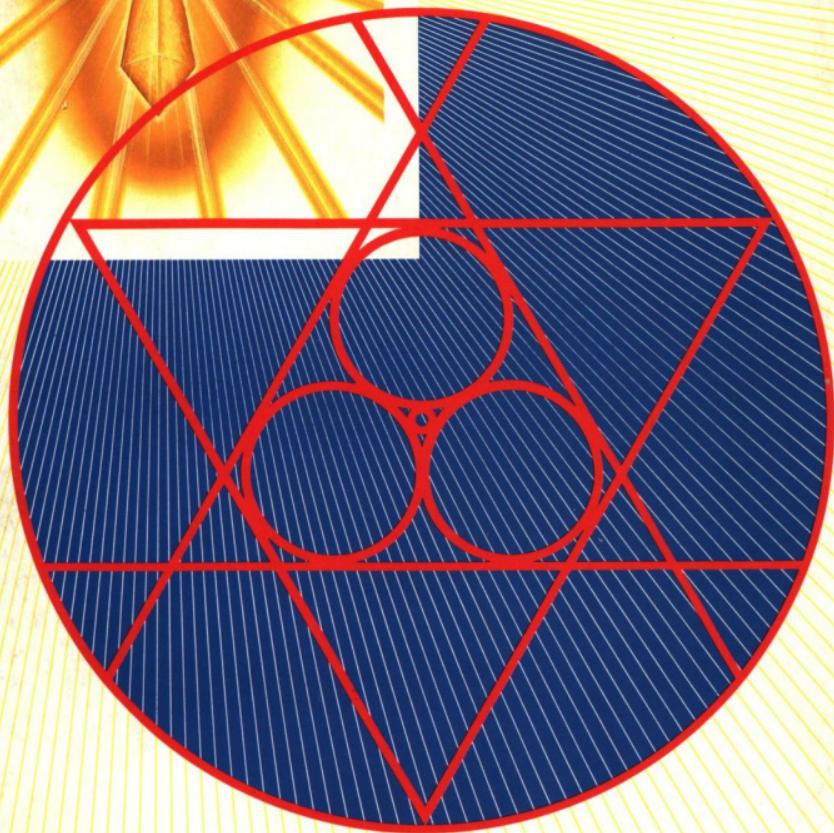


Quest of the Avatar

ウルティマIV HAND BOOK

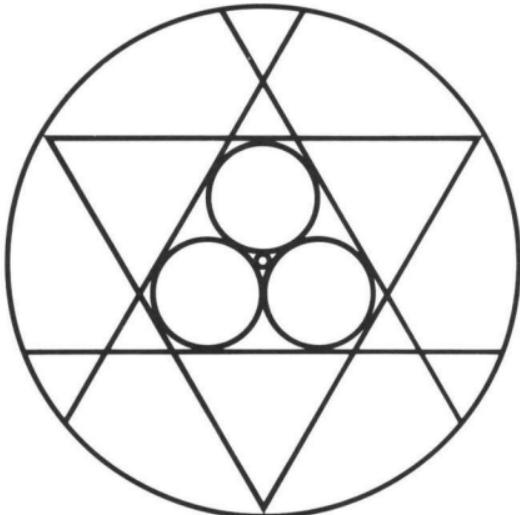
ゲームハンドブック・シリーズII



竹山正寿+岡田明美 共著

Quest of the Avatar
**ウルティマIV
HAND BOOK**

ゲームハンドブック・シリーズII ——I



竹山正寿+岡田明美 共著

(株)ビー・エヌ・エヌ



はじめに

Ultima IV というゲームは恐ろしい。ゲームを始めてから、ほぼ1週間というものは、自宅のパソコンは Ultima 専用マシンと化した。ゲーム中は、外へ食料を買い出しに行くのもおっくうになり、ついで出前を取ってしまう。出前も毎日になると、安い物は取り尽くし、その上メニューに飽きて、スシだの天丼だのと次第に高価な物を注文するようになっていく。そのためか、ゲームを終了して原稿を書き終わった時点では 6kg も太ってしまった。

だから、最後に光と共に現われる『∞』のマークを見たときには、ホッとしていると、「もう二度とやらない」と誓ってしまうわけだ。ところが、3、4ヶ月たって、新しいシナリオの噂を聞くと、寝た子がしっかりと、目を開けてしまうのである。もうこんなことが、3回も繰り返されているのである。また、起こらないとは言いきれない。だが、一応宣言はしておくのだ。

「もう二度と Ultima はやらない」

……つもりだ。と言ったそばから Ultima V の記事を読んでいる今日このごろである。

最後に、本書はブリタニアの世界を知るための1章、ちょっとしたヒントが欲しい人のための2章と、どうしても先へ進めず困っている人のための3、4章によって構成されている。プレイ中に全編、通して読むことは避けたほうが良いだろう。特に4章については、どうしても、プレイを断念しようかと思ったときにのみ利用するようにお願いしたい。

本書執筆にあたり、協力していただいた(株)B N N の町田 幸夫、狐塚 淳両氏、そして、いつも冷たいベットをあつめていてくれた猫に感謝する次第である。

なお、本書をお買い上げ下さった皆様へ。本書への意見や間違いなど、

なんなりと書いて送ってください。おもしろい手紙を送ってくれた人には、私がこのゲームを解く際に作ったデータをプレゼントしよう。データは Ultima IV の世界の住人データベースで、名前、住所、職業、見かけ、知識などが収められている。ただし、PC-9801 版の dBASE III (アシュトンティト製) を使っているので、PC-9801 と dBASE III を持っていない人はゴメンナサイ。メディアは 2HD に限ります。

1988年 冬

あつたか猫と共に



目次

0. プロローグ	9
1. ウルティマIV入門	13
キャラクタメイク	15
Mage (魔法使い)	17
Bard (吟遊詩人)	17
Fighter (戦士)	18
Druids (ドルイド僧)	18
能力	21
基本特性値	22
旅の目的	27
旅のあらまし	28
目に見えない特性——徳	28
瞑想	29
移動と操作	33
操作	34
陸上の移動	34
海上の移動	37
空中の移動	37
戦闘	41
戦闘モード	42
戦術	42
戦場	43
海戦	43
会話と買物	45
話しかける前に	46
名前と仕事	46
負傷者には体のことを聞く	46
酒場	47
人以外	47
魔法	49
攻撃の呪文	50
防御の呪文	50
移動	51
休息と治療	53
食料	54
体力の回復	54
解毒	55
回復	51
その他	51
仲間に死亡者が出了した場合	55
全滅したとき	55

2. ブリタニア旅行ガイド	57		
ブリタニア大陸中央部	59		
ブリタニア城	62	サーパンツ・スペイン大山脈	64
ブリティンの町	62	迷宮ディスパイス	64
ムーンゲート2	63	ボーズの村	64
ブリタニア中央部	67		
迷宮ロングヒ望の入り江	69	慈悲の心の神殿	69
ロック湖ヒコーブの村	69		
ブリタニア大陸北西部	73		
エンバス・アビー修道院	75	正義の神殿	76
ユーの町	75	失われた川ヒ迷宮シェイム	77
ムーンゲート4	75		
ブリタニア大陸南東部	79		
トリンシックの町	81	英雄たちの岬	82
名譽の神殿	82	ムーンゲート6	82
迷宮ダスターード	82	死の沼	83
ブリタニア大陸西海岸	85		
スカラ・ブレイの町	86	精神の森と南西の島々	88
幽霊の森のナイトシェード狩り	87	ムーンゲート7	88
ブリタニア大陸北東部	91		
ミノックの町	93	血塗られた平原とマンドレイク	95
迷宮コブト	93	ベスパーの村	95
崇高な心の神殿ヒムーンゲート5	93	献身の神殿	96
バラリアン諸島	99		
ジエロームの町	100	ムーンゲート3	102
勇敢さの神殿	101		
ペリティー/ダガー島	103		
ライキューム城	105	迷宮ディシート	107
ムーングロウの町	106	誠実さの神殿	107
ムーンゲート1	106		
死人の島と洋上の島々	109		
サーパンツ・ホールドの城	111	ムーンゲート8	114
マジンシアの町	112	不思議な浅瀬	114
バッカニアーズ・デンの村	113		
地獄の島	115		
謙讓の神殿	117	グレート・ステイジアン・オブ・アビイス	117
迷宮ヒスロス	117	3つの火山	119

3. 総合カタログ	121
ブリタニア住人カタログ	123
ブリタニア紳士録	124
ロード・ブリティッシュ王	124
バージル	124
カルムニ	125
スニフレト	125
マルコ	125
ロード・ロバート	126
セントリ	126
ロバート・フラッシャー	126
シーラ	127
X	127
戦士	127
ゾーリン	128
ジルコン	128
マーリン	128
アイザック	129
ラルソン	129
ヨシュア	129
ガラム	130
セレスティアル	130
シアーホークウインド	130
アイテムについて知識のある人々	131
ルーン、マントラ、石について知識のある人々	132
原理と徳について知識のある人々	134
ブリタニア住人一覧	136
神殿の啓示一覧	142
モンスター・カタログ	143
Balron	144
Bat	144
Bridge Troll	144
Cyclops	145
Daemon	145
Dragon	145
Ettin	146
Gazer	146
Ghost	146
Gremlin	147
Headless	147
Hydra	147
Insects	148
Lava Lizard	148
Liche	148
Mage	149
Mimic	149
Mirror	149
Nixie	150
Orc	150
Phantom	150
Pirate	151
Pirates	151
Python	151
Rat	152
Reaper	152
Rogue	152
Seahorse	153
Serpent	153
Skeleton	153
Slime	154
Spider	154
Squid	154
Troll	155
Whirlpool	155
Wisp	155
Zorn	156
モンスター一覧	157
アイテム・カタログ	159
武器	160
Hand	160
Staff	160
Dagger	161
Sling	161
Mace	161
Axe	162
Sword	162
Bow	162
Cross bow	163
Flame oil	163
Halberd	163
Magic axe	164
Magic sword	164
Magic bow	164
Magic wand	165
Mystic sword	165

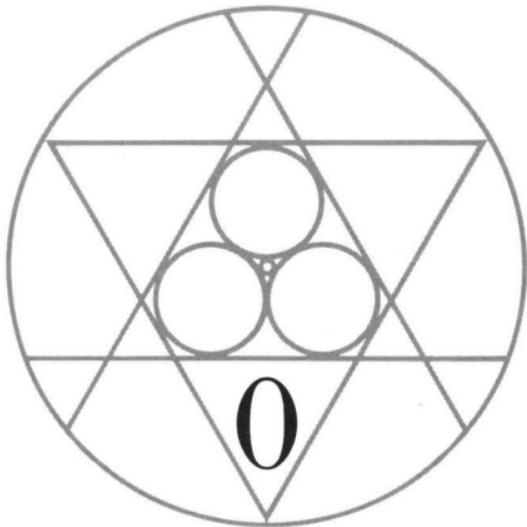
防具	166	Sextant	173
Skin	166	特殊なアイテム	174
Cloth	166	Wheel	174
Leather	167	Horn	174
Chain mail	167	Skull	175
Plate mail	167	RUNE	175
Magic chain	168	STONE	176
Magic plate	168	Bell / Candle / Book	176
Mystic robe	168	Key of three parts	176
職業別利用可能武器/防具一覧	169	食べ物 / 飲物	177
武器/防具販売店一覧	170	乗り物	179
道具	172	Horse	178
Torche	172	Ship	178
Magic Gem	172	気球	179
Magic Key	173		
マジック・カタログ			181
魔法材料	182	J : ジンクスの魔術	186
硫黄の灰	182	K : 殺しの魔術	186
高麗人参	182	L : 光の魔術	186
大蒜	182	M : マジックミサイル	186
くもの糸	182	N : 無効の術	186
血の苔	183	O : 解放の術	187
黒真珠	183	P : 防御の術	187
ナイトシェード	183	Q : 速さ倍増の術	187
マンドレイク	183	R : 蘇生の術	187
魔法	184	S : 眠りの術	187
A : 覚醒の術	184	T : 震動の術	188
B : まばたきの術	184	U : 解呪の術	188
C : 治癒の術	184	V : 眺望の術	188
D : 消去の術	184	W : 風向き変更の術	188
E : エネルギーフィールド	185	X : 脱出の呪術	188
F : 火の玉魔術	185	Y : 上昇の術	189
G : 輸送門の術	185	Z : 下降の術	189
H : 治療の術	185	魔法の材料と調合法	190
I : 氷玉の魔術	185		
4. ダンジョンマップ			191
迷宮への誘い	192	COVETOUS	202
DECEIT	194	SHAME	204
DESPISE	196	HYTHLOTH	206
DASTARD	198	GREAT STYGIAN OF ABYSS	208
WRONG	200	アピスにおける問い合わせ	210
索引			213

付録 ブリタニア全図

ウルティマIVは(株)ボニーキャニオンの商標です。

©1985 Origin Systems, Inc. All rights reserved.

Ultima and Lord British are trademarks of Richard Garriott.



プロローグ



Ultima と Wizardry。この2本のソフトこそ、パソコン・ロールプレイング・ゲームの歴史そのものであろう。Wizardryがゲームシステムを変える事なく、マップやモンスターを入れ替えて新しいシナリオを発表してきたのに対し、Ultimaは新しいシナリオのたびにゲームシステムやストーリーなど全体をバージョンアップし、常に最高水準のRPGを提供してきたのだ。

シナリオI

邪悪な魔法使いモンディンがこの世に登場した。暴力と恐怖に喘ぐ人々を助けるために、たった1人でモンディンを倒しに行くのである。舞台となるのは、ソーサリアの4つの時代である。タイムドアをくぐることにより、未来や太古などへ自由に行き来できる。したがって、未来でエアーカーを買って、現代で利用することもできる。

世界の広さはシナリオIVよりも広いが、ゲーム自体はAPPLE II用の物だけに本当に遅い。現在でも\$39.95で入手可能である。

シナリオII

モンディンの弟子であった魔法使いミナクスによって、再び恐怖の中へたたきこまれたソーサリアに平和を取り戻さねばならない。タイムドアによる時空間の旅もさることながら、ミナクスを追って宇宙に出なくてはならない。もちろんたった一人でだ。様々な謎を解き、アイテムを手に入れなければならず、宇宙に出てても、宇宙船を操縦できなくてはならない。この辺はリアルタイムゲーム感覚である。今でもハードウェアの遅さを我慢すれば十分楽しめるロールプレイング・ゲームである。

美しいグラフィックスと音により、APPLE II用のゲームとは思えない。PC88版やFM版もあったが、グラフィックスとゲームバランスの良さではAPPLE IIが最上である。\$59.95

シナリオIII

モンディンが残した闇の呪いを解くために集まった4人の戦士が、エクソダスの砦へと旅立つ。特定の敵をやっつけるというよりは、どうやってエクソダス

プロローグ

スへに入るか、そして、呪いを解くのかが最も重要である。

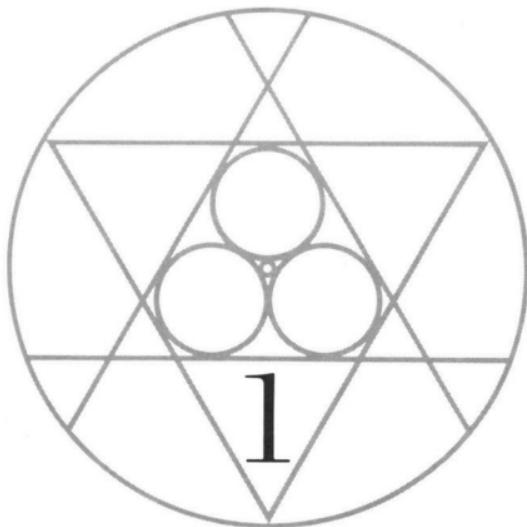
音、グラフィックス共にシナリオIIを凌ぐ上、ゲームバランスが良くなった。世界は狭くなつたが、不要な部分がほとんどないので、テンポは良い。今でも十分遊べるトップクラスのロールプレイング・ゲームである。アップルII版は\$ 54.95。シナリオIIIは国産マシンのほとんどに移植されている上、ファミコン版のベースにもなつた。

シナリオIV

発展していくソーサリアを舞台に己自身と戦い、真の聖者を目指す。聖者への道は険しく、そして厳しい。聖者になるためには、努力を惜しまず精進を重ねなければならない。

魔法を使うには薬を調剤しなくてはならなかつたり、仲間は初めからいるのではなく集めなければならなかつたり、かなり複雑な過程を楽しめる。それだけに、ロールプレイング・ゲームに初めてトライする人にはこのゲームは辛いかもしれない。

そしてウルティマVへ引き継がれてゆく。



ウルティマⅣ入門

キャラクタメイク	15
能力	21
旅の目的	27
移動と操作	33
戦闘	41
会話と買物	45
魔法	49
休息と治療	53



キャラクタメイク



ブリタニアの世界には、冒険に適した8つの職業がある。ここではそれぞれの職業の特徴を紹介する。いちど決めた職業から他の職業へと転職はできないので心して決めたい。

キャラクタメイク

ゲームを起動して、名前と性別を入力すると、天からアンクが降ってくる。それを拾ったばっかりに、ジプシー占いの馬車に迷い込むハメになるのだ。

馬車の中のジプシーが、8つの徳を象徴する8枚のタロットカードをシャフルし、その内の2枚をあなたの前に置く。そしてジプシーは質問を始める。たとえば、

「田舎の無法者があなたに闘いを挑んできた。勇敢に闘い、相手を打ちのめすか？ それとも、闘っても相手の精神の向上は望めないので、断わるか？」というぐあいに。

ジプシーはこの手の質問を8回にわたって出してくる。それぞれの質問への答えかたによってあなたの職業が決定する。素直に答えていけば、自分の特性にあった職業につくことができるだろう。しかし、職業ぐらい自分の好きなように選択したいという人のために、少し手助けしよう。

ジプシーの出す8枚のカードは、一枚一枚がそれぞれひとつの徳を表している。そして、あなたが最後に選んだカード、その徳に対応する職業に決まるようになっている。だから、たとえばあなたがどうしても騎士になりたければ、どの質問に対しても騎士が代表する徳である「名誉」を選ぶように答えていけばよい。

追記（コロバス先の杖）：あとで、旅の仲間を集めることになるが、その時、自分のキャラクタは常に最前列で仲間を統率していかなければならない。したがって、白兵戦の機会が多いので、良い防具を利用できる騎士や戦士を選択したほうが序盤戦は有利である。なお、後半戦を有利にしたい場合には羊飼いをおすすめする。

Mage(魔法使い)

代表する徳：誠実 (*Honesty*)

出身地：ムーングロウ



この当時の魔法使いは現代の学者にあたる。自然科学だけでなく、超自然の力にも精通している。魔法使いにとって、その知力 (INT) こそが、武器であり武具である。高い知力を身につけた魔法使いは、必要なら地震を起こし邪悪なモンスターを殲滅したり、死者を蘇らせたりすることもできる。ただし、防具も武器も強いものは身につけられない。またムーングロウからブリタニア城まで行くにはムーンゲートの使い方を覚えるか船を手にいなければならない。

Bard(吟遊詩人)

代表する徳：慈悲の心 (*Compassion*)

出身地：ブリティン



まだ、本が高価で一般的でなかったころは、吟遊詩人がたくさんいた。物語やどこかでおきた出来事などに即興の音楽をつけて町の人々に聞かせるのである。吟遊詩人は、力は強くないが機敏な行動力 (DEX) を持っている。彼らは、そのすばやさを活かして飛び道具をうまく使うが、あまり重い防具を利用することはできない。さらに、魔法使いの半分程度ではあるが、魔法を扱う能力もある。ブリティンを中心に歴史を題材にした詩を歌っている。

Fighter(戦士)

代表する徳：勇敢 (*Valor*)

出身地：ジェローム



邪悪なモンスターや侵略者から町を守るために日夜修行を怠らない戦士達である。戦士は動作はあまり素早くはないが、勇敢で身体ががっちりしていて力 (STR) も強い。ほとんどの武器と防具を使うことができ、攻守共に優れているので白兵戦ではたいへん役に立ってくれよう。ただし、何事も自分の体で解決するのが戦士。当然、魔法は使えない。また、ジェロームの町からブリタニア城まで行くには船で海を渡るかムーンゲートを利用するかしなくてはならない。

Druids(ドルイド僧)

代表する徳：正義 (*Justice*)

出身地：ユー



正義を信条にするケルト族の僧。ブリタニアでは高等裁判官はドルイド僧が務める。彼らは、護身用以外の戦闘用武器を携行することを許されているうえ、魔法についての造詣が深い。魔力については、魔法使いに次いで強い魔力を備えている。金属の防具や重い武器は使えないが、かなりの重装備も可能である。ドルイド僧は知力 (INT)，すばやさ (DEX) が高く全体のバランスが良い。また、ホームグラウンドのユーの町はブリタニア城のすぐ近くにある。

Tinker(かじ屋)

代表する徳：献身 (*Sacrifice*)

出身地：ミノック



金属を加工するといったこと自体が珍しい時代である。したがって、金属を加工し優れた道具を作り出すかじ屋は先端技術者なのである。といつても、頭の良さよりは強さ (STR) とすばやさ (DEX) が目だつ。体が頑強なので戦士や騎士に次いでヘビーな武器を使いこなすし、防具もプレートメイルまで着ることができる。さらに、魔法も少しだけ使える。しかし、ミノックからブリタニア城まではかなりの距離があるので、ムーンゲートを利用できないとつらい。

Paladin(騎士)

代表する徳：名誉 (*Honor*)

出身地：トリンシック



王の名により戦時以外でも馬に乗ることを許されている戦士。爵位を持つ者や王位継承権を持つ者が多い。人の上に立って指揮をすることも多いので、知力 (INT) はもちろん、強さ (STR) とすばやさ (DEX) も優れているという精銳である。魔法の杖以外のすべての武器を操り、すべての防具を身につけることができる。さらに、魔法を操ることもできる。お得な職業といえよう。ブリタニア城からはやや離れた所にあるトリンシックの町をホームグラウンドとしている。

Ranger(レンジャー)

代表する徳：崇高な心 (*Spiritualiry*)

出身地：スカラ・ブレイ

騎士や戦士が規律正しい軍人的な性格であるのに対してレンジャーは1匹狼の武芸者である。彼らは孤独にも負けず、自分の技を磨くために旅から旅を繰り返す。それゆえ強さ (STR) に優れ、知力 (INT)，すばやさ (DEX) も人並以上にもっている。ほとんどの武器を扱うことができるが、防具は、重く運動性の悪い金属製の物を嫌う。さらに魔法を操ることもできる。ただし、スカラ・ブレイからは、ムーンゲートか船を利用しないとブリタニア城へ行くことはできない。



Shepherd(羊飼い)

代表する徳：謙讓 (*Humility*)

出身地：マジンシア

人里離れたところに住み、日々草原を見て暮らす羊飼い。強さ (STR) も、すばやさ (DEX) も、知力 (INT) も人並な上、魔法は使えない。武器も飛道具や魔法の道具は使わないし、防具も金属製の物を好みない。また、マジンシアでは食料の調達ができないので、まずムーンゲートを利用してブリタニアへ行かなくてはならない。さらに羊飼いはレベル1／ヒットポイント100から始めなくてはならない。初めはつらいが、神秘の防具と武器を持たせれば、十分な働きを期待できよう。



能力



職業が決まると、あなたのホームグラウンドである町の近くへと転送される。まず最初に、近くの町に入ってみよう。そうしてモンスターの脅威をなくしておいてから、自分自身の能力や持ち物を確認しておくのが良いだろう。常に自分の利点と欠点を把握しておくことは、さまざまな危険とともに生きる冒険者として当然のたしなみである。

●基本特性値

キャラクタの基本的な能力を表す値は STR, DEX, INT の 3 つである。これらの値は、職業によってそれぞれ初期値が違う。ちなみに、最高値は職業に関係なくどれも 50 である。

STR(強さ)

武器による戦闘能力を示す。この値が大きいほど戦闘能力が高いことになる。ファイターやレンジャーは STR の初期値が比較的高く、バードやドルイドは低い。攻撃のさいに魔法に頼れない、ファイターとシェファード、あるいはティンカーなどの職業の場合には、なるべく早くこの値を上げておきたい。

DEX(機敏さ／すばやさ)

攻撃や魔法の成功率、また宝箱のワナをはずす能力を表す。この値が大きいほど成功率が高い。この値は攻撃だけでなく防御やその他、どんな時にも関係してくるので、他のどの値にもまして早く上げるべきだ。初期値はバードが比較的高く、ファイターが低い。いくら強い武器を持っていても相手に当たらなくては効果がないので、良い武器をもっている者から優先して値を上げよう。

INT(知能／知力)

魔法を使いこなす能力。この値が大きいほど、魔法を使いこなす能力が高い。また、この値の大小によってマジック・ポイント (MP) の上限が左右される。メイジやパラディンは INT の初期値が高く、ティンカーは低い。魔法を操る職業である、メイジ、ドルイド、パラディン、レンジャー、バードなどから優先的に値を上げていくこと。

これらの特性値を上げるには、通常はキャラクタのレベルを上げていけばいい。しかし、レベルは最高が8なので、このやり方だけでは特性値が上がったといつてもたかがしれている。ではどうするかというともう一つの方法を使うのだ。それは迷宮の奥深くにある魔法の玉に触れるというものである。玉にはSTR, DEX, INTのうちどれか1つを上げるもの、そのうちの2つを上げるもの、3つとも上げるもの3種類がある。特性値を1つだけ上げる玉に触れるとヒットポイントが200減る。また、2つ上げる玉に触れるとヒットポイントが400減る。さらに、3つ共上げる玉に触れると、全てのヒットポイントを奪われて、そのキャラクタは死ぬことになる。

● その他の特性値

STR, DEX, INTの3つ以外にもキャラクタの状態を表すLV, HP, HPM, EX, G等の値がある。それぞれ簡単に解説する。

LV(レベル)

キャラクタの階級を表す。レベル1が最低でレベル8が最高である。EX(経験値)が100, 200, 400, 800, 1600, 3200, 6400を超えるごとにロード・ブリティッシュ王に謁見すれば、レベルが上がる。レベルが上がるとそれに伴ってSTR, DEX, INTなどの特性値が上がる。また、レベルの数と同じ人数まで仲間を増やしてパーティを組むことができる。

HP(ヒットポイント)

キャラクタの体力を表す値。戦闘やワナで傷つけば下がり、0になれば死ぬ。町の宿で寝たり、キャンプで休息をとったり、治療の術を利用したりすれば、一定の値(約100HP)だけ回復する。また、ロード・ブリティッシュ王に体の調子を聞くか、治療院(有料)で治療を受ければ、体力は完全に回復する。

HPM(最大ヒットポイント)

体力の最大値。休息や魔法によって、この値まで HP を回復することができる。この値はキャラクタのレベル * 100 である。したがって 800 が最高になる。

MP(マジック・ポイント)

魔法を使うのに必要なエネルギーの量。そのキャラクタの職業と INT の値によって最大値が違ってくる。画面に表示されているのは最大値ではなく、現在の MP である。魔法を使うと、その魔法によって決まっている値の分だけ MP が減る。ただし、MP は HP と違って行動すれば自然と回復する（普通は 1 歩ごとに 1 MP 回復、ドルイドは 2 MP 回復）。MP の最大値は、(INT × 職業による定数 × 2) である。職業による定数はそれぞれ、魔法使い 1、ドルイド $\frac{3}{4}$ 、レンジャー $\frac{1}{2}$ 、騎士 $\frac{1}{2}$ 、吟遊詩人 $\frac{1}{2}$ 、かじ屋 $\frac{1}{4}$ 、その他 0 である。

EX(経験値)

戦闘による経験の累積値。この値によってレベルが決定する。戦闘によって倒したモンスターの種類によって、得られる経験値は違ってくる。

G／P／D／A(状態)

プレーヤーの状態を示す。G (良好)、P (毒による消耗)、D (死)、A (灰)。毒に侵された状態 (P) では 1 歩あるくごとにヒットポイントが 1 ずつ減っていく。治癒の術や魔法の泉を利用するか、あるいは治療院で治療を受けなければやがて死が訪れる。また、死んだ状態 (D) では蘇生の術を使うかロード・ブリティッシュ王に生き返らせてもらうことになる。

能力

		MP	STR	DEX	INT	LV	HP	HM	EX	武器	防具
魔法使い	Mage	20	MID	MID	HIGH	2	200	200	125	Staff	Cloth
吟遊詩人	Bard	6	LOW	HIGH	MID	3	300	300	240	Sling	Cloth
戦士	Fighter	0	HIGH	LOW	MID	3	300	300	205	Axe	Leather
ドルイド僧	Druids	3	LOW	MID	MID	2	200	200	175	Dagger	Cloth
かじ屋	Tinker	3	MID	MID	LOW	2	200	200	110	Mace	Leather
バラディン	Paladin	4	MID	MID	HIGH	3	300	300	325	Sword	Chain mail
レンジャー	Ranger	7	HIGH	MID	MID	2	200	200	150	Sword	Leather
羊飼い	Shepherd	0	MID	MID	MID	1	100	100	5	Staff	Cloth

▲初期特性と最初に持っている物(職業別)

	魔法使い Mage	吟遊詩人 Bard	戦士 Fighter	ドルイド僧 Druids	かじ屋 Tinker	バラディン Paladin	レンジャー Ranger	羊飼い Shepherd
魔力定数	1/1	1/2	0	3/4	1/4	1/2	1/2	0
最大M P	99	50	0	75	25	50	50	0

▲魔力定数／M P(職業別)

		略号	数
魔法の材料	硫黄の灰		8
	高麗人参		6
	ニンニク		7
	蜘蛛の糸		6
	血の苔		5
	黒真珠		7
呪文	覚醒の術	A	2
	治癒の術	C	6
	治療の術	H	5
アイテム	たいまつ	T	2

▲最初に持っているもの(全職業共通)

私が羊飼いだったころ

岡田 明美

はつと気づくと羊飼いになっていた。

そうでしょう、私は謙虚。自然と共に生き、平和を愛する羊飼い。いいじゃない。うんうん…やってみましょ。なんかいいことあるんじゃない?トコロが。ところが、である。これがすごい。なんにもいいことないのである。8つのうちのひとつの職業なんだから、なにか一つぐらい得なことがあってもいい、あるはずだと思うのだが、生まれ落ちるのは廃虚マジンシア。もちろん店もない。食料は買えない、魔法の材料も手に入らない…あつと仮に材料が手に入っても、羊飼いはMPがゼロ。魔法は使えません。レベルは1からスタート。城は遥か海のかなた。

どうしろっていうのでしょうか。私に死ぬというのでしょうか?
…そうです。ここはいさぎよく早めに死ぬのが城にたどり着く賢い方法でした。

それでも、私は希望を捨てなかつた。じつと我慢すればいつかは…と思った。私は戦つた。トーゼン弱い。武器を替えたい。やつと気づく。…工夫!武器は強いのが持てない?

それじゃ伺いますけど、羊飼いは謙虚なところがとりえだから“謙譲”的のパーシャル・アバターに早くなれるということは…? アッ! そう。ないの。ふーん。

まあ、馬鹿な子ほどかわいいっていうけど、遅々たる歩みでレベルがあがつてゆくと、“よく、ここまで強くなつたなあ!”とほめてあげたくはなる。レベルがあがるのが全く遅いので、先頭で戦わざるを得ないというのは好都合。みんなでそろつてレベル8でアイビスに挑戦したい人にはオススメヨ。うん。羊飼いというのは、実に“通”向きである。(…といいつつ挫折して戦士にトラバーカしたんだつけ。私は実は短気。何度もC.R.Tを殴ろうと思ったことか…。もう2度と羊飼いにはなりたくないませーん。)

旅の目的



旅の大きな目的は、あなたの持っている「歴史の書」に書かれているように、「徳を高め神の化身であるアバタールになる」ことである。もちろん、一朝一夕に達成されることではなく、アバタールになるためには様々な段階を経なければならない。手近な目標をみつけ、それを一つ一つ達成していくことが旅の終了への近道である。ここでは、当面、あなたが何を目標として行動していくよいか、それをかいづまんて紹介しよう。

●旅のあらまし

職業が決まると、それぞれのホームグラウンドの町の近くへ転送される。

まず初めに、自分の特性 (STR, INT, DEXなど) や持っている物 (食料、武器、防具など) を確認する。次に近くの町へ入ってみよう。なにか重要な情報が得られるかもしれない。

ひととおり町を見物したら、ブリタニア城を目指すのがよい。城までの距離が短いバード、パラディン、ドルイドは徒歩でもよいが、その他の職業の場合は町の近くのムーンゲートを利用したほうが便利である。ブリタニア城に着いたら第一に王に謁見することだ。王は、あなたの目標を示してくれることだろう。あとは、とりあえずあちこちの町をまわって、7人の仲間を集めることと、徳を高めることだ。

徳を高め、聖者となったのちは、最後の真理を求めてブリタニア全土を探索することになる。

●目に見えない特性——徳

徳には誠実 (Honesty), 慈悲の心 (Compassion), 勇敢さ (Valor), 正義 (Justice), 献身 (Sacrifice), 名誉 (Honor), 崇高な心 (Spirituality), 謙譲 (Humility) の8種類がある。アバタール (聖者) になるためには、それぞれの徳が上がるよう行動し、さらに神殿で瞑想する必要がある。1つの徳を得ると、パーシャル・アバタール (部分的な聖者) として、アンクの一部をもらえる。すべての徳を得るとアンクが完成して、アバタールへの道を歩むことになる。

徳はリーダーである1人だけに関係し、仲間が増えたからといって、各々の徳を上げる必要はない。もっとも、リーダーの徳が高くないと、仲間に加わってもらえないことがある。

徳がどういう状態なのかはブリタニア城の1Fに住むシアーホークウィンドに聞けば教えてもらえる。ゲームを始めた時点では、徳はニュートラルの状態である。悪いことを繰り返すと徳は崩壊するが、良いことを行なえば徳を上げることができる。

※シアーホークウインドの予言例：

「そなたはその徳において聖者と並びし者なり。よって私の予言の要もなし」

「そなたは（勇敢な戦士）なり今や昇華の時は来たり！」

「そなたは危機に際して、自らの（勇敢さ）を示しつつある。さらに、勇敢であるように努めるのだ！」

誠実の徳を上げるには、嘘をついたり、商人をだましたりしてはならない。わりあい簡単に達成しやすい徳ではあるが、薬草店で支払う金額をうっかり間違えて、元のもくあみとならないよう、キー入力は慎重に行なうべし。

慈悲の心の徳を上げるには、乞食への施しをし、また悪に属さない（N O N — E V I L）モンスターをできるだけ殺さないことである。悪に属さないモンスターから攻撃をしかけられた場合には、逃げても勇敢さの徳が失われることはない。

勇敢さの徳は、悪に属する（E V I L）モンスターと積極的に戦闘すれば上げることができる。ただし、一度戦闘状態に入ったら逃げてはならない。敵前逃亡と見なされ、徳が下がる。最も得やすく、最も失いやすい徳である。

正義の徳を上げるには、盗みを働いたり、悪に属さないモンスターや町の人を攻撃してはならない。

献身の徳は施しを忘れず、仲間を見捨てて逃亡せず、献血を行なうことによって上げることができる。

名誉の徳は他人の金品を奪ったり、悪に属さないモンスターに戦いをしかけたりすると崩壊する。

崇高な心の徳を上げるには、神殿へ通い瞑想を繰り返すこと、予言者シアーホークウインドのところへ足しげく通うことである。

謙讓の徳は嘘をついたり、邪悪な力を用いたりすると崩壊する。最も得難い徳である。

●瞑想

ブリタニア大陸には8つの徳に関連した8つの神殿がある。神殿に入るには、それぞれの徳に関するマントラとルーンが必要である。ルーンは、ルーン文字

旅の目的

が刻まれたオベリスクで、入手すればアイテムとして記録される。しかし、マントラは英文字で表わされた呪文でアイテムではないので、入手したらそのつど書き留めておく必要がある。なお、ほとんどのマントラとルーンは8つの徳に関連した町で入手できる。

Eコマンドで神殿に入ると、瞑想する徳と周期（0から3）を聞いてくる。一度、瞑想をした後は、心が疲弊してしばらく瞑想ができない。初めは1周期から2周期、3周期と繰り返して瞑想する。すると、徳を上げるための啓示や、謎を解くための啓示を与えてくれる。

たくさんの善行を行い徳を高めると、シアーホークウインドから、「今や昇華の時はきたれり」というお墨付きをもらえる。そうしたら、その徳の神殿へ行って3周期の瞑想を行なう。すると、聖者（アバタール）の印であるアンクの一部が食料と持ち金の表示の間に記録されるはずである。この状態をパーシャル・アバタール（部分的に聖者となったもの）と呼ぶ。さらに、パーシャル・アバタールになった際に与えられる、ルーン文字による啓示は大変重要なものなので、記録を忘れないように。また、もう一度3周期瞑想を行なうと特別な啓示を与えてくれる神殿もあるので、3周期の瞑想はパーシャル・アバタールになろうとする時と、パーシャル・アバタールになった後の最低2回は行なうこと。

なお、一度パーシャル・アバタールになっても、不適切な行動をとると徳が崩壊して一からやり直しになる。徳を得るには大変時間がかかるが失うのは一瞬である。たとえアンクが完成したといっても気を緩めてはならない。

●仲間を集める

7人の仲間は7つの町にそれぞれ1人ずつ住んでいる。自分のレベルの数以上に仲間を増やすことはできない。また、徳を崩壊していると仲間になってくれないことがある。

仲間が増えると次々と自分の後ろへ連なって隊列を作ることになる。戦闘時や迷宮の部屋の中では、この隊列で移動、戦闘を行なうことになる。飛び道具を持った者が前で、白兵戦用の武器を持った者が後ろにいると、とても戦い難

いので隊列を変更する。ただし、1番前に位置する自分だけは変更できない。序盤戦で何も武器や防具をもっていない場合と、すべての武器、防具を入手した場合の戦いやすい隊列を紹介しておこう。



①から③までは前衛で、なるべく白兵戦が得意で防御力の高い者を配置する。⑤、⑦、⑧は後衛で、飛道具や魔法が使える者を配置したい。④、⑥は戦局によつては後衛にも前衛にもなるので、魔法や飛道具が使える防御力の高い者が良いだろう。

①の位置にいる自分自身の職業によって、理想的な配置は異なるが、一般的な例を紹介する。

まったく武器や防具を買っていない場合は、

- ①パラディン（チェインメイル／ソード）
- ②ファイター（レザー／アックス）
- ③ティンカー（レザー／メイス）
- ④レンジャー（レザー／ソード）
- ⑤バード（クロス／スリング）
- ⑥シェファード（クロス／スタッフ）
- ⑦ドルイド（クロス／ダガー）
- ⑧メイジ（クロス／スタッフ）

となる。

旅の目的

後半戦でいかなる武器でも入手できる場合、防具は全員ミスティック・ロードを身につけ、使える武器のみで位置を決定する。例えば、

- ①パラディン
- ②シェファード
- ③ファイター
- ④レンジャー（時によってはマジック・ボウ）
- ⑤バード（マジック・wand）
- ⑥ティンカー（時によってはマジック・ボウ）
- ⑦ドルイド（マジック・wand）
- ⑧メイジ（マジック・wand）

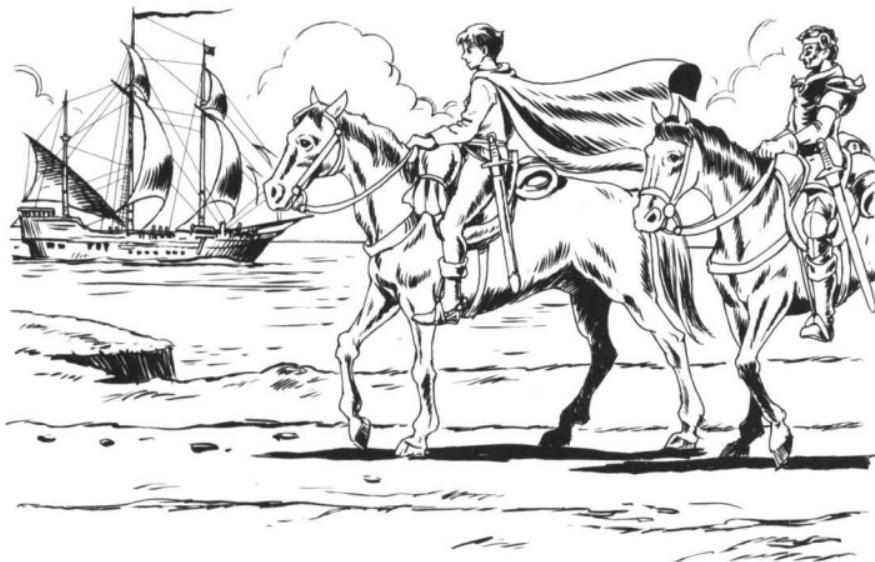
となる。特に記述がない武器はすべてミスティック・ソードである。

●ゲームを終えるための条件

ここで、ゲームを終えるのに何が必要なのか整理しておこう。これ以外にも写本の間がどこにあるとか、いろいろ知っておかなければならないことがある。

- ①8つの徳を身につける。
- ②8人の仲間を集めること。
- ③鐘、本、ろうそくを手に入れる。
- ④8つの石とルーンを手に入れる。
- ⑤3つの部分からなる鍵を手に入れる。
- ⑥3つの言葉を教えてもらう。
- ⑦徳と原理の関係を理解する。
- ⑧公理（ピュア・アクシオム）を知る。

移動と操作



あなたがこの世界に転生して最初にやることは、とりあえずあちこち歩き回ってみることだろう。この世界での基本的な移動手段は徒歩だが、なにしろ時間がかかるし、それだけでは行けない場所もいくつかある。ここでは、徒歩以外の交通手段と、それらの使い方、そして、移動するときの注意点を解説する。

●操作

上		北		上
8		8		K ↑
左	4 △ 6	右	西 4 ● 6 東	■
2			2	D ↓
下			南	下
前				
8				
左	4 ◎ 6	右		
2				
後				

△は戦闘時の移動。●は海、陸、空、町での移動。■は迷宮、町、空での移動。
◎は迷宮。

●陸上の移動

陸上は草原、藪、森林、丘陵、沼地、山岳地帯、川、湖、火山、火口などに分かれている。このうち山岳地帯、川、湖は歩けない。どうしても越えたい山や川にぶつかった場合には、まばたきの術を使う。ただし、山岳地帯や川幅が広い場合には飛び越すことができないこともある。また、川には橋がかかっていることがあるが、そこにはブリッジトロルが隠れていることもある。藪や森林、丘陵地帯、火口、火山地帯などは歩きにくい。そのため、藪や森林では移動できる確率が低くなり、移動速度が落ちる。

なお、宝や馬の上は平地と同じで、移動しやすい。そこで、いつも利用する沼地に馬や宝の道を作つておくと毒に冒されることがない。

地形	移動できる確率	移動量 (10ステップ当たり)	
		徒歩	馬
草原	100%	10	20
藪	75%	8	15
森林	50%	5	10
広陵地帯	25%	3	5
沼地	50%	5	10
山岳地帯	0%	0	0
川／湖	0%	0	0
火山地帯	100%	10	20
火口	25%	3	5

早く移動したい場合には馬、魔法、あるいはムーンゲートを利用する。

馬

馬を利用すると徒歩の2倍の速度で移動できるようになる。ただし、移動できる確率は変化しないため、徒歩で移動できないところは馬でも移動できない。

馬の乗り降りはB/Xコマンド、早足で走らせたい場合または並足で歩かせたい場合はYコマンドを利用する。なお、馬は1頭100Gで、ポーズの村で手に入る。ただし、人數分の料金をとられるから仲間が多いとかなりの出費となる。仲間が増える前に何頭か購入しておくといい。

ちなみに、モンスターは馬を越えてくることができないので、バリアーとして利用することもできる。

魔法

魔法による移動は陸上だけに限られている。移動に関する呪文は2つある。比較的短距離を移動するまばたきの術と、長距離を移動する転送門の術である。

まばたきの術でどの程度移動できるかは地形によって異なる。移動量はだいたい15から30マス程度。海や山岳地帯のように歩けない場所へは移動できないが、飛び越すことはできる。もちろん、移動量を越えるような広

移動と操作

い海や大きな山は飛び越せない。また、馬に乗ったまま利用することはできない。さらに、地獄の島ではまったく利用できない。

転送門の術はその場から任意のムーンゲートへと移動する術である。これは馬に乗ったままで利用できる。

呪文を利用するには予め材料を調合しておかなければならぬのはもちろんである。まばたきの術や転送門の術を利用する場合には、Cコマンドで呪文を表わすアルファベット（ここではBまたはG）を入力したのち、方向やムーンゲートの番号を入力する。

ムーンゲート

ある決まった場所に出現するワープトンネルがムーンゲートである。ゲートの開閉は名前のとおり、月の満ち欠けに対応している。月の満ち欠けは、画面上部に表示されている。ただし、ブリタニアにはトラメルとフェルッカの2つの月があるため、左側にトラメル、右側にフェルッカが表示される。この左側の月の満ち欠けによって、どのムーンゲートが開くかが決まる。その時、右側の月の形は転送先のムーンゲートがどれかを表わしている。なお、ムーンゲートは馬に乗ったままで通れるので、降りる必要はない。

ゲート番号	月の状態	形 トラメル	出現位置	転送先(フェルッカ)							
				1	2	3	4	5	6	7	8
1	新月	●	ムーングロウの西	●	●	●					
2	↓	●	ブリティンの東				○	○	○		
3	上弦の月	○	ジェロームの東	●						○	○
4	↓	○	ユーの北西		○	○	○				
5	満月	○	ミノックの東南					○	○	○	
6	↓	○	トリンシックの南	●	●						●
7	下弦の月	○	スカラ・ブレイの北東		○	○	○				
8	↓	○	マジンシアの南						○	○	○
1	新月	●	ムーングロウの西	●	●	●					

要するに、画面の左側に表されているのが自分の位置、右側に表されているのが転送先である。例えば、ミノックからスカラ・ブレイへ移動したけ

れば、左側の月が満月、右側の月が下弦の月の時にミノックの南東にあるムーンゲートへ入ればよいことになる。ただし、ムーンゲートにも制約があり、転送先は限られている。

ムーンゲートを捜すのにうろうろしていると、戦いたくもないのにうすらオークとか、とんちんかんガイコツが襲って来ることがある。そんな時はZコマンドを実行したまま、月の形が変わるのが待つのが良いだろう。

●海上の移動

海は深さによって色が違っている。最も薄い水色の所は浅瀬で、船で航行することができない。また、白っぽい青色のところは深い海で、船のメンテナンスに便利な海域である。魔法の舵輪はこの海域でしか取り付けることができない。

海の上を移動するために必要な船入手するには、海岸線で海賊船が近づいてくるのを待って奪うよりほかはない。奪った後は馬と同じで要領でB、Xコマンドにより乗り降りを行なう。

この船は帆船だから風向きによって移動量が異なる。風上に向かって移動することもできるが、その速力は通常の $\frac{1}{2}$ 程度となる。この場合も実際の移動量が $\frac{1}{4}$ になるのではなく、移動できる確率が25%程度まで落ちるので約4回に1回だけ1ステップ移動できるということだ。

また、海では自分の位置がつかみにくいので、六分儀が役にたつ。これを持っていると、Lコマンドで自分のいる緯度と経度を知ることができる。

●空中の移動

空を飛ぶには気球が必要である。気球は迷宮ヒスロスの出口に繋がれている。気球に乗り込むには馬や船と同様にB、Xコマンドを利用する。気球は風上から風下へ移動するのみで、あとはD、Kコマンドで着地させるか、空中へ上げるしかできない。気球の動きをコントロールするにはつまり風をコントロールしなくてはならない。風向きをコントロールするためには、風向き変更の術

移動と操作

を駆使しなくてはならない。風はその時々で変化するので、画面下に表示される風の方向に常に気を配り、風向きがまずくなったらすかさず風向きを変更する。したがって、気球に乗る際には、風向き変更の術の材料を多量に用意しておかなければならない。

●町(城／村)

町に入るにはEコマンドを利用する。町の中へ入ったら地上と同じように移動する。ただし、馬に乗ったまま町へ入るといろいろなトラブルの元になる。たとえば、馬を降りて宿に泊まつたら馬がいなくなつたとか、町の中で馬を降りて町を出たらもう一度町へ入っても馬がいなかつたなどのトラブルである。

町の中にはたいてい扉があるが、鍵がかかっていてそのままでは開かない扉もある。このような扉を開けるには魔法の鍵が必要である。魔法の鍵を使うにはJコマンドを利用する。

また、それ以外にも隠し扉があることがある。たとえば、レンガの壁には通り抜けられる場所があつたりする。画面をよく見て、レンガのめじが一部つながっていない壁があつたら、そこは隠し扉である。壁に向かって移動すれば、通り抜けられる。

さらに、町の中にはエネルギー・フィールドに守られている場所もある。常に消去の術を用意しておくようにしたい。

そのほか、町の中ではなく外縁にも重要な謎が隠されていることがあるので、外縁を移動できる場合には1回りするぐらいの慎重さが欲しい。

●迷宮

迷宮に入るにはEコマンドを利用する。ただし馬に乗ったままでは入れない。迷宮の中には部屋と通路があり、通路は暗いのでたいまつ（たいまつに火をつけるのはIコマンド）か光の魔術が必要である。しかも、時々風が吹いてきて光を消してしまうので、予備をいくつか用意しておかなければならない。通路での移動は移動方向をテンキーで入力する。自分が向いている方向を基準にし

て移動の向きを指定するので、方向転換の際にどちらの方向へ移動していたかわからなくなりやすい。マップを自分の手で書いておくと後々役に立つ。さらに、魔法の玉を持っていればPコマンドでその階のマップを見ることができて便利である。

部屋では戦闘時と同じように1人1人を順番に動かす必要がある。何人も動かすのはめんどうだという人は、仲間を2、3人集めた時点で迷宮内を探索してしまうのも一案である。なお、各々が別々の方向へ出ることはできない。部屋の中では巧妙に出入り口や通路が隠されていることが多い。部屋の特定の床を踏んだり、レンガの隠し扉へ入ってみると突然通路が現れたりする。

迷宮の階を上がったり下がったりするのはK、Dコマンドであるが、脱出の呪術や上昇の術、下降の術を利用することもできる。特に脱出の呪術は緊急の際に一挙に出口まで上がることができるので、ぜひ1つは用意しておきたい。

●竜巻と渦巻

海上を移動していると青色の渦巻に遭遇することがある。巻き込まれると遠くの湖へ飛ばされる。ただし、似ているからといって竜巻に飛び込んでは大変なことになるから、注意すること。竜巻は黄褐色の渦で、地上、海上を問わずふらふらと移動している。地上で遭遇した場合にはヒットポイントを奪われる程度でまず全滅することはないが、船に乗っている際に巻き込まれると沈没、全員死亡ということになることが多い。君子危うきに近寄らず。

●キャンプ

まず、馬入手するのがよい。ブリタニア城からポーズの村までは初めての遠出にはうってつけのハイキングコース。ただし、途中でヒットポイントが心細くなったら、Hコマンドでキャンプを張ること。それでも回復しないような旅は一度あきらめ、城へ帰ってロード・ブリティッシュ王に回復してもらってからまた出かけよう。

懲りない冒険者

竹山 正寿

冒険を初めて4時間がたつた。徳を上げろ。聖者への道だと。フン、ヤツテランネエゼ。せこせこと町へ行つては住人と話し、謙虚さだの謙譲だのつて、もっとパッとできねえのか。パッとヨオ。と思っていたちょうどその時、海賊船が現われたのだ。船を手にいれ、大洋を航海していると変な形をした浅瀬を見つけた。何かあるに違いないという勘と同時に行動に移つた。勘には間違ひはなかつた。

海底にはなんとガイコツが眠つていたのだ。さっそく、ガイコツを取り出して光にかざしてみる。しかし、何も起こらなかつた。きっと、使う状況を選ぶに違ひないと思ったので、近くの島へ上陸するとすぐに町の中で使ってみた。

「ギヤー！」という悲鳴と共に町に住む人々は全滅してしまつた。町の中の金は取り放題。どうやら、このガイコツを見たものはすべて滅びるらしい。今度は町の外でモンスターを見付けて使ってみると、案の定モンスターはアソという間に御昇天。立て続けに8つの町を滅ぼし、次なるターゲットとしてロード・ブリティッシュ城を狙つたのは浅はかだつた。城主ロード・ブリティッシュはガイコツでは死なないのだ。命からがら城を逃げ出し、また殺戮と略奪を繰り返した。

仲間はいないがレベルは順調に上がり、レベル8に達した。魔法も使えるようになつたので、もう一度ロード・ブリティッシュに挑戦した。こいつは手強い。ロード・ブリティッシュを火のエネルギー・フィールドへ誘い込み四方を電光のエネルギー・フィールドでシールドした。戦闘は一晩続いたが（キーボードに重りを乗せ次の朝までほつておいた）王はピンピンしている。チョットは損害を受けているかと思いエネルギー・フィールドを解除してみたら、逆襲され殺された。しかし、王は慈悲深く、俺を甦えらせてくれた。今度こそ、城を我が物とするためにがんばるのだ！

戦闘

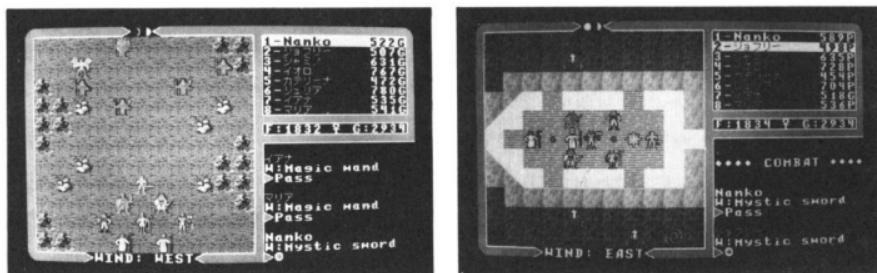


旅を続けるにあたって、移動と同じくどうしても避けることができないのが、モンスターたちとの戦闘であろう。悪に属するモンスターを退治すれば徳上がるほか、レベル、マジックポイント（MP）並びにヒットポイント（HP）が上がるので良いことづくめである。しかし、ただ戦うよりは、戦闘を有利にするための戦術や地形について知っておいたほうがよいのはもちろんである。

● 戦闘モード

悪に属する (EVIL) モンスターに出会って、こちらから攻撃をかけた場合、もしくは、相手のモンスターから攻撃をかけられた場合には戦闘モードに入る。戦闘モードではパーティの全員が画面の下 $\frac{1}{3}$ に、敵のモンスターが上 $\frac{2}{3}$ に表示される。戦闘モードに入ると地上では1匹しか表示されていなかったモンスターが何匹も現れる。この敵の数はこちらのレベルが上がるに従って増える傾向がある。また、悪に属さない (NON-EVIL) モンスターが混じっていることもあるが、逃げるわけにはいかないので、この場合には攻撃するのは致し方がない。

ソードやメイスなどの白兵戦用の武器を持っている者は前 (画面上方向) へ出てモンスターに接近して A コマンドを実行する。また、飛道具をもっている者は自分の前後左右のいずれかに敵が来るようにして、A コマンドを実行する。また、魔法を利用する者は C コマンドを実行する。体力がなくなってやられそうになったら魔法で回復させるか、画面から出して戦闘を離脱することもできる。ただし、全員画面から出てしまうと敵前逃亡となって、徳が下がることがあるので、戦えない状態の時は戦闘モードに入る前に、馬や魔法をうまく使って逃げてしまうべきである。



● 戦術

敵のモンスターは斜め方向にも攻撃ができるので、そちらにも注意をするこ

と。呪文を操るモンスターがいるなら無効の術を、飛道具を使うモンスターなら早さ倍増の術や眠りの術を利用する。また、敵のグループに強いモンスターが2、3匹混じっている場合には、なるべく強い奴からかたづけたほうが被害が少ない。白兵戦を得意とする者は、敵の攻撃を受けないようにかわしながら近寄って行き、接近戦に持ち込む。飛道具を持っているものはすばやく敵を攻撃できる位置を確保することである。また、前衛の後ろに飛道具を扱える者をおいて攻撃を支援するのも良い方法である。

さらに、スケルトンやゴーストなどといちいち戦闘をしたくないときには、解呪の術が有効である。

● 戦場

戦う場所によって戦闘のしかたが変わる。海、海岸線や川沿いでは相手に近付けないから飛び道具や魔法が使えない不利である。また、森林や藪、丘陵地帯では敵との間に木や岩などの障害物があり、戦いにくいので、前3人以外には飛道具を持たせたい。また、丘陵地帯では岩越しに敵を攻撃できるハルバードなどの武器も有用である。丘陵地帯や沼地などを馬に乗って移動していく敵に遭遇した場合、やや邪道だが、Xコマンドで馬を降り、そのまま馬の上で敵に攻撃をかけると草原での戦闘となる。要するに馬の上は草原なのである。

また、敵から攻撃されても自分から攻撃しても、自分のいる位置が戦場となる。したがって、敵が沼地で自分が草原にいる場合には常に草原が戦場となる。

● 海戦

船には大砲が備え付けられている。大砲を撃つには船の側面を標的に向けてFコマンドで玉を発射する。しかし、この大砲はなかなか当たらないし、当たっても敵が全滅する確率は低い。特に相手が海賊船のときは砲による攻撃はまず勝ち目がない。魔法の舵輪を備えていなければ6発目には撃沈されるのがおちである。できるだけ早く近寄って、白兵戦に持ち込むべきである。ただし、海上から陸地を攻撃するとか、砲撃や魔法の攻撃ができない相手の場合には近

戦闘

付いてくる間は砲撃するのも良い。しかし砲撃で敵を殲滅した場合には経験値(EX)はもらえないし、間違って宝の箱や馬を攻撃すると貴重な財産をなくすことにもなる。ところで、悪に属さない物を砲撃しても徳は下がらない。

船上での戦闘は、相手に近付けないから飛び道具や魔法が使えない不利である。できれば乗船と同時に全員、飛道具に持ち替えさせたい。なお、震動の術は海上でも利用できるので、レベルの高い魔法が使える仲間がいるならなるべく初めに利用しよう。

●迷宮内

迷宮内では廊下と部屋では戦闘方法が異なる。廊下では地上と同じで敵に遭遇して攻撃するかされるかすると戦闘モードへ入るが、部屋の場合は初めから戦闘モードと同じ状態となっている。ただし、部屋に強いモンスターがいたときは逃げだしても敵前逃亡とは見なされないので、いちいち戦闘しないでどんどん先へ進んだほうが良い。

●宝

敵を倒して得た宝はいちいち取らないほうが良い。ワナが仕掛けられているかもしれない。序盤戦では、どうしても必要になるまで貯めておいた方が良い。

そして、もし毒にやられたら、ヒットポイントに余裕のある内に片っ端から開けていくこと。開けるにはGコマンドか、解放の術(O)を用いる。毒にやられた状態で、また毒にやられてもヒットポイントに余裕があれば死ぬことはない。治すのは一度で治る。

●隊列変更

隊列変更はNコマンドで行なう。戦闘モードと迷宮の部屋の中以外では、どこでもできる。そのときどきで有利な隊列に変更すると良い。もちろん、一番前の自分自身だけは変更できない。

会話と買物



われわれの世界と同じように、ブリタニアの世界の町や村にも、老若男女、さまざまな職業の人々が住んでいる。当然ながら、彼らはこの世界での人生経験が豊富であり、いろいろなことを知っている。あなたが、この世界で旅を続けるつもりならば、積極的に彼らに話しかけ、未知のことがらについてたずね歩く必要があるだろう。

謎を解くにはどうしても町や城、村の人々と会話をしなくてはならない。会話というとどうも英会話のようでいまいちピンとこないが、要はおしゃべりをすればよいのである。もちろん、必要な情報を話してもらうにはそれなりのノウハウがある。なお、どうしても助けが欲しくなったら第3章総合カタログのなかにあるブリタニア住人一覧表を参照してほしい。

●話しかける前に

後で△△という名前の人間に聞けと言われても、メモがないとその人がどの町に住んでいたのかわからぬ。そこで、町ごとに会話メモをとつておきたい。したがって、メモ用紙とエンピツは必携。もしパソコンが2台あるなら、もう一台はデータベースを起動して会話をどんどん入力しておこう。

●名前と仕事

まず、話しかける相手を見つけるのが第一。次におずおずとそばへよって行きTコマンドで話しかける。初めに名前を聞こう。しかしどういうわけかこちらの名前を聞き返してくることはない。次に職業を聞く。その返答の中に自分が知らない単語が入っていたら要注意。その単語をもう一度聞き返すと何か新しいことを話し出すかもしれない。この時、その単語は形容詞を含むこともあるし、含まないこともある。

●負傷者には体のことを聞く

治療院に寝ている負傷者のなかにも話をしてくれる者がいる。場合によってはなかなか話してくれない人もいるが、何度か繰り返して聞いていると話してくれるようだ。だいたい、体のことを聞いてみると重要なことを話すことが多い。

●酒場

酒場の主人はお金次第で情報をくれる。情報が欲しい場合には酒を注文して、多少酒手をはずめば、むこうから何が聞きたいかと聞いてくる。ただし、主人が知っていることは1つだけなので、どの酒場で何を聞いたらよいかを事前に調べておかなければならない。

●人以外

しゃべれるのは人だけだと思うと大間違い。アンクや水、馬などいろいろのものがしゃべれる。重要なことを知っているものが多い。

●王様

実は大概の人は、1人に1つの役割がある。情報を与える役割を持っている人、難しい質問をして嘘か真かをチェックする役割の人、徳を上げさせるために施しを受けとる人などだ。しかし、なかには2つ3つと情報を知っている人もいる。とくにロード・ブリティッシュ王はくせ者である。いろいろ知っているくせになかなか話してくれない。何か重要な問題で困ったら王様に聞くこと。

●挨拶

話が終わったら別れの挨拶をきちんとしてすること。

●買物

物を購入するには店へ行って主人にカウンターごしに話しかければ、向こうから在庫の状況や価格について話してくれる。ただし、薬屋には気をつけよう。薬屋は品物を渡した後で、いくら払うかと聞いてくるので、つい値切ってしまいたくなる。しかし、値切ると徳が下がってしまうので、正確に金額を入力す

会話と買物

ること。なお、防具を買って着替えたい場合にはWコマンド。武器を持ち替えたい場合にはRコマンドを利用する。

●検索

特殊なアイテムや道具は町や地上、海、迷宮などに隠されていることが多い。会話を通してその場所が類推できたら、その場所の上に立ち Sコマンドを実行してみよう。そこにアイテムが隠されていれば入手できる。場合によってはアイテムを利用する場所を発見することもある。その場合には、Uコマンドを利用する。後は、画面に表示されるメッセージに従って行動すればよい。

魔法



このブリタニアの世界と、われわれがふだん住んでいる世界との大きな違いのひとつは、さまざまな魔法の存在である。あなたが探索の旅を成就するには、これらの魔法をよく知り、使いこなさなければならないだろう。

魔法を利用するにはまず魔法の材料を集めて調合し、つぎに目的の呪文を唱えなければならない。呪文を唱えた者はその呪文の強さに応じてMPが減少する。MPは時間がたてば回復するが、INTと職業で決まっている上限を越えることはない。呪文の調合はMコマンド、呪文を唱えるのはCコマンドである。呪文は全部で26種類あり、攻撃、移動、防御、回復、その他に分けられる。くわしくは、3章の総合カタログに掲載してあるので、ここでは簡単に紹介する。

●攻撃の呪文

攻撃の魔法は戦闘モードでのみ利用できる。

直接相手の体力を奪う呪文は、威力順に並べると震動の術（T）、殺しの魔術（K）、氷玉の魔術（I）、火の玉魔術（F）、マジックミサイル（M）がある。このうち震動の術以外は特定の相手（1体）を攻撃するための魔法である。また、攻撃の手助けをしてくれる攻撃補助の呪文は、エネルギー・フィールド（E）、ジンクスの魔術（J）、早さ倍増の術（Q）、眠りの術（S）である。エネルギー・フィールドは、眠り（S：無力化）、毒（P：パラライズの状態）、火（F：ヒットポイント減少）、電光（L：移動制限、障害物）といったフィールドを作りだし、敵を誘い込んだり盾に利用したりする。ジンクスの魔術は敵同士を闘わせる呪文だが、これにかかるモンスターはだいたい決まっている。早さ倍増の術は味方の攻撃の機会が増える。眠りの術は敵を眠らせてしまう。

●防御の呪文

防御に利用可能な呪文というべきである。これらも戦闘モードで使用する。エネルギー・フィールド（E）、無効の術（N）、防御の術（P）、解呪の術（U）である。エネルギー・フィールドで電光（L）を作り出して自分の前に置くと、敵からの飛道具や魔法の攻撃を受けなくなる。無効の術は敵の魔力を封じる。防御の術はその名の通り、防御力を上げる。解呪の術はアンデッド（不死）のモンスターの呪いを解き、追い払う。

●移動

短距離を移動するまばたきの術（B）、長距離を移動する転送門の術（G）、迷宮から脱出する脱出の呪術（X）、迷宮内で一階分上に昇る上昇の術（Y）、下がる下降の術（Z）がある。まばたきの術と転送門の術は地上での移動の際に利用できる。ただし、まばたきの術は馬上では利用できない。

その他にも、移動を助ける呪文がある。船や気球を利用する際に利用する風向き変更の術（W）、地形や町、迷宮の中を眺める眺望の術（V）である。どちらも戦闘モードと迷宮の部屋の中を除いていかなる所でも利用できる。

また、エネルギー・フィールドがじやまをしている場合にはエネルギー・フィールドを取り去る消去の術（D）も利用価値が高い。これはいかなる場所でも利用できる。

●回復

味方のキャラクタを眠りからさまさせる覚醒の術（A）、解毒の効果がある治癒の術（C）、体力を回復させる治療の術（H）、死者を生き返らせる蘇生の術（R）がある。どの呪文も場所やモードを選ばない。

●その他

宝箱に仕掛けられている罠を安全にはずす解放の術（O）と、迷宮の明りを作り出す光の魔術（L）がある。

さんざんな一日

梅川 泰樹

疲れきって、宿屋を探して町に入つたら、失礼な女がいてね。お腹が大きいんだ。何ヵ月か聞くつもりで、

『二ンシン?』

『工工! 6ヵ月なの』

『それはそれは、お体に気をつけてください』という会話をするつもりだつたんだ。

ところが、この女性は『工工! 6ヵ月なの』ではなく、『あなたのこと も?』って聞き返してきたんだ。これには狼狽した。ヨーオツく考えても身に覚えはないから

『いいえ』といつたら、

『ああよかつた』だって。どうせ俺は、一日中 RPG やつてんし。成績 だってヨクナイシ。じゃいつたい誰の子ならよかつたんでエ。ロード・ブ リティッシュの子カ、それともロバート・フラッシャー男爵カ。「この尻 軽女。バカ!」と怒鳴ってみたかったが、聖者ともなれば、そそう軽率 な態度をとつてはいかんと思い留まつた。「なんでこんなアンクのために 言いたいことも我慢して…」と思ったら落ち込みが激しくて、町の通路を 正々堂々と歩くのがいやになつた。そこで、壁づたいにぐずぐず歩いてい たんだ。すると、壁に隠し扉が忽然と現われた。フラフラッと中へ入ると 細長い通路だった。通路の先には塔があつて、ノストロという幽霊が取り 付いていた。塔から出たいとかで人の後をついてくる。いくら逃げても逃 げてもついてくる。まいつた!

さすがに町の外まではついてこなかつたけど、町の近くでキャンプする 気にもなれずに、近くの村まで歩いていったんだ。やつとの思いで宿を見 付けて泊まつたら、デタンダヨ幽霊ガ。もう幽霊ぐらいじゃ驚かねえぜ。 人を驚かせるとは邪悪な物に違いないと思って殴りかかつたら、アンクガ アンクガ、カツカツ欠けた。

休息と治療



旅先での体力の消耗や病気、ケガには充分に気をつけなければならぬ。ひとつ間違えば死にいたる可能性もなきにしもあらずである。また、食料が無ければ飢死することもある。そこで、このような困った状態に陥った際の対処法を紹介する。

●食料

行動すれば腹が減るのはものの道理である。また、仲間が増えればそれだけ食料が多く減るのも仕方がない。食料は、酒場で食べるか食料品店で購入するわけだが、町や店によって価格が異なる。もちろん、酒場のほうがはるかに高く、1つにつき4～2Gになる。食料品店では25個入りで20～40G程度である。

●体力の回復

体力が消耗した場合に回復するための手段はいろいろある。治療院へ行って金を払って治してもらう、キャンプを張って休息する、魔法（治療の術）で治す、宿屋で休む、体力回復の泉の水を飲む、ロードブリティッシュ王に治してもらう、といったところだ。

最も安価で確実なのはロード・ブリティッシュ王に治してもらうことである。王に謁見したおり、Tコマンドで体のことを聞くと、王はこちらの様子を気遣ってくれる。これは100%上限まで回復する上、いっさい無料である。

キャンプは安価だが、回復するのは1回100HP程度で、場合によっては寝込みを襲われたり、回復しなかったりする。これはHコマンドで利用する。なお、キャンプは陸上だけでなく、海上や迷宮の中でも利用できる。ただし、迷宮の中では敵に襲われる危険が大きい。また、海の上では船の上で一端Xコマンドを実行し、船を降りた状態にしてから、Hコマンドを実行すること。

迷宮の中にある泉の水には体力を回復させるものがある。無料で上限まで体力は回復するが、間違って毒の泉や体力減少の泉の水を飲む危険性もある。利用するには泉の前でSコマンドを実行する。

宿屋はキャンプほど危険ではないが、1泊1～90G程度の料金が必要。Tコマンドで宿屋の主人に話しかければよい。

治療院は確実で上限まで回復するが、1回1人につき200G必要。

治療の術で治す場合は、1人につき、材料費が7～16G程度でMPが10消費され約100HP回復する。Cコマンドで利用する。

●解毒

毒の沼に入ったり毒の罠にかかったりして、仲間が毒に冒された場合には治療院へ行くか、魔法で治すことになる。

治療院では毒を抜くのに1人100G必要である。治療院へ行ってTコマンドで院長に話しかければよい。

毒を抜く呪文は治癒の術である。これを使うと6~16Gの材料費とMPが5消費される。魔法は緊急の場合には、移動中や迷宮の廊下などさまざまな所で利用できるので、常に予備を持っているべきであろう。利用にはCコマンドを使う。

●仲間に死亡者がでた場合

パーティの誰かが死亡した場合には、治療院か魔法で甦えらせることができる。

治療院では死亡した人、1人につき200G必要である。魔法より成功する確率が高い。

死亡した人を蘇らせる魔法は蘇生の術である。これには16~49Gの材料費+特別な薬草入手する経費とMPが45消費される。

●全滅したとき

パーティ全員が死亡した時にはロード・ブリティッシュ王が呼び戻してくれる。ただし、今まで持っていた食料とお金はなくなり、かわりに王から食料200、お金200Gが与えられる。

最後の航海

麻田 音恵

あまりに天気がよいものだから、ついフラフラと海岸線を歩いていると海賊船が近付いてきた。チャンス到来というわけで、8人で襲いかかつた。船は簡単に手に入ったので、航海の準備にかかつた。

「航海には風向き変更の術が必要ですぜ」とイアナに言われ、魔法の材料を手にいれ、風向き変更の術を用意した。もちろん、食料も用意したし、海で迷わないように六分儀も用意した。おおまかな地図も持っている。これでもう忘れたものはない。急いで船に飛び乗ると一路、英雄の岬に向かって航海を始めた。ちょうどその時であった。

「ピンポーン」と天の声が聞こえる。どうやら電気屋なる世俗の者が我が国を訪れたようだ。しらんぷりを決め込んでいたら、とんでもない天変地異に襲われたのである。

世俗の者は、「漏電チェックをしますので、電気を切ります。すぐつきますから」と定型文句を言い放つと、いきなりブレーカーに手を延ばした。「オオこれはいかん」慌ててQキーを押したときには、もう時すでに遅く、セーブ中に電気が切れていった。漏電チェックが終わって恐る恐るウルティマの世界に戻るとなんと、船はプリタニア城の横の平地に乗り上げているではないか。

どうやら方向転換はできるが、地上を走ることはできない。地上の船に乗っていると、向こうからウスラ・オークがやってきたので、大砲をズッぱなした。大砲はオークの頭上にサクレツして、敵を全滅させてしまった。これ以降この船は城の横で砲台として利用している。楽しい航海はフイになつたが、城の守りは万全だ。きっとロード・プリティッシュ王も喜んでくれるに違いない。王の喜ぶ顔を想像したら、新たな決意がうかんできたのだ。「もう二度と航海にはでるまい。世俗の者との接触をたち、この砲台で城を守つて一生を送ろう。」



ブリタニア旅行ガイド

ブリタニア大陸中央部	59
ブリタニア中央部	67
ブリタニア大陸北西部	73
ブリタニア大陸南東部	79
ブリタニア大陸西海岸	85
ブリタニア大陸北東部	91
バラリアン諸島	99
ペリティ/ダガー島	103
死人の島と洋上の島々	109
地獄の島	115



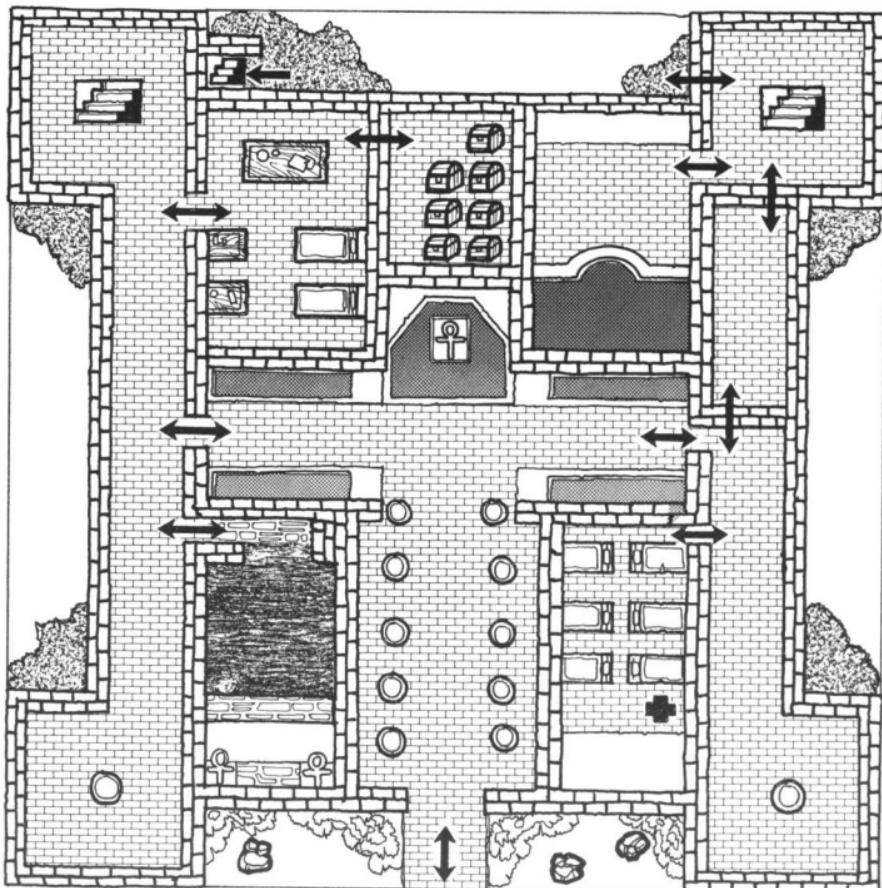
ブリタニア大陸中央部



ブリタニア大陸中央部

●見どころ

なんといっても、ブリタニア最大の建造物であるブリタニア城が見所。城の塔からは城の北側にそびえるサーパンツ・スペイン大山脈の南壁を望むことができる。城の西側には吟遊詩人たちの里、ブリティンの町もあり、食事や休息には困らない。また、サーパンツ・スペイン大山脈へ登れば、迷宮ディスパイスを探検することもできる。さらに、数々の特産品で知られるポーズの村への初心者向きハイキング・コースも整備されている。



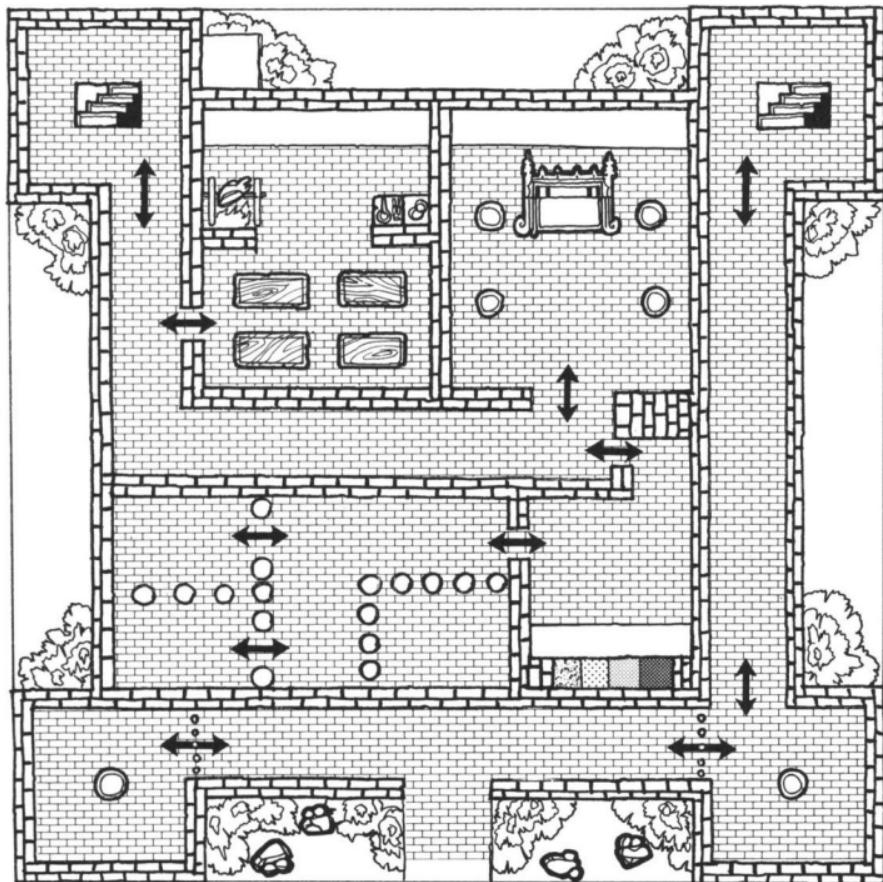
▲ブリタニア城 1階

●交通手段

ムーンゲート、陸路、海路共に整備されている。さらに、気球着地用地ももうけられ交通の便は良い。

①ブリタニア城へは

- ライキューム→(徒歩)→ムーンゲート 1→ムーンゲート 2→(徒歩)
- エンパス・アビー→(徒歩)→ムーンゲート 4→ムーンゲート 2→(徒歩)



▲ブリタニア城 2階

ブリタニア大陸中央部

②迷宮ディスパイスへは

□ブリタニア城（気球：北上）→北緯D H, 東経G D→（徒步）→北峰登山道

□ブリタニア城→（徒步）→サーパンツ・スペイン大山脈縦断道→北峰を迂回して北峰登山道

③ポーズの村へは

□ブリタニア城→（馬もしくは徒步）→ブリタニア湾岸ぞいに南下→ポーズの村

□ブリタニア城→（船：南南東）→ポーズの村

●主な見どころ

①ブリタニア城

ロード・ブリティッシュ王の居城。2階建てで4本の塔を備えたイギリス風の平城である。治療院、予言所、聖なる水、宝物殿、監獄、食堂、王の間、迷宮ヒスロスへの入口を備えている。

予言所と聖なる水、宝物殿はぜひ見ておきたい。ホークウインドの予言は旅行者たちに適切なアドバイスを与えてくれると好評である。また、聖なる水とは珍なる会話が楽しめるだろう。さらに宝物殿ではスカラ・ブレイの町で失われた崇高な心のルーンが手に入る。

2Fの王の間へはアンクを持っていないと入ることは許されない。この博学で、最強の王に謁見することは、きっと楽しい思い出になるだろう。

城の牢には凶悪な囚人が捕らえられている。望むならば、牢獄の視察も可能だ。

また、うわさによると地下におりる階段がどこかに隠されているらしい。

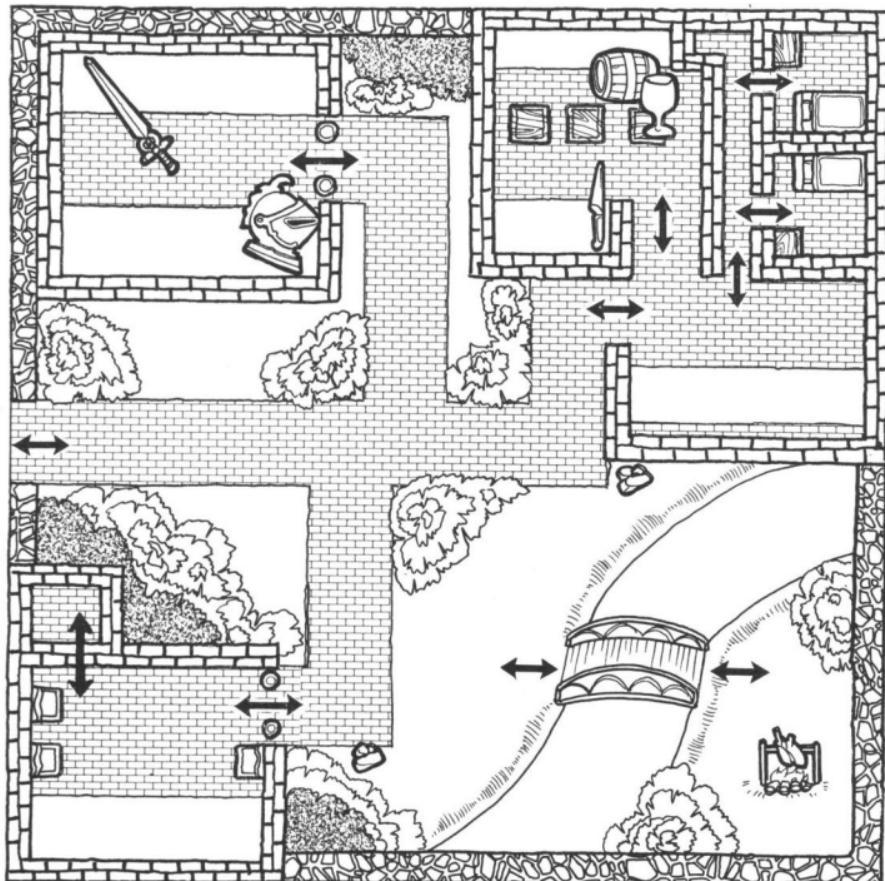
②ブリティンの町

慈悲の心に満ち溢れた吟遊詩人の町。治療院、武器店、防具店、酒場、

食料品店、宿屋がある。武器店も防具店も初心者向けの軽量、安価な物を取り揃えている。町には隠し部屋が1つあるので、探してみよう。

③ムーンゲート 2

ブリタニア城から20ステップ程度東北の方向に歩くとムーンゲート2の出現する平地がある。東側に橋がかかっているのが目印である。このムーンゲート2から行けるのは、ムーンゲート5（ミノック付近）、4（ユー付近）、6（トリンシック付近）となっている。



▲ブリティンの町

ブリタニア大陸中央部

④サーパンツ・スペイン大山脈

蛇の背骨という意味の山脈である。ブリタニア城の北側に位置し、その山脈中に迷宮ディスパイスと不思議な浮遊するアンクが存在する。このアンクには大変な秘密が隠されているそうだ。ただし、サーパンツ・スペイン大山脈の山頂には気球が無ければ行くことはできない。

⑤迷宮ディスパイス

軽蔑の迷宮と呼ばれる地下迷路。迷宮には邪悪なモンスターが住み着いている上、さまざまな罠が仕掛けられていて危険だが、体力回復の泉、愛の祭壇、黄色い石、宝、DEXを改善する魔法の玉などが隠されているため、訪れる人は後をたたない。サーパンツ・スペイン大山脈の中にあるから、ブリタニア城からほぼ真北に位置する。迷宮には、山越えか、山を迂回してから登山しなければならない。山越えには気球やまばたきの術があれば便利。山道にはエティンやトロルが出現することが多いので、十分気をつけること。ここはブリタニア城から近いこともあり、あまり凶悪なやつらが住んでいないので、レベルアップ[°]にはもってこいだ。

⑥ポーズの村

しゃべる馬という特産物があるポーズの村だ。村には防具店、酒場、食料品店、薬草店、牧場がある。

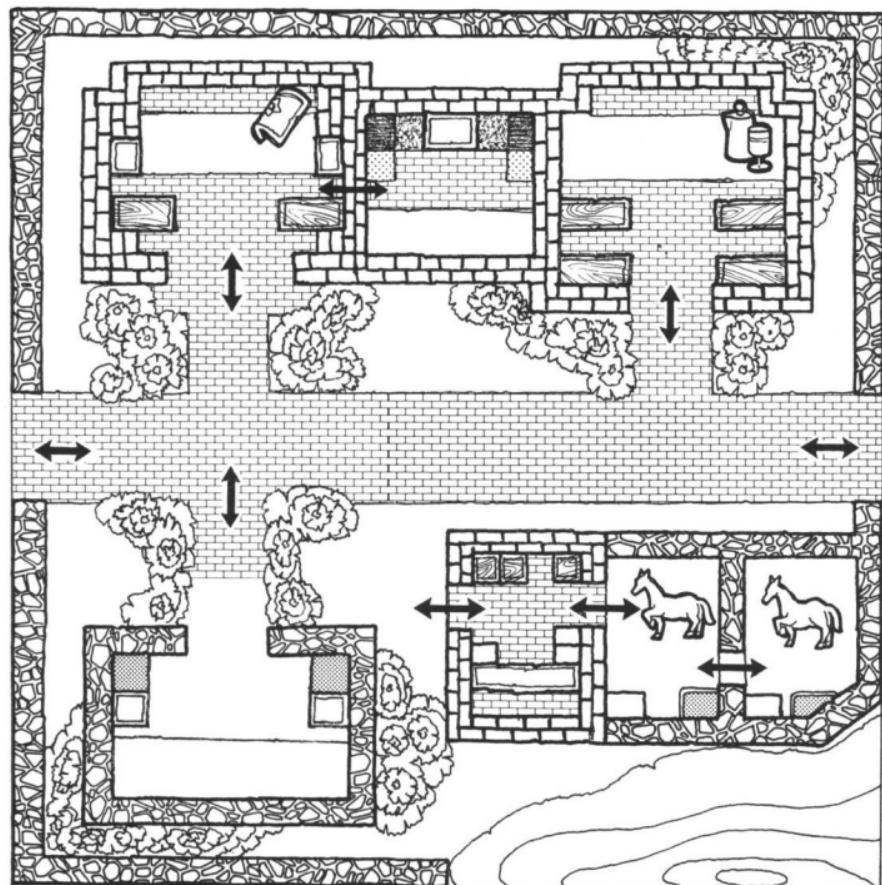
●味覚

ブリタニア最大で最高の店はブリタニア城の大食堂（☆☆☆：シェフはル・シェ）であるが、王が特別な宴を催さない限り王の兵とその家族以外の者は食事ができない。ブリティンの町にはサムの店（☆☆）があり、最高の羊肉のステーキ（ラム・チョップ[°]）を4Gで食べることができる。もう少し足をのばすとポーズの村でフォーリーヒレ（☆）を2Gで食べることができる。旅に必要な食料はブリティンの町でもポーズの村でも入手できるが、物価の安いポーズ

の食料品店で買うのを勧める。

●宿

この付近にはブリティンの町にあるブリタニアマナー（B）以外にはない。部屋は広い。このクラスの宿としては、宿泊代は1晩15Gと標準的。宿の客室用通路に秘密が隠されているという噂がある。



▲ポーズの村

●特産品

このあたりの特産品としては、最も便利なのが、コーブの村の馬であろう。馬は1頭100Gと高価だが、今後の旅に欠かせない乗り物の1つである。

さらに、ブリティンの町には慈悲の心のルーン文字が刻まれたオベリスクが、迷宮ディスパイスの地下5Fには黄色い石が存在するらしい。

ポーズの村の防具屋の裏には魔法の材料を売る店がある。迷宮に旅立つ前には、光を作る硫黄の灰と脱出の際に利用できるくもの糸、血の苔だけは多めに買っておこう。さらに、ポーズの食料品店の携帯用食料は安価で良質。多少余裕を持って購入したい。

ブリティンの町だけで購入できる武器としては、スタッフが安価で誰にでも使えて実用的。さらに、ダガー、スリングも入手できる。防具のほうは、ポーズでクロスとレザーを扱っているが、ブリティンではチェインメイルも入手することができる。

ブリタニア中央部



●見どころ

ブリタニアの東に位置するロック湖の北岸は広大な沼となって旅人の行く手を阻む。このロック湖の南岸には、伝説の村コープと慈悲の心の神殿がある。探索をしている冒険者たちにとって一度は訪れてみたいところであろう。また、ロック湖の北には失望の入り江があり、その西岸に迷宮ロングが危険を顧みない冒険者を飲み込もうと口を開けている。危険なところでもあるので、旅の準備は怠らないように。

●交通手段

陸路は、毒の沼、暗い森、山岳地帯、森とかなり厳しい。馬なしでは少々きつい。また、まばたきの術が無いと、目的の場所へ行けないこともある。海路の場合には、不思議な渦巻の中へ飛び込むとロック湖へワープすると言い伝えられている。コープの村へは気球を利用して行くこともできるが、着陸地点が狭いため非常に高度な技術が要求される。

①迷宮ロングへは

□ブリタニア城→（気球：北北東）→北緯B C、東経H D→（徒步）→半島沿いに山の北壁を登る→迷宮ロング

②慈悲の心の神殿とコープの村へは

□ブリタニア城→（徒步または馬：東）→ブリタニー湾岸を東へ→橋→森林を北へ→沼地の橋を東へ→橋→ロック湖の南岸→岩山を登る→慈悲の神殿→ロック湖の南岸→（まばたきの術：東）→（まばたきの術：南）→コープの村

□ブリタニア城→（船）→渦巻を見つけて飛び込む→（ワープ）→ロック湖→南岸の川を遡る→慈悲の神殿→さらに遡る→コープの村

□ブリタニア城→（気球：東北東）→北緯F L、東経I H→コープの村

●主な見どころ

①迷宮ロングと失望の入り江

ロングは不正の迷宮と呼ばれ失望の入り江の北西に位置する。失望の入り江から湾づたいに北上すると海に突きだした岩山が北側に現われるが、迷宮はこの岩山の北壁にあるため、入るには岩山を回り込まなければならない。迷宮の中には、愛の祭壇、真実の祭壇、緑色の石、DEXとINTの特性が上がる魔法の玉、体力回復の泉が隠されている。すべて罠である階があつたりエネルギー・フィールドで行く手を阻まれる箇所が多いので、消去の魔法、光の魔法など魔法とその材料は多めに持つていこう。

②ロック湖とコーブの村

ロック湖は海とつながった大きな塩湖である。森と山に囲まれたその景観は秘境そのものである。ハイ・ステップスの山越えをするには、ロック湖の北岸を通ることになる。しかし、北岸は毒の沼を暗く深い森が取り囲んでいるため、沼へ迷い込む旅人たちが後を断たない。南岸には伝説の村コーブと慈悲の神殿があるので、船や気球の行き来が激しい。

伝説の村コーブには治療院が1つあるだけだが、村人の英知には驚かされる。竜のおとしごや神殿のアンクまでがおもしろい話を聞かせてくれよう。また、村には非常に貴重なろうそくが隠されている。なお、コーブの村への道のりはまばたきの術を使わないと徒歩では行くことができない。気球か船が必要である。船についても魔法の渦巻が現われなくては、たどりつくのは困難であろう。

③慈悲の神殿

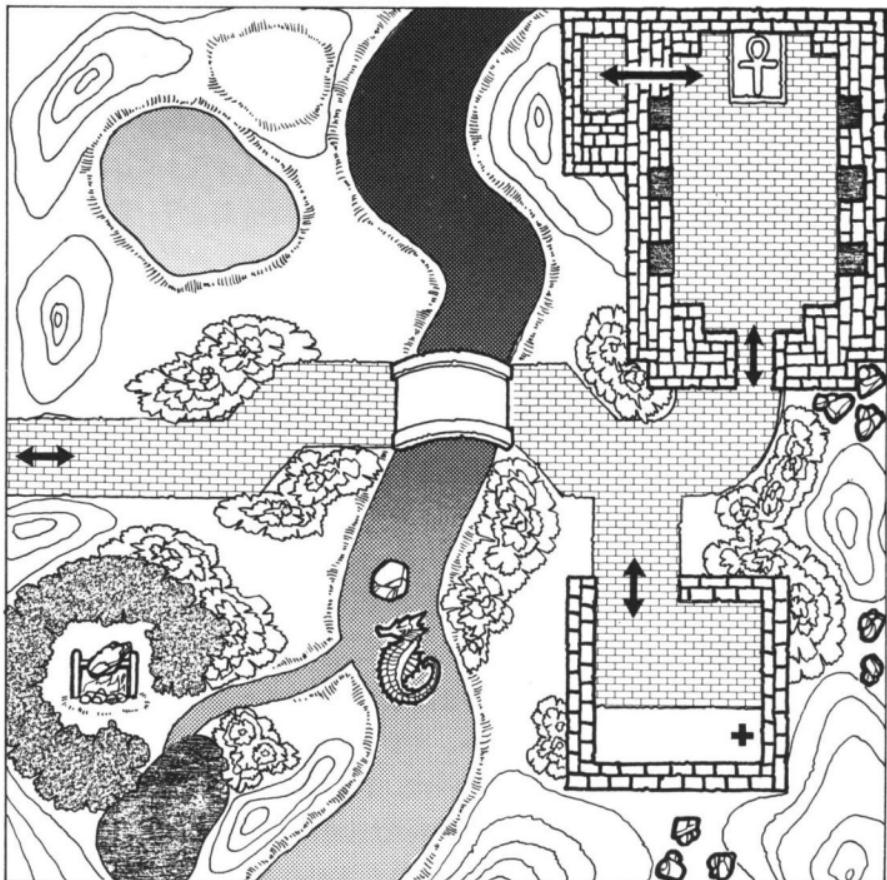
ロック湖の南岸に位置するが、まばたきの術を使わなくても行ける。神殿で瞑想を行なうと、啓示やルーン文字を授けてくれる。非常に貴重なものなので、大切に記憶しておくように。また、聖者になったのちも3回の瞑想をすること。なお、神殿の中へ入りたい場合には予めブリティンの町によって、ルーンとマントラを入手する必要がある。しかし、貧しい人に

ブリタニア中央部

施しを与えるなつたり、悪に属さない生き物を殺すような行ないをすると、神殿に入ってもルーン文字による啓示は貰えない。

●味覚

コープの村には食事をするための施設がない。食事ができる最も近い場所はブリティンの町である。この付近への旅には食料を十分に持っていこう。



▲コープの村

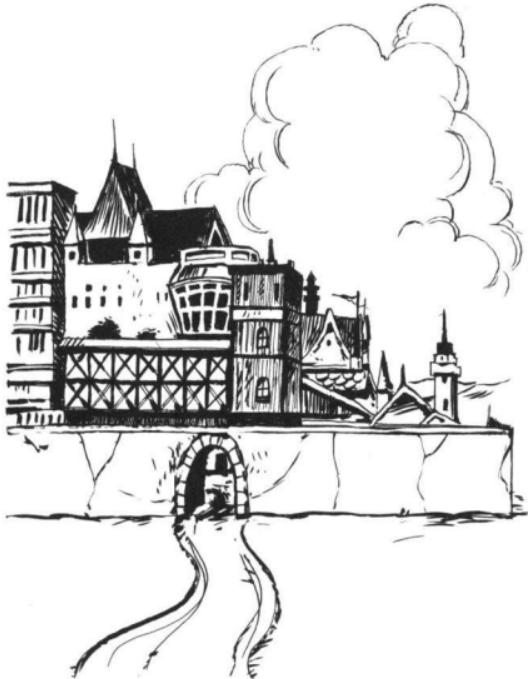
●宿

宿もこの付近にはないので、野宿をすることになる。野宿する際には盗賊やモンスターに襲われた時のことを考えて飛び道具を持って寝ると良い。

●特產品

なんといってもコープの村にしかない愛のろうそくが最も貴重だ。これは神殿の隠し部屋にあるが、エネルギー・フィールドで守られている。

また、迷宮ロングのB 8 Fに正義の徳に関係する緑の石が存在する。



アバターについて

竹山 正寿

ウルティイマIVのタイトルは「Quest of the Avatar」(アバターの探索)である。アバター(聖者)とはいつたいどんなものであろうか。アバターは権化、化身という意味で、インド神話のアバターラ(Avatāra)が語源となっている。「シヴァ神とならびヒンドゥー教の最高神であるヴァシヌ神が、悪を行なう者によって、不正、不道徳(アダルマ)が興るたびに化身(アバターラ)となって現われ、正義(ダルマ)を打ち立てる」と言伝えられている。インドにはヴィシヌ神は様々な姿になり、ガルダ(鷲の一種)や亀、人の姿となって人類を救った神話が残っている。ヴィシヌ神の化身は10種類が知られているが、人の形態ではクリシュナとラーマが有名である。特にラーマは、現在のインドにおいても人間性の模範であり、勇敢さ、感受性、考心などの特質を持っていると考えられている。また、ラーマの誕生は『ラーマーヤナ』の中に記述されている。ヴィシヌ神が神酒を王妃に飲ませた。神酒を半分飲んだ王妃からは $\frac{1}{2}$ だけ神の徳をもつたラーマが生まれる。また、 $\frac{1}{4}$ 飲んだ第二王妃からは $\frac{1}{4}$ の徳をもつた子、 $\frac{1}{8}$ 飲んだ第三王妃からは $\frac{1}{8}$ の徳をもつた子が生まれるのである。神話を知つてはいかがであろうか……インドが英國領であつたためか、かなりの文献が英文で存在するが、日本語になっている文献は少ない。神や聖者の名前を見ていると、TVドラマやゲームソフトのタイトルで見た事のある名前がズラッと並んでいる。

マッソン・ウルセル／レイーズ・モラン著 美田 稔訳

斎藤 昭俊著

菅沼 晃編

インドの神話

インドの民族宗教

インド神話伝説辞典

みすず書房

吉川弘文館

東京堂出版

ブリタニア大陸北西部



●見どころ

建造物としてはブリタニア城、ライキューム、サーパンツ・ホールドに次いで大きい、エンパス・アビー修道院はぜひ見ておきたい。近くには、ブリタニア唯一の高等裁判所を備えたユーの町とムーンゲート4があるので、交通の便や食料調達には事欠かない。さらに、馬があれば正義の神殿へ足をのばしてみたり、船で失われた川を遡り、迷宮シェイムを探検することもできる。なお、この付近は木々が生い茂っているから六分儀があると便利だ。

●交通手段

いちばんのおすすめは馬でムーンゲートを利用すること。気球も良いが、ユーの町や神殿などは着陸場所に苦労する。船も利用しやすいが、ブリタニア城からは距離があるからたいへんだ。

①ユーの町とエンパス・アビー修道院へは

□ブリタニア城→(馬)→ムーンゲート2→ムーンゲート4

□ムーンゲート4→南東→ユーの町

ムーンゲート4→南下→川の南側を迂回して西へ→エンパス・アビー修道院

②正義の神殿へは

□ムーンゲート4→(馬)→東→川に突き当たら、川を迂回して北へ→半島の西端→正義の神殿

□ブリタニア城→(気球: 北北東)→北緯B D, 東経F B→(歩)→半島の西端→正義の神殿

③船による回遊

□ブリタニア湾→（船：南東）→バッカニーアズ・デン→（南西）→英雄たちの岬→（南）→正義の神殿→（西）→エンパス・アビー修道院→（西）→岬→（南）→失われた川→（南東）→迷宮シェイム

④迷宮シェイムへは

□ブリタニア城→（徒步または馬：西）→岩山（北緯G G, 東経E A～E D）→（まばたきの術：西）→迷宮シェイム

●主な見どころ

①エンパス・アビー修道院

愛にあふれる修道院エンパス・アビーは、ブリタニア大陸の最西端にある建造物である。

ここはロード・ロバートとレディーマーシーによって統治されている。奥にはかしの木立があり、偉大な哲学者たちが集まって、徳や原理について思索している。神殿には、コープの村とよく似た物言うアンクがある。この他には治療院と城主の間、秘密の通路につながった宝物殿と塔がある。

②ユーの町

ユーの町は森の奥深くにあり、周りを浅い堀に囲まれている。正義を信条とするドルイド僧の里である。ここには、高等裁判所、監獄、治療院、食料品店がある。裁判所のタルフォード裁判官が事実上この町の最高責任者である。罪を犯してなくても、一度は監獄に入ってみよう。衛兵が番をしているので、罪人から危害を加えられることはない。なお、町の東南のはずれに堀の外に出ることのできる橋がかかっている。

③ムーンゲート 4

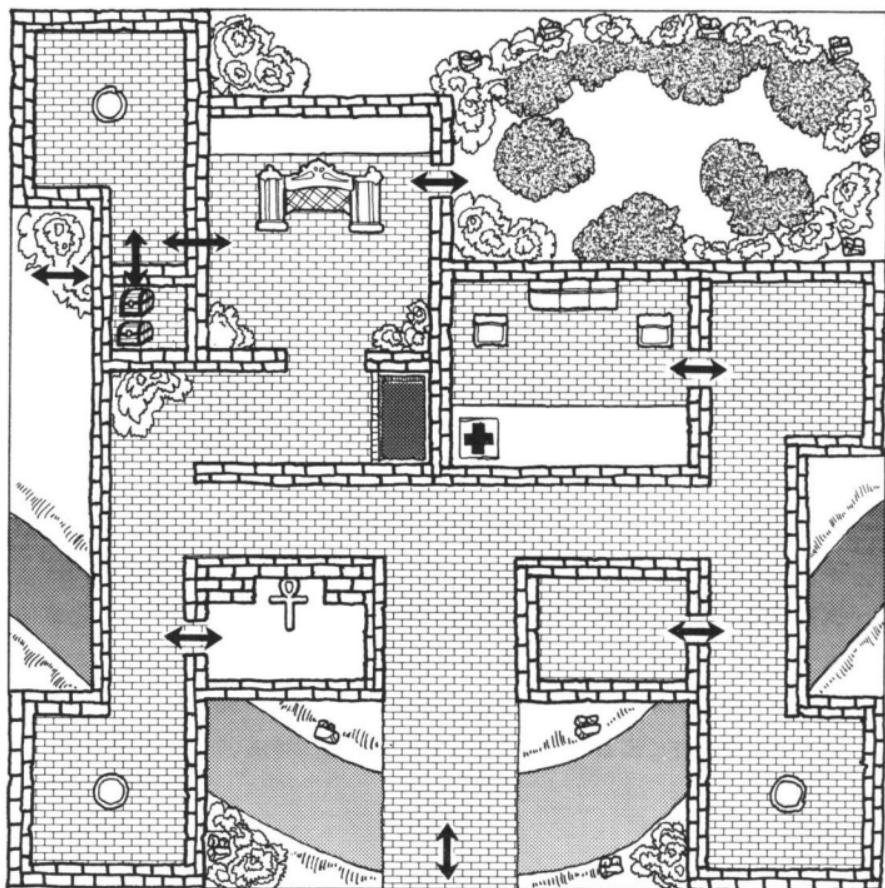
ユーの町から14ステップ東南東へ歩くとムーンゲート 4 の出現する平地

ブリタニア大陸北西部

がある。ディープ・フォレストの中にあるため、四方を木々に囲まれている。このムーンゲートから行けるのは、ムーンゲート 2（ブリタニア城付近）、3（ジェローム付近）となっている。

④正義の神殿

建造物の中では最北端に位置する。神殿は岬の先にあるが、ブリタニア大陸とは沼地でかろうじてつながっている状態である。ここの中に入るにはユーの町でルーンとマントラを入手する必要がある。神殿でルーン文字による哲示を受けるには、汝盗むべからず、攻撃するべからず、悪に属さ

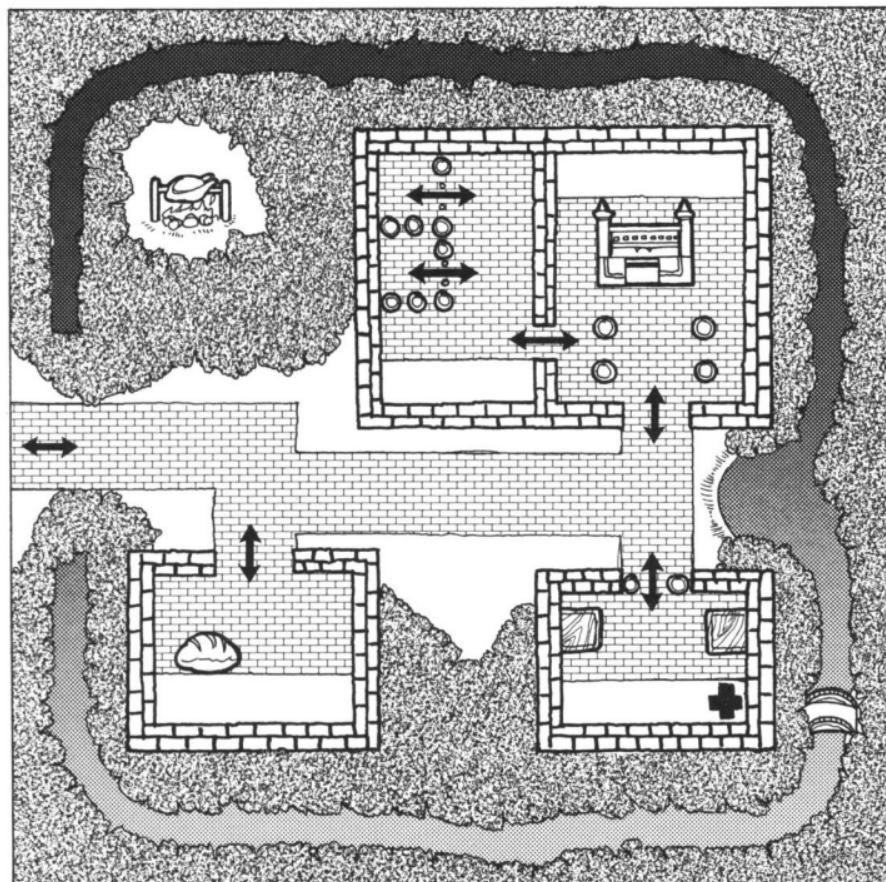


▲エンパス・アビー修道院

ない生き物をころすなけれという3つの教えを守り、正義の徳を上げなければならぬ。1, 2, 3回の瞑想をするため、最低3回は訪れよう。

⑤失われた川と迷宮シェイム

失われた川はブリタニア大陸で最も長く、深い川である。上流の湖まで船で遡ることができ、湖の北岸には迷宮シェイムの入口がある。城からは近く、西へ25から30ステップ行ったところにあるが、三方を山に囲まれていて、残る一方も湖なので、船かまばたきの術を使わないと迷宮に入ることは難しい。中には真実の祭壇、勇気の祭壇、紫色の石、STRとINT



▲ユーの町

ブリタニア大陸北西部

の特性が上がる魔法の玉、宝などが隠されている。構造はそれほど複雑ではないが、一度B 8 Fまで降りないとほかの階へ行くことができないようになっている。

●味覚

この付近では、唯一ユーの町の食料品店でドライ・グッズという携帯食料が手にはいるだけである。値段もブリティンほどではないが、結構高く25パック35Gである。食料は持参してくる方がよかろう。

●宿

ユーの町もエンパス・アビーも治療院は用意されているが、宿はない。野宿を覚悟するか、ブリティンからの日帰り旅行にするかの二者択一である。

●特産品

エンパス・アビーには神秘の武具が隠されているらしい。ただし、この武具入手するには、アバタール（聖者）であることが条件らしい。

ユーの町では正義のルーン文字が刻まれたオベリスクが、ある閉ざされた所にあり、迷宮シェイムのB 2 Fには紫の石がある。

ブリタニア大陸南東部



ブリタニア大陸南東部

●見どころ

ポーズの村から南下すると、ブリタニア大陸で、ロック湖北岸とともに危険な毒の沼である死の沼が広がっている。死の沼の南岸には騎士の町トリンシックがあり、傷ついた旅人の拠り所となっている。また、大陸を西に横断すると宝に満ちた迷宮ダスターード、名誉の神殿、英雄たちの岬がある。名誉の神殿と英雄たちの岬めぐりをしたい場合には船を用意するのがベスト。無くとも、まばたきの術によって、名誉の神殿に入ることはできる。

●交通手段

陸路は馬がないときついが、ムーンゲートを利用すれば、徒歩でも可能。ただし、英雄たちの岬めぐりには、船が必要である。

①トリンシックの町へは

□ブリタニア城→ムーンゲート 2 →ムーンゲート 6 →（馬）→北側の川を迂回して東へ→トリンシックの町

②船による英雄たちの岬めぐり

□ブリタニア城→（船：南下）→ポーズの村を東に迂回して南下→死の沼→南下→トリンシックの町→さらに南下→西岸の半島沿いに北上→英雄たちの岬の湾→南下して英雄たちの岬→死人の島と群島の間を抜け英雄たちの岬の西岸→北上→名誉の神殿→大陸沿いに北上→川の向こう岸→（徒歩）→北北東の山脈に登頂

③迷宮ダスターードへは

□トリンシックの町→（馬）→西へ大陸を横断→海へ出たら北上→登山→迷宮ダスターード

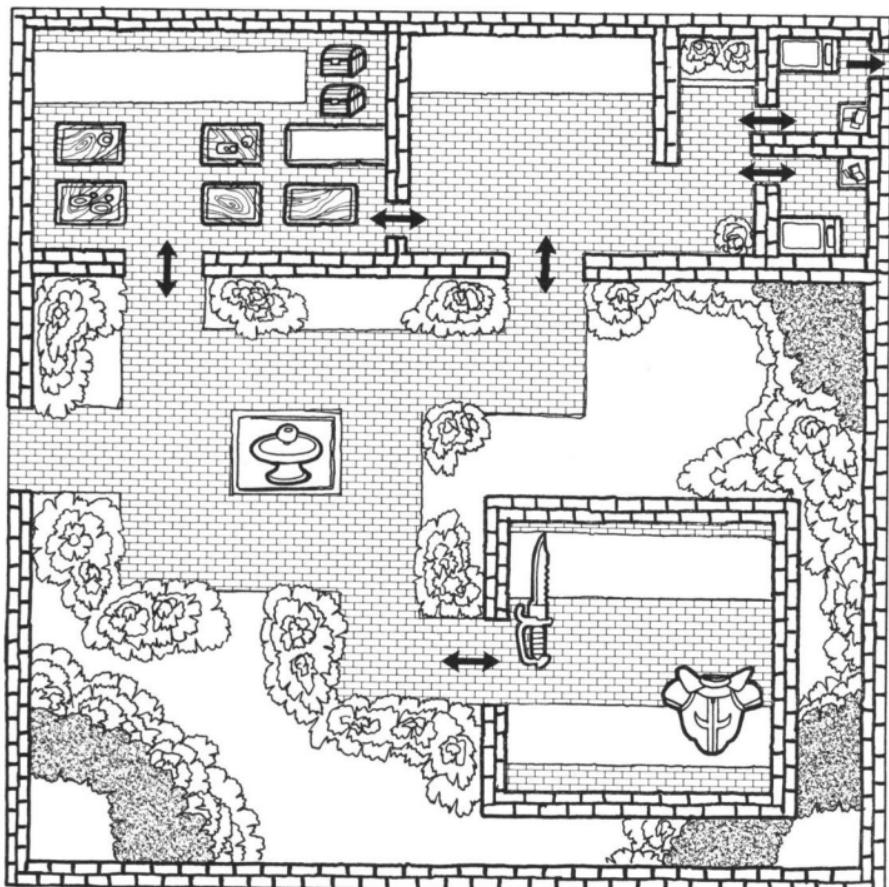
④名誉の神殿

□トリンシックの町→南側の川を越えたら南下→英雄たちの岬の湾岸→西へ大陸を横断→名誉の神殿

●主な見どころ

①トリンシックの町

死の沼の南側に位置する半島の草原にある。町の南北には2本の川が町



▲トリンシックの町

ブリタニア大陸南東部

をはさむように伸びている。東には、遠浅だが船を着けるに十分な海岸があるため、バッカニアーズ・デンや死人の島へ航海する中継地としても利用される。トリンシックの町は薈高い騎士たちのふるさとである。設備としては、武器店、防具店、酒場、宿屋がある。町には騎士だけでなく、魔法使いも多い。町の責任者はレキシントンだが、町について良く知っているとは言いがたい。子供や商人のほうが詳しい。

②名譽の神殿

英雄たちの岬から少し北西に行った所にある。海と沼地、山岳地帯に囲まれているため、船を利用しないと沼地を歩かなければならない。この神殿に入るためには予めトリンシックの町でルーンとマントラを入手する必要がある。金品を奪ったり悪に属さない物を殺すと、神殿に入ってもルーン文字による啓示は貰えない。

③迷宮ダスターード

卑怯者の迷宮と呼ばれ、ブリタニア大陸の南西の山岳地帯に位置する。トリンシックの町から來るのもよいが、馬さえあれば、ポーズの村からも訪れることができる。中には勇気の祭壇、宝の部屋、赤い石、S T Rの特性が上がる魔法の玉、体力回復の泉が隠されている。さらに、ここは宝の多い迷宮で、地下4階に宝の回廊が、地下1Fの4つの部屋には莫大な財宝が隠されている。

④英雄たちの岬

ブリタニア大陸の最南端である英雄たちの岬は、季節を通して冒険者たちが訪れる。英雄たちの岬の東側を英雄たちの岬の湾と呼び、この海域にはH.M.S.ケープ号が沈んでいる。

⑤ムーンゲート 6

トリンシックの町の南側にある川の向こう岸に出現する。やや場所が分かりにくいが、ブリタニア大陸の最も南に出現するゲートだから利用頻度

は高い。このムーンゲートから行けるのは、ムーンゲート1（ムーングロウ付近）、ムーンゲート2（ブリタニア城付近）、ムーンゲート8（マジンシア付近）となっている。

⑥死の沼

毒のガスによって、訪れる者を危険な状態に陥れる死の沼は、ポーズの村とトリンシックの町のちょうど中間に位置する。このどこかに、マンドレイクが自生するという噂があるが、今だ確認されていない。

●味覚

この付近ではトリンシックのテラン（☆）以外では食事はできない。メニューはブラウン・ビーンズ（茶色のまめ）を煮たもので、おせじにもうまいとは言えないが、栄養価は高い。料金は酒場としては、普通。

●宿

宿もトリンシックのオーナブル・イン（B）を利用する以外にない。ベッドが1つで夜逃げ用の裏口が付いた部屋に15Gで泊まれる。

●特產品

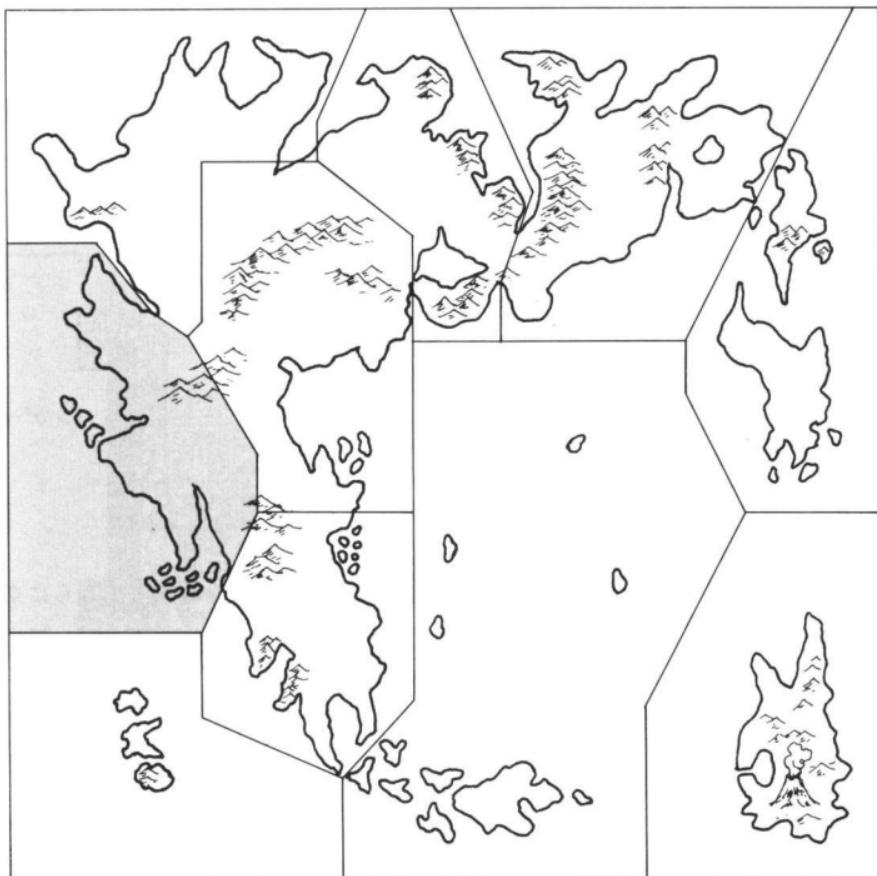
英雄たちの岬の湾に沈んでいる H.M.S. ケープ号に魔法の舵輪が付いている。入手するには船が必要で、さらに装備するには比較的浅い海で、無傷の船でなければならない。

また、トリンシックの町では中級者向きの武器と中上級者向きの防具が入手できる。ソードとボウが使えるなら買っておいて損はない。お金に余裕があれ

ブリタニア大陸南東部

ば、中盤までの戦闘ではマジック・チェインもなかなか良い防具となる。町の南西の角には毒の研究をしている魔法使いがいて、毒のエネルギー・フィールドで自分の周りを取り囲んでいる。この中にルーン文字が刻まれたオベリスクがあるのだが、消去の術や治癒の術が使えない悲惨な結果になる。迷宮ダスターの地下5階には赤い石が存在する。

ブリタニア大陸西海岸



ブリタニア大陸西海岸

●見どころ

ブリタニア大陸の中部西海岸には森林地帯が多く、精神の森、幽霊の森が存在する。森の西側の海岸にはスカラ・ブレイの町がある島があり、また南西には、小さな島々が点在する。幽霊の森では両新月の夜に、ナイトシェード狩りが楽しめるし、南西の島々では角笛探しをおすすめである。ただし、森の中は暗い上、ヒドラやバルロンと出会うこともあり危険である。また、海岸線ではサーパントなどが出現し思わぬ戦闘にまき込まれることもある。

●交通手段

①スカラ・ブレイの町へは

□ブリタニア→(徒歩)→ムーンゲート2→ムーンゲート5→ムーンゲート7→スカラ・ブレイ

②周遊

□ブリタニア→(船:東)→ベリティ島→島の北側を迂回してさらに東へ→スカラ・ブレイの町→ブリタニア大陸沿いに南東へ→幽霊の森→精神の森→南西の島々→東へ→迷宮ダスター

③ナイトシェード狩り

□ブリタニア→(馬)→南西の方向へ(一度西へ向い山に突き当たら南へ向かう)→再び、山に突き当たら西へ向かう→橋→南西の方角→幽霊の森

●主な見どころ

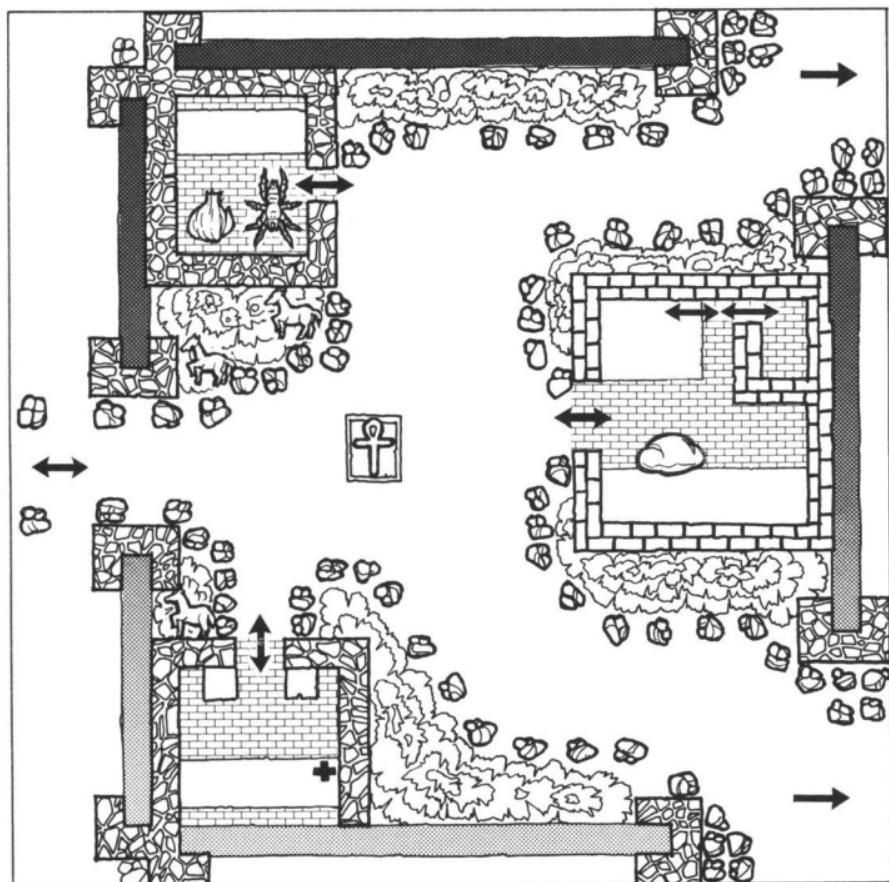
①スカラ・ブレイ

幽霊の森の西側に3つの島がある。3つの島の中で大陸に最も近い最大

の島に崇高な心を持つレンジャーの町スカラ・ブレイがある。町には食料品店、治療所、薬草店、宿屋がある。グランテッドにルーンとマントラについて聞いてみよう。町のまんなかでは物言うアンクを囲んで4人の異なる職業の人々が集まっている。この町のルーンは失われてしまい、現在プリタニア城にあるという。町には幽霊の森でとれるナイトシェードを目当てにして魔法使いが多く訪れると聞く。

②幽霊の森のナイトシェード狩り

暗く湿った空気が充満している幽霊の森。この森の中にたった1カ所だ



▲スカラ・ブレイの町

ブリタニア大陸西海岸

け、ナイトシェードと呼ばれる毒草がとれるところがある。ナイトシェードは両新月の夜だけにできると言われている。また、一度収穫をしたら、一回りして来ないともう一度収穫できないので、この付近に目印として宝や馬をおいておこう。位置の詳細はトリンシックに住む毒に詳しい魔法使いが知っている。

③精神の森と南西の島々

幽霊の森の南側に広がる大きな森で、森の中は昼間でも暗い。この森の南側に小さな島が点在している。この群島の中心にある最も小さな島に、魔法の笛が隠されている。険しい絶壁で囲まれた小さな島なので、気球の着地はできない。だから船を利用するかまばたきの術を駆使することになる。この海域はサーパントがよく出るので注意をおこたらないように。

④ムーンゲート 7

スカラ・ブレイの町のすぐ北側に出現するムーンゲート。スカラ・ブレイへはこのムーンゲートが最も利用しやすい。なお、このムーンゲートから行けるのはムーンゲート 3 (ジェローム付近), ムーンゲート 4 (ユー付近), ムーンゲート 5 (ミノック付近) となっている。

●味覚

スカラ・ブレイの町には食料品店はあるが、酒場はない。この食料品店はブリタニアで最も安いので、お金に余裕があれば、なるべく多く購入しておこう。

●宿

スカラ・ブレイにはイン・オブ・スピリット (C) という宿屋がある。この宿には幽霊が住み着いていて、徳の高い人が泊まると現れ、不思議な話を聞か

せるという。宿の値段はベットが1つしかない代わりに1晩5Gとまあまあ安い。

●特產品

幽霊の森でとれるナイトシェード。その効き目はすばやく、著しい。魔法を使う者なら常に携帯したい貴重な材料である。また、精神の森の南西にある島々に隠された銀の角笛は崇高な心の神殿を守っている悪魔を鎮める効果をもっている。船がないとなかなか入手しにくいが、プリタニアに1つしかない貴重な笛である。

スカラ・ブレイでは血の苔と硫黄の灰がとれるので安価だが、にんにくはボーズの村から購入しているため非常に高価。おみやげには血の苔と硫黄の灰のセットが良いだろう。

モンスターについて

竹山 正寿

ファンタジー・ロールプレイング・ゲームのわき役を務めるのはドラゴンに代表される西洋に伝わる架空の動物たちである。戦闘に関してはこれらの動物たちのだいたいの特性を知っておくことは有利である。欧米では、スケルトンが呪いによって人を攻撃するとか、グレムリンが食料を盗むなどいうのは、日本でキツネが化けるというのと同じくらいポピュラーなのである。しかし、この常識は、ほとんど役に立たない情報なので、なかなか日本には伝わりにくい。

特に、東洋にも似たような動物が存在すると、どうしても誤解を生むことが多い。例えば、西洋の竜と東洋の龍。英語では竜はDragon。龍はラング(Lung)。どちらもリュウと一言で片付けてしまうが、実はかなり異なった性格の生き物である。

ドラゴンは羽付きの肥満型アリゲータのような体型で、人の心を反映する魔物で、大概は邪悪な欲望の塊として扱われる。したがって、狡猾で、強く、すばやく、金銀財宝には目がない。しかし、ラングはヘビに羽と手足を付けた形態で、風の象徴、神の使いである。したがって、力強く、鷹揚な動物である。

西洋でもドラゴンを良い生き物としてとらえることもあるが、それは良い人の心を反映しているだけであって、神の使いであつたりすることはない。

ロールプレイング・ゲームの世界に生きる怪物たちのカタログとして、利用しやすい本を紹介しておこう。何が助けになるかもしれない。

- | | | |
|----------------------|----------------------------|------|
| Don Turnvull edition | AD & D Fiend Folio | TSR |
| Gary Gygax | AD & D Monster Manual I II | TSR |
| S.ジャクソン/I.リビングストン監修 | モンスター事典 | 教養文庫 |

ブリタニア大陸北東部



●見どころ

ブリタニア大陸を2分する大きな山脈であるハイ・ステップ、失望の入り江に突き出た断崖絶壁の失望の岬、そして広大な血ぬられた平原、と複雑で美しい地形である。この地域にはミノックの町、ベスパーの村、献身の神殿、崇高な心の神殿、迷宮コプトがある。ミノックの町へは武器を購入するために、また、ベスパーの村には、六分儀を扱っている店があるため、訪れる人は多い。さらに、血ぬられた平原にはマンドレイクの自生する沼がある。

●交通手段

気球はミノックやベスパー、血ぬられた平原、崇高な心の神殿、献身の神殿の往復には便利だが、迷宮コプトに行くには船かまばたきの術を利用しなくてはならない。船はミノックの町と迷宮コプトの往復、ベスパーの村と血ぬられた平原の往復には役立つが、ミノックとベスパーの往復は遙かダガー島を回らなければならないので不適当。

①ミノックの町と崇高な心の神殿へは

- ブリタニア城→（馬）→ムーンゲート2→ムーンゲート5（崇高な心の神殿）→南西に山を迂回→ミノックの町
- ブリタニア城→（気球：北上）→正義の神殿の手前で東へ方向転換→北緯B C、東経J Mあたりで着地→ミノックの町→北東の山を迂回→ムーンゲート5（崇高な心の神殿）

②ベスパーの村と献身の神殿へは

- ブリタニア城→（馬）→ムーンゲート2→ムーンゲート5→南下して北側の橋を渡り東へ→突き当たりの山の中央を越える→橋→献身の神殿→南下→ベスパーの村

③血ぬられた平原へは

□ブリタニア城→（馬）→ムーンゲート2→ムーンゲート5→南下→血ぬられた平原

④迷宮コブトへは

□ミノックの町→（徒步）→北緯B B, 東経J Mあたり→（まばたきの術：南方向）→迷宮コブト

●主な見どころ

①ミノックの町

失望の岬の真ん中に位置する盆地の中央に献身の町ミノックがある。ミノックはかじ屋の町であり、マジック・アックス、マジック・ソードなど、高価だが魅力的な武器を入手することができる。この町にはかじ屋、宿屋、救済の家、武器店がある。ミノックの名物職人ジルコンには一度は会っておこう。気に入られればすばらしい贈物をもらえるかもしれない。

②迷宮コブト

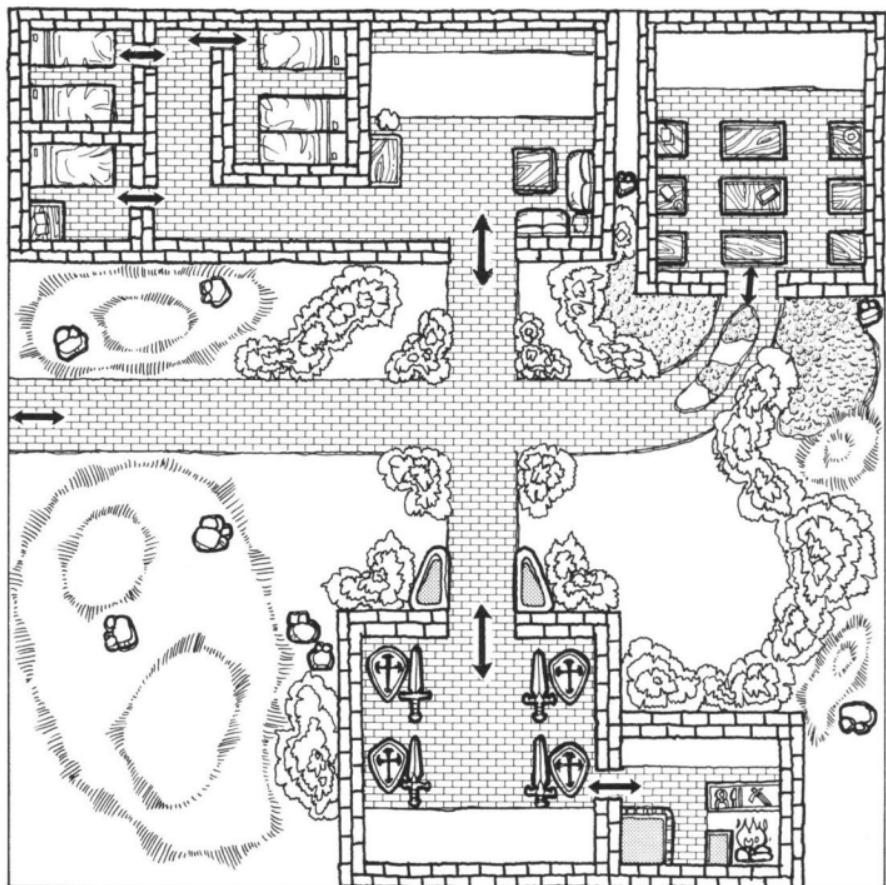
貪欲の迷宮と呼ばれ、失望の岬の南岸に位置する。三方が山、残る一方も海なので、船かまばたきの術を使わないと、迷宮に入ることはできない。中には愛の祭壇、勇気の祭壇、オレンジ色の石、STRの特性が上がる魔法の玉、宝などが隠されている。地下4階は罠と扉が多く難しい。また、隠し扉が多いので、壁には注意をはらおう。

③崇高な心の神殿とムーンゲート5

崇高な心の神殿は通常ブリタニアには存在しない。両満月の時にムーンゲート5に入るとそこが崇高な心の神殿という仕掛けになっている。崇高な心の神殿や、ムーンゲート5はミノックの町のある失望の岬の東岸に出現する。東と北側に海、西側には山があって、南側にしか道がない。このム

ブリタニア大陸北東部

ーンゲートから行けるのはムーンゲート 5 (崇高な心の神殿), ムーンゲート 6 (トリンシック付近), ムーンゲート 7 (スカラ・ブレイの町) となっている。神殿の中に入るにはブリティンの町でルーンを, スカラ・ブレイの町でマントラを入手する必要がある。神殿でルーン文字による啓示を受けるには予言者ホークウインドの意見を良く聞き, 瞑想を行なう必要がある。他の神殿でも同じだが, 瞑想を 3 回する場合の啓示がパーシャル・アバターになつた時となつた後では異なる。特にこの神殿では聖者になつてからもう一度, 瞑想を 3 回すると重要な啓示を授けられる。



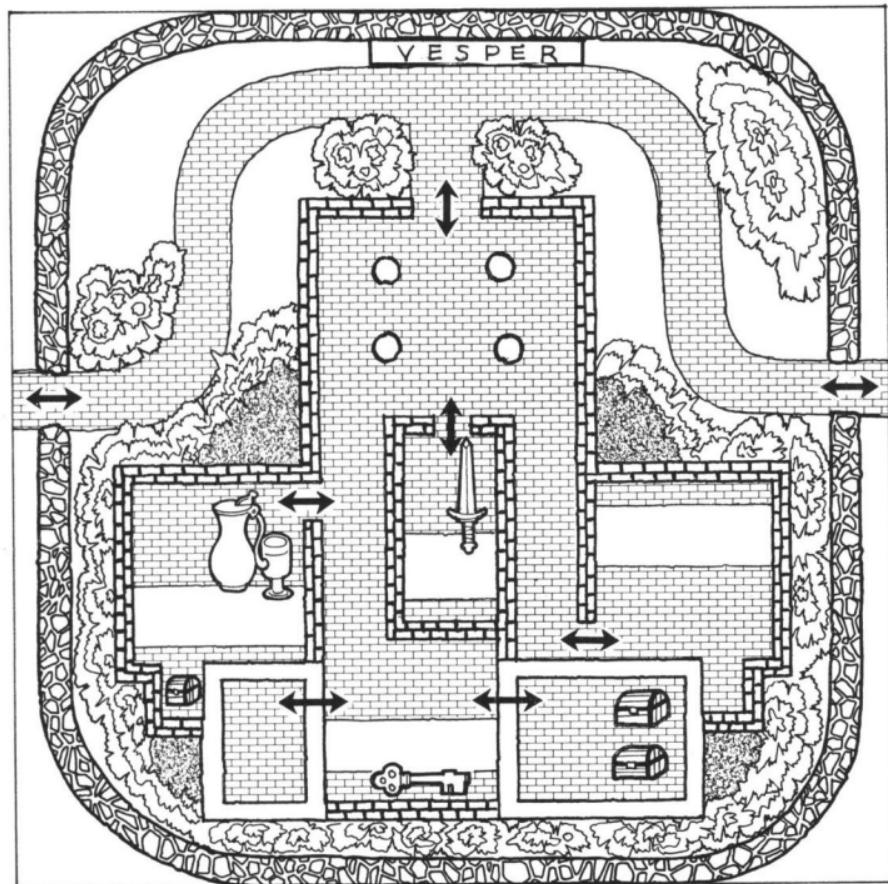
▲ミノックの町

④血ぬられた平原とマンドレイク

ハイ・ステップスの東側に位置する血ぬられた平原のやや南東よりに、わずかに残った沼がある。この沼には両新月の夜にだけ現われる毒草マンドレイクが自生している。採取の際には毒に冒されてもよいように、治癒の術をマスターしておこう。

⑤ベスパーの村

ブリタニア大陸にある町や村の中では最も東に位置する。これより東にはダガー島しかないため、辺境の村といった感じが強い。あまり、人も来



▲ベスパーの村

ブリタニア大陸北東部

ないが、何か珍しいものが隠されている雰囲気がある。村には武器店、酒場、宿屋、道具店がある。この村では人々から謙譲について話が聞ける。

⑥献身の神殿

ベスパーの北側に位置する入り江の中の小さな島に献身の神殿がある。橋がかかっているので、歩いても渡れる。神殿の中に入るにはミノックの町でルーンとマントラを入手する必要がある。神殿でルーン文字による啓示を受けるには貧しい者への施しや献血が必要。さらに、仲間を見捨てるような卑怯な行動をとってはならない。

●味覚

ミノックの町には酒場や食料品店はない。ベスパーには酒場があり、グリングラスキーという珍味が2Gで食べられる。

●宿

ミノックのウェイ・フェア・イン（A）は盛んで、大きい。部屋も広く、シングル30G、ツイン60G、ファミリールーム90Gと3段階の部屋が用意されている。ベスパーの村には民宿スリーピーショップ（C）があるが、1部屋しかないため、いつも誰かと相部屋になることが多い。もっとも一泊1Gと超破格。

●特產品

数々の優れた武器を産みだしたミノックの町では、まず鉄の武器屋へ行ってみよう。一步離れた所から攻撃できるハルバード、魔法の力により能力を著し

く改善したマジック・ソード、マジック・アックスなど一度は手にしたいものばかりである。なお、献身のルーン文字が刻まれたオベリスクが、かじ屋にある。

ベスパーの村のギルドの店はこっそり六分儀を扱っている。少々高いがぜひ買っておきたい。

血ぬられた平原に自生するマンドレイクも魔法を操るためにはぜひ欲しいもの。がんばって、採取して帰ろう。

RPG作成

松海 吾木男

市販のゲームをプレイしているだけじゃ物足りないという強者どもヨ。集まれ！これより、ゲームを作ろうじゃないか。っていうで、作ってしまったことも何度もあった。確かに大変な作業である。最近は某ゲームメーカーでシナリオや設定だけ作ることが多いのだが、それでも面倒だ。まだまだゲームをデザインする人が不足しているのは事実。また、ゲームをプレイしたことのないゲームデザイナーも最近増えている。どうしてもゲームを作つてみたい人はガンバッテほしいものだ。そして、もしあもしろいゲームができたすぐに送つてほしい。たっぷりと遊んでからお返しする。

シナリオは小説を書くのと同じ、ツツツト言つても千差万別だけれどね。まず、プレーヤーにどんなことを感じさせたいのかを決めなくてはならない。現在のロールプレイング・ゲームでは、まだ壮快感や満足感を刺激するのが精いっぱい、おかしいとか、恐いといったものはごく僅かである。次に、どんな表現方法を使うか、あおまかに決める。例えば、ヒロイック・ファンタジーにするのか、オカルトにするのかってなもんだ。設定が決まつたら登場人物と背景、そして、世界を作る。これには膨大な紙とエンピツを消費する。この作業では、コンピュータ用のゲームならコンピュータのメモリや色の限界をある程度知つておきたい。もちろん、市販のロールプレイング・ゲームをプレイしたことがあれば、大体の見当は付くだろう。ここまででは神様の仕事だね。世界ができたら、その世界での行動を定義し、物を創造し、社会の規範を決める。ほとんど世界を創つている感覚である。われが宇宙なりつてなもんだ。

Tim Hertnell Creating Adventure Games on Your Computer

Ballantine

黒田 幸弘 D&Dがよくわかる本

富士見文庫

竹山 正寿、上条 有 RPGの作り方

アスキー

バラリアン諸島



バラリアン諸島

●見どころ

ブリタニア大陸から遙か南西に3つの島からなるバラリアン諸島が存在する。この島々にはジェロームの町、ムーンゲート3、勇敢さの神殿が存在する。町は緑に恵まれ、遠浅の海岸が広がるなど、自然環境は良い。しかし、地獄の島アビイスから最も近いところにあるため、邪悪なモンスターが多く、町は4つの塔を持つ城壁の中にある。それぞれの島の間隔が狭いため、船がなくても、まばたきの術で往復することができて便利である。

●交通手段

気球、船、ムーンゲートすべて利用可能。もっとも島はそれほど大きくないので、気球の着陸は難しい。また船は、この海域にモンスターや海賊が多いため、頻繁に戦闘をしなければならない。

- ブリタニア城→（馬）→ムーンゲート2→ムーンゲート4→ムーンゲート3→ジェロームの町→（まばたきの術：南）→島の東北へ歩く→（まばたきの術：西）→勇敢さの神殿
- ブリタニア城→（気球：北）→英雄たちの岬→（気球：西）→ジェロームの町

●主な見どころ

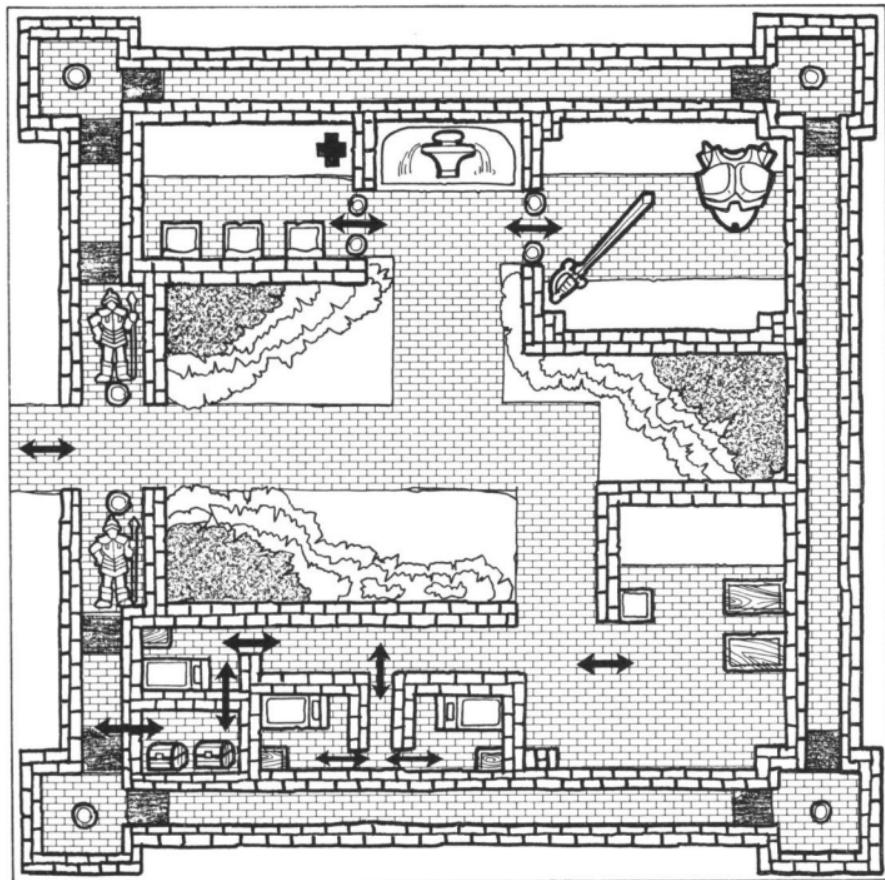
①ジェロームの町

勇敢さに富む戦士の町ジェロームはムーンゲート3のわきにある。町には武器店、防具店、酒場、宿屋がある。ここの防具店はブリタニア1の品ぞろえを誇る。町は敵の奇襲に備えて4本の高い塔と塔をつなぐ城壁を張り巡らしている。この塔に入るには宿屋の奥に隠されている宝の部屋から

抜け穴を通る必要がある。また、塔と回廊の間はエネルギーフィールドで閉ざされている上、ひょうきんな幽霊まで出る。

②勇敢さの神殿

ジェロームの町の南の小島に勇敢さの神殿がある。神殿の中に入るにはジェロームの町でルーンとマントラを入手する必要がある。神殿でルーン文字による啓示を受けるには、邪悪な生き物との戦いに勝ち、勇敢さの徳を上げておかなければならない。聖者になったのちも3回の瞑想をするために訪れよう。



▲ジェロームの町

バラリアン諸島

③ムーンゲート 3

ジェロームの町から 3 ステップでムーンゲート 3 に着く。このムーンゲートから行けるのは、ムーンゲート 1（ムーングロウ付近）、ムーンゲート 7（スカラ・ブレイ付近）、ムーンゲート 8（マジンシア付近）となっている。

●味覚

ジェロームの町にはセレスティアル（☆）という酒場がある。この店ではなんと、ドラゴンタルタルなる竜のタルタルソース添えが食べられる。ちなみに値段は 2 G。

●宿

ジェロームにはスマラーク（A）という宿屋がある。部屋は従者用のエキストラ・ベット付きツインルームのみで 1 泊 10 G。人気が高いので客も多く、情報交換にはもってこいである。

●特產品

ジェロームの防具店へ行ったら、なんといってもマジック・プレートやマジック・チェイン、プレート・メイルといった高価な防具を入手したいところだろう。しかし、2000 G から 7000 G というべらぼうな価格には思わず冷汗がでてしまう。武器店のほうは、中級クラスの戦士用のものが多く、クロスボウやハルバードなどの武器がおもしろい。

ベリティ／ダガーラ島



●見どころ

ブリタニアの極東にはベリティー島とダガー島がある。ダガー島に比べるとベリティー島の方が大きいが、どちらも大きな島だ。ベリティー島は熱帯地域にあり、山は無く一面に森と草原が広がっている。ここには、ムーンゲート1、ライキュームの城、ムーングロウの町がある。ダガー島はベリティー島より北にあり、温帯に属する。山、森、平地と変化にとんだ地形である。ここには誠実さの神殿がある。また、ダガー島の先にある小島に迷宮ディシートがある。

●交通手段

ベリティー島にはムーンゲート1があるので、これを利用するのが良いだろう。船を利用する場合には浅瀬が多いので、島の南岸に接岸するか、東側に接岸するのが良い。また、気球を利用する場合には島の北側にある広い平地に降りるのが良いだろう。ダガー島にはムーンゲートはないので、船か気球を利用することになる。無理をすれば、ブリタニア大陸からまばたきの術を駆使して島へ渡ることもできるが、魔法を多量に消費しなければならない。

①ベリティー島へは

- ブリタニア城→（馬）→ムーンゲート2→ムーンゲート6→ムーンゲート1
- ムーンゲート1→東→ムーングロウ
- ムーンゲート1→岸沿いに北西へ→ライキュームの城

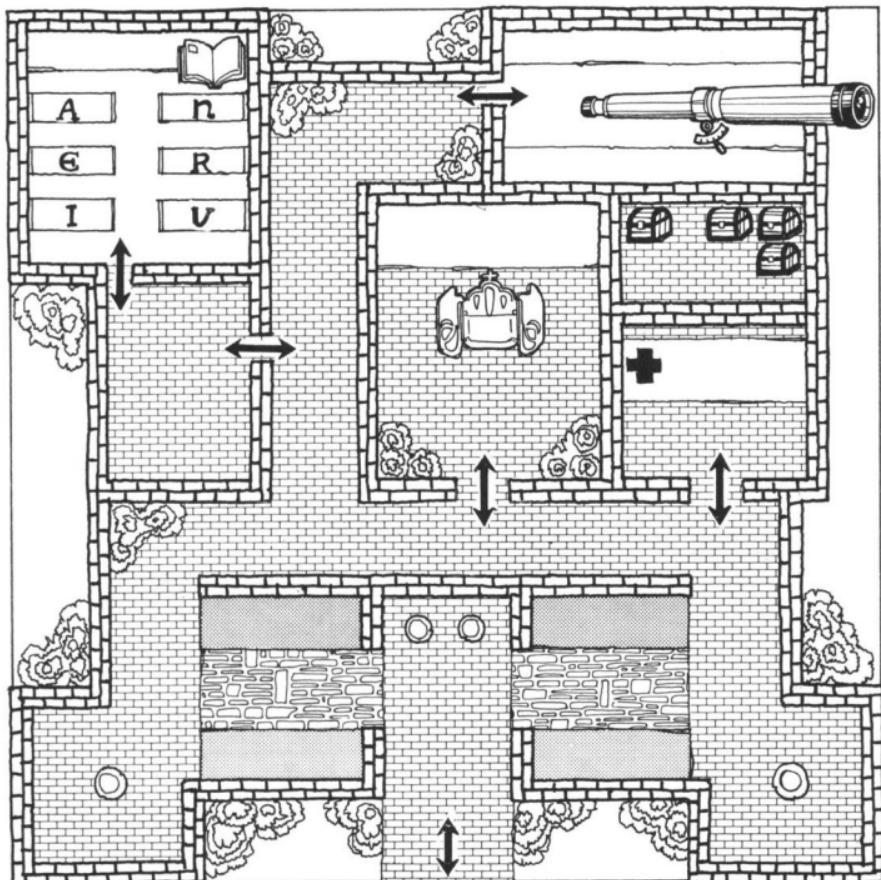
②ベリティー島／ダガー島遊覧

- ブリタニア城→（船：東）→ベリティー島→（北上）→バスパーの村→（東）→ダガー島→南東の岸沿い→迷宮ディシート

●主な見どころ

①ライキューム城

ブリティッシュ王からロバート・フラッシャー男爵が預かる真実の城。中には、謁見の間、治療院、図書館、天文台、宝物倉がある。天文台ではブリタニア中の町、城、村をのぞくことができる。町の地図が必要なら、自分で記録しておこう。また、図書館では本をタイトル順にAからZまでを6ブロックに分けて整理してある。もし、必要な本があれば、探してみるとよいだろう。



▲ライキュームの城

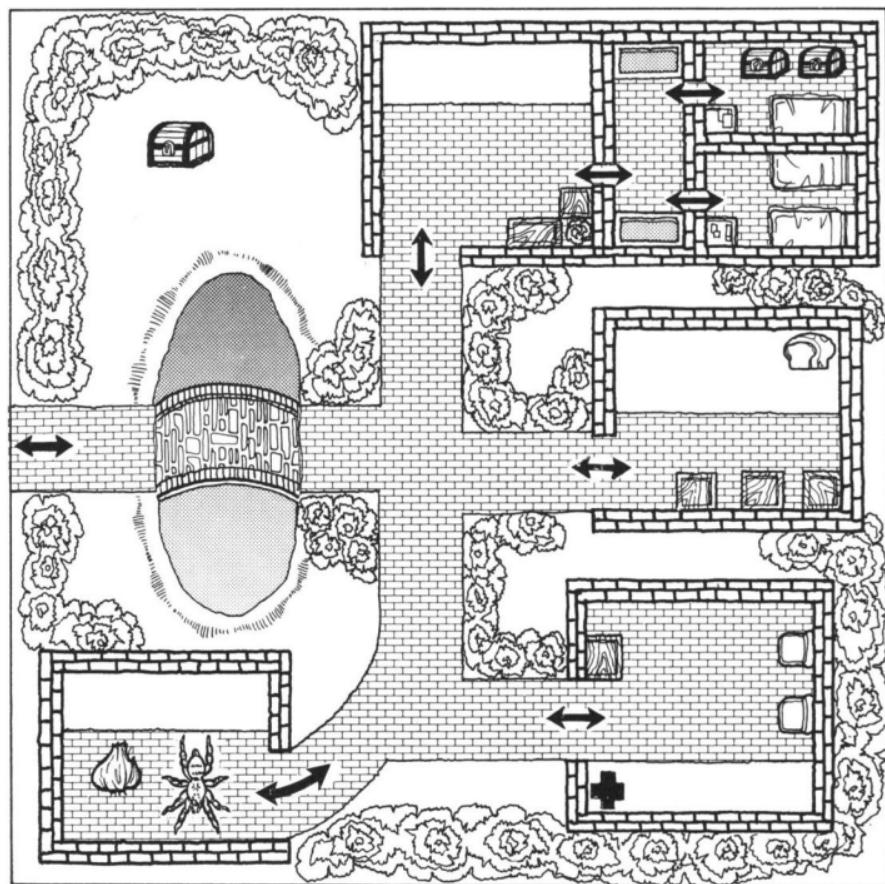
ペリティー／ダガー島

②ムーングロウの町

誠実の町ムーングロウは魔法使いたちの故郷である。この町には食料品店、宿屋、治療院、薬草店がある。この薬草店はブリタニアの中でも良心的な店だ。ところで町に入ると広場があるが、この北側に宝があるはずである。この宝はマリアの物だそうだが、マリアをもし仲間に加えてしまっていたら、持参金として持っていっても良いだろうか？

③ムーンゲート 1

ペリティー島の南岸に現われるムーンゲート 1 には秘密がある。両新月



▲ムーングロウの町

にこのムーンゲートの現われる場所を探すと黒い石を入手することができるのだ。このムーンゲートから行けるのはムーンゲート1(?)、ムーンゲート2(ブリタニア付近)、ムーンゲート3(ジェローム付近)となっている。

④迷宮ディシート

不実の迷宮と呼ばれている。ブリタニア大陸の東北海上にあるダガー島の先の、東の小さな島に位置する。船でないと迷宮にたどりつくのは至難の業であろう。中には真実の祭壇、宝の部屋、青い石、INTの特性が上がる魔法の玉が隠されている。それほど難しい迷宮ではないが、エネルギー・フィールドが行く手を阻んでいるケースが多いので消去の魔法は欠かせない。

⑤誠実さの神殿

ダガー島の南東にある湾の奥にある。船か気球を利用しないと行きにくい。また、この神殿に入るためにはムーングロウでルーンとマントラを入手する必要がある。しかし、人の物を盗むこと、人をだますことになると神殿に入って瞑想をしてもルーン文字による啓示は貰えない。さらに、この神殿も聖者になってからもう一度訪ねて、瞑想を3回行なってほしい。

●味覚

ペリティー島では唯一の食料品店がムーングロウの町にある。店の名前はザ・ジデリ、携帯用食料が25個25Gとやや高め。

●宿

ペリティー島ではライキュームには宿は無いので、ムーングロウのオネスト・

ベリティー／ダガー島

イン（B）を利用することになる。部屋は広いが1泊20Gとやや高い。

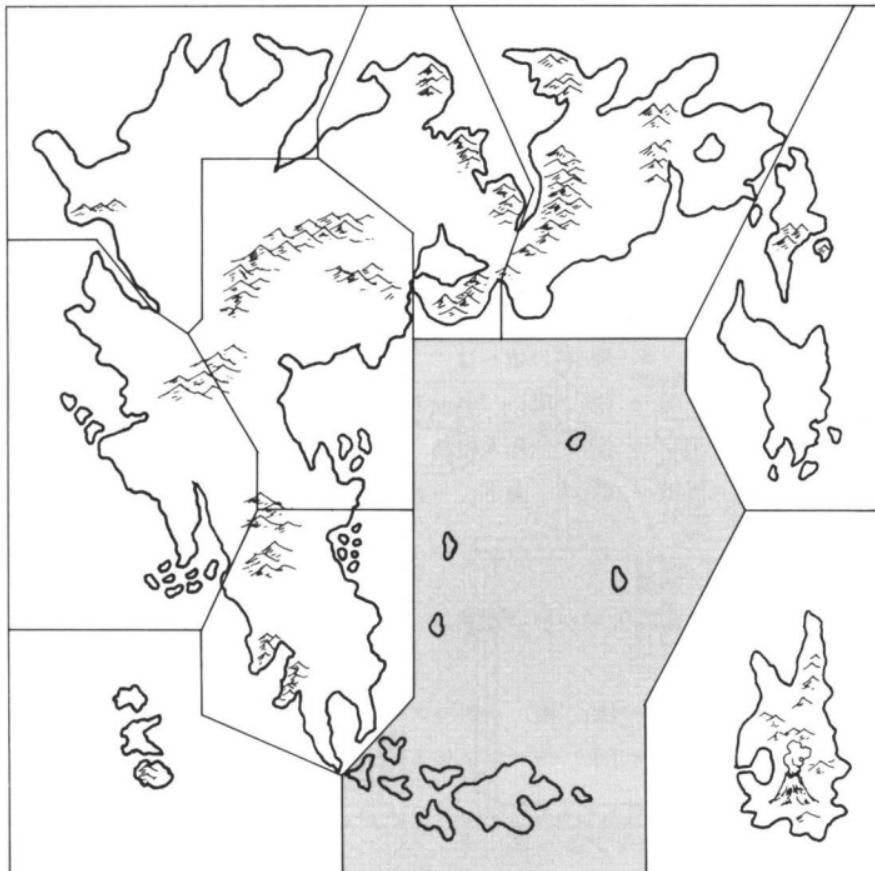
●特產品

ライキュームには特產品はないが、図書館にある真実の書は必携。

ムーングロウの町では誠実さのルーン文字が刻まれたオベリスクが手に入る。
さらに黒真珠と血の苔以外の魔法の材料も安いので買っておこう。

ムーンゲート1では両新月の時だけ黒い石があらわれると言われている。
迷宮ディシートの地下7階では青い石が入手できる。

死人の島と洋上の島々



●見どころ

ブリタニア大陸の最南端よりも南に死人の島と呼ばれる大きな島がある。この島には銀の大蛇城サーパンツ・ホールドがあり、ブリタニアの南側を守っている。城には武道の修行の間があり、修行に励む騎士や戦士が集まっている。また、洋上の島々には海賊のたまり場バッカニーアズ・デンの村や廃墟マジンシア、不思議な浅瀬などが点在する。不思議な浅瀬以外は気球の利用も考えられるが、船を用意しておいて困ることはないだろう。

●交通手段

①サーパンツ・ホールドの城へは

- ブリタニア城→(船:南)→ポーズ→(南)→死の沼→(東)→バッカニーアズ・デン→(南)→死人の島
- ブリタニア城→(気球:南下)→英雄たちの岬→(東)→死人の島

②マジンシアへは

- ブリタニア城→ムーンゲート2→ムーンゲート6→ムーンゲート8→マジンシア
- ブリタニア城→(船:南)→ポーズ→(南)→死の沼→(東)→バッカニーアズ・デン→(東)→マジンシア

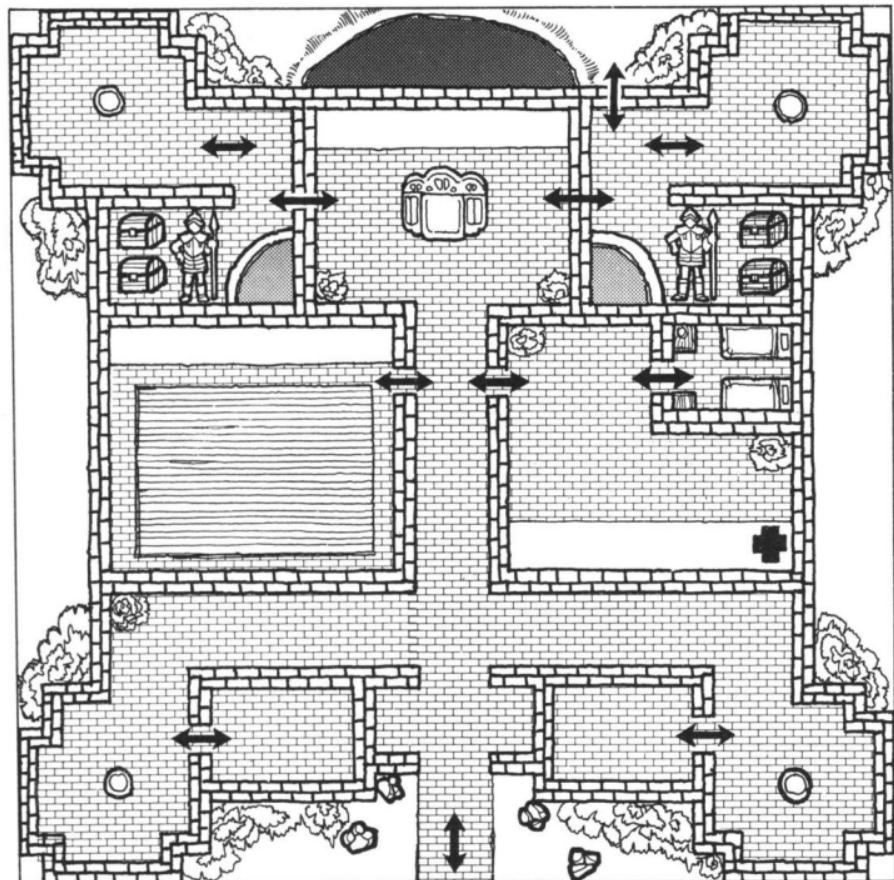
③バッカニーアズ・デンへは

- ブリタニア城→(船:南)→ポーズ→(南)→死の沼→(東)→バッカニーアズ・デン
- ブリタニア城→(気球:南下)→死の沼→(東)→バッカニーアズ・デン

●主な見どころ

①サーパンツ・ホールドの城

勇気の砦サーパンツ・ホールドはセントリ男爵が統治している。男爵は他の城主よりきさくて話しやすい。城の中には、男爵の部屋、宝の塔、治療院、修業の間がある。ところで男爵の部屋の裏には隠し部屋がある。そこには水の精が住み着いていて、海に沈んだ船に詳しい。また、修業の間に徳の高い者だけが身につけることのできる神秘の防具が隠されている。

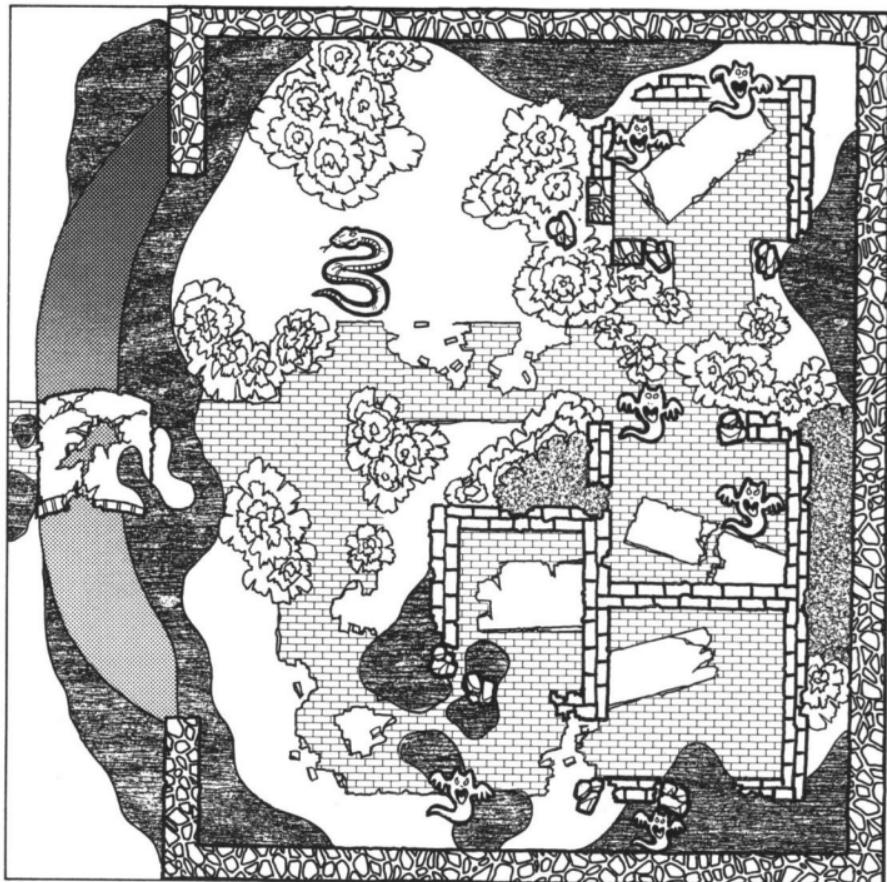


▲サーパンツ・ホールドの城

死人の島と洋上の島々

②マジンシアの町

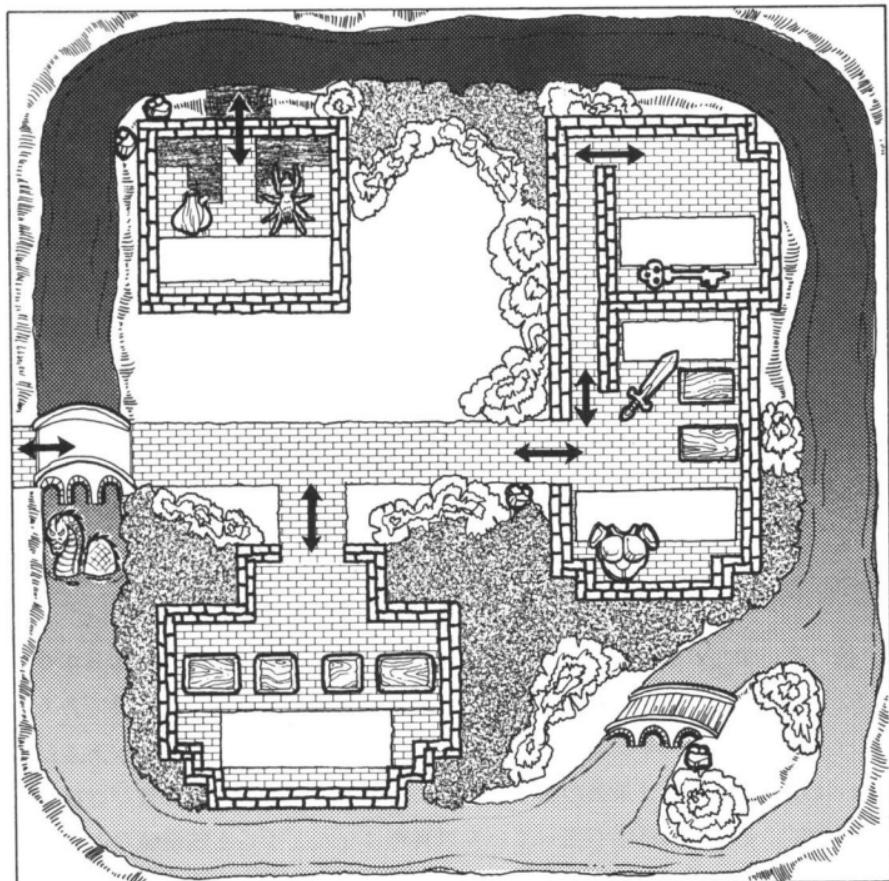
誇りの町マジンシアは羊飼いの故郷である。かつては繁栄していた商人の町であったが、誇りの高さ故に滅び、現在は廃墟となっている。幽霊や悪魔、がいこつが住み着いているので、うっかり入ると攻撃されることがある。昔は武器店、防具店、酒場、食料品店があったらしいが、今となってははっきりしたことは分からぬ。この町では誇りと謙譲の関係についていろいろな話が聞ける。また、すぐ人にかみつく蛇がうろついているが、注意して話かけてみよう。



▲廃墟マジンシア

③バッカニアーズ・デンの村

海賊たちのたまり場。武器店、防具店、酒場、薬草店、ギルドがある。武器店ではこの村以外では入手できないマジック・ワンド、マジック・ボウを取り扱っている。お金に余裕のある魔法使いが仲間にいるなら、魔法の杖を購入しておこう。また、薬草店はエネルギー・フィールドで客が入れないようになっている。無理に入ると店に住み着いている悪魔に襲われる所以注意しよう。ところで、村の南東の小島には魔法使いが住んでいるが、訪問するときは気をつけること。サーパントに攻撃されることがある。



▲バッカニアーズ・デンの村

死人の島と洋上の島々

④ムーンゲート 8

マジンシアの北にある。このムーンゲートから行けるのはムーンゲート 6（トリンシック付近）、ムーンゲート 7（スカラ・ブレイ付近）、ムーンゲート 8（？）となっている。

⑤不思議な浅瀬

この浅瀬はマジンシアの南西に位置する。勇気の鐘という貴重なアイテムの隠し場所であるが、船がないと手に入れることはできない。

●味覚

バッカニアーズ・デンの村のザ・キャップ（☆）という店ではなんとドッグミートパイを4Gで食べさせている。このパイはあまりうまくないし、値段が4Gというのもべらぼうだ。

●宿

このあたりにはどこにも宿屋がないので、野宿するしかない。野宿する場合には周りにモンスターが出現しても戦闘しやすい所を選ぼう。なお、船の上で寝るのもオツだ。

●特產品

徳の高い者だけが身につけて効果があると言われている、神秘の防具がサンパンツ・ホールドの城にある。アビイスへ旅立つ前にぜひ欲しい防具である。

バッカニアーズ・デンの村で入手できる武器にマジック・wandがあるが、これは飛道具としては最強の物である。この武器を使える仲間の数だけ揃えたいたいものだ。また、薬草店で売っている黒真珠はなんと1Gと破格値なので、この町に来たついでに大量に仕入れておこう。

地獄の島



●見どころ

極地ツアーナラぬ地獄ツアーハして、最も危険で最もおもしろいのが地獄の島アビイスめぐりであろう。島の北には悪魔に守られた謙譲の神殿、島の南東には迷宮ヒスロスの出入口と気球、そして、島の西側にはアビイスへの入口である海賊船団に守られた湾がある。また、アビイス島の西に3つの火をふく島がある。海底火山が爆発してきた島だが、3つの島の真ん中に入ることができます。そこにはモンティンの骸骨が眠っている。

●交通手段

迷宮ヒスロスへ行くにはプリタニア城の裏の入口から入れば、船を利用する必要はない。帰りは気球が便利であろう。謙譲の神殿とアビイスへは船が必要である。

①地獄めぐり

□プリタニア城→(船:南下)→死の沼→(東)→マジンシア→(南下)
→3つの火の島→東→アビイス島(アビイスには港が3つあるが、それぞれ独立している上にこの島の上ではまばたきの術が利用できない。そこで、あらかじめ行く先を決めておく必要がある)

②迷宮ヒスロスへは

□プリタニア城→裏の階段を下に→迷宮ヒスロス

③謙譲の神殿へは

□プリタニア城→(船:東)→ベリティ一島→(南下)→アビイス島→北岸より上陸

④アビイス島

□ブリタニア城→（船：東）→ベリティー島→（南下）→アビイス島→西岸より湾の中へ→？？？

●主な見どころ

①謙譲の神殿

アビイス島の北側の湾に船をつけ、南下すると謙譲の神殿にでる。神殿の中に入るには予めポーズの村で謙譲のルーンが刻まれたオベリスクを、マジンシアの町でマントラを手に入れておかなければならぬ。神殿でルーンによる啓示を受けたければ嘘を言わぬこと、ガイコツを使わぬことの2つを守ろう。また、聖者になったのちも3回の瞑想をすること。

②迷宮ヒスロス

物欲の迷宮と呼ばれ、ブリタニア城の裏に入口がかくされている。ただし、出口はアイビス島の南東にある。愛の祭壇、勇気の祭壇、真実の祭壇、命と引き換えにDEX、STR、INTのすべての特性を上げてくれる魔法の玉が存在する。石は失われてしまっているが、その代わり出口には気球が置かれている。この気球を使わないと失われた白い石は入手できないという伏線もある。

③グレート・ステイジアン・オブ・アビイス

この地獄の迷宮がアビイス島にあることがわかつても、たどり着ける人はほとんどいない。まず、西側の湾にいる海賊船団をすべて占領、もしくは撃沈しなくてはならない。次に、アビイス島に上陸してから、東の奥へどんどん進んでいく。大型の円もしくは十字架のような火山の噴火口上で3つのアイテムを使い、入口を開かなければならぬ。また、迷宮には階段が無い代わりに石を置くためのテーブルが用意されている。徳と原理と対応する石について答えられれば、テーブルは階段になる。

地獄の島

モンスターも強いが、迷路も危険きわまりない。注意一秒怪我一生である。消去の術と覚醒の術、治癒の術は多量に必要。また、写本の間は地下8階にあるが、徳と3つの原理、そして、1つの公理についてくどくどと質問されるので、無限の忍耐力もやしなっておこう。

④3つの火山

非常に恐ろしいモンティンの骸骨が隠されている。船を使わないと引き上げることができない。この骸骨はいかなる時でも利用することは避けるべきである(利用しなくても良い)。1つ間違えると町1つぐらい滅ぼすこともある。ただし、すべての徳を失っても、写本の間へ早くたどりつきたい人は場所を選んで使ってみよう。

●味覚

食事をとるための施設はいっさいない。

●宿

宿もいっさいないので、野宿が原則。最悪の場合には迷宮内でのキャンプも致し方がない。

●特產品

モンティンの骸骨がなんといってもすごい。この骸骨を使って死なるのはロード・プリティッシュ王ぐらいのものである。利用すれば、全ての徳が無くなる。しかし、迷宮内で使う場合には写本の間へ一足とびに行ってしまうため、便利。アビイス以外の迷宮で使うと・・・！

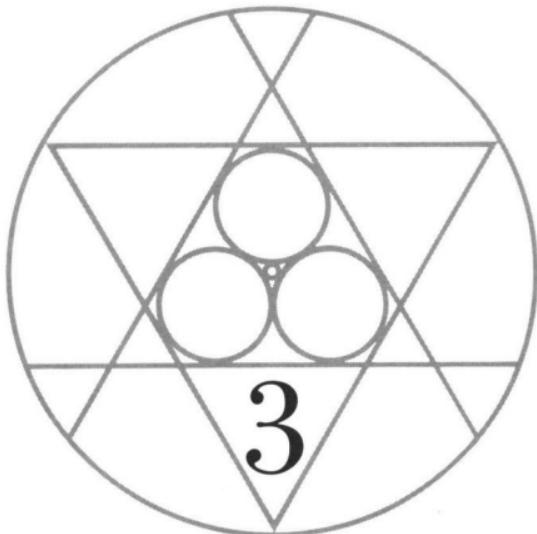
さらに迷宮ヒスロスの出口には気球が置かれている。気球は風まかせなので、目的の場所へ行くには魔法で風向きをかえる必要がある。



地獄の島

特徴	地名	Country Name	緯度	経度	最寄りのムーンゲート	ブリタニアから利用できる交通手段		
						徒歩	船	気球
ロード ブリティッシュ城	ブリタニア	Britannia	G L F	G	ムーンゲート2	不要	不要	不要
真実の城	ライキューム	Lycaeum	G L N	K	ムーンゲート1	不可	可	良
愛の大寺院	エンパスアビー	Empath Abbey	D C B	M	ムーンゲート4	可	良	良
勇気の砦	サーベンツ・ホールド	Serpent's hold	P B J	C	なし	不可	可	良
魔法使いの町	ムーングロウ	Moonglow	I H O	I	ムーンゲート1	不可	良	可
吟遊詩人の町	ブリティン	Britain	G K F	C	ムーンゲート2	良	不要	不要
戦士の町	ジェローム	Jhelom	N O C	E	ムーンゲート3	不可	良	良
ドルイド僧の町	ユー	Yew	C L D	K	ムーンゲート4	可	不可	良
鍛冶屋の町	ミノック	Minoc	B E J	P	ムーンゲート5	可	可	良
バラディンの町	トリンシック	Trinsic	L I G	K	ムーンゲート6	可	良	良
レンジャーの町	スカラ・ブレイ	Skara Brae	I A B	G	ムーンゲート7	可	良	良
魔虚	マジンシア	Magincia	K J L	L	ムーンゲート8	不可	良	良
海賊のたまり場	バッカニアーズ・デン	Buccaneer's Den	J O I	I	なし	不可	良	良
公正な村	ベスバー	Vesper	D L M	J	ムーンゲート5	可	可	良
伝説の村	コープ	Cove	F K I	I	ムーンゲート2	可	気象状態による	
偉大な村	ポーズ	Paws	J B G	C	ムーンゲート6	良	良	良
不実の迷宮	ディシート	Deceit	E J P	A	なし	不可	良	可
軽蔑の迷宮	ディスバイス	Despise	F D F	L	ムーンゲート2	良	不可	可
卑怯者の迷宮	ダスターード	Dastard	K I E	I	ムーンゲート6	可	可	可
不正の迷宮	ロング	Wrong	B E H	O	なし	可	良	可
貪欲の迷宮	コブト	Covetous	B L J	M	ムーンゲート5	魔法により可	良	不可
屈辱の迷宮	シェイム	Shame	G G D	K	なし		良	不可
物欲の迷宮	ヒスロス(入口)	Hylloth (in)	G L F	G	ムーンゲート2	良	不要	不要
	ヒスロス(出口)	Hylloth (out)	D A O	P	なし	不可	可	可
地獄の迷宮	グレート・ステイジアン オブ・アビス	Great Stygian of Abyss	O J O	J	なし	不可	可	不可
誠実の神殿			E C O	J	なし	不可	良	可
慈悲の心の神殿			F M I	A	ムーンゲート2	良	可	可
勇敢さの神殿			O F C	E	ムーンゲート3	不可	良	可
正義の神殿			A L E	J	なし	可	可	可
献身の神殿			C N M	N	ムーンゲート5	可	可	良
名誉の神殿			M P F	B	ムーンゲート6	可	良	可
崇高な心の神殿			B D K	G	ムーンゲート5	良	可	可
謙譲の神殿			N I O	H	なし	不可	良	良
新月の門	ムーンゲート1		I F O	A		不可	良	良
上弦の門	ムーンゲート2		G G G	A		良	不可	可
上半月の門	ムーンゲート3		O A C	G		不可	良	良
上月の門	ムーンゲート4		C F D	C		良	不可	可
満月の門	ムーンゲート5		B D K	G		可	良	良
下月の門	ムーンゲート6		M C G	I		可	良	良
下半月の門	ムーンゲート7		H O B	H		不可	良	良
下弦の門	ムーンゲート8		K H L	L		不可	良	良

▲地名・緯度・経度対応表



総合力タログ

- | | |
|-------------------|-----|
| ブリタニア住人カタログ | 123 |
| モンスター・カタログ | 143 |
| アイテム・カタログ | 159 |
| マジック・カタログ | 181 |



ブリタニア住人カタログ



冒険を終了するためには、ブリタニアに住んでいる人々の話や意見をこまめに聞いて歩かなくてはならない。しかし、そのデータ量は膨大なものであり、途中でいやになる人もいるだろう。そこでこの節には、今までに各地を旅した人たちから集めた、会話のエッセンスともいべき情報をまとめておいた。参考にしてほしい。

ブリタニア紳士録

ここでは、ブリタニア全住民の中から、重要な情報を持っているブリタニアの名士20人をピックアップして、そのプロフィールを紹介する。



ロード・ブリティッシュ王

職 業：国王

所 在 地：ブリタニア城 2 階の国王の間

健康状態：良好

ブリタニア全土を治める国王である。博学だが極めて慎ましい性格で、こちらの質問に先回りして答えてくれたりはしない。そのため、後になって、なんだこんなことも知っていたのかと驚くことが多い。8つの徳と3つの原理のそれぞれについて、さらに、アビイス、モンディンについても答えてくれよう。

また、全員死亡という事態になった場合、パーティ全員を甦えらせてくれる有難い御方もある。

ところで、彼は驚異的な体力を持っているので、殴りかかったりすると大変なことになる。ちなみに、モンディンの骸骨を使っても死なない唯一の人物である。



バージル

職 業：魔法使い

所 在 地：トリンシック

健康状態：良好

町の片隅の樹木の茂みに毒のエネルギー・フィールドを張り巡らし、その中にいるので、偏屈な性格ではないかと思うとさにあらず、研究したことはすべて教えてくれる好人物だ。特に毒に精通していて、薬草店では入手できないナイトシェードという毒草についての知識はブリタニア随一であろう。



カルムニ

職業：ドルイド僧

所在地：ユー

健康状態：良好

ユーの村に住むまじめそうなドルイド僧。魔法の呪文に関してはなかなかの研究家として知られている。専門は『毒』である。ナイトシェードと並んで入手困難とされる毒草マンドレイクの自生地を、おおまかにだがが知っている。



スニフレト

職業：商業

所在地：バッカニーアズ・デン

健康状態：軽い精神過敏症

いっぱいの商人だが、海賊達のたまり場であるバッカニーアズ・デンでは小さくなつて暮らしている。昔は外国相手に貿易をしていたので、気球をよく利用したらしい。今どこにあるか知っているのはこの男より他はない。



マルコ

職業：騎士

所在地：エンパス・アビー

健康状態：良好

勇敢で大胆な騎士であるマルコは、幽霊の森付近を探索した。その際、精神の森に迷いこみ、海を泳いで小さな島に渡ったところ銀の角笛を見たと言われている。



ロード・ロバート

職業：男爵

所在地：エンパス・アビー

健康状態：良好

愛にあふれるエンパス・アビーの城主として知られている。ブリタニアの北西部をロード・ブリティッシュに委任され統治している。愛に関する造詣が深く、この地区の住人は愛を信条に生きているそうである。退屈すると、「AMOur」と呟く癖がある。長身で痩せ型。ちなみに妻はレディー・マーシー。



セントリ

職業：男爵

所在地：サーパンツ・ホールド

健康状態：良好

ヘビ城サーパンツ・ホールドの城主。勇気にかかわる4つの町、ジェローム、ミノック、トリンシック、スカラブレイの統轄をロード・ブリティッシュより委託されている。なお、一人でぶつぶつ「CORage」と呟く癖がある。武器、武具を自在に操るその腕は、ブリタニアでも1、2を争うと言われている。



ロバート・フラッシャー

職業：男爵

所在地：ライキューム

健康状態：良好

ベリティー島に位置する真実の城ライキュームの城主。レディー・ベスと共に、真実にかかわる4つの町の統轄をロード・ブリティッシュから委託されている。興奮すると「VERite」と叫ぶ癖があり、また、武器や武具を操る腕はセントリ男爵と並び称される。



シーラ

職業：修業の師

所在地：サーパンツ・ホールド

健康状態：良好

サーパンツ・ホールドの修業の間で、王の戦士や騎士、衛兵に武道を教えている。また、修業の間に隠されているあるものを守る密命を帯びている。迷宮深くまで探索にいったこともあり、変化する祭壇の間について詳しい。



X

職業：戦士

所在地：ジェローム

健康状態：良好

勇敢な戦士Xはジェロームの町を根城にしている。シーラと同じく迷宮深くまで探索にいったことがあり、変化する祭壇の間と3つの部分からなる鍵について知っているらしい。ただし、不信感が強いので、聖者以外には満足な話をしてくれない。



戦士

職業：戦士

所在地：ライキューム

健康状態：傷ついている

かつては勇敢だったこの名もない戦士は、ライキュームの治療院で傷の回復につとめている。その傷は重いため、もう一生探索はできないだろう。だが、迷宮に何度も行つただけに、変化する祭壇の間について良く知っている。

ブリタニア住人カタログ



ソーリン

職業：魔法使い

所在地：ブリタニア城の2F

健康状態：良好

ロード・ブリティッシュの城の塔に住む魔法使い。助けがほしい時には一度訪ねてみるとよいだろう。鐘と本とろうそくについて、ヒントをくれる。



ジルコン

職業：かじ屋

所在地：ミノック

健康状態：良好

かじ屋としてはブリタニア1の腕を誇り、神秘の武具と神秘の防具を作れる唯一の人間である。ただし、気にいった人間にしか作ってくれないので、ちょくちょく遊びに行こう。また、ポーズの村のサー・サイモンとレディー・テサを尊敬している。



マーリン

職業：魔法使い

所在地：コープ

健康状態：良好

伝説の村コープに住んでいる神秘の魔法使い。アーサー王の友人であったと言う者もいる。昔、黒い石を持っていましたと伝えられている。



アイザック

職業：なし

所在地：スカラ・ブレイの宿屋

健康状態：死亡

スカラ・ブレイの宿屋にとりついている幽霊。徳の高い人がこの宿屋に泊まると現われる。白い石について何か知っているらしい。



ラルソン

職業：水兵

所在地：サーパンツ・ホールド

健康状態：負傷している

H.M.S.ケープ号は英雄達の岬湾で難破したが、その時に唯一人生き残った船員。この船は魔法の舵輪を装備していたにも関わらず、座礁したらしい。



ヨシュア

職業：魔法使い

所在地：ブリタニア

健康状態：良好

ブリタニア城の塔の影に隠れ住む魔法使い。8つの徳と3つの原理、そして最後の1つの公理について夢想しているらしい。

ブリタニア住人カタログ



ガラム

職業：戦士

所在地：サーパンツ・ホールド

健康状態：良好

邪悪なものと戦う勇敢な戦士。ぶっきらぼうだが、勇気の鐘の所在を知っている唯一の人間である。



セlestiel

職業：酒場の主人

所在地：ジェローム

健康状態：不明

ジェロームで酒場を経営している。六分儀についての噂話が聞ける。ただし、チップをはずまないと何もしてくれない。現金な性格は酒場の主人の常であろうか。



シアー・ホークウインド

職業：魂を占う

所在地：ブリタニア城 1 F

健康状態：良好

ブリタニア城の 1 F で、探索にてかけている旅人の魂を占う。高飛車な性格だが、よくあたる占いには人気がある。城へ行ったら必ず寄ってみることをおすすめする。

●アイテムについての知識のある人々

アイテム	所在	職業	名前	内 容
鐘, 本, ろうそく	ブリティン	魔法使い	ソーリン	ライキューム、エンバスアビー、サーバンツホールドでアントスなる者を捜し、鐘と本とろうそくについて尋ねるとよい
勇気の鐘	サーバンツ・ホールド	尼僧	シスター・アントス	アビイスに入るには勇気の鐘を持たねばなりません。ガラムという名の戦士にその鐘のある場所を尋ねなさい
	サーバンツ・ホールド	戦士	ガラム	勇気の鐘は緯度 N° A, 経度 L° A の海の底深くに横たわっている
真実の書	ライキューム	僧侶	アントス司教	多くの本のあるところから、真実の書を捜せ
	ライキューム	男	ロード・テレンス	「T」のところを捜しなさい
愛の ろうそく	エンバス・アビー	ドレイド僧	アントス牧師	アビイスに入るにはろうそくがいる。 わが神殿にて愛について瞑想するのじゃ
	エンバス・アビー	吟遊詩人	テレク・ザ・バード	愛のろうそくなら、閉ざされた湖の秘密の場所にあるでしょう
	エンバス・アビー	アンク	命	愛のろうそくを捜せ。それと、他の2つを持つものみが、アビイスへ入ることができよう。
舵輪	サーバンツ・ホールド	水の精	ノクサム	H.M.Sケープ号には魔法の舵輪があつて、船をじょうぶにしてたんだ。生き残った奴なら知ってるだろう
	サーバンツ・ホールド	水兵	ラルソン	今や英雄たちの岬の湾の底
銀の角笛	エンバス・アビー	女性	スザンナ	マルコという名の騎士ならば、あなたを銀の角笛へと導いてくれるでしょう
	エンバス・アビー	騎士	マルコ	銀の角笛は、精神の森のはずれの小さな島に埋められているといわれている
	マジンシア	ガイコツ	デミトリー	レディー・マーシーの侍女なら、そのことについて何か教えてくれるだろうよ
	マジンシア	ガイコツ	バンター	神殿の悪魔の衛兵の前を抜けるには、角笛がいるのさ。デミトリーにきくんだな
3つの部 分からなる鍵 (祭壇の間)	ブリタニア	水	水	変化する「祭壇の間」にて正しき色の石どもが用いられるなら「3つの部分からなる鍵」が得られる
	サーバンツ・ホールド	師	シーラ	勇気の変化する祭壇の間では、赤、オレンジ、紫そして白の石を使いなさい
	サーバンツ・ホールド	レンジャー	レンジャー	俺は変化する祭壇の間の謎に挑むつもりだ。 我々の先生ならもっと詳しいことを知っている
	ジェローム	男	X	「祭壇の間」にて鍵の3つめの部分を手にいれたいなら赤い石が必要だぞ
	ライキューム	戦士	戦士	迷宮の変化する「祭壇の間」の3つの部屋はそれぞれ4つの迷宮とつながっているぞ
がいこつ	トリニック	魔女	クイックス	すごい秘密を知っているはずなの
	バッカニアーズ・デン	レンジャー	ラグナー	それを使うつもりか? 気をつけな! コわしちまないと徳が全て失われちまうぜ!
	ブリティン	男	セバスチャン	モンティンのおよぼした力は今やこの世界に残っていない。されどその怨念のこもりしものは残った
	ベスバー	羊飼い	サー・ビル	モンティンのかいこつは邪悪なもの。それを使うことは邪悪な者であるということ、徳が全てなくなる
	ミノック	男	ジュード	緯度 P° F 経度 M° F に、一番暗い夜にだけあらわれる。アビイスを滅ぼすためだけに使うと誓ってくれ
	ブリティン	死神	死神	その物については海賊のアジトであるバッカニアーズ・デンにて知ることができよう。それは強大な力を持っているぞ

▲アイテムについて知っている人々①

ブリタニア住人カタログ

アイテム	所在	職業	名前	内 容
六分儀	ジェローム	主人	セレスティアル	航海するなら六分儀がなきやどうしようもないぜ。 ギルドの店でDという品物について聞いてみな
	ジェローム	魔女	シノーラ	船を持っているなら六分儀がいるでしょう。 酒場の主人ならそのことに詳しいわ
	トリンシック	水兵	サム	ジェロームのパパで六分儀のことについて聞いてみな
気球	バッカニアーズ・デン	男	スニフレト	失われた空気より軽い物はヒロスの迷宮の近くにあるんだ
マンドレイク	トリンシック	魔術師	スウンドリック	マンドレイクならフォーレ酒場で聞いてみな
	ポーズ	主人	グレッグ・ロブ	俺が知ってる限りでマンドレイクを持ってるって奴はカルムニーって名前の年とった練金術師だけだ
	ユー	ドルイド僧	カルムニ	マンドレイクは死の沼か、いつも湿っている血の平原にしかない
ナイトシェード	スカラ・ブレイ	魔術師	ブレスト	*アックス・アンド・エール*という酒場のおやじにナイトシェードのことを聞くんだな
	トリンシック	魔法使い	バージル	ナイトシェードは最も暗い夜に緯度J' F 経度C' O の近くで見つかるだろう

▲アイテムについて知っている人々②

●ルーン, マントラ, 石について知識のある人々

聖者になるためには、神殿で瞑想をしなければならない。しかし、それにはルーンとマントラが必要だ。さらに、3つの部分からなる鍵入手するためやアビイスで階下へ降りるために石が必要である。

徳	所在	職業	名前	内 容
誠実さ	ムーングロウ	子供	クリスティン	ウイリアムなら誠実のルーンがどこにあるか知っているわ
	ムーングロウ	子供	ウイリアム	マリアの黄金を使って、誠実を司るルーンを搜したら
慈悲の心	ブリティン	婦人	ベッパー	同情を司るルーンは、この町のどこかの建物のすみにあるわ
勇敢さ	ジェローム	幽霊	ノストロ	勇敢さのルーンは塔の中に埋められている
正義	ユー	ドルイド僧	尼僧	正義のルーンのことをタルフォードに尋ねなさい
	ユー	裁判官	タルフォード	正義のルーンはうまくくさされているぞ
献身	ミノック	かじ屋	アズーレ	献身のルーンのことならミッサーにお聞き
	ミノック	かじ屋	ミッシー	献身のルーンはなかなか手に入らないわ。 だって炎の中にあるんですもの
名誉	トリンシック	子供	テリン	名譽のルーンは、町の南西の角に埋まってるよ
	トリンシック	騎士	クリン	ウインスロップなら何か知っていよう
	トリンシック	商人	ウインスロップ	テリンという名の子供が知っているかもよ
崇高な心	スカラ・ブレイ	乞食	グランテッド	アンクはルーンのことを知っている
	スカラ・ブレイ	アンク	崇高な心のアンク	ブリタニアの宝の部屋にある崇高な心のルーンを捜すのだ
謙讓	ポーズ	羊飼い	ウェットピン	山のすみの方に /
	ポーズ	レンジャー	バーレン	町の南東の丘を捜しなさい
	マジンシア	ガイコツ	スプロット	ヘビにルーンと石のことを聞くんだな
	マジンシア	幽霊	ラスキン	ヘビが襲ってくる前に、ルーンのことを聞いてみな
	マジンシア	ヘビ	ネート	謙讓のルーンはもうここにはない。ボウのバーレンに聞いてみな
	ミノック	レンジャー	マイク・ワード	我らの町スカラ・ブレイのルーンは失われた。 それは崇高な心の神殿への鍵なのだ

▲ルーンについて知っている人々

ブリタニア住人カタログ

	徳	所在	職業	名前	内 容
マントラ	誠実さ	ムーングロウ	騎士	クロム・ウェル	誠実の神殿で唱えるマントラは「A H M」
	慈悲の心	ブリティン	子供	子供	クリケットなら同情のマントラを知っているよ
	勇敢さ	ジェローム	戦士	サー・ホルスガード	勇敢のマントラを知らねばならぬ。エソップに尋ねよ
正義	ジェローム	男	アエソップ		勇敢のマントラは「R A」。隣の島の神殿で使うがよい
	ユー	男	ビンロッド		ドルイド僧がマントラを唱えてくれるだろう
献身	ユー	ドルイド僧	サイレント		B E H, B E H…
	ミノック	詩人	シング・ソング		“C A H”
	ミノック	羊飼い	ダモン		詩人の歌を聞きなさい。その歌の中に鍵があります
名誉	ミノック	かじ屋	メリダ		どこかにいる羊飼いがそれを知ってるんだが
	トリンシック	騎士	クリン		“S U M M”だ
崇高の心	スカラ・ブレイ	乞食	アンブル		バーレンという子にお聞き
	スカラ・ブレイ	子供	バーレン		“O M”だよ
	スカラ・ブレイ	乞食	グラントップ		私の友達のアンブルはマントラを知っているのよ
謙譲	ベスパー	女性	ジェム		謙譲が誇りの逆のものであるなら、そのマントラも逆なのです
	マジンシア	幽霊	ヘイウッド		フォールトレスなら誇りのマントラを知っているだろう
	マジンシア	幽霊	フォールトレス		誇りのマントラは謙譲のマントラの逆でね。“M U L”だよ
石	誠実さ	ムーングロウ	魔術師	タイロン	青い石。誠実の石は不実の迷宮の「祭壇の間」にあり
	慈悲の心	ブリティン	騎士	ジョー	黄色の石はディスバイス、「軽蔑」の迷宮にある
	勇敢さ	ジェローム	戦士	グラブノール	赤い石はダスター「卑怯者」の迷宮の「祭壇の間」にある
正義	ジェローム	男	X		赤い石。赤は勇敢の色。聖者の徳の一つ
	ユー	ドルイド僧	尼僧		ロンク、「不正」の迷宮の中で緑の石を捜すのです
献身	ミノック	老人	アルケリオン		献身の石はオレンジ。愛と勇気の「祭壇の間」で使うのさ
	ミノック	かじ屋	ミッキー		アルケリオンに石のことを尋ねたら？
名誉	トリンシック	かいいこつ	スキトル		名譽の紫の石が愛と勇気の「祭壇の間」で使われたのを見た
	トリンシック	魔女	クイックス		名譽の紫の石
崇高な心	コーブ	練金術師	スローブン		スカラブレイのアイザックという幽霊のみがそのことを語ってくれよう。彼が姿を表すまで宿にとどまるのだ
	スカラ・ブレイ	レンジャー	マイター		崇高な心の白い石はすでにヒスロスの迷宮にはない。トリンシックの町で尋ねてみるのね
	スカラ・ブレイ	姿	アイザック		白い石はサーバンツスバインの上にある。そいつは雲の上に浮いていられる奴でなきや手にすることはできない
謙譲	コーブ	魔術師	マーリン		黒い石はムーンゲートにあり。2つの月の暗くなりし時現れているムーンゲートに立ちて2つの月が暗き時捜すのだ
	ブリティン	酒場の主人	サム		黒い石のありかを知っているのはこの世にたった一人、魔法使いのマーリンだけさ
	マジンシア	へび	ネート		黒い石が欲しいなら、ブリティンの酒場で聞くんだな
	マジンシア	ガイコツ	スプロット		へびにルーンと石のことを聞くんだな

▲マントラ／石について知っている人々

ブリタニア住人カタログ

●原理と徳について知識のある人々

8つの徳と3つの原理について、知識を深めておかないとアビイスへ行っても、写本の間へは到達できない。そこで、この徳と原理について知っている人を徳と原理別に表にしたので、参考にしてほしい。

原理	所在	職業	名前	内 容
真実	ムーングロウ	魔術師	プローニング	真実は誠実の源
	ライキューム	女性	ベス・フラッシャー	我が民は真実をむねとして生き、そしてその生き方に満足しています
	ライキューム	魔術師	ティムス	真実のとりでライキュームへようこそ。 真実の原理に従う町はいくつあるか答えを捜すのだ
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	ライキュームにて真実について多くのことが学ばれよう。その街はペアティ島の北西の海岸にあり
愛	エンバス・アビー	子供	チヌップ	櫻の木立へお行きなさい。真実を探求する4つの職業があります。
	エンバス・アビー	女性	レディー・マーシー	わが民は「愛」をその信条として生き、それに満足しています
	エンバス・アビー	尼僧	ディルドル	3つのものが8つのものを作りあげる時、愛をともなった真実を正義という
	エンバス・アビー	吟遊詩人	ベンジャミン	3つのものが8通りに組み合わされるとき、愛に至る道を持つのは同情のみ
	エンバス・アビー	かじ屋	トーマス	他の人の愛。そして死をも恐れぬ勇気。それを称して献身というのです
	エンバス・アビー	衛兵	門番	寺院の中の神殿へお行きなさい
	エンバス・アビー	吟遊詩人	ベンジャミン	聖者の8つの要素の中で愛のみが同情を生み出す
	コーブ	詩人	ポール	私は愛のろうそくに火を灯す。 愛さえあれば問題はすべて消滅するのさ
	コーブ	男	ラビンドラス・タゴール	愛さえあれば、全ての生き物の矛盾と問題は解決され消失する
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	エンバス・アビーにて愛の意味を知るがよい。 アビーはディープ・フォレストの西の外れにあり！
勇気	サーバンツ・ホールド	男爵	セントリ	勇気にかかるる4つの町は、ジェローム、ミノック、トリンシック、スカラブレイだ
	サーバンツ・ホールド	衛兵	門番	勇気を捜しにきたならば、ココこそが正しき場所
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	勇気を見いだすならディーズ島の蛇の城に赴くがよい

▲ 3つの原理について知っている人々

プリタニア住人カタログ

徳	所在	職業	名前	内 容
誠実さ	ムーングロウ	魔術師	ブローニング	誠実なる心を保つためにはウソをついてはならない
	ムーングロウ	魔術師	シェークスピア	墮落に気をつけよ。墮落か誠実に打ち勝つことはない
	ムーングロウ	魔術師	レベリアス	眞実を語り、悪の力を恥じよ
	ムーングロウ	魔術師	デッカー	眞実に仕事をすれば愛らしい顔をみれるってことさ
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	ペアティ島の公平なる町ムーングロウ。 彼の地にて眞実の徳はえん
慈悲の心	ブリティン	僧侶	シャベロ	フリオは慈悲の本質を知っている
	ブリティン	子供	子供	他人のことを気づかうことができなくなるくらい自分のことを考えてはいけないよ
	ブリティン	衛兵	衛兵	慈悲の心への第一歩は心を開くことです
	ブリティン	道化師	グウェノ	乞食に恵みをほどこすということはあなたの慈悲の気持ちを増すこと
	ブリティン	吟遊詩人	フリオ	慈悲の心は終わりのない愛よりいでる
	ブリティン	衛兵	衛兵	他人の災難も自分のことだと思え。
	ブリティン	羊飼い	シャリマール	子供たちの面倒をみるのは慈悲の心の向上になる。 知識が心を豊かにするように魂を鍛えてくれる
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	ブリティンの町に住まいし詩人たちは同情の徳に精通せし者なり
勇敢さ	ジェローム	戦士	サー・ホルスガー	勇敢なる魂は自らの外見を恐れはしない
	ジェローム	戦士	ティムロッド	破れ去った勇敢さが眠るところこそ この世で最も聖なる地
	ジェローム	男	アエソップ	安全なところにいるなら勇ましそうにしていることも難しくはない
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	勇敢なる兵のうちの多くのものは ペルリアン島のジェロームより来たり
正義	エンバス・アビー	尼僧	ディルドル	8つの徳のうちの1つにして、眞実と愛より得られる
	ユー	ドライド僧	ドワップ	眞実以上に他人を愛してはならない。 正義はひきをしないものなのだ
	ユー	衛兵	衛兵	良き人生とは、愛に満たされ眞実に導かれたもの。 あなたはねに正義を守っているかな？
	ユー	尼僧	イアナ	眞の正義は全てを満たしてくれます
	ユー	男	ビンロッド	武力に正義を見いだすことは難しい。はがねとは正義にとって行為者、慈愛にとっては加害者なのだ
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	ディープ・フォレストのユーの町にて正義はなされる
献身	エンバス・アビー	かじ屋	トーマス	献身は、愛と勇気によって作られます
	ミノック	かじ屋	センティス	ミノック、献身の町へようこそ 献身は徳のなかでも大切なもの
	ミノック	青年	アレックス	他人に親切にすればその人もあなたに親切にしてくれるでしょう。持たざる者には全てを与えよ
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	献身の町ミノックはロスト・ホープ・ベイの東の岸にあり
名誉	トリンシック	騎士	リグモア	この町のすみずみで名誉に関する知識を得ることができます
	トリンシック	騎士	レキシントン	幾多の探究を極めれば名誉がともなう
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	名誉を重んじる騎士たちはケーブ・オブ・ヒーローズの北にあるトリンシックで見いだせよう
崇高な心	エンバス・アビー	レンジャー	ラストロ	眞実と、愛と、勇気を基にしています
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	スピリット・ウッドに程近き島の上なるスカラ・ブレイ。 崇高な精神は彼の地にて示されん
謙譲	ベスバー	男	ブレイン	3つの原理が8つの方法で組合わさる時、誇りは徳でなくなる
	マジンシア	ガイコツ	スリム	謙虚であろうとするなら、下手な誇りは持たんことだ
	マジンシア	幽靈	ラスキン	偉大な魂かどうかの判断の最初の要素さ
	ブリタニア	国王	ロード・ブリティッシュ	謙遜こそ徳の根源！失われしおごりの町マジンシア 彼の地の廃墟にて謙遜の徳は証立てられん！

▲徳について知っている人々

ブリタニア住人カタログ

●ブリタニア住人一覧

ブリタニアには城が4つ、町が8つ、村が4つあり、それぞれに約16人程度の人がいる。したがって、全部で約250人はどの人数である。このすべての人を紹介するわけにはいかないので、簡単な一覧表を掲載しておく。なお、会話の際ときどき、ドコドコの店で聞けという話になることがあるため、店の屋号や店主の名前についての別表も掲載した。

名前	所在	形容	知識	知識
X	ジェローム	不気味な男	石	祭壇の間
あわれな乞食	ユー	あわれな乞食	罪	
おとなしいシャイロック	ライキューム	あわれな乞食		
ぶつだ	スカラ・ブレイ	偉大な哲学者	教え	
衛兵	ライキューム	眠たそうな衛兵		
衛兵	ブリティン	衛兵	慈悲の心	
衛兵	ブリティン	衛兵	慈悲の心	
衛兵	ユー	大きな衛兵	正義	
衛兵	ユー	背の高い衛兵		
衛兵	ユー	大きな衛兵	独房	
衛兵	ミノック	がっしりした衛兵		
衛兵	トリンシック	大きな衛兵	デュブレ	
衛兵	トリンシック	強そうな衛兵		
衛兵	ベスパー	ハルク		
衛兵	ブリタニア	武骨な衛兵	ロード・ブリティッシュ	城
衛兵	ブリタニア	衛兵	宝	
衛兵	ブリタニア	武骨な衛兵	守る	
賢いザール	ポーズ	年老いた男	写本	
乞食のボブ	ミノック	青ざめた小男		
子供	ブリティン	小さな子供	慈悲の心	マントラ
死神	ブリタニア	死神	かいこつ	
真実の探求者	ライキューム	思索にふけっている人	瞑想	
水	ブリタニア	水	変化	変化
崇高な心のアンク	スカラ・ブレイ	銀のアンク	ルーン	神殿
戦士	ライキューム	傷ついた戦士	祭壇の間	
船乗り	バックニアズ・デン	首の太い船乗り	人生	
男爵の衛兵	サーバンツ・ホールド	厳しそうな衛兵		
尼僧	ユー	ほっつきあるいろいろなドリード僧	神殿	ルーン
尼僧	ユー	ほっつきあるいろいろなドリード僧	石	
宝の番人	サーバンツ・ホールド	たくましい衛兵		
名もなき囚人	ブリタニア	疲れ果てた男	罪	
命	エンバス・アビー	アンク	愛のろうそく	
門番	エンバス・アビー	衛兵	樺の木立	愛
門番	サーバンツ・ホールド	とても大きな衛兵	へびの城	勇気
幽靈	マジンシア	幽靈	平和	
アイザック	スカラ・ブレイ	幽靈のような姿	石	
アイナー	ムーングロウ	年老いたジブシー	探索	
エソップ	ジェローム	小さな男	勇敢さ	マントラ
アズレ	ミノック	テーブルにいるかじ屋	ルーン	
アセムリー	ポーズ	小さな道化師		

▲ブリタニア住人一覧①

ブリタニア住人カタログ

名前	所在	形容	知識	知識
アルケリオン	ミノック	ぼろを着た老人	石	
アレックス	ミノック	青年	献身	
アレン	コープ	子供	アビス	
アンク	コープ	輝くアンク	写本	間
アントス司教	ライキューム	妙に見覚えのある年老いた僧侶	真実の書	
アントス牧師	エンバス・アビ	賢そうなドライブ僧	愛のろうそく	
アンブル	スカラ・ブレイ	あかだらけの乞食	マントラ	
イアナ	ユー	もの静かな尼僧	正義	
イオロ	ブリティン	魅力的な吟遊詩人		
イグナップ	バッカニアズ・デン	背の高い魔術師	警告	
ウイリアム	ムーングロウ	サンドイッチを食べている子供	ルーン	
ウィルムーア	ポーズ	とても大きな衛兵	海賊	
ワインスロップ	トリンシック	だらしない商人	ルーン	
ウェットピン	ポーズ	羊飼い	ルーン	
エストロ	ライキューム	背の低い僧侶	正義の書	
エマーソン	スカラ・ブレイ	負傷している男	徳	
カーライル	スカラ・ブレイ	賢い魔術師	マジックミサイル	
カテリーナ	マジンシア	羊飼い	誇り	
カトリオーナ	ライキューム	強そうな衛兵		
カルムニ	ユー	まじめそうなドライブ僧	呪文	マンドレイク
ガラム	サーバン・ホールド	がっしりした戦士	勇気の鐘	
キャラブリン	ムーングロウ	背の高い魔術師	神殿	
ギンブル	ミノック	死にそうな男		
クイックス	トリンシック	うろついている魔女	かいこつ	石
クリステイン	ムーングロウ	陽気な子供	ルーン	
クリン	トリンシック	探索をしている騎士	ルーン	マントラ
クロムウェル	ムーングロウ	堂々とした騎士	マントラ	
グウェノ	ブリティン	チャーミングな道化師	慈悲の心	
グラブノール	ジェローム	陰気な戦士	石	
グラントゥッド	スカラ・ブレイ	腹をすかせた乞食	ルーン	マントラ
グリーン・ベアード	バッカニアズ・デン	緑色のひげの海賊	神秘の錠	
グレッグ・ロブ	ポーズ	酒場の主人	マンドレイク	
コクリン	ベスバー	はげ頭の騎士	徳	
コシマ	ムーングロウ	初老の婦人	眠りの術	
サー・サイモン	ポーズ	賢そうな領主	神秘の防具	
サー・ホビー	ポーズ	背の高い筋肉質の騎士	戦う	
サー・ホルスガー	ジェローム	戦士	勇敢さ	マントラ
サー・クル	コープ	賢そうな魔術師	公理	公理
サービル	ベスバー	羊飼い	かいこつ	
サイレント	ユー	何か唱えているドライブ僧	マントラ	
サジャック	ライキューム	気まぐれな道化師	手がかり	
サミュエル	サーバン・ホールド	ハンサムな衛兵		
サム	ブリティン	酒場の主人	石	
サム	トリンシック	醜い水兵	六分儀	
サル	ポーズ	とても大きな女性	ビール	
サンタヤナ	スカラ・ブレイ	背の高いレンジャー	哲の光	
ザール牧師	コープ	年老いたドライブ僧	言葉	
シェークスピア	ムーングロウ	賢い魔術師	誠実	
シャーマン	コープ	背の高い魔術師	公理	
シャズブット	ベスバー	おかしな道化	へびのネット	
シャベロ	ブリティン	僧侶	慈悲の心	神殿
シャミノ	スカラ・ブレイ	まじめそうなレンジャー		
シャリマール	ブリティン	疲れている羊飼い	慈悲の心	

▲ブリタニア住人一覧②

ブリタニア住人カタログ

名前	所在	形容	知識	知識
ショート・ラウンド	ユー	小さな子供		
ショーン	ブリタニア	強くて美しい女羊飼い	誇り	
シーシャ	ブリタニア	傷ついた戦士	神祕の武具	
シーラ	サーバンツ・ホールド	修行の師	祭壇の間	
シーラ	ブリタニア	まじめな騎士	神殿	マントラ
シアーナ	バッカニアーズ・デン	ほっそりした魔女	眠りの術	
シスター・アントス	サーバンツ・ホールド	尼僧	勇気の鐘	
シノーラ	ジェローム	美しい魔女	六分儀	
シルバー・ジョン	バッカニアーズ・デン	背の高い船乗り	海賊	
シングングング	ミノック	可愛い詩人	マントラ	
シンブル	ベスパー	ほっそりした羊飼い	神殿	
ジェスター・ツイン	ブリタニア	踊っている道化師	音楽	
ジェム	ベスパー	美しい女性	マントラ	
ジェレーヴ・ジェームズ・シャイロック	バッカニアーズ・デン	こそどろ	迷宮	
ジュード	ミノック	ぼうを着た男	かいこつ	
ジュリア	ミノック	機敏そうなかじ屋		
ジュリエット	ブリタニア	美しい乙女	原理	
ジョー	ブリティン	よっぽらっている騎士	石	
ジョセフ	ベスパー	賢い羊飼い	神殿	
ジョフリー	ジェローム	6フィート5インチの偉大な戦士	戦士	
ジルコン	ミノック	腕のいいかじ屋	神祕の武具	
ジングルズ	ボーズ	若い魔術師	転送門の術	
スウィンドリック	トリンシック	背の高い魔術師	マンドレイク	
スキトル	トリンシック	かいこつ	石	
スザンナ	エンバス・アビー	可愛らしい女性	銀の角笛	
スター・ライト	バッカニアーズ・デン	黒装束の魔術師	マジックミサイル	
スニフレト	バッカニアーズ・デン	小さくなっている男	気球	
スプライト	ブリティン	貧しい乞食		
スプロット	マジンシア	すり泣いているガイコツ	ルーン	石
スペン	ボーズ	背の高いいたくましい男		
スペルビンド	コーブ	細身の魔術師	原理	写本
スマス	ボーズ	しゃべる馬		
スリサム	バッカニアーズ・デン	すばしこい泥棒		
スリム	マジンシア	やせ細ったガイコツ	謙讓	
スローン	コーブ	年老いた練金術師	石	
セバスチャン	ブリティン	負傷した男	かいこつ	
セレスティアル	ジェローム	酒場の主人	六分儀	
センティス	ミノック	でぶのかじ屋	献身	聖者
セントリ	サーバンツ・ホールド	威厳のある男爵	言葉	勇気
ソーリン	ブリタニア	賢い魔法使い		
タイロン	ムーングロウ	いためつけられた魔術師	石	
タムセル	ボーズ	小さなドルイド僧	迷宮	食料
タルフォード	ユー	賢い裁判官	ルーン	
ダージン	トリンシック	活気のある戦士	神殿	
ダーハム	サーバンツ・ホールド	背の高い戦士		
ダイアン	エンバス・アビー	背の高い女	櫻の木立	
ダイカ	ベスパー	すばしこうな男	馬	
ダモン	ミノック	おとなしい羊飼い	マントラ	
ダラノア	ムーングロウ	せむし男		
ダンサー	バッカニアーズ・デン	陽気な年寄り	飛び道具	
チャッカルズ	ブリタニア	飛びまわっている道化師	手がかり	
チャーム	コーブ	美しい妖術師	公理	
チップ	エンバス・アビー	小さいけれど威厳のある子供	愛	

▲ブリタニア住人一覧—③

ブリタニア住人カタログ

名前	所在	形容	知識	知識
ツインゲート	ペスバー	背の高い魔術師	ペスバー	
ティムス	ライキューム	威厳のある魔術師	真実	
ティムロッド	ジェローム	やせた戦士	勇敢さ	
テリン	トリンシック	牛飼いの子供	ルーン	
テレク・ザ・バード	エンバス・アビー	リュートをひく若い吟遊詩人	愛のろうそく	
ディッケンズ	スカラ・ブレイ	賢い詩人	精神	
ディルジェン	ペスバー	賢そうな男	徳	
ディルドル	エンバス・アビー	思索にふけっている尼僧	愛	正義
デュブレ	トリンシック	ハンサムな戦士		
デッカー	ムーングロウ	はねまわっている魔術師	誠実	
デミトリー	マジンシア	やせたガイコツ	銀の角笛	神殿
トーマス	エンバス・アビー	親切なかじ屋	愛	献身
トラベリング・ダン	ペスバー	帽子とベストをまとった小男	ギルドの店	
トレイシー	ムーングロウ	飢えた物書き		
ドラコニアル	コーブ	年老いたドライブ僧	関係	
ドワップ	ユー	賢そうなドライブ僧	正義	
ナイジェル	ライキューム	高貴な魔術師	蘇生の術	
ネート	マジンシア	いやらしいへび	ルーン	石
ノクサム	サーバンツ・ホールド	水の精	蛇輪	
ノストロ	ジェローム	しなびた幽靈	ルーン	通路
ハムロック	エンバス・アビー	口ごもっている乞食		
バージル	トリンシック	不思議な魔法使い	ナイトシェード	
バーチューバーン	マジンシア	身の毛もよだつ恐ろしい悪魔	誇り	
バーレン	スカラ・ブレイ	小さな子供	マントラ	
バーレン	ボーズ	すきんをかぶったレンジャー	ルーン	
バルスザール	ペスバー	たくましい農夫	農民	
バンター	マジンシア	くずれそうなガイコツ	銀の角笛	神殿
バラマー	ライキューム	老いた賢人魔術師	望遠鏡	
ビックス	ボーズ	小さな少女		
ビンロッド	ユー	やせた男	マントラ	正義
フォールトレス	マジンシア	背の高い幽靈	マントラ	
フカッ	ライキューム	奇妙な鎧を身につけた背の高い魔術師	助言	
フライディ	ペスバー	美しく印象的な衛兵	警告	
フラットブッシュ	ペスバー	すらりとした若者	速さ倍増の術	
フランセシア	ボーズ	丈夫そうな娘	スマス	
フリーダ	ユー	疲れはてた女	イアナ	
フリオ	ブリティン	まじめくさった吟遊詩人	慈悲の心	
フロンティス	コーブ	小さなドライブ僧	平和	
ブーザー	マジンシア	太ったガイコツ	誇り	
ブリガント	バカニーアズ・デン	大きな足のトロル		
ブリスフル	コーブ	不思議なたつのとしご	写本	アビイス
ブルボス	マジンシア	太ったガイコツ		
ブレイン	ペスバー	小さな男	謙讓	誇り
ブローニング	ムーングロウ	背の高い魔術師	誠実	真実
ブレスト	スカラ・ブレイ	とても小さな魔術師	ナイトシェード	
ヘイウッド	マジンシア	背の高い幽靈	マントラ	誇り
ベス・フラッシャー	ライキューム	チャーミングな女性	真実	
ベングロッド	ジェローム	傷ついた戦士	迷宮	
ベンジャミン	エンバス・アビー	まじめな吟遊詩人	愛	同情
ベッバー	ブリティン	厳しそうな婦人	ルーン	
ホワイト	スカラ・ブレイ	堂々とした戦士	探索	
ボーバル	ユー	するがしこくてひどい奴		
ボリス	バカニーアズ・デン	醜いオーク	魔法の鏡、珠	

▲ブリタニア住人一覧④

ブリタニア住人カタログ

名前	所在	形容	知識	知識
ポール	コーブ	なぜかどこかで見たことがあるような詩人	愛	
マックス	ジェローム	宿屋の主人	部屋	
マーサー	パッカニアーズ・デン	太った商人		
マーリン	コーブ	神秘的な魔術師	石	
マイク・ワード	ミノック	ずんぐりとしたレンジャー	ルーン	
マイター	スカラ・ブレイ	輝けるレンジャー	石	
マリア	ムーングロウ	若い魔女	探索	
マルコ	エンバス・アビー	大胆な騎士	銀の角笛	
ミッセル	サーバンツ・ホールド	美しい騎士	へびの城	セントリ
ミッシー	ミノック	陽気なかじ屋	ルーン	石
ミケランジェロ	スカラ・ブレイ	黙練したレンジャー	道	
メリダ	ミノック	ほつつき歩いているかじ屋	神殿	マントラ
メントール	ブリティン	賢い羊飼い	マジンシア	誇り
メントリアン	コーブ	背の高い魔術師	転送門の術	
ヨシュア	ブリタニア	賢そうな魔術師	謎	
ラグナー	パッカニアーズ・デン	まじめそうなレンジャー	かいこつ	
ラスキン	マジンシア	陰気な幽靈	ルーン	謙譲
ラストロ	エンバス・アビー	まじめそうなレンジャー	崇高な心	
ラビンドラス・タゴール	コーブ	賢そうな男	愛	
ラルソン	サーバンツ・ホールド	負傷した水兵	舵輪	
ランクプレス	パッカニアーズ・デン	背が高くがっしりして印象的な衛兵		
ランダル	ベスパー	まじめそうなレンジャー	神殿	
ランドリ	ブリタニア	いかめしい羊飼い	警告	
リグモア	トリニシック	強そうな騎士	名譽	
リトル・ジョン	ボーズ	歌う吟遊詩人	ブリタニア	
リンダ	コーブ	歌手	子供	
リンダ・スー	ミノック	小さくてほんやりした少女		
ル・シェ	ブリタニア	白い帽子をかぶった男	食料	
ルーフス	パッカニアーズ・デン	汚らしい衛兵		
レキシントン	トリニシック	立派な騎士	名譽	
レディー・テサ	ボーズ	賢そうな女性	神秘の武具	
レディー・ドナ	ジェローム	5フィートの妊娠している女性	妊娠	
レディー・マーシー	エンバス・アビー	チャーミングな女性	愛	
レベリアス	ムーングロウ	神秘的な魔術師	誠実	
レンジャー	サーバンツ・ホールド	修行にはげむレンジャー	祭壇の間	
レンジャー	ユー	こぎれいなレンジャー		
ロード・テレンス	ライキューム	背の高い機敏そうな男	真実	
ロード・ブリティッシュ	ブリタニア	国王	8つの徳	聖者
ロード・ブリティッシュ	ブリタニア	国王	誠実さ	慈悲の心
ロード・ブリティッシュ	ブリタニア	国王	勇敢さ	正義
ロード・ブリティッシュ	ブリタニア	国王	献身	名譽
ロード・ブリティッシュ	ブリタニア	国王	崇高な心	愛
ロード・ブリティッシュ	ブリタニア	国王	勇気	真実
ロード・ブリティッシュ	ブリタニア	国王	アビイス	写本の間
ロード・ブリティッシュ	ブリタニア	国王	謙譲	マジンシア
ロード・ロバート	エンバス・アビー	威厳のある男爵	言葉	
ロード・ロバート	ジェローム	神秘的な戦士	戦士	
ロアーク	サーバンツ・ホールド	鎧えぬかれた騎士	写本	
ロデリック	サーバンツ・ホールド	服もなく臭い乞食		
ロバート・フラッシャー	ライキューム	立派な男爵	言葉	
ロマスコ	スカラ・ブレイ	本を持った背が低くずんぐりとした男		
ロリ	サーバンツ・ホールド	快活な衛兵		
ワイヤードラム	マジンシア	うるさい骨		

▲ブリタニア住人一覧 ⑤

ブリタニア住人カタログ

店名	分類	所在地	店主名
アーロン	酒場	ペスバー	アーロン
アドベンチャーフード	食料品店	ブリティン	ウインドリック
イン・オブ・スピリッツ	宿屋	スカラ・ブレイ	タイロン
ウイラードウェポン	武器店	ジェローム	ウイラー
ワインザーアーマー	防具店	ブリティン	ジーンズ
ワインザーウエポン	武器店	ブリティン	ワインストン
ウェイフェア・イン	宿屋	ミノック	エストロ
オーナブル・イン	宿屋	トリンシック	ザジャック
オネスト・イン	宿屋	ムーングロウ	スキット
カレッジ・ヒーラー	治療院	サーバンツ・ホールド	ハーモニー
海賊のギルド	道具店	バッカニアーズ・デン	一つ目ウィリー
ギルドの店	道具店	ペスバー	ロング・ジョン・メアリー
決闘の武器屋	武器店	トリンシック	コマー
さいはての宿	宿屋	ジェローム	スマーラーク
サ・ジデリ	食料品店	ムーングロウ	シャマン
サム	酒場	ブリティン	サム
ザ・キャップ	酒場	バッカニアーズ・デン	キャブテン・ブラック
ジャスト・ヒーリング	治療院	ジェローム	ジャステイン
スリーブ・ショップ	宿屋	ペスバー	タイマス
セレスティアル	酒場	ジェローム	セレスティアル
テラン	酒場	トリンシック	テラン
鉄の武器屋	武器店	ミノック	ピーター
デュエリング・アーマー	防具店	トリンシック	ピエール
トゥルース・ヒーラー	治療院	ライキューム	スターファイアー
ドライグッズ	食料品店	ユー	ドナー
ループス・アンド・スパイス	薬草店	スカラ・ブレイ	サシャ
バリアントアーマー	武器店	ジェローム	バリアント
ヒーラー・ショップ	治療院	スカラ・ブレイ	クワット
ヒール・アンド・ヘルス	治療院	ブリティン	トリプレット
フードフォーソウト	食料品店	スカラ・ブレイ	ミントール
フォーレ	酒場	ポーズ	グレッグ・ロブ
ブリタニアマナー	宿屋	ブリティン	ジェーソン
ペンドラゴン	治療院	コープ	ペンドラゴン
ベーシックアーマー	防具店	バッカニアーズ・デン	ビッグ・ジョン
ホークの武器屋	武器店	バッカニアーズ・デン	ホーク
マーケット	食料品店	ポーズ	マックス
マジカル・ハーブス	薬草店	ムーングロウ	マーゴット
マジック・メンタル	薬草店	バッカニアーズ・デン	シャノン
ミステイック・ヒール	治療院	ユー	スピラン
村の武器屋	武器店	ペスバー	ウェンディー
ラ・マジックス	薬草店	ポーズ	シーラ
ライトアーマー	防具店	ポーズ	リンピー
ラブ・ヒーラー	治療院	エンバス・アビー	ウインド・ウォーカー
ローヤル・ヒーラー	治療院	ブリタニア	ペンドラゴン
ワウンド・ヒーラー	治療院	ムーングロウ	セレスト
——	牧場	ポーズ	不明

▲店名／店主名一覧

ブリタニア住人カタログ

●神殿の啓示一覧

これは人ではないが、神殿で瞑想を行なうといろいろな啓示を受けることができる。この啓示はブリタニアの人々との会話を通して得た情報と同じで、8つの徳について、アビイスの入り方について知ることができる。

徳	マントラ	回数	啓 示
誠実	AHM	1	町の中にも、城のうちにでも、人の金をとってはならぬ。それは汝のものにあらず。
		2	商人達をだましてはならぬ。それは悪しき行いなり。
		3	地獄のアビイスの入口にて、眞実の書を読むのだ。
慈悲の心	MU	1	邪悪でない生き物を殺してはならぬ。そして、公正なる者を攻撃してはならない。
		2	乞い求めるものには財布を与える。汝が行いは忘れられることなし。
		3	その次にアビイスの入り口にて、愛のろうそくに火をともせ。
勇敢さ	RA	1	邪悪なる生き物との戦いで勝つことは、汝の魂の勇敢さを高めることなり。
		2	深手を負う前に戦いから逃げるのは、いくじなきことの証なり。
		3	まず、勇気の鐘をアビイスの入り口にて鳴らせ。
正義	BEH	1	人様の金を盗むことは不義のことにて、容易にはぬぎい去れぬ罪なり。
		2	平和に暮らす者を攻撃することは厳しく罰せられるべき罪なり。
		3	邪悪でない生き物を殺してはならない。たとえそれが汝を襲いし時でもノ
献身	CAH	1	必要とする者あらば、汝の最後の金貨をも与えるがよい。それこそ献身の証なり。
		2	仲間を見捨てて逃げることは、身勝手で避けるべき行いなり。
		3	自らの血を流して、他の命を救うことは称賛されるべき徳なり。
名誉	SUMM	1	他人の金を取ることは不名誉な行いなり。
		2	邪悪でない生き物に戦いを仕掛けるのは、いかなる意味においても不名誉なり。
		3	名譽を得んが為には、汝の前に立ちはだかる探索を成し遂げよ。
崇高な心	OM	1	自らを知るために予言者のもとに通え。汝の内にあるものは、汝の知るところなり。
		2	瞑想は汝に啓示を与えるであろう。
		3	白き石を探し求めんと思うなら、地中を探すのではなく、サーバンツ・スバインの近くの空を探せ。
謙譲	LUM	1	自らの行いと違うことを主張してはならない。謙虚な行いこそが肝心。
		2	邪悪なる力を用いてはならない。その力は汝自身をも打ち負かすであろう。
		3	黒き石を探し求めんとするなら、最も暗き時、もっとも暗きゲートを探せ。

▲神殿の掲示

モンスター・カタログ



ブリタニアの世界にはいろいろなモンスターが棲息している。モンディンやミナクスが生み出した邪悪なモンスター（EVIL）だけではなく、ふだんはおとなしいモンスター（NON-EVIL）もいる。さらに、モンスターはそれぞれ固有のテリトリーや攻撃手段をもっている。これらのモンスターについて、その習性や外見などを知っておくことは、生き残るために必要なことである。



Balron

棲息地：空

属性：EVIL

ブリタニアの全土に出没する邪悪な悪魔の一種。人型だが、長い尻尾と翼を持っている。眠りの術を得意とするので、戦闘モードになったらいち早く無効の術をかけて呪文を封じてしまうのが最も良い方法である。かなりの攻撃力、防御力を備えているので、要注意。



Bat

棲息地：迷宮

属性：NON-EVIL

洞窟や地下迷宮などに住んでいる大型のこうもり。邪悪な生き物ではないが、進入者は容赦しない。積極的に攻撃すると慈悲の心の徳がなくなるので、逃げるのが一番。攻撃力、防御力ともに大したことはないが、数が多いのでジンクスの魔術や震動の術が便利。



Bridge Troll

棲息地：地上

属性：EVIL

橋の下に隠れ住んでいて、旅人を襲う卑劣な奴らだ。馬に乗っている場合には、早足で移動し、橋の上で止まらなければまず襲われることはない。なお、Bridge Trollは金を持っていないので、倒しても経験値が上がる以外のメリットはない。



Cyclops

棲息地：地上 属性：EVIL

ブリタニア全土に広く分布し、身長は5m近い。目が一つしかないのが特徴。防具は腰布のみだが、武器は斧を身につけている。ただし、通常の攻撃では岩を投げつけてくることが多い。戦闘しづらい山岳地帯によく出没するので、飛び道具か魔法がぜひとも必要。



Daemon

棲息地：空 属性：EVIL

ブリタニアの全土に出現する悪魔である。人型で、体の真ん中に不思議な光を放つ宝玉を持つ。戦闘モードではマジックミサイルで遠くからねらいうちしてくる。ちなみに、謙譲の神殿を守っているDaemonは銀の角笛で眠らせることができる。



Dragon

棲息地：空 属性：EVIL

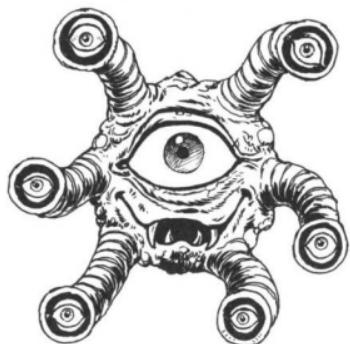
ブリタニア全土に出没する巨大な竜。火炎を吐いて攻撃をしかけてくる。この火炎の効果はものすごく、魔法で増強していない船などは数回で撃沈されることがある。接近戦でも攻撃力、防御力ともに最高レベルだから、要注意だ。震動の術や眠りの術が有効である。



Ettin

棲息地：地上 属性：*EVIL*

山岳地帯によく出現する、双頭の巨人。防具は簡単な布製のものを身につけている。武器は力だけで、近くの岩を持ち上げて投げつけてくる。飛び道具か魔法がぜひとも必要。レベルが低いうちは、眠りの魔法や速さ倍増の魔法、防御の魔法を有効に利用しよう。



Gazer

棲息地：地上 属性：*EVIL*

辺境の地の深い森や迷宮によく出没する。体の真ん中に大きな目玉が1つあり、手足にも1つずつ目玉があるという不気味な化物である。眠りの術を操り、獲物を眠らせてから食べてしまう。攻撃力、防御力も高く、手ごわい。戦闘には覚醒の術や無効の術が必要だ。



Ghost

棲息地：地上 属性：*EVIL*

迷宮で遭遇することが多い。いわゆる人型の幽霊で、壁などの障害物を通り抜けることもできる。なお、マジンシアにいる Ghost はおとなしく、進んで人を襲うことはない。Ghost も Skeleton 同様、解呪の術が有効である。

Gremlin

棲息地：迷宮 属性：EVIL

迷宮内に住み着いている小型の悪魔で、常に腹を減らしている。攻撃力、防御力共に大きことはないが、接近すると食料を盗まれるのでなるべく飛び道具や魔法を利用して退治すること。また、群れていることが多いので、ジンクスの魔術や震動の術が便利である。



Headless

棲息地：地上 属性：EVIL

山岳地帯によく現れる頭のない巨人。巨人族中もっとも弱いモンスターである。武器や防具を利用する程の知能はない。したがって、攻撃は素手のみだが、力が強いので骸骨よりは手ごわい。ただし、裸で戦うため、ほとんど一撃で倒せるほど防御力は脆弱である。



Hydra

棲息地：地上 属性：EVIL

辺境の地に棲息する三つ頭の大蛇。口から火の玉を吐く。攻撃力は Lava Lizard より数段上である。また、馬、船、気球、宝などに火の玉が当たると燃えつきてしまうので、大切な物は建物の影などに隠しておくこと。なお、地面の火は消去の術で消せる。



Insects

棲息地：迷宮 属性：*NON-EVIL*

まれに、沼地を歩いていて襲われることもあるが、普通は迷宮の廊下あたりに現れる。積極的に攻撃すると慈悲の心の徳がなくなるから、逃げるのが一番。攻撃力、防御力ともにたいしたことはないが、数が多いのでジンクスの魔術や震動の術が便利である。



Lava Lizard

棲息地：地上 属性：*EVIL*

辺境の地にある火山地帯に住んでいる大とかけで、口から火を吹く。戦闘モードに入る前から攻撃をしかけてくるので、すばやく近寄って攻撃しないと相当の打撃を被る。また、馬、船、気球などの大切な物は燃えてしまわないよう建物の影などに隠しておくこと。



Liche

棲息地：地上 属性：*EVIL*

辺境や迷宮内に多く出没する魔法使いの亡霊。魔法を操り、目から強力なマジックミサイルを投げつけてくる。斜めにも攻撃してくるので地形を考えて戦うこと。対抗手段としてはMage同様に、飛び道具や速さ倍増の術、眠りの術を利用する。



Mage

棲息地：地上

属性：EVIL

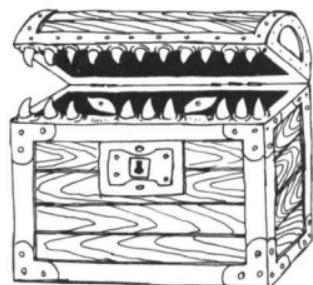
モンスターではなく、邪悪な魂を持った人である。防具はロープのみだが、魔法の杖を持っていて、離れたところからマジックミサイルで攻撃してくる。序盤戦では結構手ごわい相手である。対抗手段として飛び道具や速さ倍増の術、眠りの術を有効に利用したい。

Mimic

棲息地：迷宮

属性：EVIL

迷宮内に棲息する形態を変化させるモンスター。宝箱に化けているが、蓋を開けたり閉じたりしてあたりの様子を伺っていることが多い。敵を見つけると毒ガスを吹きかけてくるので、油断がならない。見つけたら接近戦に持ち込むか、飛び道具で攻撃するのが良い。



Mirror

棲息地：迷宮

属性：EVIL

アビイスの8階で写本の間へ入ろうとする者を待ち受けている。姿形がこちらのパーティと同じというだけでなく、こちらとまったく同じ能力を持っている。それゆえ、先手必勝である。震動の術や眠りの術を惜しげなく使おう。

モンスター・カタログ



Nixie

棲息地：海

属性：EVIL

海の妖精のなれの果て。近付くと三つ叉の槍を投げて攻撃してくる。上半身は人型だが、下半身はどのような形態なのかはわからない。攻撃力、防御力ともに海の中にいるモンスター中では最少。船で海を渡っている場合には、砲撃によって退治してしまうのも良いだろう。



Orc

棲息地：地上

属性：EVIL

Skeletonと並んで最もポピュラーなモンスターである。姿は人型だが、身長は2m近くある上、頭には2本の角がはえている。ただ、力は強いが頭は弱い。まれに、Trollが1、2匹混じって、Orc部隊を指揮していることがある。

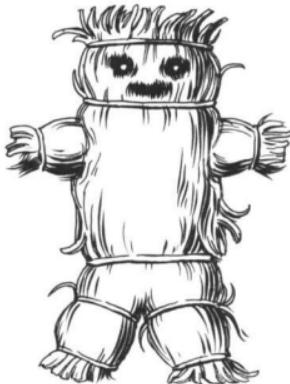


Phantom

棲息地：地上

属性：EVIL

迷宮で遭遇することが多い。姿は見えないが、持っている盾と剣で位置がわかる。攻撃力、防御力は結構あり強い部類に属する。ただし、あまり大部隊で行動しないので、序盤戦を除けば、それほど手こずる相手ではない。解呪の術で追い払うこともできる。



Pirate

棲息地：迷宮 属性：*EVIL*

迷宮ダスターの4階の一室にだけ棲息するモンスターである。Pirates とは1字違うが、まったく姿形が異なっている。青い藁束のような形態で、近付くものを取り囮んで攻撃する。数が多く凶暴な上、体力もあるので大きな損害を受けやすい。



Pirates

棲息地：海 属性：*EVIL*

派手な赤い帆船に乗って、ブリタニアを荒し回っている海賊である。全滅させれば船を手にいれることができる。海上で戦う場合には砲撃を行なうのは避けたほうがよい。逆に撃沈されるのが落ちである。すばやく船を横付けし白兵戦に持ち込むのがよい。



Python

棲息地：地上 属性：*NON-EVIL*

ブリタニア全土に分布する毒蛇。毒を持っているが、邪悪なものではない。ただし、防衛本能が強く、うっかり近付くと攻撃される。戦闘モードに入ってしまうと、離れたところから毒液を飛ばしてくる。なるべくなら、逃げることをおすすめする。



Rat

棲息地：迷宮

属性：*NON-EVIL*

迷宮の通路に棲息する大型のねずみ。まれに食べ物を求めて、地上のキャンプに現われることもある。邪悪な生物ではないが、近付くとかみつかれる。攻撃力、防御力ともに大したことはないが、やはり、逃げるのが一番である。



Reaper

棲息地：迷宮

属性：*EVIL*

迷宮内に棲息するモンスターの中で最も邪悪で強い敵である。魔法にたけていて、眠りの術をかけてから、エネルギー・フィールドを使うという恐ろしいモンスターだ。眠りの術をかけられる前に無効の術をかけてしまい、接近戦に持ち込むのが最良。

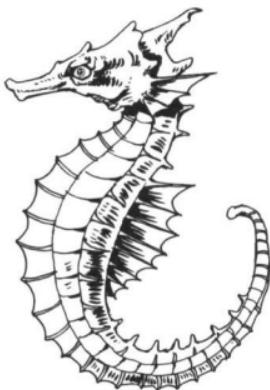


Rogue

棲息地：地上

属性：*EVIL*

モンスターではないが、悪らつな奴らではある。Pirates と類似した真っ赤な防具を身につけ、短剣を携えている。攻撃力も防御力もまずまずで、序盤では面倒な敵だ。手癖が悪く、接近戦では金をすられることがあるが、倒しても取られた金は戻るとは限らない。



Seahorse

棲息地：海

属性：NON-EVIL

大型の竜のおとしごで、知能が高く、戦闘モードでは魔法を操る。こちらから襲わない限り、襲ってくることはないから、戦わないのでベストだが、船が思うように操れず戦闘してしまう可能性がある場合には、先に船の砲撃でやっつけてしまうという手もある。



Serpent

棲息地：海

属性：EVIL

海にいるモンスターの中でも最もたちが悪く、戦闘モードになる前から火の玉を吐いて攻撃してくる。海岸線で戦闘する場合はそれほど驚異にはならないが、船で海上を移動中に襲われると沈没の危険もある。砲撃せずに素早く白兵戦に持ち込むのが良いだろう。



Skeleton

棲息地：地上

属性：EVIL

地上にいるモンスターとしては最も弱いものに属する。序盤戦のレベルアップには最適と言えよう。ただし、大部隊を組むこともあり、Mage が指揮していることがあるので、油断は禁物だ。また、呪いによって作られたモンスターなので、解呪の術が有効である。



Slime

棲息地：迷宮

属性：*EVIL*

迷宮の壁に付着しているゼリー状の生物。目に見えないほど小さいものから、人がすっぽり包まれてしまうほど大きいものまでいる。攻撃力、防御力ともにたいしたことはないが、数が多いのでジンクスの魔術が有効である。ただし倒しても金は手に入らない。



Spider

棲息地：迷宮

属性：*NON-EVIL*

迷宮内に住み着いている大型の蜘蛛。口から毒液を吐きかけてくるが、邪悪な生物ではない。逃げるのがベストだが、どうしても戦闘が避けられない場合には、毒にやられないように魔法を利用したほうがよい。なお、攻撃力、防御力ともにたいしたことはない。



Squid

棲息地：海

属性：*EVIL*

ブリタニアの海に広く棲息する大型のいか。戦闘モードでは魔法を操り、離れた場所から電気エネルギーを投げつけてくる。船で海を渡っている場合には砲撃によって退治してしまうのも良いだろう。また、震動の術で一網打尽にするのも良策である。



Troll

棲息地：地上 属性：EVIL

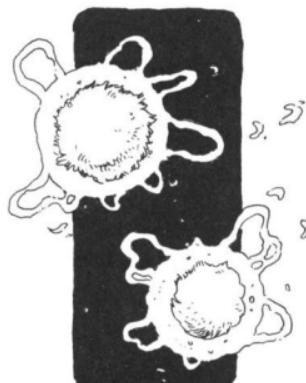
人型のモンスターだが、身の丈は4m近い。力が強く、重い防具を身につけて、大型の斧を使う。遠くの敵には斧を投げつけるので、早く接近戦に持ち込むか、飛び道具で対抗することだ。斜め方向にも斧を飛ばしてくるので、戦闘位置の確保には気をつけること。



Whirlpool

棲息地：海 属性：EVIL

ときたま、他のモンスターに混じって現れる渦巻型のモンスター。見つけにくく、船上で戦闘している時にどこからともなくマジックミサイルが飛んできて、はじめて気がつくことが多い。海に棲息するモンスター中で最強であるから、注意は怠らないように。



Wisp

棲息地：地上 属性：EVIL

青白い光を発する火の玉で、近寄ると、その火で焼かれる。ふわふわと動くため、狙いが定めにくい。攻撃力、防御力ともにたいしたことはないので、序盤戦で経験値を稼ぐのにはよいが、倒しても金を持っていないので、有難みは薄い。



Zorn

棲息地：地上 属性：*EVIL*

辺境や迷宮に多く出没する悪魔の一種。大きな頭に小さな手足が付いている。頭の天辺は大型の口になっている。接近戦ではこの口でかみついてくる。さらに、無効の術を操る上、壁を通り抜けることもできる。手ごわいモンスターの一つである。

●モンスター一覧

モンスターは、地上にいるもの、迷宮に潜伏しているもの、海を泳ぐもの、空を飛ぶものの4タイプに分けた。地下の迷宮には事実上、すべてのモンスターが存在するが、迷宮に潜伏しているモンスターは地上や海にててくることはない。また、空を飛ぶものは、海・地上の別なく動き回れるモンスターである。レベル1=接近戦のみ、レベル2=飛び道具を使う、レベル3=魔法、毒を使う、レベル4=眠りの術を使う、レベル5=戦闘モードになる前から攻撃してくる。

地上に棲息する モンスター	経験値	レベル	属性	攻撃手段	特徴
スケルトン Skeleton	+4	1	EVIL	殴る	解呪の術が有効 メイジと一緒にいることがある
ヘッドレス Headless	+5	1	EVIL	殴る	エティンと一緒にいることがある
ウイスプ Wisp	+5	1	EVIL	焼く	解呪の術が有効 お金を持っていない
ローグ Rogue	+6	1	EVIL	短剣で刺す	接近すると金をすられる
オーク Orc	+6	1	EVIL	殴る	トロールとグループを組むことがある
ゴースト Ghost	+6	1	EVIL	エネルギーを奪う	解呪の術が有効 壁抜けができる
ファントム Phantom	+9	1	EVIL	ソードで切る	解呪の術が有効
トロル Troll	+7	2	EVIL	斧を投げる	エティンやサイクロップスとグループを組むこともある
ブリッジトロル Bridge Troll	+7	2	EVIL	斧を投げる	橋を渡ろうとすると突然現われることがある
エティン Ettin	+8	2	EVIL	石を投げる	飛び道具が有効
サイクロップス Cyclops	+9	2	EVIL	石を投げる	飛び道具が有効
バイソン Python	+4	3	NON-EVIL	毒を吹きかける	なるべく攻撃しないように
メイジ Mage	+12	3	EVIL	魔法の杖によるマジックミサイル	ゴーストと一緒にいることがある
リッチ Liche	+13	3	EVIL	魔法によるマジックミサイル	メイジより体力がある
ゾーン Zorn	+16	3	EVIL	魔法による攻撃 咬む	壁抜けができる
ゲイザー Gazer	+16	4	EVIL	魔法による攻撃 スリーブ	無効の魔法が有効
ラーバリザード Lava Lizard	+7	5	EVIL	火を吹く	戦闘モード以外でも遠くから攻撃してくる
ヒドラ Hydra	+14	5	EVIL	火の玉を吐く	戦闘モード以外でも遠くから攻撃してくる

モンスター・カタログ

迷宮に棲息する モンスター	経験値	レベル	属性	攻撃手段	特徴
インセクト Insects	+ 4	1	NON-EVIL	刺す	なるべく攻撃しないように
バット Bat	+ 4	1	NON-EVIL	咬む	なるべく攻撃しないように
スライム Slime	+ 4	1	EVIL	絡みつく	ジンクスの魔法が有効
ラット Rat	+ 4	1	NON-EVIL	咬む	なるべく攻撃しないように
グレムリン Gremlin	+ 4	3	EVIL	咬む	食料を奪う ジンクスの魔法が有効
スパイダー Spider	+ 5	3	NON-EVIL	毒を吐きかける	なるべく攻撃しないように
バイレート Pirate	+16	3	EVIL	殴る	特定の場所のみ棲息する 囲まれないように戦うこと
ミミック Mimic	+13	4	EVIL	毒ガス	宝に化ける
リーバー Reaper	+16	5	EVIL	魔法による攻撃	無効の魔法が有効
ミラー Mirror	?	5	EVIL	あらゆる攻撃	特定の場所のみ棲息する 先手必勝

▲モンスター一覧②

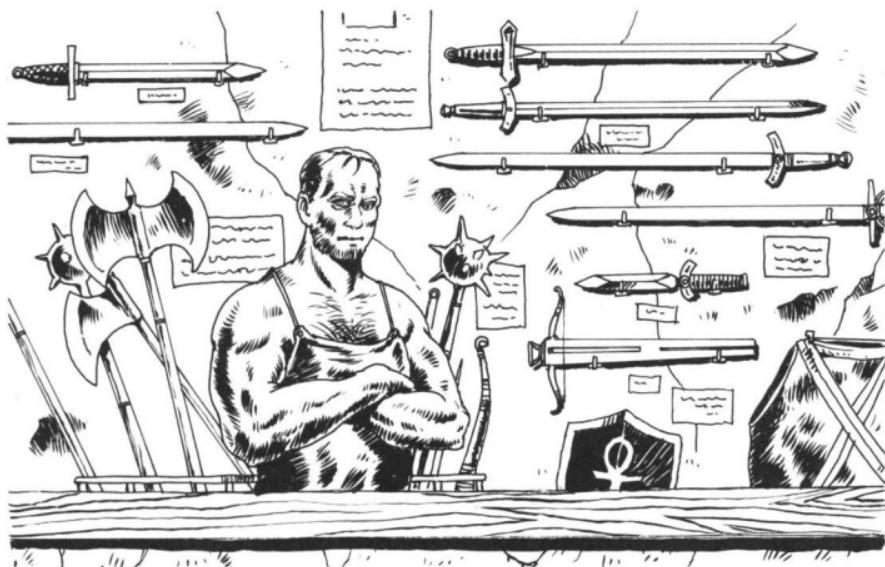
海に棲息する モンスター	経験値	レベル	属性	攻撃手段	特徴
ニクセ Nixie	+ 5	2	EVIL	槍による攻撃	船で戦う場合は砲撃も有効
ウェアープール Whirlpool	+16	3	EVIL	魔法による攻撃 マジックミサイル	スクイッドと一緒にいる
スクイッド Squid	+ 7	3	EVIL	電気の放電	船で戦う場合には砲撃も有効
シーホース Seahorse	+ 7	3	NON-EVIL	魔法による攻撃 マジックミサイル	なるべく攻撃しないように スクイッドと一緒にいることがある
バイレーツ Pirates	+ 6	5	EVIL	短剣による攻撃 船による砲撃	船を持っているので奪うのが第一 船対船で戦うのは不利
サーバント Serpent	+ 9	5	EVIL	火の玉を吐く	戦闘モード以外でも遠くから攻撃してくれる

▲モンスター一覧③

空に棲息する モンスター	経験値	レベル	属性	攻撃手段	特徴
デビル Daemon	+ 8	3	EVIL	魔法による攻撃 マジックミサイル	バルロンと一緒にいることがある
バルロン Balron	+16	4	EVIL	魔法による攻撃 槍による攻撃	無効の魔法が有効 デビルと一緒にいることがある
ドラゴン Dragon	+15	5	EVIL	火を吐く	戦闘モード以外でも遠くから攻撃してくれる

▲モンスター一覧④

アイテム・カタログ



ブリタニアには探索の旅に必要なアイテムや、眞のアバターになるために必要な特殊なアイテムなど様々な道具、物が存在する。この節では、それらを、戦闘の際に利用する武器・防具やふだん使う道具、欠かすわけにはいかない食べ物、そして特殊なアイテム、移動の際利用する乗り物に分けて、その入手方法や使用方法を解説する。

●武器

武器には、大きく分けて、離れた敵を攻撃できる飛び道具と、通常の白兵戦用の武器がある。どちらも町や村の武器店で購入することができる（ただし、売買されていない特殊な武器も存在する）。店によって品揃えは異なるが、価格はギルドの協定により同じ種類のものは同じ価格である。また、いらなくなつた武器は協定価格の半額で引き取ってもらうこともできる。ところで、職業によっては利用できない武器もあるので、購入の際には注意が必要である。



Hand

価格：0 G

種別：白兵戦用

言わずと知れた両腕である。たいした威力もないが、食料や治療費に困って手持ちの武器を売ってしまった場合には役に立ってくれる。なお、不要だからといって売ろうとしても買ってくれるのは言うまでもない。



Staff

価格：20 G

種別：白兵戦用

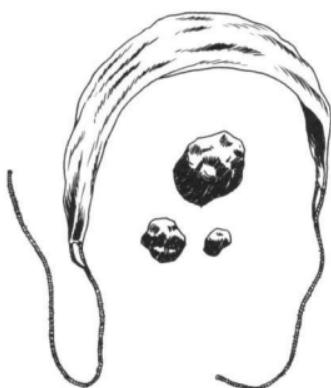
長い棒状の杖で、戦闘時には相手を殴るのに利用することができる。メイジとシェファードがはじめに持っている武器である。誰にでも使えるが、大した攻撃力はない。ブリティンの町で購入できる。



Dagger

価格：2 G 種別：白兵／飛道具

刃渡り約25cmの安価な両刃の短剣。誰にでも利用できる上、投げつければ離れた敵を攻撃することもできる。ドルイドがはじめに持っている武器である。ブリティンの町とベスパーの村で手に入る。



Sling

価格：25 G 種別：飛道具

だれでも使える、最も安い飛び道具である。細長い布に石をはさんで振り回し、布の片側を放すと遠心力で石が飛んでいく仕組み。バードがはじめに持っている武器である。シェファードが持てる飛び道具としては最強。ブリティンの町とベスパーの村で入手可能。



Mace

価格：100 G 種別：白兵戦用

櫻でできた棒の先端に鉄を打った鉄玉を付けて補強した棍棒。価格の割には役に立つ。ティンカーがはじめに持っている武器である。ドルイドにとっては、店で買える白兵戦用武器としては最強のもの。メイジは利用できない。ミノックとトリンシックの町で入手可能。

アイテム・カタログ



Axe

価格：225 G 種別：白兵戦用

長い枝の先に大振りの諸刃の斧を取り付けた戦闘用の斧。体力がないと振り回せないが、破壊力はソードに次ぐ。ファイターがはじめに持っている武器である。なお、メイジとドライドは利用できない。ジェロームとトリンシックの町で入手可能。



Sword

価格：300 G 種別：白兵戦用

刃渡り90cmはあろうかという長剣。魔法によって増強されていない武器としては最高の性能である。パラディンがはじめに持っている武器である。なお、メイジには利用できない。ブリティン、ジェローム、トリンシックの町で入手可能。



Bow

価格：250 G 種別：飛道具

櫟の木から作られた大型の弓と石の鎌を持った矢の組合せ。離れたところから敵を倒す専用の武器としてはもっとも安価なもの。メイジとシェファードを除き、誰でも利用できる。トリンシックの町とベスパーの村で入手可能。



Cross bow

価格：600 G 種別：飛道具

引きの強いマホガニーの弓にあて木をつけて、精度と威力を増すと共に持ち運びやすいようにした飛道具。やや高価だが、威力は弓以上である。メイジとシェファードには利用できない。ジェロームの町とバッカニアーズ・デンの村で入手可能。



Flame oil

価格：5 G 種別：飛道具

瓶に入った揮発性油である。瓶の口に火をつけて敵めがけて投げつける。誰でも使えるが、投げたら瓶は割れてしまうので、使い捨てである。ひとたび燃え出せば、その戦闘が終了するまでは燃え続ける。魔法や飛道具が利用できない非常時には役に立つ。



Halberd

価格：350 G 種別：白兵戦用

長い枝を持った戦闘用の大型斧。すぐ隣の敵ではなく一つ先の敵を攻撃する。敵との間に味方がいる場合や障害物がある場合には最適な武器。メイジ、バード、ドルイド、レンジャー、シェファードには利用できない。ジェロームとミノックの町で入手可能。



Magic axe

価格：1500 G 種別：白兵戦用

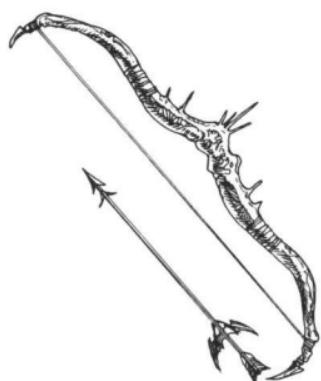
大型の戦闘用の斧に魔法をかけて性能を著しく向上させたもの。振り回した時、敵に当たる確立が通常の武器よりずっと良い。魔法の武器の中では最も安いが、通常の斧より重いため利用できるのはティンカーとパラディンのみである。ミノックの町で入手可能。



Magic sword

価格：2500 G 種別：白兵戦用

大型の剣に魔法をかけて性能を著しく向上させたもの。店で購入できる白兵戦用の武器の中でもっとも性能が良い。ただし、利用できるのは体力のあるファイター、ティンカー、パラディン、レンジャーのみである。ミノックの町で入手可能。



Magic bow

価格：2000 G 種別：飛道具

銀製の魔法の弓。性能はクロス・ボウ以上で、矢が当たった際敵は閃光と共に大きな損害をうける。メイジ、ファイター、シェファードは利用できない。ティンカー、パラディン、レンジャーにとって最強の飛道具。バッカニアーズ・デンで入手可能。



Magic wand

価格：5000 G 種別：飛道具

みかけは何の変哲もない杖であるが、一度戦闘状態に入ればこれほどたのもしい飛道具はない。飛道具としては最も性能の良い武器である。ただし、利用できるのはメイジ、バード、ドルイドに限られる。バッカニアーズ・デンで入手可能。



Mystic sword

価格：7000 G 種別：白兵戦用

この世に伝わる最も偉大なる武器。ミノックのかじ屋ジルコンの手による。職業に関係なく誰でも利用できるそうだが、聖者でなければ操れないとも言われている。この武器だけは店で購入することができない。サーパンツ・ホールドの修行の間に隠されている。

●防具

防具はブリタニアの点在する5つの町、村の防具店で購入することができる。店によって品揃えは異なるが、価格はギルドの協定により同じ種類なら同じ価格である。また、必要ななくなった防具を買い取ってもらうこともできる。この場合には武器同様、協定価格の半額となる。さらに、売買されていないものも存在する。また、防具も武器同様に、選んだ職業によって利用できないものがあるので、購入の際には注意が必要である。



Skin

価格：0 G

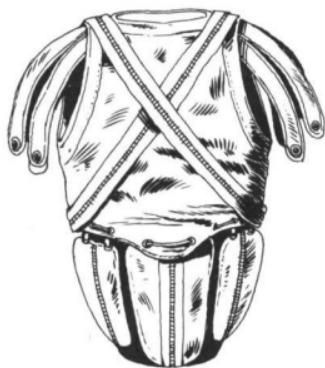
何も身につけない状態である。瀕死の重傷を負って金に困り、着ている鎧や服を売り払ってしまった状態。戦闘では大きな損害を受けやすい。ちなみにこのままで人々に話しかけても変態扱いされるということはない。恥ずかしいだけである。



Cloth

価格：50 G

言わずとした布製の服。防御力は最も低い代わりに、最も安価な防具である。様々な形の物があるが、すべて同じ価格で購入できる。メイジにとっては購入できる唯一の防具である。ブリティン、トリンシックの町、バッカニアーズ・デン、ポーズの村で入手可能。



Leather

価格：200 G

革製の鎧である。価格の割には防御力がある。バード、ドルイド、レンジャー、シェファードにとって購入できる最良の鎧。メイジは利用できない。ブリティンの町、バッカニアーズ・デン、ポーズの村で入手可能。



Chain mail

価格：600 G

要所を金属で作り、残りの部分を小さい鎖でつなぎ合わせた鎧。利用できるのはファイター、ティンカー、パラディンのみである。なお、パラディンは、はじめに身につけていい。ブリティン、ジェローム、トリンシックの町、バッカニアーズ・デンで入手可能。



Plate mail

価格：2000 G

総金属製の鎧である。着用する人の体に合わせて仕立てなければならないため、高価である。また、相当に重いため体力のない人は利用できない。利用できるのはファイター、ティンカー、パラディンのみである。ジェロームの町で入手可能。



Magic chain

価格：4000 G

魔法によって、防御力を増した鎖かたびら。高価で入手しにくい上、かなり重い防具である。利用できるのはファイター、パラディンのみ。なお、ファイターにとっては購入できる防具の中で最も性能の良いものである。ジエローム、トリンシックの町で入手可能。



Magic plate

価格：7000 G

魔法の力によって、防御力を増強した鉄の鎧。非常に高価で入手しにくい上、最も重い防具である。利用できるのはパラディンのみである。なお、パラディンにとっては購入できる防具の中で最も性能の良いものである。ジエロームの町で入手可能。



Mystic robe

価格：9000 G

ミノックのかじ屋ジルコンの最高傑作、神秘の鎧。鎧といっても、形態は特殊な金属で覆われた長着である。すべての防具の中で最高の防御力を持ち、誰でも着用できるが、その者に8つの徳がないと効果がないという。エンパス・アピーの櫻の木立に隠されている。

アイテム・カタログ

			メイジ 魔法使い	バード 吟遊詩人	ファイター 戦士	ドルイド ドルイド僧	ティンカー 鍛冶屋	バラディン 騎士	レンジャー ——	シェファード 羊飼い
武 器	A 素手 Hand	0G	○	○	○	○	○	○	○	○
	B 杖 Staff	20G	●	○	○	○	○	○	○	●
	C 短剣 Dagger	2G	○	○	○	●	○	○	○	○
	D 投石帯 Sling	25G	○	●	○	○	○	○	○	○
	E つちぼこ Mace	100G	×	○	○	○	●	○	○	○
	F 斧 Axe	225G	×	○	●	×	○	○	○	○
	G 剣 Sword	300G	×	○	○	×	○	●	●	○
	H 弓 Bow	250G	×	○	○	×	○	○	○	×
	I 石弓 Cross bow	600G	×	○	○	○	○	○	○	×
	J 燃える油 Flame oil	5G	○	○	○	○	○	○	○	○
	K 槍斧 Halberd	350G	×	×	○	×	○	○	×	×
	L 魔法の斧 Magic axe	1500G	×	×	×	×	○	○	×	×
	M 魔法の剣 Magic sword	2500G	×	×	○	×	○	○	○	×
	N 魔法の弓 Magic bow	2000G	×	○	×	○	○	○	○	×
	O 魔法の杖 Magic wand	5000G	○	○	×	○	×	×	×	×
	P 神秘の武具 Mystic sword	7000G	○	○	○	○	○	○	○	○
防 具	A 裸 Skin	0G	○	○	○	○	○	○	○	○
	B 布の服 Cloth	50G	●	●	○	●	○	○	○	●
	C 革の鎧 Leather	200G	×	○	●	○	●	○	●	○
	D 鎖かたびら Chain mail	600G	×	×	○	×	○	●	×	×
	E 鉄の鎧 Plate mail	2000G	×	×	○	×	○	○	×	×
	F 魔法の鎖帷子 Magic chain	4000G	×	×	○	×	×	○	×	×
	G 魔法の鎧 Magic plate	7000G	×	×	×	×	×	○	×	×
	H 神秘の鎧 Mystic robe	9000G	○	○	○	○	○	○	○	○

▲職業別利用可能武器／防具一覧 (●は最初に持っている武器／防具)

アイテム・カタログ

武器		ブリティン ウインザーウエポン	ジェローム ヴィラードウエポン	ミノック 鉄の武器屋	トリンシック 決闘の武器屋	バックニアズ・デン ホークの武器屋	ベスパー 村の武器屋	サーバンツ・ホールド 修業の間
A	素手 Hand	0 G						
B	杖 Staff	20 G	○					
C	短剣 Dagger	2 G	○				○	
D	投石帶 Sling	25 G	○				○	
E	つちほこ Mace	100 G			○	○		
F	斧 Axe	225 G		○		○		
G	剣 Sword	300 G	○	○		○		
H	弓 Bow	250 G				○	○	
I	石弓 Cross bow	600 G		○			○	
J	燃える油 Flame oil	5 G				○	○	
K	槍斧 Halberd	350 G		○	○			
L	魔法の斧 Magic axe	1500 G			○			
M	魔法の剣 Magic sword	2500 G			○			
N	魔法の弓 Magic bow	2000 G					○	
O	魔法の杖 Magic wand	5000 G					○	
P	神秘の武具 Mystic sword	7000 G						聖者用 無料
防具		ブリティン ウインザーアーマー	ジェローム バリントアーマー		トリンシック チュエリングアーマー	バックニアズ・デン ベーシックアーマー	ポーズ ライトアーマー	エンバス・アビ 櫻の木立
A	裸 Skin	0 G						
B	布の服 Cloth	50 G	○		○	○	○	
C	革の鎧 Leather	200 G	○			○	○	
D	鎖かたびら Chain mail	600 G	○	○		○	○	
E	鉄の鎧 Plate mail	2000 G		○				
F	魔法の鎖帷子 Magic chain	4000 G		○		○		
G	魔法の鎧 Magic plate	7000 G		○				
H	・神秘の鎧 Mystic robe	9000 G						聖者用 無料

▲武器／防具販売店一覧



●道具

戦闘用ではないが、探索には必要な道具がいくつかある。利用する状況はそれぞれの道具によって異なるが、どれもギルドの店で売っている。価格はギルドの協定価格になっているため、どこで購入しても同じ道具は同じ価格である。ただし、武器、防具のように必要なないものを店に買い取ってもらうことはできない。また、利用する人の職業やレベルとはいっさい関係がないので、それぞれの道具をパーティ全員で99個まで持ち運ぶことができる。



Torche

価格：5本 50G

迷宮では明りが絶対に必要である。初めに2本のたいまつを与えられるが、たいまつは風の吹いているところでは消えてしまうし、長時間の使用はできない。地下2階以下へ行くには最低5、6本のたいまつを用意するか、光の魔法を覚える必要があろう。



Magic Gem

価格：5個 60G

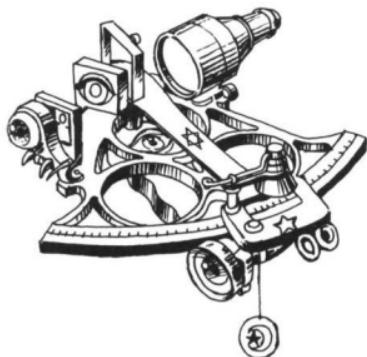
広いブリタニアの国土を旅していると自分のいるところがどんな地形になっているのか知りたいと思うことがある。そんなとき、自分の周囲の地形を映し出す魔法の宝石が役に立つ。ただし、一度地形を映した宝石に再び地形を映すことはできない。町や村の中でも迷宮の中でも利用できる。



Magic Key

価格：5本 60G

町や村、城などでは鍵がかかるついて入れない場所がある。その際、魔法の鍵があれば扉を開けて入ることができる。ただし、扉ごとに1本の鍵が必要である上、一度町や村、城から出てしまうと閉じてしまう。なお、これの代用となる魔法の呪文はない。



Sextant

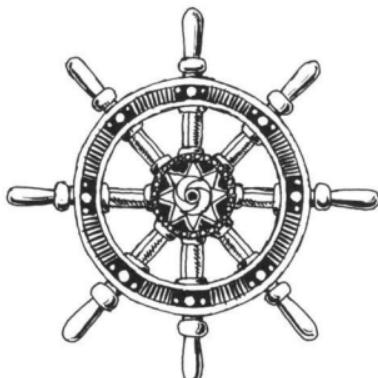
価格：900G

星や惑星の位置から自分の位置を割り出して、緯度と経度を知るための道具。外海を航海するにはぜひとも必要な道具の1つである。この道具は1つあれば十分だが、公には売っていない。ベスパーのギルドの店で『D』という品物について聞いてみるといい。

道 具			バッカニアーズ・デン 海賊のギルド	ベスパー ギルドの店	特 徴
A	たいまつ Torche	5本 50G	○	○	迷宮内で利用する光 I コマンドで利用する
B	魔法の宝石 Magic gem	5個 60G	○	○	地形を映す魔法の宝石 P コマンドで利用する
C	魔法の鍵 Magic key	5本 60G	○	○	扉を開ける魔法の鍵 J コマンドで利用する
D	六分儀 Sextant	1個 900G		○	自分の経度と緯度を知る L コマンドで利用する

●特殊なアイテム

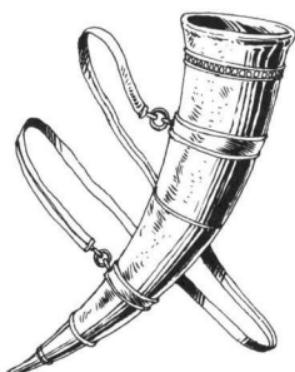
道具以外にも役立つアイテムや必要なアイテムがブリタニアのあちらこちらに散乱している。これらのアイテムはすぐに見つけることはできないように隠されている。さらに使い方も状況、位置によってはまったく役立たなかったり、悪い結果をもたらすこともあるので注意が必要である。



Wheel

存在位置：**やP, XF**

H.M.S.ケープ号の魔法の舵輪。この舵輪を装備すると船の強度が50から99に上がる。ただし、舵輪を装備するには、浅瀬でなくてはならない。舵輪は英雄達の岬の湾に眠っているそうだ。Uコマンドで利用する。



Horn

存在位置：**やH, Hや**

謙讓の神殿を守っている悪魔を眠らせるとのできる銀の角笛。精神の森の先の小島に存在するといわれている。Uコマンドで利用する。



Skull

存在位置：**KP, MP**

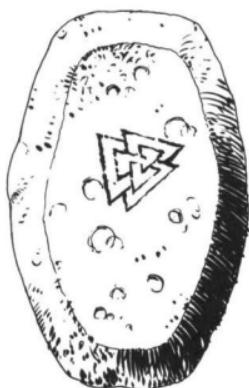
邪悪なモンティンのがいこつ。町や村を全滅させるほどの威力を持つが、使ったものの徳をすべて奪ってしまう。グレート・ステイジアン・アビイスの中で使うと、写本の間へと導いてくれる。なお、他の迷宮で使った場合には……？　Uコマンドで利用する。



RUNE

特殊な宝石にルーン文字を刻んだもの。8つの徳に対応したルーンが存在する。神殿で瞑想する際に必要となる。徳に対応した町でルーンについての情報を入手することができる。

徳	マントラ	ルーン		石		
		マーク	位置	略号	色	位置
誠実さ	AHM	H	ムーングロウ; マリアの宝の下	B	青	ディシート; 祭壇の間
慈悲の心	MU	C	ブリティン; 宿屋の角	Y	黄	ディスバイス; 祭壇の間
勇敢さ	RA	V	ジェローム; 東南の塔	R	赤	ダスター; 祭壇の間
正義	BEH	J	ユー; 宍の中	G	緑	ロング; 祭壇の間
献身	CAH	S	ミノック; かじ屋の火の中	O	オレンジ	コプト; 祭壇の間
名誉	SUMM	H	トリニック; 南西の隅	V	紫	シェイム; 祭壇の間
崇高な心	OM	S	ブリタニア; 宝物殿	W	白	サーバンツ/スペイン; 山脈の上
謙譲	LUM	H	ボーズ; 南東の山	B	黒	ムーンゲートI; 両新月の夜



STONE

特殊な色のついた石。8つの徳に対応した異なる色の石が存在する。3つの部分からなる鍵を入手するためには、変化する祭壇の間に正しい石を置かねばならない。徳に対応した町でその所在や色についての情報が得られよう。大方は、迷宮深くに隠されている。



Bell/Candle/Book

これらは、グレート・ステイジアン・アビイスの入口を切り開くために利用する。利用方法はアバタールになってから、誠実さ、慈悲の心、勇敢さの神殿で3回の瞑想をすると教えてくれる。このアイテムの存在する位置については、多いなる謎である。



Key of three parts

グレート・ステイジアン・アビイスにある写本の間の鍵である。なお、この鍵は3つの部分に分割され、迷宮の奥深くに存在する変化する祭壇の間に隠されている。この鍵を入れるには、変化する祭壇の間の神聖なるカップ^oに正しい3つの石を置かねばならない。

● 食べ物／飲物

食料がなくなると動けなくなり、やがて死が訪れる。いつも必要な分の食料を確保しておくことが重要なのは言うまでもない。

酒はべつに飲まなくても死ぬことはないし、喉が乾くということもない。しかし、酒を飲み語り合うことは今後の探索にとって良い結果をもたらすであろう。

食料や酒は食料品店あるいは酒場で購入することができる。食料の価格は店によって異なるが、酒はどの店でも共通である。食料は酒場で購入することもできるが、えらく高くつく。最も安い食料品店はスカラブレイのフードフォーソウト、最も高いのはユーのドライグッズである。

なお、酒場では酒屋の主人にチップをはずんでおこう。なにか重要な噂話をきけるかもしれない。

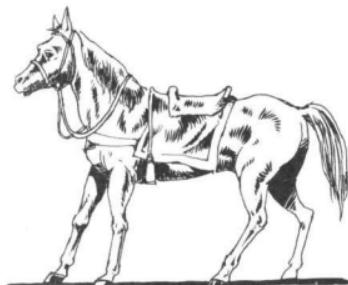
	ムーン グロウ	ブリティン	ジェローム	ユー	トリン シック	スカラ ブレイ	バッカニー アズ・デン	ベスパー	ポーズ
食料品店	サービデリ	アドベンチャ ーフード		ドライグッズ		フード フォーソウト			マーケット
数量 価格 一個当りの価格	25pack 25 G 1.00 G	25pack 40 G 1.60 G		25pack 35 G 1.40 G		25pack 20 G 0.80 G			25pack 30 G 1.20 G
酒場		サム	セレシ ティアル		テラン		ザ・キャップ (キャブテン ブラックの店)	アーロン	グロッグ・ロ ブ(フォ レ酒場)
フード(食料) 数量 価格 一個当りの価格		1pack 4 G 4.00 G	1pack 2 G 2.00 G		1pack 3 G 3.00 G		1pack 4 G 4.00 G	1pack 2 G 2.00 G	1pack 2 G 2.00 G
エール(酒) 数量 価格		1杯 2 G	1杯 2 G		1杯 2 G		1杯 2 G	1杯 2 G	1杯 2 G

▲食料品店／酒場価格表

●乗り物

ブリタニアには交通機関が5つ存在する。自分の足で歩くのを除いて、魔法による移動（まばたきの術）、ムーンゲート、馬、船、気球である。このうち、馬、船、気球についてはそれぞれの乗り物を手に入れなくてはならない。

Horse



ボーズの村で1頭100Gで買える。人数分だけの馬を買う必要があるが、人数が増えても全員がいままでの馬に乗れたりするので、人数の少ないうちに買っておくといい。馬はラーバリザートや海賊船の砲撃によって殺されることもある。また、町の中で一度降り、町から出ると馬はいなくなってしまう。

Ship



船を手に入れるには、海岸で海賊船を待って、奪いとるしかない。風向き変更の術を覚えてから利用したほうがいい。なお、船に乗っている際には、船の大砲を打つことができる。魔法の舵輪を取り付けると強度が増し、もう少し砲撃に耐えられるようになろう。また、海上の渦巻に飛び込むと不思議な村に着くが、竜巻には飛び込まないように。沈没が待っているだけである。

気球



この乗り物も売っていない。ヒスロスの迷宮の出口につながれている。気球は高速な上、海上、陸上の別なく移動できるが、着地できるのは平地のみである。移動は風任せなので、船以上に風向き変更の術が重要である。また、気球を置き忘れてきても、再びヒスロスに入れば出口に戻っている。

はじめてのRPG

岡田 明美

これを読んでいる君、まだおぼえているだろうか？ ウルティマを知らなかつた頃の平和な日々を…。

まったくウルティマは麻薬である。私は PC9801 を持つてはいたが、ほとんどビジネス用や通信に使っていたし、ファミコンもなし、共著の竹山氏と出会うまでは、全くのRPG処女であつた。

ウルティマを見たとき、きれいな画面だなあ。なんて気楽に思つたけれど、まさかこれが悲惨な日々のはじまりだつたなんて。

なんという単調な繰り返し！！ 戦つて、寝て、人と会つて話して情報を得て、それをまたいちいちていねいに書き留めてゆかなければならない。まるで、生活のよう。…そうそう、私はまだ RPG 中でトイレを発見したことがない。これはかなり不思議なことであると言えよう。トイレに行きたいときだけは敵前逃亡をしてよい、なんていう風になついたらおもしろいのにネ。

話を戻そう。戦つて、寝て、人と話して、戦つて、寝て、人と話して、戦つて、寝て、人と話して…。そのうちに、長年生きているこの日本よりもブリタニア国の地理や文化に詳しくなってしまう。

はっと気がつくと、CRT の前にいる。そして今日もまた、どうしても、やめられない止まらない。睡眠時間が減る。寝ても夢にまで見る。睡眠不足でイライラ。なんでこんなことやってるんだろう、と思う。でもやっぱりやめられない。戦闘中は話しかけられても返事もしない。なにがアバタールだつ一つの！ 聖者に近付くごとに、かえつて性格悪くなってしまうのはナゼ？

でも、謎を解いたときの喜びは、苦労しただけあってまた格別。どっちかっていうと、「やつとこれでゆっくり眠れる」といううれしさのほうが強いような気がするけど。

最後にひとこと。ゲームが終わりに近づいたら、カメラを用意しておこう。ウルティマ通の君ならわかるよね。

マジック・カタログ



ブリタニアの世界には魔法の呪文が26種類あるが、それらを使うためにはあらかじめいろいろな材料を調合して準備をしておかなければならぬ。この節では、その魔法の材料の入手方法と、目的の呪文を作り出すための調合方法、そしてそれぞれの呪文の使い方を解説する。

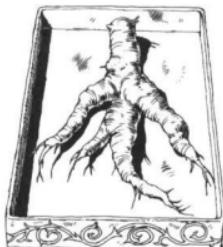
●魔法材料



材料A——硫黄の灰

Sulphurous Ash

硫黄を、悪魔の頭蓋骨製のるつぼで燃やして作る。光や炎を必要とする魔法には常に必要な材料である。一部の魔法では増強の意味で用いる場合もある。



材料B——高麗人参

Ginseng

東洋では古来より高麗人参を漢方薬として、滋養強壮の目的で用いる。特にブリタニアで産する黒色の高麗人参は治療、睡眠効果がある。



材料C——大蒜

Garlic

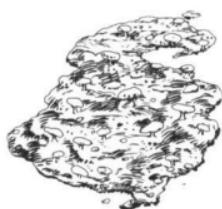
言わずとしたニンニクである。流行病、ものけなどから体を守る魔除の効果がある。また、疲労回復にも有効だ。



材料D——ぐもの糸

Spider Silk

アルビノ食屍ぐもの糸。束縛や制止、縦方向の移動に利用される材料。比較的高価な材料であるが、ムーングロウでは安価である。



材料E——血の苔

Blood Moss

農作物の伝染病の原因となる赤色のキノコを乾燥したもの。空中の浮遊、移動などに効果がある材料。



材料F——黒真珠

Black Pearl

死んだ真珠貝から漂い出した真珠を核として作られる。形の良い物は装身具用のできわめて高価だが、魔法用のものはそれほどでもない。投射に関係する材料。



材料G——ナイトシェード

Nightshade

特殊な毒茸で、人里離れた森林に生えている。両新月の夜にだけ収穫が可能な上、非常に数が少ない。毒に関する材料で、店では扱っていない。



材料H——マンドレイク

Mandrake Root

人型をした深紅色の毒草の根。入手が困難な材料の1つで店では扱っていない。両新月の夜にだけ、現われるという。睡眠効果、毒、天変地異を起こす材料。

●魔法

A：覚醒の術

消費MP：5 処方：B+C

眠りの術や睡眠のエネルギーフィールドによって眠ってしまった仲間を起こす術。迷宮内では、たびたびリーパーに眠らされて、お世話になる術である。

B：まばたきの術

消費MP：15 処方：D+E

近距離を瞬時に移動するための術。うまく利用すればサーパンツ・ホールドやコープなどへ船なして行くこともできる。戦闘中や町の中では利用できない。

C：治癒の術

消費MP：6 処方：B+C

毒に侵された状態を治すための術。毒を持ったモンスターとの戦闘や、毒の沼などを渡るためにはどうしても必要となる。

D：消去の術

消費MP：12 処方：A+C+F

エネルギーフィールドを消去するための術。迷宮では、エネルギーフィールドに行く手を阻まれることがよくあるので、いつも用意しておくべきであろう。

E：エネルギー・フィールド

消費MP：19 処方：A+D+F

眠り(S), 毒物(P), 火(F), 電光(E)の4つのエネルギー・フィールドを操る術。すでにフィールドのある場所に別のフィールドを創り出すこともできる。

F：火の玉魔術

消費MP：10 処方：A+F

敵に火の玉を投げつける魔法。かなりの威力があり、マジックワンドなどの強力な武器がない魔術師にとっては、もっともポピュラーな攻撃魔法である。

G：転送門の術

消費MP：40 処方：A+F+H

任意の場所（野外に限る）から、指定したムーンゲートの所在地へと、瞬時に移動できる魔法。ゲームの中盤から後半にはとても便利な術である。

H：治療の術

消費MP：10 処方：B+D

体力(HP)を回復する魔法。戦闘中でも使うことができる。なお、回復するのは約80～90HPである。

I：氷玉の魔術

消費MP：20 処方：F+H

敵に氷の玉を投げつける魔法。不特定多数を攻撃することはできないが、威力は殺しの魔術について大きい。戦闘時以外では利用できない。

マジック・カタログ

J：ジンクスの魔術

消費MP：30 処方： $F+G+H$

幻覚により敵を混乱させて、同士討ちをさせる魔法。数ターンの間有効である。迷宮内で遭遇したグレムリンに効果が大きい。戦闘時のみ有効。

K：殺しの魔術

消費MP：25 処方： $F+G$

最も恐ろしい攻撃魔法。リーパーなど、先手必勝の相手にはもっとも有効な魔法である。戦闘時のみ有効。

L：光の魔術

消費MP：5 処方： A

迷宮内を明るく照らす光を作り出す。トーチを利用しても同じ効果がある。良く利用する魔法である。迷宮内でのみ有効。

M：マジックミサイル

消費MP：5 処方： $A+A+F$

中ぐらいの効果の攻撃魔法。マジックワンドが入手できれば、この魔法を使うことはほとんどない。戦闘時のみ有効。

N：無効の術

消費MP：20 処方： $A+A+C+H$

相手の魔法を封じてしまう魔法。特に、眠りの術を操るモンスターには有効な術。戦闘時のみ有効。

O：解放の術

消費MP：5 処方： $A+E$

木箱に仕掛けられた罠を回避する魔法。安全だが、MPの消費を考えると、とりあえず手で開けて罠にかかったら魔法で治療するというほうが効率が良い。

P：防御の術

消費MP：15 処方： $A+B+C$

防御力をアップする魔法。この魔法は数ターンの間有効で、効果のあるうちアンクの位置にPの文字が表示される。戦闘時のみ有効。

Q：速さ倍増の術

消費MP：20 処方： $A+B+E$

モンスターが一回攻撃する間に数回攻撃ができるようになる魔法。ただし、効果が現われる人と回数はその時々で変化する。数ターンの間有効。

R：蘇生の術

消費MP：45 処方： $A+B+C+D+E+H$

死者を蘇らせる魔法。消費MPが大きいので、状況を良く考えてから利用すること。治療院同様、失敗することはまずない。戦闘中は使えない。

S：眠りの術

消費MP：15 処方： $B+D+D$

モンスターを眠らせる術。相手によってはまったく効かないこともあるが、防御の術よりははるかに役に立つ。戦闘時のみ有効。

T：震動の術

消費M P : 30 処方 : A + E + H

大地を揺り動かし、敵部隊の足元を崩し大きな損害を与える。消費M Pは大きいが、強力なモンスターを一撃で全滅させることもある。戦闘時のみ有効。

U：解呪の術

消費M P : 15 処方 : A + C

呪いを解き、退散させる魔法。スケルトンやオークなどのアンデッドモンスターの類に有効な術。戦闘時のみ有効。

V：眺望の術

消費M P : 15 処方 : G + H

マジック・ジェムと同様に、迷宮や町、野外などの地形を確認できる魔法。非戦闘時のみ有効。

W：風向き変更の術

消費M P : 10 処方 : A + E

風向きを変更する術。気球や船を操るには風向きを常に考慮しなくてはならないので、これらの交通手段を利用する場合には多めに用意しておくこと。

X：脱出の呪術

消費M P : 25 処方 : A + D + E

一気に迷宮の地下から出口まで登る術。窮地に陥った場合にはこの魔法で出口まで上がるのが一般的。迷宮内でのみ有効。

Y：上昇の術

消費M P : 10 処方 : D+E

迷宮内で 1 階上へ移動する術。石や玉を捜すにのよく用いる。まれに失敗することもあるので、数多く用意しておこう。迷宮内でのみ有効。

Z：下降の術

消費M P : 5 処方 : D+E

迷宮内で 1 階下へ移動する術。石や玉を捜すのによく用いる。まれに失敗したり、この術が通用しない迷宮が存在する。迷宮内でのみ有効。

マジック・カタログ

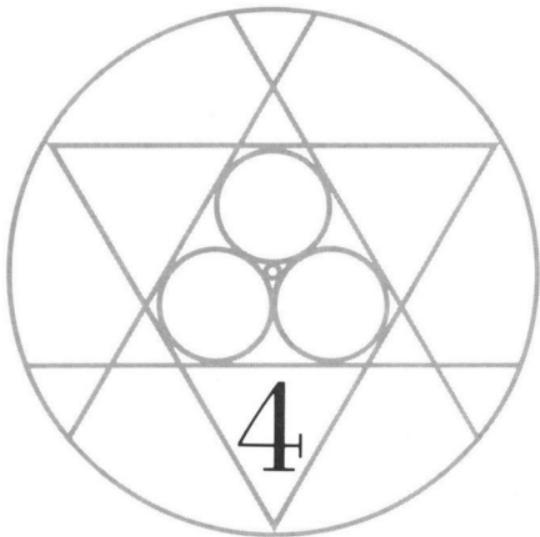
●魔法の材料と調合法

	材料	ボーズ ラ・マジックス	ムーングロウ マジカルハーブス	スカラブレイ ハーブス・ア ンドスバイス	バッカニア アズ・デン マジック・インターナル	特徴
A	硫黄の灰	Sulphurus Ash	3 G	2 G	2 G	6 G 火、光に関係する薬
B	高麗人参	Ginseng	4 G	5 G	4 G	7 G 体力に関する薬
C	大蒜	Garlic	2 G	6 G	9 G	9 G 疲労快復と悪魔よけに関する薬
D	くもの糸	Spider Silk	9 G	3 G	6 G	9 G 移動と持続に関する薬
E	血の苔	Blood Moss	6 G	6 G	4 G	9 G 速度と時間に関する薬
F	黒真珠	Black Pearl	7 G	9 G	8 G	1 G 投射に関する薬
G	ナイトシェード	Nightshade	なし	なし	なし	なし 両新月の夜にだけ現れる毒草 幽靈の森(J F, C O)で採れる
H	マンドレイク	Mandrake Root	なし	なし	なし	なし 両新月の夜にだけ現れる毒草の根 塗られた平原(DG, LG)で採れる

▲魔法の材料価格表

	魔法	消費 MP	利用状況	A 硫黄 の灰	B 高麗 人参	C 大蒜	D くも の糸	E 血の 苔	F 黒真 珠	G ナイト シェード	H マン ドレイク
A	Awaken	覚醒の術	5	すべて	○	○					
B	Blink	まばたきの術	15	野外			○	○			
C	Cure	治癒の術	5	すべて	○	○					
D	Dispel	消去の術	20	野外以外	○	○					○
E	Energy Field	エネルギー・フィールド	10	野外以外	○			○	○		
F	Fireball	火の玉魔術	15	戦闘時	○				○		
G	Gate Trabel	転送門の術	40	野外	△				△		△
H	Heal	治療の術	10	すべて	○	○					
I	Iceball	氷玉の魔術	20	戦闘時					○	○	
J	Jinx	ジンクスの魔術	30	戦闘時					○	○	○
K	Kill	殺しの魔術	25	戦闘時					○	○	
L	Light	光の魔術	5	迷宮内	○						
M	Magic Missile	マジックミサイル	5	戦闘時	○				○		
N	Negate	無効の術	20	戦闘時	○	○					○
O	Open	解放の術	5	非戦闘時	○				○		
P	Protection	防御の術	15	戦闘時	○	○	○				
Q	Quickness	速さ倍増の術	20	戦闘時	○	○			○		
R	Resurrect	蘇生の術	45	非戦闘時	△	△	△	△	△		△
S	Sleep	眠りの術	15	戦闘時	○		○				
T	Tremor	震動の術	30	戦闘時	○				○		○
U	Undead	解呪の術	15	戦闘時	△		△				
V	View	眺望の術	15	非戦闘時						○	○
W	Wind Change	風向き変更の術	10	野外	○				○		
X	eExit	脱出の呪術	25	迷宮内	○			○	○		
Y	up (Y)	上昇の術	10	迷宮内				○	○		
Z	down (Z)	下降の術	5	迷宮内				○	○		

▲魔法調合法 (○は材料2倍が必要なことを示す、△は人から聞いた処方)



ダンジョンマップ

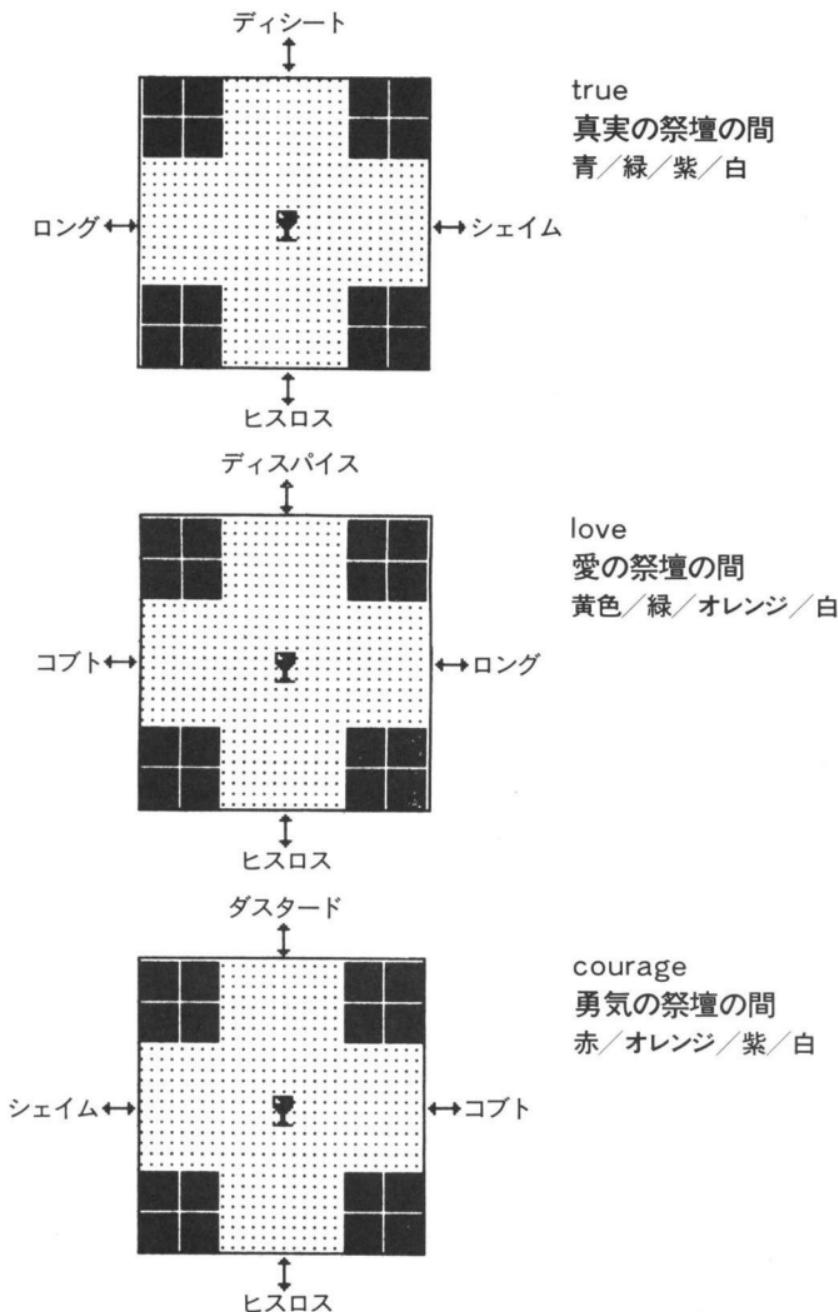
迷宮への誘い	192
DECEIT	194
DESPISE	196
DASTARD	198
WRONG	200
COVETOUS	202
SHAME	204
HYTHLOTH	206
GREAT STYGIAN OF ABYSS	208
アビイスにおける問い合わせ	210

迷宮への誘い

ブリタニアには8つの迷宮が点在している。どの迷宮も地下8階まであり、1フロアに付き64ブロックの面積を持っている。各フロア間は階段によってつながれている。迷宮は罠があつたり強いモンスターが巣くっているので、準備を怠ると死を招くことになる。その代わり、徳に関わる石と3つの部分からなる鍵、各個人の特性（INT, DEX, STR）を向上する玉（ただしHPを著しく減少させる）といったアイテムが存在するので、避けては通れない。石は部屋の外にあるカップを玉や泉と同様に「S」コマンドによって調べることで入手できるが、3つの部分からなる鍵を入手するには部屋の中にある祭壇（部屋の真ん中にカップ型の祭壇が存在する）に「U」コマンドで、決められた順に石を置く必要がある。

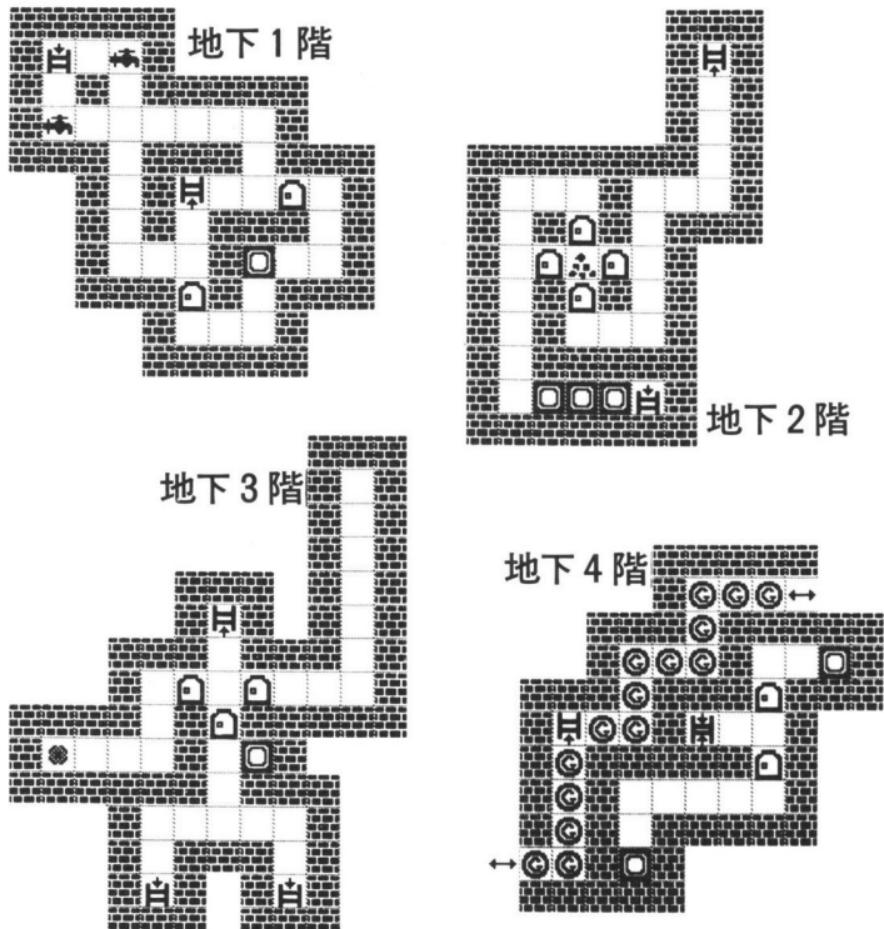
迷宮にはところどころに部屋が存在する。誰かが通ると壁に仕掛けが現われたり奥の通路が開いたりする部屋も多いので、奥に部屋があるはずなのに行けない場合にはよく調べるように。また、パーティの誰か1人が部屋から退出した場合には、残りのメンバーも同じ方向へ退出しなくてはならない。さらに、エネルギー・フィールドによって、先へ進むことができない部屋も多い上、室内では魔法を作ることはできないので、部屋に入る前に用意しておくこと。

グレート・ステイジアン・オブ・アビイスと呼ばれる最大の難関である迷宮を除けば、変化する祭壇の間（愛の祭壇、真実の祭壇、勇気の祭壇の3種類）によって、互いに行き来ができるのは言うまでもあるまい。



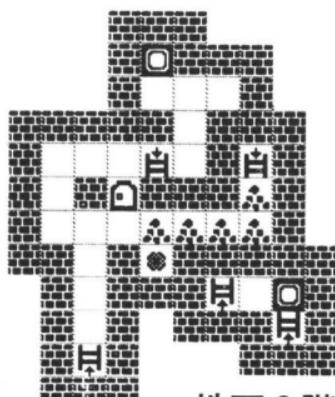
DECEIT—不実の迷宮

罠も少なく、宝もほどほど、モンスターもそれほど強力ではないので、初級者から中級者向けの迷宮と言えよう。ただし、ディシートへ行くには船か、気球がないとちと苦しい。3、5、6階にはHPを200程犠牲にすれば、INTの上限を5上げることのできる玉が、4階には宝の箱がうなっている。なお、7階には様々なエネルギー・フィールドに守られて青い石（誠実）が隠されている。8階には真実の祭壇の間が存在している。

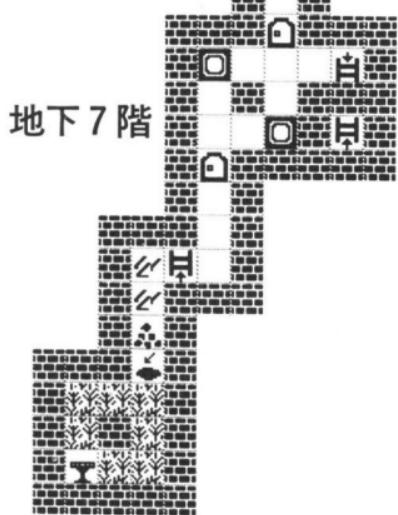




地下 5 階



地下 6 階



地下 7 階



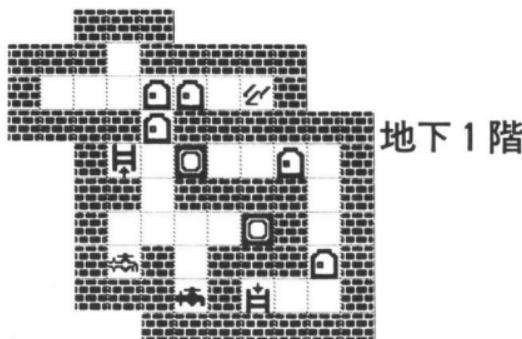
地下 8 階

- 壁
- 部屋
- ▢ 扉
- ▣ 隠し扉
- ↑ 下り階段
- ↓ 上り階段
- ↔ 上り下り階段
- ◆ 変化する祭壇の間（真実）
- エネルギーフィールド

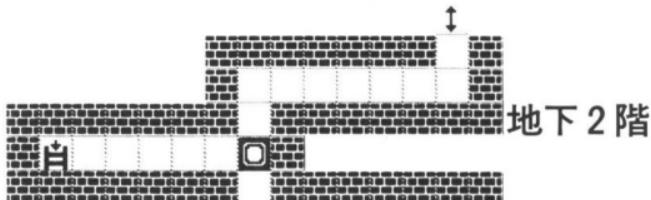
- 石（青）
- 毒、効果のない泉
- ▲ 体力回復の泉
- 玉 (INT+5/HP-200)
- △ 落石
- △ 風
- △ 落し穴
- ◎ 金
- ↔ 抜け道

DESPISE—軽蔑の迷宮

城から近いこともあってか、最も簡単な迷宮である。4, 8階にはHPを200程犠牲にすれば、DEXの上限を5上げることのできる玉が、6階には宝の箱がうなっている。なお、5階には黄色の石（慈悲の心）が置かれている。ただし、サーパントに守られている上、壁に隠されたスイッチに触れないと入れないようになっている。8階には愛の祭壇の間が存在する。



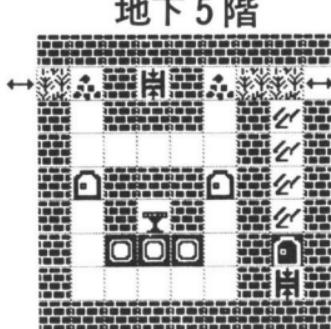
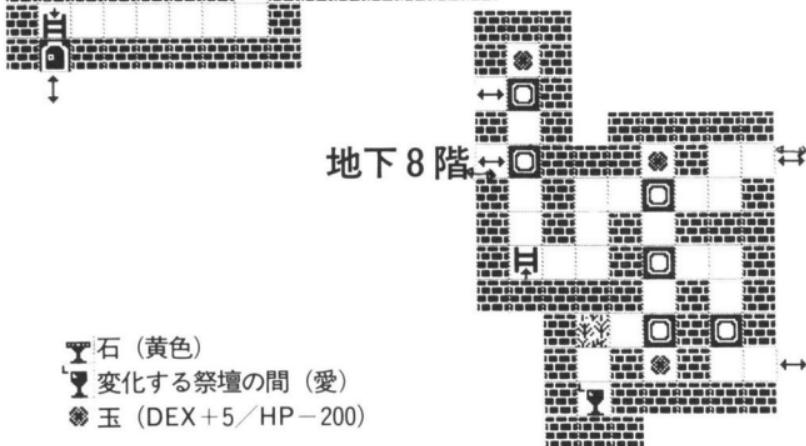
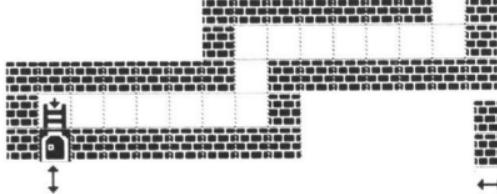
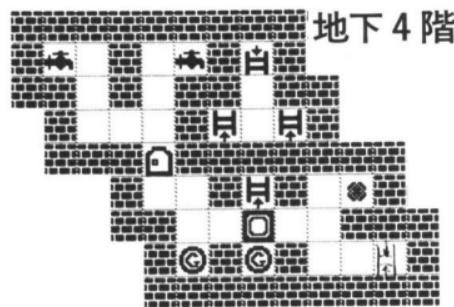
地下1階



地下2階



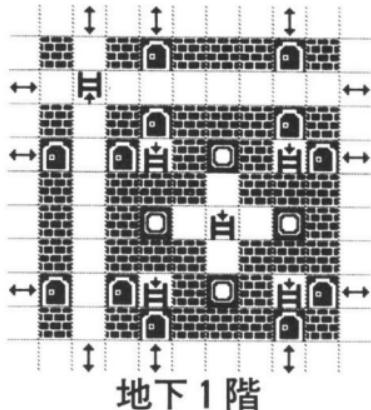
地下3階



石 (黄色)
 変化する祭壇の間 (愛)
 玉 (DEX +5 / HP - 200)

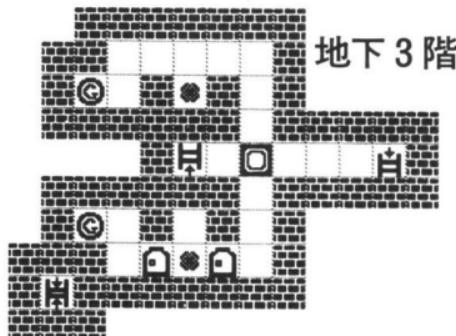
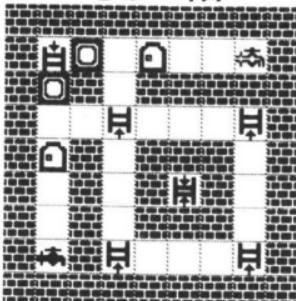
DASTARD—卑怯者の迷宮

ポーズの村から近い上、最も宝の多い迷宮である。1階の部屋の中と4階の宝の箱を合わせると1000Gは入手できよう。ただし、この迷宮にはリーパーやデビルなどがうようよしている部屋があるので注意は怠らないように。隠し扉が多いが、罠や構造はそれほど難しくないので、中上級者向けというところか。3、6階にはHPを200程犠牲にすれば、STRの上限を5上げることのできる玉が存在する。なお、7階には赤い石（勇敢さ）が置かれている。8階には勇気の祭壇の間が存在する。



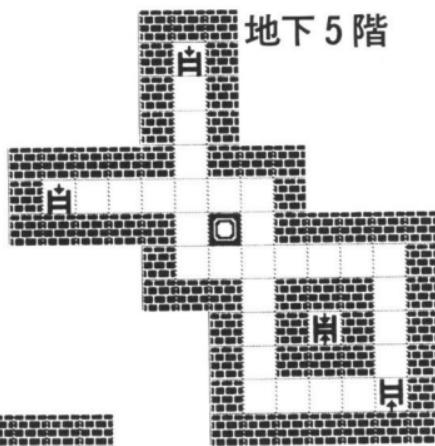
地下1階

地下2階

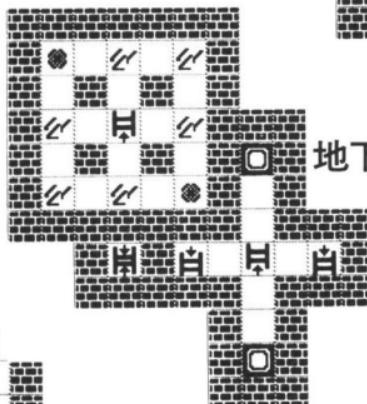




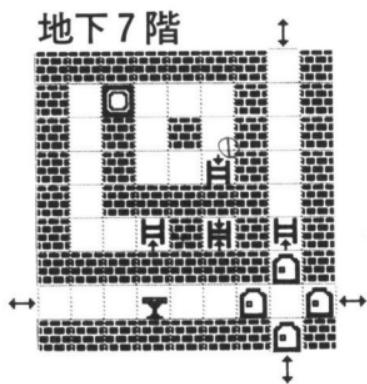
地下4階



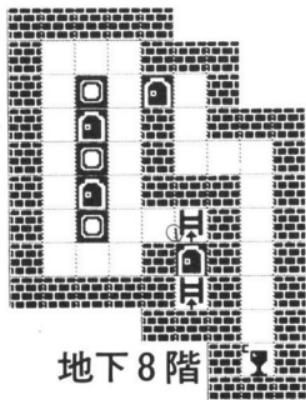
地下5階



地下6階



地下7階



地下8階

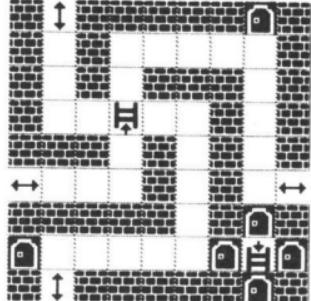
変化する祭壇の間（勇気）

玉 (STR+5/HP-200)

石（赤）

WRONG—不正の迷宮

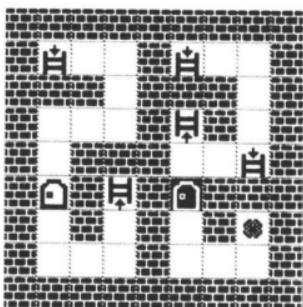
この迷宮は罠とエネルギー・フィールドの嵐である。特に5階には一面罠だらけの部屋があるため、4階から5階へ下降の術で降りるのは難しい（罠の上には魔法では降りられないため）。3、6、7階にはHPを400程犠牲にすると、DEXとINTの上限をそれぞれ5ずつ上げることのできる玉が存在する。なお、8階には緑色の玉（正義）が置かれている上、愛の祭壇の間、眞実の祭壇の間が存在する。



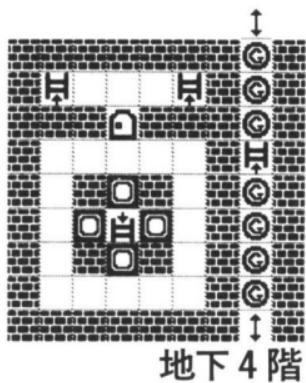
地下1階



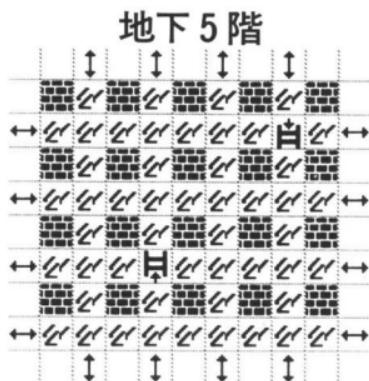
地下2階



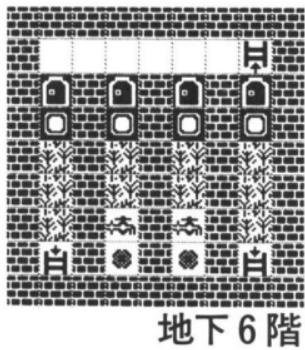
地下3階



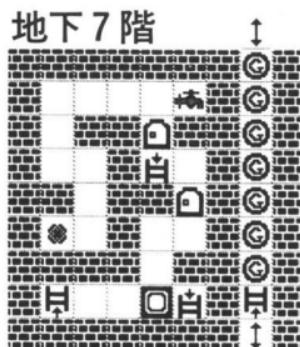
地下 4 階



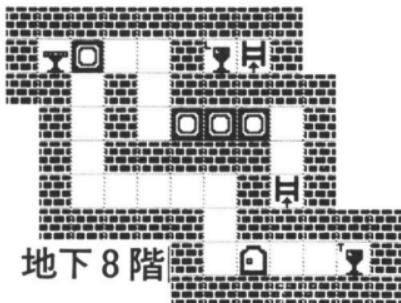
地下 5 階



地下 6 階



地下 7 階



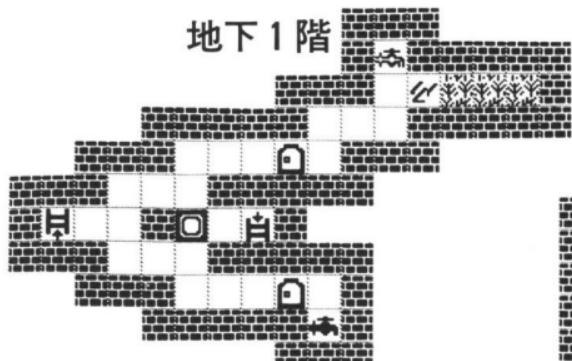
地下 8 階

● 玉 (DEX+5/INT+5/HP-400)
 □ 石 (緑)

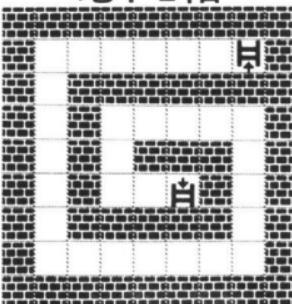
COVETOUS—貪欲の迷宮

この迷宮は隠し扉と4階の複雑な構造が特色。海に面した岩場に迷宮の入口があるため、ミノックからまばたきの術を使うか、または船が必要である。3, 6階にはHPを400程犠牲にすると、STRとDEXの上限をそれぞれ5ずつ上げることのできる玉が存在する。なお、7階にはオレンジの玉（献身）が隠されている。また、8階には愛の祭壇の間と勇気の祭壇の間が存在する。

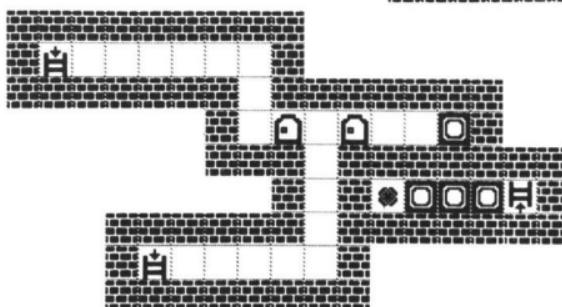
地下1階



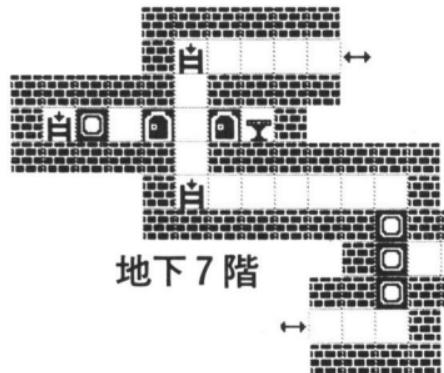
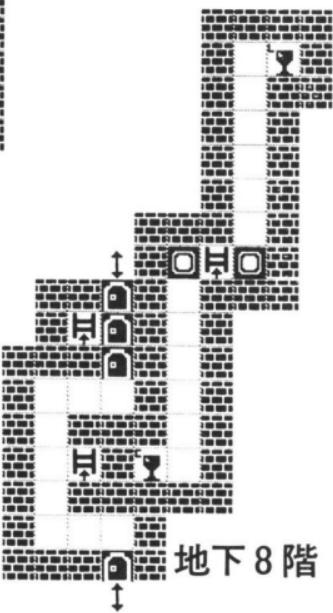
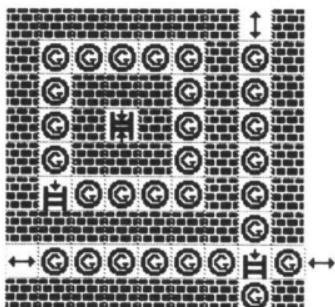
地下2階



地下3階



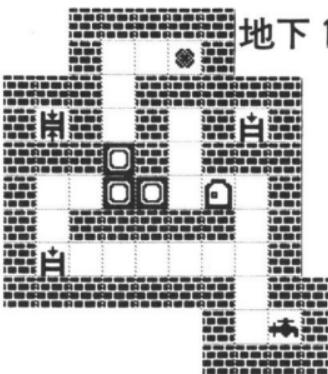
ダンジョン・マップ



● 玉 (STR+5/DEX+5/HP-400)
■ 石 (オレンジ)

SHAME—恥辱の迷宮

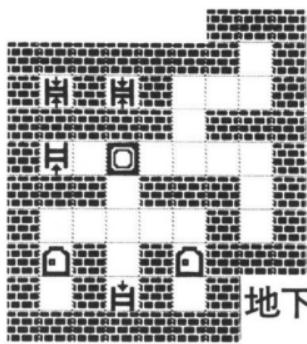
この迷宮も船がないと、まばたきの術を使う必要がある。宝も多く、構造も簡単なので初心者でも安心して迷宮の探検ができるだろう。ただし、この迷宮は一度8階へ入ってから上がってくる構造になっているので、体力に自身がないうちは近付かないほうがよい。宝は6階にある。1、4、8階にはH Pを400程犠牲にすると、STRとINTの上限をそれぞれ5ずつ上げることのできる玉が存在する。なお、2階には紫の玉（名誉）が存在する。8階には真実の祭壇の間と勇気の祭壇の間が存在する。



地下1階

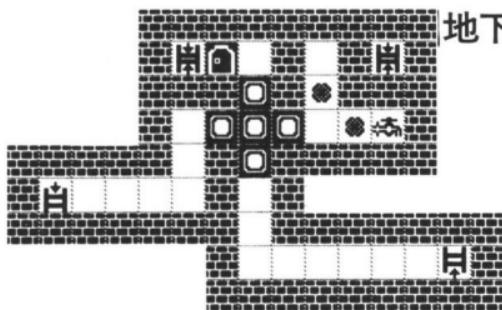


地下2階



地下3階

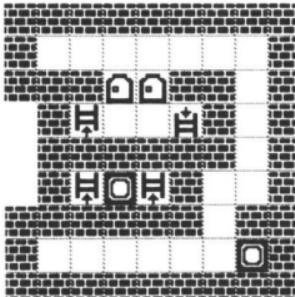
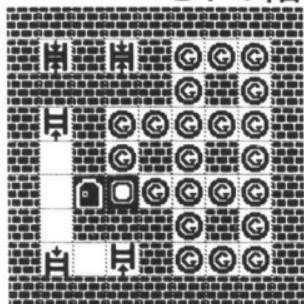
地下 4 階



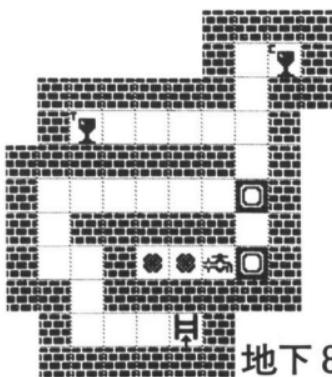
地下 5 階



地下 6 隶



地下 7 階



地下 8 階

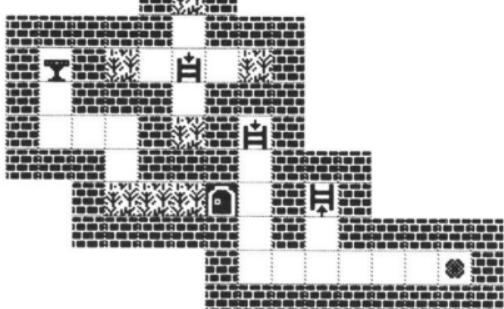
● 玉 (STR +5 / INT +5 / HP -400)

■ 石 (紫)

HYTHLOTH—物欲の迷宮

危険で金もないが、気球を入手できる迷宮である。ヒスロスには出入口が1つ、入口が1つある。ヒスロス自体はアビイスと同じ島にあるが、ヒスロスへの入口は島だけでなく、なんとブリタニア城の裏にもある。魔法の鍵さえ持つていれば、簡単に入ることができる。気球だけが目当てなら、すぐにXかYの呪文で迷宮を出てしまえばよいだろう。なお、1、3、5階にSTRとINT、DEXの上限をそれぞれ5ずつ上げることのできる玉があるが、これに触るとHPが0になり死ぬことになる。また、白い石はすでに奪われているため、1階にある台には何もない。8階には愛、勇気、真実の三つの祭壇の間がある。

地下1階



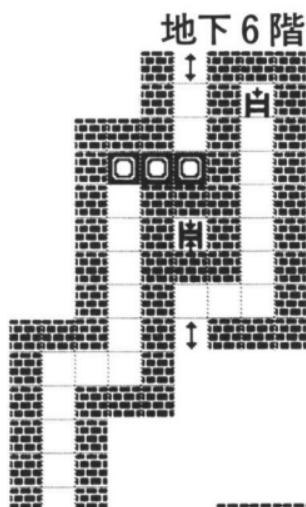
地下3階



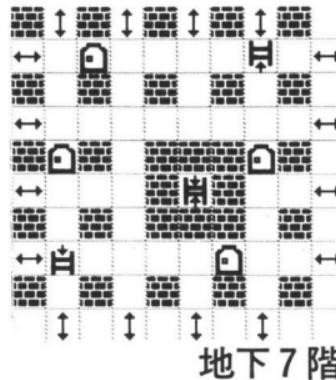
地下4階 ↓



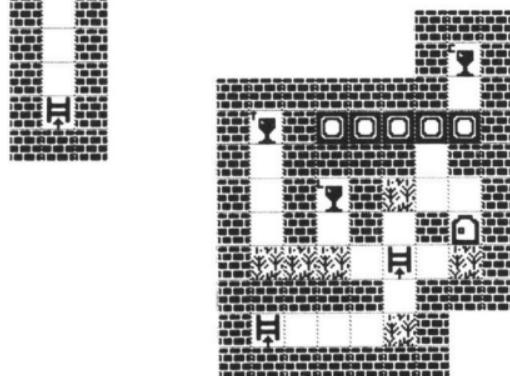
地下5階



地下6階



地下7階



地下8階

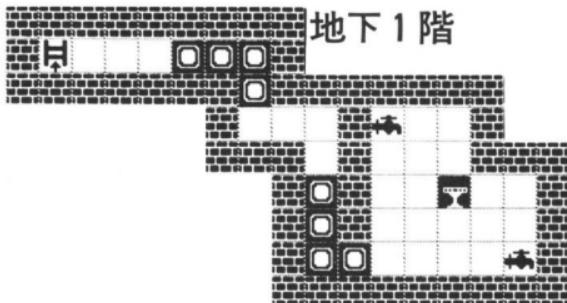
● 玉 (INT +5 / DEX +5 / STR +5 / HP - 800以上 → 死)

ダンジョン・マップ

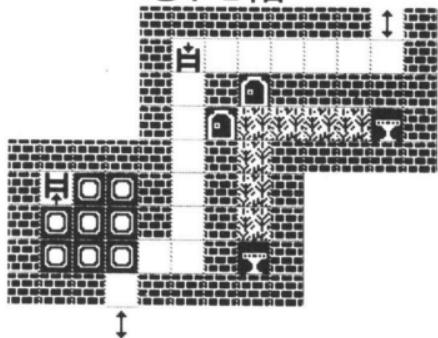
GREAT STYGIAN OF ABYSS

最大の難関、そして最大の謎と言われている迷宮。ここへは船で行く以外にない。アビイスのある島には2つの湾があり、1つは謙譲の神殿に、もう1つはアビイスへ行くのに利用する。アビイスへ行くときに利用する湾にいる海賊の船団から砲撃を受けて沈没する危険があるため、魔法の舵輪はぜひほしい。

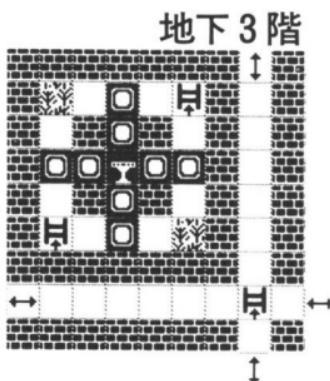
アビイスに入るには、真実の書、愛のろうそく、勇気の鐘が必要である。階下へ降りるには、8つの石が必要な上、石の色と徳との関係を知らねばならない。さらに、写本の間へ入るには、3つの部分からなる鍵を用意し、言葉と、8つの徳、3つの原理、最後の公理を知らなければならない。



地下1階



地下2階

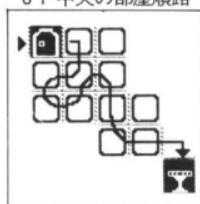


地下3階

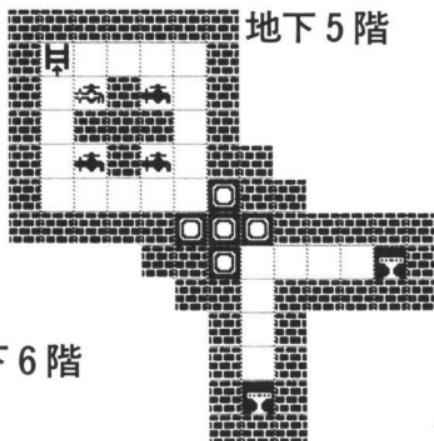
地下 4 階



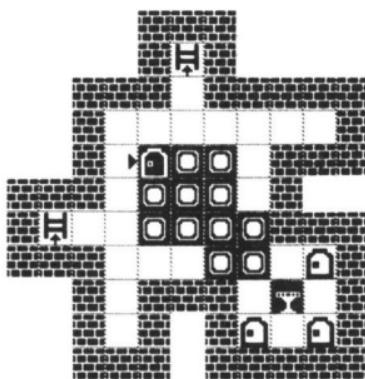
6 F 中央の部屋順路



地下 5 階



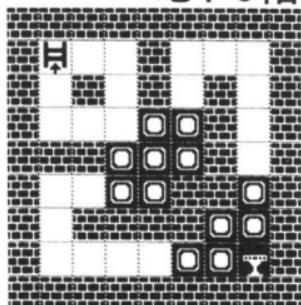
地下 6 階



地下 7 階



地下 8 階



■ 石を置くと階段が現れる台

アビイスにおける問い合わせ

グレート・ステイジアン・アビイスでは、数々の質問がなされる。真のアバタールとなるためには、そのすべてに正しく答えなければならない。ブリタニアの人々からきちんと情報を集めていれば簡単に答えられるはずだが、どうしてもわからないという人のために、ここにその内容と答を記しておく。しかし、本当に困っている人以外は、読まないでほしい。

なお、答はルーン文字を使って書いてあるので、マニュアルにある対応表を参照してアルファベットに直すこと。さらに、最後の2つを除いては、日本語の答をローマ字表記にしてある。表記方法は、マニュアルのローマ字表にもとづいている。

問1 「真実、それはどの徳に由来するものか」 (B 1 F)

答 ハミヤイハケト ドフリヒ

問2 「愛、それはどの徳に由来するものか」 (B 2 F)

答 ヤピヤドハドハドルフ ハリルフヒ

問3 「勇気、それはどの徳に由来するものか」 (B 3 F)

答 ハハハハトヤケト ドムトヒ

問4 「真実と愛、それはどの徳に由来するものか」 (B 4 F)

答 ハミヤイ ミンフリヒルフヤヒ

問5 「愛と勇気、それはどの徳に由来するものか」 (B 5 F)

答 ハムヤヒハ フルマヤヒリフヤヒ

問6 「勇気と真実、それはどの徳に由来するものか」 (B 6 F)

答 ハミヤフ ハルフヒハリフヤヒ

問7 「真実と愛と勇気、それはどの徳に由来するものか」 (B7F)

答 ハハハハハナドハハリ

問8 「真実と愛と勇気の3つから独立して存在する徳とは何か」 (B8F)

答 ハマヤマアハ

問9 「すべての人がそなたのすべての言葉を信用するというとき、そなたの持つ徳とは何か」 (写本の間)

答 ハミヤリハハ

問10 「困難にあるものに対し我がことのように感じふるまうこともいとわぬ徳とは何か」 (写本の間)

答 ヤピヤマハハハ

問11 「いかなる時にあっても自らをふるいたたせる徳とは何か」 (写本の間)

答 ハハハハナカ

問12 「領主に対しても、農奴に対しても同じであろうとさせる徳とは何か」 (写本の間)

答 ハミキ

問13 「自らの体や生命を差し出してまでも他の人のために力を尽くそうとする徳とは何か」 (写本の間)

答 ハマヤリナ

問14 「いかなる誓いをも決して破らぬ徳とは何か」 (写本の間)

答 ハミアハ

ダンジョン・マップ

問15 「自己の本質を、知るということにおいてそなえなければならない徳とは何か」（写本の間）

答 ハハハハハハハハハハハハ

問16 「自らを他のものより上に位置づけることを最も嫌う徳とは何か」（写本の間）

答 ハハハハハハハハ

問17 「すべては虚構であったとしても唯一残る絶対のものとは」（写本の間）

答 ハハハハハハハハ

問18 「いかなる時でも、いかなるものをもいとおしませるものとは」（写本の間）

答 ハ

問19 「いかなる危険に出会いてもそこに踏みとどまらせるものとは」（写本の間）

答 ハハハハ

問20 「通過のことばとは」（写本の間）

答 ハハハハハハハハ

問21 「もし聖者の8つの徳が1つとなって、真実と、愛と、勇気の3つの原理からその1つのものが導きだせるなら、この1つ、すなわち明白なる真実と、終わることのない愛と、屈服することなき勇気、この3つによって取り囲まれそして、そのすべてでもある1つのものとは何か」（写本の間）

答 ハハハハハハハハ

索引

モンスター・インデックス

陸のモンスター

Bridge Troll	144
Cyclops (ひとつ目巨人)	145
Ettin (双頭の巨人)	146
Gazer (目玉怪物)	146
Ghost (幽霊)	146
Headless (頭なし男)	147
Hydra (多頭蛇)	147
Lava Lizard (溶岩とかげ)	148
Liche (魔術師の亡靈)	148
Mage (魔法使い)	149
Orc (人喰い鬼)	150
Phantom (亡靈)	150
Python (大蛇)	151
Rogue (盗賊)	152
Skeleton (骸骨)	153
Troll (大鬼)	155
Wisp (鬼火)	155
Zorn	156

迷宮のモンスター

Bat (こうもり)	144
------------	-----

Gremlin (小悪魔)	147
Insects (虫)	148
Mimic (ものまね)	149
Mirror (鏡)	149
Pirate	151
Rat (大ねずみ)	152
Reaper (死神)	152
Slime (アーマバ状生物)	154
Spider (大蜘蛛)	154

海のモンスター

Nixie (海の妖女)	150
Pirates (海賊)	151
Seahorse (たつのおとしご)	153
Serpent (うみへび)	153
Squid (大いか)	154
Whirlpoor (渦巻)	155

空のモンスター

Balron	144
Daemon (悪魔)	145
Dragon (竜)	145

アイテム・インデックス

気球	179
Axe (斧)	162
Bell (勇気の鐘)	176
Book (真実の本)	176
Bow (弓)	162
Candle (愛のろうそく)	176
Chain mail (鎖かたびら)	167
Cloth (布の服)	166
Cross bow (石弓)	163
Dagger (短剣)	161
Flame oil (燃える油)	163
Halberd (槍斧)	163
Horn (角笛)	174
Horse (馬)	178
Key of three parts (3つの部分からなる鍵)	176
Leather (皮の鎧)	167
Mace (つちはこ)	161
Magic axe (魔法の斧)	164
Magic bow (魔法の弓)	164
Magic chain (魔法の鎖かたびら)	168
Magic Gem (魔法の珠)	172
Magic Key (魔法の鍵)	173
Magic plate (魔法の鎧)	168
Magic sword (魔法の刀)	164
Magic wand (魔法の杖)	165
Mystic robe (神秘の防具)	168
Mystic sword (神秘の武具)	165
Plate mail (鉄の鎧)	167
RUNE	175
Sextant (六分儀)	173
Ship (船)	178
Skull (骸骨)	175
Sling (投石帯)	161
Staff (杖)	160
STONE (石)	176
Sword (刀)	162
Torche (たいまつ)	172
Wheel (舵輪)	174

地名インデックス

町

- ジエローム 100
スカラ・ブレイ 86
トリンシック 81
ブリティン 62
ミノック 93
ムーングロウ 106
ユー 75

魔虚

- マジンシア 112

城

- エンパスアビー 75
サーパンツホールド 111
ブリタニア城 62
ライキューム 105

村

- コーブ 69
バッカニーアズ・デン 113
ベスパー 95
ボーズ 64

神殿

- 謙讓 117
献身 96
慈悲の心 69
正義 76
誠実さ 107
名誉 82
勇敢さ 101

迷宮

- グレート・ステイジアン・オブ・アビイス 117, 208
コブト 93, 202
シェイム 77, 204
ダースタード 82, 198
ディシート 107, 194
ディスパイス 64, 196
ヒスロス 117, 206
ロング 69, 200

ご注意

- (1) 本書はPC-9801版に基づいて作成しております。
- (2) 本書についての電話によるお問合わせには一切応じられません。質問等がございましたら往復ハガキ又は切手・返信用封筒を同封の上、弊社までお送り下さるようお願ひいたします。
- (3) 本書の一部又は全部について個人で使用するほかは、著作権上、(株)ビー・エヌ・エヌの承諾を得ずに無断で複写、複製することとは禁じられています。
- (4) 本文中の誤りや不備な点につきましては(株)ビー・エヌ・エヌがその責を負うものであり、Origin Systems Inc.、(株)ボニーキャニオンが関与するものではありません。

●乱丁、落丁本はご面倒ですが弊社営業宛に御送付下さい。送料弊社負担にてお取替いたします。

ウルティマ IV ハンドブック

発行 1988年3月22日 初版発行
1989年6月20日 第5刷発行

発行人 山本陽一

発行所 株式会社ビー・エヌ・エヌ

〒102 東京都千代田区麹町4-5紀尾井町レジデンス5F

電話 営業部：03-238-1321

印刷所 東京音楽図書株式会社

著者 竹山正寿・岡田明美

表紙

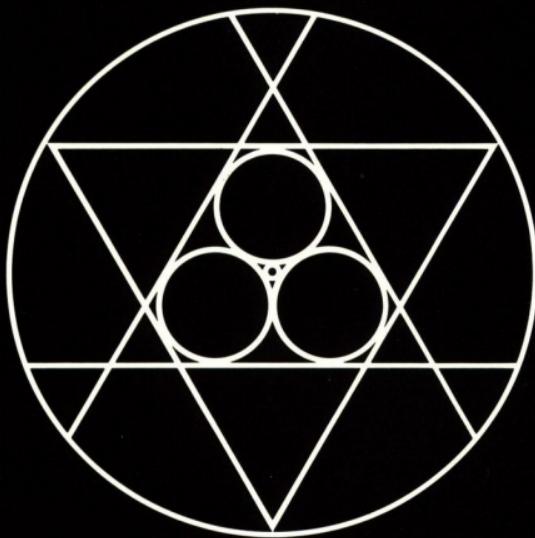
デザイン 宇治 晶

イラスト 長谷川正治

本文

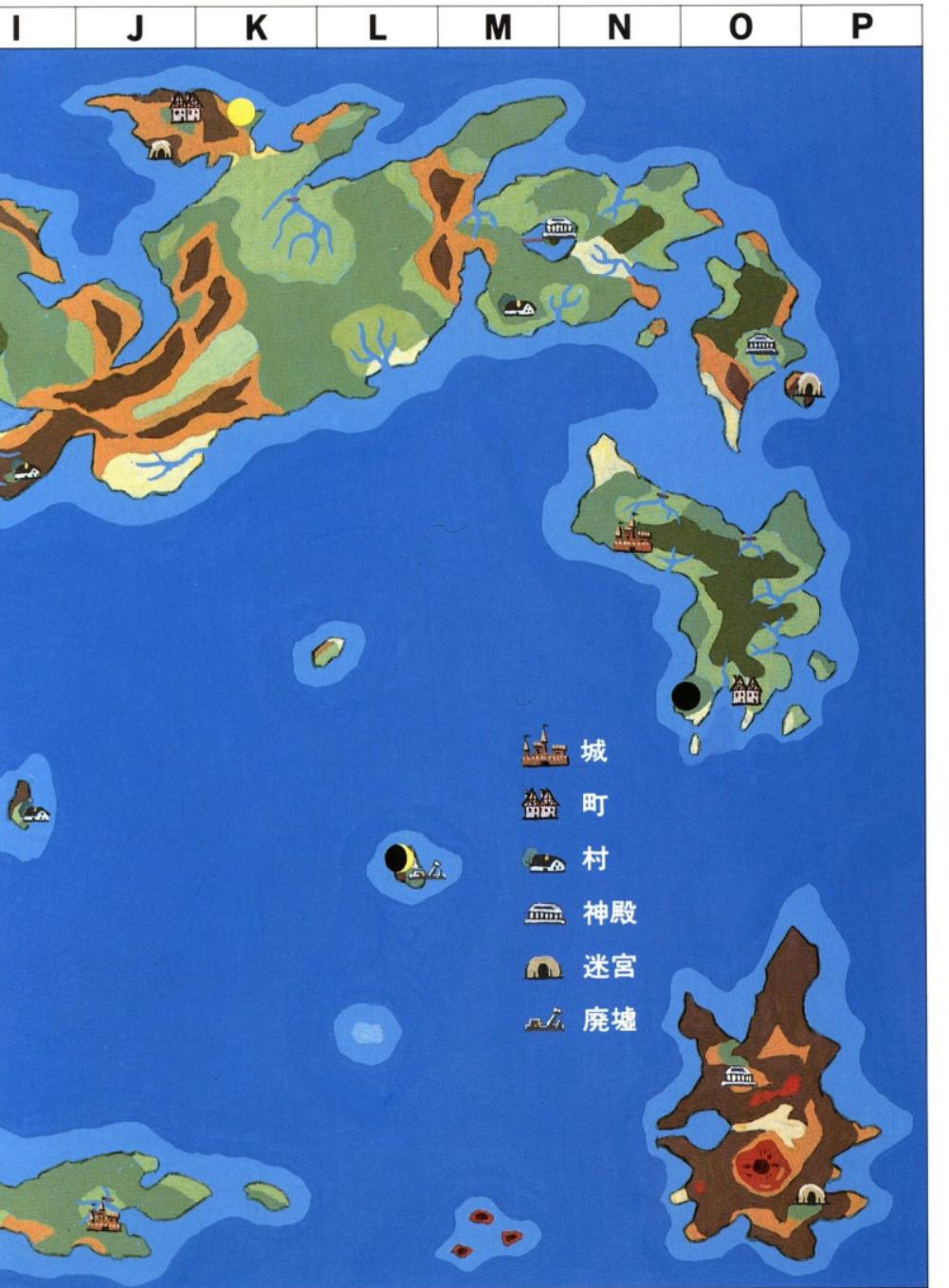
イラスト 長谷川正治

ISBN4-89369-045-0 ©BNN Corp. 1988 printed in Japan



【付録】
ブリタニア全図





I J K L M N O P

知れば知るほど深くなる
ゲームハンドブック・シリーズ



【好評既刊】ゲームハンドブック・シリーズ第一期完結(A5判)全六冊・別巻

1 ウィザードリィハンドブック

1~10F完全マップ付。ファン必読。

監修:バグ・ニュース編集部

●定価1,200円

2 大戦略ハンドブック

全マップについて完全攻略法を解説。

BNN企画部編

●定価1,500円

3 ローグハンドブック

武器、薬品、秘伝を一挙掲載。

竹山正寿・木村信行・太田昌孝著

●定価1,500円

4 ウィザードリィ2ハンドブック

モンスター・アイテム等のカタログを掲載。

BNN第二企画部編

●定価1,000円

5 アート・オブ・ウォーハンドブック

シナリオ、地形別攻略法を解析。

菊島恵三著

●定価1,500円

6 大戦略Ⅱハンドブック

巻頭フルカラーMAP、陣営別解説付。

BNN第二企画部編

●定価1,500円

別冊 大戦略シリーズMAP FILE

大戦略シリーズ、全マップの集大成

BNN第二企画部編(A4変形)

●定価1,800円

三度目の正直

ゲームハンドブック・シリーズ 第二期第二弾
**ウィザードリィ3
HAND BOOK**

『ウィザードリィ』とも長いつきあいになってきたやればやるほど深くなるけど、海の向こうじゃ4も出たって言うし、そろそろこいつのケリもつけたい……。お待せしました第三弾! アイテム・モンスター満載、全マップも付いてこれで今回の冒険もO.K.

フェイサー インターナショナル著
予価1,500円

4月上旬発売予定





—70°C → 233°C
—94°F → 451°F



No
絶対禁止

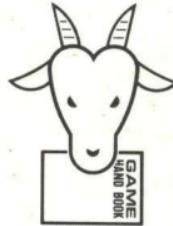


Safe
絶対平気



No
絶対禁止

BNN
Bug News Network



No
ヤギに食べさせては
いけない。

株式会社ビー・エヌ・エヌ

ISBN4-89369-045-0 C3055 P1600E

定価1,600円(本体1,553円)