライ上巻のマップ、敵キャラクター、アイテムをすべて掲載。しかも、それぞれのバラメーターをも完全にサポートしているぞ！ 新世代ロールプレイングゲーム・ブライ上巻を何度も楽しむために作られた、完全なる攻略ブックなのだ。

定価1800円(税込み)

(以下続刊)

### 八玉の勇士の旅立ち



ISBN4-89366-074-8 C0055 P1800E

定価1,800円(本体1,748円)