

ロード・ブリティッシュ推薦

ウルティマVI Ultima VI クルーブック

ローカス

Ultima® VI

The False Prophet

～偽りの予言者～

Clue Book



LOCUS

……すでに、すべての神殿がガーゴイルに占領されてしまった。8つの徳の精神を堅持し続けるのだ。それこそが、悪辣きわまりない侵略者とわれわれを区別する人の道なのだ。

ロード・ブリティッシュ

Ultima® VII

The False Prophet

~偽りの予言者~

Clue Book



LOCUS



Recommendation

This book was brought to me by my friend Nobuo of Japan. I must say that at first I was skeptical of Nobuo, average salary man, of being able to complete the difficult quests set before him.

I did not think that he could help me or my people of Britannia with our troubles. But I can see that I underestimated Nobuo, and I am eternally grateful for his hard work and diligence. Both his services and book are a great value to myself and the people of Britannia.

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Lord British". The signature is fluid and cursive, with a large, stylized 'L' at the beginning.

Lord British
King of Britannia



推せん文

この本は、わが友、日本のノブオから送られたものである。正直申すと、ノブオに会った当初、余は彼に対して、いささか疑念を抱いていた。普通のサラリーマンだと名のる冴えない男が、この困難な試練に耐えられるとは思えなかつたのである。余とブリタニアの人々が抱える大問題を解決することなど、とうてい期待できないと決め込んでいたのだ。余はノブオに対して間違った評価を下していた。今ここに、彼の命がけの努力と業績に、余は永遠の謝辞を贈らせていただく。彼の行いとこの本は、余自身にとって、また、ブリタニア国民にとっての、偉大なる宝である。

ブリタニア国王
ロード・ブリティッシュ

はじめに

ロード・ブリティッシュ国王陛下は、ブリタニアの危機に臨み、いみじくもわれら日系アバタールにもお声を掛けられた。まさしく、究極の選択。ロード・ブリティッシュ国王陛下が都市国家ブリタニアの領主であらせられたころより数えて5度目の危機をご体験なさっているが、今回ほど、日系アバタールが貢献できる機会はないと僕……、いや拙者は考える。

これまでブリタニアは、一部の反逆者に翻弄されてきた。モンディンはブリタニア(旧ソーサリア大陸)の住人であった魔法使い。ミナクスはその弟子であり妻だった。エクソダスはその2人が開発したコンピューターシステム。そして、シャドーロードはモンディンの邪気の残骸から生まれた、人の心の影のようなものだった。だが、現在、ブリタニアを脅かしている敵は、ガーゴイルと呼ばれる異人類だ。何かの目的と信念を持ち、計画的にブリタニアを侵略しようとしている。彼らにはイデオロギーがあり、われわれ人類に対して嫌悪感を抱いている。もうここには、邪悪な怪物をヒーローが退治するという伝統的な図式は当てはまらない。2つの異質な文明の戦争なのだ。

とかく戦争になると、お互いに相手を鬼と見るようになる。ロード・ブリティッシュ国王陛下ですら、ガーゴイルを凶惡な怪物と見ておられる。こんなときこそ、戦争の加害者と被害者の両者の悲惨さを知り、戦争と聞いてもイケイケ状態にならない日本人が、ブリタニアの戦いの仲介に入るべきなのである。果たして、われわれの敵は悪者なのだろうか。われわれ自身が気付かずに、相手に対して犯している罪があるかもしない。なれば、むやみに戦うより、すべての問題の発端を究明して、お互いの誤解を解き、問題を解決するのが先決である。そのためにはロード・ブリティッシュ国王陛下の意に反した行動を必要とすることもある。敵中に飛び込むことも必要となろう。楽じゃないぞ。だが、それがアバタールの国際貢献の道なのだ。

本書は、諸君より一足先に行動を開始した拙者の体験を基に、必要な情報を提供する目的で、特に日系アバタールのために制作した。欧米文化圏に属するからな、ブリタニアは。その点でも、かなり役に立てるはずだ。ぜひ、旅のお供にどぞ。

168年10月25日

ブリタニア日本人会会长
日系アバタール110番代表
米山伸夫

目 次

推せん文	ロード・ブリティッシュ	2
第1章 地理を制する者、探求の道を制する		7
ブリタニア全体地図		9
ブリタニア区分地図		10
ガーグランド		22
市街地情報		24
ロード・ブリティッシュ城		24
エンパスアビー　－愛の砦－		26
サンパーツホールド　－勇気の城－		29
ライキューム　－真実の砦－		31
ブリティン　－慈悲の心の町－		35
ジェローム　－勇敢さの町－		41
ムーングロウ　－誠実さの町－		44
ミノック　－献身の町－		46
ユー　－正義の町－		49
トリンシック　－名誉の町－		55
スカラブレイ　－崇高な心の町－		58
ニューマジンシア　－謙譲の町－		62
ポーズ		65
コープ		70
バッカニアーズデン		73
ダンジョン・洞窟		77
ブリティンの下水道		78
ライキューム図書館		80
地下墓地		82
勇者の洞窟／ヘフティマスの洞窟		84
サイクロプスの洞窟		86
蜘蛛の洞窟		88
沼地の洞窟		90
バッカニアーの洞窟		92
蟻の巣		94
デスパイス		96
コブト／ロング		100
シェイム		102
ダスターード		104
デシート		106
海賊の洞窟		108
ヒスロス		110

ステックの城	112
ストーンゲート	114
ガーグラントの神殿と王の墓	116
地図索引	118
ムーンオープの使用法	120
第2章 間違いのない旅のために	121
旅の必需品	123
資金の集め方	124
交通手段	125
レベルアップと瞑想	126
戦闘配置	128
”救済”は死ぬ前に使おう	130
カルマとは何か	131
徳についてトクと知っておくべし	133
第3章 困ったときのアドバイス	135
神殿の解放	137
タブレット	140
ガーグラントにて	143
ガーゴイルの徳について	147
最後のひと仕事	148
第4章 付 錄	149
魔法の呪文とその効果	151
第一サークル	151
第二サークル	152
第三サークル	154
第四サークル	155
第五サークル	157
第六サークル	158
第七サークル	160
第八サークル	161
月の相とムーンストーン	163
旅のメモから	164
メモ（人物）	166
メモ（地図）	167
日常語ガーディー辞典	99

第1章

地理を制する者、 探求の道を制する

ブリタニアは広い。ロード・ブリティッシュから本といっしょに地図も届いていると思うが、アレでは大ざっぱ過ぎてイマイチである。そこで、われわれは全国を行脚して細かい地図を描き上げた。この大変なときには、よくそんなヒマがあったもんだとわれながら感心する。とにかく、これ以上正確な地図を作ろうとすれば、人工衛星でも打ち上げなければ無理だな。いや、たとえ人工衛星であろうともダンジョンの中まではわかるまい。われわれの命がけで測量したダンジョンや洞窟の詳しい地図もある。死ぬほどお役に立てば幸いである。

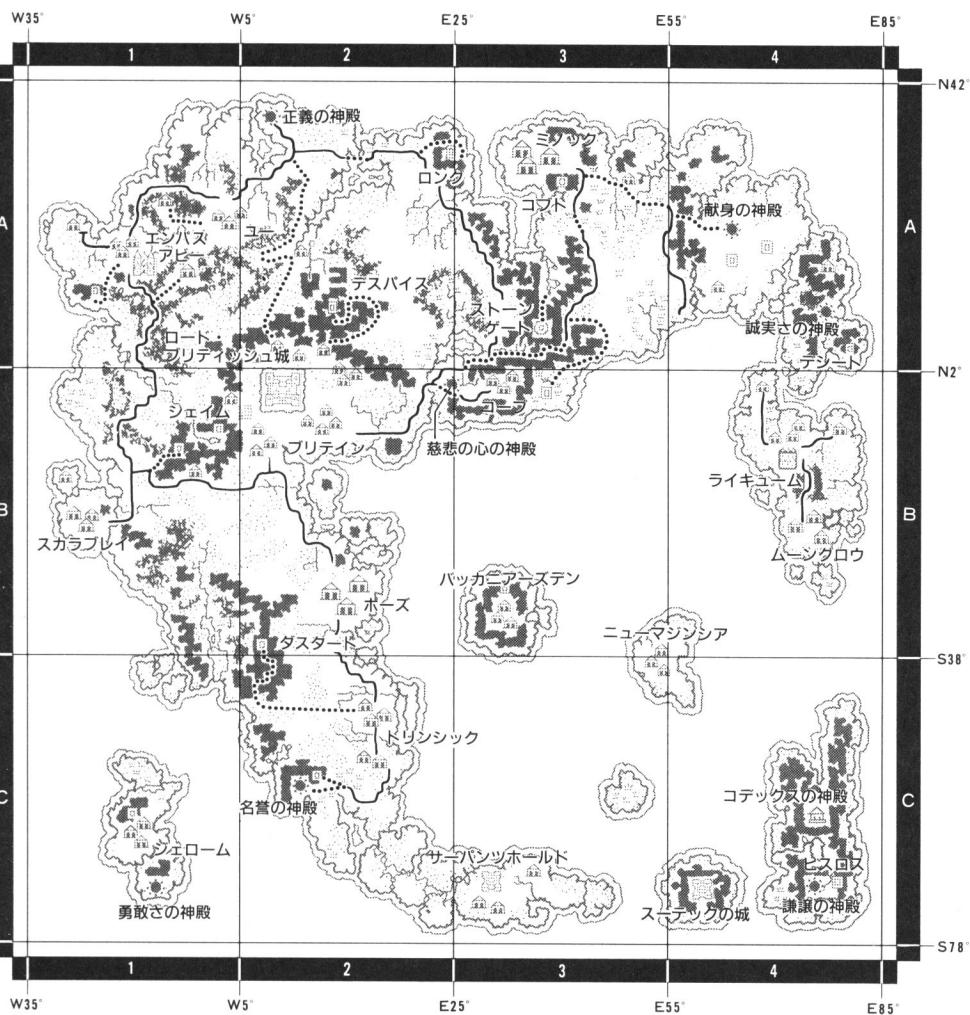
地図には次の略号が使われている。

街の地図記号

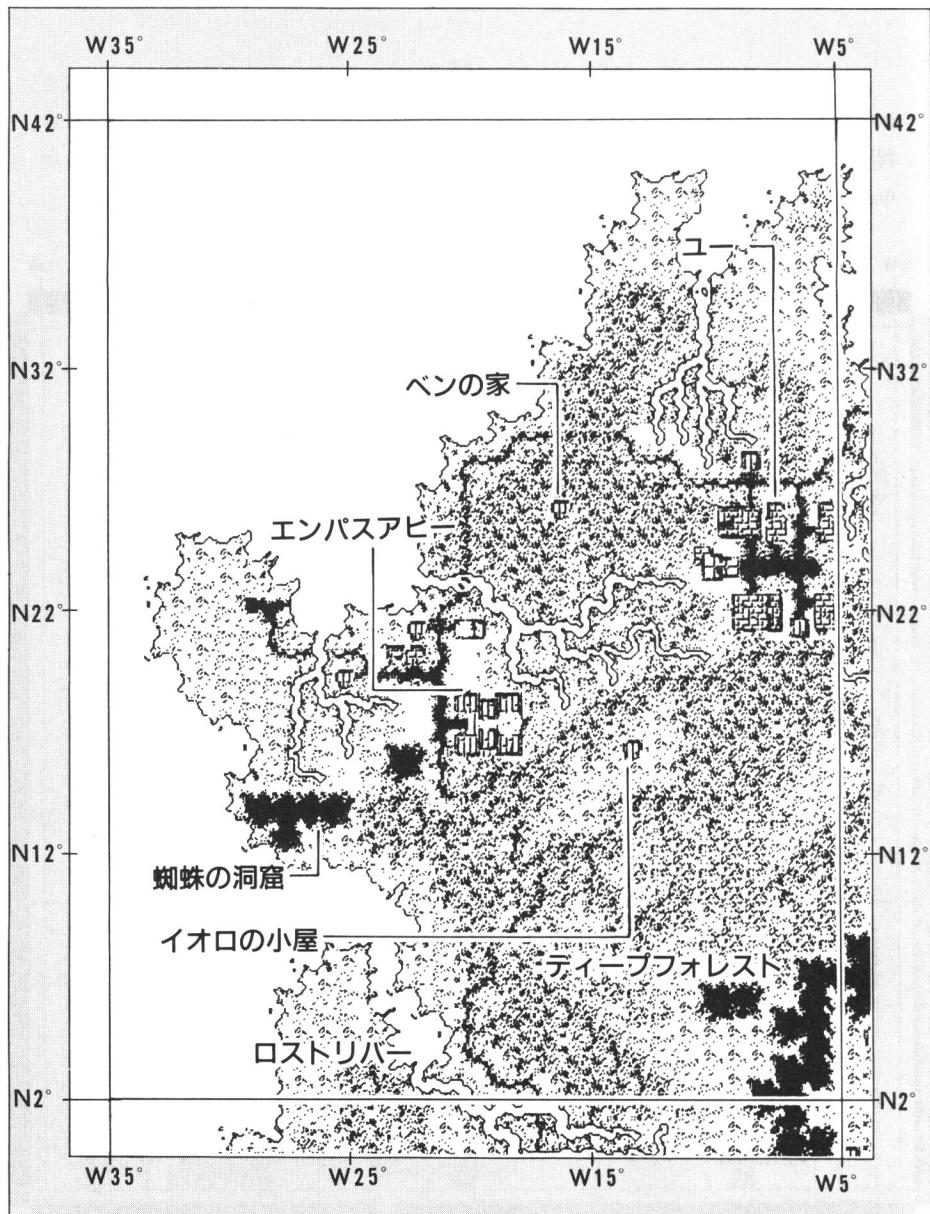
	日時計		酒場		森林地帯
	商店		墓		沼地帯
	診療所		神殿		山岳地帯
	公共施設		ダンジョン 洞窟		水域
	政府機関		道		畠
	旅館		街灯		低木地帯
	武具店		船大工		

■ブリタニア全体地図

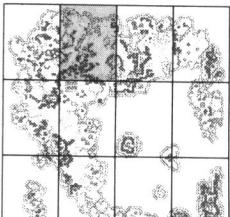
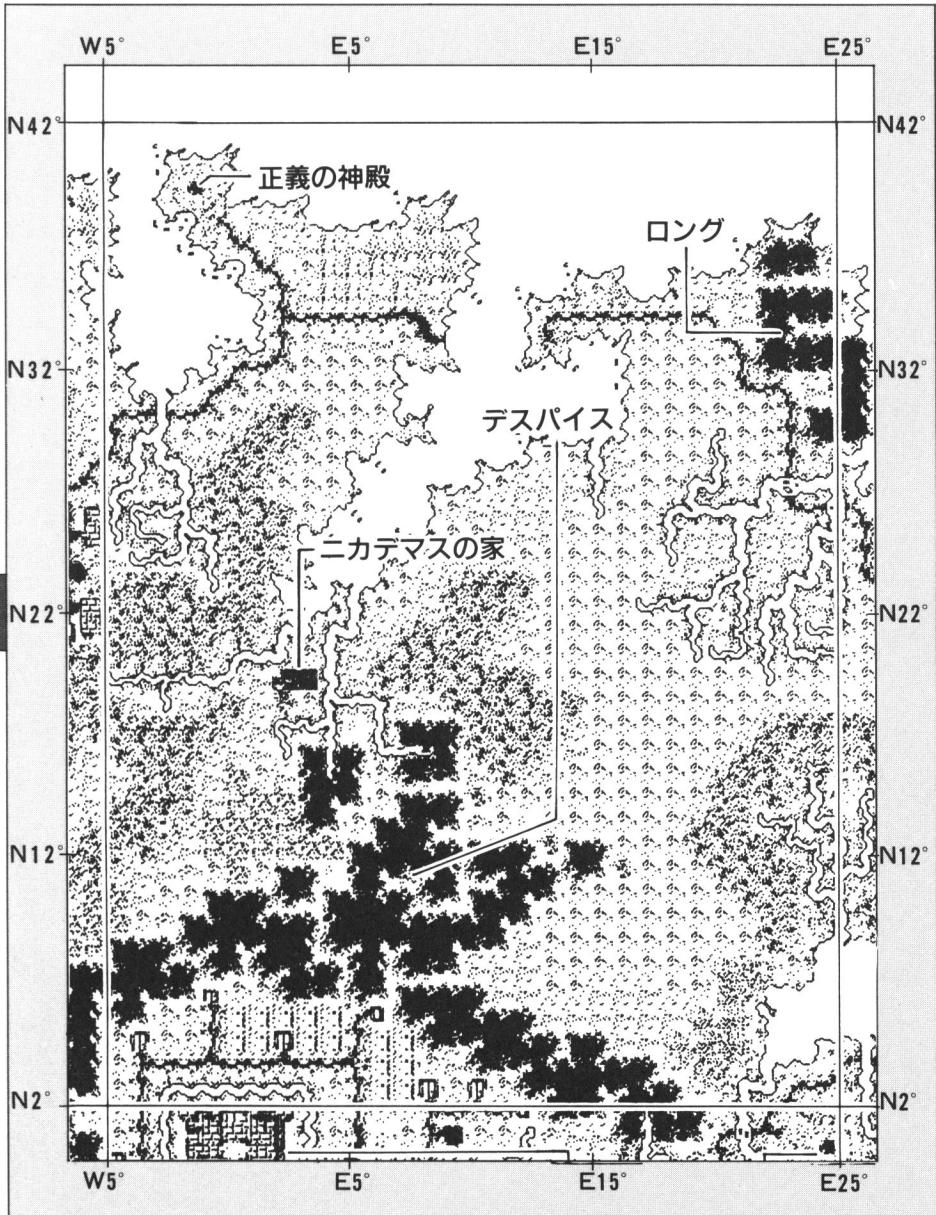
このページの全体地図に枠で区切られた部分の拡大図が、次からのページに掲載されている。また、主な町や村は、拡大地図と情報をまとめて掲載したので、そちらも利用してほしい。特にショッピングガイドでは、すべての商品の値段が書いてあるから、自分で言うのもナンだが、助かるぞ。



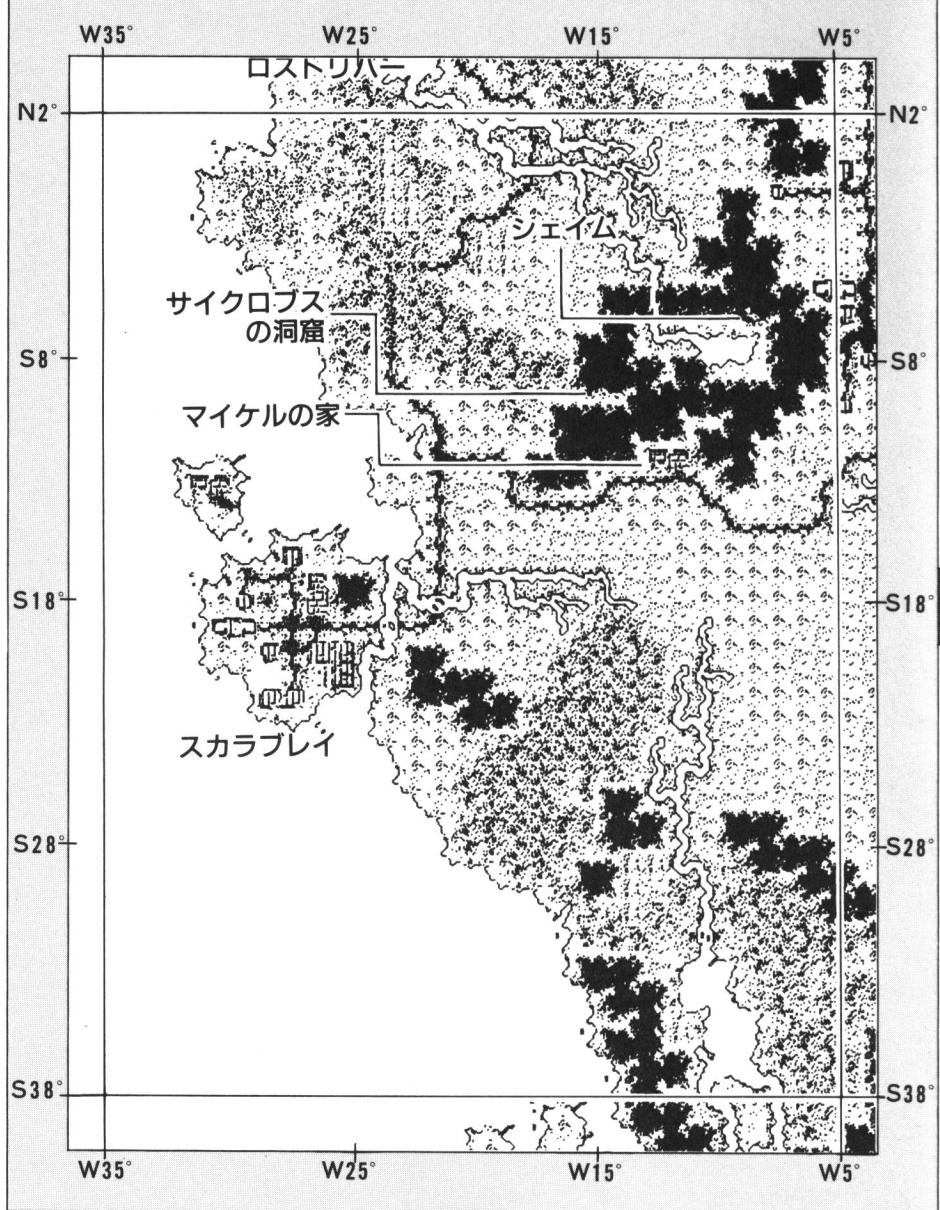
■ブリタニア区分地図



B 1

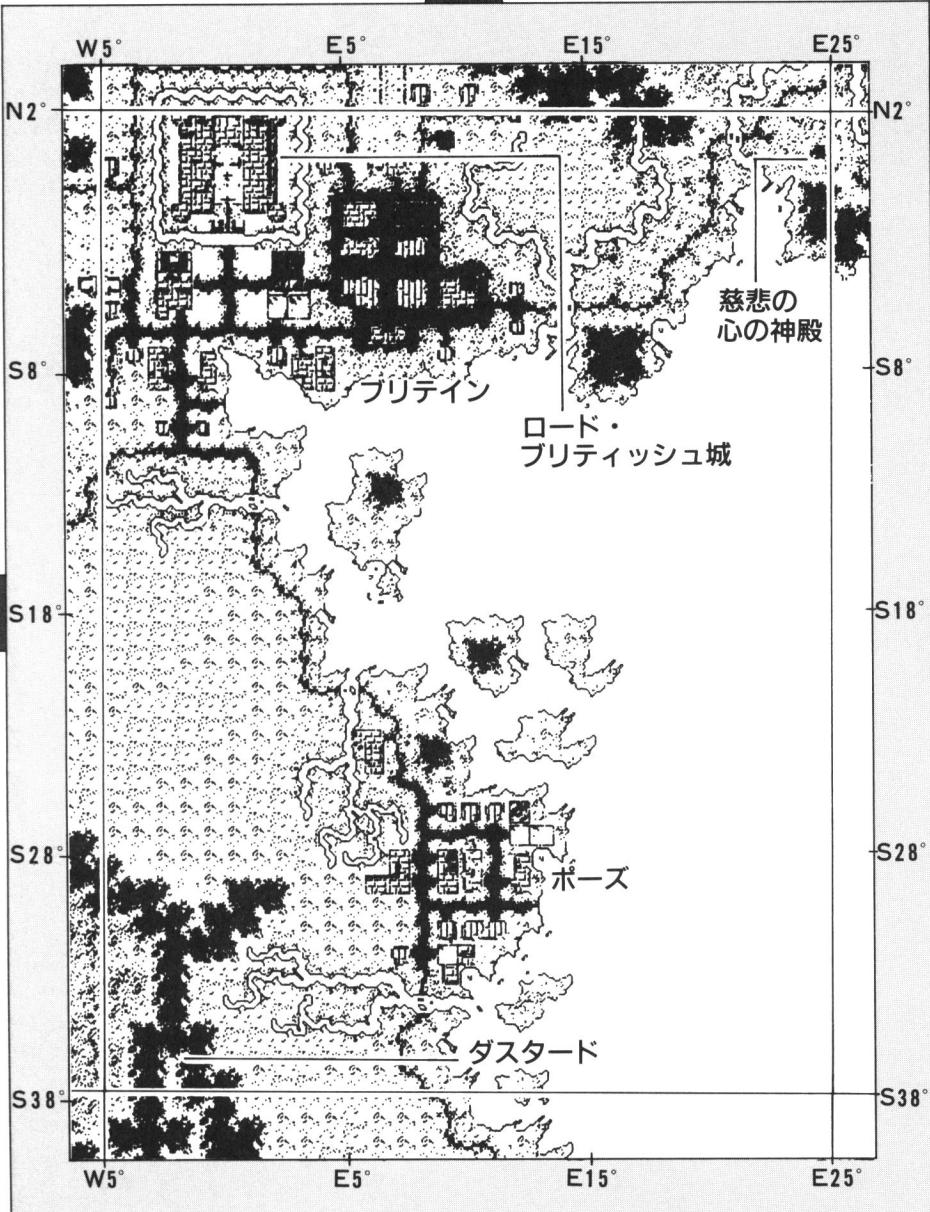


A 1

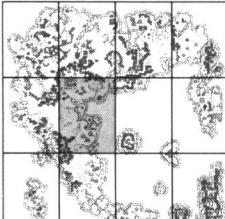


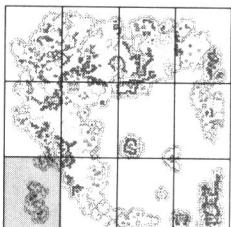
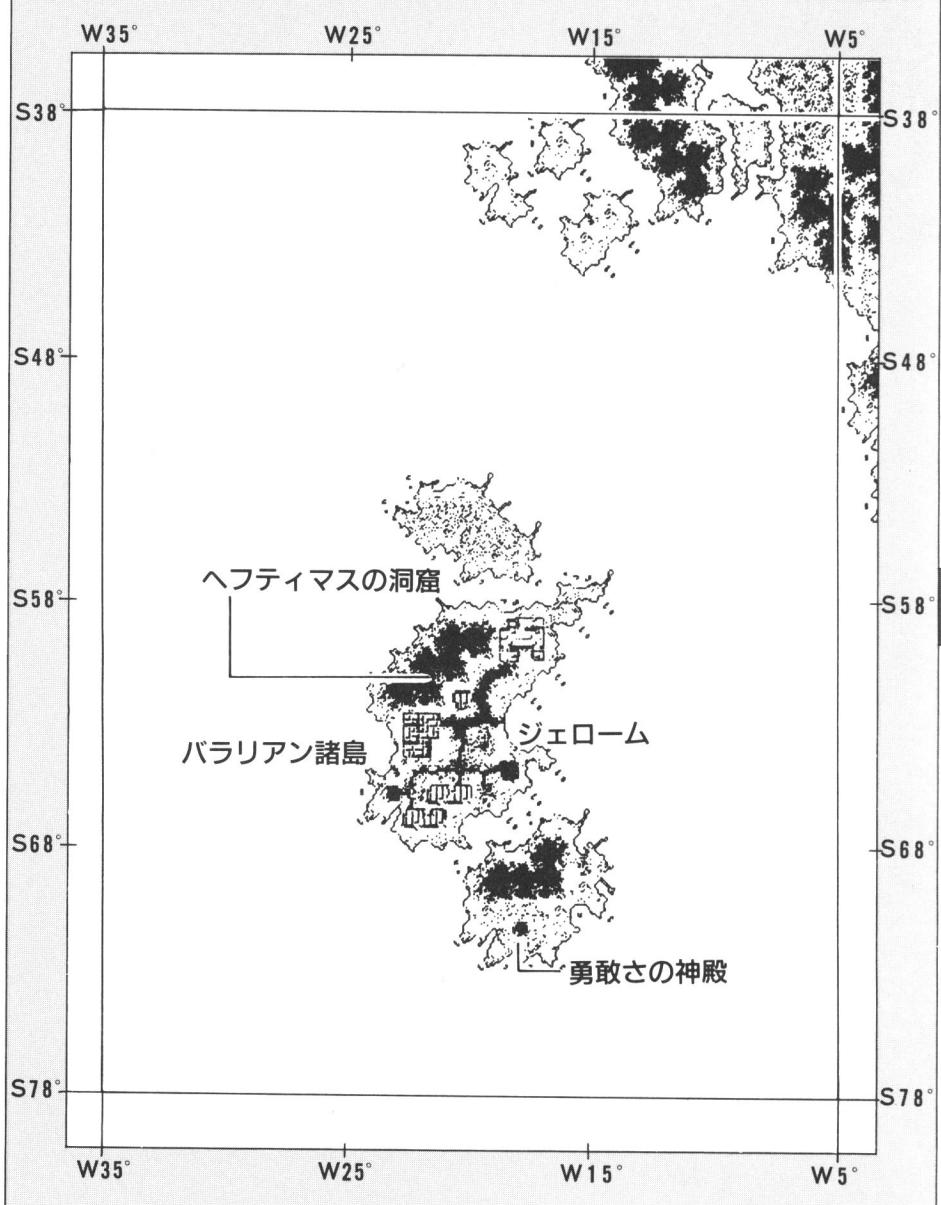
C 1

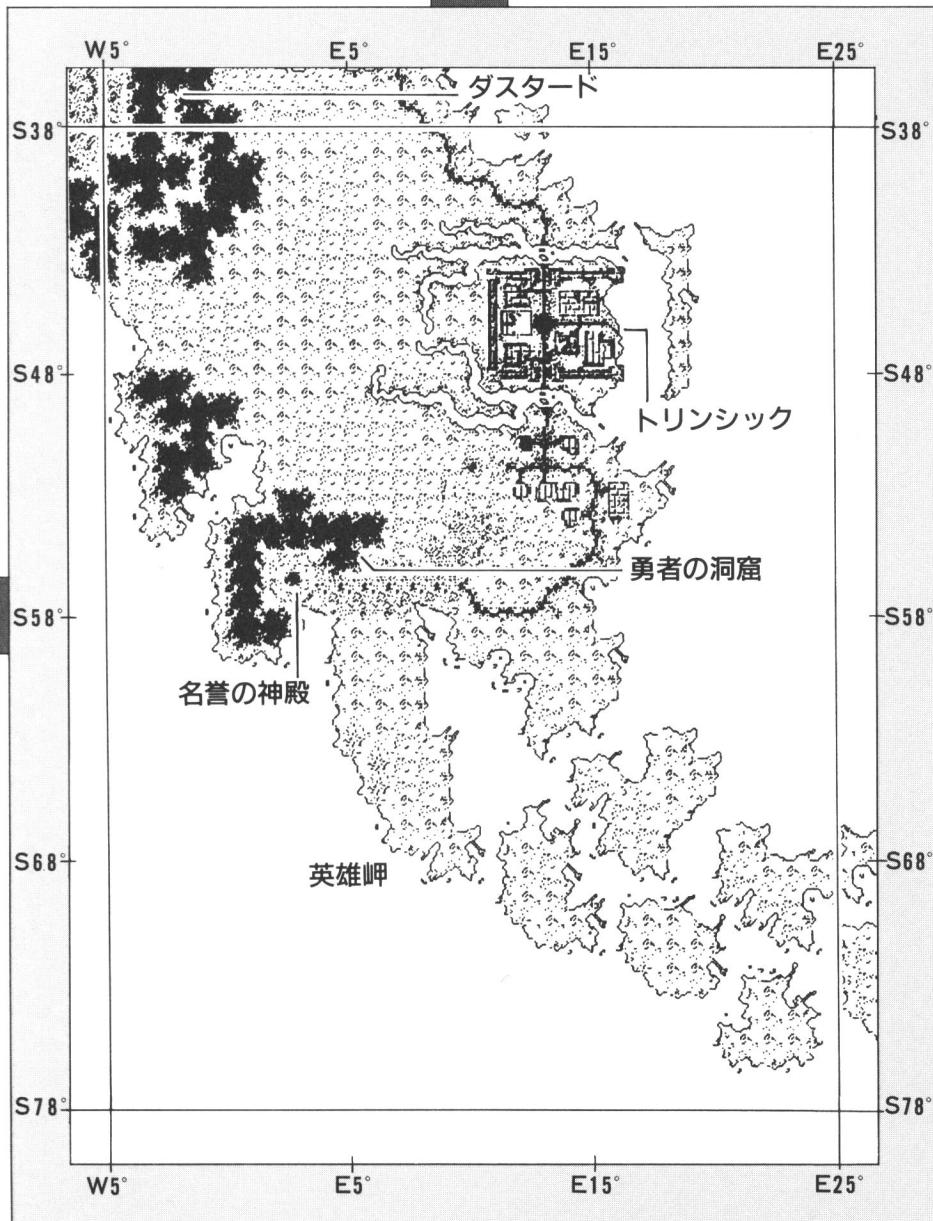
A 2

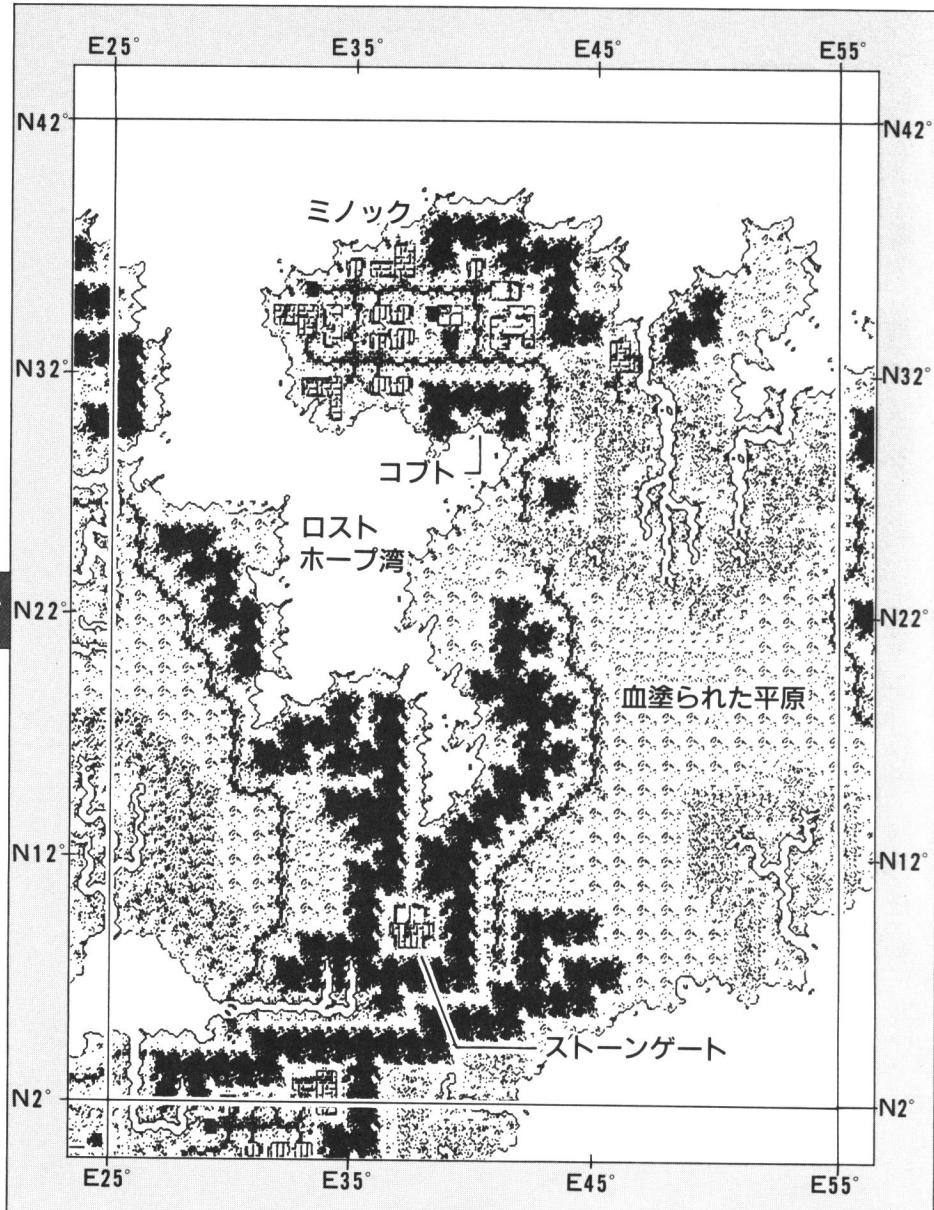


C 2

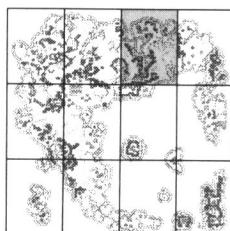


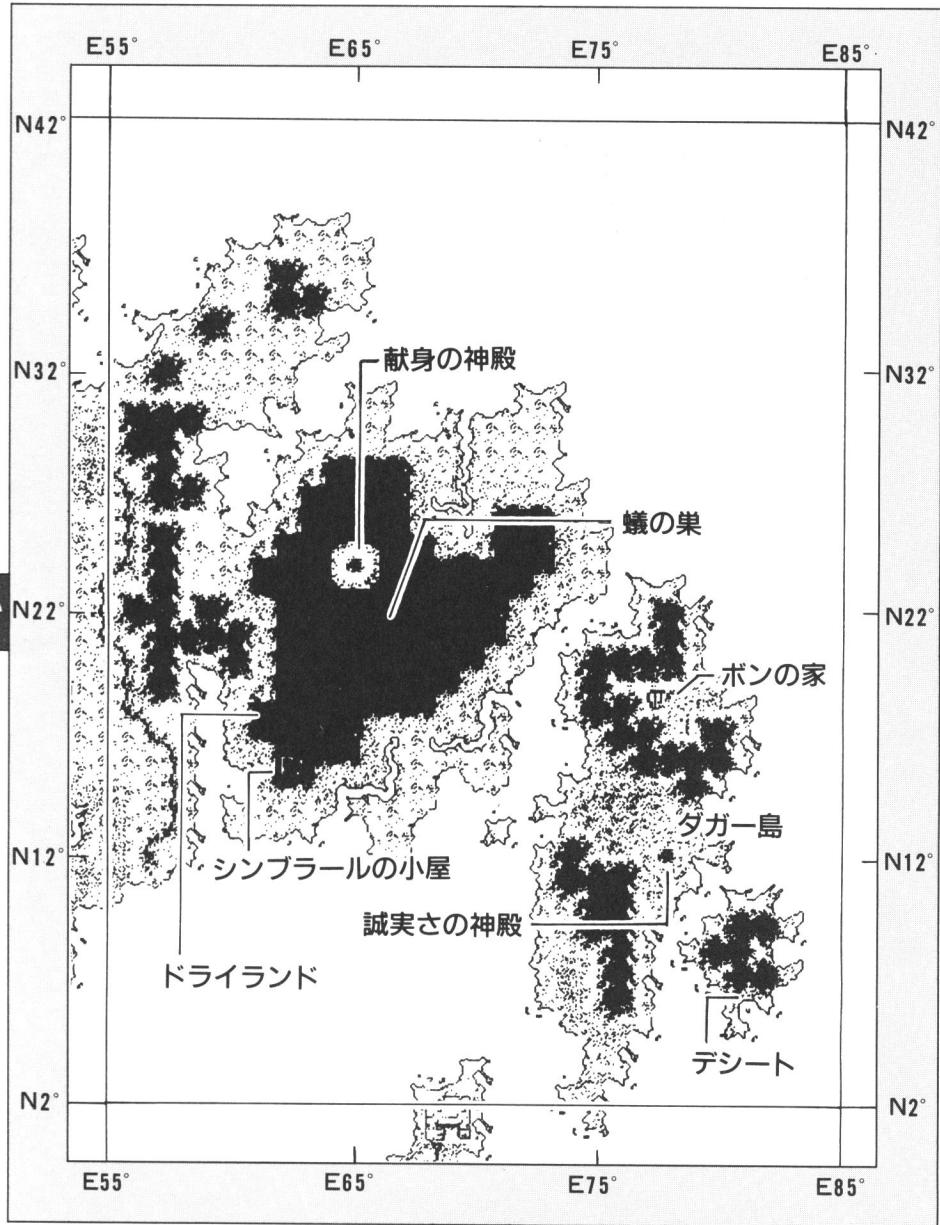






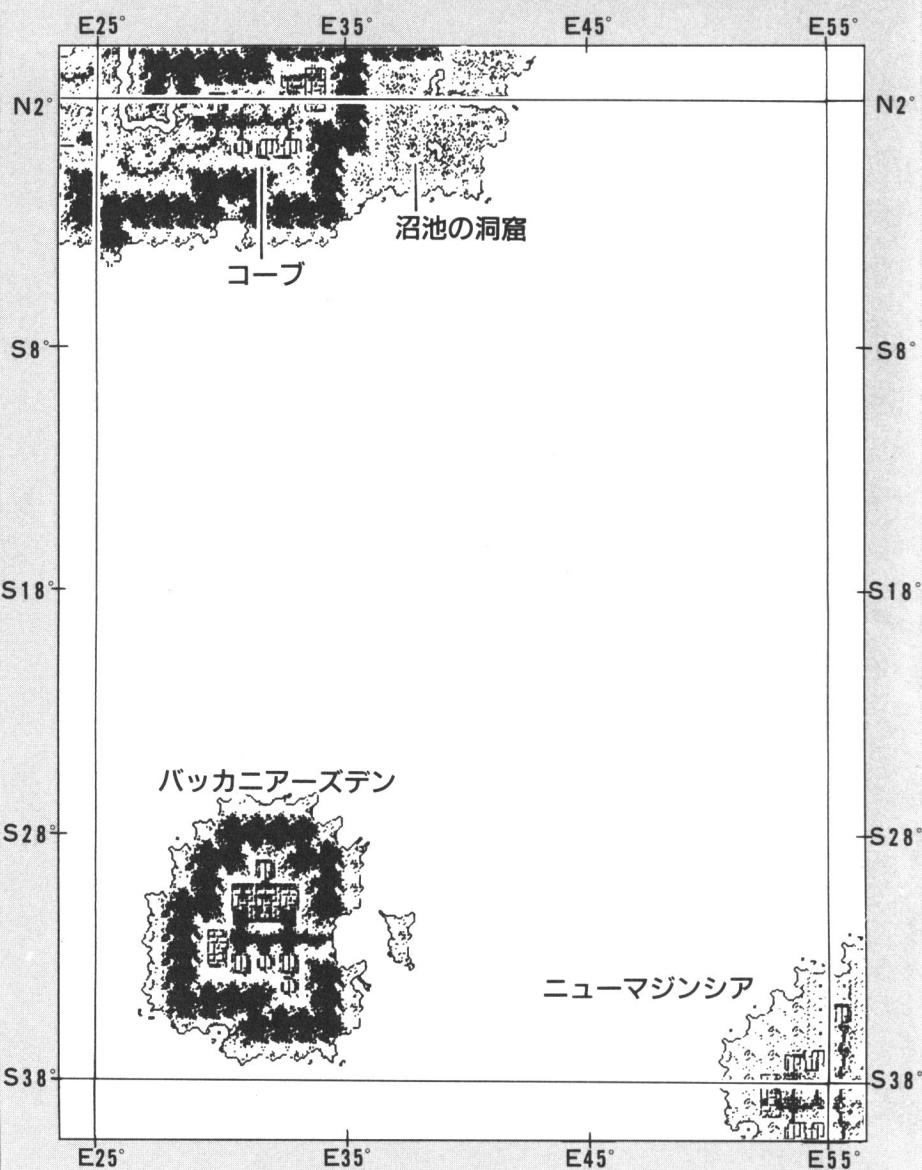
B 3



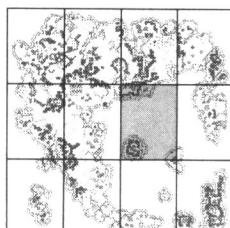


B 4

A 3

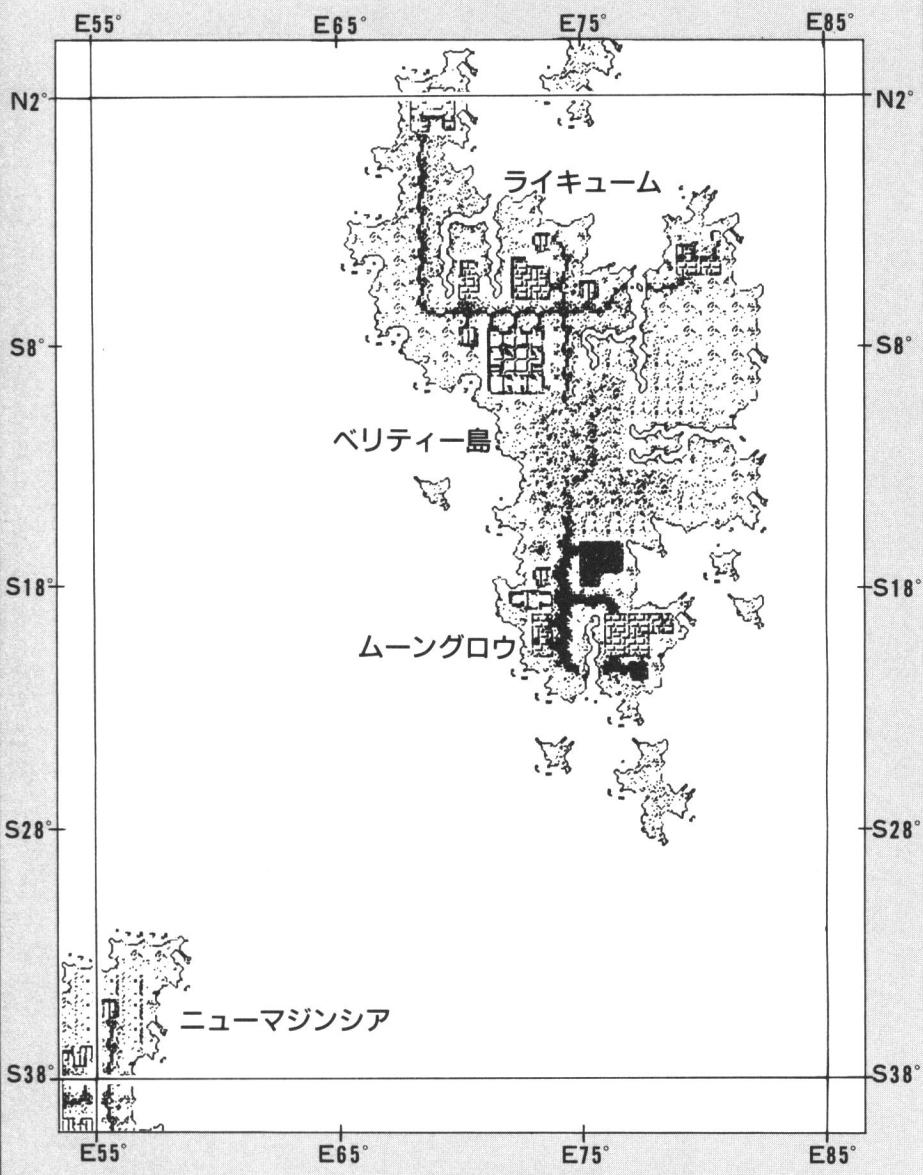


C 3

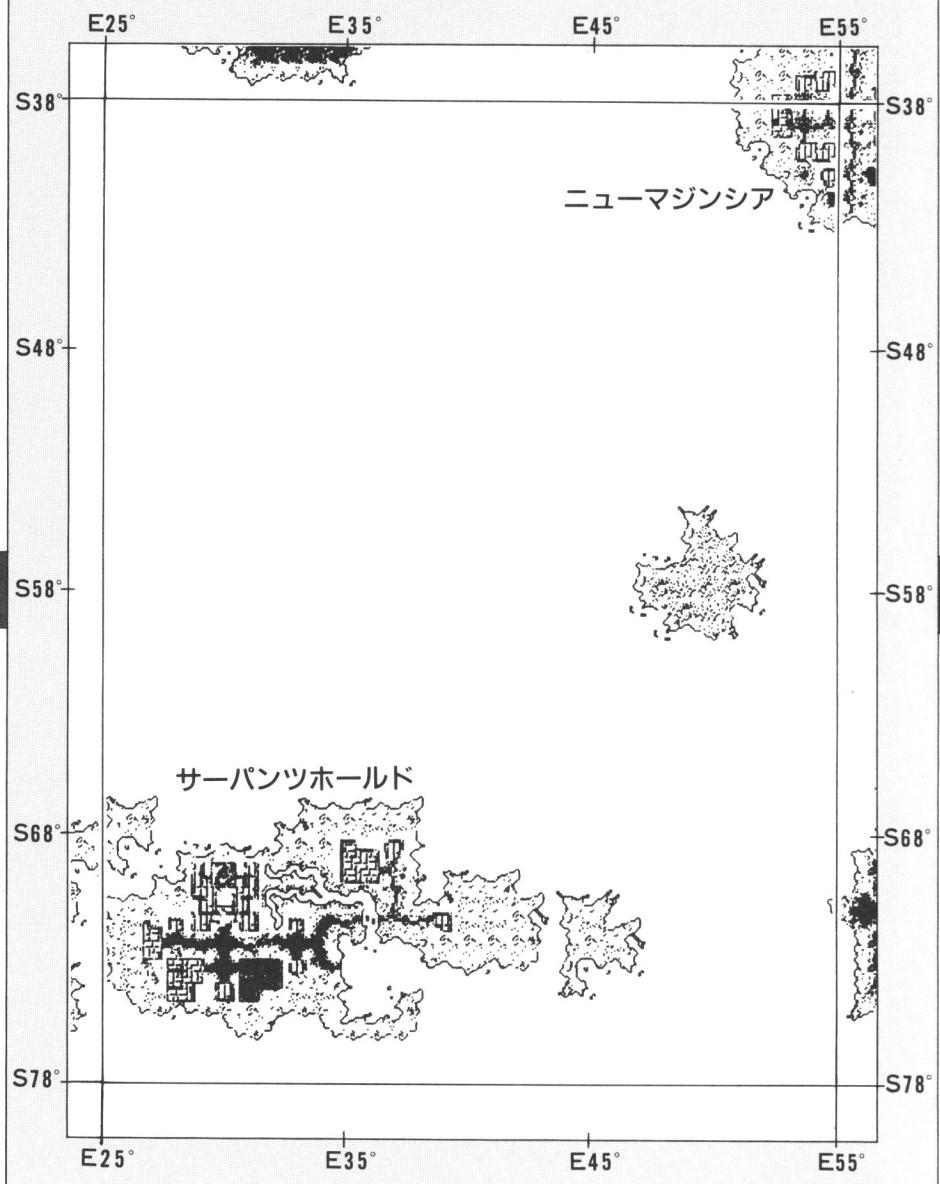


A 4

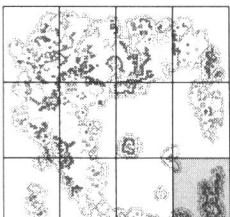
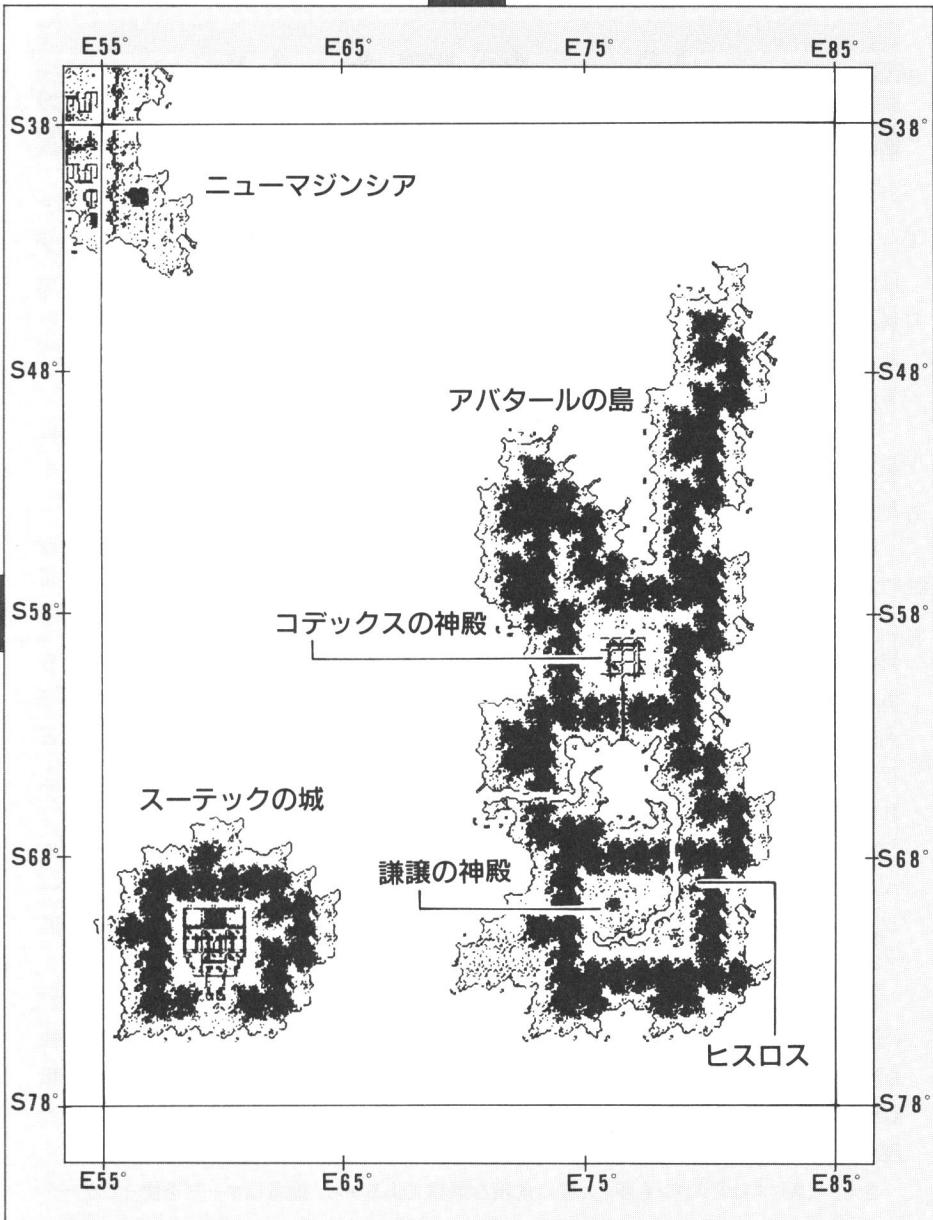
1



B 3



C
1



ガーグランド

ブリタニアのちょうど裏側のガーゴイル世界である。知っているとおり、ブリタニアはわれわれの地球と違って、お盆のように平たい世界だ。船でずっと行くと、いつかは地の果てにたどり着き、それ以上先へは行けなくなる。その昔は、地の果てがみな異次元につながっていたため、世界がまるで球体であるかのような錯覚を受けていたが、実はペタンコだったのだ。地の果てと果てのつながりは、地下世界の崩壊とともになくなってしまったようだ。

そして、その地殻変動は、かつてはブリタニアと同じ広さの大陸があった裏側の世界をほとんど水没させてしまった。今では、これだけの土地にガーゴイルの生き残りが生活している。考えてみれば、気の毒な話だ。

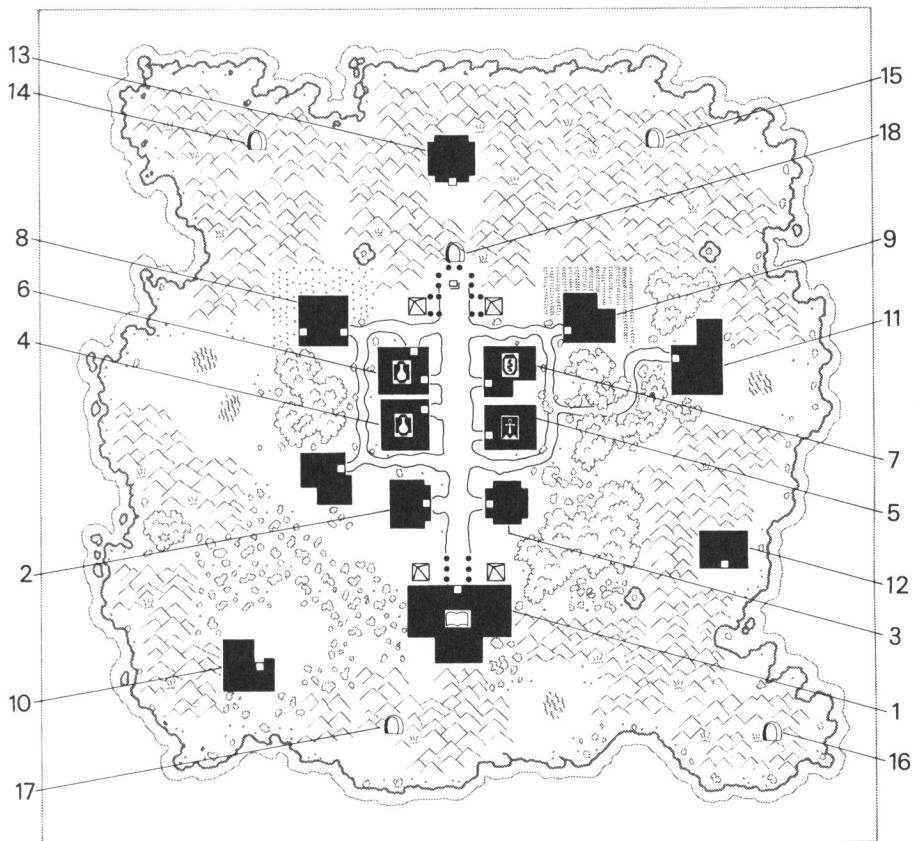
最初に石の台に縛り付けられて殺されかけた場所が、実はこのガーグランドの”献身の石板”だったのだ。どうだ、懐かしいだろ。

ガーグランドへは、ヒスロスを通って行くことができる。ヒスロスのガーグランド側の出口附近に、キャプテン・ジョンが住んでいる。かつてのシャドーロードの一件もあって、ブリタニアでは彼のことを悪く言う人間が多いが、ガーゴイル研究家として大変に優れた人間なのだ。彼に会って話を聞くことで、諸君もガーゴイルについて正しい知識を得ることができよう。そして、ガーゴイルの言葉を習うこともできる。これなくしては、ガーゴイルとコミュニケーションをとることができないからな。

ガーグランド側のヒスロスの出口を出た辺りには、ベー・レムという名前のガーゴイルの子供がいる。彼はキャプテン・ジョンの友人で、片言だが人間の言葉を話す。ガーゴイル語を勉強し、ベー・レムを仲間に加えることで、いくぶんか、ガーゴイルの世界での行動がしやすくなるはずだ。

というワケで、この2人にはぜひとも最初に会っておいてほしいのである。それをしないで、いきなり一般のガーゴイルの前に顔を出そうものなら大変だ。そこで戦いになって、重要人物を殺してしまったりしては、それこそ取り返しのつかないことになる。おそらく、それによって人類もガーゴイルも破滅するであろう。特に諸君は、ガーゴイルの社会では恐れられている。その理由は、イオロが拾った古いガーゴイルの本に書かれている。

さて、ヒスロスはドラゴンも多く大変に危険な洞窟であるから、拙者はオーブを使ってガーグランドに行くようにしている。オーブを使って勤勉の神殿へ行き、そこから海沿いにヒスロスまで歩いていくか、ボートを使って行く。そこでベー・レムに会い、ヒスロスに入ってキャプテン・ジョンに会う。おせっかいなようだが、これがもっとも安全な方法だ。



- | | | |
|----------------|-------------|-----------|
| 1 知識の殿堂 | 7 武器職人 | 13 統一性の寺院 |
| 2 ロード・ドラクシヌソム邸 | 8 農師 | 14 統制の神殿 |
| 3 予言者ナクサティラー邸 | 9 農師 | 15 情熱の神殿 |
| 4 雑貨職人 | 10 蛇使い | 16 ヒスロス |
| 5 治療師 | 11 レンズ職人 | 17 勤勉の神殿 |
| 6 料理職人 | 12 バルカデッシュ邸 | 18 王の墓 |

市街地情報

// ロード・ブリティッシュ城

ロード・ブリティッシュがお住いになるブリタニアの中心地だ。最初に諸君が突然現れて、いきなりガーゴイルと御前試合をやらされたところだ。ここは、何をやらなければならぬかではなく、長い長い旅の基地として使う場所なのである。

とはいって、やはり最初は押さえておかなければならぬことがある。まず、何はともあれロード・ブリティッシュの話を聞くことだ。とにかく、ロード・ブリティッシュの話を聞いていくつか質問に答えなければ、城の外に出る鍵がもらえない。その鍵で門の脇の機械室に入り、落とし橋と鉄の格子戸を開ける。スイッチ類を”使う”で操作する……、おっと、この程度のことは、もうとっくにクリアされているはずだな。せっかくだから、もっとタメになる話をしよう。

ロード・ブリティッシュ君（急に馴れ馴れしくなるが）の部屋は3部屋のスイートになっているが、いちばん奥の部屋の木箱が置いてある壁には隠しドアがある。壁の石の積み方をよく見ると、他と違う部分があるから、すぐにわかるはずだ。普通は互い違いに積み上げられている壁だが、隠しドアの部分は垂直に真っすぐ小さめの石が積まれている。そこを調査したまえ。ジャジャーン！　ドアが開いて向こう側が見えるようになる。

しかし、よくまあ、こんなにわかりやすい隠しドアを作ったものだ。ブリタニア人はよっぽど視力が弱いと見える。ダンジョンの中の大切なモノがある隠し部屋の隠しドアも、これとまったく同じである。それを発見すること自体は、意外とヨロイ。ただし、ダンジョンの苛酷な環境下で、それを発見するまで生きていられるかは保証の限りではない。

ブリティッシュ君からも聞いていると思うが、この城には世にも珍しい、人の言葉を話すネズミのシェリーちゃんが住んでいる。地下に潜ればネズミはウヨウヨいるが、城の地上階を歩いているのはシェリーちゃんだけだから、地上階でネズミを見てもスリッパなどで叩いたりはしないことだ。彼女は、とても役に立ってくれる。水晶玉と地下へのハシゴがある部屋にいることが多いから、見かけたら、とりあえず話しかけてみたまえ。諸君がチーズを持っていれば、彼女は快く仲間に加わってくれる。さて、お城の壁と床の間を注意して見てほしい。ところどころに小さな穴がある。そう、あ

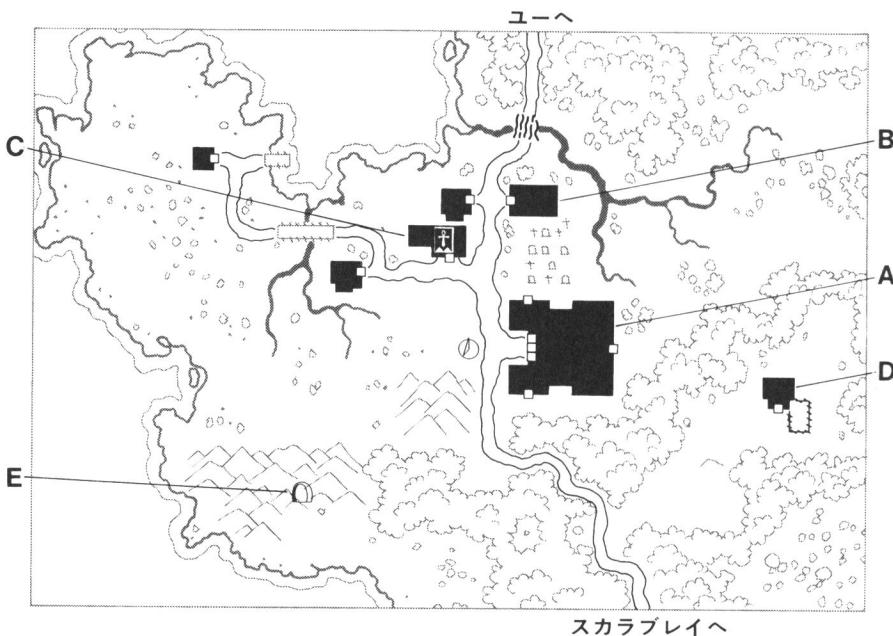
のネコとネズミが仲良くけんかするマンガでもお馴染みのネズミの穴だ。仲間に加えたシェリーちゃんを単独行動させると、こんな小さな穴をスイスイと潜りぬけてくれる。これは使える技だ。ただし、シェリーちゃんはネズミなので、武器や防具を身に付けることが難しい。だから、必要なときだけに短期参加してもらうのがいい。くれぐれも彼女を連れて危険なところへ行かないことだ。

水晶玉も使いようではけっこう役に立つ。この本のために私が苦労して作った地図を見れば、いろいろな場所の正確な緯度と経度がわかる。それを基にこの水晶玉で目的の場所を偵察することができる。これと同じことをする魔法もあるが、第七サークルの呪文だからそれが使えるようになるまで時間が掛かる。それに、その呪文では諸君が立っている地点から数十歩の範囲しか見ることができない。水晶玉なら地上のすべての地点を見ることができるのだ。ただし、気を抜くとその強いパワーに目をやられることもあるから、注意することだ。

この城にある物は、何を取ってもかまわない。ブリティッシュ君の許しが出ているので、何をちょうどいしても泥棒にはならないから、安心して取りまくってよいぞ。

ブリ君に”治療”(Heal) を頼むと、けがの治療から、解毒から、死んだ仲間の蘇生まで、何でもタダでやってくれる。だが、彼が寝ている間は、どうにもしかたがない。ブリ君は毎日、夜の9時から朝の8時まではお休みだ。後の時間はだいたい王座について執務しているが、食事時はレストランにいる。

// エンパスアビー -愛の砦-



- A 薔薇修道会
- B ビルマ葬儀社
- C ステファニーの診療所
- D イオロの小屋
- E 蜘蛛の洞窟

8つの徳を支える3つの原理の1つ、愛を守るエンパスアビー修道院を中心とする、町というよりは、小さな集落だ。ワインを収入源とする薔薇修道会の修道院には、今もあの憎しみのシャドーロードを焼き払った愛の炎が燃えている。今はそういう時期なのかも知れんが、修道僧が1人も見当たらないのがちょっとさみしい。

修道院の隣は、ブリタニア最大の霊園になっている。モールという墓掘り職人が素手で墓穴を掘っているが、それには複雑な労使関係からくるトラブルが原因しているらしい。彼等の間には愛も何もあったものじゃない。アバタールともなると、そんな労使問題の解決にもひと肌脱がなければならないのだ。それにしても、モールの雇用者である葬儀屋のグレンって男は、なんとも気味が悪い。モールも言っていたが、彼の作業場の奥の部屋に何か隠されているというのだが、ある日それを見た拙者は、足

がすくんだ。アバタールたるもの、あんなモノに驚いていてはイカンのだが、驚いた。おそらく拙者の思い過ごしだと信じるが、あんなモノをあんなところに貯蔵しておくとは、まったく無神経というか悪趣味というか、人騒がせだ。もっとも、拙者が勝手に魔法の錠を開けて見て騒いでいるだけだがな。それに、墓に刻まれた言葉はどうかと思う。古代ルーン文字で書かれているのだが、読んでみてびっくり。商売に無節操な日本人でも、ここまでせんぞ。

エンパスアビーの西の外れに1人で住むムーアヘッドさんは、あの海賊ナザニエル・ムーアヘッドの未亡人だ。診療所で奉仕活動をする盲目の天使ステファニーちゃんにも、ぜひ会ってほしい。彼女の兄上は修道院のワイン職人をやっている。彼の言葉には、考えさせられるものがある。今回の旅で、とても重要な視点を与えてくれるはずだ。夜の墓場では、人目を忍んで会う2つの影……。他人のプライベートなことには、あまり干渉しないほうがいいな。われわれはデバガメではない。アバタールなんだからな。

■ショッピングガイド■

●ステファニーの診療所

さすがは、愛の砦だ。拙者はうっかり金があるものと思い込んで、彼女に治療を頼んだ。拙者が文無しであることは、拙者自身よりも彼女が先に気が付いたんだ。いや、とんだ恥をかいたよ。だが彼女は文句ひとつ言わず、拙者を治療してくれた。彼女自身、診療行為は仕事ではないと言っている。完全な奉仕活動なのだそうだ。だが、どんなに清廉な人間でも、金がなければ生きてはいけない。本当に困っている人を彼女が診療できるようにするためにも、彼女の活動を支援するつもりで、きちんと料金を払ってほしい。くれぐれも、故意に値切ったりしないように。ただでさえ、どこよりも安いんだからな。

けがの治療 25ゴールド

解毒 5ゴールド

死者の蘇生 350ゴールド

●薔薇修道会

ここで買えるのは各種のワイン。庶民的なものから高級品まで、いろいろある。安いワインをしこたま買い込んで飲み過ぎるんじゃないぞ。足元がフラついて、真っ直ぐ前に歩けなくなるからな。ま、高級ワインでも飲み過ぎれ

ば同じことだが。

白	10ゴールド
赤	20ゴールド
ドライ	30ゴールド
スイート	40ゴールド
アビー・レッド	100ゴールド
アビー・ドライ	100ゴールド

●ゼケの蜂蜜

ゼケは、修道院の裏で蜂の巣箱を並べて蜂蜜の採取をしている。蜂蜜の甘いイメージとはほど遠い、ちょっとガラの悪い男だが、品物は確かだ。ゼケは空き瓶を7ゴールドで買い取ってくれるが、蜂蜜入りの瓶の中身を食べて瓶だけ引き取ってもらおうとしても、そうはうまくいかない。なぜか、蜂蜜を食べると、瓶は蜂蜜とともに消えてしまうのだ。

販売

蜂蜜（1瓶） 10ゴールド

買取

蜂蜜の空き瓶 7ゴールド

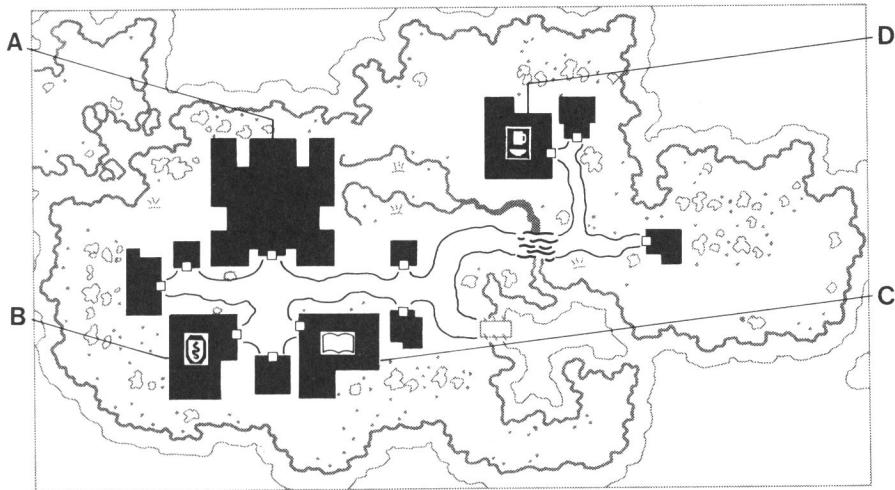
●ビルマ葬儀社

グレンが経営する葬儀社では、死んだ仲間を火葬してくれる。だが、いくらでも蘇生できる仲間の遺体を、だれが好んで燃やしてしまおうなどと考えるものか。

火葬料 15ゴールド

// サーパンツホールド —勇気の砦—

1



A シルバーサーペント騎士団の砦 C ルーベットのフェンシング教室
B "シージクラフターズ"武具店 D "グリフォンズ・デン"酒場

ブリタニア大陸の南の外れに位置する島にサーパンツホールドはある。オープを使って来ることができないので、徒歩か船で来るしかない。徒歩ならば、いくつもの海峡を越えなければならないから、ボートを持参する必要がある。苦労して来るだけのことはあるぞ。まず、ルーベットにフェンシングのレッスンを受けてみよう。前よりも身のこなしが速くなる。それから、昼間から酒場で時間を潰しているおばちゃんに会うことも忘れずに。昔は海賊だったといううわさの女性だ。今回の旅では、昔海賊だった人間が重要な鍵を握っていることが多いからな。後は、強い戦士を仲間にしたいときに、ここの人間を当たってみるといい。それ以外は、たいして面白味のある町とは言えない。遠いしな。用さえ済めば、もうあまり足を向けたくないところだ。宿屋もないんだからな。

■ショッピングガイド■

●グリフォンズ・デン

ミス・マンディーが経営する気さくな店だ。コックのシュービンは、ちょっ

とオカマっぽいがいいやつだ。彼もトリンシックのサンディーが得意としているドラゴンの卵を使った料理ができる。ただし、ドラゴンの卵は持ち込みのみ。命がけで取ってきても、特に目に見える見返りはないが、いいことをした後は、ちょっとだけいい人になれるものだ。

蜂蜜酒	4 ゴールド
黒ビール	4 ゴールド
ワイン	4 ゴールド
携帯食糧	4 ゴールド
(羊の干し肉)	
パン	2 ゴールド

●シージクラフターズ

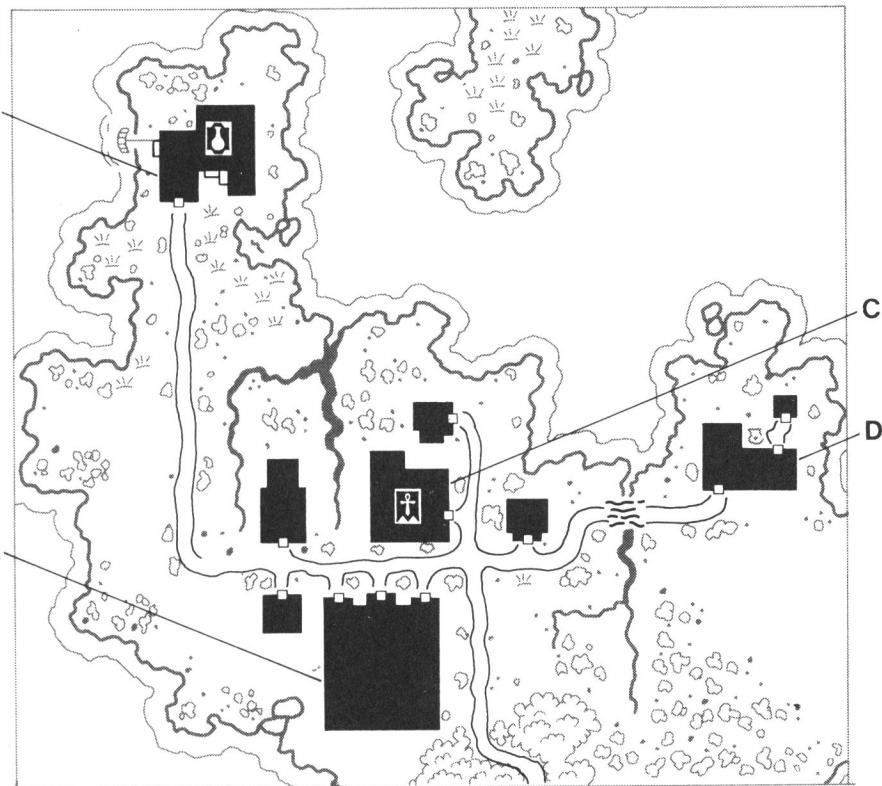
かなりおっかない男が経営する武具店だ。品揃えもここでしか買えないゴッツイものが多い。見た目はすごく怖いが、あれで特殊なシールドを作る技術を持っている。ニューマジンシアの、元シルバー・サークル騎士団の男の家のそばに隠してあったアレだ。

ハルバード	100 ゴールド
ハンマー	20 ゴールド
モーニングスター	40 ゴールド
投げ斧	15 ゴールド
2 H アックス	50 ゴールド
ブラックシールド	30 ゴールド
ドアシールド	40 ゴールド
スケールメイル	75 ゴールド
スペイクト・カラー	20 ゴールド
スペイクト・ヘルム	25 ゴールド
スペイクト・シールド	30 ゴールド

下取りは取り扱い品目のみ。下取価格は定価の半額。

// ライキューム　－真実の砦－

1



A 学術会館

B シャオの魔法店

C "ダーゴス・ザ・ヒーラー"診療所

D イフェマライズの天文台

ライキュームとは、言うなれば学術会館。厳密に言うと、その建物の名前であって、町の名前ではないのだ。だが、みんなそれを町の名前にもしている。ここにはブリタニアの知識と頭脳が結集されている。地下には巨大な図書館があり、迷路のように入り組んだ部屋部屋には、貴重な書物がぎっしり詰まっているのだ。ここを探検しながらする読書は、また格別だ。本は大切なものなのだと、改めて感じさせられる。魔法学会はこの図書館の中で秘密の定期学会を催すそうだ。

ライキュームの1階奥の研究室には、懐かしいマリアがいる。彼女は学問に身を捧

げているから、もう冒険には出ないとのことだが、とても大切なところでわれわれに協力してくれる。ほれ、最初にロード・ブリティッシュのそばにいたニスターという魔法使いが言っていたんだろう。諸君がガーゴイルの生けにえにされそうになったのを、イオロとデュプレとシャミノが助けに来てくれたとき、イオロが記念にとでも思ったのか持ち帰った汚い古本をマリアに見せると。あれが読めるのはマリアだけだからな。

町の東の天文台に住むイフェマライズは、レンズ作りの名人としても知られているが、発明家でもある。研究所の裏にある望遠鏡を使ってみると面白いぞ。昼でも夜でも、近所の様子が手に取るように見える。ここでは、天文に関連した便利グッズの販売も行っているのだ。町の北の外れには、シャオ先生という、大変に優秀な魔法使いがいる。彼女の研究室の奥には、ムーンクロウの地下墓地に下りるハシゴがある。第八サークルの呪文も多く扱っている。ただし、第八サークルを習得するには、特別な資格が必要だ。ディープフォレストの森に現れるウイスプが、その秘密を知っているから、会って話してみるといい。意外といいヤツだぞ。

■ショッピングガイド■

●ダーゴス・ザ・ヒーラー

私の本業は研究であって、診療ではないと患者の目の前で言い放つ、けっこうイヤなやつだ。アバタールだって人間だ。イヤなやつには腹を立てる。いや、待てよ。そうか、ここは真実の砦だ。するとダーゴスは、自分の気持ちは正直なだけなのかも知れない。そうか、ダーゴスは拙者が嫌いなだけか。あ、そーだったのか。

けがの治療 30ゴールド

解毒 10ゴールド

死者の蘇生 400ゴールド

●シャオの魔法店

第一サークルから第八サークルまで、幅広い呪文を扱っている。秘薬も呪文も、値段はほかよりもやや高めだが、地理的にも便利なのでしかたなかろう。それにしても、あのハシゴのそばのレバーは何のためのレバーなんだろうかと悩まされた。南側の部屋の扉を開けるレバーだったんだね

魔法の書 60ゴールド

秘薬

黒真珠	4 ゴールド
ニンニク	3 ゴールド
高麗人参	3 ゴールド
マンドレーク	6 ゴールド
ナイトシェード	3 ゴールド
蜘蛛の糸	3 ゴールド
硫黄の灰	3 ゴールド

呪文

第一サークル

魔法の検出	25 ゴールド
解呪	25 ゴールド
照明	25 ゴールド

第二サークル

暗視	50 ゴールド
物体の再生	50 ゴールド
念動力	50 ゴールド
物体の消去	50 ゴールド

第三サークル

フィールドの消去	75 ゴールド
強照明	75 ゴールド
眺望	75 ゴールド

第四サークル

生命の付与	100 ゴールド
炎のフィールド	100 ゴールド
位置の探知	100 ゴールド
広域解呪	100 ゴールド
毒のフィールド	100 ゴールド
眠りのフィールド	100 ゴールド
操風	100 ゴールド

第五サークル

エネルギー・フィールド	125ゴールド
透明化	125ゴールド
透明の看破	125ゴールド
壁の透視	125ゴールド

第六サークル

複製の創造	150ゴールド
魔法の停止	150ゴールド
物体の複製	150ゴールド

第七サークル

恐怖	175ゴールド
扉への道	175ゴールド
千里眼	175ゴールド

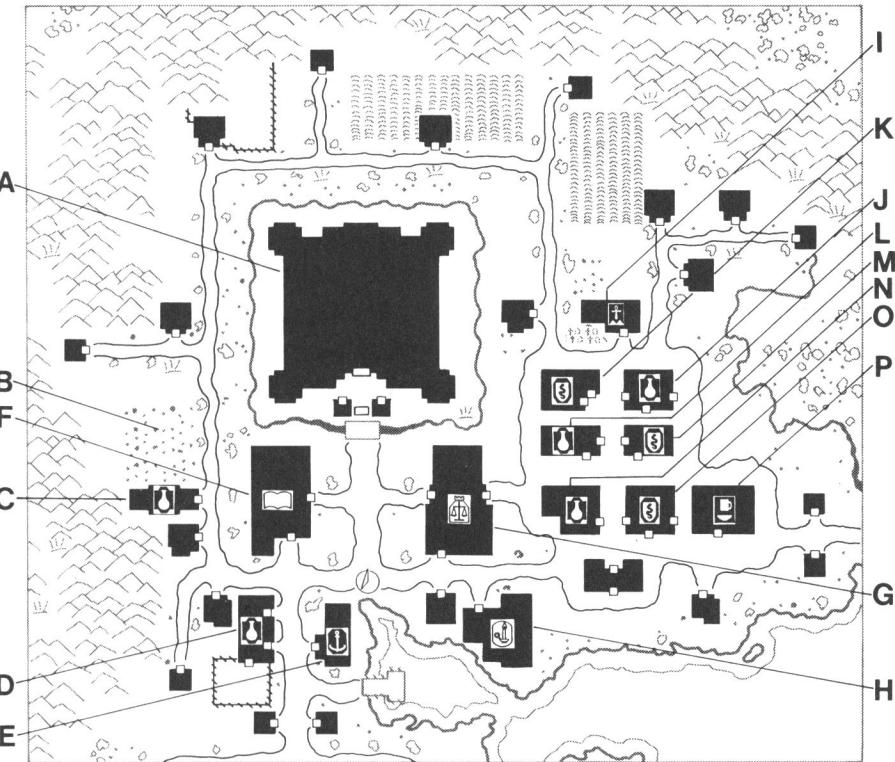
第八サークル

殺戮の風	200ゴールド
日食	200ゴールド
魅了の衝撃波	200ゴールド
虐殺の閃光	200ゴールド
スライム	200ゴールド
悪魔召喚	200ゴールド
時の停止	200ゴールド
地の怒り	200ゴールド

●イフェマライズの天文台

イフェマライズは月の研究で知られる天文学者だ。彼はまたレンズ職人としても名高い。天文台見学の際には、ぜひお土産に六分儀を買って帰ろう。六分儀は、自分の居場所を知るための道具だ。船に乗ると魔法が使えなくなるから、航海には必需品である。

六分儀	30ゴールド
-----	--------



- | | |
|-----------------|--------------------|
| A ロード・ブリティッシュ城 | I "ヒーラーズ・サンクタム"診療所 |
| B 宮廷果樹園 | J クレンのパン屋 |
| C ラファスの鍛冶屋 | K "ノーススター"武具店 |
| D ウィルバーの馬屋 | L フォダーの生地店 |
| E "オークン・オール"船大工 | M リンの矢店 |
| F 王立音楽学校／博物館 | N エフラムの道具屋 |
| G 造幣所 | O イオロ弓店 |
| H ウェイファラー旅館 | P "ブルーボア"酒場 |

ロード・ブリティッシュ城の鉄の格子戸をくぐり抜けると、そこは私の城下町、ブリティンだ。ロード・ブリティッシュ城を囲むように広がるブリタニア最大の都市。ここには、ほとんどあらゆるものがある。店は出していないが、ここをよく訪れるジプシーのゾルタンは秘薬の販売をしている。マンドレーク以外の秘薬なら何でも扱っている。しかも、値段はユーのニカデマスに次いでブリタニアで二番目に安いが、品揃えはニカデマスに勝ってるときてるんだから、とてもジプシーとは思えない良心的な男だ。ジプシーといえば、ブリティンを起点とする王の街道には、2組のジプシーが行き来している。1つはこのゾルタン率いる良心的なジプシーだが、もう1つの、いつもトリンシックの北にキャンプを張ってる連中は気を付けたほうがいい。ゾルタンの一行には、ゾルタンの娘のカリーナちゃんという、かわいい少女と、カダーというこれまでかわいい犬がいるから、すぐに見分けがつくはずだ。ゾルタンのグループに属している占い師のタイニスに会えたら、ちょっと未来を占ってもらうといい。はっきりと言ってはくれないが、諸君の将来について、1つだけ決定的なことを教えてくれる。諸君の旅の終わりの終わり、最後の仕事を行うときに、彼女の言葉が意味を持ってくる。ちなみにゾルタンの一行は、2~3日ごとにブリティンとトリンシックとユーの間を行き来している。タイニスちゃんだけは、その間1日だけポーズのドクター・キャットを訪ねることになっている。この2人はいい仲なのだ。

城の門を出てすぐ左に、王立音楽学校がある。慈悲のルーン (Rune) とマントラ (Mantra) はここで尋ねるといい。それから、徳とルーンとマントラについて、もう一度おさらいしておきたければ、ロード・ブリティッシュの秘書官であるトールデンと、時を告げる鐘つきのダイバーに聞くといい。

音楽学校は博物館と同じ建物に同居している。珍しいものばかり展示してあるから、ゆっくり見学したまえ。城への参道を挟んだ向かい側の建物も公共施設だ。ここには、造幣所とロード・ブリティッシュの秘書官のオフィスがある。造幣所は、掘り出した金塊を金貨に両替してくれる所だ。シャベルで洞窟の地面を掘ってみたまえ。1時間に1つぐらいの割り合いで金塊を掘り当てることができる。金塊1つは10ゴールドと交換される。本来ならば1割の両替税をブン取られるところだが、両替所のテリーちゃんがアバタールのファンだってんで、特別に免税してくれる。

商店街の中で、特に紹介したい店は、アバタール小路にあるイオロ弓店だ。そう、ここはわれらの親友イオロが経営する店だ。店番をしている彼の弟子のゲネスに、トリプル・クロスボウ (Triple crossbow) について聞いてみるがいい。店頭には出していないが、特別にその秘密兵器を売ってくれるぞ。

大変に人口の多い町だが、すべての人と話をする価値がある。大都会だが、東京などと違っていい人たちばかりだから、安心してよろしい。

■ショッピングガイド■

●ウェイファラー旅館

ブリタニアでもっとも格式の高い旅館だけに、値段もちょっと高い。けつこう遅くまでチェックインできるのがうれしい。

1泊食事付き 1名 8 ゴールド

●聖診療所

ここで慈悲に満ちた診療活動を行っているティベリアスは、実に尊敬すべき人物だが、場所が悪かった。なぜなら、どのような治療も、ロード・ブリティッシュに頼めばタダで治してくれるんだからな。商売になるわけがない。いや、このような”苛酷”な条件で診療活動を続けることに、僧侶としての生きる道を見出しているのかもしれないなあ。

けがの治療 30 ゴールド

解毒 10 ゴールド

死者の蘇生 400 ゴールド

●ブルーポア酒場

アニヤとマットの夫婦が経営する酒場。ブリティンの住人ばかりか、全国から集まる人々の憩の場だ。この娘さんは、まだ小さいにもかかわらず王立音楽学校に通うという天才少女だ。ジプシーが来ているときは、たいていこの店の前にたむろっている。

黒ビール 3 ゴールド

蜂蜜酒 4 ゴールド

ワイン 6 ゴールド

携帯食糧 4 ゴールド

(マトンの干し肉)

ケーキ 8 ゴールド

●クレンのパン屋

クレンはいいヤツだ。パン作りの本なんかを読んだりして、かなり熱心にパンの研究をしている。小麦粉を持ち込むと 1 袋 12 ストーン分を 5 ゴールド

で引き取ってくれる。ただし、小麦粉は1袋4ゴールド。いちばん近い製粉所はポーズまで行かないといから、割りに合う商売ではない。

ロールパン	1 ゴールド
食パン	3 ゴールド
ケーキ	5 ゴールド

●エフラムの道具店

冒険に必要な道具が揃う。ジェムは、自分を中心とした広い範囲を、高い空から見渡したのと同じ光景を見ることができる魔法の宝石。1回ごとの使いきり。バックパックと袋は小物を整理するのに便利だ。シャベルは洞窟などで金を掘るのに使う。火薬の使い道はいろいろあるが、どうしても開かない扉などを吹き飛ばすこともできる。”使う”で点火したら、できるだけ遠くに逃げないと、爆風でけがをする。

松明	3 ゴールド
油ビン	4 ゴールド
ジェム	20 ゴールド
バックパック	10 ゴールド
袋	3 ゴールド
シャベル	15 ゴールド
火薬の樽	30 ゴールド

●イオロ弓店

仲間のイオロが奥さんのグエノと経営する店だ。店では弟子のゲネスが店番をしている。3本の矢を同時に放てる魔法のトリプル・クロスボウ(Triple crossbow)について尋ねると特別に譲ってくれるが、当然、普通のクロスボウの3倍の矢を使うので、よく考えて使うべきだろう。

ボウ	30 ゴールド
クロスボウ	40 ゴールド
スリング	10 ゴールド
魔法の弓	300 ゴールド
トリプル・クロスボウ	400 ゴールド

●リンの矢店

弓やクロスボウの矢を専門に作る職人リンちゃんの店だ。彼女の矢の品質は、最高……、というより、ここが唯一の矢の専門店なのだ。ここ以外ではジェロームまで行かないと買うことはできない。だから、ここでたんまり買い込んでいくべし。

弓用の矢 4 ゴールド(1 ダース)

クロスボウ用の矢 3 ゴールド(1 ダース)

●ノーススター武具店

全体に割高で、可もなく不可もない品揃え。ここで武器を揃えるのは、動物園の売店で紙のカメラを買うようなものだ。ここで買い物をするのは利口ではない。しかし、戦闘でブン取った武具の下取りは、なるべくここでするといい。武具店は取り扱っている品目しか引き取ってくれないのが普通だ。引取価格はその店の定価の半額と決っている。だから、値段が高い店のほうが高く買ってくれるワケ。

短剣	10 ゴールド
スピア	20 ゴールド
ソード	50 ゴールド
2 H ソード	90 ゴールド
布の服	25 ゴールド
チェインメイル	60 ゴールド
カーブドヒーター	20 ゴールド
鉄兜	20 ゴールド
皮の鎧	40 ゴールド
プレートメイル	120 ゴールド

下取りは取り扱い品目のみ。下取価格は定価の半額。

●フォダーの生地店

ロード・ブリティッシュが持っていた古い本にあった設計図を基にして作った機織りの機械を使って、羊毛から糸を紡ぎ、生地を作っている。製品を販売するだけでなく、羊毛や糸があれば買い取ってもくれる。ロード・ブリティッシュから諸君の下に送られた本にも書いてあったが、ブリタニアの織維

産業は流通の段階が多いため、諸君も羊毛や糸や生地を買って加工業者に卸すという流通業で金を稼ぐことができるのだ。ただし、あまり商売にうつつを抜かすと、かつてのマジンシアの商人のように地獄に落ちるぞ。

販売

糸	5 ゴールド (1巻)
生地	20 ゴールド (1反)

買取

羊毛	8 ゴールド
----	-------	--------

● ウィルバーの馬屋

馬に乗れば移動速度が速くなるが、馬では入れない場所もあり、放っておくと逃げてしまう。パーティー全員に馬を買うと、それだけ足が速くなるが、乗り降りの手間が大変だ。そんなワケで、拙者はほとんど使ったことがない。馬が怖いからじゃないぞ！

馬	75 ゴールド
---	-------	---------

● ラファスの鍛治屋

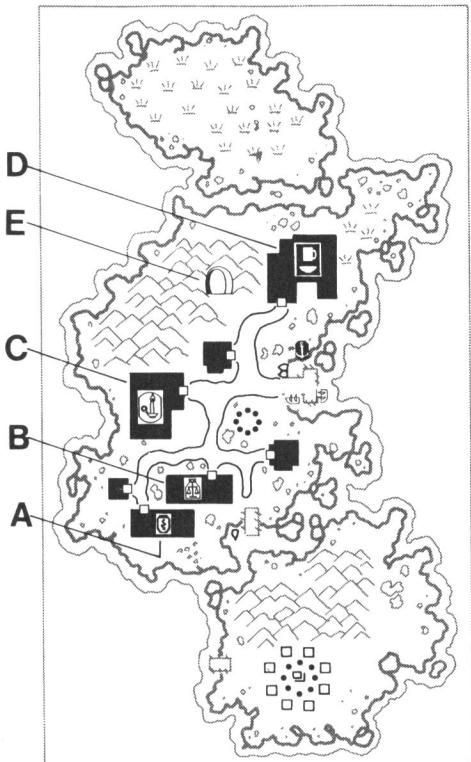
馬の蹄鉄を作つて売っている。しかし、蹄鉄を付けたがる馬はこの国にはいない。

蹄鉄	2 ゴールド (馬1頭分)
----	-------	---------------

● リンダの農場

ロード・ブリティッシュ城のちょうど裏手にある農場を管理するリンダちゃんは、小麦を小売りしてくれる。小麦は製粉所で小麦粉にひいてもらうと、パン屋に売れる。これで金儲けしようとするならば、よほどの根気がいるな。冒険家よりも商人に向いているぞ。

小麦	2 ゴールド (12ストーン)
----	-------	-----------------



- A "ノーティー・ノマーン"武具店
- B ゼリバン町長の官邸
- C "戦士館"旅館
- D "ソード・アンド・ケグ"酒場
- E ヘフティマスの洞窟

今回の旅でジェロームを初めて訪れたのは、まったくの偶然だった。あれはまだ、ムーンオープの使い方がよくわからなかったころだ。トリンシックを抜けて名誉の神殿に向かう途中、われわれは洞窟の入口を発見した。今ならそれが神殿のすぐ裏手にある勇者の洞窟（ジェロームの出口側はヘフティマスの洞窟と呼ばれている）であることはわかっているが、そのころは何だかわからず、ただ入ってみた。洞窟の中がどうなっているかは、本書のダンジョン・洞窟の部に詳しく書いたから、そっちを見てほしいが、いちばんびっくりしたのは、その洞窟がジェロームに通じていることだった。船がなくてもジェロームに行けるとわかったときは、うれしかった。洞窟には危険な連中がウジャウジャいるが、レベルアップと資金集めにはちょうどいい。どこへでもオープを使ってテレポートしてしまうと、こういうチャンスを見逃してしまうから、便利なものは注意して使わなければならない。

さて、このジェロームという町は、拙者がもっとも好きな町のひとつだ。勇敢さの徳を奉る町であるだけに、住人は情も厚いが血の気が多い。昼間、酒場に集まつた人々と話をすると、たいていだれかが口を挟んできて口論になる。昼間はこれで済むが、夜になるとこれが乱闘となる。この時間に酒場に行つても、けんかに忙しくてだれも相手になってくれない。初めてのときは、それはビックリするぞ。なんとかしなければけが人が出ると思って、拙者は止めに入ったのだが、逆にブン殴られてしまった。だが心配はいらない。この酒場には武器は持ち込み禁止になっているのだ。だから、素手で殴り合うだけ。ジェロームの戦士が本気で殴れば、ヘタな武器よりは威力があるが、殴られるほうも百戦練磨だからけがひとつしない。拙者だって、一応は鍛えてあるから大丈夫だ。だからって、調子に乗つて諸君もけんかに入つたら大変なことになる。このけんかは、ジェロームの気の知れた仲間同士が一種のレクリエーションとして行つているものであるから、ヨソ者が加わつてだれかを殴りでもしたら、レクリエーションはその場で終わり、彼らは本気になって諸君に襲いかかってくる。殴られてもニヤニヤしている以外にないのだ。それがアバタールの生きる道だ。

この町で勇敢なのは人間だけではない。ネズミもまた勇敢にして強情だ。ロード・ブリティッシュからこの町に渡された勇敢さのルーンは、本来の管理者に代わつて、ネズミが管理している。町の猛者どもは、その小さなネズミ1匹に手も足も出せないでいるのだ。夜の乱闘は、いつもネズミの話から始まるといわれている。まったく、勇敢にして滑稽な町だ。

■ショッピングガイド■

●戦士館

外国なまりのあるマーチンが経営する旅館。可もなく不可もなし。

1泊朝食付き 1名 5 ゴールド

●ソード・アンド・ケグ

“剣とジョッキ”という勇ましい名前の酒場だ。ここに集まる人々は、みな雄弁で多くの情報を持つている。少々雄弁過ぎて、他人の話に口を出すクセがある。夜は大乱闘大会だ。殴られても決して殴り返したりしないように。

蜂蜜酒	4 ゴールド
黒ビール	3 ゴールド
ワイン	6 ゴールド

携帯食糧	4 ゴールド
(羊の干し肉)	
ロールパン	2 ゴールド

●ノーティー・ノマーン

”悪党ノマーン”という名前の武器と矢の店だ。悪党というのは、特に根拠のないあだ名のようだ。ここでは油 bin が非常に安い。買いだめするなら、この店だろう。店の奥の作業場には、錠の下りた倉庫がある。鍵はノマーンの自宅にあるが、もちろん、その鍵を持ち出して錠を開けて中のアレを取ることは、立派な犯罪行為である。

短剣	10 ゴールド
棍棒	10 ゴールド
スピア	15 ゴールド
ボウ	30 ゴールド
クロスボウ	40 ゴールド
スパイクトシールド	25 ゴールド
油 bin	2 ゴールド

矢

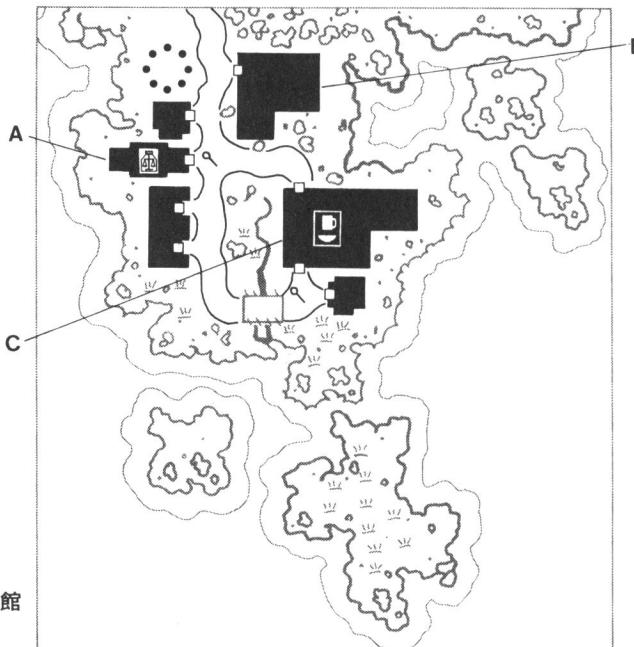
弓用（1 ダース）	4 ゴールド
クロスボウ用（1 ダース）	3 ゴールド

●船大工ピア

ピアは店を持たず、東海岸の大棧橋に立って商売をしている。船はブリタニアでもっとも安い。

船	200 ゴールド
ポート	30 ゴールド

// ムーングロウ -誠実さの町-



- A アガナー町長の官邸
- B ピナンブラの占いの館
- C "ブルーポルト"酒場

魔法使いの故郷として知られる町だが、現在ではやや寂れた田舎町といった感がある。大きな酒場が1軒あるだけで、旅館も店もない。だがここには、今回の諸君の使命を果たすうえで大変に重要な情報があるのだ。酔っ払いのデリドラスも言っているが、占い師のピナンブラちゃんは本物だ。彼女は酒場のすぐ隣の大きな屋敷に住んでいるが、ドアを開けてビックリ！ 中に入るにはいくつもの魔法のフィールドを消さなければならない。その道のプロでなければ彼女には占ってもらえないようになっているワケだな。彼女もプロだから金は取る。実にうまく取るもんだから、彼女のことをインチキ呼ばわりする連中が多いのだろう。おそらくそういう連中には、彼女に占ってもらうに値するような、重要な未来などないのだ。それに、ピナンブラちゃんは、若くして誠実なる夫ベイビンに先立たれた、かわいそうな後家さんなのである。だからなおさら、商売にはしっかりしているのだ。諸君も、金に糸目を付けるようなケチな料簡は起こさず、最後までキッチリと占ってもらうことだ。彼女の言葉は、いくら金を積んでも惜しくないほど価値があるからな。

誠実さのルーンの管理者は故ベイビン。正直過ぎて人の恨みをかい、死んでもなお管理の責任を負っているという誠実さの鑑だ。ムーングロウの地下には大きな地下墓地がある。その中のベイビンの墓室にルーンと共に葬られている。地下墓地へは、ブルーボトル酒場の隠し扉を通って行くことができる。一度、墓参りをしてみると、そしてわからぬことがあつたら、ベイビンのお兄さんのマンレルに相談してみたまえ。普段はブルーボトルで飲んでいる。町長のアガナーも酒場でヒマそうにしているから、話しかけてやってほしい。だが、彼は現状をあまり認識していない。

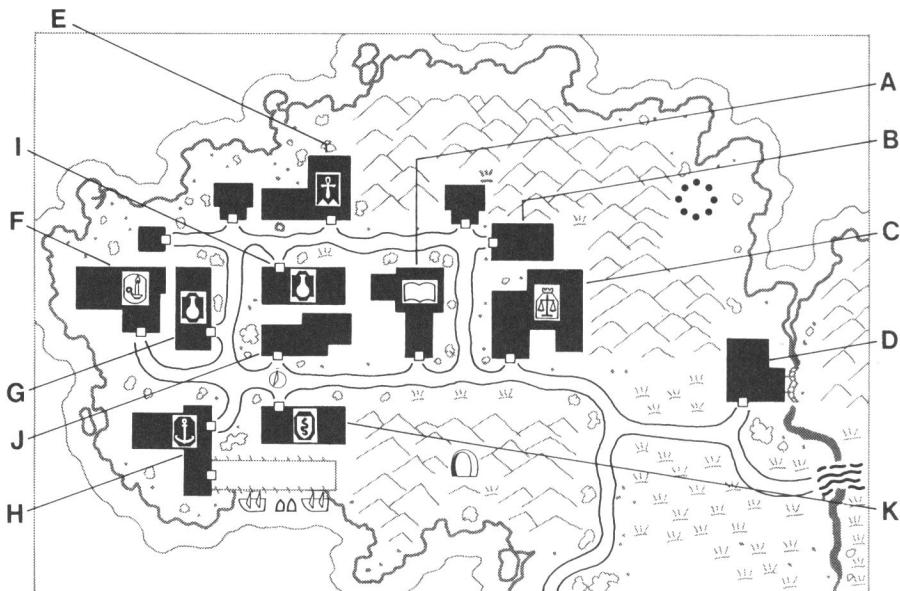
■ショッピングガイド■

●ブルーボトル酒場

気合いの入った若者、ロブの店だ。ここの名物は、こだわりのシェフ、ロブ自らが仕込んでいるブリタニアで最高といわれるフレイジャーズ・フォリーという黒ビールと、オープンで焼いたチーズにアーモンドのスライスをかけたベイクド・ブリーという料理。チーズのほうは、どうも拙者のように中年を過ぎた日本人にはしつこ過ぎるが、フレイジャーズ・フォリーは忘れられない味だ。では、ここでクイズです。この酒場には1つだけ足りないものがあります。何でしょう。正解は、お色気だ！ お色気のない酒場のなんと淋しいことか。あまりの淋しさに、拙者は地下墓地に身を沈めるのである。

蜂蜜酒	5 ゴールド
黒ビール	7 ゴールド
ワイン	6 ゴールド
携帯食糧	3 ゴールド
(パン)		
ベイクド・ブリー	6 ゴールド

// ミノック ー献身の町ー



- | | |
|--------------------|---------------|
| A 芸術家と職人のギルド本部 | G ミシェールの筆細工工房 |
| B ジュリアの楽器工房 | H "カラスの巣"船大工 |
| C イザベラ町長の官邸 | I デールのガラス工房 |
| D アーロン製材所 | J トロイの時計工房 |
| E "ヒーラーズ・ミッション"診療所 | K "デスワッち"武具店 |
| F "ティンカーズ・イン"旅館 | |

かつては鍛冶屋の町として知られていた所だ。鍛冶屋と日本語では言っているが、本来は"ティンカー"つまり、現代っ子の諸君にはちょっと馴染みがないだろうが、鍛かけ屋さんなのだ。鍛かけ屋ってのは、穴のあいたお鍋なんかを直してくれたりする人だな。あまり強そうなイメージはわからないが、あっちでティンカーといえば、筋肉りゅうりゅうで情があつくて意外に器用なところもあるってイメージだな。

さて、そんな地味な職人の町だったミノックも、今では大きな都市に発展している。全国からさまざまな職種の職人や芸術家が集まり、ギルドを結成している。ブリタニア大陸の北海岸にあり、海と山に囲まれたこの町へは、歩いても船を使っても遠いところだ。しかし、こここの職人たちには、なにかと世話になる。時計工房や楽器工

房などが並んでいるが、一般の客には小売りをしてくれないところも多い。いざお世話になろうというときのためにも、腰を落ち着けて話なんかをして仲良くなつておくことだ。どんなときに、どのように力になってくれるかを知っておくことが大切だ。

また、諸君の旅の目的を果たすには、ギルドのメンバーになることも大切である。そのためには、大親方のセルガナーに会って、ギルド (Guild) のことを尋ねるといい。セルガナーがいるギルド本部には、この町の職人たちが集まる。なぜかこの町には酒場がないのだが、ここはその代わりになっているのだろう。それから町長のイザベラも、ためになる話をしてくれる。

イオロの奥さんのグエノがここに住んでいる。同士ジュリアもここにいる。ジュリアは相変わらず口が悪くて気が短いから、怒らせると後がやっかいだ。

■ショッピングガイド■

●ティンカーズ・イン

ガーゴイルとの戦いのために父親を借り出されている間、旅館を任されているのは、ミノック一番の美人といわれるドリスちゃんだが、彼女は本ばかり読んでいて、人が何を話そうと上の空だ。

1泊朝食付き 1名 5 ゴールド

●ヒーラーズ・ミッション

診療人生60年の超ベテランヒーラー、タラの診療所だ。

けがの治療 30 ゴールド

解毒 10 ゴールド

死者の蘇生 400 ゴールド

●ガラス工房

ブリタニアで唯一のガラス細工師がここのデールだ。彼はコップや鏡などのガラス製品を作るだけではない。非常に特殊な技術も持っている。彼はガラスの剣 (Glass sword) が作れるのだ。刀身が透き通っていて非常に美しいものだが、装飾用ではないぞ。これには、どのような敵も一発で殺せる力がある。しかし、その1発で剣はこなごなに砕けてしまうがな。この剣は金では買えない。もちろん、どう使おうと諸君の勝手だが、ひとつの非常に重要な使い道があるということを言っておこう。

コップ	5 ゴールド
水差し	5 ゴールド
鏡	85 ゴールド

●籠細工工房

バスケットや蜂の巣箱などを親子代々作り続けている。現在はミシェールという女性が店をやっているが、彼女の父親は大人8人が入っても大丈夫な特殊な籠を作っていたそうだ。既成品の他に、注文生産も行っている。ただし、条件が揃わなければ、なかなか注文生産は引き受けてはくれない。

バスケット	10 ゴールド
蜂の巣箱	15 ゴールド

●デスワッチ武具店

見習いの若い職人が店番をしている。品揃えも値段も並といったところだ。珍しい品物としては、1ストーンと軽い割りに2ポイントの防御力があるウイングド・ヘルムがある。

短剣	10 ゴールド	鎖頭巾	15 ゴールド
マインゴーシュ	20 ゴールド	ウイングド・ヘルム	20 ゴールド
ソード	35 ゴールド	リングメイル	35 ゴールド
メイス	35 ゴールド	チェインメイル	50 ゴールド
モーニングスター	40 ゴールド	スケールメイル	70 ゴールド

下取りは取り扱い商品のみ。下取価格は定価の半額。

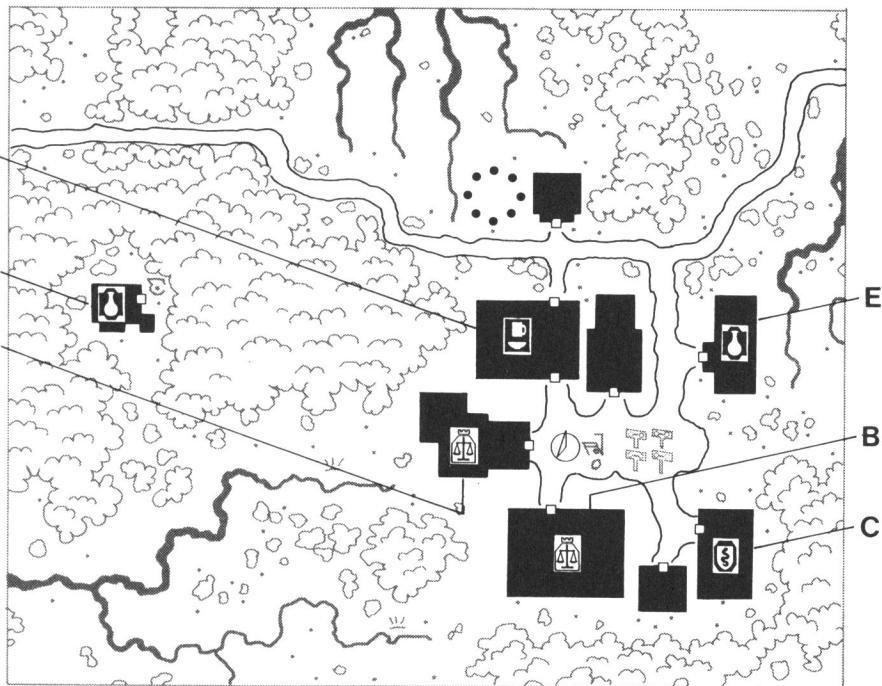
●カラスの巣

ごく普通の船大工だ。船も比較的安いが、ボートはブリタニアでいちばん安い。

船	250 ゴールド
ボート	20 ゴールド

// ユー　　ー正義の町ー

1



- A 最高裁判所
- B 牢獄
- C 正義の武器店
- D ペンの材木店
- E レナードの仕立て屋
- F "スロータード・ラム"酒場

ブリタニアの司法の都だ。ブリティンから崇高街道を通り、西海岸の追分を北に向かう。エンパスアビーをさらに北へ抜けてディープフォレストの森に入ると、やがてユーの町に出る。ブリティンから歩くと、途中で追分の追いはぎやブリッジトロルに邪魔されなければ、約7時間の道のりだ。いちいち歩くのは大変なので、拙者はオーブを使っている。ただし、旅を始めたばかりの諸君であれば、いきなりオーブを乱用するのは感心しない。なぜなら、ブリティンからユーまで、いや、エンパスアビーか

らユーまでの道中にも、見落とすことのできないイベントがあるからだ。

日が暮れてからディープフォレストの森に入ると、青白い光に遭遇するだろう。初めて見る人は、さぞビックリするだろうが、オバケではないから安心されよ。ご存じの方も多かろうが、あれはウイスプという異次元の意識体だ。理性的な相手だから、ちゃんと接すれば力になってくれる。なにせ異次元の生き物だから、話の内容にはちょっとついていけないところもあるが、決して悪い存在じゃない。ウイスプに限らず、異質な存在をむやみに攻撃すると、とんでもない目に合うから気を付けることだ。またそれが、今回の旅の重要なポイントともなる。何事にも差別や偏見はもっとも忌むべきものなのだ。

さて、ユーに入り広場に出ると、あのブラックゾーン城を思い出させるようなギロチンや首かせが目に飛び込んでくる。この町のレノラ町長は、ガチガチおばちゃんだから、口の聞き方に注意すること。牢屋の囚人に用がある場合は、監守のプリトグラムに話を通すことだ。彼はけっこう融通のきく男だから、気軽に相談するといい。そういう、彼に借りた物は、使い終わったら、ただちに返すこと。こういうキチンとした行いが、あとで影響してくるからな。

どこかで何か悪いことをして衛兵に逮捕されると、ここの牢屋にブチ込まれる。ブチ込まれたらどうするか？ 裁判までじっと待つ？ ブーだ！ いつまで待っても裁判なんか開かれないと。あのガチガチおばちゃんにいらまれたら、いつまで拘留されるかわかったもんじゃない。そういうときは、コネを使え。そう、諸君のいちばん強力なコネであるロード・プリティッシュに直訴したまえ。いや、直訴するまでもない。”救済”でロード・プリティッシュの所まで脱出すればよい。後は何もしなくてもプリティッシュ君がうまく片付けてくれる。そこまでしなくとも、監守のプリトグラムに話せば鍵をくれる。何のための監守やらわからんが、いいヤツだ。だからと言って、悪いことをしてもいいというワケではないから、誤解するなよ。衛兵に追われるようなことをしただけで、逮捕されなくても、諸君のカルマ(業)が下がってしまうからな。

ユーを訪れたら、必ずニカデマスに会うように。彼は町からちょっと離れたところに住んでいる。エンパスアビーから来たときの道に戻り、それを東に進む。橋を渡ってさらに進むと追分に出る。東へ行く道を10歩ほど歩き、道から離れて南下する。真っすぐ南へ下ると海に突き当たるはずだ。その岸に沿って南へ下ると川にぶつかる。ボートを持っていれば、そのまま川を渡って辺りを捜せば、すぐにニカデマスの屋敷が見つかるはずだ。ただし、入口には魔法の錠が掛かっているから、魔法の解錠の呪文を使えなければニカデマスに会うことはできない。

■ショッピングガイド■

●スロータード・ラム

この女主人アンドレアは、なんと腕相撲のチャンピオン。気晴らしに、ちょっと腕だめしをしてみるのもいいだろう。

蜂蜜酒	4 ゴールド
黒ビール	3 ゴールド
ワイン	6 ゴールド
携帯食糧	4 ゴールド
(羊の干し肉)		
リブ	6 ゴールド

●正義の武器店

ウトモという遠い島から出稼ぎにやって来た男が経営する店。ここのお玉は何といっても毒沼を歩いても毒に侵されないスワンプブーツだ。これはブリタニアを旅する者にとって、食糧よりも重要なアイテムであるから、いち早く手に入れると同時に、将来パーティーに加わるメンバーのためにも余分に買っておくことが必要だろう。

棍棒	10 ゴールド
短剣	10 ゴールド
スピア	12 ゴールド
投げ斧	12 ゴールド
2 H アックス	45 ゴールド
真鎧の兜	20 ゴールド
皮の兜	35 ゴールド
皮の鎧	7 ゴールド
リングメイル	40 ゴールド
スワンプブーツ	10 ゴールド

下取りは取り扱い品目のみ。下取価格は定価の半額。

●ニカデマスの魔法店

ユーの町からちょっと離れているから、少しあわづらいだろうが、大切

なところだからぜひ訪ねてほしい。ここでは、ニカデマスしか作れない魔法の道具が手に入る。魔法の杖だ。”魔力の注入”の呪文を使って、何かの呪文をこの杖にインプットすると、いちいち唱えなくても杖を”使う”だけでその呪文が使えるという、実に便利なものだ。インプットできる呪文は、諸君の魔法の書に記されていて使用可能なものであれば、何でもかまわない。もちろん、秘薬がなければダメだが。

そのほかの特徴としては、種類は少ないが秘薬の値段が安いことと、魔法の書の値段も相場より安いことがある。

そうそう、道に迷うといけないから、念のために、ニカデマスの屋敷の座標を言っておこう。19N,2Eだ。

魔法の書 45ゴールド

魔法の杖 100ゴールド

秘薬

血の苔 2 ゴールド

ニンニク 1 ゴールド

高麗人参 1 ゴールド

蜘蛛の糸 1 ゴールド

硫黄の灰 2 ゴールド

呪文

第一サークル

罠の検出 20ゴールド

第二サークル

眠り 40ゴールド

魔法の解錠 40ゴールド

解罠 40ゴールド

第三サークル

魔法の旋錠 60ゴールド

眠りの霧 60ゴールド

防御 60ゴールド

不死者の解呪 60ゴールド

第四サークル

獣の召喚 80 ゴールド

第五サークル

羽虫の召喚 100 ゴールド

第六サークル

偽りの性格 120 ゴールド

混乱 120 ゴールド

大いなる防御 120 ゴールド

蜘蛛の巣 2 120 ゴールド

第七サークル

魔力の注入 140 ゴールド

全透明化 140 ゴールド

● レナードの仕立て屋

気の小さいレナードが営む仕立て屋だ。どうってことのない、ごく平凡な仕立て屋だが、糸を 8 ゴールドという高値で買ってくれるのはうれしい。

販売

ズボン 30 ゴールド

チュニック 25 ゴールド

ドレス 45 ゴールド

買取

糸 8 ゴールド

● ベンの材木店

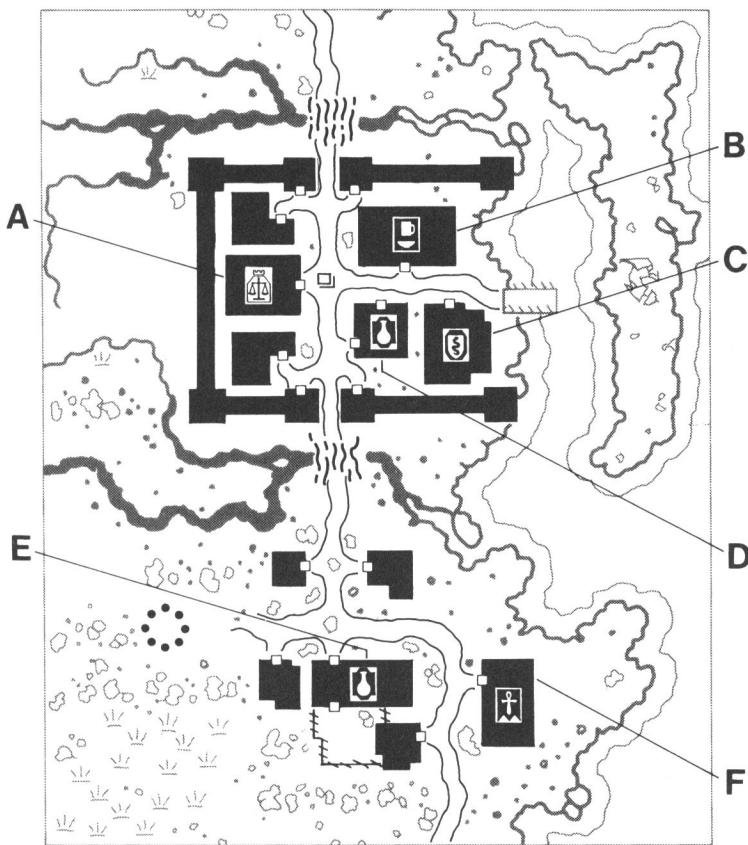
ディープフォレストの森特産の高級なイチイの材木を売っている。実は、ユーというのは、ブリタニア語でイチイのことを言うのだ。古くから魔法に関連した製品にはイチイが使われている。このイチイの丸太が、いつか必ず何かの役に立つことになっている。ちょいと重いので、その時まで持って歩くのもシンドイ話だ。まあ、必要になったときに、どこへ行けばいいかがわかれれば、ずいぶん助かるだろ？

ベンはなぜか、戦争に対して激しいアレルギーを持っている。だから、見知らぬ人間が近付くと、ロード・ブリティッシュの命令で彼を徴兵にきたと思いつ込んでしまうクセがあるのだ。拙者も諸君もロード・ブリティッシュの頼みでこの旅をしているのは確かだが、ブリティッシュ君の使いではない。そこを間違えないようにな。

イチイの丸太 5 ゴールド

// トリンシック —名薈の町—

1



- A ウィットセイバー町長の官邸
- B "フルズ・ペア・オブ・ダイス"酒場
- C "パラディンズ・プロテクトリット"武具店
- D ハロルドの蹄鉄屋
- E イマニュエルの馬屋
- F "ウーンズ・オブ・オナー"診療所

あらゆる人の名譽を尊重する町であるはずが、町の中心部は高い壁に囲まれ、門から入ろうとするたびに、衛兵に止められてジロジロと見回され怪しまれる。どうやら、町の外の人間の名譽は、あまり尊重されないようだ。この町の厳重な門をくぐると、すぐに町の真ん中にルーンが置かれているのがわかるだろう。貴重なルーンが何の防護もなく雨風にさらされている理由は、町長のウィットセイバーが詳しく話してくれた。だが、彼の話を聞けば聞くほど、矛盾を感じるんだなあ。何か隠してるぞ、コイツは、とね。実は、過去があるんだ。その秘密は、フルズ・ペア・オブ・ダイスのコックが握っていた。そればかりか、コックのサンディーは、けっこういろいろなコトを知っている。果たしてウィットセイバーは、町長に値する人格者なのか、それともともんじゃないペテン師なのか!? こうご期待。

■ショッピングガイド■

●フルズ・ペア・オブ・ダイス

なんてことのない酒場だが、ここのコックはちょっと違う。サンディーという名前のコックは元船乗り。ぶっちゃけた話、海賊だった。しかし彼の腕は一流だ。なにせ、とんでもない料理を作ってしまうんだからな、材料さえあれば。その材料を探してくれれば、彼は面白い話を聞かせてくれる。

蜂蜜酒 2 ゴールド

黒ビール 5 ゴールド

ワイン 5 ゴールド

●ウーンズ・オブ・オナー

名譽の負傷という名の診療所だ。タバサという名前はかわいいが、とんでもない頑固ばあさんがここの主人。根はいい人のようだが、たいそう気難しいから、ご機嫌をとるだけでヒットポイントが下がりそうな気すらする。

けがの治療 30 ゴールド

解毒 10 ゴールド

死者の蘇生 400 ゴールド

●バラディンズ・プロテクトリット

やさしく若い職人が経営する店だが、珍しい魔法の防具を扱っている。魔法の防具は軽くて防御力が高い。だが値段も高い。でも欲しい。でも買えな

い……。やっぱり欲しい。頑張って金を貯めて買うだけの価値はある。ここ
の魔法の鎧は、現存するもっとも強力な防具なのだ。重武器の品揃えもなか
なか充実している。

メイス	35ゴールド
マインゴーシュ	20ゴールド
ソード	40ゴールド
2 H アックス	50ゴールド
2 H ハンマー	55ゴールド
2 H ソード	75ゴールド
鉄兜	15ゴールド
カイトシールド	25ゴールド
魔法の鎧	350ゴールド
魔法の兜	200ゴールド
プレートメイル	100ゴールド

●イマニュエルの馬屋

とっても感じのいい女性が経営する馬屋だ。数は少ないが、ブリティンで
買うよりずいぶん安い。

馬（1頭）	60ゴールド
-------	-------	--------

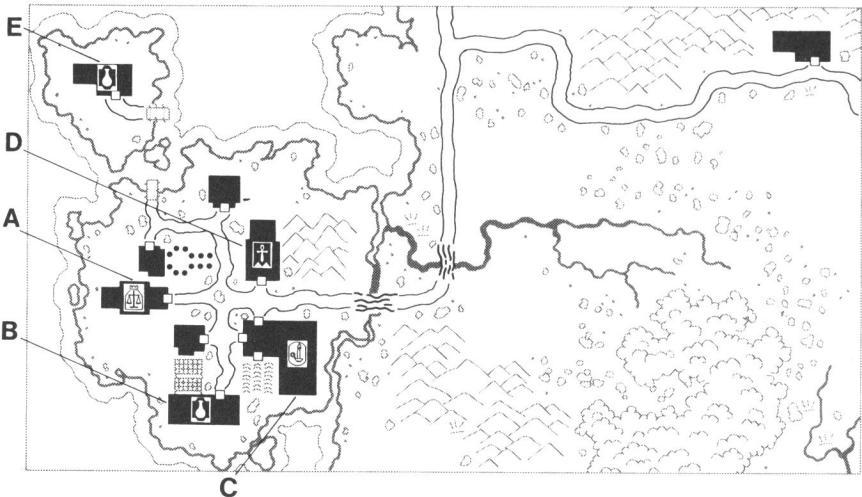
●ハロルドの蹄鉄屋

ブリタニアの馬は蹄鉄を付けたがらない。それなのに、こいつらはよく商
売になるもんだ。拙者の場合、とうとう蹄鉄は使わなかった。

蹄鉄（4つ）	2ゴールド
--------	-------	-------

// スカラブレイ ー崇高な心の町ー

エンパスアビーヘ



- | | |
|---------------|------------|
| A トレントン町長の官邸 | D デザーナの診療所 |
| B スタイピアスのワイン蔵 | E ホランスの呪文店 |
| C "ホーンティング"旅館 | |

ブリティンの南の出口を起点とする崇高街道を西へ進み、追分を南に進む。川を2つ（実際にはその1つは海だが）渡ると、崇高な心の町、スカラブレイにたどり着く。ブリティンからは徒歩で3~4時間といったところだろうか。はっきりとした時間が言えないのにはワケがある。スカラブレイの手前の崇高街道の終点に当たる追分は、風体のよからぬ暴力戦士やヤクザな剣士どもがたむろする危険地帯として知られていて、しょっちゅう騒ぎを起こしている。それにモングバットのような怪物まで加わって、天下の往来でチャンチャンバラバラやるもんだから、どうしたって巻添えを食って余計な時間がかかってしまうからだ。ヤツらとかかわり合いになるのがいやなら、チャンチャンバラバラの音が聞こえて姿が見えないくらいの距離で、じっと時間がたつのを待つに限る。お馬鹿さんたちがお互いにやり合って、ほとんどが死んでしまってから、おもむろに前進し、生き残りをボカリとやって追い払えば事なきを得るはずだ。おまけに、労せずして金が手に入る。勝手に殺し合った哀れな連中の死体をあさって金目のものをちょうどいしようなんてことは、アバタールの風上にもおけない行為と思われるかもしれないが、困っているときはしかたがない。これは泥棒行為では

ないぞ。いうなればリサイクル。実に崇高な行為なのであるから堂々とやるべし。意外に、モンゴバットが宝の箱を持っていたりするから入念に調べたほうがいいぞ。品物では、ソードとかガラクタ同様の防具みたいなものばかりだから、拾っても荷物が増えるだけだ。

すっかり道草を食ってしまったな。スカラブレイの話に入ろう。拙者はこの町が好きだ。この小さな漁村にはドラマがある。聞くも涙、語るも涙の浪速節だ。ヒロインは町の北で港を管理しているマーニーちゃんという、それはそれは美しい女の子だ。お父さんがガーゴイルに惨殺されたんだそうだ。ま、詳しい話は地元の人に聞くのがよかろう。泣けるぞ！ そうそう、殺されたマーニーちゃんのお父さんは、ルーンの管理者だった。マントラは彼が大切にしていた本に書かれている。どちらもマーニーちゃんと話すれば自然にわかる。

まだある。ブドウ畑に出没する幽霊のうわさだ。これまた興味深々。後は、宿屋と診療所があるぐらいで、買い物を目的とするには、ちょっと淋しい所かな。あ、そうそう、忘れていた。港からボートで渡った北の島には、ちょっと変わった魔法使いが住んでいる。最近、何かの拍子にブッキンしてしまったそうだが、商売に関してはしっかりしている。彼は主に攻撃系の呪文を扱っているのだ。そうそう、ブリティンからスカラブレイに来る途中に、1軒の家がある。そこに住む男は、ワケありで町から離れてはいるが、スカラブレイの人間だ。彼は意外な意見を言ってくれる。ステイビアスのワイン地下の倉庫も気になる場所だが、何もなかったような気がする。

■ショッピングガイド■

●ホーンティング旅館

全国でもっとも安いが、”出る”とのうわさがある。こここのオヤジはよくしゃべる。

1泊食事付き 1名 4 ゴールド

●ホランスの呪文店

秘薬は、高麗人参とニンニク以外なら標準的な値段で手に入る。呪文は攻撃系専門。わけのわからないことを言うが、ひと言、”買う”(Buy)という言葉で、態度が一変する。

呪文の書50 ゴールド

秘薬

黒真珠	3 ゴールド
血の苔	3 ゴールド
マンドレーク	5 ゴールド
ナイトシェード	2 ゴールド
蜘蛛の糸	1 ゴールド
硫黄の灰	2 ゴールド

呪文

第一サークル

苦痛	30 ゴールド
----	---------

第二サークル

魔法の矢	60 ゴールド
毒	60 ゴールド
罠	60 ゴールド
魔法の解錠	60 ゴールド

第三サークル

鎧の柔化	90 ゴールド
火炎弾	90 ゴールド

第四サークル

殺傷	120 ゴールド
----	----------

第五サークル

爆裂弾	150 ゴールド
閃光の雷撃	150 ゴールド
麻痺	150 ゴールド

第六サークル

灼熱の炎風	180 ゴールド
烈電の嵐	180 ゴールド
毒牙来風	180 ゴールド

第七サークル

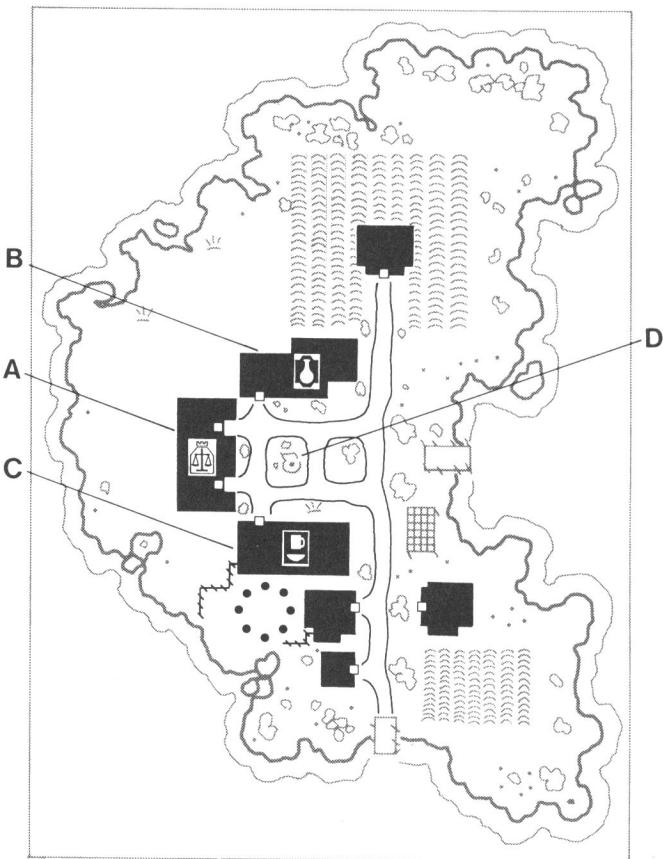
迫激の雷撃	210ゴールド
破戒の疾風	210ゴールド
死の雷球	210ゴールド
全鎧の柔化	210ゴールド
狂える翼	210ゴールド

●スタイビアスのワイン蔵

スタイビアスはクエントン殺害事件の現場を目撃した唯一の男だが、いつも酔っ払っているため、その言葉に信頼性がない。だが、ワインの味だけは一流だ。地下はワインセラーになっているが、別に宝物なんかは隠していない。

白ワイン	10ゴールド
赤ワイン	20ゴールド
ドライワイン	30ゴールド
スウィートワイン	40ゴールド
スカラブレイ特産の赤	100ゴールド
スカラブレイ特産のドライ	100ゴールド

// ニューマジンシア -謙讓の町-



- A アントニオ町長の官邸
- B シャーロットの織物店
- C "ハンブル・パリット"酒場
- D 謙讓の井戸

ブリタニアの大洋の真ん中に浮かぶ島にある、かつては商人の町として繁栄し、住民の驕り高ぶった心が自滅を招いた悲劇の町である。数年前、そうわれわれがアバターになるための修行の旅をしていたころは、滅んだ住民の魂が、現世への未練を捨て切れずにさまようオバケの町だった。憶えている諸君も多かろう。それが謙讓を何

より大切な徳と考える人々によって素朴な農村に生まれ変わった。ところが、時間が経つということは、こういうことなのだろうな。本当に謙讓の徳を理解し実践している人間は、このニューマジンシアにすら少なくなっている。もちろん、みなそれぞれに謙虚そうには見えるが、拙者が見たところ、本当に謙虚なのは2人だけだ。1人はルーンの管理者でもあるアントニオ町長だ。思うに、結果的に彼は本当に謙讓というものを知っている。手品かなんかに凝っていて、ちょっと変わったところがあるがな。さて、もう1人はだれか。それが問題だ。

ここには、シャーロットちゃんという女の子がいる。ちょっと暗い感じの子だが、生糸を織れる腕のいい職人なのだ。絹を生地にできるのは、おそらくブリタニアでは彼女1人だろう。島の南に住む漁師のコナーは、戦士から漁師に転向したという、なんとなく過去がひっかかる男だ。だが彼本人から、詳しい話を聞くことはできなかつた。彼は特殊のシールドを持っている。このことは、ハンブル・パラットのダンバーも知っている。これは諸君の旅には欠かせないものなのだが、これを取ると、いかに崇高な目的があろうと泥棒になってしまふ。泥棒を働いて町の住民に追われたところで、諸君が受ける肉体的被害は少ないだろう。カルマも多少下がるが、そのくらいは覚悟せい。もちろん、これを正規の方法で手に入れることもできる。拙者はキチンと筋を立てたいほうだが、さて、諸君はどうするかな？

■ショッピングガイド■

●ハンブル・パラット

酒場というよりは、素朴な食堂だ。店に入ってもだれもいなかつたりする。そんなときは、奥の調理室をのぞくと、たいてい主人のダンバーはマトンのローストをつまみ食いしているのだ。

蜂蜜酒	3 ゴールド
黒ビール	2 ゴールド
ワイン	4 ゴールド
携帯食糧	4 ゴールド
(羊の干し肉)		
魚	3 ゴールド

●シャーロットの織物店

ブリタニアで唯一、絹を扱える機織職人の店だ。諸君もいざれ彼女の世話になる。だから、仲良くしておくことだ。また、羊毛を10ゴールドで買って

くれるから、羊飼いのオレンディアーから羊毛を買って彼女に売れば、ちょっとした小遣い稼ぎができる。

販売

布 1 反 (3ストーン) ……25ゴールド

買取

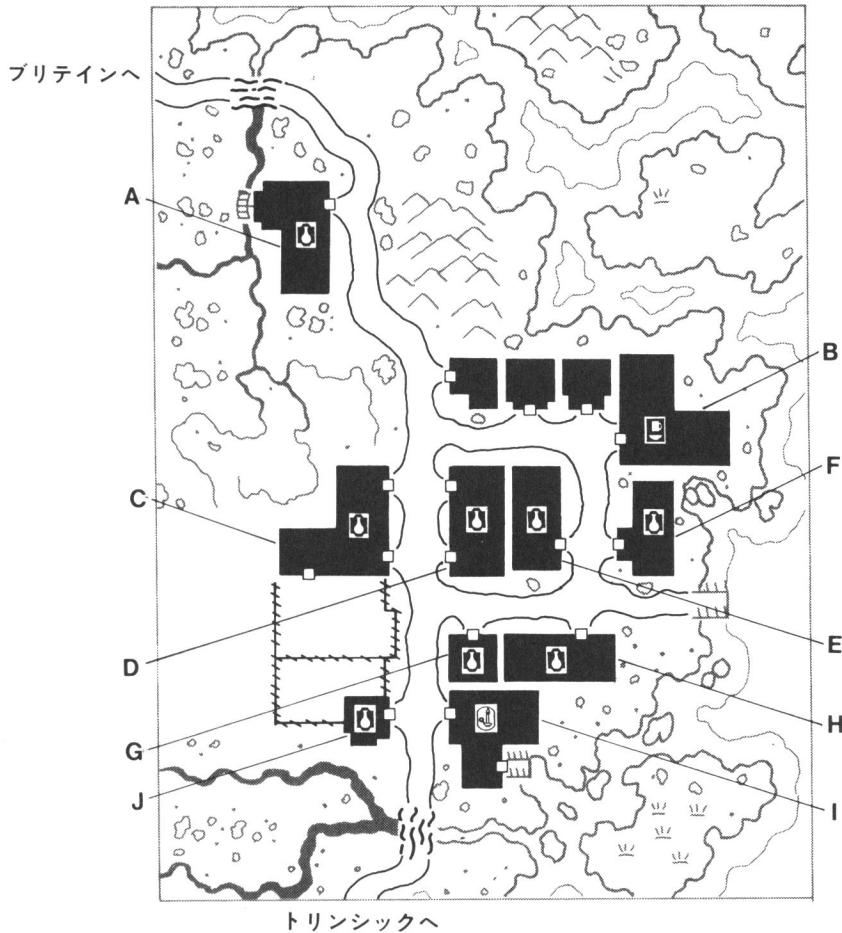
羊毛 1 包 (16ストーン) ……10ゴールド

●羊飼いオレンディアー

かつては城を持つ魔法使いだったという（本人談）華麗な過去を引きずる男だが、特に問題はない。彼から羊毛を買ってシャーロットちゃんに売れば、1回当たり倍の収益が得られる。だからって、あまり調子に乗ると、この町の亡靈に取りつかれかねないぞ。

羊毛 1 包 (16ストーン) ……5 ゴールド

// ポーズ



- | | |
|---------------|------------------|
| A グリソンの製粉所 | F シンドルの布織 |
| B "キャツ・レア"酒場 | G モーチュードのロープ屋 |
| C ユーベルモンの乳製品店 | H アーベスの紡ぎ屋 |
| D ヘンドルの肉屋 | I "スイート・ドリームズ"旅館 |
| E マリサの仕立て屋 | J ドーリンの羊毛店 |

王の街道沿いに発展した畜産と商業の町だ。王の街道は、ブリティンからトリンシックを結ぶ産業道路だ。英語で言うと”道路ブリティッシュ”……、いや、ちょっとご冗談が過ぎたな。失礼。

この前呼び出されて来たときには、ポーズなんてのは馬屋しかないような小さな田舎の村だった。それが幸いしてか、幾度となくブリタニアを襲った悲劇にも直接かかわることなく、地道な発展を遂げてこられたのだろう。今でも、徳のルーンを託された国家の重要な拠点とは違う、自由で穏やかな空気は変わらない。おそらく、今回の旅でも、ここで重要な情報が聞かれることもあるまい。むしろ、ロープ屋や縫い物屋などの職人たちの世話になることが多いはずだ。

ここでは、人々は1つのイデオロギーにとらわれることなく、仕事と遊びに精を出している。諸君も、ここへ来たなら商人になって金を稼いで、住民とゲームでも楽しむといい。拙者は金がなくなると、サイクロプスの洞窟に潜るか、さもなくば、ここですべての武器と装備を下ろし、商売に専念する。シンドルじいさんのところで生地を仕入れて、向かいのマリサの店に卸すんだ。生地は意外に重いから、ほとんど裸になって持てるだけ仕入れる。シンドルの生地は1反15ゴールドで、それをマリサは20ゴールドで買ってくれる。細い道を挟んだ向かい同士の店の間で流通ビジネスもないもんだが、それで2人とも喜んでくれるし、ポーズではこれがフェアーナビジネスなのだ。そのほか、いろいろな物を売買して、商売を楽しんでくれ。もちろん、ポーズ以外の町へ商品を卸してもいい。そのほうが儲けがあったりすることもある。

布織のシンドルとロープ屋のモーチュードは、フリピツツ仲間だ。フリピツツというのは、ポーズで流行っているごく単純なゲームで、みんなは金を賭けて楽しんでいるのだ。

町の住民の様子を聞くには、棧橋辺りで遊んでいるメリデスちゃんに聞くといい。ポーズは古い町だから、住民はお互いのことをよく知っている。しかし、メリデスちゃんは、子供らしく正直な感想を述べてくれるので楽しい。

■ショッピングガイド■

●スイート・ドリームズ旅館

名門の家系という感じのいい青年が経営する旅館だ。

1泊食事付き1名5ゴールド

●キャッツ・レア

”猫のねぐら”という名前の酒場だけあって、店は猫だらけ。主人の名前が

ドクター・キャットってんだから、まさしく猫の巣だ。ドクター・キャットは猫と並んでゲームにも目がない。今は”ニム”という新しいゲームに凝っている。われわれのような素人には、フリピッツでシンドルとモーチュードの相手など務まらんから、ニムで遊んでみてはどうかな。毎週木曜日の夜に、タイニスがドクター・キャットに会いにくる。いい感じの関係なんだから、あまり邪魔をしないように。

蜂蜜酒	3 ゴールド
黒ビール	2 ゴールド
ワイン	5 ゴールド
携帯食糧	3 ゴールド
(羊の干し肉)		
ミルク	5 ゴールド

●ユーベルモンの乳製品店

しばりたてのミルクや、それから作ったチーズを販売している。

ミルク	3 ゴールド
チーズ	5 ゴールド

●ヘンドルの肉屋

家畜を潰して精肉と加工を行っている。あまり人に好かれない仕事だと本人は言っているが、ヘンドル自身は実に明かるい、いい男だ。

ハム	3 ゴールド
ベーコン	4 ゴールド
ポーク・チョップ	3 ゴールド
ランプ肉	6 ゴールド
サーロイン	8 ゴールド
リブ	9 ゴールド

●シンドルの布織

シンドルは、ちょっとハイなじいさんだ。親友のモーチュードとは対象的な性格だから面白い。彼は糸を仕入れて生地を販売している。

販売

生地 1 反 15 ゴールド

買入

糸 1 卷 6 ゴールド

●マリサの仕立て屋

マリサはシンドルの店の向かいで、生地を仕入れて服を縫い販売している。ちょっとツンツンしたところがあるが、ブリタニアでは唯一、絹を縫う技術がある。

販売

チュニック 15 ゴールド

ドレス 30 ゴールド

ズボン 20 ゴールド

買入

生地 1 反 20 ゴールド

●アーベスの紡ぎ屋

気の弱いアーベスは、羊毛を仕入れて糸を紡いで販売している。彼は蜘蛛の糸から特殊な絹糸を紡ぐ技術を持っている。

販売

糸 1 卷 3 ゴールド

買入

羊毛 1 包 (16ストーン) 6 ゴールド

●ドーリンの羊毛店

ドーリンさんはメリデスちゃんのおばあさん。羊を飼っていて羊毛を販売している。ちなみに、諸君がキチンとビジネスしようとすれば、ドーリンさんから羊毛を買ってアーベスに売り、アーベスの糸を買ってシンドルに売り、シンドルの生地を買ってマリサに売るという、完全な繊維流通網を確立することができる。これだと、元金が20ゴールドあれば、最終的に29ゴールドと

なり、純益が9ゴールドという高い儲けとなる。ただし、銭の花を咲かそうとド根性を發揮できる者でなければ続かない仕事だ。

羊毛1包 5 ゴールド

●モーチュードのロープ屋

ちょっとムカつくじいさんだが、腕はいい。

ロープ1巻 5 ゴールド

●グリソンの製粉所

小麦を仕入れて小麦粉を作っている。小麦は農家で買うことができるが、ポーズには小麦農家はない。ブリティンなど、ちょっと遠くから買ってこなければならないから、これを商売にしようとしたら大変だ。けっこう重いしな。小麦を売って粉を買ったら、またそれをかついでブリティンに戻ってパン屋に売るといい。労力の割りには大した儲けにならない。

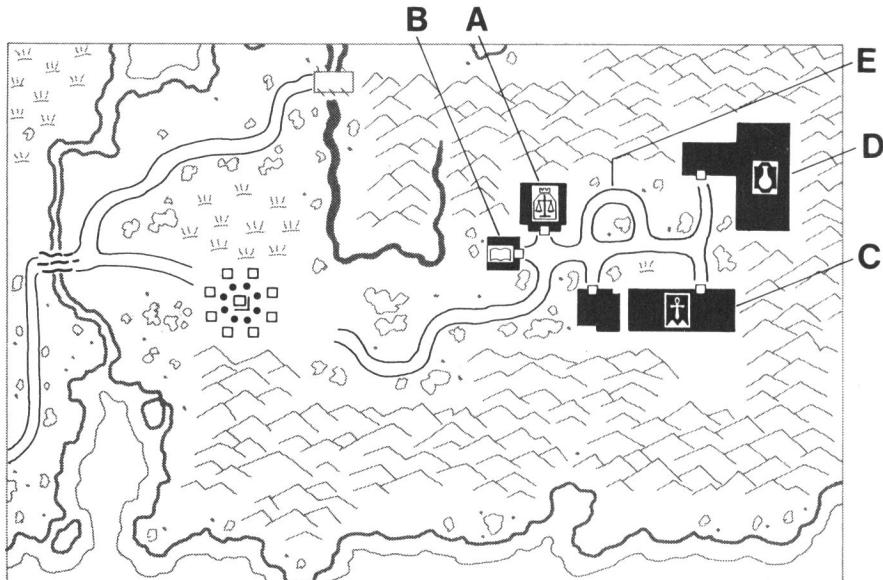
販売

小麦粉1袋 4 ゴールド

買入

小麦1袋 3 ゴールド

// コープ



- A アーマンド町長の官邸
- B 幸運の井戸
- C サーシャの診療所
- D ルディオムの魔法店
- E 旅人の祭壇

最初にジョフリーに行けといわれる山の中の神秘の町だが、慈悲の心の神殿の向こうにあるので、まずそこを占拠しているガーゴイルと戦って神殿を解放してからでないと、自由に行き来することができない。運よくガーちゃんたちをやっつけたとしても、神殿を解放しなければ、またすぐにガーちゃんがやって来る。しかし、その解放の仕方を知っている人間はコープにいる。おいおい、拙者はどーしたらしいのかね？冷静な拙者は、慈悲の心の神殿を通らずに、北に大きく遠回りして、なんとかチビガーゴイルの追跡をキャーキャー言いながら振り切ってコープに入ることができた。ところが、最初に出会ったガーゴイルは、さほど強くないことが、帰りにわかった。

コープは昔から神秘の町だった。武具屋とか酒場のような下世話なものはない。町の西にある幸運の井戸は、魔法の錠が下りた建物の中にあり、さも重要そうだが、拙

者には何がそんなにありがたいのか、ちっともわからなかつた。だれに聞いても、それが何なのかはわからないようだつた。ブドウが置かれた祭壇もしかり。とにかく、この町にはわからないモノが多い。

■ショッピングガイド■

●療養所

若いサーシャちゃんが1人で患者の面倒を見ている。ここでは、慈悲の心の神殿を解放しようと戦つたジョフリーの隊の負傷兵が入院している。彼らの話から、ガーゴイルがいかに恐ろしい相手であるか、わかるだろう。それにしても、まったくひどいありさまだ。サーシャも疲れきっている。ヒスを起こすのもムリはない。あまりからかわないほうがいいぞ。治療代がやけに高いが、これは寄付なのだから文句は言わないこと。どうしても持ち合わせがない場合は、タダで治してくれる。ただし、まっとうに清く正しく生活していなければ、サーシャちゃんに嫌われるぞ。

けがの治療 40ゴールド

解毒 15ゴールド

●ルディオムの魔法店

品数は少ないし、ルディオム自身も口数が少ない。田舎の魔法屋といった感じだが、ここでしか手に入らない重要な呪文もあるから、要チェックだ。

呪文の書 50ゴールド

秘薬

血の苔 3ゴールド

ニンニク 1ゴールド

高麗人参 2ゴールド

ナイトシェード 2ゴールド

蜘蛛の糸 2ゴールド

硫黄の灰 1ゴールド

呪文

第一サークル

食糧	20ゴールド
消火	20ゴールド
回復	20ゴールド
点火	20ゴールド

第三サークル

目覚めの霧	60ゴールド
-------	-------	--------

第四サークル

完治	80ゴールド
----	-------	--------

第五サークル

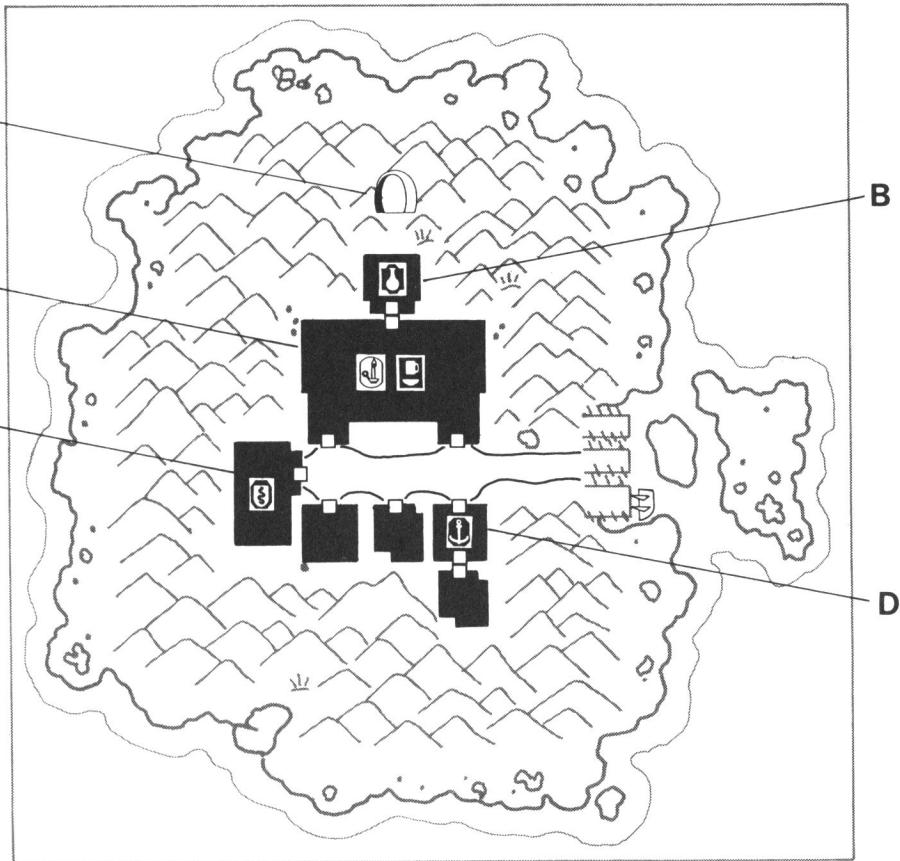
窃盗	100ゴールド
死者の言葉	100ゴールド

第八サークル

死者の復活	160ゴールド
-------	-------	---------

// バッカニアーズデン

1



- A "キングズ・ランソム・イン旅館／"フォールン・バージン"酒場
- B ブドの道具屋
- C "バッカニアーズ・ブーティー"武具店
- D "ラスティー・バケット"船大工
- E バッカニアーの洞窟

大洋の真ん中、ニューマジンシアの西に浮かぶ島にある、海賊の町だ。今回の旅では、海賊のキャプテン・ホーキンスにかかわっていた人々が重要な鍵を握っている。海賊さんたちと仲良くすることが大切なのだ。ここは堅気が行く場所じゃないなんて、ジプシーのゾルタンにも脅かされたが、だからって来ないワケにはいかないのだ。

ここでは、酒場の奥に座っているホーマーや、酒場の裏に秘密の店を出しているギルドの親方ブドに会う必要がある。酒場の中をウロウロすればわかるが、一ヵ所だけ隠し扉があるから、そこを通って行くんだ。

そうそう、ロード・ブリティッシュの下水道とバッカニアーズデンがつながっていることを知っているか？ ブドの店の裏手に洞窟の入口があるが、そこに入るのだ。ただし、地下の迷路は尋常ではない。なにせ、海底洞窟なんだからな。働いて金を貯めて船を買ってくるほうが、ずっと楽かもしれない。拙者の場合は、いつもデュプレにボートを持ってもらっているから、ニューマジンシアまでオーブでテレポートしてから、ニューマジンシアの島の北端からボートでまっすぐ西へ向かうという手を使う。途中で怪物に襲われたら最後だが、昼間に気を付けて行けば、これが意外に近道となる。ムーンストーンを島のどこかに埋めておけば、"扉への道"の呪文でいつでも一発で来ることができる。ただし、扉への道は第七サークルだから、ちょっとがんばってからでないと使えないな。それに、一度埋めちゃったムーンストーンを回収するのが、意外と面倒なのだ。やってみればわかるが、ムーンゲートが開いている間は回収できない。つまり、空にお月様がひとつも出ていないときでないと取れないから、そのタイミングが難しいのだ。

■ショッピングガイド■

●キングズ・ランソム・イン

ペトロフという怖いおじさんが経営する宿屋だ。ランソムとは、身代金のこと。王様の身代金、つまり、この世でもっとも価値が高いという意味だ。値段はそんなに高くないから、安心したまえ。

1泊食事付き 1名 6 ゴールド

●フォールン・バージン

"墮落処女"という不良っぽい名前の酒場だ。ここには海賊やら元海賊やらがたむろっている。みんな、"海賊"という言葉には敏感だから気を付けるようだ。"船乗り"とか"船員"さんぐらいいに呼んでいたほうが無難だろう。それから、酒場で"キャプテン"と声をかけても無駄だぞ。みんなキャプテンを自

称しているからな。

蜂蜜酒	5 ゴールド
黒ビール	3 ゴールド
ワイン	6 ゴールド
携帯食糧	4 ゴールド
(羊の干し肉)	
ハム	5 ゴールド

● バッカニアーズ・ブーティー

ブーティーとは盗品のこと。まさか、本当に盗品を販売しているわけではない。品揃えは並。値段もたいして安くない。主人のエンリクは、けんかのし過ぎで頭がゆるんでしまっているようだ。

棍棒	10 ゴールド
短剣	10 ゴールド
マインゴーシュ	25 ゴールド
油ビン	4 ゴールド
投げ斧	20 ゴールド
布の服	20 ゴールド
皮の鎧	40 ゴールド
皮の兜	10 ゴールド

下取りは取り扱い品目のみ。下取価格は定価の半額。

● ラスティ・バケット

”錆びたバケツ”という名前の船大工だ。男まさりのフェントリッサおばちゃんが、船とポートを売っている。

船	350 ゴールド
ポート	25 ゴールド

● ブドの道具屋

ギルドの親方だ。何の親方だって？ ケーキ屋さん組合じゃないことだけは確かだ。バカニアーズデンのだれに聞いても、ブドのことは語ろうとしな

い。陽気で軽いオヤジなんだが、どこか怪しい人物だ。ギルドの会員になると、会員価格で品物が買えるようになる。かなり安くなるぞ。

松明	5 ゴールド
油ビン	5 ゴールド
鍵開け針	7 ゴールド
ジェム	15 ゴールド
バックパック	10 ゴールド
袋	5 ゴールド
シャベル	20 ゴールド
火薬の樽	40 ゴールド

ダンジョン・洞窟

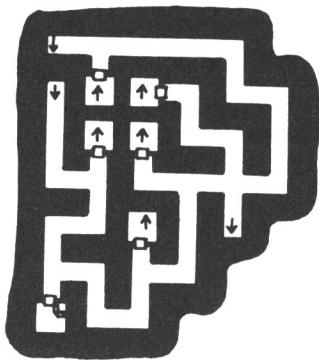
馬鹿と煙は高いところが好きだが、この世界の悪いやつらは低いところが好きなようで、たいがいが、暗くて狭くてジメジメしていて迷路のように入り組んだ地下の洞窟などを本拠地にしている。そんなワケで、ブリタニアで問題が起こると、われわれアバタールは必ず、地下を探検しなければならなくなるのである。だが、普段からそれに似た環境に生活している日本人として、拙者は、夕方の買い物時の混雑した商店街の超狭い道路に車を乗り入れて身動きがとれなくなり怖い顔のおばちゃんたちににらまれたときの経験を活かして、勇敢に忍耐強く冷静に、またあるときは、卑屈にコソコソと、ダンジョンや洞窟のマッピングを敢行した。おそらく諸君は、この地図を見ただけで、お腹が痛くなるほどの恐怖を覚えるであろう。掲載の順番は、諸君がたどるであろう道筋を想定した結果である。だから、後へ行くほどキビシイものになっている。

ダンジョン・洞窟の地図記号

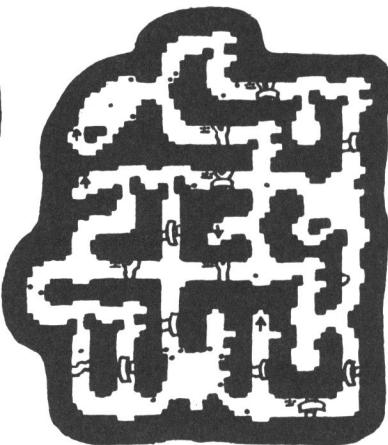
↑	上りはしご	↑	スイッチ
↓	下りはしご	＼	レバー
□	ドア	○	柱
波	溶岩	像	
骨	骨のアーチ	□	部屋、建造物
○	穴	□	水溜り、池
Y	泉	S	隠されたドア
× × ×	罠(フィールド、スパイク、踏み罠)	△△	沼
橋	橋	△△	桟橋
T	蜘蛛の巣	○	ボート
牢屋		△	ギロチン



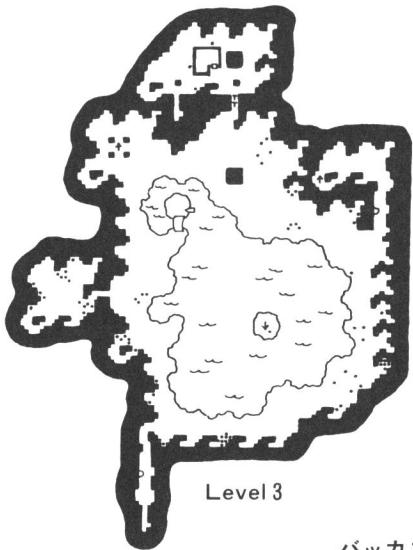
ブリティンの下水道



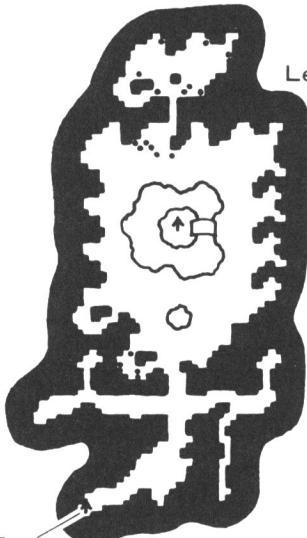
Level 1



Level 2

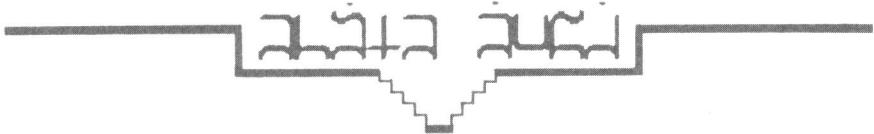


Level 3



Level 4

バッカニアーノ洞窟へ

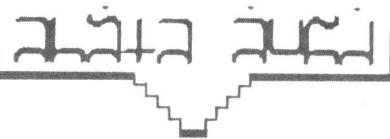


ブリタニア最大の都市ブリティンの巨大な下水道だ。もっとも、完備された下水道は地下1階だけで、その下はほかの洞窟と変わりない。臭いがちょっと違う程度かな。下水道の下を歩いているときに、頭の上にポタポタたれてくる水が、どのような水であるかは考えないほうがいい。

恐らくここが、諸君にとって初めて地下を体験した場所ではなかろうか。そして初めてサイクロプスやヘッドレスの群に遭遇した場所ではないかな。以前のブリタニアをご存じの諸君は、ブリタニアの地下の様子も随分と変わったものだと感じられたに違いない。ここには、魔法を使うような怪物は少ないし、ダンジョンや洞窟のひとつおりの要素が揃っているから、地下探検の練習にはいいだろう。

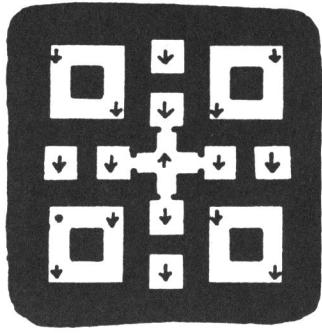
地下構造物に入るときは、必ずその目的をハッキリとさせて、それに必要な装備を整えておくことが大切だ。ここに入る目的は2つ。1つは地下3階に住むフェニックスの姐御にあいさつすること。彼女は盗賊のギルドのメンバーだ。拙者も、世界を救うために盗賊のギルドに加盟する必要に迫られた。ところがギルドの親方であるブドは、ギルドは定員制で今は空きがないという。メンバーの証であるベルトの数に限りがあるからだそうだ。そこで姐御のベルトを譲り受けければ、拙者もメンバーにしらえるというのだが、カステラ1本ぶらさげていってあいさつしたところで、そう簡単に譲ってくれるはずがない。「頭を使いな！」と姐御に怒鳴られて終わりだ。頭を使うってどういことだろうと、みんなで考えたあげく、ひとつの作戦を立てた。姐御を殺すだって！ 馬鹿な！ いくら泥棒だからって、殺していいわけがない。第一、姐御が持っている武器を見たか？ 2本のグラスソードだ。グラスソードの一撃を食らって生きていられるのはロード・ブリティッシュだけなんだぞ！ 頭を使えと言われたばかりだろう。そっと気付かれないように近付き、気付かれないようにベルトを取るんだ！

2つめの目的は、バッカニアーズデンまで歩いていくこと。バッカニアーズデンの下の洞窟とつながっているのだ。道のりはけっこう長い。まあ、冒険を兼ねてのんびり行くふんには、ちょっとした経験になるかも知れないな。ただ、バッカニアの洞窟は上級者向であることを忘れないように。

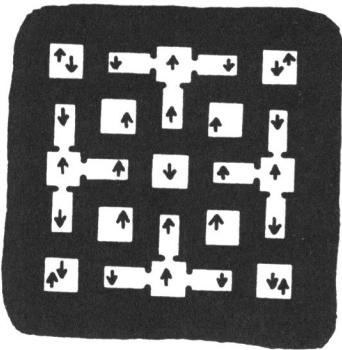


ライキューム図書館

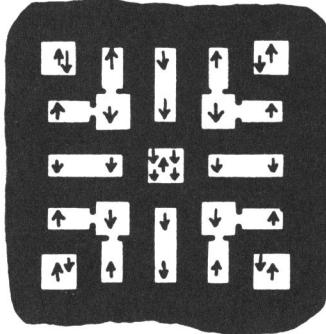
Level 1



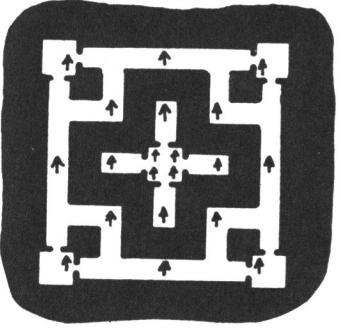
Level 2

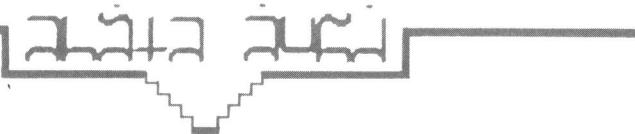


Level 3



Level 4

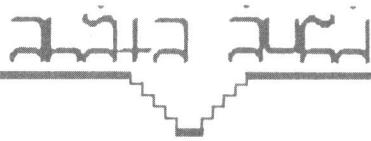




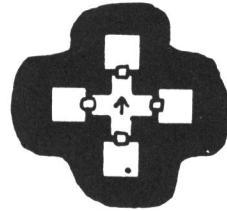
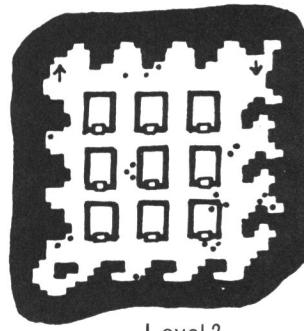
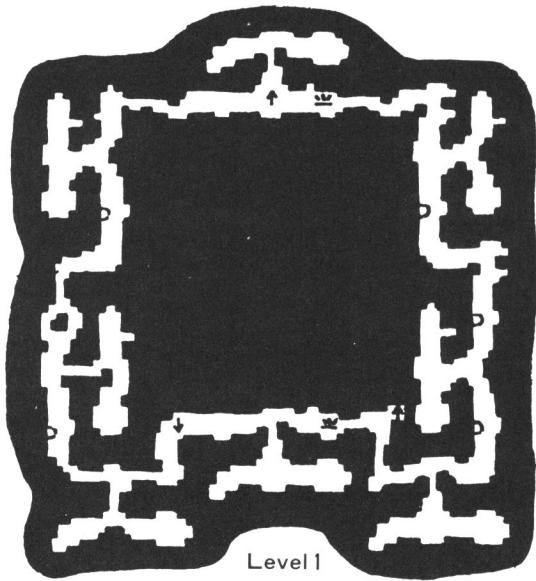
ここは非常に重要な場所だ。なぜか知らんが、全体がパズルボックスのように入り組んでいる。書物はまったく整理されていない。閲覧できる書物は、みな各部屋の閲覧机の上に置かれている。ちょっと大変だが、すべての本を読まれることをお薦めする。司書のサリアンドに聞くと、いろいろな本を薦めてくれるが、整理番号のあたまにアルファベットが付いている本は、どこを探しても見つからない。そのことを彼に言ったことがあるが、「ボクのせいじゃないよ、うるさいオジサンだなあ」みたいな顔をされた。おそらく、まとめてどこかへやってしまったまま忘れているのだろう。あたまが数字で始まる整理番号が付いた本は、閲覧机にある。

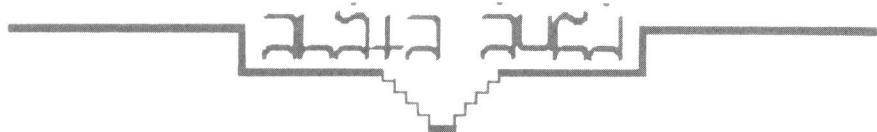
諸君はもう、ロード・ブリティッシュに頼まれたかな？ 「オズの魔法使い」を探してくれと。ちゃんとここにあったぞ。ウイスプが探していたマントラの本もあったし、ドクター・キャットが欲しがっていたゲームの本もあった。ここではどれを借り出しても自由。返却日などという面倒なものもない。みんなに届けてやるといい。どうせサリアンドは気付くまい。

そうそう、この図書館に入るには、フィールドを消去する呪文が必要であるから、それを忘れないように。



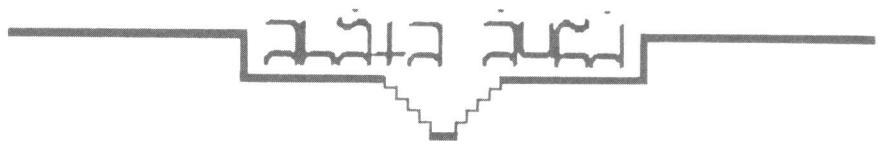
地下墓地



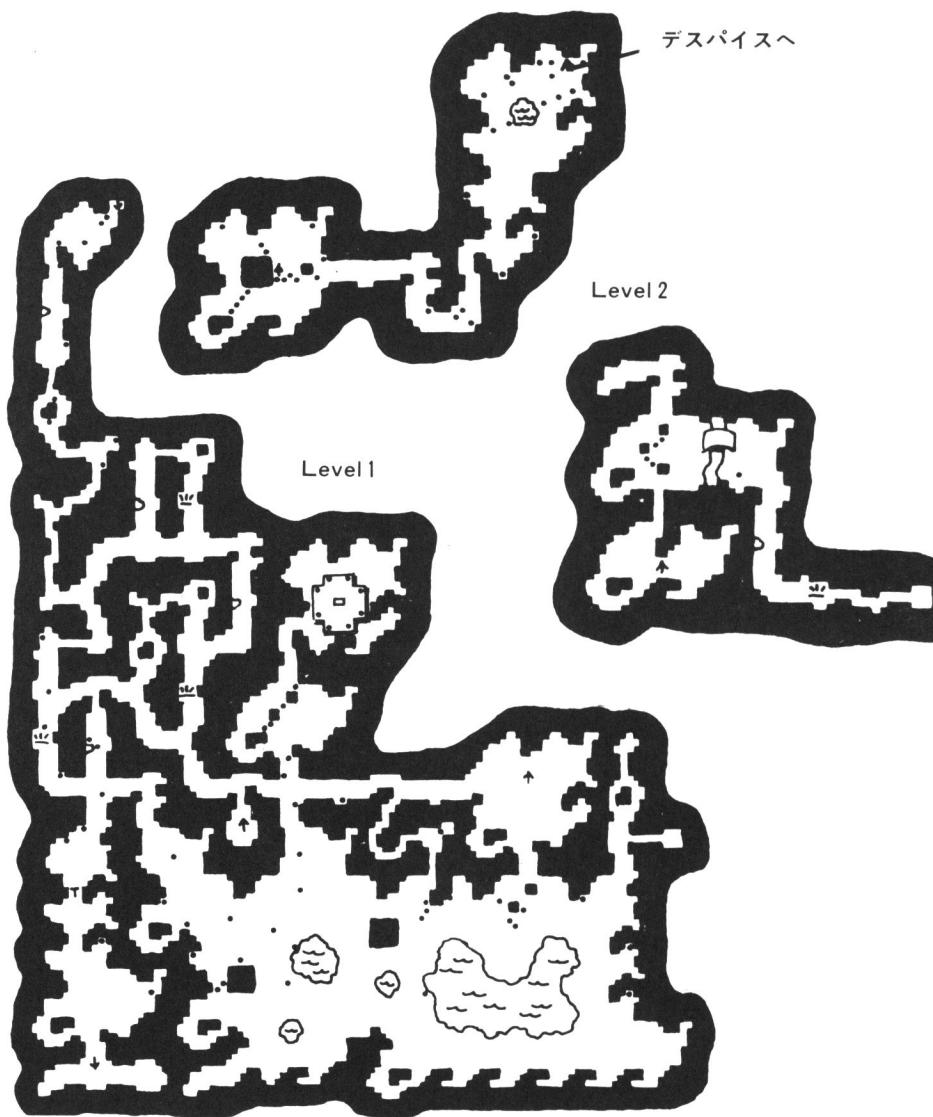


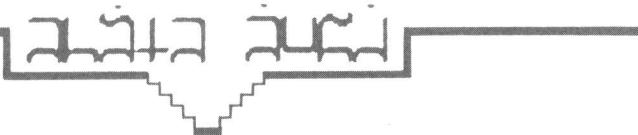
ムーングロウからライキュームにかけての地下に広がる巨大な地下墓地である。入口はムーングロウのブルーボトル酒場のキッチンの奥の倉庫のさらに奥と、ライキュームのシャオ先生の寝室の奥にある。偉大な魔法使いとはいえ、シャオ先生は女性であるから、その寝室にはこりっぽい鎧兜に身を固めた集団でズカズカ入り込むのは気が引ける。少なくとも靴だけは脱いで入ろうかと提言したが、なにせほかの連中はガイジンなので、拙者の心遣いは理解できなかったようだ。それにしても、あんなにイヤな顔をすることはないんだ。何か臭い物でも見るような……。あ、そうか、拙者の足か。何日もスワンプブーツをはきっぱなしもんな。そうそう、自分で言うのもなんだが、ありや強烈だ。イオロのへなちょこ弓矢よりも威力があるかもしけん。さすがは、ガイジンさんだ、細かいところに神経がいくねえ。というわけで、われわれはブルーボトルから入った。そのほうが、お目当てのベイビンの墓室がある地下2階に下りる階段が近い。

地下1階を歩くと、壁面に遺骨がそのまま安置されている。よく見ると、いろいろなお供え物があり、中には大変に貴重な品物もある。他人の墓の供え物を盗るなど、普通なら人間の風上にもおけない行為だ。しかし、ここに眠る人々はみなアバタールに大変に協力的なようで、どれを盗ってもカルマは下がらない。「アバタールさん、がんばって」という声が聞こえてきそうだ。ただし、地下2階でうろうろしていると、墓守なのだろうが、長い間地下墓地にいたために精神がおかしくなったか、怪物に取りつかれたか、とにかく野獣のように狂暴な衛兵が襲ってくる。だいたい、地下でいきなり攻撃してくる衛兵は正規の国軍の兵士ではない。彼らに捕まっても殺されるだけで、ユーに送られて裁判にかけられるようなことはいっさい期待できない。だから、やっつけてしまっても問題はない。



勇者の洞窟／ヘフティマスの洞窟





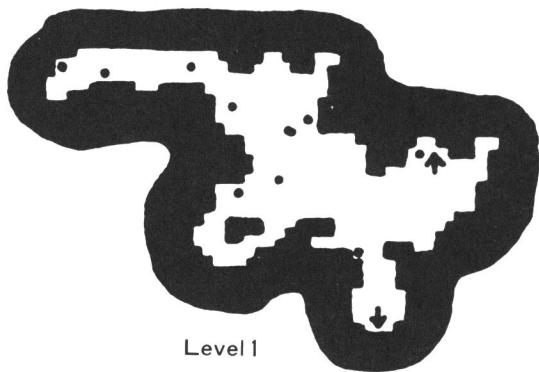
オープを使って名誉の神殿の解放に向かい、いきなりガーゴイルに袋叩きにされて、ほうほうの体で逃げ込んだのが、たまたまこの勇者の洞窟だった。皮肉なもんだ。ブリタニア大陸側の入口が勇者の洞窟と呼ばれているが、ジェローム側の入口はヘフティマスの洞窟と呼ばれている。入口附近がヘフティマスの寝ぐらになっているからだ。けっこう広い洞窟だが、大陸からジェロームに行くだけなら、地図でもおわかりのとおり、通路を真っすぐ歩けばすぐである。特に急ぎの用がないときは、われわれはよく、途中で右に曲って実験室のような場所に立ち寄ったものだ。そこは暗黒時代の遺物的魔法使いが住んでいる。放っておいては世の中のためにならないので、通過ついでに彼らをこらしめていくのを習慣にしていたのだ。戦利品として取ったクロスボウやスピアなどをジェロームの武具店で売って金を稼ぐこともできた。どこでもオープを使って飛んでいってしまうクセがついてしまうと、こういうオイシイ場所を見逃してしまうから注意したまえ。

実験室には衛兵やスケルトンがおり、意外に手強く、最初のころは何度となくあそこでイオロが殺された。イオロにとってはいやな場所かも知れないが。今行けば、あいつがいちばんはりきって暴れまくるだろうな。

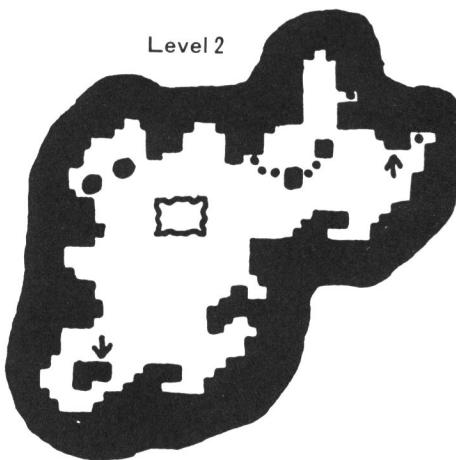
そのほかのところは、広い割りには宝物も少ないし、拙者にはちょっと印象が薄い。地下2階ではデスパイスにつながっている。

ユウコ ブル

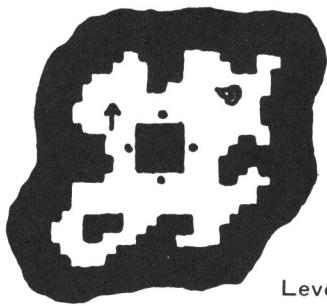
サイクロプスの洞窟



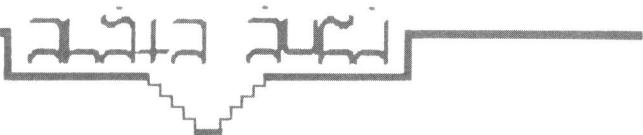
Level 1



Level 2



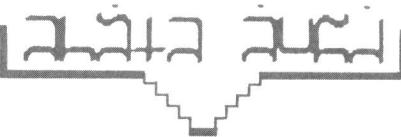
Level 3



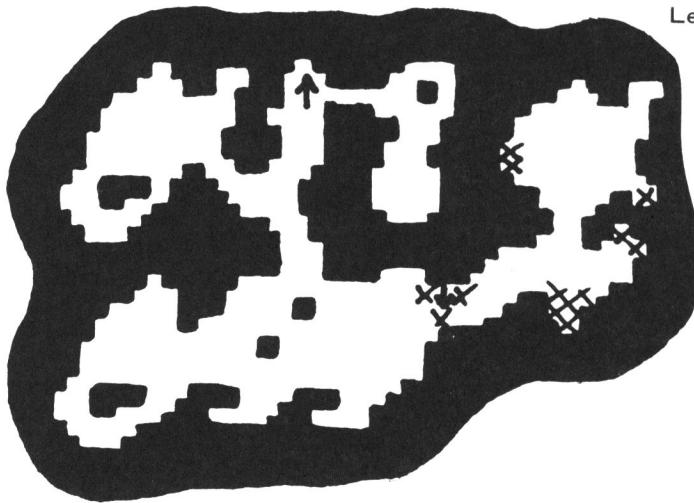
この洞窟を発見したのは、スカラブレイからエンパスアビーに向かう途中の追分に、いつもいるはずの盗賊どもが影も形もなく肩透かしを食っていたところに、シャミノが「東に何か聞こえる」と言い出したのがきっかけだった。そっちへ向かうと、ズシンズシンと地響きがしてきた。森の木の上に1つ目の巨大な頭がヌウッと出たときは、一瞬立ち止まつたね。ここはひとまず、あそこに非難して作戦を立てようと入ったのが、この洞窟だ。ところがどっこい、ここは1つ目のサイクロプスの住み家だったのだ！ こうなつたらヤケだ。東になって襲いかかるサイクロプスに全面攻撃を開始した。戦ってみてわかったが、ヤツらは見かけほど強くない。われわれはガンガン戦った。

われわれはここをレベルアップの洞窟と呼んでいる。サイクロプスとは不思議な怪物で、いくらやっつけても、しばらくたつと地面からわいて出る。1頭を倒したときの経験値が大きいから、非常に好都合なのである。人間に近い知能を持ち、人間のような生活をしているので、最初はご機嫌をとって逃げようとも考えたのだが、話しかけても答えがなく、無表情に襲いかかってくるだけだった。ここにいるサイクロプスはみな、本当の意味での生物ではないと拙者らは考えた。おそらく、魔法によって次々と産み出されるクローンのようなものだろう。もっとも、サイクロプスは人間に危害を加えることを喜び、人間を捕って食う魔性の怪物なのだから、やっつけても良心を痛める必要はさらさらないので。

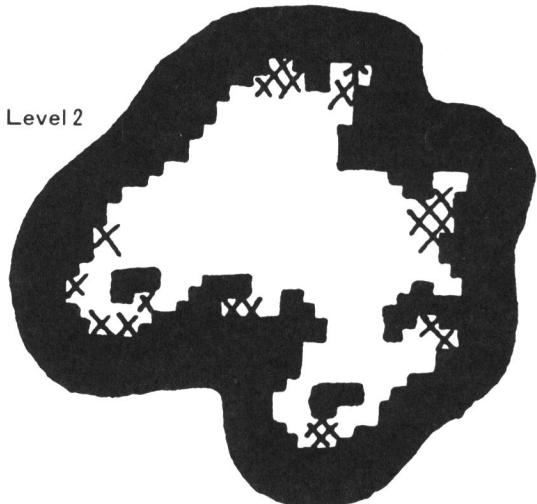
われわれは暇をみてはここを訪れ、経験値がある程度たまるまで単独行動で、次々にわき出るサイクロプスを倒したものだ。



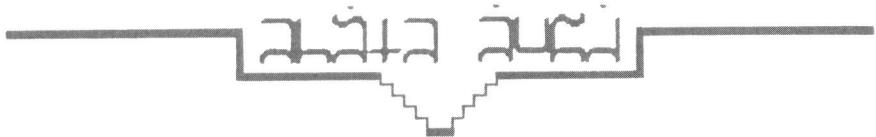
蜘蛛の洞窟



Level 1



Level 2



エンパスアビーの近くに大蜘蛛が集団で棲息している巣穴があって、そこで秘薬になる蜘蛛の糸がたくさん採れるといううわさを聞いたわれわれは、さっそくここを突き止めた。

ブリタニアの大蜘蛛は、さして狂暴であるわけでも強いわけでもないが、この洞窟に入ってみて、初めてその恐ろしさが実感できた。多くの人間の遺体が獲物として貯蔵されているのだ。大きなガーゴイルの遺体まであったのには驚いた。人間の軍隊がかからってもなかなか倒せないガーゴイルを、蜘蛛たちはエサにしてしまっているのだからな。

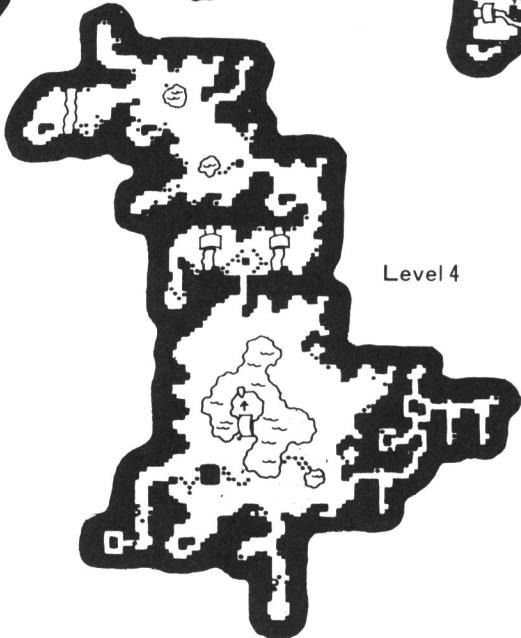
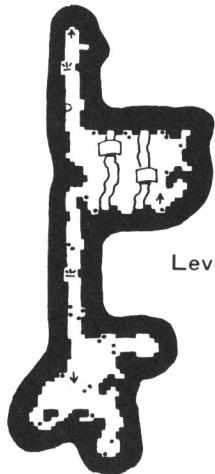
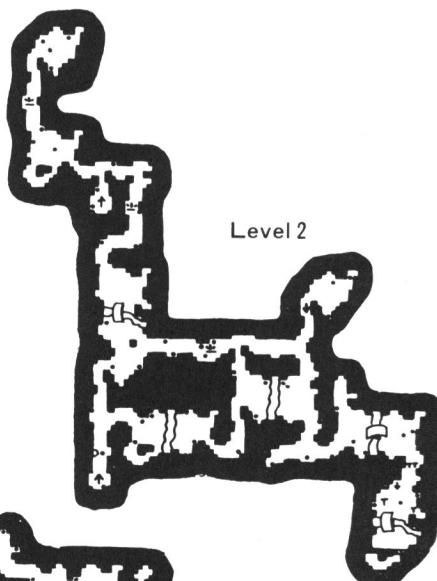
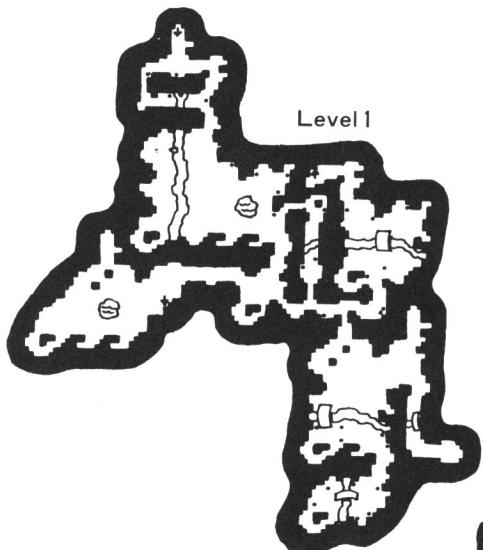
ここには、蜘蛛の巣がいたるところにある。巣に掛かるとなかなか抜け出せなくなるから注意すること。また、大蜘蛛は非常に粘着力の強い網状の、しかも有毒の蜘蛛の巣を吐きかけて獲物を動けなくして捕える習性がある。蜘蛛の巣に掛かったら、剣などで切り裂くといい。ただし、仲間が掛かっている巣を取り扱うときは、十分に気を付けてな。

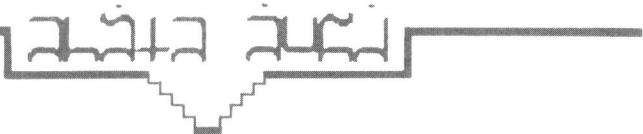
秘薬になる蜘蛛の糸は、地下2階にわんさか落ちている。ところが、地下2階に下りた狭い通路に蜘蛛の巣が張ってあり、下りたとたんにだれかがそれに掛かって身動きが取れなくなってしまう。何度かハシゴを上り下りしたり、もがいたりしてそこを切り抜ける以外に方法はないようだ。

ちょっと申しわけないが、犠牲者の体を探って、使えそうなものはいただていくといい。蜘蛛には宝の持ちぐされだ。われわれがリサイクルしてやれば、仮も浮かばれよう。

洞窟の地図

沼地の洞窟





文字どおり沼の真ん中にある洞窟だ。なかなか見つけにくいため、拙者もつい最近になるまでその存在を知らなかった。「こんなところに洞窟があったんだな」と言うと、シャミノのやつは「え、知らなかったの?」とオタクみたいな人を小馬鹿にしたような目で拙者を見た。まったく、何でも知ってるような顔をしやがって。知ってたって入ったことはないのだ。中に入れば、シャミノだって少しほとなしくなるだろう。そう考えて、拙者は中に飛び込んだ。するといきなり、あれはシーサーパントだろうか、恐ろしい咆哮が洞窟の湿った空気をガンガン振るわせていた。それに交じって聞こえてくるのは、忌まわしいモングバットのギャーギャーという叫び声だ。なにやら派手にやっている。

「向こうから何か聞こえるぞ。何してるんだ、早く行こうぜ!」

思わず足どりが重くなった拙者の背中を押すようにシャミノが言った。

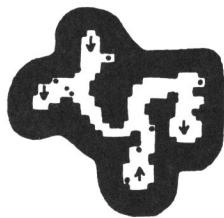
「すげえ! 怪物の宝庫だよ、ここは。暴れるぞお!」

シャミノは顔に似合わず危ないことが大好きなのだ。足にゴムひもを結わえつけて高いところから飛び降りたりもする。どうにも、あいつにはかなわん。シャミノが言ったとおり、水棲が主だが、ここには怪物が多い。また、洞窟の作りも変化に富んでいて、なかなか通好みの洞窟になっている。

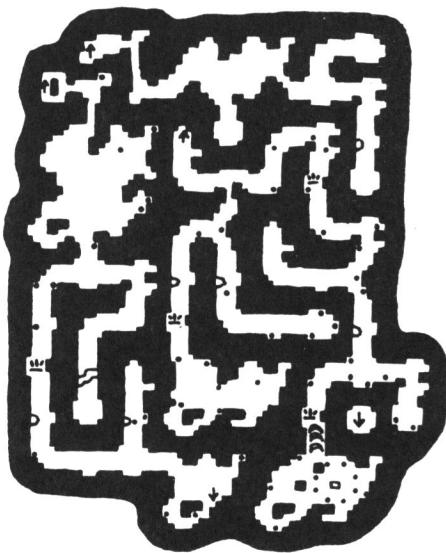
ここを探検していただけるごほうびは、地下4階の南の端で殺されている魔法使いの持ち物だ。あの伝説の”嵐のマント”も手に入る。嵐のマントを着ていると、自分を取り巻く周辺ではいっさいの魔法が利かなくなるのだ。



バッカニアの洞窟



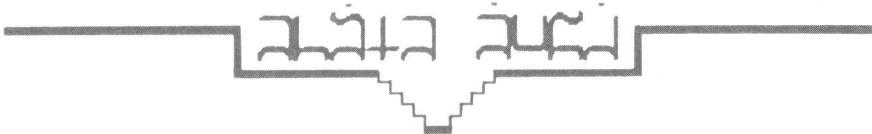
Level 1



Level 2



Level 3

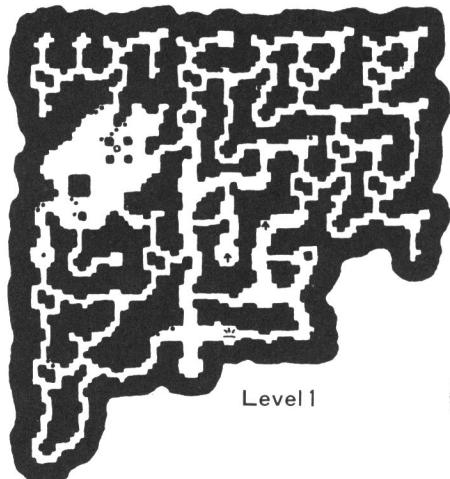


ブリタニアのダンジョンや洞窟で番付を作るしたら、このバッカニアの洞窟は間違いなく大閑横綱クラスだろう。広さも十分、怪物の種類と数も十分。立体迷路になっていて、ブリティンの下水道にまでつながっている。地下2階には、グラスソードや魔法の弓のようなごほうびもある。おそらく、ブリティンの下水道から歩いてここまで来る人は少ないだろう。バッカニアーズデンの側の入口は、ブドの店の裏手にある。どちらにせよ、かなりの重装備でなければこの洞窟の探検は難しい。特に、リーパーやゲイザーやデーモンといった魔法を使う怪物が多いため、その対策を十分にしておくことだ。

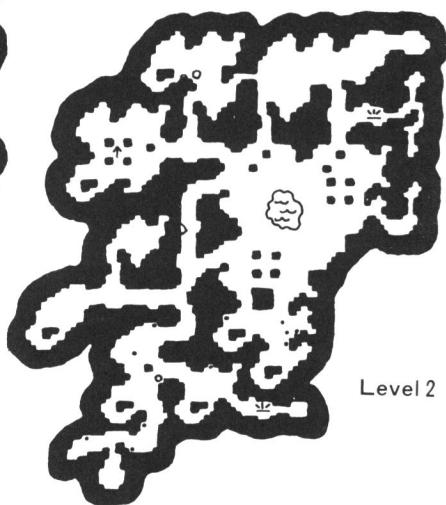
いつだったか、ヒマ潰しにここに入ったときだ。2匹のゲイザーに出くわした。なんとかやっつけて、さあ帰ろうというとき、いきなりデュプレがイオロをボカスカ殴り始めた。ははあ、そういえば、イオロはデュプレの恥ずかしい秘密を知っているんだったな、などと眺めてたが、どうも様子がおかしい。ゲイザーに”偽りの性格”的文をかけられていたんだ。困ったことに、その当時拙者はデュプレを正気に戻す”偽りの性格”的文を知らなかった。すると、「一度ブッ殺して蘇生しろ！」とイオロが逃げ回りながら叫んだ。それしかなさそうだ。デュプレの馬鹿力でやられていては、イオロがいつまでもつかわからん。拙者は思いっきり剣を振り下ろした。その瞬間、デュプレは正気になったのだが、時すでに遅し。拙者の剣はデュプレの魔法の兜にコチンと当たった。「ん？ 何だ？」とデュプレは拙者を見た。気まずい雰囲気を破ったのはシャミノの馬鹿笑いだった。しかし、シャミノがなぜ笑っていたのかをデュプレに話すことはできなかった。話せば、今度こそイオロは殺されるだろう。それ以来、シャミノと拙者に対するイオロの態度は一変した。



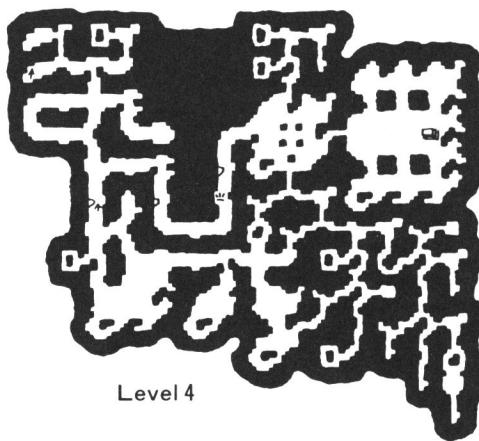
蟻の巣



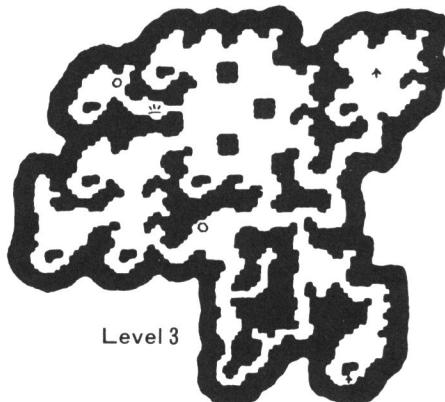
Level 1



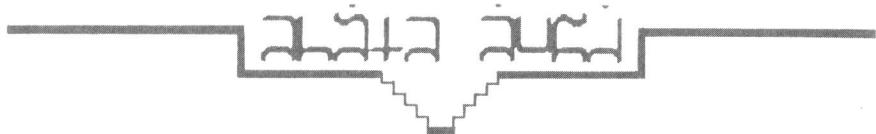
Level 2



Level 4



Level 3



蟻といつても普通のアリンコじゃないぞ。ブリタニア特産のジャイアント・アントだ。ボヤボヤしていると、かみ殺されてエサにされてしまう。拙者はどんな怪物に出くわしても仕事だと思って勇敢に立ち向かうが、虫はダメなのだ。これがゴキブリかバッタだったら、絶対にこんな穴には入れない。そのために世界が滅びようとも、入れない。生理的にダメなものはダメなんで、いかにアバタールといえども、ダメだ。蟻よかったです。

ここには、どうしても入らなければならない理由があるのだ。ある重要なものを持った男が、この辺りで行方不明になっているからだ。

ジャイアント・アントといえども、蟻は蟻だ。巣は縦横に伸びる細い通路と小部屋の連続。地図がなければ絶対に迷ってしまう。そこで、”眺望”的呪文を使いまくって決死の思いで作ったのが、この地図だ。ありがたく思ってくれよ。

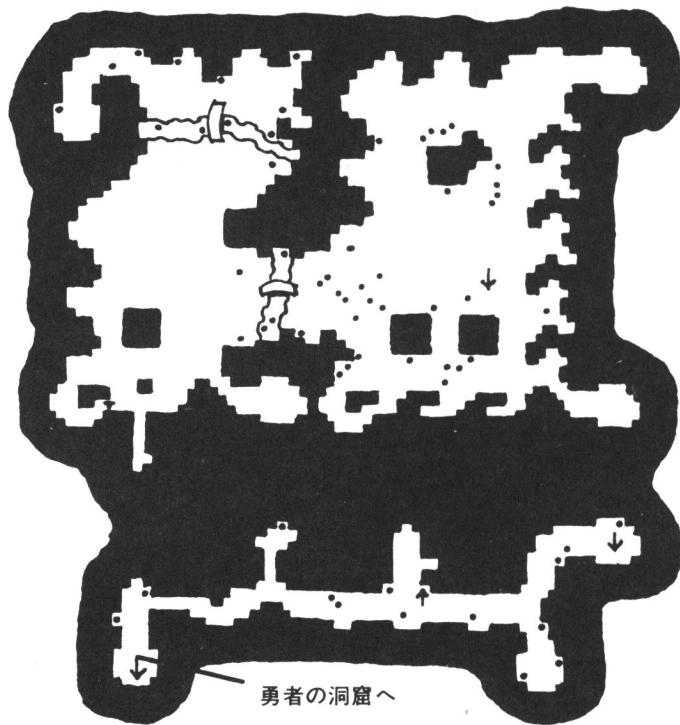
とにかく、相手は蟻だから始末が悪い。足元からゾワゾワッと体を這い上がってくる蟻の大群を想像したまえ。その蟻の1匹1匹が体長2メートル以上あるというワケだ。広いところならまだしも、細い通路の前後を挟まれたりしたら大変だ。袋小路も怖い。蟻に付きまとわれると、どうにも足が進まなくなるから、”全透明化”的呪文で姿を消して行動するのも手かと思う。ここはくまなく探検するよりは、真っすぐに目的を果たし、その場でオーブで脱出するのがよい。たいした宝があるわけでもないからな。アリンコも自然の生物だ。あまり殺してはかわいそうだ。

蟻が人間を食っているということは、地下3階のゴミ捨て場を見ればわかる。食べられない金属などでできたさまざまな人間の道具が捨てられている。

デスパイ

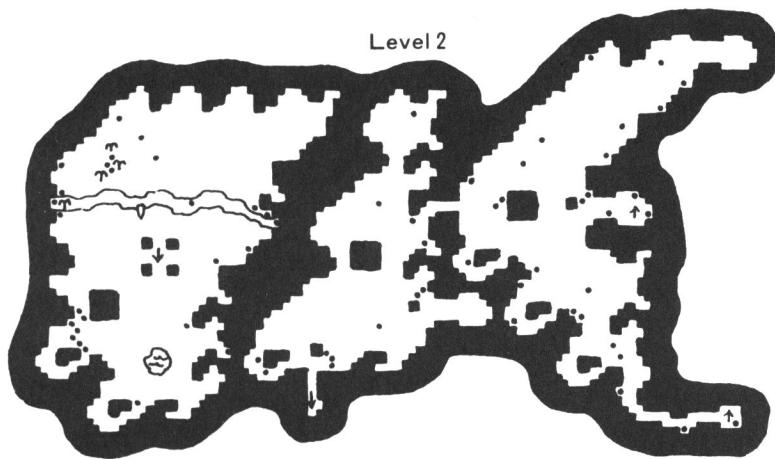
デスパイ

Level 1



旅の使命を果たすうえで、この洞窟を探索することはが必ずしも必要ではない。地下3階までしかないが、上ったり下りたりの立体迷路状になっていて、広かったり狭かったり湖や川があったり、いろいろあったりで、いい運動になる。かつては金鉱だったそうで、金塊がコロコロ落ちている。地下3階のくねくね迷路を抜けた先の広い場所の奥には、ちょっとしたごほうびが待っている。あ、そうそう、罠やシルバーサーパントも待っているから気を付けてな。

ここに棲息している怪物は、シルバーサーパント以外は並だ。地下2階のハシゴのそばのリーバーに気を付けること。リーバーは魔法を使って羽虫の群を呼び出す。あ

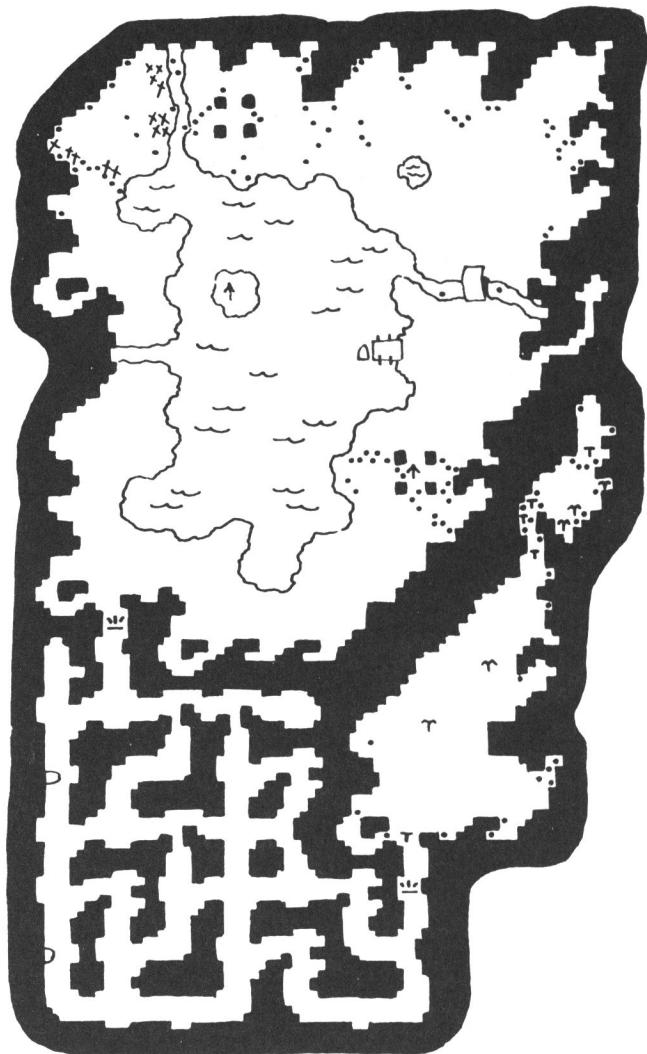


れがうるさいのうるさくないのって、非常にイラつくので、そうなる前にやっつけるのが賢明だ。ブリタニアには殺虫スプレーがないので、”灼熱の炎風”的呪文なんかが虫にはもっとも効果的のようだ。ちょっと高いサークルになるが、”狂える翼”的呪文を虫に使ったことがある。巨大なドラゴンの翼が、虫1匹1匹をていねいにペチンペチンと潰していくてくれたのには感動したなぁ。なんだか、申しわけないような気になってしまった。とにかく、敵の中に魔法を使う者がいたら、それを真っ先に倒すのが、戦闘の基本だぞ。

地下1階で勇者の洞窟に通じている。

洞窟 レベル3

Level 3



日常語ガ一曰辞典

唐突だが、拙者が製作した日常ガーゴイル語の辞典のほんの一部を掲載する。キャプテン・ジョンに習えばガーゴイル語など一発で習得できるのだが、その予備知識にでもしていただきたい。

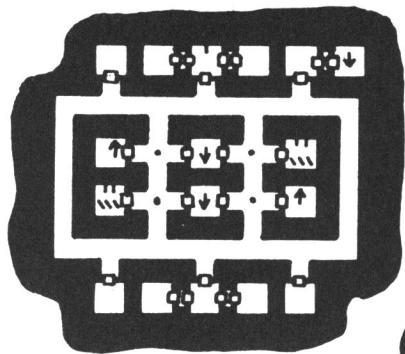
[あいれむ]	もの、こと	[かー]	献身
[あん]	～のない、～でない	[くらう]	部屋
例 : アン・ウィス (知能のない=馬鹿)		[くれっぷ]	取る、捕える
アン・バル・シル・フェル (悪い運命の予言を現実にす るもの=偽りの予言者)		[こるぶ]	死、死ぬ
[あべるてる]	ドア	[れむ]	彼、彼ら、それ、 それら
[あうくす]	助ける	[らむ]	謙讓、謙虚さ
[あんていむ]	決して～ない	[まに]	いのち
[ばる]	悪い、運命	[おる]	情熱
[えすと]	は(副助詞)	[ぼる]	動く、運ぶ
[ふえる]	運ぶ、もたらす	[くあ]	何
[ぐらっと]	ありがとう	[しる]	星、天文学、予言
[ぐれす]	外、出口	[てる]	場所
[い]	私	[う]	あなた
[いれむ]	私たち	[うん]	統制
[いん]	作る、生じる、 なる	[べ]	好き
例 : イン・ウィス (知恵を生じる=勉強)		[ういす]	知る、知識、知恵、 知性
		[うす]	勤勉

重要!!!

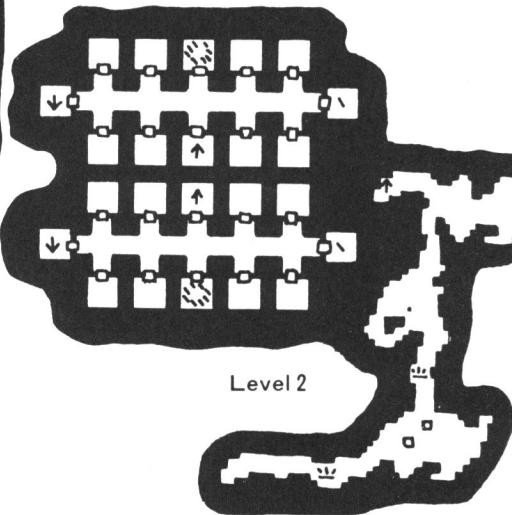
禁句!!!

コブトノロング

コブトノロング

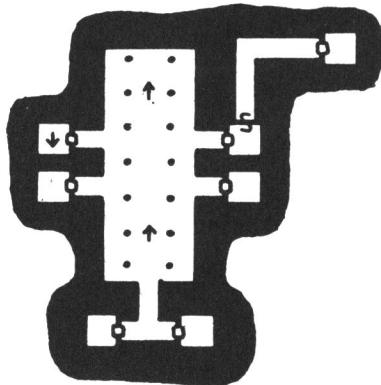


Level 1

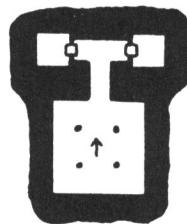


Level 2

Level 3



Level 4





ミノックの南側の海岸からボートで東の入江に回るとコブトの入口がある。ミノックと入江を挟んで西側の山の中にはロングの入口がある。どちらを入っても、同じダンジョンに下りる。ここはいうなれば時代に忘れ去られた地下牢だ。制御室のレバーとスイッチで牢の扉やエレクトリック・フィールドの開け閉めができる。よく考えて操作しないと、とんでもない怪物が出てきてしまうぞ。地下1階の南側と北側のそれぞれ中央の牢には、鍵の掛けた扉がある。これを開ける鍵はない。ということは、ドカンとやらなければならないのだが、やったところで、大した宝があるわけでもない。

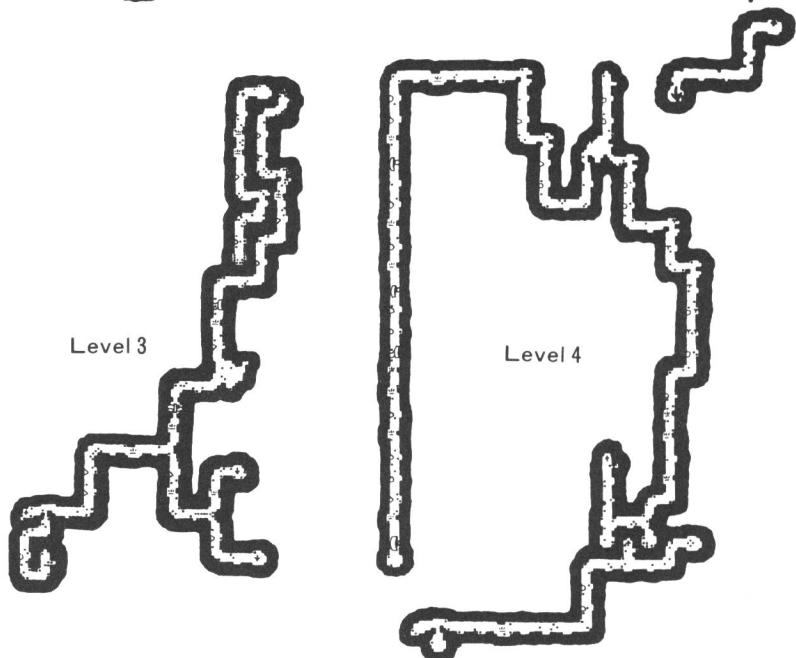
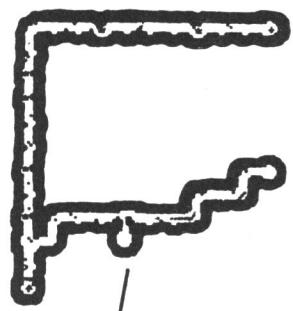
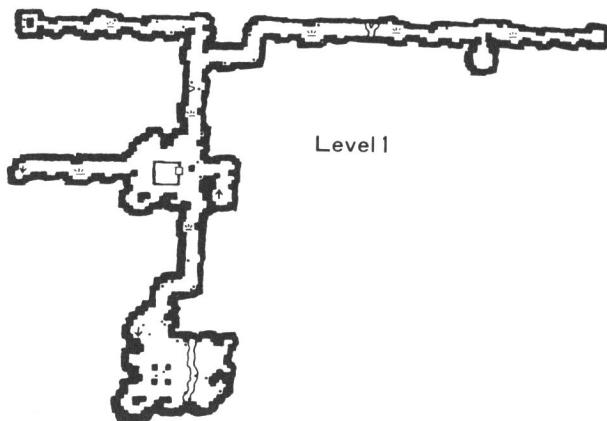
北東の牢の奥に、下階へ下りるハシゴが見える部屋がある。このエレクトリック・フィールドを消すスイッチは、恐らく北側中央の牢にあるやつだと思うが、故障しているらしく、何をしてもフィールドは消えない。ついにわれわれはあきらめてしまった。

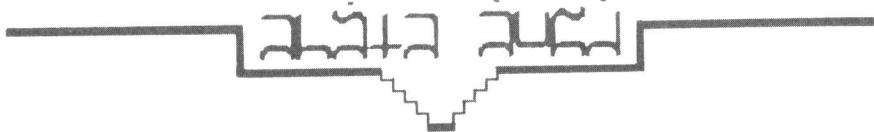
そんなことより、大切なのは、地下3階の隠し扉の奥の部屋だ。ここには大変に重要なものがある。このダンジョンに入る最大にして唯一の目的がそれだ。それが何かは、いずれわかる。

地下2階には衛兵がうろついているから、気を付けるように。また、地下2階から地下3階に下りるハシゴのある部屋の扉は、その反対側の東の端の部屋にあるレバーを操作して開けることになっている。だが、ここの扉を開けるレバーはない。さて、どうするか。長い棒を使うかね？ そういう呪文があれば一発なのにね。うっしつしつ！



シェイム





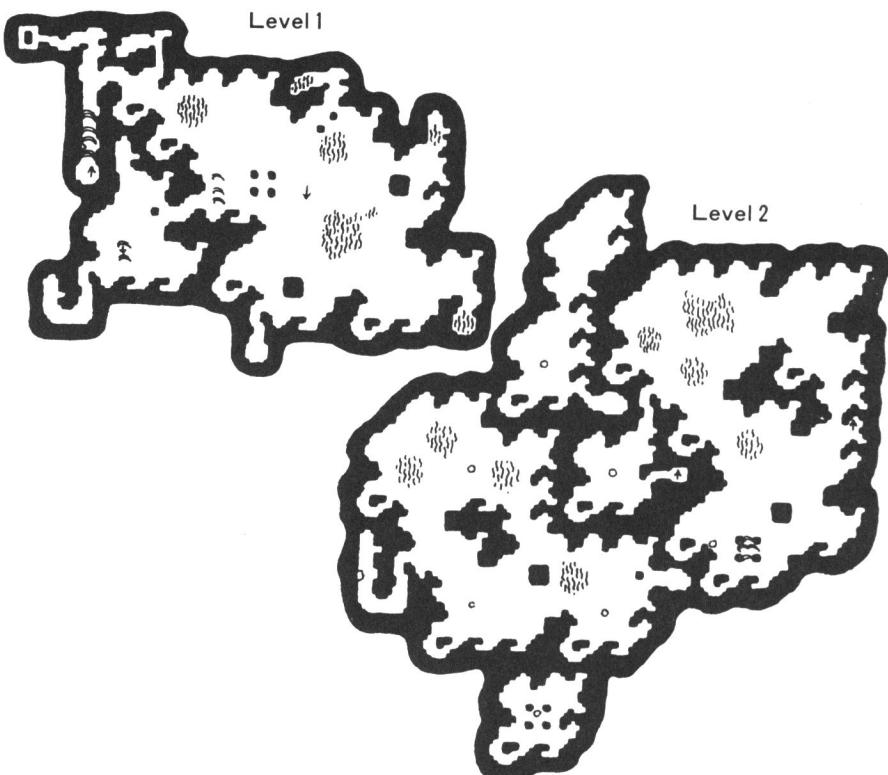
スカラブレイからエンパスアピーに行く途中の道に橋が架かってる。よくブリッジトロルが待ち伏せているところだ。その橋の下から川にボートを浮かべて上流へさかのぼると、山に閉まれたところにシェイムの入口がある。いつも拙者が言っているように、デュプレにボートを持たせておくことが大切なのだ。

激しい地殻変動によって、ここも大きく変わってしまったが、廃坑の面影は長く続くトンネルに残っている。入口を入ってすぐの所に、かつての炭坑労働者のための小屋がある。以前はなかったように憶えているが、おそらく、最初の地殻変動で埋もれていたものが、再び現れたのだろう。小屋にはさまざまな道具があるが、スケルトンが住みついているから気を付けるように。

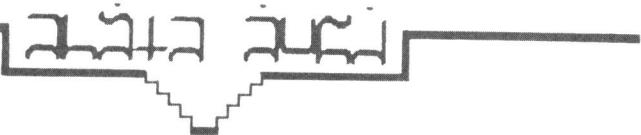
この魅力は、なんといってもいたるところに金塊が転がっていることだ。もうウハウハだぞ。特別な怪物が潜んでいることもないから、金集めとレベルアップの一石二鳥コースだ。ダンジョンに入る前には、必ず入る目的をハッキリさせて、そのための準備をしておくことが必要だ。シェイムの目的は、1つには金塊、そしてもう1つには、地下4階にいる男に会うことだ。シェイムの底から脱出しようとして、あさっての方向にトンネルを掘り続けている。助けてやると言ってもむだだ。もうトンネルを掘ること自体が彼の人生の目的に変わってしまっているからだ。彼に会う目的は、いずれわかる。ただ、彼は大変に腹を空かしていることを言っておこう。



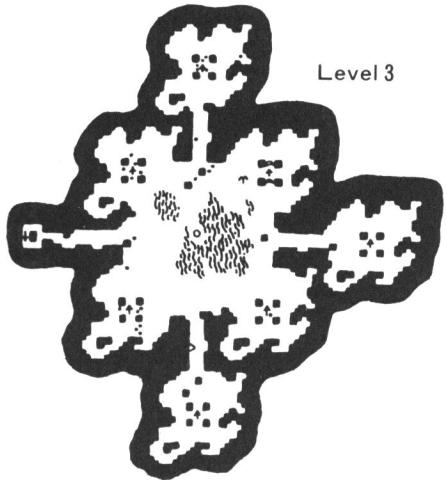
ダスター^ド



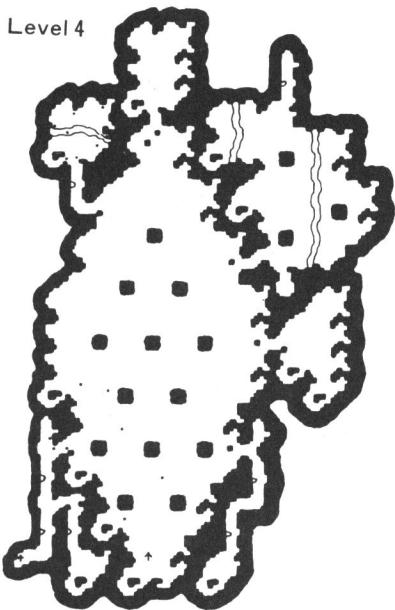
ダスター^ドの入口では、よくドラゴンやドレイクが翼を伸ばしている。不用意に近付けば、たちどころにバーベキューだ。まして、中に入るとなると大変だ。ただでさえウルトラ強いドラゴンがウジャウジャいるんだからな。そう。ここは文字どおり、ドラゴンの巣なのだ。地下4階まで潜ってみればわかるが（拙者も軽く言うもんだね、こんな恐ろしいことを）、そこには数々の魔法の道具の中に、ドラゴンの卵がある。これを欲しがっている人間は少なくないぞ。幸い拙者は個人的には会ったことがないが、その多くは、パンダのはく製を欲しがるような脂ぎった俗物オヤジだ。本当に欲しがっているのはコックたちだ。ドラゴンの卵を使った超グルメ料理の材料に欠かせない



Level 3



Level 4



ものだからだ。しかし、それを取りに行った者のほとんどが、逆にドラゴンプレスで料理されて食われてしまった。

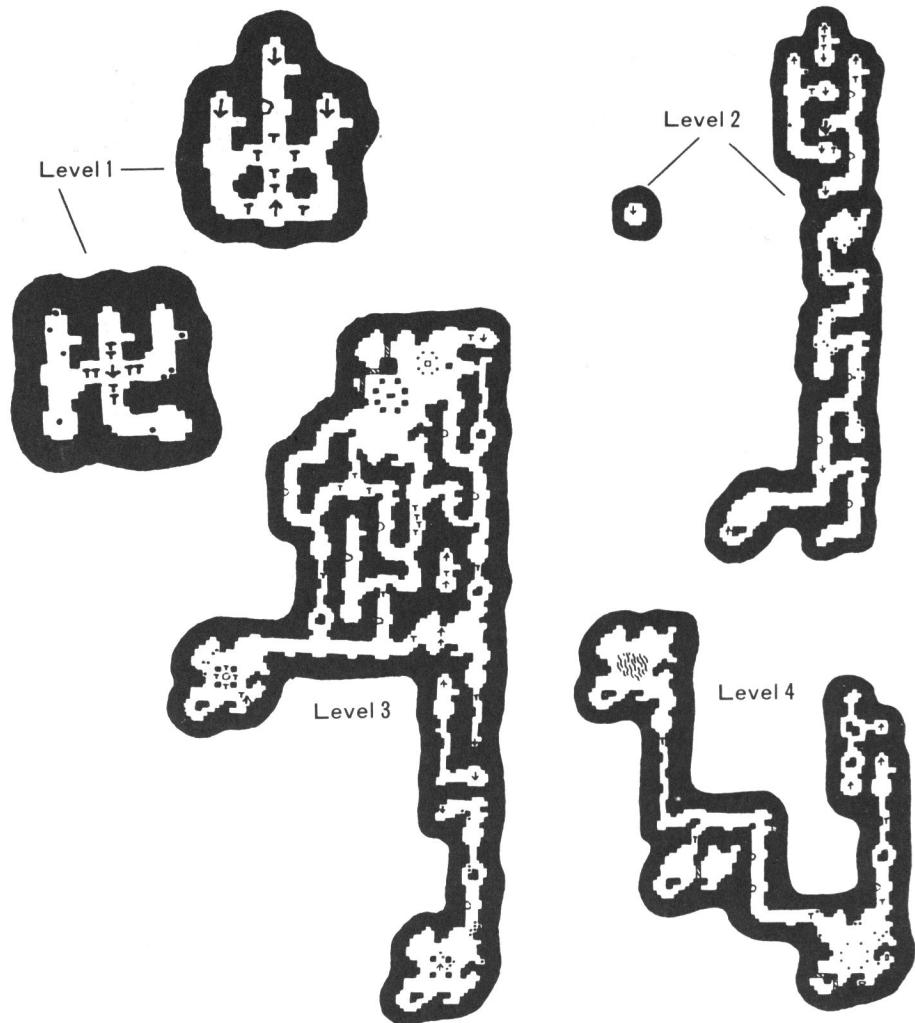
このダンジョンに入る目的は、その卵を取ってくることだ。どうしても必要なんだな、コレが。頼まれちゃうんだからしかたがない。アバタールたるもの、頼まれてイヤとは言えない。

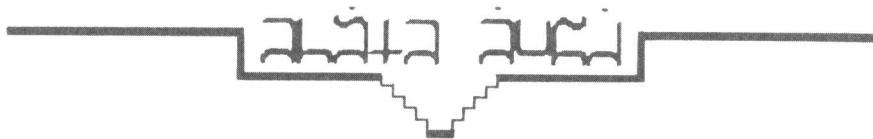
相当腕に自身がなければ、ここへは正面切って入れない。絶対に死ぬ。拙者が請け負う。本当に死ぬ。ウソじゃない。死んでも死ぬ。ドラゴンはデーモンを召喚するからな。ドラゴンとデーモンとに一度にかかるてこられてはたまらんぞ。魔法でコテンパンにやられる。だから、そっと気付かれずに中に入って、目的のモノをそーっといただいてくるに限る。

ドラゴンとデーモンに有効な呪文に、"偽りの性格"がある。これをドラゴンにかけると、ドラゴンとドレイクとデーモンの間で仲間割れを起こして勝手に殺し合ってくれる。

בָּבָר בְּבָבָר

デシート





こんなことがあって、いいのだろうか。ガーゴイルが鬼だデーモンだと騒いでいるながら、一方では人間が人間を動物のように扱っている。デシートに一步足を踏み入れると、いやな臭いが鼻につく。血と死体の臭いだ。上下に入り組んだこま切れの通路は、前回の旅のドームを思い起こさせる。いや、それにしても酷い。数カ所に牢屋があり、子供たちが捕えられている。その近くには、手術台のような血で汚れた石のテーブルがある。まさか、そんなひどいことはないだろうと信じたいが。さすがの拙者も、少々ビビッた。

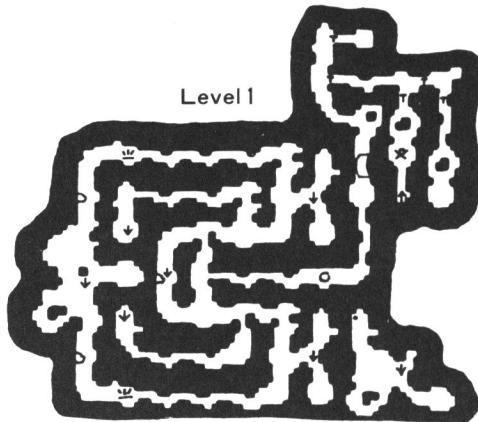
子供たちを捕えているのは魔法使いどもだ。彼らは子供たちを使って何かの実験をしているらしい。しかし、あの子供たちは本当に人間の子供だったのだろうか。話しかけても返事をする者もなく、表情もない。

必ずしも入らなければならない洞窟ではない。苦労して探索しても、手に入るにはせいぜい、いくつかの魔法の指輪と魔法の杖だけだ。まあ、度胸試しに入ってみるのもいいだろう。魔法使いと、魔法使いに操られた子供たち以外に、強敵はない。ただし、そこいらじゅうに罠があるから、罠対策として”眺望”と”物体の消去”的呪文ぐらいは用意しておきたい。

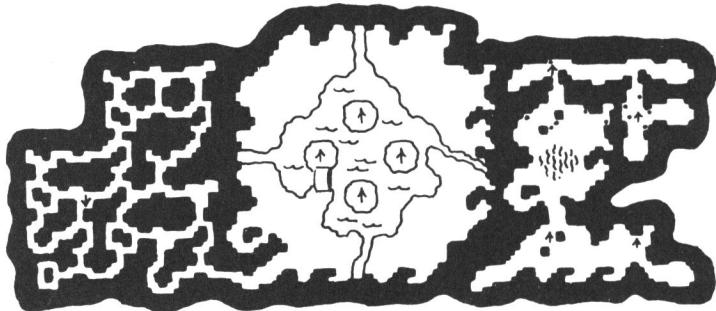
迷宮

海賊の洞窟

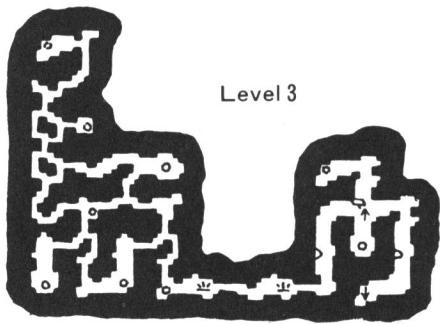
Level 1

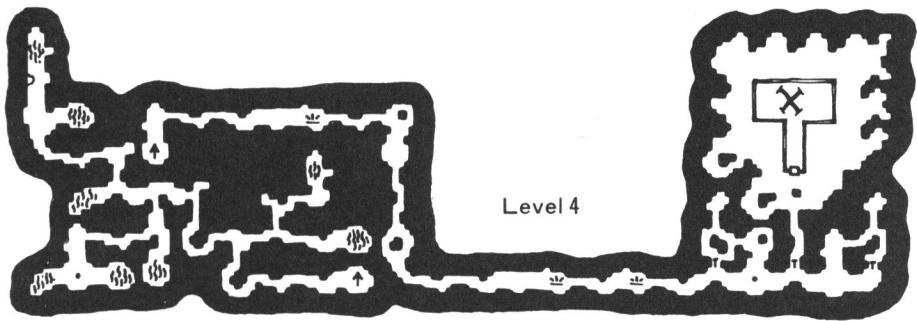
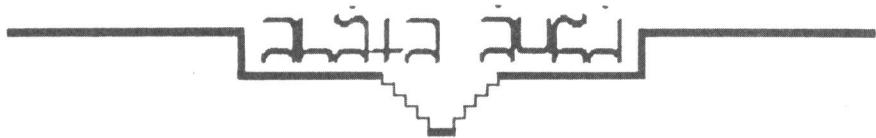


Level 2



Level 3





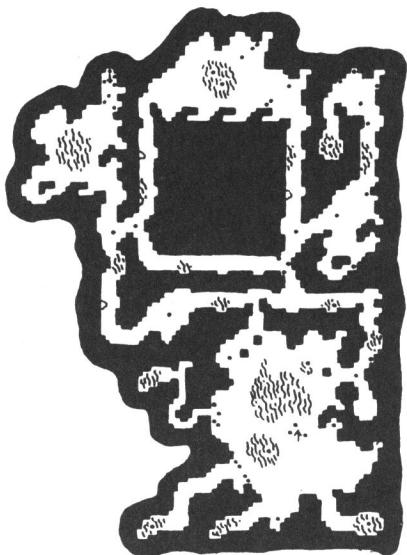
ここは、今回の旅のひとつの節目となる洞窟である。悪名高い大海賊、キャプテン・ホーキンスが宝を隠した場所だ。だから、詳しい場所などは話せない。知りたければバッカニアーズデンの酒場の隅に座ってるホーマーに聞くといい。構造的にはさして難しい洞窟ではないが、ドラゴンやデーモンがいるから十分に気を付けること。地下2階から地下3階に下りるときに、どの穴を通るかは迷うところだ。この地図を見れば、どれが正しい穴かはすぐにわかるだろう。ポートさえ持ていれば、4つの島のどれかに下りればいい。

地下4階には大きな部屋がある。この中に、ホーキンスの財宝が隠されている。入口には錠が下りているが、これを開ける鍵などどこにもない。そういう場合は、ドカンだ。

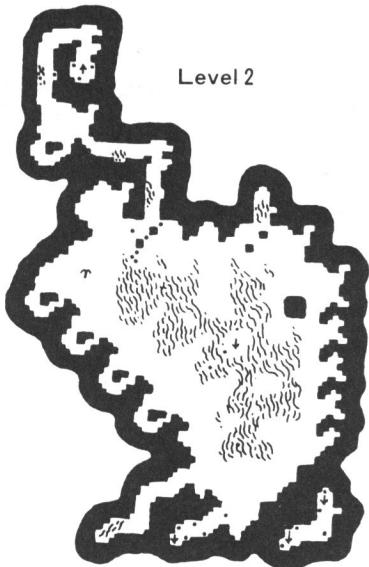
とにかく、ここを探検することはそんなに大変なことではない。この洞窟の場所を知るために、いくつものダンジョンを探検し、怖い目にも遭わなければならないのだ。ここで目的を果たせたら、旅は半分まできたと思っていいだろう。ただし、前の半分よりも後の半分のほうが、ずっとシンドイことは言うまでもなかろう。



ヒスロス



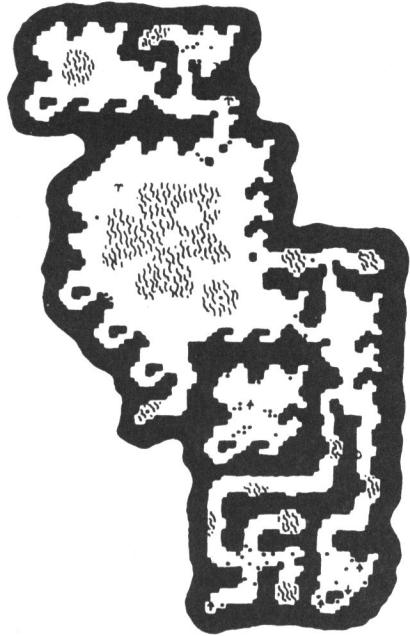
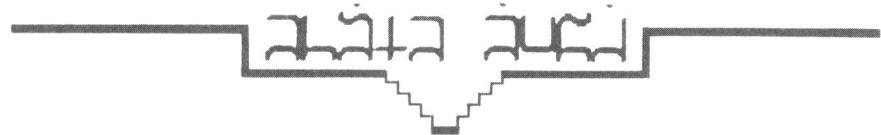
Level 1



Level 2

アバタールの島の謙讓の神殿の隣にある洞窟だ。一步中に入ると、そこは地下火山。そこらじゅうに火口があって、ドンパチと溶岩を噴き出している。それだけじゃない。ごていねいにドラゴンまでが諸君を待っている。ここでも、ドラゴンの巣となっているダスター同様、ドラゴンに構っているよりは姿を隠して目的を達することが望ましい。

さて、ヒスロスの目的だが、ここは地下でガーゴイルの国”ガーグランド”とつながっている。ガーグランド側の出口、つまり地下4階の出口附近には小屋が立っている。あのうわさのキャプテン・ジョンの小屋だ。バッカニアースデンの酒場”フォールン・バ



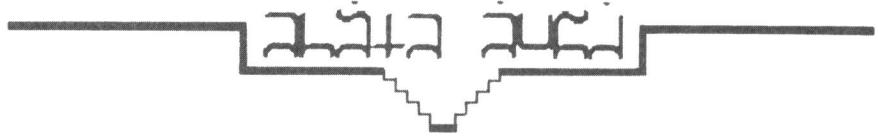
Level 3



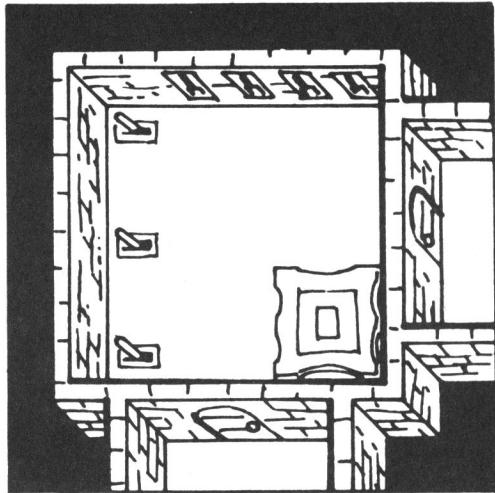
Level 4

ージン”にたむろっている海賊……、いや船員サンたちは、彼のことをガーゴイルに味方する裏切者だとか、気がおかしくなったとかののしっているが、そうではない。おそらく、現在のブリタニアではもっとも理性的な男だ。この洞窟に入る最大の目的は、彼に会い、ガーゴイルの情報を聞くこと。そして、ガーゴイル語を聞くことだ。

ヒスロスの地下4階の出口を出ると、そこはガーゴイルの国”ガーグランド”だ。ヒスロスを出たすぐそばに、1匹、いや1人のガーゴイルの子供が立っている。いきなり攻撃なんかするんじゃないぞ。この子が人間とガーゴイルの橋渡しをしてくれる、超ウルトラスーパーへビー重要人物なのだ。

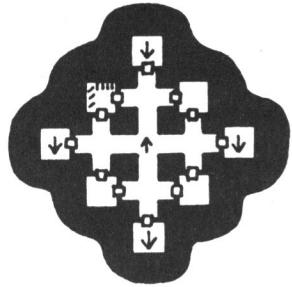


ステックの城

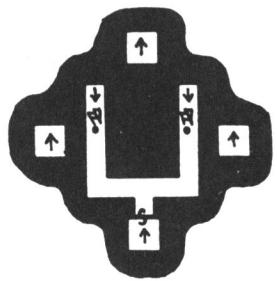


Level 1 (拡大図)

Level 1



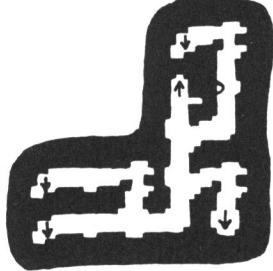
Level 2

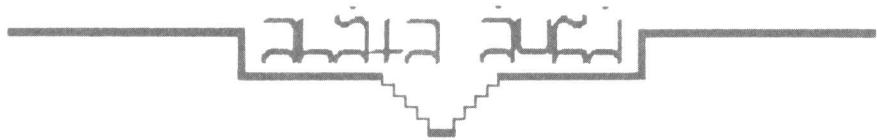


Level 4



Level 3





ステックはかなりイカレた魔法使いだ。ロード・ブラックゾーンの城があったところに、またしてもおかしな城を建てて住んでいる。彼はここで、主に頭が2つの生物を作っているのだ。どうやって作るのか、詳しいことはよくわからないが、ギロチンがたくさんあるところを見ると、あれで動物を2つに切断して、頭のある同士を縫い合わせているのだろう。それにしても、そんなに簡単にいくのだろうか。頭しかない動物は、おトイレをどうするのだろうか、などと余計な心配をしている場合ではないな。

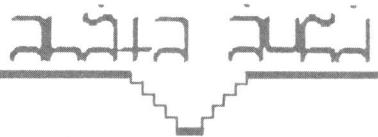
この城の入口には、鍵が掛かっている。面倒だからドカンとやってしまうのがいい。中に入ると虚空があり、その向こうに落とし橋とその巻き上げ器が見える。もうおわかりだね。手の届かないスイッチなどは”念動力”で。これは基本だ。

隠し扉やスイッチなどをあれこれやって、ステックの部屋に入ると、そこは……、とにかく異常な男である。彼は気球を作れる気球師を知っているらしい。そのことを聞いてみると、ちゃんと答えてくれるかどうかは保証できません。

それでは地下に入ろう。地下1階はスイッチを操作してエレクトリック・フィールドを消し、ハシゴのある部屋に入るようになっている。レバーをいじってはいかんぞ。シルバーサーパントが出てくるからな。スイッチだ。地図を見ればわかるだろうが、お目当てハシゴは南の部屋にある。

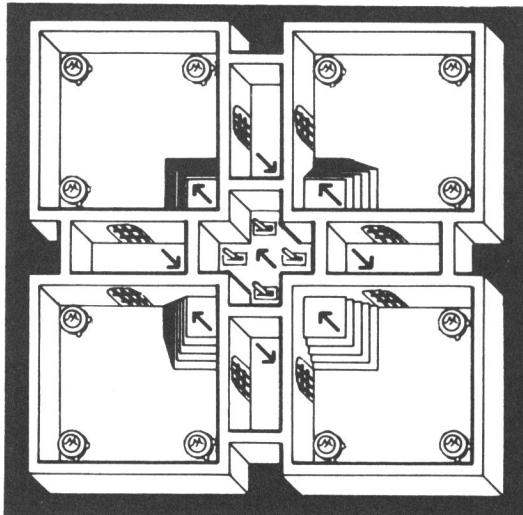
地下2階に下り、隠し扉を抜けると罠があるから気を付けるように。罠の向うには、2つの頭の馬がいる。言葉を話す馬はスミスだけだと思っていたが、ほかに2頭もいたとは知らなかった。いや、1頭にされてしまったか。だが、言葉を話す馬には、賢いのはいないようだ。どの話す馬も、ちょいと抜けている。こいつ、いや、こいつら、いや、こいつもそうだ。何を話しているのか、さっぱりわからん。西のハシゴか東のハシゴか、どっちを下りたらいいかを話してくれるのだが、考えるだけむだのようだ。われらはかまわず西のハシゴを下りた。すると、いきなり溶岩の上！ しかもここはバッカニアの洞窟の地下3階だ！ まったく、腹の立つ馬だ。さんざん苦労してステックの城に戻り、今度は東のハシゴを下りた。これが正解。後はすんなり。特に問題はなかった。

下のほうより上のほうが意地悪い構造になっている。魔法の鏡やフィールドがいっぱいだから、呪文と秘薬をたんまり仕入れてから行こう。

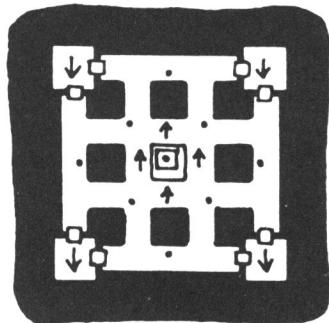


ストーンゲート

Level 1 (拡大図)



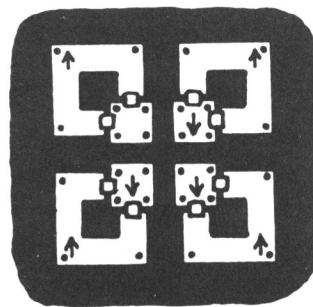
Level 1



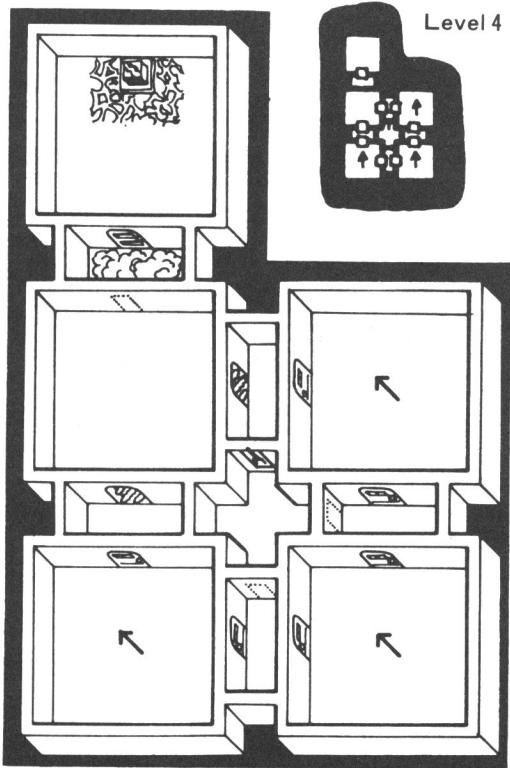
Level 2

ミノックの港から入江を南に下り、入江の南東に注ぎ込む川を上り、その南端から南に歩くと、ストーンゲートがある。そう、ここはあのシャドーロードのアジトがあった場所だ。現在はいったい何があるのか、初めて行ったときは、われわれもハラハラドキドキだった。そこで遭遇したのは、なんと人間の子供だ。彼は幼いころに両親を失い、以来、2頭のサイクロプスに育てられた。だから、ここにいるサイクロプスには、決して攻撃をしかけないで欲しい。彼らはほかのサイクロプスとは違い、愛情を持っている。自分たちの子供を亡くしたこともあるって、この人間の子供を育てているらしい。

ストーンゲートの地下は、たくさんの隠し扉とスイッチによって防護された巨大な



Level 3

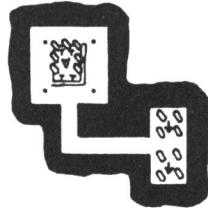
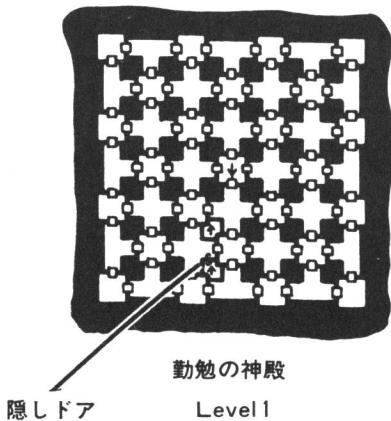


Level 4

地下金庫になっている。地上階の中央の小部屋からスイッチの部屋へ下りて、地下1階の部屋の扉を開けることが、まず第一だ。地下4階の奥の部屋に保管されているのは”ボルテックス・キューブ”と呼ばれる黒い小さな箱だ。ボルテックスという言葉に聞覚えはないかね？ 前回の旅を経験した諸君なら、3人のシャドーロードがテレポートに使用していた渦の力”ボルテックス”と聞けばわかるだろう。この箱は、これだけでは力は発揮しないが、ここにある物を入れて、ある場所に置くと、ある力を発揮する。「ある」だけじゃ何のことかわからないだろ。それを突き止めるのが、諸君の仕事なのだ。

肝心な部屋の鍵は、サイクロプスのパパが持っているから、聞いてみるといい。

ガーグランドの神殿と王の墓



勤勉の神殿

勤勉の神殿

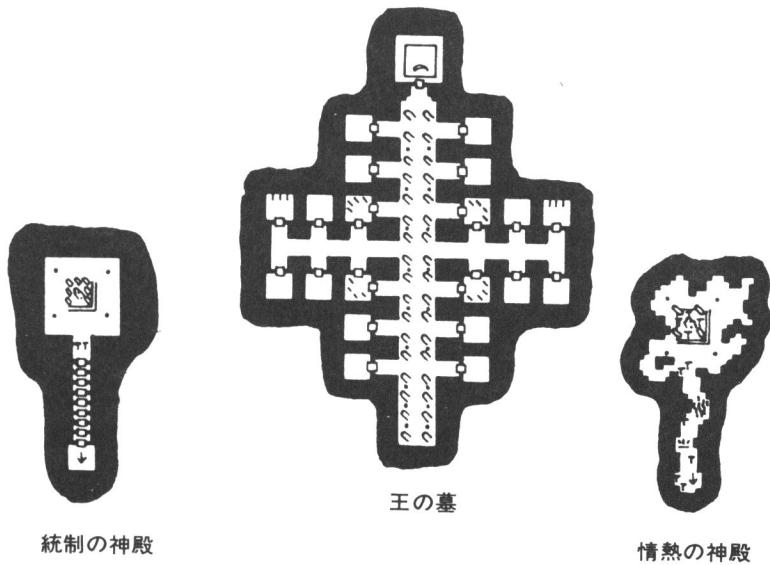
Level 1

Level 2

ガーグランドには神殿が3つと王の墓が1つある。ガーゴイルの文化や思想を理解するためには、ぜひともこの3つの神殿を訪れる必要がある。もっとも、それは旅の後半にかかるからとなろう。ガーグランドへはオープを使えば簡単に行くことができる、しかし、ガーゴイルに見つかればすぐに攻撃されるし、神殿にはデーモンがウジャウジャいるところもある。だから、さまざまな状況がわかって、本当に必要になってから訪れるべきである。詳しくは話せないが、諸君は3つの神殿に入って3回驚くことになるぞ。拙者なんか、心臓が止りそうになったからな。アバタールだって驚くときは驚くのだ。本当に驚くぞ！

統制の神殿は、7つの扉と2つのエレクトリック・フィールドのある通路の向こうにある。それらを”統制”するのは、15のレバーと2つのスイッチだ。どれをどう動かすと何がどうなるのか、すべてを把握し正しい判断の下にレバーとスイッチを統制できなければ、中へ入れないことになっているのだ。奥までたどり着いたら、部屋の画像に話しかけること。

情熱の神殿には、特に難しい仕掛けはないが、デーモンがアリンコのようにウジャウジャいる。かなりの情熱を持って戦わないと、生きて帰れないどころか、奥へ入る



こともできない。途中の通路には溶岩で埋めつくされている場所がある。この手前にほかの仲間を待たせておいて、諸君が単独で姿を消していくのがよいだろう。デーモンも溶岩を越えてはやって来ない。奥の部屋まで行ったら、彫像に話しかけること。

勤勉の神殿では、25の部屋を1つずつ回って、上の階へ行くハシゴを見つけなければならない。すべての部屋の扉には鍵が掛かっている。実は、ハシゴはどの部屋にもない。部屋と部屋のすき間にあるのだ。そこに入る隠し扉はたった1つ。勤勉な努力を必要とする。だが、拙者の地図を見れば、どこを捜せばいいか、すぐにわかるであろう。それでは意味がないって？ 諸君はガーゴランドの修行者ではないのだ。彼らの理念を理解できればそれでいい。だから、ここは日本的に要領よくスイスイといきましょう。奥の部屋まで行けたら、彫像に話しかけること。

王の墓は、必ずしも入らなければならない場所ではない。王の墓といつても、中は質素で、歴代の王の墓室も財宝で埋っているワケではない。ガーゴイルは意外に質素を好む連中のようだ。ここにはシルバースネークがウジャウジャいるから、もし入るなら最大の注意を払うこと。

■地図索引

主要な場所の緯度と経度、それからこの地図に掲載されているページ数を書いておいたから役立ててほしい。(G)とあるのはガーランドを意味する。

あ

蟻の巣	21N,66E	17,94
エンバスアビー	18N,22W	10,26
蜘蛛の洞窟	14N,24W	10,88

か

勤勉の神殿	(G) 64S,16E	23,116
献身の神殿	24N,65E	17
謙譲の神殿	71S,76E	21
コーブ	2N,31E	18,70
コデックスの神殿	64S,77E	21
コブト	31N,40E	16,100

さ

サーパンツホールド	74S,30E	20,29
サイクロプスの洞窟	9S,15W	12,86
シェイム	6S, 9W	12,102
ジェローム	65S,21W	14,41
慈悲の心の神殿	1N,24E	13
情熱の神殿	(G) 24N,56E	23,117
ステックの城	76S,60E	21,112

スカラブレイ
崇高な心の神殿
ストーンゲート
正義の神殿
誠実さの神殿

19S, 28W	12, 58
???	
11N, 37E	16, 114
41N, 2W	11
13N, 78E	17

ヒスロス	71S, 80E	21, 110
ブリティン	7S, 0W	13, 35
ブリティンの下水道	2S, 2W	78
ヘフティマスの洞窟	61S, 21W	14, 84
ポーズ	28S, 8E	13, 65

た
ダスター
地下墓地
デシート
デスバイス
トリンシック
統一性の寺院
統制の神殿

37S, 3W	13, 104
20S, 79E	82
7N, 82E	17, 106
12N, 7E	11, 96
47S, 13E	15, 55
(G) 18N, 25E	23
(G) 24N, 5W	23, 117

ミノック	33N, 36E	16, 46
ムーングロウ	19S, 75E	19, 44
名譽の神殿	57S, 2E	15

な
ニューマジンシア
沼の洞窟
は
バックニアーズデン
バックニアーの洞窟

39S, 55E	18, 62
0N, 38E	18, 90
33S, 33E	18, 73
29S, 32E	18, 92

ユー	25N, 9W	10, 49
勇敢さの神殿	72S, 19W	14
勇者の洞窟	56S, 5E	15, 84

ライキューム	7S, 72E	19, 31
ライキューム図書館	9S, 72E	80
ロード・		
ブリティッシュ城	0N, 0W	13, 24
ロング	35N, 24E	11, 100

ムーンオーブの使用法

諸君がロード・ブリティッシュから呼び出しを受けたとき、黒い石を拾ったはずだ。これは、ガーゴイルの陰謀によって諸君の手に渡されたのだと宫廷魔法使いのニスターは言っていたが、陰謀にせよ何にせよ、これは実に便利なものだから、決して手放さないように。今回の旅でもっとも頻繁に利用するものは、恐らくこのオーブであろう。最初にロード・ブリティッシュ城に呼び出されたときに、ニスターがそのことを教えてくれる。そして、ロード・ブリティッシュに尋ねると、その使い方を教えてくれるはずだ。当然、諸君はもうとっくに話を聞いていることと思うが。まだならば、いますぐ聞きたまえ。

ロード・ブリティッシュは、大まかな使用法しか話してくれない。偉そうなことを言っているが、実はよく知らないだけのことなのだ。そこで、拙者が正しい使い方をお教えしておこう。オーブで移動できる場所は、全部で22ヵ所。下の表に、置く場所とその行き先を書いておいたから、参考にしてほしい。この表は、コピーするなどして、いつでも見えるようにしておくといいだろう。

ムーングロウ	誠実さの 神殿	ブリティン	慈悲の心の 神殿	ジェローム
謙讓の神殿	統制の神殿	ロード・ブリ ティッシュ城	情熱の神殿	勇敢さの 神殿
ニュー マジンシア		自 分		ユ 一
崇高な 心の神殿	献身の石板	勤勉の神殿	アバタール の島	正義の神殿
スカラブレイ	名誉の神殿	トリンシック	献身の神殿	ミノック

第2章

間違いのない旅のために

ここでは、拙者が体得したブリタニアで強く賢く生きていくための知恵を諸君に捧げる。もうすでに旅に出て久しい諸君も多かろうと思うが、もしかして、ローンをすべて回収し終わるころまでムーンオーブの使い方を知らなかつたなんてマヌケちゃんもいるかも知れないからな。あ、そりや、拙者のことか。まあよい。そのように苦労した拙者だからこそ、貴重な体験を基に諸君に話ができるというものだ。

旅の必需品

諸君の旅の目的を果たすためには、いくつかの特殊な道具が必要となる。本当に特殊で重要な物は、旅を進めるうえで自ずと揃っていくことになる。いや、むしろそのような物を集めるのが旅の最大の目的になると言ったほうがよかろう。ここでは、旅の全般で必要となる基本グッズを紹介する。これだけは、ぜひ揃えたいものだ。

●スワンプブーツ

ユーのウトモの店で売っている緑色のブーツだ。ブリタニアのいたるところで、いやらしく青く光る毒沼に足を踏み入れても大丈夫という、非常にありがたい装備である。何はなくとも、まずこれを手に入れること。

●ボート

デュプレぐらいの力持ちなら、平気な顔でボートを持ち運んでくれる。余計なものを持たせる前に、まずボートを買って持たせよう。これがウルトラ便利なのだ。海や川に邪魔されずに、どこまでも真っすぐに進めるのは、本当にありがたいぞ。以前に比べてボートの性能も上がったようで、その気になればボートで大洋の横断もできる。ダンジョンの中などでは、川の向こうに宝物がワンサカ、なんて場所もよくあるから、つねにボートは持っておくべきだ。ボートをかついで歩くデュプレの姿は、さながら巨大な直立カメだが、そこでグッと笑いをこらえるのが、アバタールというものだ。

●ジェム

自分がいる地域の地図が見えてしまう魔法の珠だ。これと同じ効果のある呪文もあるが、ちょっとレベルが高いのでそれが使えるようになるまでには、少々時間が掛かるだろう。これならいつでもだれでも使える。ブリティンの道具屋で売っている。だが、この本に掲載した精密な世界地図さえあれば、ジェムを使う回数は少なくて済むはずだ。六分儀や”位置の探知”的の呪文を併用すれば、もうバッチリだ。

●鍵開け針

よくスパイなどが鍵穴に差し込んで、カリカリとやって鍵を開けてしまう、アレである。どうしても鍵が見つからないようなドアで試してみるといい。運がよければ開いてくれる。なるべく動作の素早い者にやらせるといい。拙者のパーティーでは、鍵開け針はイオロの担当になっている。コレを使うときは、イオロに単独行動してもらうことにしているのだ。

資金の集め方

何事も先立つものは金だ。金儲けは、以前は怪物退治と決まっていたが、現在では多様化している。それだけ世の中が発展したという証拠だ。今でも怪物退治が基本であることには変わりないが、そこで得た金を運用させて、膨らませることも可能になったというわけだ。

●商売

ポーズのショッピングガイドでも書いたが、もっとも効率のいい商売は、ポーズのアーベスから糸を買い込んで、それをユーのレナードに売ることだろう。糸は軽いから、一度にたくさん仕入れができるしな。

●金を掘る

古い金鉱のシェイムは、拙者がもっとも好きな金儲けの場所だ。入るたびに金塊がたくさん拾えるからだ。これをブリティンの両替所のテリーちゃんが、1つ10ゴールドに両替してくれる。

洞窟ならどこでも、シャベルなどで掘り返すと金塊が出るチャンスがある。しかし、これはなかなか骨の折れる仕事だ。シャベルを片手に握りしめて地面を掘っても、見つかるのはせいぜい、1時間に1つの割合だ。

●ギャンブル

ポーズのドクター・キャットの酒場で、ドクター・キャットとニムをやるって手もあるが、あれはやめておいたほうがいい。ニムとは10個のビーズを1つから3つまで、好きな数だけ順番に取っていき、最後に全部とった人が勝ちとなる単純なゲームだ。もし先手が取れるのなら、最初に2つとって、後は相手の取り方を見て、相手に4つ残してやるように取っていけば、絶対に勝てる。しかし、ドクター・キャットはプロだ。こっちが50ゴールドの上限ぎりぎりまで賭けたり、一度でも勝ったりすれば、ガラッとやり口が変わる。最初は勝たせてくれるんだが、それ以降はもう自分の先手を譲らない。絶対に儲からないようになっているのだ。

交通手段

昔からブリタニアでは交通機関が発達していたが、ムーンゲートの発見以来、大量高速交通機関の需要がなくなってしまったのか、乗り物に関しては、現在では限られたものしかない。その代表が船と馬である。それについて、拙者の体験を話そう。

●船

以前は船にボートを装備することができた。事故や海賊の攻撃に遭って船をやられても、ボートで脱出することができたのだが、今の船にはその設備がない。船をやられたらイカダで漂流する以外にない。イカダで地の果てまで流されてしまったら、それこそおしまいだ。また、以前は魔法の舵輪などで船体の強化もできたが、そういう魔法もなくなってしまった。なによりも、船に乗っている間は魔法が使えなくなるのには困った。だが、船の値段は以前にくらべてずっと安くなった。これだけは救いだな。だからといって、調子に乗って船を浪費してはいかんぞ。船を建造するには時間が掛かる。ブリタニア中の船を片っぱしから買い占めて、片っぱしからイカダにしてしまったりすると、次に船が手に入るようになるまで、長い間がまんしなければならなくなる。やっぱり、デュプレにボートを持たせておくのが一番だ。

そうそう、海は広いからジェムでの位置の確認は難しい。船を使うときは、必ずライキュームのイフェマライズから六分儀を買っておくように。

●馬

森を歩いていたりすると、ネズミやオオカミのような動物が足元にじやれついてウルサイときがある。そんなときは、馬に乗っていると楽だ。移動速度も速くなる。もちろん、パーティーのメンバー全員が1頭ずつ馬に乗れば、走るように進むことができる。しかし、拙者はほとんど馬を使ったことがない。乗ってるうちはいいが、降りてちょっと目を離すと、すぐに逃げてしまうし、馬に乗ったままじゃ建物にも入りにくいからだ。

それから、町には蹄鉄を売っている店があるが、蹄鉄を買ったところで何の役にも立たないことを、拙者は買った後から知った。

レベルアップと瞑想

何度このブリタニアで旅をしたか知れないが、旅を終えて日本に帰り、稻取温泉の素を入れた風呂に浸かってしまうと、どうしても体がなまる。だから、また今回も体と頭を鍛えるために、最初のうちはレベルアップに専念しなければならない。拙者は、スカラブレイの北東にあるサイクロプスの洞窟で経験値を積んだものだ。そのときのコツは、単独行動モードで一人ずつ鍛える方法だ。戦闘モードでみんないっぺんにかかると、どうしても経験を積む人間が偏ってしまうからだ。拙者が頭をひねって経験値とレベルとヒットポイントの関係を計算していたら、シャミノが横から口を出して教えてくれた。それは下の表のようになる。「なに考えてんの？　こんなのは常識じゃん」と言いたげな目をしていたと感じたのは、拙者の”常識的に暗算ができるやつコンプレックス”による被害妄想であろうか。

経験値	～99	100～	200～	400～	800～	1600～	3200～	6400～
レベル	1	2	3	4	5	6	7	8
最高HP	30	60	90	120	150	180	210	240

レベルアップは、経験値が次のレベルに達したとき、どこかの神殿で瞑想して初めて認められる。神殿の祭壇に話しかけると、神殿も答えてくれる。そこで注意しなければならないのは、どの神殿で瞑想するかだ。神殿によって、レベルアップの際に高められる能力が異なるから、それをよく知っておかないと、一生に数度しかない能力アップのチャンスをむだにすることになる。

あれはまだ、一部の神殿が解放されずにいたころだ。拙者は戦闘で経験値が上がると、その近くで解放された神殿に行き、全員で瞑想していた。あるとき、誠実さの神殿で順番に瞑想していたときだ。デュプレの番になり、やつが体のはこりを払いながらひざまづくと、ポートを背負ったままカメのように動かなくなってしまった。しばらくしておもむろに振り返り、拙者に言った。

「なあ、なにもオレがここで瞑想する必要はないんじゃないかな。さっきから見ると、ここで瞑想するとみんな知性が上がってる。オレは戦士だ。知性はいらない。だから、オレは強さが高くなる神殿で瞑想したい」

それを聞いていたイオロが口を挟んだ。

「オレの場合は弓を使うから、知性よりも素早さが大切なんだ。動作が素早いほど、相手よりも多く、正確に攻撃できるようになる。魔法だって同じだ。魔法の場合は弓の攻撃と違って、呪文のサークルが高くなるとそれだけエネルギーを使うから、行動が遅くなる。どっちが早く、多く、正確に攻撃できるかは、お互いの素早さを比較して決まる。もちろん、多少は不確定な要素がからむが、基本的には動作が素早いほど有利だ」

「強さと素早さと知性の3つの能力値の最大値は30ポイント。レベルアップできるのは7回だけだから、よく考えて瞑想しなければむだになるね」とシャミノも知ったような口をたたく。

拙者だってわかっていたよ。拙者の場合は魔法のためのスペルポイントは、知性の値を倍にした数値であり、そのほかのメンバーは基本的には知性の半分であることとかね。ただちょっと面倒だっただけで……。

次の表をよく見て、だれをどこで瞑想させるかを決めることだ。8つの徳と3つの原理の法則がわかっているれば、この能力アップの法則もわかるはずだ。

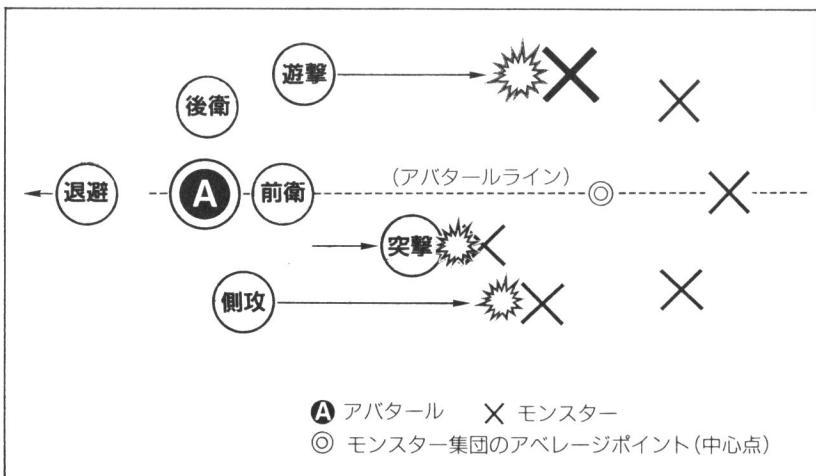
もちろん、瞑想するにはルーンとマントラが必要だ。しかもその前に、神殿をガーゴイルから解放しておかなければならない。なかなか厳しいのだ。

誠実さ	知性 + 3
慈悲の心	素早さ + 3
勇敢さ	強さ + 3
正義	知性 + 1 と 素早さ + 1
献身	素早さ + 1 と 強さ + 1
名誉	強さ + 1 と 知性 + 1
崇高な心	知性 + 1 と 素早さ + 1 と 強さ + 1

謙譲の神殿は、謙虚にも何も能力を上げてくれない。

戦闘配置

もうこのメンバーで何回も同じことをやっていると、みんな戦闘での役割なんかはよく心得ていて、拙者がいちいち命令しなくとも、事前にお茶かなんかしながら打ち合わせをしておくだけで、各自勝手に行動してくれる。だが、7種類の戦闘配置が、それぞれどのようなものであるか、ハッキリと把握していない諸君も少なくないのでないかと思う。よーくわかるように図で表してみた。



アバタール、つまり諸君の位置と敵のアベレージ点（複数の敵がいる場合の、敵の配置の中心点）とを結ぶ線を”アバタールライン”とする。配置はこの線を基準に決められる。各配置の内容は次のとおり。

- 前衛：アバタールライン上のアバタールの前に出る。そこに敵がいた場合は、敵の横につく。
- 後衛：アバタールの横につく。
- 側攻：自分がいる側で、アバタールラインからもっとも離れている敵を攻撃する。
- 突撃：もっとも近くにいる敵を攻撃する。
- 遊撃：敵の中でもっとも強い者を判断して、それを攻撃する。
- 退避：攻撃の危険が及ばないところに避難する。

命令行動にすると、アバタール同様、1ターンごとに命令を出して行動させることができる。全員を命令行動にすると、前回までの戦闘方法と同じようになるな。

しかし、ダンジョンなどでは多くの敵に囲まれたり、壁を挟んだ向こうの部屋に怪物がいたりすると、敵のアベレージ点が定まらず、どこが前で後なのかもわからなくなる。前衛と後衛はアバタールに付いて動くことになるから、このような状況では効率が悪い。そんな場合は、飛び道具を使う者は後衛、そのほかの者は遊撃か突撃にしておくといい。

また、ドラゴンやシルバーサーパントのようなヘビーな相手の場合は、全員でかかっても受けるダメージのほうが大きいため、拙者たちは自信のある者が単独行動でかかるか、全員が命令行動で隨時適切な配置を取って戦うことにしている。もっとも、必要な場合以外は、そのような敵とは戦わないのが基本だがな。

アバタール以外に呪文も秘薬もあって呪文が使える者があれば、命令行動にしておくことだ。そうしなければ、その者は呪文が使えずに、呪文の書で敵をポカスカ殴ることになってしまうぞ。

”救済”は死ぬ前に使おう

ブリタニアに来てよかったと思うのは、何度死んでも、すぐに生き返れることだ。ただし、アバタールである諸君自身が死んでしまうと、生き返させてくれるのはロード・ブリティッシュだけだ。文字どおり命の恩人にこんな言い方はしたくないが、彼に蘇生してもらうと経験値が減るのだ。レベルが下がることはないが、レベルアップが遠くなる。ではどーしたらいいか？ 答は死なないことだ。では、死なないためには、どーしたらいいか？ その答は”救済”である。

救済は、諸君の魔法の書に最初から入っていた大いなるオマケの呪文だ。マジックポイントも秘薬も使わず、いつでもどこでも使える。これを唱えると、諸君はロード・ブリティッシュの御前に瞬間移動し、完全な健康体にしてもらえる。ただし、死んだ仲間がいる場合は、死体をかついでいないと、その場に放っておかかれてしまう。死体をかついで救済すると、ロード・ブリティッシュはその仲間を生き返らせててくれる。しかし、その者の経験値は下がってしまう。呪文やヒーラーで蘇生しても、経験値は下がる。

どれくらい下がるかというと、シャミノに言わせると、「死ぬ直前の経験値とカルマの100分の1の値を掛けただけ」とのことだがピンとこない。とにかく、いつ死んでもいいように、カルマだけはいっぱいに高めておく必要があるということらしい。カルマについては、次のページで詳しく説明しよう。

だから、拙者たちの場合は、死ぬ前に救済を乱用している。ダンジョンに潜って目的を達成したら救済で帰る。荷物がいっぱいになつたら救済で帰って、城の自室に荷物を下ろす、といった具合だ。いいじゃないか、減るもんじゃあるまいし。

カルマとは何か？

この前の前にブリタニアに呼ばれたのは、アバタールの修行のためだった。ブリタニアの人々の手本となり目標となる完璧な人格者となるよう、ロード・ブリティッシュに依頼されて、長く厳しい旅に出たのだ。その甲斐あって、拙者は聖者アバタールになった。修行中は、8つの徳のどれか1つでも理念に反することをしたら、たちまちアバタールの資格を失うという厳しさだった。戦闘中に退却すれば勇敢さの徳がガクンと下がり、つい口がすべて真実ではないことを言ってしまえば、誠実さの徳がガクンと下がった。だが、完全にアバタールとなった今は、1つ1つの徳に対して、それほど気を遣うこともなくなった。すべては、"カルマ"に集約されているからだ。カルマとは、日本語でいうところの"業"だな。そもそも仏教用語なんだが、現在の己の行いが未来に影響するという考え方だ。日本では一般的に、「自業自得」とか「業が深い」とか、業は悪い行いを指すことが多い。しかし、ここでのカルマは、いい行いをすればそれが高くなり、人格も高まると言われている。

ここに、どのような行為がカルマに影響するか、また、カルマの上下が何に影響を及ぼすかをまとめてみた。

カルマを高める行為には、神殿での瞑想がある。ただし、1つの神殿につきチャンスは最初の1回だけだ。そのほか、重大な約束を果たすなどの行為もそれに当たる。反対にカルマを下げる行為が多い。一般の人を攻撃した場合。"窃盗"の呪文を使用した場合。物を盗んだ場合。衛兵に追われるような行為をした場合。小さな子供を泣かせた場合。ウソについて何かをもらうような場合。借りた物を返さなかった場合などなど。それに、なぜか鏡を壊すとカルマが大幅に低下する。

しかし、どうしても必要で他人の物を拝借しなければならないことは多々ある。そこで、「泥棒！」と騒がれて町の人を傷つけ衛兵と戦うようなことにでもなれば大変だ。ブリタニアの人々は、みな本当にいい人ばかりだから、次の日になればみんな水に流してカラッとした顔で接してくれるが、一度下がったカルマを元の水準に戻すのは大変だ。

では、カルマが下がると、どんなことになるのだろうか。もっとも大きく影響するのは、死んでしまったときだ。死者を蘇生するとき、その人の経験値が代償として天に払われるといわれている。自分はもちろん、パーティーの仲間が死んで、何らかの方法で蘇生したとき、カルマが低いとそれだけ蘇生に必要な経験値が多くなる。カルマが最高値の半分であれば、経験値は半分になる。カルマが80パーセントであれば、

経験値も80パーセントになる。カルマが20パーセントであれば、経験値も20パーセントになる。

そのほか、カルマがある程度高ければ、金がなくても診療所で治療してもらえることもある。全体に、カルマの高い低いを見抜くことができる、一種の靈視能力を持った人間と交渉する場合に、カルマが影響すると考えていい。旅も後半のクライマックスを迎えると、諸君は非常に靈視能力の高い種族の人々と交流を持たなければならなくなる。そのとき、カルマが低いと大変に苦労することになるぞ。そこに至るまでの長い旅の間に、気が抜けているとチョコチョコとカルマが下がっていることがある。何度も言うようだが、それを回復させるのは非常に難しい。下げないように努力するのが最良の道なのだ。

神殿に語りかけたとき、最初の言葉でカルマの状態がわかる。もっと勉強しろと言われたら40パーセント以下。見事だと言われたら40～80パーセント。すべての民を導くとまでヨイショされれば、80パーセント以上と思えばいい。

徳についてトクと知っておくべし

ブリタニアでは、誠実さ、慈悲の心、勇敢さ、正義、献身、名誉、崇高な心、謙讓の8つの徳を尊び、人々はそれぞれの徳を祭る神殿を建立して瞑想の場としている。残念ながら、今はガーゴイルに占領されているがな。そして8つの徳は、愛と真実と勇気の3つの原理の組み合わせによって導かれている。

ここでもう一度、アバタールの常識である8つの徳と3つの原理のおさらいをしておこう。日本人にもわかりやすい解説をしてみたいと思う。これからガーゴイルとの戦争の仲介に入る諸君にとって、まず己を知ることがもっとも大切だからな。

2

誠実さ

日本のお父さんの好きな漢字ナンバーワンの”誠”である。つまり、はじめてウソつかないことだ。これは実にわかりやすい。真実の原理から導かれる。

慈悲の心

これもわかりやすい。情けは人のためならずという諺は、ここブリタニアでも十分に通用する。部下の失敗を笑って許し、黙って尻ぬぐいしてやるような心だ。愛の原理から導かれる。

勇敢さ

勇気の原理から導かれる徳だが、勇気と勇敢さとの違いは何か悩んでしまった。友人の言語学者に聞いたところ、勇気は、どんな困難や危険があろうともひるまずに立ち向かう精神であり、勇敢さは、その勇気を堅持しようとする気高い心だとのこと。上司の失敗のフォローのために、怒れる取引先を毅然と謝って回るような精神だ。

正 義

正義という言葉の裏に傲慢さが感じられることがよくあるが、これはそんな”正義”

ではない。平たくいうと公正さであり、正しいことを正しくする心だ。飲み屋の勘定をキッチリと割勘にする心に似ている。愛と真実の原理から導かれる。

献 身

己の身を捨てて人のためにがんばる心。日本のお父さんなんかは、毎日がいやおうなしにコレだ。愛と勇気から導かれる。

名 誉

日本では、名誉を欲しがるやつは自尊心が高いと思われてしまう。ブリタニアでは自尊心は不徳の代表だ。文化の違いってやつだが、この名誉は、そんなに脂ぎったものではなくて、自分が自分であるための尊厳というか、信用というか、「武士に二言はない！」みたいな、そんなものだと思えばいい。勇気と真実から導かれる。

崇高な心

徳というものは、元来、崇高な心であるから、これが何を意味するのかは、ちょっと素人にはわかりづらい。つまり、己の内なる光を見つめる精神だ。肉体や物質だけではなく、心や魂を尊ぶ心だ。お正月には必ず初詣でをして、お盆には必ずお墓参りをする信仰心みたいなものかな。愛、勇気、真実から導かれる。

謙 讓

日本人の美德の1つもあるな。いつも腰が低く素直であることだ。3つの原理とはかかわりない独立した存在である。

こう見てみると、アバタール様といえども、日本のサラリーマンお父さんと同じ、ごく常識的な人ということになる。いうなれば、超普通人がアバタールなのではあるまいか。だから、拙者のような平凡なオヤジがアバタールになれたのだな。諸君も、あまり徳や原理を堅く考える必要はない。

第3章

困ったときのアドバイス



どのような人間でも、大きなことを成し遂げようとすれば、必ず一度や二度は壁にぶち当たる。拙者などは、ぶち当たり過ぎて頭なんかボコボコである。そんなとき、本来ならば自分たちだけで努力するべきなのだろうが、いつまでも答を出せずにいても困る。ブリタニアでの基本は、人に話を聞きまくるということだ。だから、アバタール同士で情報の交換をしたっていいじゃないか。

ここでは、諸君の旅の段階を追って困ったときのアドバイスをしたい。おせっかいにならぬよう、必要な情報を必要なだけ得ることができるよう最善の注意を払ったつもりだ。

神殿の解放

諸君は今、どの段階にいるのであろうか。拙者の場合は最初から壁に当たってしまった。ニスターはマリアに会いに行けと言い、ジョフリーはガータンに会いに行けと言う。マリアに会うと、タブレットの破片を搜せという。ガータンに会いに行くには途中でガーゴイルに占領された神殿を通らなければならない。そこでガーゴイルをやっつけても、神殿を解放しなければまたガーゴイルはやって来る。神殿の解放の方法はコープの町長しか知らない……。とにかく、何から手をつけていいやら、頭がクラクラしてしまった。

そこで、参考までに拙者が通ってきた道筋を紹介しよう。そしてアドバイスは、その道筋に沿って出していこうと思う。マリアとガータンに会った後は、まず神殿の解放を行う。すべての神殿を解放するまでには、ずいぶん情報が集まっているはずだ。次に、マリアに言われたタブレットの破片を捜す。これがめちゃくちゃ大変だ。破片は、ジブシーから海賊に渡り、秘密の宝の島に隠されているという。タブレットの破片を発見してマリアに本を読んでもらうころには、諸君のレベルは最高に達していることだろう。なにせ、ほとんどすべての主要なダンジョンを探検しなければならないのだからな。それでガーゴイルのことがわかってくる。いよいよガーゴイルの国に乗り込む番だ。この先は、後でゆっくり話そう。

まず、コープのアーマンドに会って、神殿の解放の方法の話を聞くことだ。それにルーンとマントラが必要であることがわかる。これまでにもブリタニアを旅した諸君にはすっかりお馴染みのものだが、今回が初めてという新米アバターは、まずロード・ブリティッシュから送られた本の”ブリタニアの歴史”の章をよく読むことだ。そして、ロード・ブリティッシュの秘書官であるトルデン、コープの町長であるアーマンドに話を聞くといい。特に、アーマンドは神殿について非常に詳しく話してくれる。ブリタニアは徳という理念に支えられた国なのだ。それを理解せずには何もできない。

神殿とルーンとマントラの関係を理解したら、さっそく行動開始だ。まずは、8つのルーンを回収し、マントラを憶えなければならない。その手がかりを列挙しよう。

慈悲の心

ルーン：ブリティンのブルーボアを経営するアニヤとマットの娘で、王立音楽学校に通うアリアナが持っている。

マントラ：王立音楽学校の教師をしているケネスが知っている。

誠実さ

ルーン：ムーングロウの占師ピナンブラの亭主ベイビンの墓にある。兄のマンセルに話して墓室の鍵(Key)をもらう。墓地はムーングロウの地下2階。酒場の奥の隠し扉の向うにハシゴがある。ベイビンの墓室には花が供えられている。

マントラ：5ゴールドでピナンブラが教えてくれる。

勇敢さ

ルーン：ジェロームの武具職人のノマーンが詳しい話をしてくれるが、ジェロームの酒場ソード・アンド・ケグの北側の壁のネズミの巣の中にある。ネズミのシェリーの出番だ。チーズを持ってシェリーに会いにいこう。普段はロード・ブリティッシュ城の水晶の球の辺りにいる。

マントラ：ソード・アンド・ケグに夜になるとやってくるカルハムが歌ってくれる。

正義

ルーン：ユーのレノラ町長が詳しく知っている。前町長の墓から盗まれたままだが、犯人は捕まっている。犯人と町長との間に入って交渉することが必要。

マントラ：レノラ町長が教えてくれる。

献身

ルーン：ミノックのギルドの親方セルガナーが持っているが、ギルドに加盟しないともらえない。ギルドの入会試験は、ユーのきこりから材木を買い、それをミノックの製材所で板に加工して、それを使ってジュリアといっしょにパンパイプを作ること。できたパンパイプを見せると、”ストーンズ”という曲を演奏するように言われる。パンパイプを使って”6789878767653”と演奏すると入会が許されてルーンがもらえる。

マントラ：ミノックのヒーラーが知っている。

名譽

ルーン：トリンシックの町の真ん中に置かれている。自由に取ってかまわない。

マントラ：トリンシックのウィットセイバー町長が知っている。

崇高な心

ルーン：スカラブレイのマーニーが持っている母親の形見のアミュレットに収められた詩に書かれている。”二人の夢”がルーンのことだ。

マントラ：スカラブレイの各家にある「崇高な心の書」に書かれている。

謙譲

ルーン：ニューマジンシアのアントニオ町長が持っているが、ニューマジンシアでもっとも謙虚な人間の名前を言わなければならない。みんなと話をすればすぐにわかる。

マントラ：ニューマジンシアの羊飼いオレンディアーが知っている。

タブレット

ルーンを回収してすべての神殿を解放することは、いうなれば準備段階だ。すべての神殿が解放されて、やっと本格的な活動ができるようになる。次なる仕事は、マリアのタブレットの失われた破片を捜し出し、イオロが拾った本を解読することだ。これによって、ガーゴイルがブリタニアを侵略する本当の理由がわかる。では、タブレットを捜し出す手順を教えよう。

1. ジプシーに聞く

ジプシーには2つのグループがあることをお忘れなく。トリンシックの北の原っぱにキャンプを張っているアンドレアスの仲間は、悪いジプシーだ。タブレットのことを聞くと、ああだこうだとデタラメを言って金を取ろうとするが、騙されはいけない。本当のことを知っているのはゾルタンだ。彼らはブリティンかトリンシックかユ一にいる。10ゴールド払うと詳しい話を聞かせてくれる。

2. バッカニアーズデンの海賊に聞く

「バッカニアーズデンの酒場」フォールン・バージンにたむろっているのは、みな海賊だ。しかし、キャプテン・ホーキンスのことを話してくれるのはホーマー1人だ。ほかの者はみな、ホーキンスと聞いただけで話をそらす。しかし、ホーマーは盗賊のギルドの仲間以外とは話をしたがらない。そこで、盗賊のギルドに入る必要が出てくる。

3. ギルドに入る

ギルドの親方であるブドは、フォールン・バージンの裏手にある道具屋を経営している。キッチンの隠し扉を通っていくことができる。気さくで陽気そうなオヤジだが、実は大悪党の親玉だ。ギルドに入るにはどうしたらいいか、詳しく話してくれる。

4. ベルトを手に入れる

ブドが言っていた女性は、ブリティンの下水道の地下3階に住むフェニックスだ。おそらくこの段階では、諸君らにはまだ彼女を殺すことはできない。どちらにせよ、人殺しはよくない。ここは彼女にも言われるとおり頭を使おう。コーブのルディオムという魔法商から“窃盗”的呪文を習い、それを使うのだ。それも、透明化の指輪などで姿を消していくか、寝ている間に彼女に近付いたほうが安全だ。

5. 地図を集める

ギルドに入会できると、ホーマーは詳しい話をしてくれる。これからしばらくは、9つの地図の破片を捜し集める旅となる。では、順番に地図のありかを教えていこう。

*印のあるものは、後にもっと詳しい情報を書いておいた。必要がなければ見なくとも済むようにな。

◆座礁した船

サーパンツホールドからトリンシックにかけての沿岸地域に、小島が点在するところがある。緯度と経度は71S, 15Eだが、そこに座礁している船に、地図が隠されている。だが、この船はたくさんの亡靈に守られている。島の離れた地点に船を停泊させて歩いて近付くことをお薦めする。ゴーストに船を沈められる恐れがあるからだ。

◆片手が鉤爪の男

ジェロームの酒場の辺りをウロついているヘフティマスだ。彼に少し金を惠んでやれば地図のありかを教えてくれる。最初は高い値段を言われるが、粘れば10ゴールドまで値切ることができる。*

◆ホークノーズ

ドライランドのシンプラールを殺しにいった彼だが、大蟻に捕まって殺されてしまった。蟻の洞窟の地下4階の女王蟻の間に死体がある。その死体を探ると地図がある。

◆サンディー

トリンシックでコックをしているサンディー自身は地図を持っていないが、ダスターードの地下4階からドラゴンの卵を取ってきてやると、そのお礼にいろいろな情報をくれる。

サンディーの情報

- トリンシックのウィットセイバー町長は元海賊だった。彼を問い合わせると地図を出す。
- サーパンツホールドの酒場に入り浸っているモーチェラとう女性が地図を持っている。コラナダに話してシルバー・サーパント騎士団に入り、武具職人ゲーリックに金塊とジェムとカーブド・ヒーター（蛇の彫刻がしてあるシールド）を渡してシルバー・サーパント・シールドを作らせる。それ

を彼女に渡すと地図をくれる。彼女には海賊(Pirate)という言葉は禁句だから気を付けてな。

- ・ダガ一島の北に一人で住んでいるポンという元海賊がいる。誠実さの神殿の東の海岸からボートで北へ上るといい。彼は少し頭がイカレてしまっているが、話していると自分から秘密をペラペラしゃべってくれる。*
- ・ナザニエル・ムーアヘッドはもうこの世にはいない。エンパスアビーの海辺のコテージに住む未亡人のシレイナが地図の行方を知っている。*

6. シェイムのダンジョンに宝を捜しに行った男

シェイムの地下4階で、あさっての方向にトンネルを掘り進んでいるイバラという男がいる。そうとう腹を空かしているから、食べ物と交換に地図をくれる。

地図がすべて揃ったら、白い点線に合わせて並べてみよう。ホーマーが言ったとおりの場所をシャベルなどで掘ると穴が開く。あとは、ダンジョンの地図(108ページ“海賊の洞窟”)にあるとおりに行けばいい。

タブレットの破片と嵐のマントを持って(もちろん、後の宝はすべて諸君のものだ)地上に帰り、マントはホーマーに、タブレットはマリアに届ける。

* 地図に関するもっと詳しい情報 *

- ・ヘフティマスは、ロングのダンジョンの地下3階の隠し扉の奥の部屋に地図を置いてきた。
- ・ポンの家のハープシコードを動かすとハシゴがある。地下室の中を捜すと地図がある。厳重にしまってあるから、見逃さないように。
- ・シレイナの地図は、悪いジプシーのアーチュラスが持っている。高く売りつけようとするが、粘れば50ゴールドで買える。

ガーゴイルランドにて

・とりあえずやっておくこと

マリアに本を読んでもらって、ガーゴイルが何を恐れていたかがわかったはずだ。しかし、あの予言はどう考えても間違っている。確かに、コデックスをわが者顔に持ち出したのは悪かった。でも、ガーゴイルもあれを使ってたなんて知らなかったんだもーん。ガーゴイルの国へ行くために、絶対にやっておかなければならぬことがある。1つは、ヒスロスの地下4階に住むキャプテン・ジョンにガーゴイル語を習うこと。もう1つは、ガーランド側の出口の近くにいるガーゴイルの子供ベー・レムを仲間に加えることだ。ガーゴイルは子供を大切にする。だから、ベー・レムが仲間にいるというだけで、彼らは諸君を殺さないでくれる。

次に急いでしなければならないのが、ロード・ドラクシヌソムからアミュレットを受け取ることだ。ドラクシヌソムは、「予言のとおり」諸君が引き起こしたガーゴイル滅亡の危機を救う方法を見つけるか、それができなければ命を差し出すという取り引きに応じた証拠に、アミュレットをくれる。彼らはわれわれアバタールを、偽りの予言者として恐れている。コデックスをガーゴイルに返そうとしても、コデックスの神殿に入れない限り不可能だ。どうしたって、それはできない。ならば命を差し出すか。それも困る。でも、とりあえず「よろしゅうござんす」と言っておいて時間を稼ぐ手はある。バルカデッシュ博士も言っていたように、アミュレットをつけていれば、ガーゴイルたちは一応に諸君の勇気を称え尊敬してくれる。立派な人たちじゃないか。地上（こっちでは地下世界になるが）では人間同士が欲の張り合いで殺し合っているというのに、その人間が鬼だ悪魔だと罵るガーゴイルは、実は非常に礼儀正しく人格の高い人々だったことを知って驚いた。

・まずは知識の殿堂に行こう

拙者も死にたくないから、なんとかコデックスをお返しする方法はないかと考えた。するとイオロが、「あれはガーゴイルだけのものでもないはずだ」と、また余計なことを言って拙者を混乱させた。だが考えてみればそのとおりだ。あれは、この世に生きるすべての者のためにあるはずだ。ならば、なんとかうまく示談に持ち込んで、両者が丸くおさまる方法はないものだろうか。話を丸くおさめるのは日本人の特技といってもいい。



そんなときに、われわれは知識の殿堂を見学した。ここはガーゴイルの博物館であり図書館だ。何か手がかりになるものがあればと思ったのだ。西の部屋には3冊の本があり、それらを読むと、ナクサティラーという人が力になってくれそうであることがわかった。さっそく予言師のナクサティラーを訪ねた。そして師が言うには、ボルテックスレンズを使えば両者とも満足できる結果が得られるかもしれないということだ。

・ナクサティラー先生のご指示を仰ごう

諸君も先生に会って話せばわかることだが、念のため言っておこう。まず、知識の殿堂で”儀式の書”を読み、ボルテックスレンズをナクサティラー先生のところへ持っていく。恐らくレンズは割れているから、レンズ職人に直させる。今度はこれと対をなす人類の側のボルテックスレンズを人間の手で作る。さてだれが作ってくれるのだろうか。ブリタニアでレンズといえば……、そうだ、ライキュームのイフェマライズだ。

・統一性の寺院でご託宣をいただく

ガーグランドのヒーラーだけがの治療をしているボレシュに会って話を聞けと、ナクサティラー先生に言われたと思うが、ボレシュはとても重要なことを話してくれる。諸君は、アバールの島のコデックスの神殿に入ろうとしたことがあるかな？　あるはずだ。そして、「なんで入れねーんだよう！」と文句を言ったはずだ。そのとき、入口のガーディアンは、あんたはダメだって言うんだよな。そうなのだ。統一性の寺院でご託宣をいただいて、初めてコデックスの神殿にも入れるようになるわけだ。ということは、やっぱりコデックスはガーゴイルの寺院や神殿とも深いかかわりを持っていたんだ。拙者はなんだか、拙者だけにやさしくて、拙者に気があるんじゃないかなって思っていたコンパニオンちゃんが、ほかの男にも同じようにやさしくしていたと知ったときのような淋しい気持ちになった。だが、彼女は拙者1人だけでなく、多くの人間を幸せにしているんだと思えば救われる。そぐなんだなあ。そんな感じなんだな。

さて、統一性の寺院へは空を飛んでいく道しかない。だから、空を飛ぶ道具が必要だ。

・空を飛ぶには

気球のうわさはほうぼうで聞いたと思う。ミノックに気球職人がいたとか、ステックの城に気球師が飛んでいったとか。どうやら、真相はステック

の城にありそうだ。拙者が制作したステックの城の地図をよく見て地下4階に下り、その隅っこで死んでいる男の体を探ると気球の設計図が見つかる。それを見ると気球の作り方がわかる。では、順を追って気球を作っていくこう。



1. ゴンドラ

8人までの人間が乗れるゴンドラは、軽くて丈夫な籠で作る。籠職人といえば、ミノックのミシェールちゃんだ。ちゃんと”受注生産”という看板を出しているしな。彼女に”設計図”(Plan)があると言えば、300ゴールドでゴンドラを作ってくれる。これは拙者だけのことかも知れんが、このくらいまでくると、力も装備も充実して金集めなんかしていなかったりするが、ある程度は貯めておかないと慌てることになるぞ。

2. 気嚢

熱気球の熱い空気を溜める絹の袋だ。まず、ポーズのアーベスに”設計図”があると言えば、後はどうしたらいいか教えてくれる。次々に職人の手を借りて最後に袋にするわけだが。そのつど職人に”設計図”(Plan)があると言えば、みんな親切に教えてくれるから、それに従えばいい。とりあえず用意するのは、秘薬に使う蜘蛛の糸を40個だ。それをアーベスのところへ持っていくて”絹糸”(Silk)を作ってくれと頼むんだ。

3. ロープ

気嚢とゴンドラを結ぶのに1巻必要だ。ポーズのロープ屋で5ゴールド。

4. 大釜

これは火を焚いて熱い空気を作るのに必要だ。たしか、ブリティンの下水道に転がっていたと思った。隅っこに置いてある黒い大きな壺のようなやつだ。

5. 組み立て

すべての材料が揃ったら、すべての材料を持ち(パーティーで分担して持ってもいい)、設計図を使えば完了だ。不思議なことに、みんな前にやったことがあるんじゃないかと思うぐらい一瞬にしてできる。



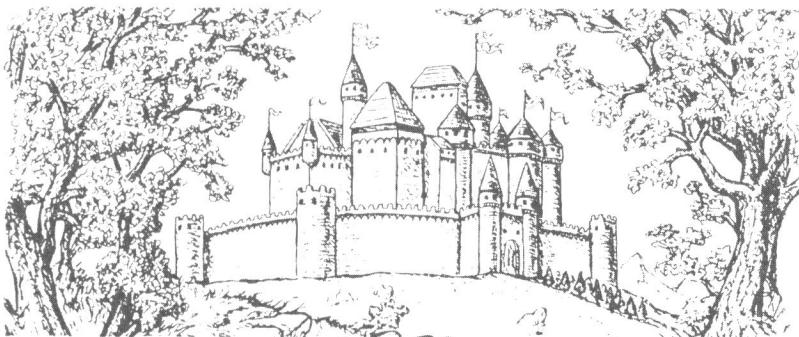
気球の操作方法は、普通に使うだけでいい。ただし、操縦は風まかせだから難しい。諸君は、海賊の洞窟から扇を持ってきたかな？ 実はあれをひと振りすると、風向きが時計回りに45度ずつ変えることができるのだ。気球を操縦するには、それか”操風”の呪文が必要になる。ただし、気球に乗っている間は呪文は使えないから、前もって方向を定めた直線航行の場合にしか使えない。

この気球に乗って統一性の寺院に行き、ピラミッド型の祭壇に話しかけるのだ。そこでまず、統制、情熱、勤勉の3つの神殿を参るように言われる。3つの神殿は、拙者が作った地図を見れば問題はなかろう。そこで学んだガーゴイルの3原理、情熱、勤勉、統制の3つのマントラをつなげたのが、統一性のマントラとなる。再び寺院に飛び、そのマントラを唱えて、ご託宣をいただく。それでコデックスの神殿に入れるようになる。

ガーゴイルの徳について

ガーゴイルの国にも神殿があり、3つの原理が祭られている。ということは、それから導かれる8つの徳もある。

統制は”管理”、情熱は”信念”、勤勉は”持続性”を導く。さらに、統制と情熱は”均衡”、情熱と勤勉は”達成”、勤勉と統制は”精巧”を導く。そして、3原理がない状態は”混乱”という不徳を導く反面、”秩序”をもたらす。3原理すべてが導くものは”統一性”となる。こうして見てみると、ガーゴイルの徳の理念のほうが、今の日本人にとってはよっぽど現実的だ。どこか、猛烈サラリーマンか高校野球の世界のようではないか。全員が一丸となって努力する！みたいな。拙者はあまり好きではないがな。でも、けっこう日本人はガーゴイル系じゃないかと思うぞ。そう、ガーゴイルの世界にはわれわれのようには自由はない。しかし実際に会って知り合ってみると、彼らはみな礼儀正しく理知的で、ちーとも悪い人ではないのだ。



最後のひと仕事

ガーグランドの知識の殿堂からなくなっていたボルテックスキューブは、ストーンゲートの地下にある。ストーンゲートの地図のページに詳しく書いてあつたろう。あれがこれから必要になる。2枚のレンズとボルテックスキューブと8つのムーンストーンをすべて用意する。コデックスの神殿に入り、コデックスに書かれているとおりに持ってきたものを配置し、最後にボルテックスキューブを”使う”。レンズの位置は正確にな。キチンとコデックスと炎の中間に置くと、光の筋が見えるようになる。ボルテックスキューブは、カーペットの3つの円が重なった模様の上に置くといい。

ジャジャーン！　これですべてが丸くおさまって、めでたしめでたしだ。



第4章

付録



これはデータ集のようなものだ。内容を説明しておこう。まずは呪文のリストだ。ロード・ブリティッシュが諸君に送った本にもリストはあったが、それを実際に使ってみてどうだったかまでは書いてなかった。そこで拙者がひと言ずつコメントさせてもらうことにしたのだ。次がお月様とムーンストーンの関係、さらにその他の細かい情報となる。実は、その細かい情報というのは、拙者がこの旅を終えて家に戻り、借りっぱなしになっていたビデオの延滞料金のことを思い出して、一気に日本の日常に引き戻された後に、淋しいワンルームマンションの安物カーペットの上で荷物の整理をしていたときに出てきたメモの断片なのだ。拙者自身、それらすべてにコメントするほどの記憶がないものもある。だが、何かの役に立つはずだから、参考にしてほしい。

そうそう、それから、最後にオマケと言ってはナンだが、ブリタニアで会う人々との会話の内容などが整理しやすいように拙者が考えたメモ用紙と、書き込み用の白地図を用意しておいた。これらを必要なだけコピーして使ってくれ。

魔法の呪文とその効果

ここでは、拙者の体験を基にした呪文の解説を行う。早い話がユーザーレポートだな。使用する秘薬の説明は省略した。調合が自動化された今日では、その必要はないと考えたからだ。大切なのは、つねにすべての秘薬を十分に持っていることだ。それから、「呪文を教えてもらったのにぜんぜん使えない」などと不思議がっているおバカさんはいないだろうな。教えてもらった呪文は羊皮紙に書かれている。それを呪文の書にファイルしなければ使えないぞ。羊皮紙を呪文の書に移動させるんだ。わかってるね。

第八サークルの呪文は、ウイスプと話をしてからじゃないと買うことが許されない。ただし、"死者の復活"だけは買えることになっている。

攻撃の呪文には、種類によってはまったく利かない相手と、2倍のダメージを受ける相手があるので、それも併記した。

呪文の名前、売っている店、値段、対象とその数、有効範囲、そしてその効果や注意点となるべく具体的に書いた。

(対象の"生物"は、パーティーのメンバー、人、動物、怪物、オバケ類を含む)

第一サークル 消費MP 1

食糧

ルディオム(コープ) 20ゴールド ー 自分

呪文を唱えた者の荷物の中に1~10食分の食糧を加える。使用する秘薬から見たコストは1回平均して約10ゴールドだから、コストを考えてこれを使用するのはギャンブルだ。むしろ、食糧品店がないダンジョンの中などの非常用と考えるべきだろう。

魔法の検出

シャオ(ライキューム) 25ゴールド 視界内(障害物によって阻止) 1つの物

魔法のシールドやヘルムなど、道具などに魔法が掛かっているかどうかを調べる。一見何でもないような道具でも、これで調べて魔法が掛かっているとわかれれば、何か特別な機能があると判断できる。また、魔法の杖にインプットした呪文を調べることもできる。

罠の検出

ニカデマス(ユーの東) 20ゴールド 1歩以内 箱またはドア各1

箱に仕掛けられた罠とその種類を検出する。知性が低いと失敗する可能性が高い。
ダンジョンの地面などに仕掛けられた罠を捜すものではない。

解呪

シャオ(ライキューム) 25ゴールド 視界内(障害物で阻止) メンバー1

眠り、毒、麻痺、偽りの性格の解除。パーティーのメンバー1人に投げつける。

消火

ルディオム(コープ) 20ゴールド 視界内(障害物で阻止) 燃えている物1

文字どおり火を消す。消したい火に向けて投げつける。外灯やストーブなどは消せない。

苦痛

ホランス(スカラブレイ) 30ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物1

狙った相手に投げつけ、1~10ポイントのダメージを与える。こっちが相手よりも頭がよければ効果も高い。

回復

ルディオム(コープ) 20ゴールド 視界内(障害物で阻止) メンバー1

メンバーの1人に投げつけ、ヒットポイントを1~30回復させる。

救済

パーティー全員をロード・ブリティッシュの前にテレポートさせ、体力を完全に回復させる。仲間の遺体を収容していれば蘇生させて体力を回復させる。蘇生の場合は経験値がカルマの値によって下がる。秘薬もマジックポイントも必要としない。

ロード・ブリティッシュの執務時間外であれば、次の執務時間まで時間を進める。

点火

ルディオム(コープ) 20ゴールド 視界内(障害物で阻止) 燃える物1

松明、火桶、焚き火の跡など、火を起こすものに点火する。

照明

シャオ(ライキューム) 25ゴールド — —

ブリタニア時間で100分間パーティーの周りを明かるくする。

★☆

第二サークル 消費MP 2

暗視

シャオ(ライキューム) 50ゴールド

熱を持つ物をブリタニア時間で20分間明かるく照らす。ダンジョンなどの暗闇で見

えないところに隠れている生物などが浮き出して見えるようになる。ただし、障害物などで視界が遮られているものは除く。

魔法の矢

ホランス(スカラブレイ) 60ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物 1

弓矢の矢と同じものを魔法で出現させて相手に投げつける。命中すれば1~10のダメージを与える。

毒

ホランス(スカラブレイ) 60ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物 1

狙った相手に投げつけ毒に侵す。こっちの知性が高くて、相手の”強さ”が低い場合に成功率は高くなる。

利かない相手：ワニ、ミミック、ウサギ、リーバー、スケルトン

物体の再生

シャオ(ライキューム) 50ゴールド 視界内(障害物で阻止) 物 1

”物体の消去”で消したものを作り出す。再生できるのは最後に消したもの1つだけ。再生させたい場所を指定して投げつける。

眠り

ニカデマス(ユーの東) 40ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物 1

狙った相手に投げつけて眠らせる。こっちと相手の頭のよさで成功率が変わる。当然、頭のいいほうが勝つ。

利かない相手：アシッドスラッグ、ワニ、コーブサー、有翼ガーゴイル、ゲイザー、ヒドラ、羽虫、ミミック、リーバー、ロットウォーム、スケルトン、スライム、ジャイアントスクイド、タングルバイン、ウイスプ

念動力

シャオ(ライキューム) 50ゴールド 視界内(障害物で阻止) 物 1

遠くのものを移動させる。移動させたいものに投げつけて、移動させる方向を指定する。障害物などがない場合は1歩分だけその方向に移動する。スイッチやレバーなどに対して掛けた場合には、それを”使う”。生き物や大きいものはダメ。

罠

ホランス(スカラブレイ) 60ゴールド 1歩以内 箱またはドア各 1

箱やドアに毒の罠を仕掛ける。自分でひっかかるなよ。情けないぞ。

魔法の解錠

ニカデマス(ユーの東) 40ゴールド 1歩以内 箱またはドア各 1

魔法の錠をはずす。魔法の錠は、ドアならピンク色に光っているし、箱なら全体が青く光っているからすぐにわかる。この呪文では、機械式の錠をはずすことはできない。

解罠

ニカデマス(ユーの東) 40ゴールド 1歩以内 箱またはドア各1

箱やドアに仕掛けられた罠をはずす。ダンジョンの地面などに仕掛けられている機械式の罠をはずすことはできない。

物体の消去

シャオ(ライキューム) 50ゴールド 視界内(障害物で阻止) 物1

狙った物に投げつけて消し去る。生き物や大きいものはダメ。”物体の再生”とセットで使うと、手が届かないものを目の前に持ってくることができる。遠く離れたものや、鉄格子の向こうにあるものなどを取るのに便利だ。”念動力”では1歩分ずつしか移動させることができないし、障害物を越えて動かすことはできないからな。

☆☆☆

第三サークル 消費MP 3

鎧の柔化

ホランス(スカラブレイ) 90ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物1

狙った相手に投げつけ、相手の防御力を3ポイント低下させ、強さ、素速さ、知性のうちのどれか1つを3ポイント低下させる。

フィールドの消去

シャオ(ライキューム) 75ゴールド 視界内(障害物で阻止) フィールド1

眠り、毒、炎、エネルギーのフィールドを消す。エレクトリック・フィールドを消すことはできない。

火炎弾

ホランス(スカラブレイ) 90ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物1

狙った相手に投げつけ、1~20ポイントのダメージを与える。

利かない相手：デーモン、ドラゴン、ドレイク、ゴースト、ヒドラ、スケルトン、ウイスプ

2倍のダメージを受ける相手：アシッドスラッグ、コーブサー、リーバー、ロットウォーム、スライム、タングルバイン

強照明

シャオ(ライキューム) 75ゴールド - -

ブリタニア時間で225分間パーティーの周りを明かるく照らす。

魔法の施錠

ニカデマス(ユーの東) 60ゴールド 1歩以内 箱またはドア各1

箱やドアに魔法の錠を掛ける。

目覚めの霧

ルディオム(コーブ) 60ゴールド 視界内の指定点から半径 2 歩以内全域 範囲内の生物

眠っているものを起こす。目的地に投げつけると、そこを中心に半径 2 歩以内にいるすべての眠っている人や生き物を起こす。敵も味方も区別しないから注意。

眠りの霧

ニカデマス(ユーの東) 60ゴールド 視界内の指定点から半径 2 歩以内全域 範囲内の生物

目的地に投げつけると、そこから半径 2 歩以内の全域にいる人や生き物に”眠り”的呪文を掛ける。頭がいいヤツは眠らないかもしれない。敵も味方も区別なし。

利かない相手：アシッドスラッグ、ワニ、コーブサー、有翼ガーゴイル、ゲイザー、ヒドラ、羽虫、ミミック、リーパー、ロットウォーム、スケルトン、スライム、ジャイアントスクイド、タングルバイン、ウイスプ

眺望

シャオ(ライキューム) 75ゴールド — —

ジェムを使ったのと同じ効果がある。自分がいる地点を中心に、約 5 分の 1 の縮尺の地図を表示する。

防御

ニカデマス(ユーの東) 60ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物 1

狙った相手に投げつけ、防御力を 3 ポイント高める。また、炎、毒、眠り、麻痺を完全に防ぐ。

不死者の解呪

ニカデマス(ユーの東) 60ゴールド 中心から半径 3 歩以内の全域 範囲内のアンデッド系生物

アンデッドとは、一度死んだはずなのに死んでない死にぞこないの怪物。いわゆるオバケだ。中心から 3 歩以内にいるすべてのアンデッド系怪物を逃げたい気持ちにさせる。諸君よりも頭が悪い連中はこの呪文に掛かりやすい。

☆★☆★

第四サークル 消費MP 4

生命の付与

シャオ(ライキューム) 100ゴールド 視界内(障害物で阻止) 物 1

剣やシャベルなどに投げつけ、生き物のように活動させる。その動きをコントロールすることはできないが、戦闘ではけっこう暴れ回ってくれる。この呪文が利いている物を取ることはできない。自分を生物だと思い込んでいるので、攻撃して殺すと元の道具に戻る。

獣の召喚

ニカデマス(ユーの東) 80ゴールド — —

視界内の適当な場所に、適当な動物を出現させる。何が出るかわからぬのはドキドキものだ。

殺傷

ホランス(スカラブレイ) 120ゴールド 1歩以内 生物 1

狙った相手のヒットポイントを1だけ残して消し去る。頭のいい相手には利かないこともある。

炎のフィールド

シャオ(ライキューム) 100ゴールド 視界内(障害物で阻止) 床や地面各 1

狙った地点に投げつけて炎のフィールドを発生させる。

完治

ルディオム(コープ) 80ゴールド 視界内(障害物で阻止) メンバー 1

狙ったメンバーに投げつけ、ヒットポイントを上限まで回復させる。

位置の探知

シャオ(ライキューム) 100ゴールド — —

六分儀を使ったのと同じ効果がある。今いる地点の緯度と経度を表示する。ただし、残念なことに、肝心な船に乗っている間は使えない。

広域解呪

シャオ(ライキューム) 100ゴールド 視界内の指定点から半径3歩以内全域 範囲内の生物すべて

指定の地点に投げつけ、そこから半径3歩以内の敵味方を問わず全生物の、眠り、毒、麻痺、偽りの性格を解除する。

毒のフィールド

シャオ(ライキューム) 100ゴールド 視界内(障害物で阻止) 床や地面各 1

指定の地点に投げつけ、そこに毒のフィールドを発生させる。

眠りのフィールド

シャオ(ライキューム) 100ゴールド 視界内(障害物で阻止) 床や地面各 1

指定の地点に投げつけ、そこに眠りのフィールドを発生させる。

操風

シャオ(ライキューム) 100ゴールド — —

東西南北の4つの方向のうち1つを指定して、風向きを変える。肝心な船に乗っているときに使えない。どうなっているのだろうか。今後の研究に期待したい。

★☆★☆★

第五サークル 消費MP 5

エネルギー・フィールド

シャオ(ライキューム) 125ゴールド 視界内(障害物で阻止) 床や地面各1

指定の地点に投げつけ、そこにエネルギー・フィールドを発生させる。エネルギー・フィールドは、一般の生物には通過できない。

爆裂弾

ホランス(スカラブレイ) 150ゴールド 視界内の指定点から半径2歩以内全域 範囲内の生物すべて

指定の地点あるいは相手に投げつけ、爆発を起こさせる。範囲内の生物は1~20のダメージを受ける。ドアを破壊することもできる。

利かない相手: デーモン、ドラゴン、ドレイク、ゴースト、ヒドラ、スケルトン、ウイスプ

2倍のダメージを受ける相手: アシッドスラッグ、コーブサー、リーバー、ロットウォーム、スライム、タングルバイン

羽虫の召喚

ニカデマス(ユーの東) 100ゴールド - - -

適当な場所に8匹の羽虫を出現させる。羽虫は相手の行動をかなり邪魔してくれるが、こっちにも多少の影響がある。

透明化

シャオ(ライキューム) 125ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物1

狙った相手を透明にする。消えた者は青い輪郭だけ見えるようになるが、ほかの人や生物にはまったく見えない。持続時間はその者の能力によって異なる。

閃光の雷撃

ホランス(スカラブレイ) 150ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物1

狙った相手に雷を投げつけ、1~30ポイントのダメージを与える。

麻痺

ホランス(スカラブレイ) 150ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物1

狙った相手に投げつけ、体を動けなくする。頭の弱い相手ほど掛かりやすい。

窃盗

ルディオム(コーブ) 100ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物1

狙った相手の持ち物から、1つだけ奪い取ることができる。こっちの頭のよさと相手の素早さが勝負になる。これを使うと、ちょっとだけカルマが下がる。

透明の看破

シャオ(ライキューム) 125ゴールド 視界内の指定点から半径3歩以内全域 範囲内の生物すべて

範囲内の”透明化”している生物をすべて、目に見えるようにする。再び透明化の呪文やポーションを使わない限り、ずっと見えるままになる。

死者の言葉

ルディオム(コープ) 100ゴールド 視界内(障害物で阻止) 死人

死んだ人と話をするために考えられた呪文だが、まだ実験段階であるため成功しない。この呪文は買っても無駄だ。話をしたかった人を過って殺してしまったときは、“死者の復活”で生き返らせるしかない。

壁の透視

シャオ(ライキューム) 125ゴールド — —

ほんの一瞬だけ、壁や物の陰に隠れている部分を見るようにする。

☆★☆★☆★

第六サークル 消費MP 6

偽りの性格

ニカデマス(ユーの東) 120ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物 1

狙った相手に投げつけ、その者の性格を変える。敵対する相手であれば味方になり、味方は敵になる。頭のいい相手には利かないこともある。

利かない相手：デーモン、ゴースト、スケルトン

複製の創造

シャオ(ライキューム) 150ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物 1

狙った相手に投げつけると、そのクローンを適当な場所に出現させる。パーティーのメンバーのクローンを作っても、ただ突っ立っているだけでのくの棒しか作れない。パーティー以外の生物に使って”偽りの性格”で味方に引き入れ、同類同士で戦わせるなんてセコイ手も使える。

混乱

ニカデマス(ユーの東) 120ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物 1

悪性の生物に投げつけ、性格を変える。悪性の生物は、普通の人間や動物を手当たり次第に攻撃する習性があるが、うまくすると、それを羊のようにおとなしくさせることもできる。また仲間同士で戦いを始めたりもする。頭の悪い相手ほど掛かりやすい。

灼熱の炎風

ホランス(スカラブレイ) 180ゴールド 視界内に呪者から扇状に放射(障害物で阻止) 範囲内の生物すべて

狙った相手を中心に諸君の手元から扇状に炎の柱を放射し、狙った相手と近くにい

る生物に1~20のダメージを与える。

利かない相手：デーモン、ドラゴン、ドレイク、ゴースト、ヒドラ、スケルトン、ウイスペ

2倍のダメージを受ける相手：アッシュスラッグ、コーパサー、リーバー、ロットウォーム、スライム、タングルバイン

烈電の嵐

ホランス(スカラブレイ) 180ゴールド 視界内の指定点 生物1

狙った相手の頭の上に10~30個の電がドカドカ降ってくる。石1つ当たるごとに1ポイントのダメージを与える。

大いなる防御

ニカデマス(ユーの東) 120ゴールド 視界内の指定点から半径2歩以内全域 範囲内の生物すべて

狙った相手を中心とした半径2歩以内の生物すべてに”防御”の呪文を掛ける。

魔法の停止

シャオ(ライキューム) 150ゴールド — —

ブリタニア時間で20分間、敵も味方も魔法を使えなくする。これが利いている間、周りの空気がチラチラして見える。

毒牙来風

ホランス(スカラブレイ) 180ゴールド 視界内に呪者から扇状に放射(障害物で阻止) 範囲内の生物すべて

狙った相手を中心に、諸君の手元から扇状に5つの方向に毒ガスを噴射する。この範囲内にいる生物で抵抗の弱い者はみな毒に侵される。こっちの頭のよさと相手の強さの勝負だ。

物体の複製

シャオ(ライキューム) 150ゴールド 視界内(障害物で阻止) 物1

狙った物の複製を適当な場所に出現させる。おっと、お金や貴重品はダメだぞ。拙者はとっくに試してみた。

蜘蛛の糸

ニカデマス(ユーの東) 120ゴールド 視界内の指定点 範囲内の生物すべて

指定の地点に投げつけると、そこを中心に3×3歩の大きさの蜘蛛の巣を張る。巣にかかった生物は、動きがトロイ者ほど動きにくくなる。



第七サークル 消費MP 7

迫激の雷撃

ホランス(スカラブレイ) 210ゴールド 視界内(障害物で阻止) 近くの生物すべて

狙った相手に雷を当てると、それが近くにいる別の生物に飛び火して次々に1~30ポイントのダメージを与える。

魔力の注入

ニカデマス(ユーの東) 140ゴールド 一 魔法の杖

魔法の杖に呪文をインプットするための呪文。これを唱えて使用する魔法の杖を指定し、インプットする呪文を指定する。どの呪文もインプット可能だが、インプット時に”魔力の注入”とインプットする呪文のMPの合計が消費される。呪文をインプットした杖はだれでも使える。たとえ脳ミソが筋肉のデュプレでさえ、”破戒の疾風”的な大技が使えるようになるのだ。1回のインプットで1回きりだけね。

破戒の疾風

ホランス(スカラブレイ) 210ゴールド 視界内に呪者から扇状に放射(障害物で阻止) 範囲内の生物すべて

狙った相手を中心に扇状に5本のエネルギーームを照射し、1~30のダメージを与える。頭の悪い相手ほどよく当たる。こっちの頭がいいと、なお当たる。

恐怖

シャオ(ライキューム) 175ゴールド 視界内の指定点から半径7歩以内全域 範囲内の生物すべて

味方以外のすべての生物の戦闘意欲をなくす。

扉への道

シャオ(ライキューム) 175ゴールド 一 パーティー全員

月の相を数字で指定すると、それに対応するムーンストーンが埋めてある場所にパーティー全員をテレポートさせる。あらかじめ目的地にムーンストーンを埋めておかなければ使えない。ムーンストーンを”使う”ことで、地面が土のところならどこでも埋めることができ、月が出ている間はそこにムーンゲートが現れる。

死の雷球

ホランス(スカラブレイ) 210ゴールド 視界内(障害物で阻止) 生物1

狙った相手の命を奪う。こちらの知能が相手よりも高いと成功の確率が高い。
利かない相手：デーモン、ゴースト、スケルトン、ウイスプ

全鎧の柔化

ホランス(スカラブレイ) 210ゴールド 視界内の指定点から半径 2 歩以内全域 範囲内の生物すべて

狙った地点や相手を中心に半径 2 歩以内にいるすべての生物に”鎧の柔化”を掛ける。

全透明化

ニカデマス(ユーの東) 140ゴールド 視界内の指定点から半径 2 歩以内全域 範囲内の生物すべて

狙った地点や相手を中心に半径 2 歩以内にいるすべての生物を透明にする。

狂える翼

ホランス(スカラブレイ) 210ゴールド 視界内 すべての敵

ドラゴンの翼が現れて、視界内にいるすべての敵に 1 ~ 20 ポイントのダメージを与える。敵に”偽りの性格”を掛けられた仲間も攻撃対象になるから注意。

千里眼

シャオ(ライキューム) 175ゴールド — —

空中に魔法の目が現れて、20歩分だけ自由に動かして景色を見ることができる。”眺望”と違って実物大で壁に閉まれた部屋の中などまで見えるから、ダンジョンの中や捜し物などには大変に便利である。

☆☆☆★☆★☆★

第八サークル 消費MP 8

4

ハルマゲドン

ウイスプがくれる — — —

アバタールとロード・ブリティッシュ以外のすべての生物を死滅させる。それ以後はいっさいの生物の出現がなくなる。そしてロード・ブリティッシュが怒り狂う。絶対に使ってはいけない呪文だ。この世の終わりだ。

殺戮の風

シャオ(ライキューム) 200ゴールド 視界内に呪者から扇状に放射(障害物で阻止)
範囲内の生物すべて

狙った地点や相手を中心に 5 つの”死の雷球”を飛ばす。

利かない相手：デーモン、ゴースト、スケルトン、ウイスプ

日食

シャオ(ライキューム) 200ゴールド — —

アリタニア時間で20分間だけ日食を起こす。面白いが、何のために使うのか拙者にはわからない。

魅了の衝撃波

シャオ(ライキューム) 200ゴールド 視界内の指定点から半径 2 歩以内全域 範囲内の生物すべて

狙った地点や相手を中心に半径 2 歩以内の生物すべてに”偽りの性格”を掛ける。敵味方が入り交じっているところに掛けると、敵と味方がぐちゃぐちゃになって、ワケがわからなくなるぞ。

虐殺の閃光

シャオ(ライキューム) 200ゴールド 視界内の指定点から半径 2 歩以内全域 範囲内の生物すべて

狙った地点や相手を中心に半径 2 歩以内の生物すべて対して”死の雷球”を破裂させる。

利かない相手：デーモン、ゴースト、スケルトン、ウイスプ

死者の復活

ルディオム(コープ) 160ゴールド — メンバー 1

死んだメンバーを生き返らせる。カルマによって経験値が多少下がる。生き返った仲間のヒットポイントは 1 しかないから、すかさず”完治”してやろう。

スライム

シャオ(ライキューム) 200ゴールド 視界内 すべての敵

視界内のすべての敵をスライムに変身させる。超強い相手をスライムにして、みんなで袋叩きにしようという、けっこうズルい呪文だ。

悪魔召喚

シャオ(ライキューム) 200ゴールド — —

適当な場所に助っ人としてデーモンを呼び出す。ドラゴンがよく使う呪文だ。こっちの頭があまりよくないと、呼び出したデーモンが襲いかかってくるぞ。

時の停止

シャオ(ライキューム) 200ゴールド — —

ブリタニア時間で10分間だけ、パーティのメンバー以外のすべての時間を止める。すごくヤバイときなど、何かと便利だ。

地の怒り

シャオ(ライキューム) 200ゴールド 中心点から半径 7 歩以内全域 地上の敵すべて

諸君を中心に半径 7 歩の範囲内に激しい地震を起こして敵に 1 ~ 30 ポイントのダメージを与える。ただし、空を飛ぶ敵には通用しない。

月の相とムーンストーン

ブリタニアには、フェルッカとトラメルという2つの月がある。これらの月の相とムーンストーンとの間には密接な関係があることは、ロード・ブリティッシュ君が諸君に送った本にも書かれていた。ここではもう一步突っ込んだ解説をしよう。

ガーゴイルに占領された神殿には、祭壇にムーンストーンが置かれて、得体の知れないフォースフィールドで保護されている。このフィールドを中和させるのは、その神殿に祭られた徳のルーンとマントラだ。それらをどうすればいいかは、コーブの町長が教えてくれる。ムーンストーンはそもそも、今でも残っているが8つの主要都市のそばのストーンサークルに埋められて、ムーンゲートを出現させていた。それが大切な交通機関だったのだ。かつては、ストーンサークルに埋められたムーンストーンの相と空に出た月の相が一致しないとゲートは現れなかった。行き先は、もう1つの月の相のに一致するムーンストーンが埋められたストーンサークルに決められる。気の短い拙者などには、ちょっとめんどうだった。

しかし、今ではムーンオープがある。これがあれば、いちいちストーンサークルへ行く必要もないし、行き先の相に月が変わるものを持つ必要もない。公衆電話から携帯電話へ進歩したような感じだ。だが、今でもムーンストーンの利用法はある。バッカニアーズデンやサーパンツホールドなど、ムーンオープで行ける場所からも遠く離れたところに埋めておき、"扉への道"を使ってそこへ移動する方法を拙者は利用していた。これはけっこう便利だぞ。いいことを聞いて、さぞうれしいだろう。拙者もうれしい。下にムーンストーンとその相の対応図を描いておくから、遠慮せずに使ってくれたまえ。



0 - 新月



4 - 満月



1 - 三日月



5 - 二十日月



2 - 上弦



6 - 下弦



3 - 九日月



7 - 二十三夜月

旅のメモから

拙者が家に帰ってから荷物の整理をしていたら出てきたメモを、そのまま掲載する。何かの役に立つはずだと思うのであるが……。

誠 AHM 知3		慈 MU 早3	
謙 LUM ナシ			勇 RA 強3
	A		
崇 OM 1.1.1			正 BEH 知1早1
名 SUMM 知1強1		獻 CAH 早1強1	

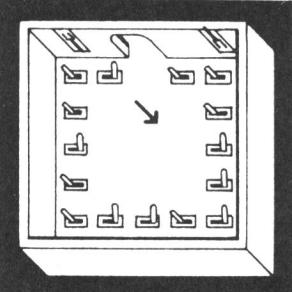
- 黒 透明
- 青 覚醒
- 緑 毒
- オレンジ 眠り
- 紫 防御
- 赤 解毒
- 白 透視
- 黄 回復

UNORUS

籠	300
網	20
糸	10
生地	75
仕立て	5
ロープ	

410

锚は実際には使用できず
扇で自由に航行できると思ったが
高い山は越えられず、乗り物としての
価値なし。
寺院あたりではつねに南風。操縦
の心配なし。
先にマントラを学んでおけば1回で済む。
そのまま乗り捨ててオープで帰つても
よかつた。



失った船は戻らない。売り切れても補充はなし。

細

マントラの書の謝札は持てる限りの金。
装備を減らし仲間を増やすべきか。

力

最初から見えていた物は大丈夫。
探して出た物などは消える。
ただし、重要な物は大丈夫。

い

シェリーちゃん

お元気ですか。僕は元気です。キミのすばしつこさには助かりました。
ネズミの穴ばかりでなく、鉄格子も通り抜けて手の届かないスイッチを
操作してくれたときは感激でした。デュフレに言わせると、キミでは銀文
で神殿で瞑想を繰り返せば立派な戦士になれるし、魔法の鎧も着ることで
きるようになるとのことです。また、レベルの上げ方では、ハルバードまで
使えるようになると言っています。確か、いつしょのときはアーメランが
使えましたよね。でも、キミはかわいいネズミちゃんのままのほうがボク
には……

ヒ

臨時戦闘要員

セガリオン	レベル5	28、21、20	サーパンツホールド
セントリ	レベル3	26、18、16	サーパンツホールド
ゴーン	レベル4	26、21、14	ステックの地下4階 (セガリオンは即戦力、セントリとゴーンは育てる価値あり)

ン

パートタイマー

グエ	(ミノック)	イオロのカミさん	弓の名人
イアナ	(ユー)	比較的レベル高い	素早い
ブレイン	(ゾルタンの仲間)	器用	
レスドン	(デン)	海賊	特技なし
レスナ	(デン)	海賊	特技なし
ジュリア	(ミノック)	強さあまり	一度別れると二度と仲間にならない
カトリーナ	(ニューマシンニア)	レベル比較的高い	

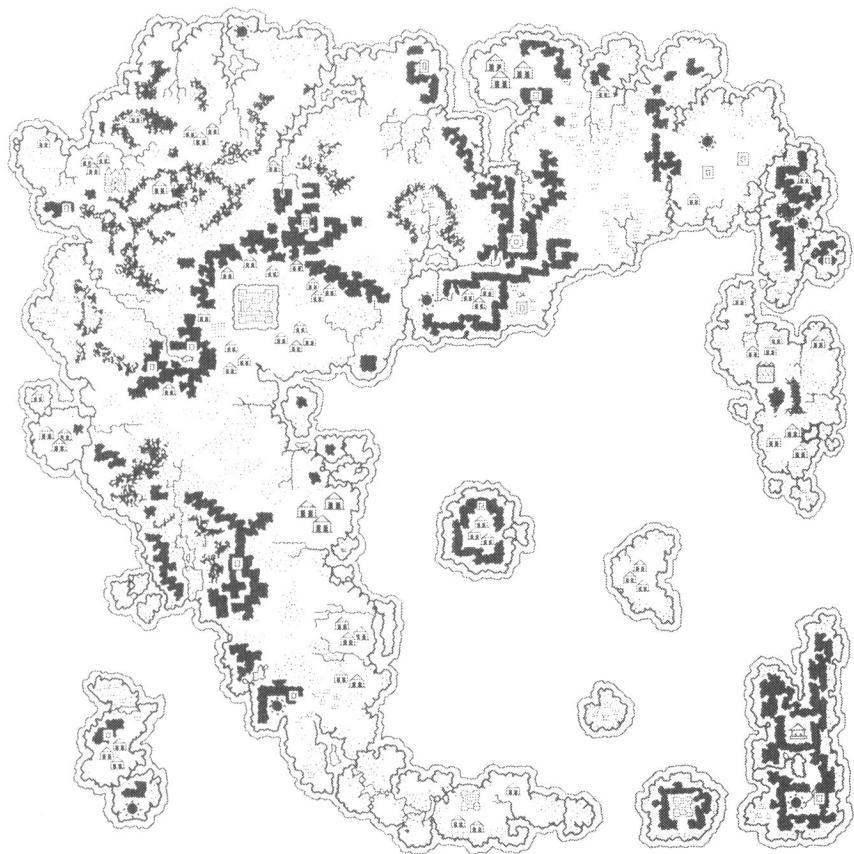
ト

メモ（人物）

名前	性別	男・女
住所	職業	
特徴		
キーワード	話の内容	関連する人・物

メモ(地図)

ブリタニア



ウルティマVI クループック

1991年11月30日 第1版 第1刷発行

著 者

金井哲夫

発行人

市川公士

発行所

株式会社ローカス

東京都千代田区外神田6-2-8 松本ビル5F

〒101 電話03-3837-8030 (代表)

発 売

株式会社星雲社

東京都文京区小石川5-19-25

〒112 電話03-3947-1021 (代表)

印刷・製本 阿部写真印刷(株)

- ・定価はカバーに表示しております。
- ・不良品はお買上げ書店でお取替えいたします。また、㈱ローカスへお送りくださいれば、送料小社負担でお取替えいたします。
- ・本書の内容についてのご質問は、㈱ローカスへお願ひいたします。
- ・懶ボニーキャニオンは、オリジナルゲームとの整合性について責任は追いません。

ISBN4-7952-7625-0 C0076 P1800E

……悪はわれらと異なる種族の者。それは統制、情熱、勤勉の原理に従わない偽りの予言者なり。そして、われらのもっとも神聖なる宝、究極の知識が記されたコデックスを持ち去る。

「ガーゴイル予言の書」より



地下世界の日本の國の偽りの予言者へ

戦いは何ものも生ます。答は正しき徳と行動の統一によってのみ見出される。本書の導きにより、貴殿が世界を救済されんことを希望する。

ガーランド首長トラクシヌソム

ULTIMA, LORD BRITISH AND ORIGIN SYSTEMS ARE REGISTERED TRADEMARKS OF RICHARD GARRIOTT.
©1990 BY LORD BRITISH AND ORIGIN SYSTEMS, INC.
©1991 PONY CANYON INC.

ULTIMA and LORD BRITISH ARE
REGISTERED TRADEMARKS of
RICHARD GARRIOTT.
©1990 by LORD BRITISH and ORIGIN
SYSTEMS, Inc.
©1991 PONY CANYON INC.

発行／株式会社ローカス

発売／株式会社星雲社