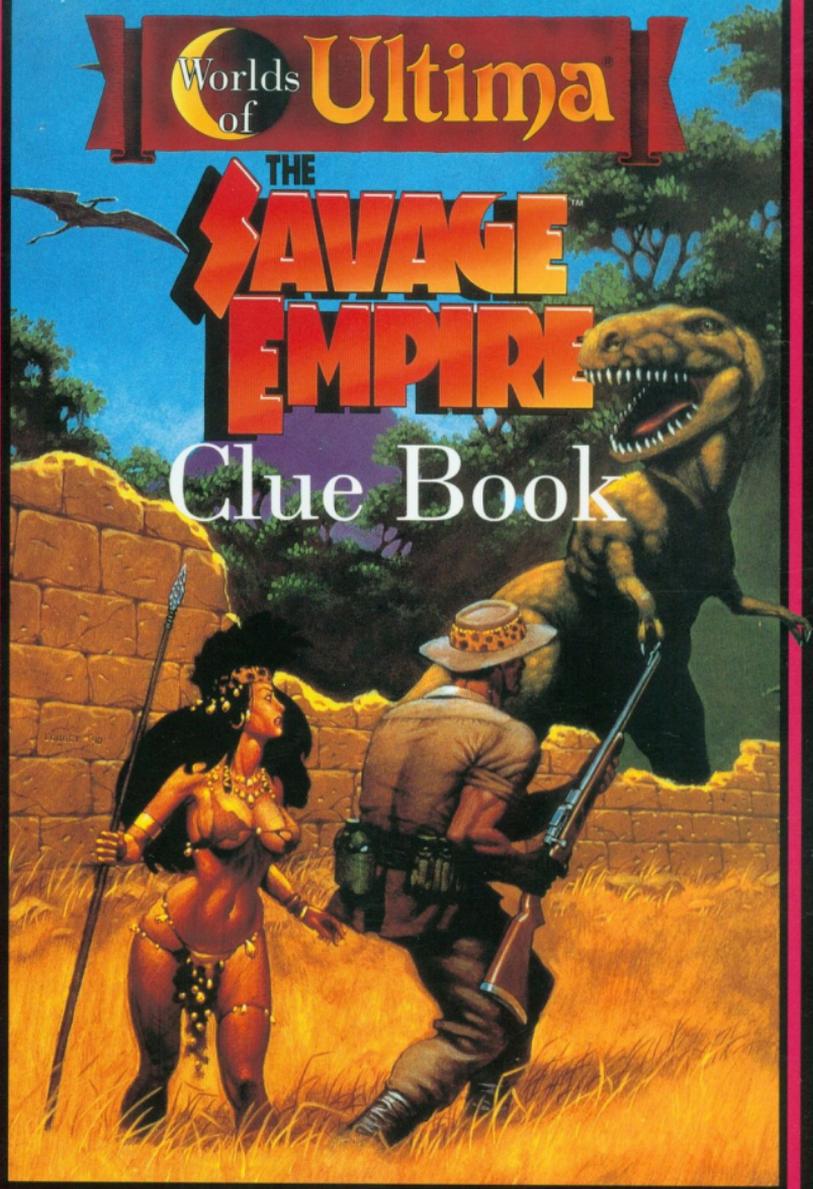


ウルティマ サベージエンパイア クルーブック

Worlds of **Ultima**

THE **SAVAGE
EMPIRE**

Clue Book



ローカス

LOCUS

ラフキン教授の調査によると
星座の形などから判断するに

イーオドンの谷はアマゾンのどこかにあることは
確かのようです。

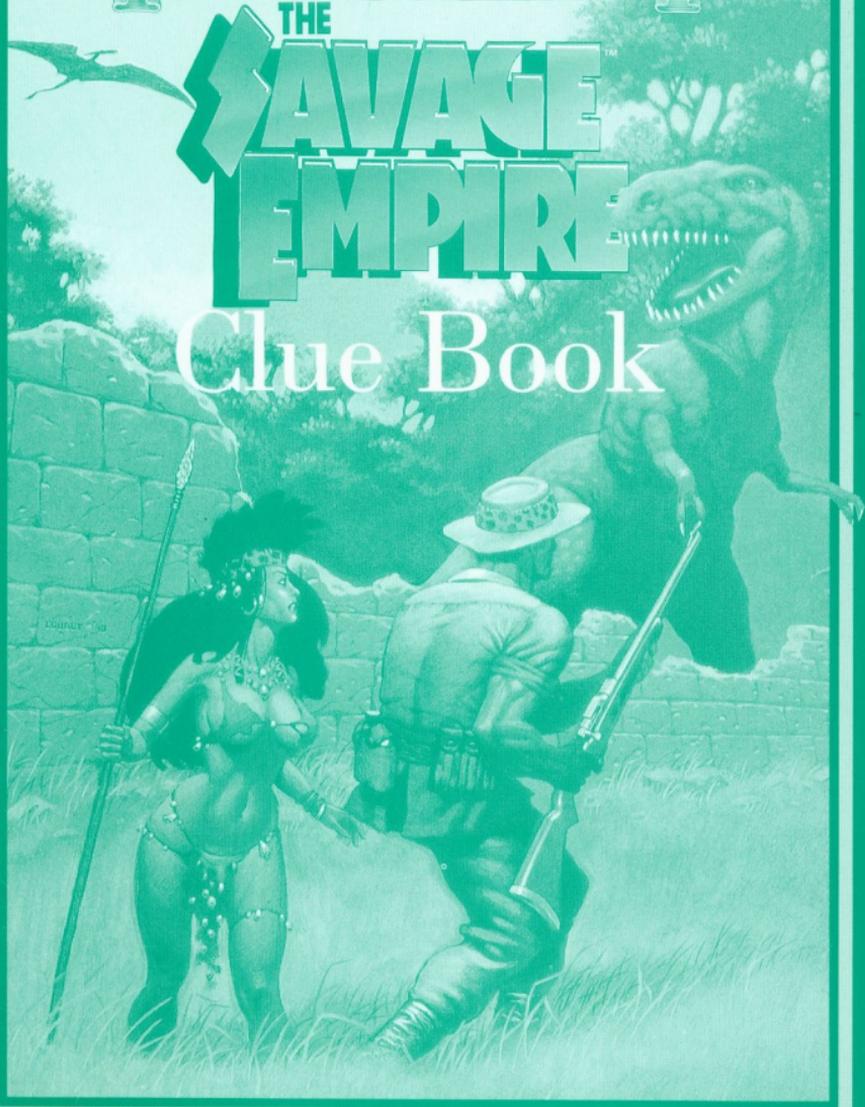
しかし、それが

私たちと同じ時間に存在しているのかどうかは
わかりません。

Worlds of **Ultima**

THE
**SAVAGE
EMPIRE**

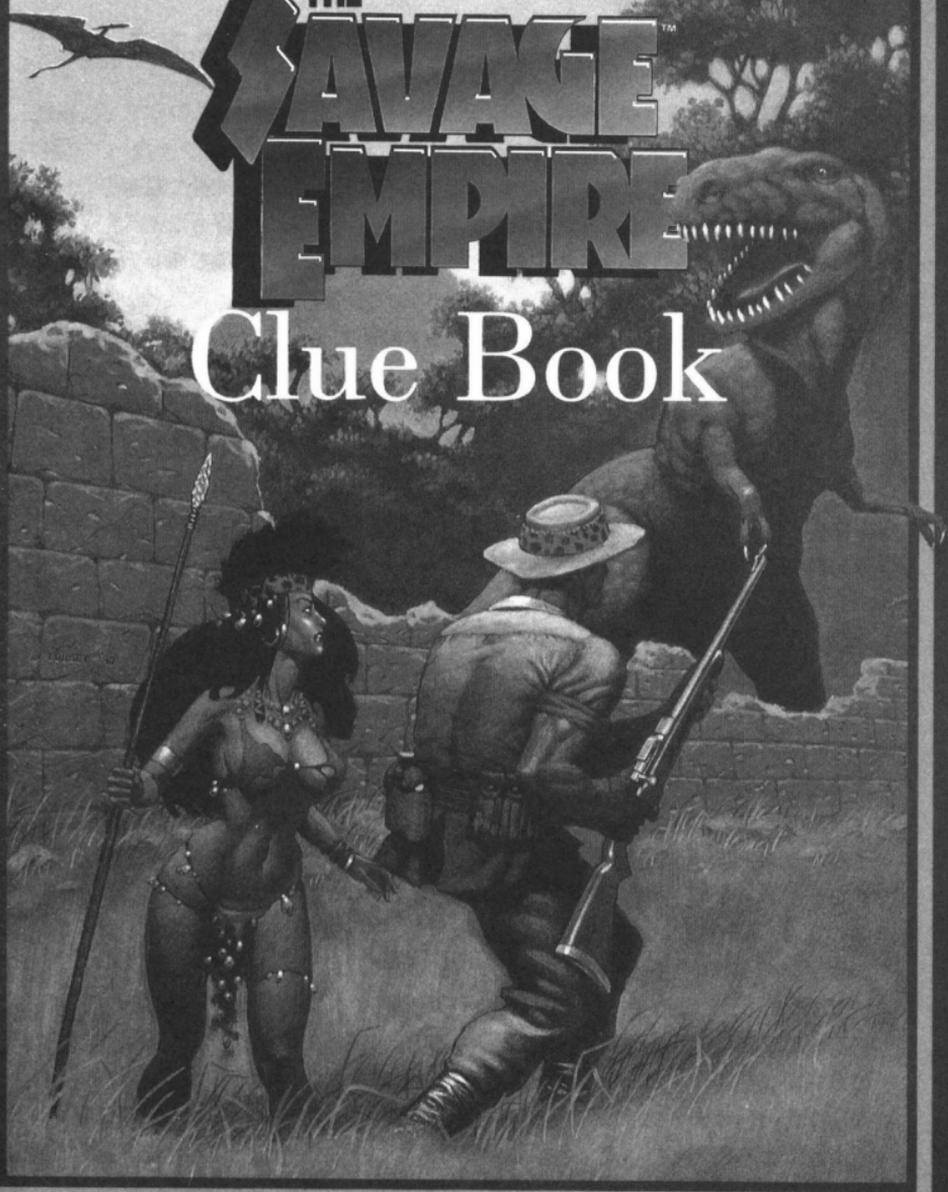
Clue Book



LOCUS

Worlds of **Ultima**[®]

THE
**SAVAGE
EMPIRE**[™]
Clue Book



LOCUS

私たちがラフキン教授とコンタクトをとった方法

・三葉が三葉虫に、天井がプテラノドンに……

親子丼から三葉虫が出たのは、日本版"アルティメイト・アドベンチャラーズ"創刊号の準備のために、素粒子波動占いの川本亀次郎先生と打ち合わせ費で食事をしに、近くのソバ屋へ行ったときだった。最近できばかりだが、陶器が好きな主人が始めた器が自慢の店だと聞く。味はまあまあだが、器がいいと味もよく感じられるから不思議だ。私はこの店のちょっと大きめの親子丼のふたを開けたとき、湯気と一緒に立ち上る三葉の香りが大好きで、三日に一度は必ず親子丼を注文する。しかし、今日に限ってその香りがしない。見ると三葉の代わりに黒々とした三葉虫が入っているではないか。

私は主人を呼びつけて虫が入っていたと抗議した。すると主人は、そんなものを入れた覚えはないと言う。あたりまえだ。覚えがあつて入れられてはたまらない。さらに主人は、エビみたいなものだから生でも大丈夫でしょうとの暴言をはいた。新鮮な三葉虫ならいざしらず、基本的に二億年以上も前のものだ。常識的に考えれば生食には古すぎる。川本先生は、ずっと私の行動を見つめていた。召し上がらないのですかと尋ねると、先生は困った顔をして、「天井をお願いしたはずなんですが……」と言って、テーブルの灰皿と割り箸との中間に置かれた小型のプテラノドン指差しした。三葉と三葉虫、テンブラとプテラノ……、私はそこに奇妙な符合を感じた。ほかのテーブルでギャーギャーと甲高い奇声が上がった。灰色のゴリラがテーブルの上で踊っている。あの客は大ザルを注文したのだろう。

・なぜ、ソバ屋にイーオドンの生物が？

しかし不思議なことに、当然現れてもいいはずのキツネやタヌキは出てこない。現れるのもっぱら古代生物だ。しかも、ジミー・マローンの記事で紹介されていたイーオドンの生物の特徴が見受けられる。私はあることに気が付いた。

「先生、さっきの加速機グソの塊を見せてください」

加速機グソとは、川本先生が占いに使う素粒子加速機の中に溜まる、崩壊した素粒子のカスがプラズマで焼かれてできるゴミのことで、先生はそれを集めては指でこねて大きな塊を作っていた。それがある程度の大きさになると、不思議なパワーを放出するようになったというのだ。私は先生が背広のポケットから無雑作に取り出した加



速機グソを手にとって眺めた。黒い小石のような物体が、暴走族の改造車のテールランプのように、黒い表面をとおして内部が赤く輝いているのが見える。ラフキン教授やジミーが言っていたムーンストーンとよく似ている。もしかして、これがあればイーオドンのラフキン教授と直接連絡がとれるかもしれない。しかし、なぜこれがこのソバ屋で急に活性化したのだろうか。

「それには2つの原因が考えられます。ソバ屋のメニューが語呂合わせに都合がいいからというのが1つ。しかし、それではどこのソバ屋でも起こり得る現象ですが、私がこれを持って今までに入ったソバ屋では、こんなことはありませんでした。そこで私は状況を分析してわかりました。なぜこのソバ屋にだけイーオドンの生物が現れたか。それは器に関係があります。この店はお井の趣味がいい。いいお井……いいおどん……イーオドン」

おみごと！ さすがは川本先生だ。なんという鋭い指摘だろうか。私たちはさっそく実験を開始した。まず、イーオドンの谷を包むうっそうとした原始の森を見てみようということになり、モリソバを注文した。

・原始の森をモリソバで探検

ところが、出てきたのは期待に反して普通のモリソバだった。しかたがないので一口食べると、なんと、私の目の前に原始の森の景色が広がった。もう一口食べると、あたかも私自身が森の中を歩いているかのように、景色が進んで行く。私はさらにソバをすすった。裸子植物の森を抜けて向こうに集落が見えてきた！ だが、あと少しというところでソバがなくなってしまった。今度は川本先生も一緒に食べてみることにした。続いて届いた2枚のソバを2人で同時に食べた。2人が見ているのは同じ光景だ。私たちはパーティーを組んで集落に向かって進んだ。しかし、集落は意外に遠く、途中の道も歩きづらい。またソバを食べ終わってしまった。

私たちは腹具合も考えずにさらにソバを注文した。今度はすぐになくならないように大もりにした。期待に胸と腹を膨らませてソバをすする。ところが大もりは失敗だった。見えるのはまったく違う場所だ。原始人たちが海岸に貝殻を捨てている。大森貝塚だ。食べ物を残すとパチが当たるという教育を受けてきた私たちは、古代の東京湾を眺めながらソバを食べて一服することにした。私たちはさらにモリソバに戻り



食べ続けた。やっと集落に入ったが、ラフキン教授の姿が見えない。だれかに尋ねようかと思ったが、口の中に食べ物が入っているので口がきけない。いくら相手が原始人だからといって、お行儀が悪すぎる。私たちはそういう教育を受けてきたのだ。そのとき、私はうっかりツユをテーブルにこぼしてしまった。私たちの食べっぷりを感じながら見ていた主人は、あわてて台ぶきんを持ってきてくれた。私はそれを受け取りテーブルを拭いたときだ。突然、目の前にラフキン教授が現れ、我々に手を振った。台ぶきん……ラフキン……、なんという偶然のいたずらだろう。こうして私たちは、ラフキン教授と直接のコンタクトをとることに成功したのだ。

・ やっと出会ったラフキン教授の爆弾発言

私は食べながらで失礼だが、私たちの雑誌に直接寄稿してくれるようお願いした。するとラフキン教授から意外な爆弾発言が聞かれた。イーオドンの谷はアマゾンのどこかにある。しかし、今私たちと同じ時間に存在しているかどうかはわからない。不安定な時間帯に存在している可能性が高く、そのため、もし私たちがアバタールと同じ方法でイーオドンを訪れることができれば、時間をさかのぼって同じ状況に遭遇する可能性があるというのだ。アルティメイト・アドベンチャラーズ創刊号の日本版に付属している疑似体験用コンピュータープログラムを使用すると、ある確率で読者自身がアバタールとなってイーオドンに送り込まれてしまう可能性があるとも、教授は指摘されていた。

さっそく私たちは、もしそのような状況になったとき、どう対処すればよいのかを事細かに読者に知らせる必要があると判断し、この本を緊急出版することに決定したのだ。それにはラフキン教授の多大なる協力が必要だった。教授から原稿をいただいたり、話を聞いたりという機会が増えたが、そのつど私と川本先生はソバを食べ続けた。どれだけ食べたことだろうか。ともかく、この本が出版できたのは、ラフキン教授をはじめ、ソバ代をずいぶんサービスしてくれたソバ屋のご主人と、発行元の株式会社ローカス、それに、川本先生と私の丈夫な胃袋のおかげである。みなさんに心より感謝する。

アルティメイト・アドベンチャラーズ日本版編集長



緊急報告！

アバターに同化されたみなさまへ

ラフキン教授の調査によると、星座の形などから判断するに、イーオドンの谷はアマゾンのどこかにあることは確かのようにです。しかし、それが私たちと同じ時間に存在しているかどうかわかりません。時間の流れそのものが違っている可能性もあり、そのため、飛行機や人工衛星でアマゾンを探しても、イーオドンの谷が見つかる可能性は低いということです。つまりイーオドンの谷は、この地球上にありながら、別の次元に存在しているようだ、ラフキン教授は語っています。アルティメイト・アドベンチャラーズ日本語版創刊号に、付録としてつけたイーオドンの谷の疑似体験用コンピュータープログラム"サベージ・エンバイヤ"を使用しているうちに、アバターに深く感情移入してしまい、ついにはこの世界に肉体を残したまま、精神がアバターと同化してしまうという現象が多発していますが、それもイーオドンが別次元に存在しているからだとは言えないでしょうか。

そこで私たちは本書によって、とくにアバターに同化された読者のみなさんのために、ラフキン教授の体験を基に、イーオドンの谷でどう行動すればよいのかをお教えしたいと思います。

目次

フロローグ	2
-------------	---

PART1 これがイーオドンの谷だ

総合地上マップ	10
危険マップ	12
物マップ	14
テレポートマップ	16
ラフキン教授の研究室	18
コトルシティー	20
ミルミテックスの巢	24

PART2 イーオドンの村々と人々

村々と人々	26
・イーオドンの言語	26
・所有権のない社会	26
・生活の時間	27
・食糧	27
・睡眠と体力の回復	28
・能力とレベルアップ	29
村の生産物	33
・道具	33
・武器	36
・防具	44
・現代の道具と化学素材	48
イーオドンの部族と村	49
・クーラック	49
・ヨラルー	52
・ディスキキ	55
・バラップ	59
・ジュカリ	62

・バラコ	64
・ピンディロ	68
フリッツの洞窟	71
驚きの連続オールドピンディロの冒険	72
・ティクティカトル	75
・ハークール	81
・サックラー	83
・ウラリ	86
・部族に属さない人物	90

PART3 酋長の条件と解決法 95

ヨラルー	96
ディスクキ	99
ジュカリ	102
ハークール	106
バラップ	110
サックラー	113
バラコ	116
クーラック〜ウラリ	119
ティクティカトル	125
太鼓の丘に大いなる太鼓を作る	136
ミルミテックスとの戦い	137

PART4 イーオドンのサバイバル術 143

現代文明DIY 道具の作り方	144
トリオロの魔術	148
イーオドンの生物	151
取材裏話 1	91
取材裏話 2	140
エピローグ	155

ULTIMA and LORD BRITISH are REGISTERED
TRADEMARKS of RICHARD GARRIOTT.

©1990 by LORD BRITISH and ORIGIN SYSTEMS, Inc.

©1991 PONY CANYON INC.

これがイーオドンの谷だ

幻の谷の立体像

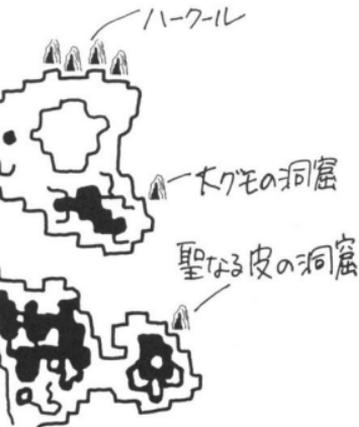
イーオドンの谷の詳細なマップは、近代的な測量機器がないために製作することはできない。ラフキン教授が原住民スタッフを教育して昔ながらの方法でマップを作るとすれば、何年もかかるだろう。そこで、原住民の情報やラフキン教授やジミーの話をもとにして、編集部で製作したマップを紹介しよう。マップにできなかった細かい部分は、なるべくそのほかの情報でフォローしていきたいと思う。

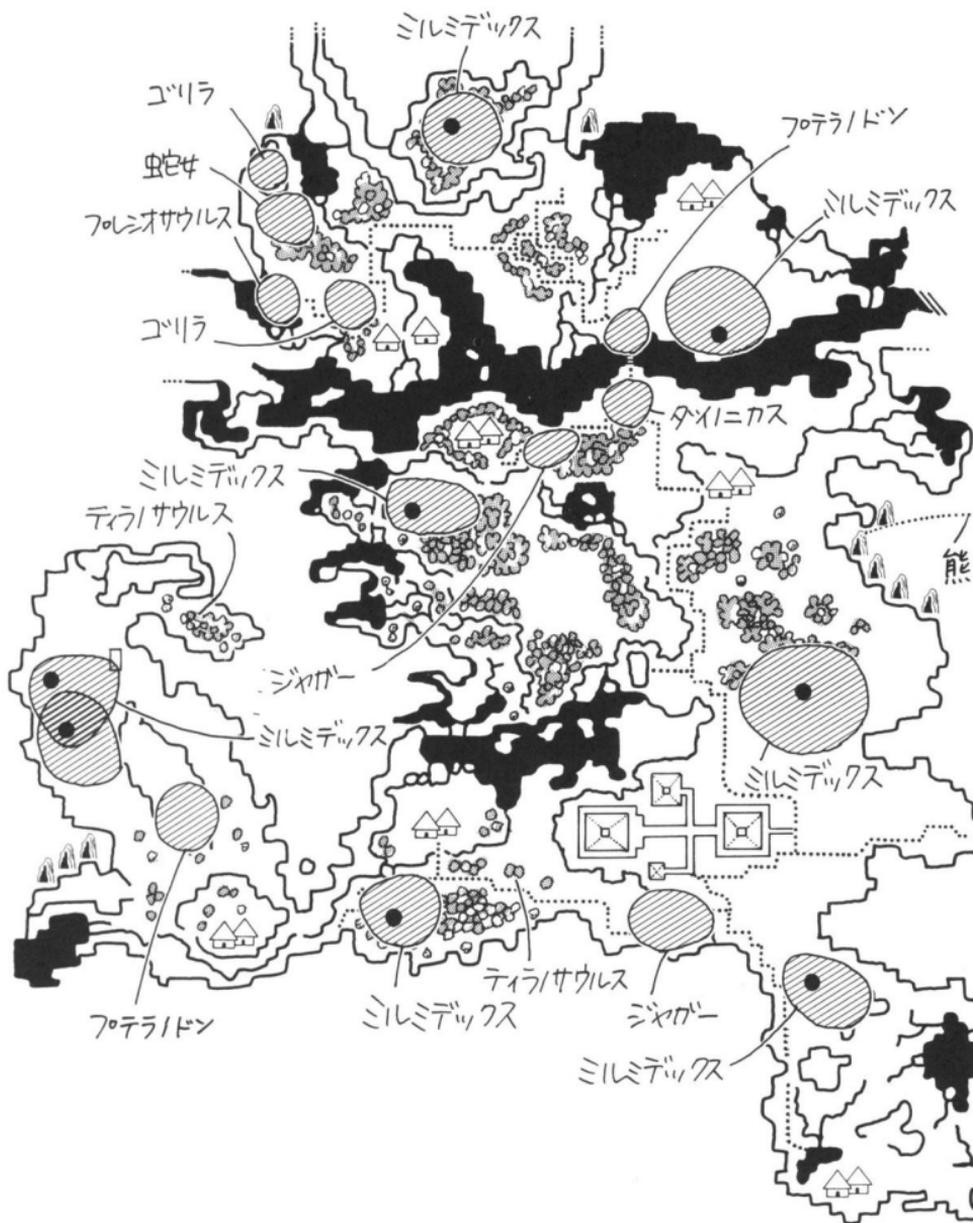




総合地上マップ

イーオドンの谷は緑豊かな溪谷の底に広がる楽園だ。このマップで白くなっている周りの部分は、溪谷の頂上であり永遠に続く原始林だ。ここへ登ることは絶対にできない。ほぼ90度に切り立った絶壁が数十から数百メートルの高さでそびえているからだ。そのため、イーオドンは外の世界から完全に隔絶された世界になっている。





危険マップ

緑と水に溢れたイーオドンのもう1つの顔は、恐竜から大型肉食獣、さらには、バイオテクノロジーで生み出された殺人怪物"ミルミデックス"がひしめく危険のるつぼだ。ここではとくに危険地域と思われる場所を指摘しておく。

ミルミデックスの行動範囲

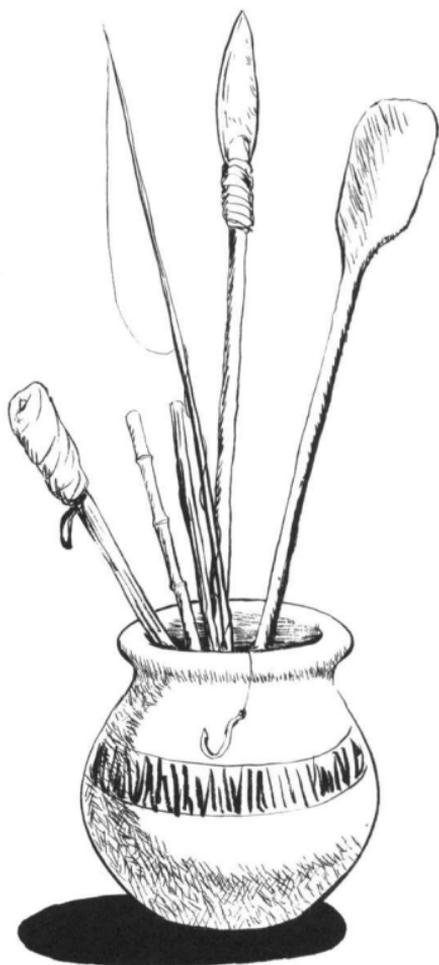
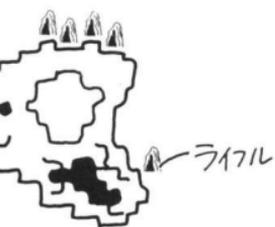
とくに知っておかなければならないのは、ミルミデックスの巣穴の位置だ。穴の周りではミルミデックスの活動が活発で数も多い。そのため、非常に危険である。初めての場所へ行くときは、その通り道や目的地の近くにミルミデックスの穴がないかどうかを確認することが大切だ。





物マップ

イーオドンには11の部族が個性豊かに暮らしている。彼らには独特の産物や日常品があり、それがアバターの今回の活躍に非常に役に立った。そのため、どこへ行けば何が手に入るか、それをよく知っておくことが大切だ。

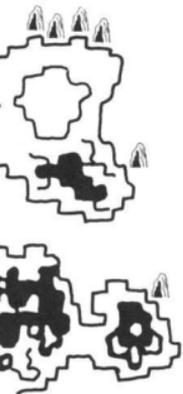




テレポットマップ

巨大なムーンストーンのエネルギーを利用して
いたイーオドンの古代文明人はテレポートプレート
を残したが、それは現在でも使用できる。現地の
人間は、一度入ったら二度と出られない地獄のプ
レートだと恐れているが、正しい認識をもって利
用すれば何ら危険はない。プレートはイーオドン
の谷の全土をカバーするように8カ所に設置され
ている。そのうちの1つは谷の西南にあるテレ
ポートプラザと呼ばれる中継所になっている。単
体のプレートから入ると、必ずテレポートプラザ
に出るので、そこから目的の単体プレートに通じ
るプレートに入るわけだ。

プレートプラザの近くにはミルミデックスの穴が
あるので、プレートの乗り換えは迅速に行う必要
がある。プレートプラザに出たとたんにミルミ
デックスに閉まれるようなことも珍しくない。そ
んなときは近くのプレートに飛び込むことだ。



ラフキン教授の研究室

不思議な力によってラフキン教授たちと共にイーオドンの谷に運ばれたラフキン教授の研究室が、クーラックの村の南のジャングルの中にある。そこには、貴重な現代の器具や薬品があり、イーオドンの谷で課せられた、さまざまな問題の解決に大いに役立った。

なにせ道もないジャングルの中なので、ただむやみに歩いて迷うばかりで、研究室を見つけることは難しい。ここにラフキン教授が使っていた3つのルートを紹介する。これだけ知っていれば、どこからでも迷うことなく研究室に行けるだろう。もちろん、険しいジャングルの中だから、真っ直ぐに歩けるわけではない。しっかりと歩数を数えながら、障害物を回避して歩くことがコツだ。研究所の周りは広く拓けている。草の生えていない土が露出したところが見えてくれば、研究室は近い。

・第1 クーラックルート

クーラックの南の川を渡り、すぐに東へ30歩。そこから南へ60歩。森を抜けて東へ25歩。南へ25歩。

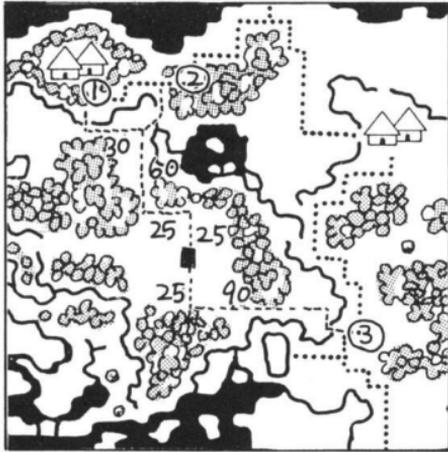
・第2 クーラックルート

クーラックの村から道に沿って東へ歩くと、南側の川が大きく北に張り出し、すぐに南へ急カーブしているところがある。そこには川を渡る階段と飛び石がある。それを渡ったところから、南へ60歩。森を抜けて東へ25歩。南へ25歩。

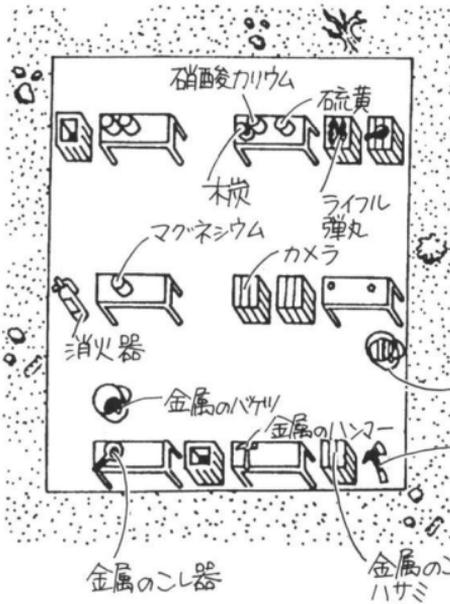
・太鼓の丘ルート

ヨラルーの村からティクティカトルへ向かう道の途中に、太鼓の丘へ通じる分岐点がある。その少し手前の西側に、川を渡る階段と飛び石がある。それを渡って、西へ90歩。北へ25歩。

要所要所に目印となるような物を置いておくといい。しかし、ここで気を付けなければいけないのは、いつまでも置いた場所に残っている物を使うことだ。矢を1本とか、木から折った枝などは、ちょっとその場を離れている間に消えてなくなってしまう。なくならない物とは、村などに最初からその形で存在している物だ。そして、持ち物として持ったときに、重ならない物だ。たとえば、木の枝などは、何本持っても場所をとらずに、本数だけ増える。それに対して、スピアやハンマーなどは、持った本数だけ場所をとる。こういう物は消えない。我々は、比較的手に入りやすいスピアを点々と置いて道しるべにした。



ラフキン教授の研究室
への3つのルート



ラフキン教授の研究室

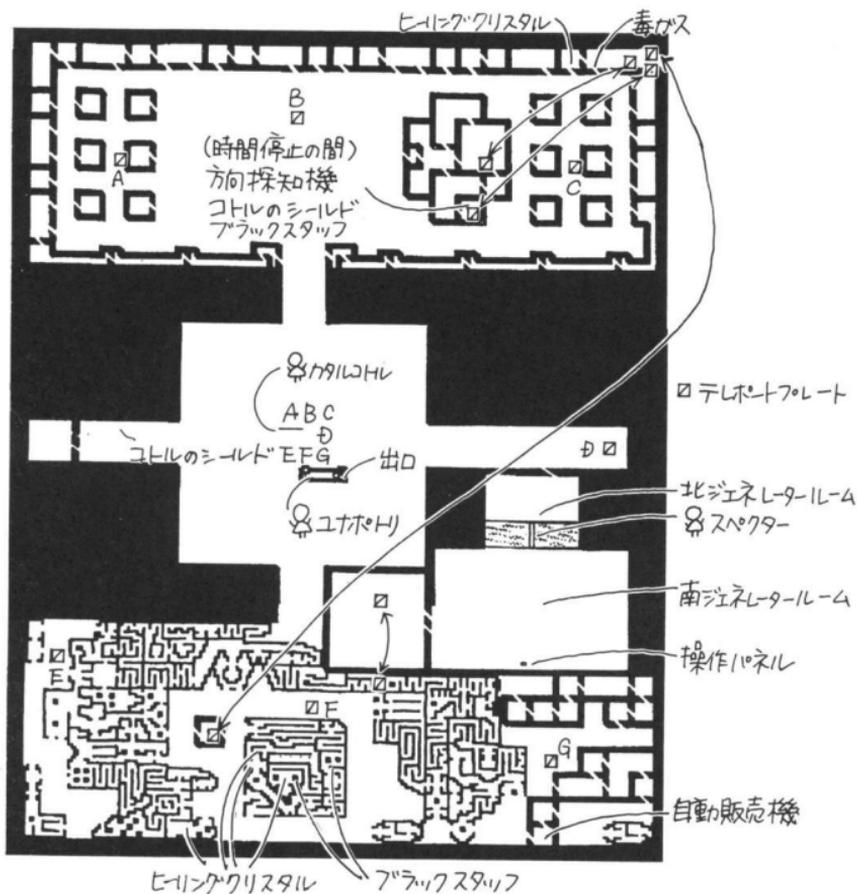
■コトルシティー

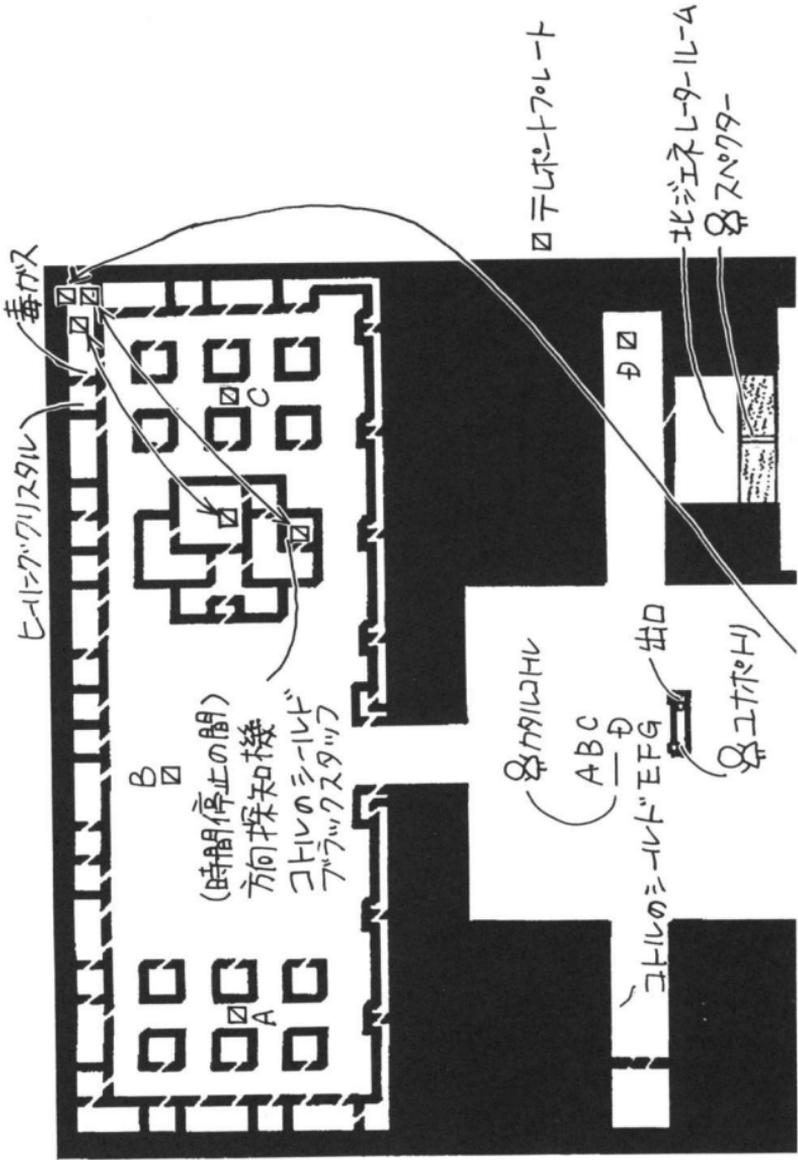
イーオドンの古代文明を築いたコトル人の地下都市だ。ここにはミルミデックスと戦うための武器がある。しかし、ここに入るにはアイエラが持っている宝石が必要であり、それを使って地上の入口を開ける方法はティクティカトルのピラミッドに幽閉されているワシュトウバクに聞かなければならない。さらに、コトルシティーのもう1つの入口を開けるには、門番でありガイドであるユナボトリに頭脳を戻してやらなければならない。これらの条件がすべて揃うのは、冒険も後半に入ってからだろう。

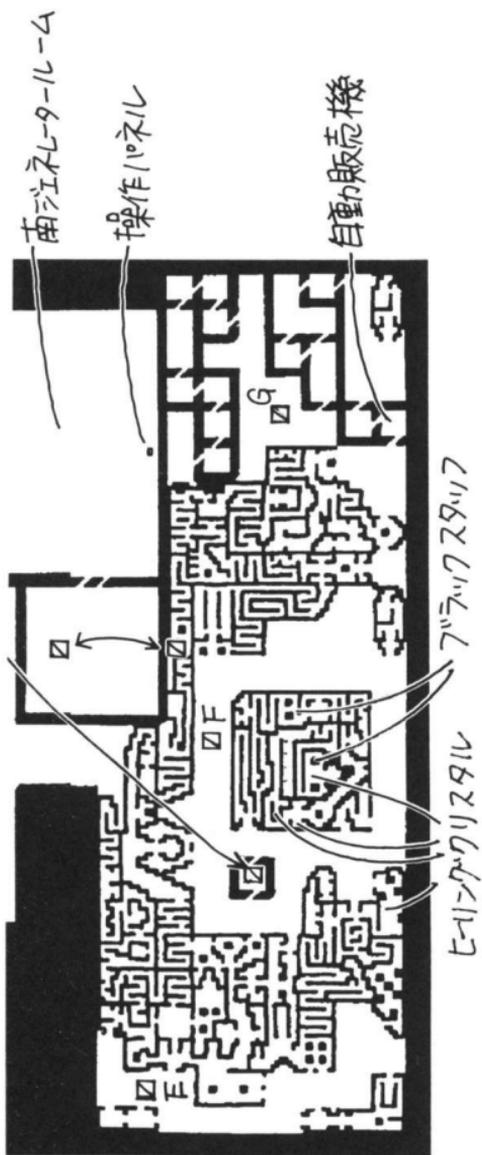
注意!!!

コトルシティーのジェネレータールームにはスペクター博士がいる。彼を改心させてティクティカトルの暴君ウイトラバクティを追放するには、この発電機を破壊する必要があるが、その前にコトルシティーを十分に探検して、ほうほうに散乱している貴重な道具を集めておかなければならない。発電機ルームの操作パネルを爆破すると発電機が停止してスペクターの"光"も消えるが、同時にコトルシティー全体が崩壊する。よく考えて行動してほしい。





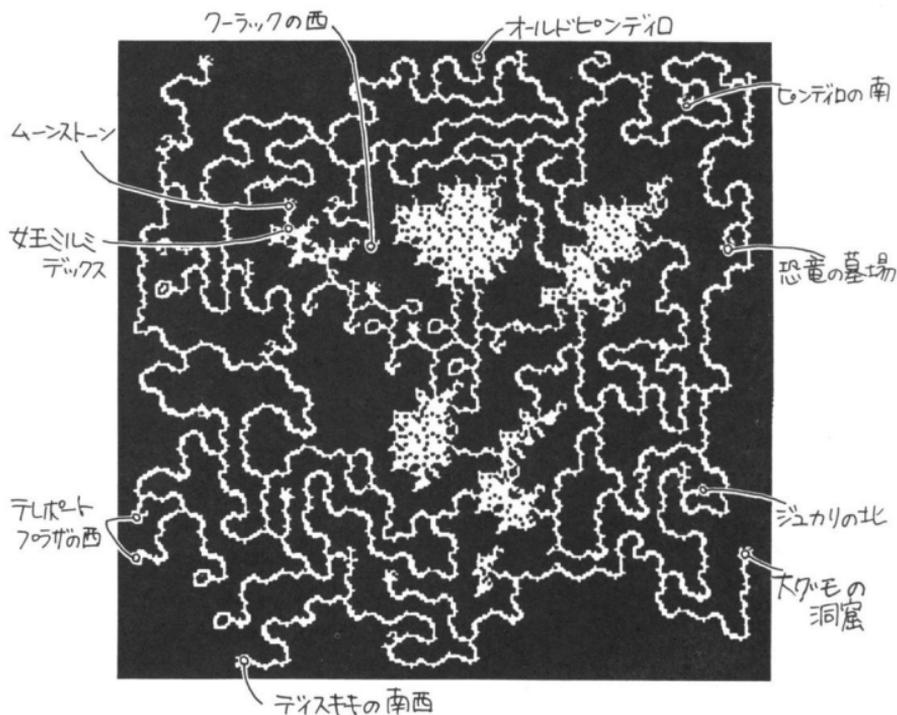




■ミルミデックスの巣

中には何も無い。珍しい武器も、便利な道具も、貴重な情報も、一切ない。あるのはミルミデックスの群れだけだ。十分な装備と体力が整うまで、絶対に入らないように。いい加減な気持ちで入れれば生きては出られない。

イーオドンの谷にはいたるところにミルミデックスの穴がある。入る場合はここから入るわけだが、それにはロープを"使う"必要がある。また、巣から出る場合も、ロープが下がっている穴からでなければ出られないから注意が必要だ。もし、巣穴を検索する場合は、前もってなるべく多くの穴にロープを下げしておくといい。ただし、最後の決戦のときには取り外されてしまう。



イーオドンの村々と人々

イーオドンの谷には11の部族が各々に集落を作って生活している。地球上のさまざまな時代のさまざまな地域から連れて来られた彼らの中には、イーオドンの環境にたくみに順応しつつも、祖先の文化程度の差こそあれ、それぞれに独自の生活様式、哲学、文化を持っている。

さて、「PART2」以降は、ラフキン教授による冷静沈着かつ迫真のレポートをそのままお伝えしよう。



村々と人々

●イーオドンの言語

かつてコトル人の奴隷として地球の各地、各時代から集められた10の部族は、この地で古代アステカのナウワ語をベースに、奴隷仲間だけに通じる簡単な共通語を生み出した。コトル人が滅び、その末裔が洞窟で原始生活を送っている今日では、そのイーオドン語が共通語になっている。とても簡単な言葉なのですぐに覚えられる。外国語を話しているという気にすらならないだろう。

それぞれの部落には、特別な情報を持った重要人物がいるが、一般の人間も、聞けばいろいろ教えてくれる。庶民のゴシップほど速く広がるものはない。意外なところで意外な話を聞くこともある。また、かなり細かい情報を教えてくれる場合もあるから、彼らの情報収集力をあなどってはいかん。

●所有権のない社会

イーオドンには、物に対する所有の観念がない。彼らは物に執着しないのだ。それは、食糧やそのほかの生活物資がきわめて豊富であるというイーオドンの特殊な環境が生み出した特殊な文化であると言える。たとえ我々が、無断である村の酋長宅に入り込み、壺の中のダイヤモンドを拝借してきても、だれにとがめられることもない。それは自動的に我々の物になるのだ。しかし反対に、我々がうかつに物を置いてしまい、それを何者かに持ち去られても、我々は自分の所有権を主張することができない。もっとも、その人が使っていないときに無断で取り返せばいい。ただし、それが見つかればの話だが。

彼らにもモラルというものがある。私たちの立場をイーオドンの住人はよく理解してくれていたこともあるが、我々の重要な持ち物に手を出す人はいなかった。反対に、あまり重要ではない日常的な品物に関しては、放置しておけば、当然のごとくにだれかが持って行ってしまう。

しかし、例外はある。ティクティカトルの武器職人アトリパクタは、商品をエメラルドとしか交換しようとしなない。また、ピンディロの折とう師クナオは、イトランの繊維と引き換えにトーテムの捧げ物を分けてくれる。等価交換だ。何でもタダでもらえる社会の中で、どうして彼らだけがこんな面倒なことをするのか。経済至上主義の世界から来た者から見ると、彼らがやっていることはいかにも窮屈だ。しかし、それにはそれなりの理由があり、彼らを利用する価値もある。普段、なかなか手に入らな

い物を、彼らが指定したもののさえ持って行けば、いくらでも手に入れることができるからだ。

●生活の時間

イーオドンの時間も、1日は24時間だ。昼は太陽、夜は月が必ず見えているから、だいたい時間を知ることができる。太陽がいちばん東に現れたときが午前7時。太陽は30分ごとに動いて見える。日が沈むのが午後6時ごろからで、午後7時には月が出る。

正確な時間を知るにはティクティカトルの太陽のピラミッドにある日時計を見るしか方法はないが、だいたいの目安として、1つのことをしたら1分が経過すると思えばいい。たとえば、皮袋からハサミを出して布を切ったとしよう。ここでは2つの作業が行われているから2分かかったと思えばいい。移動も1ブロック進むのに1分かかるのだ。

イーオドンの人々はみな、朝起きて働き、夜は自分の家で睡眠をとる。あまり早起きとはいえないが、男も女もよく働く（ディスキキ族を除いては）。窯で壺を焼く者、布を織る者、食事の支度をする者、人はみな自分の仕事を自主的にこなしている。村を訪れて人に話を聞こうと思ったら、夜はだめだ。寝ている村人を起こすことはできない。動議的にも、物理的にも無理なのだ。彼らの睡眠は深く、自分で目を覚ますまで外からの刺激で起きることはまずない。

我々が村の一画を借りてキャンプを張ったときなど、朝いちばんで村を歩いても、まだ寝ている人が多い。そんな人たちは、1日中起きてこなかったりする。大切な話があつて前の晩遅く村に到着し、そのまま眠って朝に会おうと思つても、相手がなかなか起きてくれない。イーオドンの谷では、寝ている姿を他人に見られるのが非常に恥ずかしいこととされているようだ。朝早く、家の中で寝ているかっこうを見られた人は、そのままずっと寝ていることが多い。そんなときは一度村を出て、また次の日の昼あたりに村に戻るといい。

●食糧

この谷の住人が長い間、慣例的に戦争を続けているにも関わらず非常に平和なのは、食糧が満ち足りているからだだろう。どの村に行っても食糧は山ほどある。肉、魚、野菜、果物、木の実……。しかし、食事の時間は厳格に守られている。ディスキキの連中を除いて、四六時中何かを食べているというようなことはない。トリオロに聞くと、あまり食べすぎると精霊の声が聞こえなくなるという。そのため、我々の

パーティーも食事は寝る前に限られた。もっとも、おかしなことに、疲れたらいつでも寝ていいことになっている。不思議なことに、寝る前に食事をとると、起きたときに体力が回復しているが、起きているときに食べても何も起こらないから、やはり食事は寝る前に限ったほうがいい。

自分で食糧を調達することもできる。たとえば、釣竿を水辺で"使え"ば魚が釣れる。また、哺乳動物は食用になる。哺乳動物を倒してからナイフを"使う"と肉がとれるのだ。豹などは2食分ほどの肉しかとれないが、巨大なゴリラになると、10食以上の肉がとれる。残念ながら、原住民が調理したもの以外に恐竜の肉を食べることはできない。皮が固すぎて、我々ではどうしようもないのだ。

●睡眠と体力の回復

この谷の人々にとって眠りはことさら重要で、体力の回復はもとより、肉体的あるいは技能的な成長も睡眠中に促されるのだ。これは、彼ら特有の生理的な現象ではない。この谷に漂う空気がそうさせるのか、食物に含まれる何らかの成分がそうさせるのか、我々もこの谷にいる間は食事をして睡眠をとることによって、疲労が回復するばかりか、怪我なども睡眠によって大幅に回復することがわかった。

体力が減退してと思われたときは、静かな場所で休むことだ。近くに危険な動物などがいる場合は、休むことができない。そのような場所で休もうとすると、精霊がトリオロやアバタールに危険を知らせるといふ。高次元の宇宙意識と会話できるというアバタールも、トリオロのように精霊を呼び出すことまではできないが、精霊の声を聞くことはできるという。最初のうち、私は、アバタールの勘と経験が形を変えて第三者的に自分自身に語りかけている現象を、精霊の声と思い込んでいるのだろうと考えていたが、不思議なことに、トリオロとアバタールが精霊の声を聞くと同じで、しかもそのメッセージの内容までいつも同じなのだ。長い時間をかけて研究するに値する、興味ある現象だ。

したがって、安心して休めるところは夜の村だ。村の中にまで動物や恐竜は入ってこない。村の中心あたりは、人がいたり火が燃えていたりして、騒音があっても眠れないが、中心から離れた空き家や倉庫などをもってこいだ。どうしても昼間、体を休めたいこともある。しかし、昼間の村はうるさすぎ、森は危険がいっぱいだ。そこで我々が見つけたいつでも安心して昼寝ができる場所をお教えしよう。私の研究室だ。あそこならいつでも安心して眠れる。

食物と体力回復の関係を調べた結果、どのような食物をとったとしても、また、たとえ昼間の1時間の睡眠でも、体力は5単位回復する。しかし、続けて何回も睡眠をとっても、体力は回復しない。どうやら回復するのは1日に1回だけのようなのだ。

●能力とレベルアップ

・基本能力の決定

アバタールがバカデカ・ダーデンにやられて瀕死の重傷を負い、インターニャに助けられたとき、彼は生死の境の夢の中でインターニャの3つの質問に答えたという。それがイーオドンの谷に復活したときの基本的な能力を決定したのだと本人は語っている。

しかし、彼のこれまでの冒険の体験からして、それは珍しいことではなく、むしろよく心得た"儀式"だという。

能力を決定するという質問について、私は後日、無口なインターニャを説き伏せて話を聞くことができた。あとで詳しく説明するが、この世界では人間の冒険家としての能力は、"強さ"、"素早さ"、"知性"の3つから構成され、戦いでの耐久性はヒットポイント"HP"で表されるという。そして、"強さ"は"勇氣" (C)、"素早さ"は"真実" (T)、"知性"は"愛" (L) というように、宇宙の3原理を象徴するものだろう。不思議なことに、この哲学はアバタールのものと一致する。

・インターニャの質問の謎

では、具体的に解説しよう。たとえば、村の近くで戦いがあり、諸君は酋長から村を守るように言い付けられている。しかし、目の前で酋長が敵に囲まれて苦戦している。さあ、どうするか、という質問があった。このままではキミが父親のように尊敬する酋長は目の前で敵に切り刻まれてしまう。しかし、酋長に加勢することは、言い付けを破って酋長を裏切ることになる。酋長はキミに命を助けられて、果たして喜ぶだろうか。酋長を助けている間に村人に被害が出れば、すべてはキミの責任だ。逆に、酋長に加勢すればキミも殺される危険性のほうが大きい。村の防衛をしていれば、おそらく自分の身に危険はない。さあどーする？ という困った質問が3つ。これらは、基本的には、勇氣と真実と愛の3つを、2つずつ天秤にかけていく質問なのだ。

それらの要素は、いろいろな言葉やシチュエーションで表現されるが、簡単に言えば、Cは戦い、Tは約束、Lは同情という形で質問に登場する。

ここで例に取り上げた酋長の言い付けの件は、約束を守るという"真実"の心を尊重するか、身を捨てて敵と戦う"勇氣"を尊重するかを選択だ。質問はたくさん用意されているが、前の質問の答によって、次の答が選ばれるようになっている。

仮に、勇氣を"T"、真実を"C"、愛を"L"としよう。もし、酋長の言い付けの件が

最初の質問で、キミは酋長に加勢するほうを選んだとする。第1問目はTとCを比べられて、キミはCを選んだ。すると、以後の質問は、CとLか、TとLを比較する質問になる。つまり、TとCとLのすべてを選択できるチャンスが与えられ、3つとも同じ要素は選択できないようになっているのだ。

その結果、諸君の性格的傾向が、CとTとLで表されるのだ。イーオドンの谷を冒険するのにもっとも理想的な能力的傾向は何だろうか。ちなみに、インターニヤの話では、質問の結果表れた傾向から、次のような能力が決定されるという。

Lが2つにTが1つ

強さ21、素早さ16、知性26、ヒットポイント66

Tが2つにLが1つ

強さ18、素早さ21、知性23、ヒットポイント60

Cが2つにTが1つ

強さ27、素早さ20、知性17、ヒットポイント78

Tが2つにCが1つ

強さ23、素早さ21、知性18、ヒットポイント70

さて、イーオドンの谷ではどのような能力傾向が有利か、この先を読んで自分で判断してほしい。もっとも、もうすでに冒険を始めてしまっている諸君には関係のない話なので、以上のことは気にしないほうがいいかもしれない。そういうことなら、最初からやり直したいというのなら、それでも結構。しかし重要なのは次に説明する今現在、諸君を支配している運命のメカニズムを理解することだ。

・イーオドンにカルマはない

アバトルの話では、こういった冒険で、その世界の独特な環境に体を慣らして最大の能力が発揮できるようになるには、戦闘経験を積むことだという。戦闘には、冒険に必要なあらゆる能力が要求されるからだそう。では、何を相手に戦闘経験を積むかだ。まさか人殺しはできないが、ミルミデックスのような害虫(?)ならいくら戦っても構わない。もっとも、最初のうちにいきなりミルミデックスに立ち向かっては大怪我をするだけだ。まずは村の近く出没する猛獣や肉食恐竜を相手に体を慣らしていき、装備も整ったところに本格的に能力アップをはかるといい。もち

ろん、強い相手ほど、多くの経験を積むことができる。

アバタールとは完璧な人格を持つ聖者という意味だ。彼がよく訪れるという異次元のブリタニアという中世風の剣と魔法の世界で、彼は厳しい精神的修行を積み、アバタールという称号をいただいたそうだが、あっちの世界では、罪のない動物や人間に暴力をふるったり、ウソをついたり、盗みを働くと、精神レベルが下がり、運にも見離されていくという。つまりカルマの法則がはっきりと生きているというのだ。しかし、このイーオドンの谷は、彼の運命をつかさどる高次元の宇宙意識（と彼は呼んでいるが）の管轄外であるため、多少の脱線は許されるとのことだ。だから、人間以外なら、戦う相手を気にすることはない。そう、ここは純然たる弱肉強食の原始世界なのだ。

・3つの能力

パーティーのメンバーは、それぞれ異なる能力とレベルを持っている。アバタールはブリタニアの方式に従って、人間の冒険家としての能力を、“強さ”、“素早さ”、“知性”の3つの要素で数値化し、経験を数値化した値から、やはり数値に換算したレベルを割り出して、メンバーの総合的な能力の目安にしていた。

“強さ”は、敵を攻撃した際に敵に与えるダメージの大きさや、運べる荷物の重量などを決定する。

“素早さ”は、敵の攻撃を回避する能力を決定し、また、敵が1回行動する間に、こちらは何回行動できるかを決定する。敵が動きの鈍い生き物であれば、敵が1回攻撃するか1歩移動する間に、こちらは数回攻撃できる。反対に、敵がミルミデックスのように非常に素早い場合は、こちらが1歩動く間に、向うに一気に駆け寄られ、何発か攻撃を食らってしまう。

“知性”は、ブリタニアでは、複雑な錠前をこじ開けたり、魔法を使うなど、頭脳を使う作業の成功率や威力を決定する能力だそうだが、アバタールによると、イーオドンではほとんど関係ないとのことだ。

・レベルアップ

アバタールは、だいたい切れのいい数字に達したところでレベルが1段階上がると考えればいいと言っている。レベルが上がると、肉体的耐久性であるヒットポイント“HP”が増え、3つの能力のうち、1つがほんの少し向上する。ただし、レベルは8が最高で、それ以上はどんなに経験を積んでも進歩しないのだそうだ。

レベルアップは睡眠中に行われる。特定の値まで経験を積むと、寝ている間に不思議な夢を見て、レベルが上がるのだ。アバタールが言ったとおり、人によってまち

まちだが経験値がある節目に達していると、不思議な夢を見てレベルが上がる。レベルアップを体験する者は、みんな同じ夢を見る。

それは、ジャングルの中を、熊、ジャガー、猿の3匹の動物を追いかける夢だ。途中で道が3つに分れ、3匹はそれぞれ別の道へ逃げ込む。さあ、どの動物を追いかけると問われる。そこで、熊と答えると"強さ"が増す。ジャガーと答えると"素早さ"が増す。猿と答えると"知性"が増すのだ。

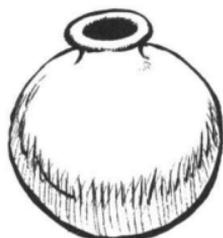
私がこの夢を見るようになったのは、ジミーを救出してからのことだった。アバターもそうだと言う。逆に言えば、ジミーを救出するまではレベルアップは行われないということだ。

レベルアップの際は、自分の好きな能力を1つだけ伸ばすことができる。前にも言ったとおり、このイーオドンの谷では"知性"は関係ないので、"強さ"か"素早さ"を伸ばすようにするべきだろう。アバターはレベル6から始まってレベル8で終わりだから、能力アップのチャンスは2回しかない。強さか素早さを2ポイント増やすか、両方を1ポイントずつ増やすか、選択の幅は狭い。

村の生産物

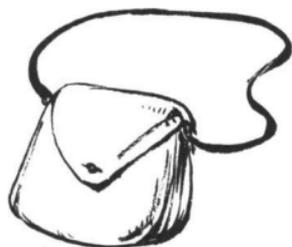
イーオドンの谷の部族は、さまざまな物を生産している。ここに、とくに我々の冒険に役立った生産物と、その用途と生産地を紹介しよう。

■道具



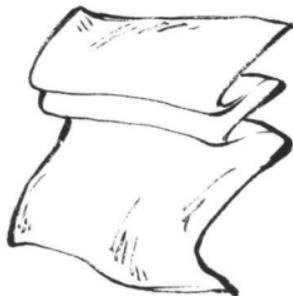
●素焼の壺

窯で焼いた小さな壺は手榴弾の材料になる。ティクティカトル、ジュカリ、バラップなどにある。



●皮袋

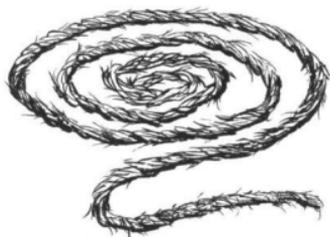
持ち物を整理するのに便利だ。たいていの村にある。



●布

イトランの繊維を織機で織って布にしたもの。これをハサミなどで裂くと1枚から10本の布の帯ができる。これを傷口に巻くと傷が癒え、タールに浸して木の枝に巻くと松明ができる。

イトランの成分に治療効果があるのだろうか、包帯として使うと体力がその場で2ポイントだけ回復する。使えば使うほど体力が回復するから、たくさん持っているといい。ジュカリ、ディスクキ、バラップにある。



●ロープ

つる性植物の茎で作ったロープだ。ミルミデックスの巣穴の出入りに欠かせない。たいていの村にある。



●パドル

いかだを漕ぐには、4人の人間が1本ずつパドルを装備している必要がある。ディスキキの特産。



●釣竿

川や沼などで使うと魚が釣れる。ただし、1日に1尾しか釣れない。ヨラルー、バラコなど水辺の村にある。



●穴掘り棒

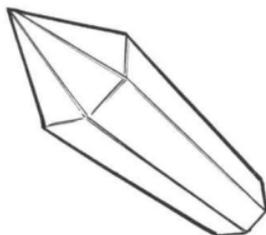
川岸でこれを“使う”と粘土が採れる。粘土は素焼の壺の材料になる。ジュカリ、バラップなど比較的多くの村にある。



●松明

手があいているときに"使う"と、自然に火がともって、あたりを照らしてくれる。イーオドンの時間で約1時間燃え続ける。クモの巣を焼き払うことができる。

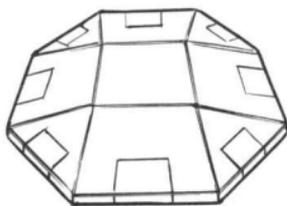
ハーケール以外のたいていの村にある。



●ヒーリング・クリスタル

メンバーの1人に"使う"と、完全に体力を回復してくれる。

コトルシティーの特産。



●方向探知機

古代コトル文明の遺産だ。コトルシティーの中では出口の方向を、地上ではミルミデックスの巣穴の方向を、ミルミデックスの巣の中ではムーンストーンの方角を赤いランプで指し示す。

コトルシティーに1つだけある。

■武器

イーオドンの谷では、すべての武器と防具には精霊が宿っていると信じられている。そして、その精霊のランクによって威力も決まる。我々が持ち込んだ近代的な武器は、おそらく相当に偉い精霊の担当になるだろう。

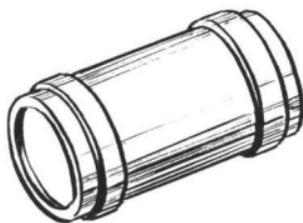
とても弱い



●吹き矢

これ自体が与えるインパクトは弱いが、矢に塗られた毒は強力だ。イーオドンの勇敢な戦士たちは、吹き矢は正統な武器として認めていない。

ジュカリとオールド・ペンディロにも数本あるが、毒矢はウラリにしかない。



●毒ガス

コトルシティーにある緑色のボンベだ。これはミルミデックスに対しては非常に強力だが、そのほかの人や動物には無害。

コトルシティーの特産。



●棒

ただの棒だ。

●竹の棒

これも同じ。

弱い



●ブーメラン

投げると再び手元に戻ってくる、あのブーメランだ。

ピンディロにある。



●ブラックスタッフ

コトル人が開発したミルミデックス専用の武器。近くに寄って来るミルミデックスに対して青い稲妻を発射する。ミルミデックスに対しては非常に効果的な武器だが、そのほかの相手と戦う場合は、ただの固い棒でしかない。かなり速くのミルミデックスまで狙えるが、分類は"接近戦"用だ。

コトルシティーに数本残っている。

普通



●松明

火がつくと、松明も武器になる。



●黒曜石のナイフ

武器としてよりむしろ、動物の皮を剥いたり、肉を切るのに使われている。

イーオドン全般に行き渡っている道具だ。

やや強い



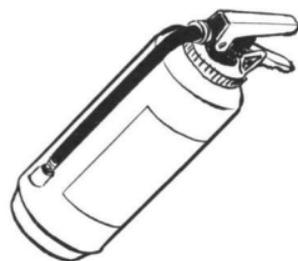
●金属のナイフ

アバタールが愛用しているナイフだ。私も研究室に持っている。



●棍棒

戦闘用に、固い木の根を乾燥して成型したものだ。



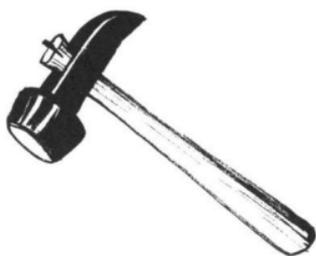
●消火器

重い金属の筒を振り回わして敵に当てれば、運がよければ骨の1本も折れる。
私の研究室にある。



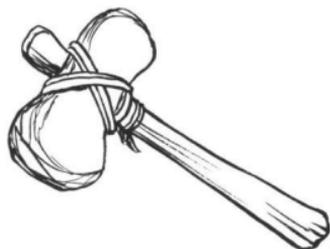
●手投げ斧

敵に投げつける小型の斧だ。
イーオドン全般に行き渡っている。



●金属のハンマー

青い岩を砕くことができる。
私の研究室にあった。



●ロックハンマー

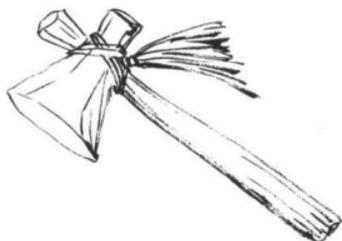
石でできた頑丈なハンマーだ。
イーオドン全般に行き渡っている。

強い



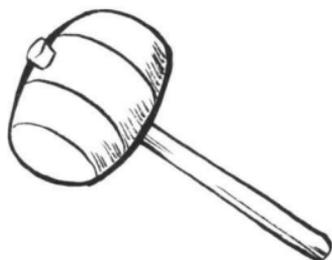
●ボウ

弓矢だ。できるだけたくさん矢を集めておく必要がある。



●斧

大型の戦闘用の斧だ。



●両手ハンマー

サックラー族が愛用している木製の大きなハンマーだ。
サックラーの特産。



●スピア

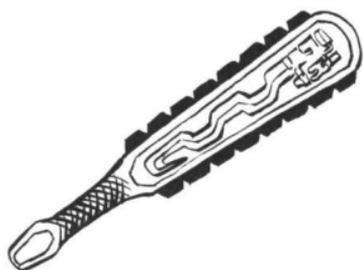
どこにでもある武器だが、けっこう強い。手に持っても使えるし、投げてもよい。

非常に強い



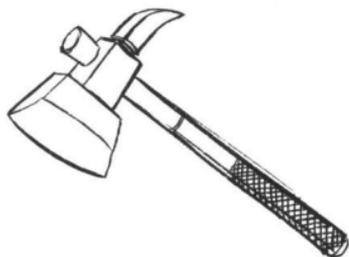
●アトラトル

スピアを投げるための補助具だが、これを使うと威力が格段に上がる。



●黒曜石の剣

ナウワトラの剣だ。外の世界に持ち帰れば、美術品としても高く評価されるはずだ。アバターは最後までこれを愛用していた。ティクティカトルの特産品。

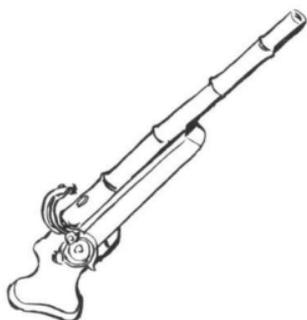


●消防用斧

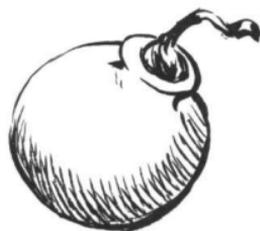
防災用に研究室に備えてあった赤い斧だ。木を倒すこともできる。

私の研究室にある。

もっと強い



もっともっと強い



●火縄銃

イーオドンで手に入る素材を使って製作できる強力な武器として私が考案した。鉄竹と火薬があって、仲間の要請があれば、私がジャングルの研究室で作る。弾丸はどこにでもある小石なのでとくに用意する必要はないが、1発撃つごとに火薬を装填しなければならず、あまり実用的とはいえない。

●手榴弾

素焼の壺と火薬5とタールに浸した布の帯で作る非常に強力な武器だが、私はむしろ道具として発明した。大きな岩を動かしたり、遠くの木を切り倒すのに有効だ。もちろん、武器としては非常に強力である。導火線に火を付けて置く方法と、火を付けずに投げる方法とがある。

●ライフル

私の研究室に万一のために保管してあったライフルだ。しかし弾丸の数が限られているから、本当に必要なときにしか使えない。ジミーがこれを使用していたが、アバタールは両手がふさがると、弾の数を気にしながら使うのを嫌って、剣と盾を愛用していた。

■防具

弱い



●樹皮のシールド

裸よりはましな程度。



●布の鎧

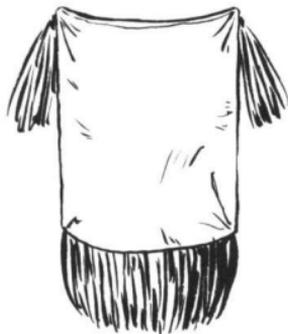
裸よりはましだが、シールドと組み合わせれば、いくぶん効果がある。

普通



●樹皮の鎧

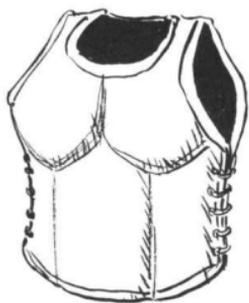
まあまあだが、これもシールドと組み合わせれば、それなりに効果がある。



●皮のシールド

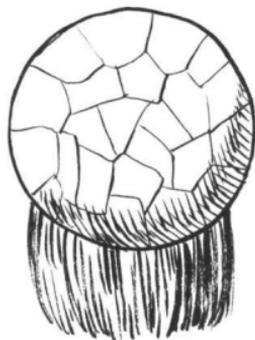
どこにでもある、手軽で比較的強いシールドだ。

強い



●皮の鎧

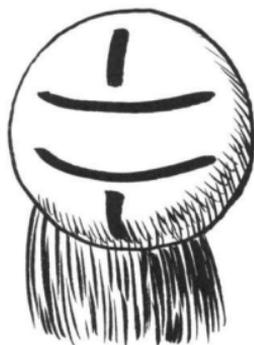
イーオドンでもっとも強い鎧だ。
ティクティカトルの武器店にある。



●ステゴサウルスのシールド

ピンディロの特産。特殊な加工技術で作られた強力なシールドだ。これのために、わざわざピンディロまで行く価値はある。

非常に強い



もっと強い



●クラッククのシールド

ハーケール族の酋長の息子の形見だ。とても強力なシールドだが、これは使用せずに親に返してやるべきだろう。

●コトルのシールド

ミルミデックス用にコトル人が開発したシールド。ミルミデックスの攻撃を8割がた防御できる。そのほかの相手にも威力がある。

■現代の道具と化学素材

原始社会に入り込んだ文明人としては、現地人に我々の文明を見せることで、どのような影響が出るかは気になるところだ。手榴弾や火縄銃は、作りさえ教えれば、彼らの加工技術なら簡単に作れる。数年もしないうちに、かれらの黒曜石の剣や弓矢のような、"芸術的"な火縄銃が生まれてくるだろう。しかし、強力な武器を手にしたことで、これまで儀式的に続けられてきた民族間戦争が加熱して、大惨事を招かないとも限らない。さいわい、今回の部族連合によって一応の平和がもたらされたが、武器ばかりでなく、そのほかの高度な道具が彼らの生活様式を一変させ、自然との調和を崩してしまうおそれもある。それは、私たち20世紀の人間がイヤというほど見てきた光景だ。

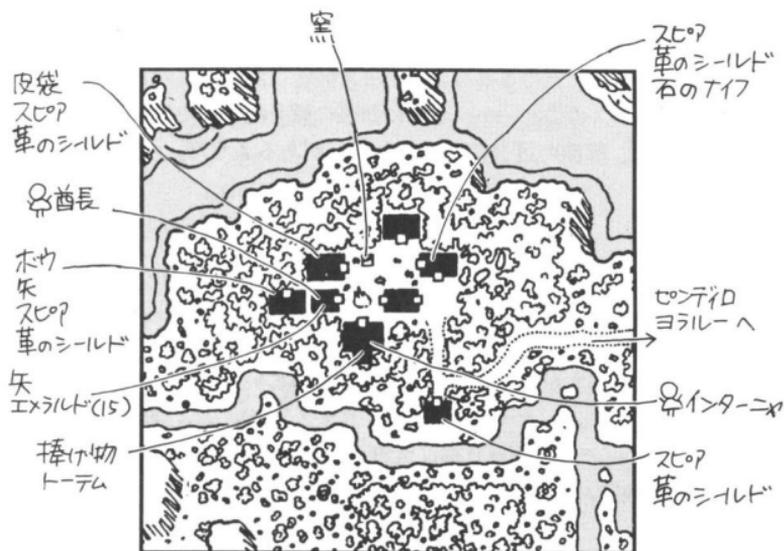
とはいうものの、彼らの自然を守ろうとする考えは、我々のものとはまったく次元が違う。ノスタルジーでも高慢な"保護"の精神でもない。数百年間、変わらず自然の中で暮らしてきた者たちは、自然破壊は、自分自身の破壊に直結していることを、いちばんよく知っている。そのため、現地の人間たちは、我々が持ち込んだ道具の使用を拒絶する。高度な文明が彼らを惑わすと思うのは、我々のおごりにすぎなかったわけだ。

というわけで、諸君が、心おきなく20世紀文明の恩恵にあずかることができる便利な道具を、いくつか紹介しておこう。

- ハサミ……………布を裂くのに使う。
- 金属のこし器……………硫黄溜まりから、火薬の原料となる硫黄をこしとる。
- 金属のバケツ……………松明や手榴弾の導火線の原料となる高温のタールを汲み取る。
- 消火器……………熱い溶岩を冷やして固め、道を作る。
- カメラ……………イーオドンには駅前のDPEもコンビニもないのでフィルムを現像することができないが、強力なフラッシュの明かりは、真っ暗な場所を一瞬だが隅々まで照らしてくれる。これが非常に重要になる場面がある。
- メモ帳……………ジミーの必需品だ。しかし、彼のミミズ文字は、彼にし読みかたがない。

イーオドンの部族と村

クーラック



治療：あり

食糧：パン、肉、木の实など

武器：スピア、ボウ、矢、革のシールド

重要な道具：石のナイフ、石臼、皮袋、毛皮、松明、トーテム、捧げ物、ダイヤ
モンド、エメラルド

イーオドンの谷でもっとも混血が進み、文化的にも多くの部族との融合によって平均化された部族だ。そもそもは中央アメリカの出身と思われるが、現在ではイーオド

ンを代表するイーオドン土着民ということができるだけだろう。しかし、もっと重要な要素がここにはある。まず、酋長のアロロンは、イーオドンでもっとも賢く人望の厚い人物と目されていること、そして、祈とう師のインターニャは、人格、知識、能力のどれをとってもイーオドンの祈とう師の実質的なリーダーとなっていることだ。

クーラック族は、東隣のヨラルー族と戦闘状態にある。とはいうものの、それは慣習的に数百年も続いているもので、当人同士、なぜ戦っているかもよくわかっていない。また、彼らが交戦している場面は、いまだに一度も見ることがない。ヨラルーとの戦いで傷ついた者は、少なくともここ100年間はいないという。不思議な連中だ。

村人は、私のことやジミーのこともよく知っている。動物の皮のとり方、竹が採れる場所、ミルミデックスのこと……、とくに酋長の娘を誘拐したウラリ族については詳しいようだ。また、部族の連合に関しても関心があるようだ。

■重要人物

・アロロン酋長

バカデカ・ダーデンに誘拐されたアイエラの父。もう一人、トリスティアという、アイエラと同年代の養女がいる。幅広い知識を持っているので、イーオドンの全体的な現状を教えてくれる。とくに、“ミルミデックス”のこと、“連合”のこと、アイエラを誘拐したダーデン、ウラリ族、太鼓のことなど、ぜひ聞いておく必要がある。また、太鼓の製作や私が考案した火縄銃の製作に必要な骨や竹が採れる場所も知っている。

たいがいのことではヘソを曲げたりしない男だが、アイエラを救出したあと、アイエラに冷たい態度をとったりすると、さすがの大酋長も、ひとりの親馬鹿になってしまう。

・祈とう師インターニャ

祈とう師の総元締め的存在。アバタールに必要最低限の知識を最初に与えてくれる人物だ。アバタールの命を救い、我々の冒険の間も、何度も命を救ってくれた。ここへ来たばかりのとき私は、彼らの“まじない”について、ごく原始的な催眠術や薬草の効果をうまく利用したショーであると思っていたが、私の知識では説明のつかない現象の数々を目の当たりにすると、まったくのまやかしではないと認めざるを得なくなった。

彼は“精霊”や“トーテム”に関することを詳しく教えてくれる。使い方と用法を丁寧に指導してくれるが、祈とう師の修行を積んだ者以外にはその技は使えない。

・トリスティア

アロロンの養女で、アイエラの妹にあたる。大変に情熱的な女性で、アバトルに熱を上げる。アイエラとの仲が悪いため、アバトルの態度いかんによっては、アイエラを傷つけることになる。トリスティアは不幸な幼児体験が災いして情緒不安定などところがあるので、からかったりすると彼女をひどく傷つけることになる。冗談半分にも甘い言葉などかけてはいけない。あとでアイエラとの関係がまずくなくても知らないぞ。

はすっぱなところが、かえってどことなく寂しそうで、放っておくのも可愛そうなのだが、アイエラの気持ちを裏切るわけにもいかない。どちらにしても、どちらかを傷つけることになるのだから、アバトルも罪な男だ。

■道具など

ここには豊富に食糧が揃っている。原始的なトウモロコシのパンを焼く窯まである。トウモロコシがあれば、自分で作ってもいい。トウモロコシを石臼で粉に練いて、それを窯に入れればいい。動物の肉もあるし、植物の実もある。

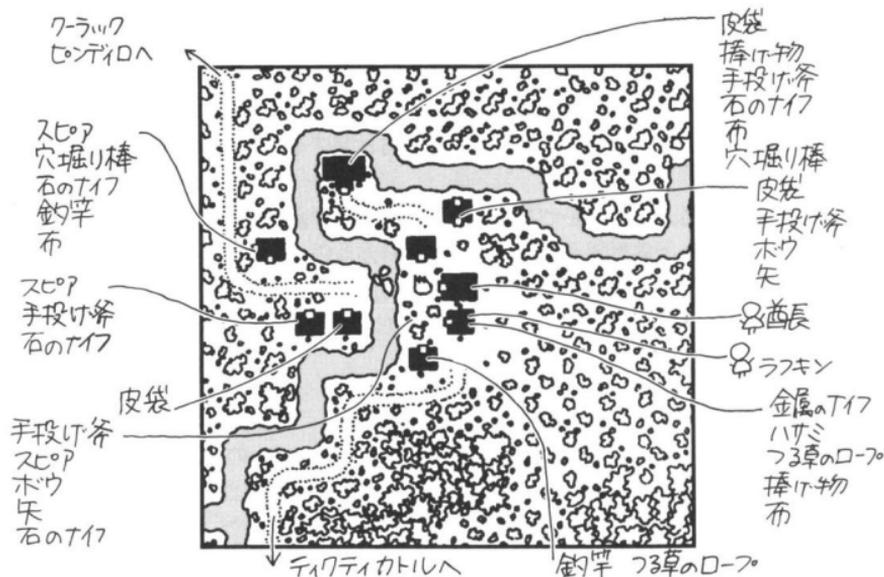
クーラック族の主要武器であるスピアと動物の皮で作ったシールドがたくさんある。トリスティアの家には弓矢のセットもあった。アバトルは、ナイフしか持っていなかったため、とりあえずここでスピアとシールドを借りることにした。アロロンの家には矢が32本あった。矢は消耗品なのでありがたい。トリオロに持たせてやった。

インターニャの家の壺の中には、精霊への捧げ物であるヨボとバインドとチョコラトルが20ずつ入っている。捧げ物はいくらあっても困ることはない。トリオロに持たせておいた。

壺の中にはダイヤモンド6個とエメラルド15個がある。イーオドンの谷で唯一の武器ショップであるナウワトラのアトリバクタは、エメラルドとしか武器を交換してくれない。とにかく、エメラルドを見つけたらもらっておくというのが我々の習慣になった。

石のナイフがたくさんあるが、アバトルが20世紀製の鉄のナイフを持っているので必要ない。動物の皮も、持っていてこれといった使い道がない。

ヨラルー



治療：なし

武器：スピア、手投げ斧、ボウ、矢、

重要な道具：金属のナイフ、金属のハンマー、ハサミ、ロープ、穴掘り棒、釣竿

クーラックから道に沿って東へ行くと、アフリカ系部族のヨラルー族の村がある。村は川を挟んで二分されているが川の東側が中心になっている。彼らは狩猟を中心とする生活を送っており、手投げ斧、スピア、釣竿などの狩猟用の道具が揃っている。

私はどの部族よりも、このヨラルーに関して詳しい。なぜなら、バカデカ・ダーデンに襲われたあと、ここの人に助けられて、それ以来、アバタールがやって来て一緒に旅に出ることになるまで、ここに世話になっていたからだ。この谷の部族全般にいえることでもあるが、ヨラルーは非常に平和な部族だ。クーラックと交戦状態にあるはずなのに、平和だというのは矛盾しているようだが、実際に戦闘することも無い、いわば冷戦状態であるため、村自体は平穏そのものなのだ。食糧も物資も何不自由のない生活が、この平和を支えているのだろう。

しかし、彼らにも悩みはある。ミルミデックスとウラリ族だ。ミルミデックスは災

害のようなものとして、バカデカ・ダーデンが酋長になってからはウラリ族がイーオドンの谷で侵略行為を繰り返している。ヨラルーの村人に聞くと、ウラリ族は決まって東南から来るという。ウラリの隠れ里は、おそらくそっちの方角にあるのだろう。

ヨラルーの村人は、私が考案した火縄銃の材料となる鉄竹の採れる場所や、部族連合を召集するときを使う、大きな太鼓の材料となる骨がある場所、太鼓に張る皮のより方など、生活に密着したことから、ジミーがどこに捕えられていたか、ほかの部族のことで、太鼓職人のこと、モクタボトルのこと、ダーデンのことなどのゴシップにも精通している。

■重要人物

・アパトン酋長

村の中心の大きな焚火の東側の家にいる。言葉は少ないが、幅広い知識を持つ誇り高い戦士だ。私のことを大変に気に入ってくれていて、アバタールと旅に出ると言ったとき、最初はダメだと止められた。しかしここにいるわけにもいかないので、ちょっと脅かしてしまった。酋長には悪いことをしたと思っている。諸君もおそらくこの村で過去の私に会うだろう。ぜひ、"仲間"にしてやってほしい。これから先、どうしても必要になる爆薬と手榴弾の作り方を伝授してさしあげよう。

連合の話を持ちかけると、どうして連合しなければならないのかと問い返される。言葉の少ない男だ。こちらもクドクドとしゃべると嫌われてしまう。そこで完結に、"ミルミデックス"と答えればいい。酋長もミルミデックスにだけは相当に頭を痛めているから、ナウワトラの剣を10本献上するという条件付きで、前向きに検討してくれるだろう。

この男をだますことはできない。剣の本数をちょろまかすなどは、もってのほかだ。原始時代の人間だからといって馬鹿にはいけない。コンピューターなどない世界で難題に立ち向かってきた人だ。平均的な現代人に比べても、ずっと知能は高い。しかし、少々早合点のところがあるので、こちらにだますつもりがなくても数を間違えて少ない本数を献上しようものなら、馬鹿にされたと勘違いして献上すべき剣の本数は10本ずつ増やされてしまうから大変だ。

・祈とう師モサガン

重要人物には違いないが、非常に多忙で、ほとんど口もきいてくれない。娘のサーリーのことを聞いたときだけ、ちょっと表情がほころぶが、またすぐにもとに戻ってしまう。怪我の治療もしてくれない。

・サーリー

モサガンの娘。女戦士。アイエラを救出する前は、ずっと暗い顔をしていた。サーリーとアイエラは敵対する部族の酋長の家に生まれながら親友同士なのだ。曲ったことが大嫌いで、すぐに行動を起こす活動家だ。部族連合はアイエラとサーリーの長年の夢だった。サーリーはその理想を熱っぽく語ってくれる。また、その発想の基になったオロロの伝説も聞かせてくれる。

彼女は普段は村にいますが、ときとしてクーラックの村の入口まで来ていることがある。敵地の偵察か、それともアイエラが心配でやって来ているのか、おそらくその両方だろう。

アバタールは、サーリーを見ていると、彼がよく訪れるブリタニアという遠い異次元の国に住むネズミのシェリーを思い出すと言っていた。言葉話を話すネズミがいるというのだ。アバタールが聞かせてくれるブリタニアの話は、語る本人も気付いていない論理的整合性も随所にある。しかし、言葉話を話す馬やネズミのこととなると、なんとも判断しかねるのである。

■道具など

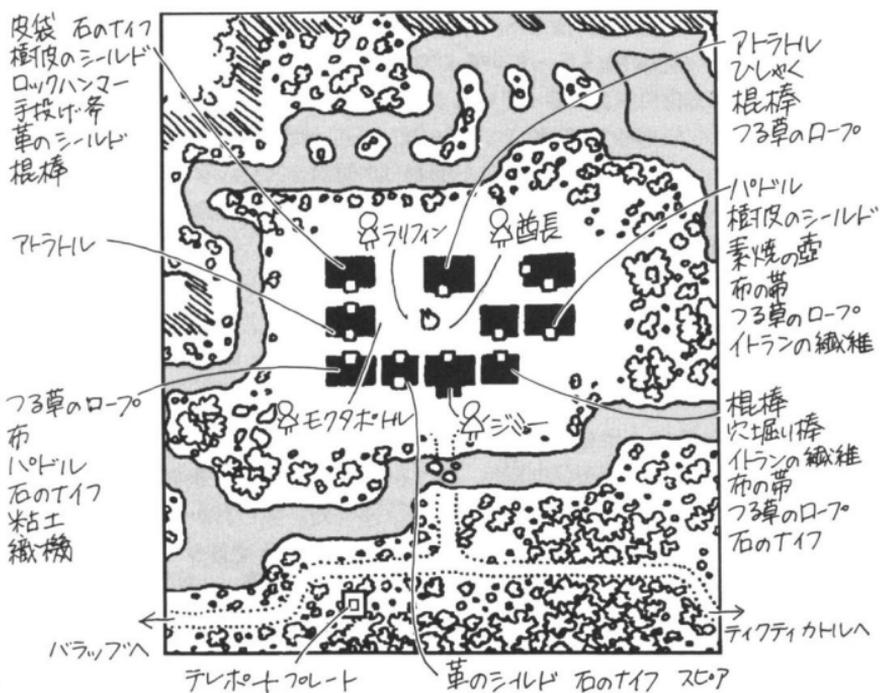
役に立ちそうな道具としては、豊富な武器がある。矢はボウを使う人間のために、できるだけたくさんもっておくべきだ。ボウは両手をふさいでしまうのでアバタールは使いたがらなかったが、私のように体力のない人間は、敵から遠く離れたところから戦えるので有効だ。アバタールはいろいろな武器を調べ、結局スピアを1本手にとった。手投げ斧は金属のナイフと威力は同等なので、それよりレベルが1段だけ高いスピアを使うことにしたのだ。しかし、注意して使わないと遠くの敵に投げつけてしまってそれっきりになってしまう。敵に十分に近付いて投げずに使えばいい。

村の中心から北へ少し離れたモサガンの家にはトーテムへの捧げ物が比較的多めにあったので、トリオロに持たせた。

川の西側の家には釣竿があった。これを水辺で"使う"と魚が釣れる。だが、食糧はどこにでも豊富にあるので、これは持って行かないことにした。

あとは私の家から必要な道具を持ち出すだけだ。ハサミと金属のハンマー。それに布だ。布をハサミで細く裂くと包帯ができる。これを傷口に巻けば、体力が少しばかり回復する。また、これをタールに浸して木の枝に巻けば松明ができる。なかなか便利なものなので、布は多めに持って行くといい。

ディスキキ



治療：なし

武器：スピア、アトラトル、革のシールド、樹皮のシールド、棍棒、手投げ斧
 重要な道具：パドル、織機、石臼、すり鉢、アフアズのトーテム、穴掘り棒、
 ロープ、粘土の壺、布、石のナイフ、皮袋

食糧：豊富にある

クーラックからヨラルー、ティクティカトルを經由して道なりに歩くと、1~2日かかってしまうが、幸い村を出たすぐのところにテレポートプレートがあるので、それを使えばクーラックからはすぐだ。デイスキキの連中はイーオドンでもっともおめでたく、平和だ。毎日酒を飲んで宴会を開いている。酔っているのか、もともと頭が弱いのか知らないが、言うことなすことがトンチンカンで、まともな顔をして会話をすることができない。地球の南太平洋から連れてこられた種族だと思っていたが、一部に南カリフォルニアの血も入っているのだから、どうしても手がかつけれない。それが、彼らのお馬鹿な文化の原点になっているようだ。

一般人もちろんペロペロに酔っている。だから、何を聞いてもあまりマトモには答えてくれない。おまけに、村の外のことは一切感知していない。知っているのは村の特産品のパドルとブルキと、酋長と折とう師のこと。それに居候のモクタボトルとジミーのことぐらいだ。

■重要人物

・チャフブラム

酋長。ジミーがどこかで見た顔だとしきりに言っていた。私もそんな気がしてずっと考えていたが、やっと思い出した。彼こそアメリカの伝統、世界に誇る過激ドタバタコントの王者、三馬鹿大将のリーダー、モーだ。黒いおかつば頭に、険しい顔、それに、本人に聞くと、そんな記憶があるようなことを言っていたから間違いない。ただし、それは我々の仕事とは何の関係もない。

チャフブラムにはグオブラムというオオサンショウウオの薫製みたいな顔をした娘がいる。我々の冒険の間、恐ろしいことに、ジミーと彼女は婚約者同士の関係にあった。

部族連合の話を持ちかけると、アバタールがテストに合格したら参加してもいいと言う。それがまた、なんともマヌケなテストだった。

・ラリフィン

折とう師。精霊と話すことと治療はできないが、この村では信頼の厚い折とう師だ。もっとも、ここで信頼が厚いということは何の意味もない。信頼などというものにはだれひとりとして興味がないからだ。試しに彼に治療を頼んでみるといい。面白いことになる。

・グオブラム

チャフブラム酋長の娘だ。人を外観で判断してはいけないが、中身がどうあれその

強烈な外的印象が、「外観で判断しなければ殺す」と言っているようで、その脅しに私の道義的理性はあっさりと屈服した。というより、道義的理性は彼女を外観で判断することの善し悪しは動機的問題ではなく、単に衛生上の問題であると責任をほかになすりつけたにすぎない。

彼女は肥満した相撲取りのような大きな体を地面に据えて、ドンブリからブルキと呼ばれる酒をすすっている。アバタールは1杯どうかと薦められて、愚かにも手を出してしまった。「腐ったセロリ」とアバタールはその臭いを形容していたが、飲んだ瞬間に体がガクガクと震えたというから、相当なものだ。アルコールは80度とそう高くはないが、それに添加されている物質が恐ろしい。醸造法は秘密だそうだが、あとで調べた結果わかったのは、宴会で食べ残して腐らせてしまったものにグオプラムの唾液と混ぜて何年間か暖かく湿度の高いところに放置しておくらしい。完全なりサイクル食品だが、同時に有毒廃棄物でもある。彼女は村でいちばんチャーミングな娘だと思っ込んでいる。宴会が終わったらジミーと結婚すると決定されていたために、終わったことのない宴会を特別に一時終わらせるとまで言っていたが、宴会はいまだに続いている。

・レレイ

一見、まともな女の子だが、やっぱりどこか抜けている。ジミーが捕虜だったときの食事係だ。宴会では主に人の話にチャチャを入れる係だ。

・モクタポトル

ディスキキで唯一、本当の意味で“重要”と呼べる人物だ。彼こそティクティカトルの都を治めるべきノウトラ族の正統な王だ。正気を失ったスペクターに追放され、ここでひとり、復権のときを待っている。しかし、ただ待っていても始まらない。ディスキキの連中は親切に世話をやいてはくれるらしいが、政治的な力にはなり得ない。やっぱり我々が助けてやらなければならないわけだ。

我々は連合の話を持ちかけた。モクタポトルは思ったとおり、我々がウイトラバクティとスペクターを追い出して王座をモクタポトルに返せば、その見返りとして連合に参加してもいいと約束してくれたのだ。我々にとっては個人的には何のメリットもない話だが、仕方がない。

さすがにモクタポトルは正統な王家の人間だけあって、イーオドンの谷の中央部から南部にかけての事情に詳しい。ほかの部族のこと、ミルミデックス、ウラリのこともよく知っている。

■道具など

ディスクキ族は人間的にはほとんど存在意味のない連中だが、ただひとつ、この谷でパドルを作ることができるという点で社会に貢献している。もっとも、パドルはもともとブルキを醸造するための道具であって、それをほかの部族の人間が"いかだ"を漕ぐのに利用しているにすぎない。谷の北西のはずれの島に住むトブルーに会いに行くには、どうしてもいかだに乗らなければならない。そのためには、パドルが必要になる。4人の漕ぎ手が1本ずつパドルを持って乗らなければ、いかだは動かないのだ。だから、パドルを4本もらって行こう。

彼が飲んでいるブルキや麻酔薬のブラクタは、「ほしければ勝手に探せ」と酋長は言うが、どこを探しても見つからない。ブルキが飲みたければグオブラムに話をし、飲ませてもらうしかない。また、ブラクタは、連合に参加する条件として"とんがり歯"の首にベルを付けるために与えられる2本以外は、どうしてももらえないことになっているから、あきらめることだ。

小さな粘土の壺がたくさんある。このサイズのものは、手榴弾を作るのに最適だ。柔らかい粘土のものは、壺を焼く窯で焼く必要があるが、焼いてあるものはそのまま使える。

バラップ



治療：あり

武器：スピア、アトラトル、樹皮のシールド

重要な道具：小さな壺、布、ロープ、捧げ物

ディスクキから道に沿って西に進むと、やがて道がなくなり川に出る。川岸をしばらく歩くと、川の北側に渡ることができるところが数カ所あるので、どこかで反対側に渡る。川の北側は、すぐに大きな台地の崖になっている。その崖に沿ってさらに西に歩くと、川と崖に挟まれた道は南に回り込み、台地の西側の登り口に出る。階段があるからすぐにわかるはずだ。ここを登るとバラップの村に行くことができる。階段を5つ登ると台地の頂上に出る。広がっているからわかるだろう。そこから東に少

し歩くと村に出る。

高い台地の頂上ということもあって、村は比較的小さく、食糧などの物資もあまり豊富ではない。しかし、中国系のバラップ族は温かく迎えてくれるだろう。イーオンドンのどの村も基本的には自給自足の生活を送っているが、とくに気温の低い台地の頂上という悪条件で生活するバラップ族は、パン焼き用の窯と壺焼き用の窯の両方を備えるなどして自給率を高めている。

一般の村人は、ほかの部族との交流が少ないためか、あまり世間の事情には詳しくなく、言葉も少ない。

■重要人物

・バラカイ

酋長兼祈とう師。大変に有能で誠実で礼儀正しい男だ。祈とう師としての腕は非常に高く、クーラックのインターニャに次ぐ実力の持ち主であろう。おまけに頭脳も明晰で、これまでに数々の部族の人間と対決をして、そのつど機知に富んだ作戦で勝利をおさめている。ディスキキの太鼓戦人ツマッシュユや元ウラリの祈とう師トブルーも彼と対決して破れた経験を持つ。ただし、サッカー族の王シースカールの対決では、決着が付かなかったようだ。相手の知能を吸い取って青い石に封じ込めてしまったという話には笑われる。しかし、それは部族の秘密とされているため、バラカイの頼みを聞いて信頼を得ないと聞かせてもらえない。

バラカイにはナカイという息子とナコラという娘がいる。ナカイは重い病の床にあり、それはさしもの大祈とう師バラカイの力でも治すことができない。一応は現代医療の心得のある私が診察しても、まったく原因は不明だった。バラカイによると、彼を回復させるには、“大いなる台地”にのみ生息する白い花を咲かせる植物の根が必要だとのことだ。

バラカイの頼みとはそれだ。その頼みを聞くことで、面白い話を聞かせてくれるだけでなく、部族連合への参加も約束してくれる。

・ナカイ

病気が治るまでは苦しそうに唸るだけだが、バラカイが白い花の根から作った薬を飲ませると、みるみる回復して話もできるようになる。バラップ族は、その地理的条件のためかほかの部族との交流がほとんどない。ナカイは子供のころ、一応バラップと交戦状態にあるサッカー族の子供と仲良く遊んでいたという。おそら

く、戦いのない新しい時代を拓く立派な酋長になってくれるだろう。

・ナコラ

ナカイの妹。非常におてんばで、ディスクキの戦士をからかったり、バラップの戦士にパンチを食らわせたりと行動は過激だが、大変な恥ずかしがりやで、我々が村を訪れている間は、決して顔を見せない。したがって、残念ながら、彼女に会うことは絶対にできない。

・ナウル

バラップの台地のふもとにひとりで暮らしているバラップの戦士だ。しかし、この男の言うことはまともに取り合わないほうがいい。前代未聞の大ホラ吹きだからだ。大きなことばかり言うくせに、ナコラの名前を出すと真っ青になって逃げ去ってしまう。

■道具など

高い台地の頂上の小さな村であるから、あまり多くは望めない。バラカイ酋長の家にあるトーテムの捧げ物も量が少なく、各家々に置かれている壺などを覗いても、ほとんどが空っぽだ。しかし、パンを焼く窯があるので食糧は十分にある。また、壺を焼く窯もあり、手榴弾を作るのに必要な小さな壺をたくさん作ることができる。わざわざこんなに高いところまで来て作ることもないかもしれないが、ひなびた山の宿で焼き物を楽しむのも、東洋的な趣があっていいかもしれない。

武器としては、スピアを投げるときの力を倍増させるアトラトルが、スピアとセットで置かれている。これを使うと、普通のスピアがナウワトラ族の黒曜石の剣と同程度の威力を発揮する。

ジュカリ



治療：なし

武器：吹き矢、矢、斧、スピア

重要な道具：小さな壺、布、ロープ

イーオドンの谷の南東に張り出した火山地帯に住む火山の民だ。この村には祈とう師がいない。火山の精霊を怒らせたため、火山岩に当たって死んだのだそうだ。たまたま火山の噴火時期と重なったのだろう。それ以来、火口から溶岩が流出して、祈とう師の祈りの場であった洞窟への道が閉ざされてしまった。

ジュカリ族は、何百年も前から、村のすぐ北の洞窟に住むネアンデルタール系部族のハークール族と敵対している。ここでもほかの部族と同様、これといって戦闘をするわけでもなく、ただなんとなく惰性的に敵対しているにすぎない。

我々は、部族連合参加の条件として溶岩の向こうの洞窟へ行くことになったのだが、そこには比較的多くのエメラルドがあった。洞窟の近くには硫黄が採れる場所もある。

地理的な条件もあってか、一般の村人はジュカリとハーケール以外のほかの部族のことはあまりよく知らない。ミルミデックスの巣穴が村の北にあるのに、ミルミデックスについての知識もない。"揺れる大地と燃える山"の民は、ミルミデックスなどはただの虫ケラにしか見えないほど、肝っ玉が据わっているのだろう。

■重要人物

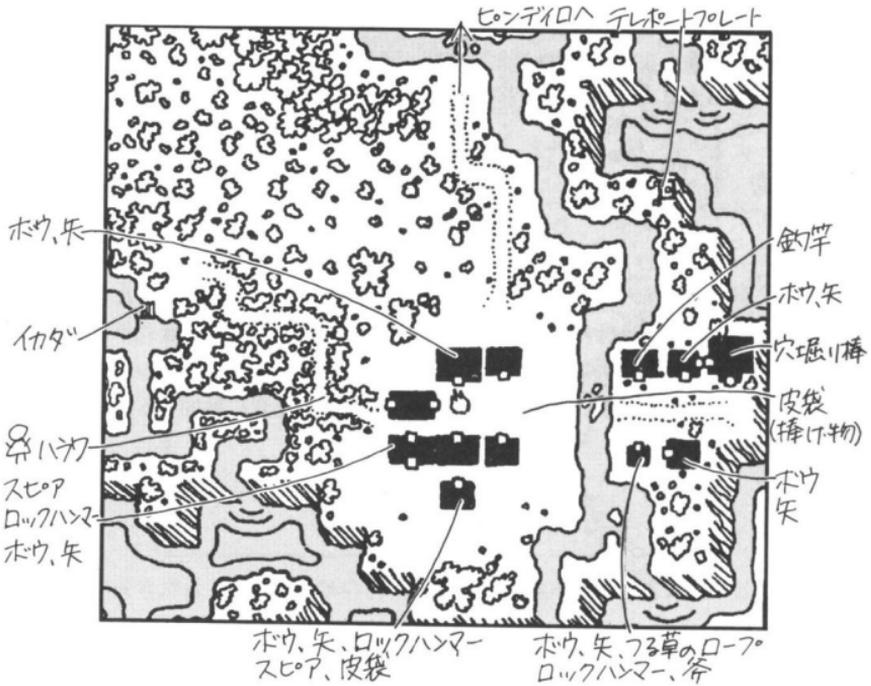
・ジューー

父クマルーが溶岩に落ちて死んでしまったため、つい最近、酋長になったばかりの若者だ。そのため、少々背伸びをしているところもあるが、誠実な好青年だ。アイエラやサーリーがそうであるように、彼も部族同士の戦いに疑問を持つ新しい世代のリーダーだ。洞窟から聖なる皮を持って帰れば、部族連合に参加すると約束してくれた。

■道具など

珍しい物として、吹き矢が1本ある。しかし、村のどこを探しても吹き矢用の矢が見つからない。

バラコ



治療：なし

武器：ボウ、矢、スピア、ロックハンマー、

重要な道具：棒げ物、釣竿、穴掘り棒、ロープ

イーオドンの北西の比較的高度の高い地域に住む山の民だ。母系部族で、酋長は代々女性が務めている。狩猟を中心とする生活のためか、いたるところにボウと矢がある。矢の名手であるトリオロは、ここでたくさんの矢を仕入れて行った。ジミーや

私も戦いに加勢する必要がある場合を考えて、ここでボウと矢を拝借しておいた。

村人の話によると、この村の近くには2人のよそ者が住んでいるという。1人はウラリ族から追放された謎の老人トブルーと、もう1人は"フリッタ・アズ"と村人が呼んでいる、我々によく似た感じの男だという。トブルーは、バラップ族のバラカイ酋長と知恵比べの対決をして、あげくに自分の知能を吸い取られて青い石に封じ込められてしまったと信じ込んでいる、ちょっと頭のおかしな老人だ。フリッタ・アズは、古代コトル文明の謎のエネルギーを利用してティクティカトルを支配しているドイツ人考古学者、ジョアン・スペクター博士の助手を務めていたフリッツのことだ。彼の住む洞窟は、ここからよりピンディロ族の村からのほうが近い。だから、彼についてはピンディロのところで話そう。

もう1人、村人が教えてくれた重要な男がいた。偉大なる戦士シャムルーだ。しかし、彼が村にいることは少ない。

この村には祈とう師がいない。なぜか知らないが、もう長い間、祈とう師が不在なのだそうだ。

■重要人物

・ハラワ

バラコの酋長。頭がよくてチャーミングな女性だが、娘のハリサが巨大な灰色のゴリラにさらわれていた間は、見るからにやつれて気の毒だった。連合の話を持ちかけてみたが、彼女はとても気性の強い女性で、最初はイーオドンのどの部族とも仲良くするのはイヤだと言った。しかし、もしハリサを無事に救出すれば、いちばん憎いピンディロ族とだって仲良くするともらした。そこで取り引きが成立というわけだ。

・ハリサ

ハラワ酋長の娘。ゴリラに捕えられていた間も、決して泣き顔を見せなかった元気で明るい女の子だ。この子を救い出せば、バラコ族は連合に参加してくれる。

・シャムルー(仲間になる)

我々があの奇妙な黒い影に飲み込まれてこの世界に放り出された直後、スーパーテラノドンとの戦いのあとに救援に駆けつけてくれた戦士だ。あのときアバトルは、シャムルーは間違いなく親友のシャミノと同一人物だと言い張ったが、彼のその考えはあとになっても変わらなかった。しかし、とうとう最後まで

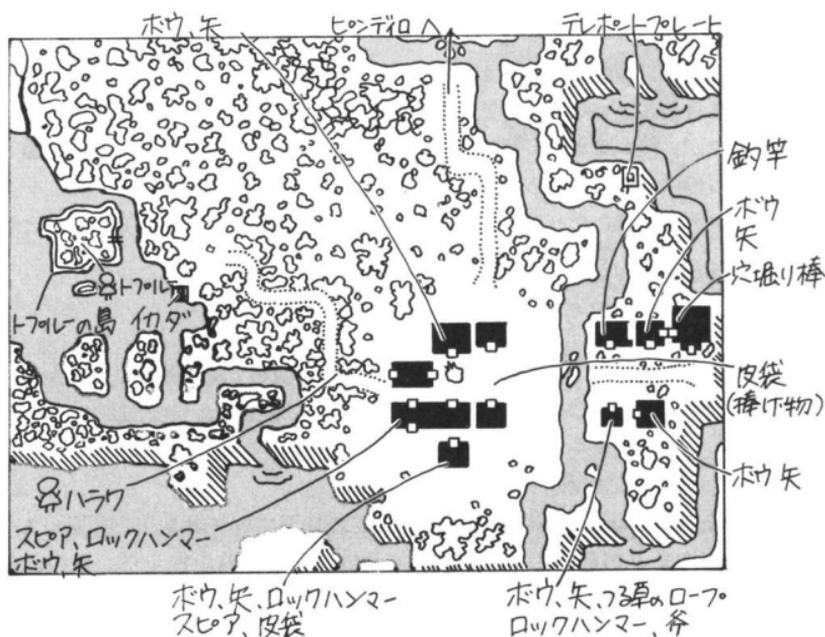
謎は解けなかった。

とにかく、アバタールの希望で彼をパーティーの“仲間”に加えた。何回か恐竜との戦いぶりを見たが、彼らの息の合い方は昨日や今日知り合った同士とはとても思えない。やはり、アバタールが言っていることは正しいのだろうか。

・トブルー

バラコの村から真っ直ぐ西へ歩くと、すぐに大きな湖に出る。岸に下りると、そこには“いかだ”が1そう置いてある。パーティーのメンバーが4人以上いて、4人が1本ずつパドルを装備していれば、いかだに乗って“使う”ことで、トブルーが住む島に渡ることができる。パドルはディスキキの特産物だから、なければディスキキまで行ってもらってくる必要がある。

トブルーは知能を失ったと自分で思い込んでいるだけあって、話すことがちょっと変だが、ウラリの村に住む人間以外で唯一、ウラリの隠れ里の場所を教えてくれる人間なのだ。しかしそれには条件がある。彼の知能を取り戻すことだ。その方法は、「酋長の条件」に詳しく書いてあるので、そちらを参照されたい。

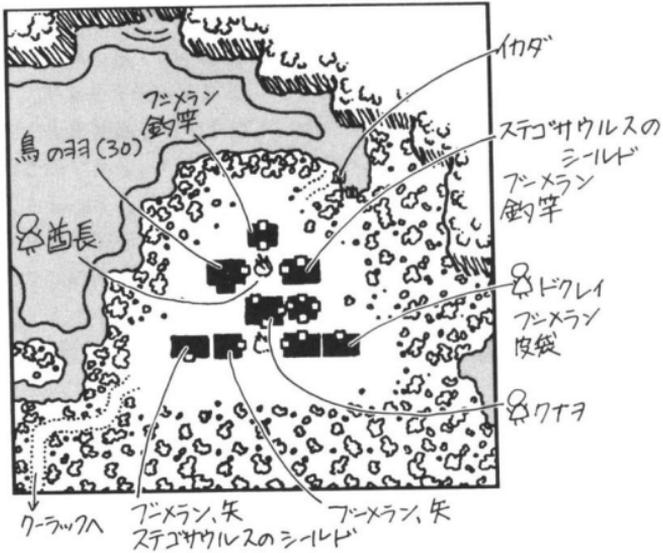


■道具など

とにかく矢がたくさんあるのは嬉しい。しかし、あとはこれといって珍しいものがあるわけではない。

トブルーの島の皮の袋にはトーテムの捧げ物が入っている。また、トブルーの願いを聞くと、ウラリの沼に生息する大きなカメが好む餌をくれる。

ピンディロ



治療：あり

武器：ブーメラン、ステゴサウルスのシールド

重要な道具：釣竿、皮の袋

一目見て、彼らが北アメリカ原住民の子孫であることがわかる。イーオドンの谷の住人の中で、もっとも平和を尊ぶ部族だ。なぜなら、我々が連合の話を持ちかけると、イナーラ酋長は、何一つ条件を出さずに受け入れてくれた。なんと勇気ある決断であろうか。ただただ敬服するのみだ。

ビンディロは、平和を尊ぶ部族ではあるが、優れた防具の作り手でもある。ここにはステゴサウルスの皮で作ったシールドがあるのだ。ステゴサウルスに限らず、恐竜の皮は非常に固く、金属のナイフを使っても剥ぐことが難しい。そのため、これを使ってシールドを作るには、相当に高い技術力を要するはずだ。メインの武器はブーメランだ。武器としての威力は弱い。彼らの武器は戦争用ではなく、ブテラノドンなどを狩るための道具であることがわかる。また、近くに大きな湖があり、いかだで漕ぎ出しては魚を捕っている。

ビンディロの村から"いかだ"に乗って北西岸あたりを探すと、岸からすぐのところ洞窟がある。バラコ族の人々が話していたフリッツの隠れ家だ。彼のことはバラコ族のほうが詳しい。バラコではフリッツはバラコにやって来た"よそ者"、つまりバラコの客だと思っているが、彼の家はビンディロにずっと近い。彼はビンディロの連中にボクシングを教えたりして、交流を深めているようだ。

ビンディロは、イーオドンの谷で唯一、トーテムの捧げ物を好きなだけ手に入れることができる村だ。祈とう師のクナヲがビジネスをしているのだ。

■重要人物

・イナーラ

平和に条件をつけない勇気ある酋長だ。バラコ族と同様、ここにも代々女性が酋長になる伝統がある。

・クナヲ

盲目の祈とう師だ。目は見えなくても心で世界を見ている。"治療"を頼むと、減衰した体力を回復させ、死亡した人間を蘇生するなどの離れ業も披露してくれる。クナヲはトーテムの捧げ物を、"アマ糸"と"交換"してくれる。アマ糸とは、ビンディロの村の周りに生息している赤い花の穂を付けた大きな植物"イトラン"から採れる繊維質のことだ。繊維を採るには、ただイトランのそばに立って、イトランを"使え"ばいい。交換のレートはアマ糸5束に対して捧げ物1つと、けっこうがめつい。しかも、祈とう師しか相手にしないから、トリオロにアマ糸を持たせておかないと取り引きはしてもらえない。

いろいろな村から拝借した捧げ物が底をつき、もうどこにも見つからなくなってしまったとき、我々はビンディロの村に装備を下ろし、裸同然の恰好になってアマ糸採りに専念した。持てる限りのアマ糸を採って、トリオロに取り引きさせたのだ。

・ドクレイ（仲間になる）

一応はピンディロの人間なのだが、村人に聞いても酋長に聞いても、何も教えてはくれない。彼はシャムルーと同じように、ある日このあたりを記憶をなくして歩いていたようだ。彼もまた、アバタールに言わせると、かのブリタニアという国のデュブレという名の親友だそうだ。相当に腕の立つ戦士で、口は悪いが部族連合に対しても積極的な意見を持つなど、頭の中もしっかりしている。トリオロやシャムルーとは親しい間柄だ。アバタールが是非にと言って彼をパーティーに加えた。このドクレイもシャムルーと同様に、アバタールとの息の合い方は普通ではない。まったく奇妙なものだ。

ドクレイは"仲間"にならないかと誘うと、喜んでパーティーに入ってくれる。しかし、ハーケール族のウグヤックがパーティーにいるときは、仲間になってくれない。ドクレイとウグヤックは犬猿の仲なのだ。

昼間は小屋で寝ていることが多い。夜、村をフラフラしている人間を探せばえるかもしれない。

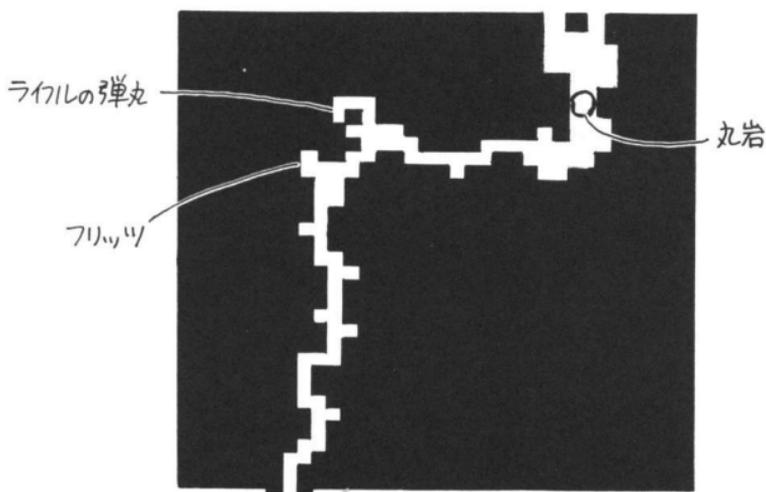
・フリッツ

ピンディロからバラコへ行く道の途中で、北へ延びる道がある。かつてオールドピンディロまで通じていた道だ。その道が途切れたところから東に進み、川に突き当たったら北に行く。すると、すぐに洞窟がある。そこにはフリッツという名前のドイツ人が住んでいる。ジョアン・スペクター博士の助手をやっていた男だ。彼はスペクターがなぜあのように人格を変貌させてしまったかを話してくれる。また、この谷に来てから手に入れたという"水晶の脳"を渡してくれる。これは古代コトル人の地下都市で必要になるものだ。そうそう、彼はライフルは持っていないがライフルの弾を持っている。

■道具など

あまり物が豊富にある村ではないが、この村でしか手に入らないステゴサウルスのシールドは、ぜひとも手に入れておきたい。ブーメランも珍しい武器だが、威力はあまり期待できない。イーオドンの世界で本当に強力な武器が必要になるのは、ミルミデックスとの戦いだけだ。彼らは動きが素早いので、飛び道具を使うとするなら、一発で確実に倒せるもの以外は意味がない。あつという間に接近されてしまうからだ。

■フリッツの洞窟

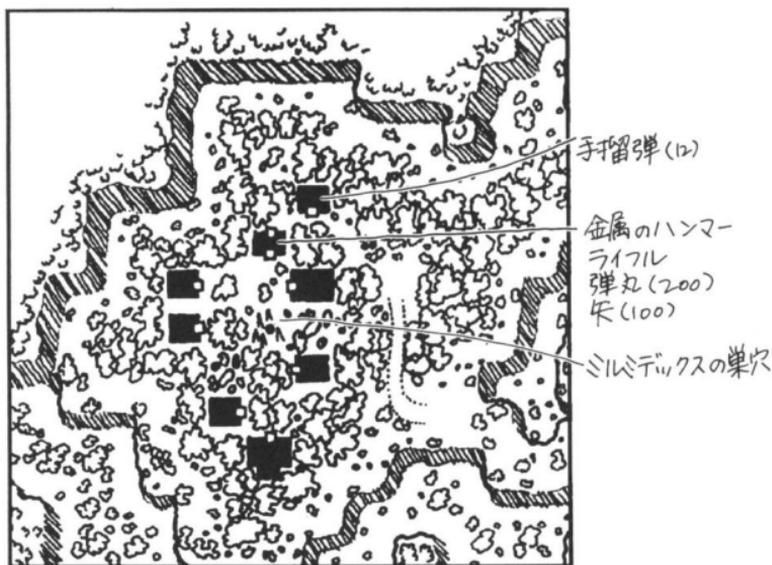


・フリッツの洞窟の奥には何がある？

フリッツの洞窟の奥には丸い岩でふさがれた通路がある。その向こうに何があるのか、非常に気になった。トリオロの"魔術"で見たところ、奥は広い空間になっているようだった。そこで、貴重な手榴弾を使って丸い岩を動かすことにした。人が通れるようになるまでに、手榴弾を2つも使ってしまったが、その奥に入ると、これは困った、今度はその丸い岩は、反対側の通路をふさいでいる。仕方がないので、もう1発の手榴弾を使って岩を元の位置に戻す。しかし、このままではあとに続いているメンバーが危険だ。そこで、アバタールが単独行動で行うことにして、我々は後方へ避難した。

アバタールが結局4発もの手榴弾を使って冒険した結果は……なにもなし。そうとう広い洞窟だったらしいが、何もないのだから手榴弾の無駄だった。

■驚きの連続、オールド・ピンディロの冒険

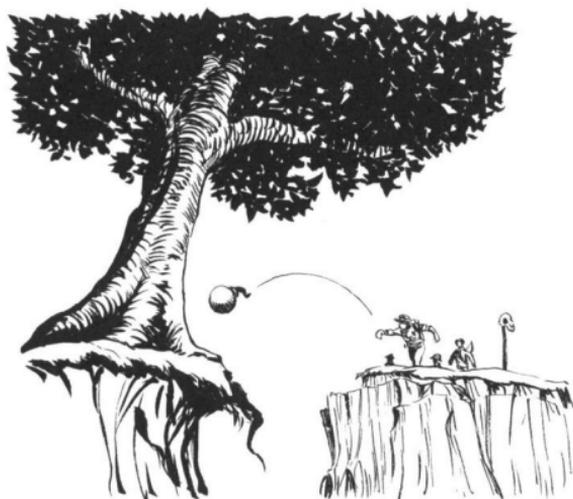


・大木に潰されてアバトルが絶命！

かつてピンディロ族は、今の村から北西へ7～8時間歩いたところに住んでいたが、大きな地震のために村を捨てて今のところに新しい村を作った。それが今のピンディロだ。

昔のピンディロに行くには、ピンディロからバラコへ行く道の分岐点を、とにかく北へ北へと進む。すると真っ直ぐ北へ延びて途中で終わっている道がある。それをさらに北へ行き、崖に突き当たったら、左だ。あとは崖縁に沿って歩く。ちょっと遠回りになるが、それがもっともわかりやすい。進行方向は次第に南に向き、両側がストーンと下に落ちた細い橋のようなところになるはずだ。そこには、人間か動物かわからないが、頭骸骨の標識が立っている。少し行くと、行き止まりだ。昔はここに橋がかかっていたのだ。

村へ行くには、壊れた橋をなんとかしなければならぬ。見ると、ちょうど向こう側のいいところに大きな木が立っていた。その根元に手榴弾を投げ



れば、木が倒れて丸木橋を渡すことができる。崖の縁に立ち、アバタールが手榴弾を投げた。ところがだ！ ちょっと考えればわかりそうなことだが、倒れてきた大木に押し潰されて、アバタールは命を失った！

なんということだ。またクーラックの村から出直した。あれだけひどい損傷を受けて即死した人間が、どうして生き返るのか、私にはいまだにわからないが、精霊には感謝してもしきれない。さて、今度はアバタールが立つ位置には気を付けた。木は細くなった崖のてっぺんの、向かって右側に倒れるので、左側、骸骨の前あたりに立った。念のため、パーティーのメンバーは後ろで待たせておいて、アバタールが単独行動でこの作業を行った。そこから木の根元に手榴弾を投げる。今度は成功した。

・手榴弾12発、ライフル1挺、弾丸300発！

丸木橋を渡って行ってみてビックリ。そこはすっかりミルミデックスの巣になっているではないか。地面は草と木が伸び放題で歩くのもやっとだ。村の中心にミルミデックスの巣穴があるため、中央広場を囲む小屋はすべて廃虚と化していた。

まったく無人の廃虚かと思ったら、人がいた。しかも現代のドイツ人だ。名前はセガリオン。こんなところで何をやっているのかと聞いても、彼の頭の中はすっかり混乱しているようで、まともに話ができない状態だった。話

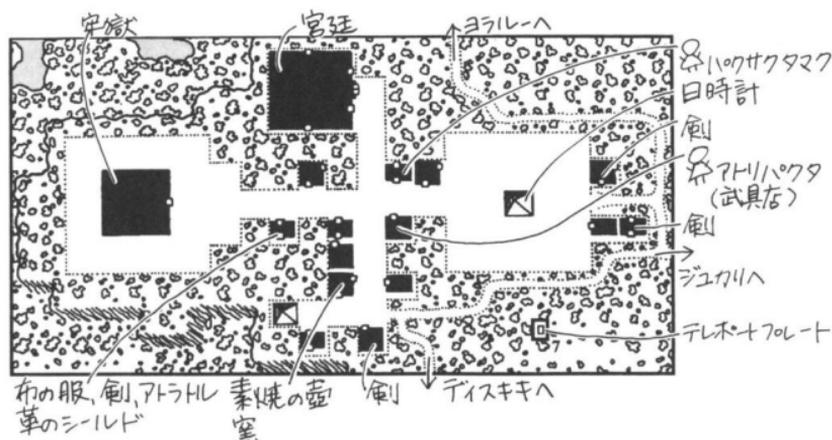
の内容から察するに、あのアルティメート・アドベンチャラーズに出ている
"ワイルド・ベイスン探検隊"と何らかの関係があるようだ。メンバーの名前
を言うと、妙な反応を示す。イーオドンに関する有用な情報は、何一つ持っ
ていない。

驚くのはそれだけではない。北のはずれの小屋を探すと、手榴弾が12発、
ライフルの弾丸が200発、矢が100本あった。なんと、私より前に手榴弾を
作っている人間がいたのだ。

・アバタールがクモの巣にかかる

その南西の小屋には、ライフルと弾丸がある。しかし、ここに入ったアバ
タールが災難だった。入口に入ってすぐのところにくモの巣が張ってあっ
た。それにかかってしまったのだ。さあ、どうしても巣から出すことができ
ない。アバタールはずっと気を失ったままだ。ハークール族の頼みで大クモ
の洞窟に潜ったときの方法でいこうとジミーが言った。松明でクモの巣を焼
き切るのだ。クモの巣にかからないよう注意して小屋に入り、小屋にともっ
ていた松明を1本取り、巣に近付けた。しかし、巣の下にはアバタールやその
ほかの道具がたくさんあって、なかなかうまくいかない。いつまでたっても
アバタールは目を覚まさない。今度はアバタールを動かそうとした。しか
し、これも失敗だ。まるで動かない。やけくそになったトリオロが、巣の下
の物を取り始めた。吹き矢、弓、ロープ……。ついに巣の下にはアバタール
ひとりになった。そこでトリオロは、アバタールの体を、何も無い方向にグ
イと押した。するとどうだ、かかっている物が少なくなって巣が緩んだた
め、アバタールは向こう側にコロリと転がり出た。とうとう巣だけになった
ので、それを松明で焼き払い、トリオロがアバタールを治療して一件着落だ。

ティクティカトル

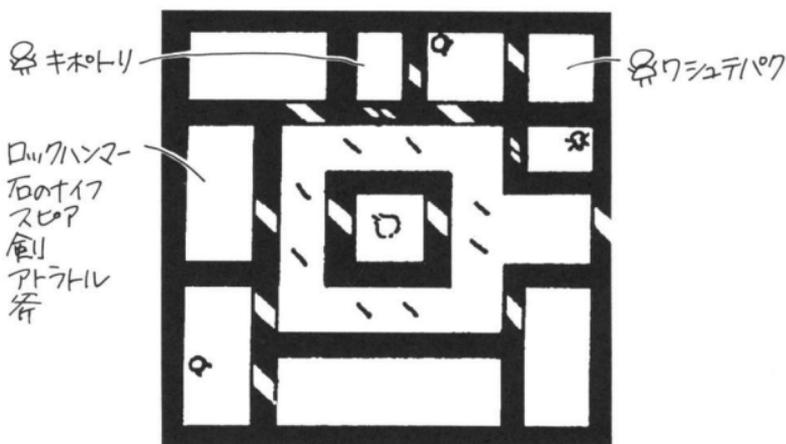


治療：なし

武器：黒曜石の剣、ボウ、矢、黒曜石のナイフ、スピア、アトラトル、革の鎧、布の服

重要な道具：小さな壺、布、皮の袋、エメラルド、黄金の頭

ヨラルーの村から道なりに南へ進むと、ジャングルの中に忽然と現れる黄金の都。それがティクティカトルだ。古代アステカ文明を築いたナウワ族およびアステカ族の末裔であるナウワトラ族の都だ。さすがに石のピラミッドといい、日時計といい、黒曜石の剣といい、かれらの技術はイーオドンのほかの部族からはかけ離れたものがある。イーオドンの共通語も、彼らの言葉が基になっていることから、文化的な面においても、イーオドンをリードする存在であるといえる。モクタポトル王は、イーオドンの部族連合の中で、その高い技術力と科学的知識で社会に貢献し、上流階級と一般

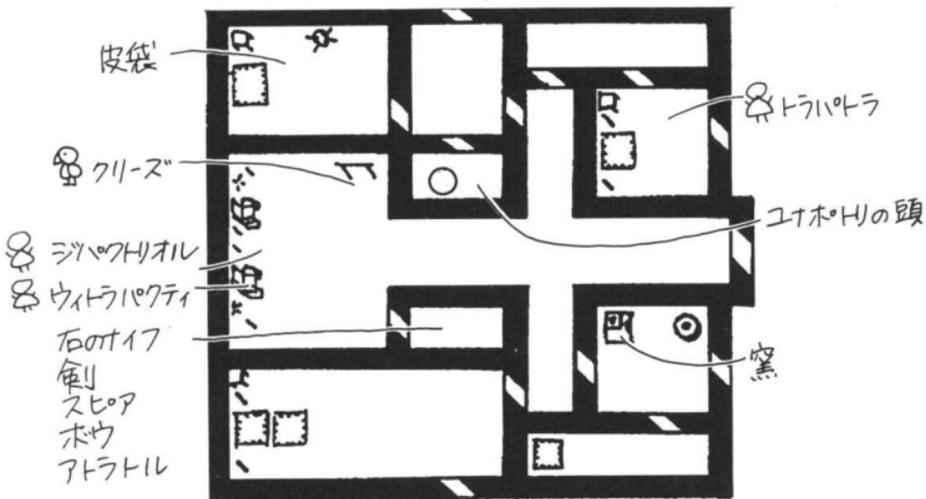


牢獄

部族民との格差は依然としてあるものの、一般部族民の信頼と尊敬のうえで献身的に自らの使命を果たしていることで容認することができる。

しかし、諸君がこれから訪れるティクティカトルはおそらく、ムーンストーン魔力に正気を失ったスペクター博士の妄想によって異常性格者ウイトラパクティが王として祭り上げられ、一般部落民の反乱を押さえ込むための厳しい言論統制と弾圧が行われている暗黒の都だ。

このティクティカトルを部族連合に参加させるのも諸君の義務なのだ。だが、そんなに悲観することはない。仲間は大勢いる。ディスキキ族の村に亡命しているモクタポトル王や、ティクティカトルの牢獄に幽閉されている元折とう師のワシユトゥバク、モクタポトルの従兄弟でウイトラパクティの王妃であるトラバトラ、そして、ナウワトラの一般人全員だ。とくに一般の人たちは、言論統制で自分の命が危ないと知



宮廷

りつつも、貴重な情報を与えてくれる。

諸君が注意すべきは、スペクターやウイトラバクティなどの危険人物をむやみに刺激しないことだ。それから、警備兵には話しかけないこと。これさえ守っていれば、まず危険はない。

■重要人物

・ジバクトリオトル

ジョアン・スペクター博士の名前をナウトラ流に発音するとこうなる。普段はティクティカトルの宮殿にいる。彼はドイツの優秀な考古学者だったが、私と同じく、あの黒い石を手に入れて実験をしている最中に、助手を務めていたフリッ

ツ博士とともにこの世界に引きずり込まれてしまった。我々より一足早くやってきた彼らは、この谷の大きな秘密を突き止めたのだ。それは別のところで詳しくお話するが、古代コトル人の驚くべき高度文明だ。彼は、アバタールがロード・ブリティッシュから調査を求められているムーンストーンのパワーを利用する方法を発見したらしい。その1つが、彼とワイトラバクティを包んでいる強力なフォースフィールドだ。ライフルだろうが手榴弾だろうが、あのフィールドを壊すことはできない。その力を使って、正統な王モクタポトルと祈とう師ワシュトゥバクを追放してしまった。下手に彼らを刺激すれば、彼らに洗脳された気の毒な警備兵たちは殺されてしまう。

とにかく、スペクター博士は正気ではない。ここでは諸君は、彼の話の聞き役にまわるほうが無難だ。

・ワイトラバクティ

スペクターが便宜的に王にかつぎ上げた性格異常者だ。一応は上流階級の出身であり、スペクターが追放したモクタポトルのいとこを王妃にしている。一応、重要人物として揚げておいたが、王としてはまったく無能であるから、何を話しても聞いても意味がない。まして、彼に部族連合の話などを持ちかけても意味がない。それを話すなら正統な王にだ。ワイトラバクティには近寄らないほうが無難だ。

・ワシュトゥバク

ティクティカトルの西の端にある牢獄に幽閉されている元祈とう師。スペクターのパワーに関する"秘密"を握っている。とくに、古代コトル人の地下都市に関する秘密は、彼に会わなければ聞けない情報だ。豊富な知識と人格を兼ねそなえた人物で、イーオドンのほかの部族のことにも詳しい。

牢獄にとじ込められている彼に、治療を求めても無駄だ。

・トラパトラ

ワイトラバクティの王妃であり、王モクタポトルのいとこ。彼女も上流階級の間人特有の鼻の高いところはあるが、まともな神経の持ち主だ。無理やり結婚させられた性格異常者の夫を憎んでいる。そのため、彼女の機嫌を損わないように気を付けていれば、いろいろと貴重な情報を与えてくれる。

・アトリバクタ

武器職人。商業的に武器や防具を作っている唯一の職人だ。あの有名な黒曜石の剣

は彼女の製品だ。製品は、エメラルドと交換してくれる。扱っている商品と価格は次のとおりだ。

ボウ	2個
矢（1ダース）	1個
黒曜石のナイフ	1個
黒曜石の剣	3個
革の鎧	3個
革のシールド	1個

このように商売の形をとってはいるものの、ここにもイーオドン特有の所有権の感覚がある。だまって店から剣を持ち出しても、彼女は文句一つ言わないのだ。言わないからおさら気が咎める。でも、今は緊急事態だ。そんなことは言うてはられない。我々は、なるべく彼女と顔を合わせないように、夜中、彼女が寝室で寝るのを待って店に入り、剣や革の鎧を拝借した。それはあとで知ったのだが、彼女のお兄さんはウィトラパクティに殺されているのだ。その話は、ウィトラパクティが王である間は話してもらえない。弾圧が厳しいからだ。モクタポトル王が戻ってから、その気があれば聞いてみるといい。

・バクサブタマク

織物職人だ。売り物は最良の鳥の羽がなくて作れないという。そこで、オウムの羽を10枚とってくれば、エメラルド1個と交換してくれると言う。彼も商売人だから、羽を15枚持って行っても、エメラルドは1個しかくれない。そこに交渉の余地はないのだ。2個ほしければ、20枚以上持って行く必要がある。もし何十枚も羽を持っていたら（1羽のオウムからは13枚しかとれないから、それには相当の数のオウムを殺す必要がある）、10枚ずつ見せるのがいちばん得をする方法だ。ほかのメンバーに持っていてもらって、彼と取り引きをするときに、10枚だけ出して渡してもらうのがいい。彼はまた、布の"繊維"となる"イトラン"のことも教えてくれる。

・クリーズ

宮廷にいるオウムだ。スペクターがずっと飼っているものらしい。我々が最初に宮廷に入ったときに、いきなり飛んできて話しかけられた。いや、正確にはクリーズが勝手にしゃべりまくっていたのだが。しかし、その話の内容は興味津々だった。

スペクターとクリーズがこの世界に来てから何を話していたか、2人の間に何が
あったか、このオウムはすべて覚えていたのだ。

くれぐれも、この貴重な情報屋の羽をむしってエメラルドと交換しようなどと思わ
ないように。

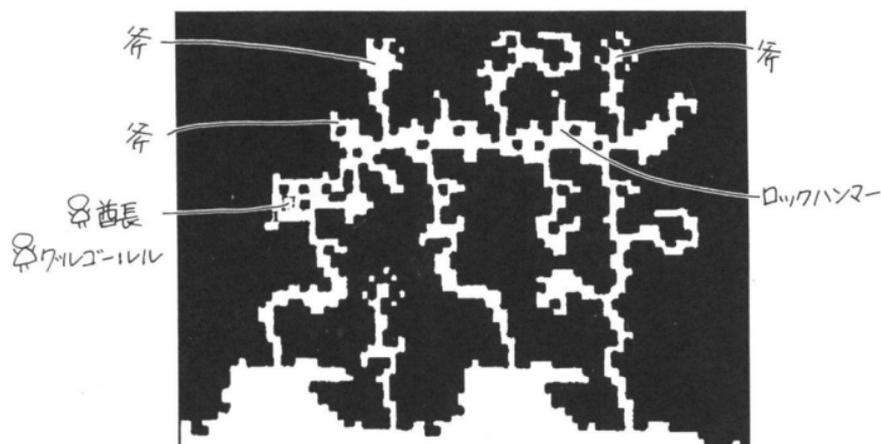
・キポトリ

ワシユテバクの隣の牢に入れられている囚人だ。彼はウイトラバクティと同類の
人間のようだ。話すこともワケがわからない。まともにとりあうと、痛い目に遭
う。とにかく、この牢から出せと言う。出せば仲間になって警備兵から守ってく
れるというが、それはすべてウソだ。言うことを聞いて出したら出したで暴れる
し、断れば大声で警備兵を呼ぶ。そうなるこっちが警備兵にボカスカやられて
しまう。最良の方法は、彼とは話をしないこと。でも、せっかくだからちょっと
からかってみたいと思う人は、「出してやる」と言っておいて、そのまま立ち去る
のがいい。

■道具など

これだけ大きな都ともなると、ないものがない。一応のものは揃う。とくに絶対
に手に入れなければならないのは、再三、話に出てくる黄金の"頭"だ。

ハークール



治療：なし

武器：斧、スピア

重要な道具：ロックハンマー

イーオドンの南東に張り出した部分の北側の洞窟に住むネアンデルタール系部族だ。イーオドンの中心部からもっとも早く行く方法は、イーオドンの南東部のテレポートプレートを出て北へ歩き、東側の溶岩流を回り込んで北東に向かう。北側の崖が見えたら、それに沿ってどこまでも東に歩く。やがて、洞窟の入口が見えてくる。最初に見える入口（いちばん西の入口）が、グールゴール酋長の部屋に近い。

テレポートプレートの北の台地にはミルミデックスの巣穴があるから気を付けるように。全行程が道のないジャングルだから、毒ヘビなどにも気を付けること。

洞窟は意外に広いが、すべてを探索するほどのことはない。これといって珍しい物

がないからだ。あるのは斧とハンマーだけ。

ハークール族は現代人（ホモサピエンス・サピエンス）との交流を持ちながら独自の文化を発展させているネアンデルタールの子孫だ。したがって、ほかの部族とは人種的に明らかに異なる。知能と発声器官が未発達で、言葉を話すのにも苦労するような状態だ。ある程度まともに話せるのは、グルゴール酋長と、戦士のウグヤックだけで、ほかの一般のハークールはほとんど話せない。また、位の高い者だけが名前を持つことを許されているが、名前を持っているのはこの2人だけだ。

彼らはジュカリ族と対立しているが、実際に彼らを悩ませているのは、南側の洞窟に棲む大グモだ。

■重要人物

・グルゴール

酋長だ。自分たちがいちばん頭がよくて強いと思っている。強いのは事実かもしれないが、もう1つのほうは大いに疑問だ。しかし、グルゴールの他部族の批判には、うなづける点多々ある。

彼には勇敢な戦士の息子がいた。クラッククという名の息子は、ある日、“クモ”の退治に出かけたきり、戻って来なかった。連合の話を持ちかけると、クモを退治してクラッククのシールドを持ち帰れば、連合に参加してもいいと言ってくれる。

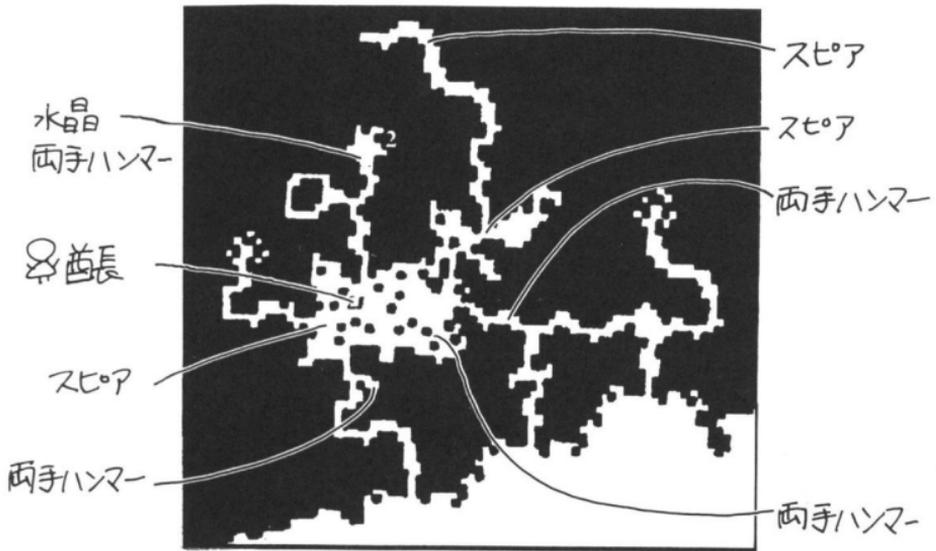
・ウグヤック（仲間になる）

ハークールでもう1人、名前を持つ者が戦士ウグヤックだ。彼はほかのハークールと違って言葉をよく話す。頭もかなりよさそうだ。と言っても、小学生低学年程度だが。最強の部族ハークールの中の最強の戦士ウグヤックは、“仲間”にならないかと誘うと、喜んでパーティーに加わってくれる。体力的には、どの人間よりも強い。戦力としては百人力だろう。ただし、ドクレイがパーティーにいと、絶対に仲間にはなってくれない。ウグヤックとドクレイは犬猿の仲なのだ。互に互いのことを聞くと、それぞれ勝手なことを言って面白いが、2人が顔を合わせると殺気がみなぎる。しかし、ありがたいことに、どちらもイーオドン全体の平和のために何をすべきかをよく理解してくれているため、その場はなんとかケンカをせずに治めてくれる。

■道具など

これといって何もない。松明も食糧もない。

サックラー



治療：なし

武器：両手ハンマー、スピア

重要な道具：水晶

私の長い博物学歴において、これほど驚きであった発見はない。古代のひとつの可能性として語られてきた、ドロマエオサウルスが進化し、高い知能を持ち文明を築いたという説の、その生きた証拠を目の当たりにしたのだ。サックラー族。それはまさしく両手で道具を使い、言葉を話し、哲学を持つ恐竜だ。

サックラーはイーオドンの南西の端の洞窟に住んでいる。バラップ族の台地から歩いてそう遠くないところだが、イーオドンの南西の端に出るテレポートプレートからなら目と鼻の先だ。洞窟の入口は3つあるが、いちばん西の口から入ると、すぐに酋

長のいる大広間に出ることができる。洞窟に住んでいても、彼らはハーケールとは違い、高度な文化を持っている。それは人間のものとは根本的に異質だが、理解できないものではない。また、ほかの人間の部族と同じく、彼らはバラップ族と長い間、敵対関係にある。

一般の部族民は、あまり人間の共通語を話さない。話せないといったほうが正確かもしれない。彼らの口の構造が人間とは異なるため、人間の言葉は非常に発音しにくいのだ。

■重要人物

・シスカール

酋長だ。豪華な黄金の装飾を身に付けている。これまでに生まれた人類のいかなる文明にも属さない特異なデザインだ。シスカールは大変に知的なサックラーで、言葉の端々に、その卓越した知性を感じとることができる。

彼の話によると、かつて高度な文明を使ってイーオドンを支配していたコトル人は、サックラーの祖先だという。あのティクティカトルの王を追放したスペクター博士の不思議な光も、コトル人が使っていたものだそうだ。なんと、あの噂のコトル人は恐竜人間だったのだ。しかも、今このイーオドンで暮らしている人間たちは、みなコトル人のペットとした飼われていた人間の子孫だと！ 私の頭は混乱した。そして、この世紀の大発見のチャンスに感謝した。

シスカールに連合の話を持ちかけると、ここから北へ行ったところに棲んでいるティラノサウルスを退治したら連合に参加すると言ってきた。

・クススシンドラ

年老いたサックラーの女性だ。かつては戦士として活躍していたが、今は子供の教育に専念している。彼女はサックラーを取り巻く世界について、幅広い知識を持っているのだが、人間を低く見ているところがあるようで、あまり詳しくは話してくれない。

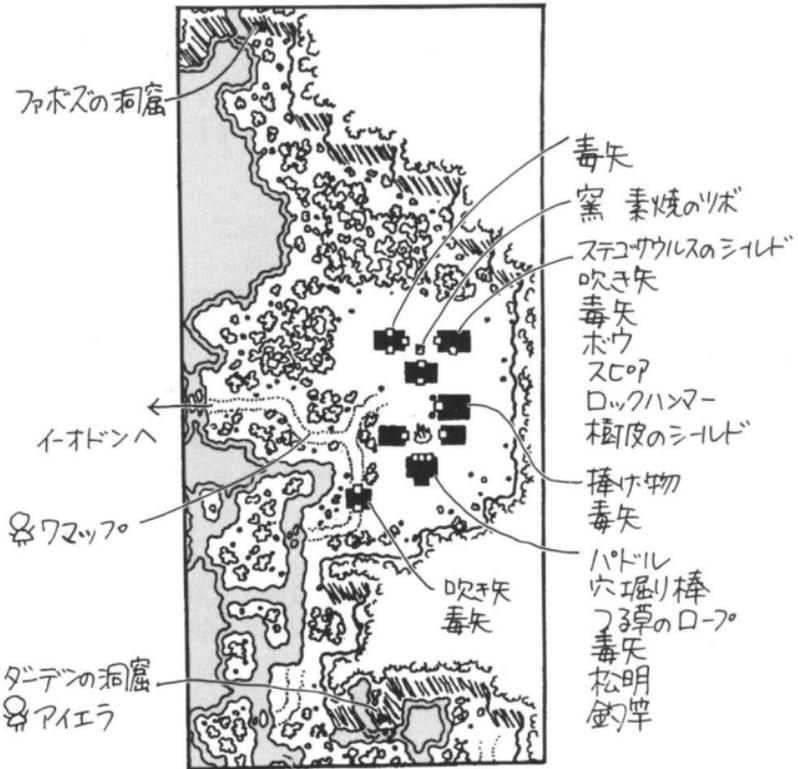
・キスタア（仲間になる）

ミルミデックス退治に燃える戦士だ。腕力があり、身のこなしも素早く、頭もいい。"仲間"にならないかと誘うと、気持ちよくパーティーに加わってくれる。武器も防具も何も持っていないから、仲間にするときは余分な装備をわけてやる必要がある。

■道具など

洞窟のいたるところに両手ハンマーが置いてある。また、大広間の近くで見かける壺の中には食糧がある。忘れてはならないのは、火薬の製造に必要な硝酸カリウムが採取できる水晶床だ。水晶の近くへ行き、それを"使う"ことで硝酸カリウムが10単位ずつ採れる。ただし、その作業は私でなければできない。とは言っても、私ひとりが単独行動で水晶床まで行かなければならないわけではない。パーティーの中に私がいれば、アバタールの指示で私が作業する。

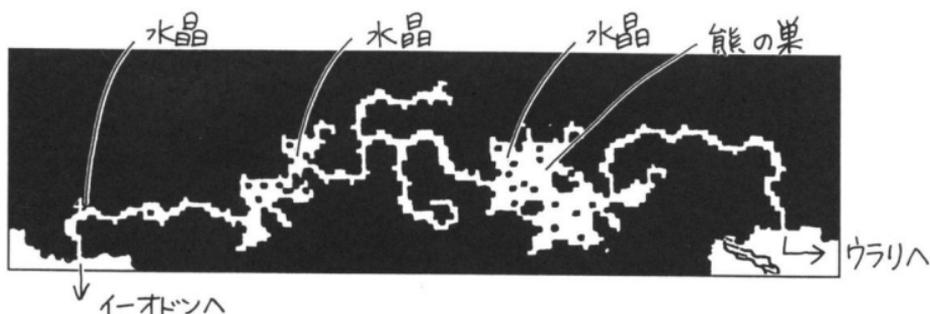
ウラリ



治療：なし

武器：吹き矢、吹き矢用の毒矢、ボウ、スピア、樹皮のシールド、ステゴサウルスのシールド

重要な道具：素焼の壺、穴掘り棒、すり鉢、織機、捧げ物、ロープ、釣竿



ウラリの洞窟

バラコの村の、西の湖の島に住んでいる老人トブルーの頼みを聞くと、教えてもらえるが、ヨラルーの村から南東に歩いて突き当たった谷の崖に並ぶ4つの洞窟の中の、北から2番目がウラリの村に通じている。意外に長い洞窟で熊も多く危険だが、そこをなんとか抜けると、小さな谷に出る。洞窟を出てすぐ東から始まる道を行くと、いくつかの島を越えて村に至るわけだが、その途中ではティラノサウルスが村を守っている。このティラノサウルスは動きも活発で、ちょっと危険な存在だ。これを突破するためには、頼みを聞いた札にと、トブルーがくれたカメの餌が役に立つ。沼の岸に立ち、水にそれを使うと大きなカメが現れる。背中に乗ってカメを使えば、水上を進むことができるのだ。ただし、この作業は人数分行う必要がある。

ここはイーオドンのほかの部族から遠く離れて暮らすウラリ族の隠れ里だ。ウラリ族は、ほかの部族を侵略する暴力的な部族として恐れられている。どの部族も戦争をしているのに、侵略はいけないというその妙なモラルが滑稽ですらあるが、ウラリ族は好きで侵略しているのではない。その原因は、私も個人的な恨みがある、あの憎きバカデカ・ダーデンただ1人にある。ダーデンがどんなに悪いヤツかは、ウラリの折とう師ワマップに聞けばわかる。なんと村の守り神であるグレート・ファボズを人質ならぬ神質にして好き勝手をやらかしているのだ。ティクティカトルでもそうだが、独裁者がいるところには、必ず暴力的な警備隊を組織して弾圧を行っている。ここではウラリ特産の毒矢を放つ吹き矢がメインの武器だから恐ろしい。イーオドンでは、吹き矢は毒を使うので卑怯者の武器とされ、武器に宿る精霊の位も低い。しかし、毒は毒だ。毒矢を受けてそのまま放っておけば、次第に体力を消耗して死んでしまう。

ウラリを訪れた目的は、アイエラの救出だ。そのための下調べを進めるうちに、アイエラの救出とウラリが部族連合に参加するための条件とが密接に絡まっていること

がわかった。

一般の村人は、来るはずのないよそ者に対して、強い警戒心を見せる。しかし、我々がダーデンの味方ではないと知ると、一転して協力的になり、非常に詳しい情報を教えてくれる。とくに、ファボズが隠されている洞窟の場所や、アイエラが捕えられているダーデンの洞窟への行き方などだ。一般の村人と区別しなければならないのは、警備兵だ。おそらく、こっちが区別する前に吹き矢で攻撃してくるだろう。話しかけても「殺す！」しか言わない。しかし、彼らもダーデンの脅迫によって本意ながらそんなことをしているわけだ。ファボズが村に戻れば、彼らも解放される。そして、我々への攻撃もなくなる。

■重要人物

・ワマップ

ジミーに言わせると、次期酋長候補ナンバーワンの折とう師ワマップは、オイル1缶たりとも買ってはいけない調子のいい悪徳中古車ショップのおおじタイプだという。しかし、実際に付き合ってみると、彼は決して悪人ではない。人の心理を巧みに利用して、なかば強引に自分の思う方向に向かわせてしまう政治家なのだ。あるときはソフトに、またあるときはストレートに自分の意見を言う。しかし、普通の政治家や中古車ディーラーと違って、彼は腹の中に隠していることはない。彼はいつも真実を語っているのだ。どちらにしろ、酋長のバカデカ・ダーデンに連合の話などできそうにないので、折とう師の彼を信頼するしかないのだ。

彼は、自分が酋長になることを前提として、連合の条件を出した。思ったとおり、ダーデンを殺してファボズを取り戻すこと。それが、彼が酋長になるための条件であり、その条件が満たされない限り、連合の話はなくなる。連合に参加してもらうには彼を酋長にしなければならず、彼を酋長にするには、ダーデンを倒してファボズを……、とにかく、そうすればいいのだ。しかし、我々にはもっと大切な仕事がある。ここに捕えられているアイエラの救出だ。結局アイエラの件も、ここに絡んでいるのだ。

・ダーデン

彼に会おうと思っても簡単には会えない。お留守なら都合がいいと思ってダーデンの洞窟からアイエラを救出した直後に、グッドタイミングで登場するからだ。話しかけても下品にわめくだけで意味がない。会ったら最後、因縁の対決にだれ込む。

・アイエラ（仲間になる）

彼女が無事でいてくれて本当によかった。彼女はチャーミングであるばかりでなく、この谷のことをいろいろ知っている。鉄竹の採れる場所、動物の皮の剥ぎ方、部族のこと、そのほか、彼女の知識は広く、部族連合の理想を昔から訴えてきた活動家だけあって、物事の考え方もしっかりしている。

しかし、アイエラは若い娘だ。スーパーブテラノドンとの一件でアバタールに助けられてからというもの、彼女はアバタールにすっかりまいてる。ダーデンの洞窟から救出したときの、あのアバタールを見る目は本物だった。アバタールが彼女と「いい友だち」でいるか、もう一歩進んだ関係になるか、それはアバタール次第だ。彼女はアバタールの「愛してるよ」の一言を待っている。その後の彼女は、アバタールに心を許し、いっそうおしゃべりも楽しくなり、パーティーの雰囲気が明るくなる。

ただし、アイエラの妹のトリステシアにもいい言葉を言っていたりすると大変だ。アイエラだって馬鹿じゃない。ちょっと難しいことになる。とにかく異性問題は難しい。

そうそう、彼女は大きな「宝石」を持っている。それがコトルシティーの地下都市の入口を開く鍵なのだ。

アイエラを連れてクーラックに戻る途中に、ぜひサーリーに会わせてやってくれ。2人とも喜ぶぞ。

■道具など

とくに変わった物といえば吹き矢とその毒矢だが、手を触れるのも恐ろしい代物だ。ほかの村でも吹き矢は見たことがあるが、毒矢はここにしかない。

部族に属さない人物

・ピーバー

ティクティカトルからジュカリに向かって歩くと、途中に大きな峡谷がある。そこを抜けたあたりの草原に、1人の男がいる。ドクレイの友人のピーバーだ。彼は優秀な戦士だったが、ミルミデックスとの戦いで精神的に深い傷を負ってしまった。以来、彼はひとりで過ごしている。

彼に会ったとき、決して「ミルミデックス」の話をしてはいけない。それは彼の心の傷を刺激し、理性を狂わせてしまうからだ。彼は諸君をミルミデックスだと思い込み、激しい攻撃をしかけてくる。それはあくまでも心の病がなせるわざだ。戦いになれば、どちらかが傷つくことになる。下手をすれば命を落とすこともあり得る。くれぐれも気を付けたい。

・ウィスプ

これは人間ではない。不思議な青い光の玉だ。私が最初にこれを目撃したのは恐竜の墓場であったことから、リンが燃焼しているものと思っていたが、なんとそれが意識を持っていることを知り、愕然とした。純粋な意識エネルギー体なのだ。これは、いわゆる谷の精霊とも、アバタールが交信する高次元の意識体とも違う、物質界と意識界の中間に位置する存在だとのこと。これは、ムーンストーンによってイーオドンが特殊な次元に引きずり込まれたことを、じつに明確に語ってくれる。ウィスプを化け物と思い込んで攻撃する原住民がいるが、彼らにかなう相手ではない。純粋なエネルギー体である彼らを肉体的ダメージによって破壊することは困難だ。高い意識を持つウィスプは、決して敵ではない。重要な情報を与えてくれる味方なのだ。

恐竜の墓場、コトルシティ、グレート・ファボズの洞窟、大いなる台地のいずれかで会うことができるだろう。

■取材裏話 1 ■

ソバを食べている間、私たちの胸から上がイーオドンの森に現れた。とはいっても、こちらの私たちの上半身が消えてなくなっているわけではない。ちゃんとソバ屋のテーブルに向かって座り、ソバを食べているのだ。私たちから見える光景は、イーオドンの森とこちらの世界とが二重に見える。一生懸命ソバを食べると、イーオドンの景色が強くなり、気を抜いて食べると、ソバ屋の景色が強くなる。気合いを入れて食べれば食べるほど、ラフキン教授との交信環境はよくなったが、食べることはばかりに集中すると、話ができない。だから、2人のチームワークが大切だった。とにかく、食べている間だけ、空間が歪んで私たちをイーオドンに連れて行ってくれる。これが本当の"食う間の歪み"だ。

私たちはラフキン教授と話をする都合上、2人が横に並んで席に着いていた。いい大人の男が、肩を並べてソバを食べながら、何もない空間を見つめながら話をしている姿は、どう見ても異様だ。店の亭主に聞くと、「そういうお客さんはたまに来るよ」という。だが、だいたい酒臭くて大声を出したりするので引き取ってもらえない。酔っ払いじゃないか！ 私たちが学術的に非常に重要な実験を行っていることを亭主に理解させることはできなかったが、一連の怪奇現象の1つだろうとあきらめたような顔をしていた。私たちが真剣な顔をして何か言うと、「ああ、はいはい」と、亭主はにやけた顔をして答える。どうも気に入らない。

5日目ぐらいになると、もうソバを見るのもいやになってきた。しかし、まだ体力的に余裕があったので、なんとかソバをすすっていられた。

「ソバでよかったですよ。ウチは代々江戸っ子なんでね、ソバには目がないうんです。そばは食べるんじゃないで、たぐるんですよ。こう、ツルツルってね。汁は辛汁。薬味はあまり入れない。ソバにはタンパク質とビタミンEと繊維質が含まれてますからね、健康にいいですよ。おやじさん、こちらさんに、もう1枚ね。おっ、早いね。ソバなんてもんは、客を待たせちゃいけないね。来たら汁をちょいとだけつけて、ススッとね……」

「川本先生、もぐもぐ、どうでもいいけど、さっきから話してばかりで、つるつる、ぜんぜん食べてないじゃないですか。ぜんぜんジャングルが見えてきませんよ。もぐもぐ、もうお腹いっぱいなんて言わないでくださいよ」

私はラフキン教授に会えるおまじないのように、片手に台ぶきんを持ってソバを食べていた。やがていつものように、うっそうとしたジャングルが現れ、ラフキン教授が登場した。

「やあ、諸君、待っていたよ」

「どうも、またよろしく願います。ではさっそく……」

「先生、先生、もぐもぐ、ちょっと待った。ここんところ、先生がずっと話をして、私はソバを食べるばかりでしたから、今日ぐらいは代わってくださいよ。ツルツル」

「えー、そうだったかなあ」

「ソバには目がないって言ってたじゃないですか」

「ないよ、目なんか。どこにある？ あ、いやいや冗談ですよ。そんな怖い顔しないでください。わあ、怖い。食べます食べますから許してください」

「どうしたんだね、川本先生は」

「はあ、つるつる、真剣にソバを食べてないんで、あまりそちらの情景が見えていなかったんでしょう。もう見えているはずですが」

「もぐもぐ、あれ、もぐもぐ、なんだ、怖い顔してたのは、キミじゃなかったのか。つるつる。ところで、ラフキン教授、そちらの怖い顔の方は？ もぐもぐ」

「これはディスキキ族の酋長の娘で、グオブラムだ。今日は特別に彼女の特性の酒の作り方を諸君に話してもらおうと思って来てもらった」

「はあ〜い、よろしくう。ぶちゅっ！」

彼女の顔にはなんとか我慢できたが、いきなり私にキスをしたから驚いた。カバにキスをされたらきっこうだろう。ただし、カバだってこんなに口臭はひどくないはずだ。やっとう肛門までたどり着いた昨日のソバを含めた体中のソバが、口からあふれ出そうになった。しかし、私は必死にこらえた。川本先生も同じことを感じていたようだ。先生はキスだけは阻止しようと全身で身構え、口から戻らないように、必死の形相でソバをかき込んでいた。

「じゃあ、あたしが新しく開発した特製のお酒の話をするわね。まず材料が大切なの。本当はだれにも教えられないんだけど、特別よ。いちば

ん大切な材料は、ゾワゾワね。これは、お台所の裏のジメジメした場所や生ゴミを捨てる場所にゾワゾワ集まってくるヒゲが長くて茶色くて大きな虫さんんだけど、知ってる？」

「ブラテラの仲間、つまりゴキブリだ」

とラフキン教授の余計な解説が入った。聞かなければよかった。

「それをいっぱいとってきて、本当はお腹のところだけ取って使うんだけど、あたしのは違うの。丸ごと使うからコクが出るのよ。壺に入れたゾワゾワを手で掴んで口に入れて噛み砕いて、それを唾と一緒に……」

ここまで聞いたとき、私の横にいた川本先生の姿が、「うっ」という声とともに消えてしまった。それを横目で見っていた私も、腹の底から激しく突き上げられるような感覚を覚えて目の前が暗くなり、イーオドンの風景が消えてなくなった。と思ったら、ソバ屋の亭主のあきれた顔が私を見ている。川本先生がトイレから出てきた。私は危ないところで口をおさえ、事なきを得た。

「あー、さっぱりした。さ、続けましょうか。今度は私が話す番ね」

私はそっと席を立ち、トイレを拝借した。戻ってみると、川本先生とソバ屋の亭主がなごやかに話をしている。聞けば、そんなにまでしてソバを食べてくれる客は初めてなので、とても嬉しいとのこと。意外だった。それに、変な騒ぎがあってから客が少なくなり、1日中私たちが食べるソバだけ作ってあればいいから楽でいいという。けっこう調子のいいオヤジだ。亭主は、ソバばかりでは栄養が片寄るからと、ソバ汁に入れるウズラの卵と、カツ井用のトンカツを出してくれた。胃の中のものを出してしまったので、お腹が減ってしまった。さっそくそれをいただきながら、仕事に戻ったのだ。

「でも、つるつる、グオブラムはもうゴメンですね。もぐもぐ」

「ラフキン教授に失礼をしてしまいましたから、謝らなければ。つるつる。がぶっ、もぐもぐ。久しぶりに食べるソバ以外のものは、とてもうまいですね」

私は台フキンを握り、カツを食べた。するとジャングルを出てどこかの村に出てしまった。デイスキキ族の村のようだ。

「げっ、これじゃさっきよりも状況が悪い……」

「おお、これは噂のソバを食う頭。ディスキキの村へようこそ。何しに
来た。グオブラムは嫁入り前だから、丸焼きにして食ってもいいぞ」

酋長のチャフブラムだ。本当に三馬鹿大将に似ている。そのとき、川本
教授がいきなり後から固いもので殴られた。ポコンといい音がした。

「んー、この頭、黒いわりに音が悪い。酋長、これ、どうやって食べる
んだ？」

祈とう師のラリフィンだ。酋長は、ラリフィンに頭突きを食らわせて
言った。

「ぶわかもん！ お客さまだぞ。お客さまはカミサマだぞ。カミサマは
ヒゲを剃るもんだ」

「そりゃカミソリだんべ、かあちゃん」

「かあちゃんでないっ！ ばか！ とにかく、お客さまに酒だ！」

それを聞いて、私と川本教授はソバをいっぱい頬張った口で叫んだ。

「ぐ、ぐえっこーどうえーず！」

「おお、グオブラムの新作、ググエッコードゥエーズの名前がもう知れ
わたっているのか。どうしても作り方を教えてくれんのだが、なかなかコ
クがあっとうまい。そうか、それが飲みたくて来たのか」

私たちは逃げようとしたが、この村の外に出ることができなかった。何
かの力によって村に押し戻されてしまうのだ。このままでは、ラフキン教
授に会うことはできない。どうしてここから出られないのだ。

「ウズラとトンカツ……」

川本先生がつぶやいた。

「ウズラとトンカツ……、ウズラトンカツ……、ウスラトンカチ。そう
だ、だから、この薄らトンカチどもの村から出られなかったんだ！ さ
あ、ここはひとまず、ごちそうさまをしましょう」

川本先生は正しかった。私たちは、今日の取材をあきらめて帰ることに
した。ソバ屋の亭主は笑いながら私たちを見送ってくれた。

酋長の条件と解決法

部族連合に参加する条件として10部族の酋長が出した課題を解決するために、我々は何をしたか、ここに詳しく説明しよう。これで諸君が我々の時間をたどって同じ課題を解決しなければならなくなっても、かなりの無駄が省けるはずだ。ただし、何から何まで克明に書くことはできないので、重要な部分だけをピックアップしてある。あとはこの手順に従って、諸君自身が積極的に行動してくれることを期待する。とくに、出会った人々とは、なるべくたくさんのかたを語り合うように。諸君の唯一の情報源は、イーオドンの谷の住人なのだから。



ヨラルー

ナウワトラの黒曜石の剣を10本献上すること

◆必要な道具

とくになし。

◆とくに注意すること

10本を一度に渡さなければならない。剣10本で30ストーンの重量なので、それを持ち運べるように身軽にしておくこと。

・剣1本はエメラルド3個

ナウワトラはティクティカトルという石造りの都に住む、イーオドンの谷でもっとも物質文明が発達した部族だ。彼らを作る石の剣は非常に精巧で、威力も強い。我々は剣を探して、とりあえずティクティカトルに向かった。

ティクティカトルには大きな宮殿があるが、そこに入る前に、まず道行く人に声をかけてみた。すると、アトリバクタという武器職人を紹介してくれた。さっそくアトリバクタを訪ねると、剣1本をエメラルド3個と交換してくれるという。そこで我々はエメラルド探しに出かけることになった。

・ティクティカトルの重い空気

ところで、町の人やアトリバクタとの雑談から、今の王はモクタボトルという前の王を不当に追放して王位に就いた男で、大変な暴君とのことだ。何やら重苦しい空気が美しい石の都中に漂っている。そこで我々は、まず先に剣を10本揃えることにして、この難しい状況については、今は関わらないことにした。

・鳥の羽10枚とエメラルド1個

町の人が教えてくれた織物職人のバクサブタマクの店に寄ってみると、彼から鳥の羽10枚をエメラルド1個で買ってくれるという取り引きを持ちかけられた。エメラルドは裕福な部族の酋長の家に無雑作に置かれていたりするが、数は非常に少ない。そこで、鳥を探しに行った。鳥といっても、この谷で見かけるのはプテラノドンかオウムくらいなものだ。

だが、いざ探すことになると、オウムはこっちの気持ちを察したかのように姿を消してしまった。さんざん探したあげく、やっとのことでオウムの群れに出くわした。やっと会えた嬉しさで、我々はオウムに挨拶をした。するとオウムは、可愛らしく答えてくれるではないか。いろいろからかってみると面白い。"ヒント"を聞くと、あの有名なモンティ・パイソンのオウムのギャグが飛び出す。この谷にも我々の世界のテレビ番組を知っている生物がいたとは、実に興味深い。それとも、あのペットショップのカウンターに頭を叩きつけられたオウムちゃんの親戚なのだろうか。"連合"の話をする、連中も同意してくれた。おまけに、ティラノサウスのやつつけ方まで教えてくれた。こうなると、このオウムたちを殺して羽をとろうなどという気が起きなくなる。オウム1羽からは羽13枚しかとれない。彼らを全部殺しても、エメラルドいくつになるか知れたものだ。我々は文明人らしく、動物を虐待することなくエメラルドを入手する作戦に切り替えた。

・ティクティカトルに戻る

パーティーの仲間で話し合った結果、エメラルドは悪い王様の宮殿から頂戴するのが一番だということになった。どうせ市民から搾取したものに違いないから、市民に返してやるまでの話だ。そう勝手に決め込んで、おそろおそろ宮殿に入った。彼らと我々とは顔つきも服装もまるで違う。殺人が趣味というウィトラパクティに捕まったら、確実に殺される。警備の男たちとなるべく顔を合わせないようにして財宝室に潜り込んだ。驚くべき財宝の山がそこにあったが、やっぱりエメラルドは少ししかなかった。あとは、この世界では何の役にも立たないダイヤモンドばかり。期待はずれだった。ただし、黄金のような金属で作られた人間の頭の彫刻は収穫だった。私は、中央アメリカの古代遺跡から発見された水晶製の人間の頭蓋骨の彫刻を思い出した。今日でも困難とされる高度な技術を使って作られたその頭蓋骨は、ある角度からレーザー光線を当てると未解読の古代文字が投影される仕掛けになっている。これにもそれに似た秘密めいたものが感じられる。私は迷わず、純粋な科学的資料として、これを拝借することにした。

エメラルド集めは、あまり気の進まない方法ではあったが、村々を回って酋長の家から拝借することに決めた。しかし、なかなかエメラルドが集まらない。剣を10本買うにはエメラルド30個が必要なのに、とうてい追いつかない。

・ティクティカトルの武器庫に侵入

そこで考えた。ティクティカトルのどこかに剣はないのか。どの村にも武器がまとめて置いてある小屋がある。ここにもあるはずだ。まず探したのは宮廷だ。またして

も警備兵と顔を合わせないように忍び込み、ついに財宝室の通路を挟んだ反対側に武器庫を見つけた。ここには剣が5本ばかりあった。でもまだ足りない。

さらに探すと、西のはずれの牢獄のいちばん奥の部屋も武器庫だった。ここで2本。あとはエメラルドと交換してもらおうか。そう決めて剣を買いに行った。ところがアトリバクタの店には剣が3本置いてあった。これをもらってもアトリバクタは何も言わないだろう。店の人間の目の前で万引するのは気が引けるが、ここでは罪にはならない。これも世のため人のためだ。こうして10本が揃った。苦勞して集めたエメラルドをどうしたかって？ これで革の鎧を買ったのだ。なかなかいいアイデアじゃないか。

・もっと楽な方法があった

これは私の悪い癖だが、物事を難しく考えてしまうところがある。ティクティカトルの一般の家にも、剣はたくさんあったではないか。私が調べたところでは4本もあった。鎧も、夜にアトリバクタの店に忍び込んで、倉庫から拝借することもできた。まあ、いいか。彼女が丹精込めて作ったものを、片端からタダで持って行ってしまうのは、文明人のやることではない。あとで見つけた剣は自家用にすることにした。

・10本耳を揃えないとダメ

アパトンは10本以下の本数を持って行くと、約束が違うと怒ってしまう。そして、献上すべき剣は20本に釣り上げられてしまうのだ。そうなったら、真剣にエメラルドを探さなければならない。それがイヤなら、10本耳を揃えて渡すことだ。持ちきれない場合は、どこかに荷物を下ろすとか、ほかのメンバーに持ってもらおうとか、なんとか工夫しなければならない。

10本献上すると、アパトンは飛び上がらんばかりに喜んでくれた。そして、連合の参加を承諾してくれた。

ティクティカトルの都をくまなく搜索したおかげで、我々はティクティカトルに関する意外な事実を知ることになった。それが今後の行動に大きく役に立ったのだ。

ディスキキ

村の南に棲む

ティラノサウルスの首にベルをつける

◆必要な道具

ベル、スピア、ブラクタ

◆とくに注意すること

ティラノサウルスには近付きすぎないこと。

・勇気のテスト

チャフブラム酋長に連合の話を持ちかけると、勇気と技のテストを受けて合格したら連合に参加すると言われる。最初は勇気のテストだ。ブラクタと呼ばれる得体の知れない白い液体を飲まされる。これが飲めたら合格だ。アバタールは飲まないわけにはいかず、その液体を口に運んだ。ディスキキの連中はかたずを飲んで見守っている。チャフブラム酋長も、自分で言い出したはいいが、ちょっと不安な表情をしている。液体の臭いを嗅いだアバタールは、少し目を閉じて体を前後に揺らした。あまりの臭いに軽い脳震蕩を起こしたようだ。

アバタールが深呼吸をしてブラクタの容器を両手でしっかりと持った。いよいよ飲むぞ、というとき、チャフブラムと祈とう師のラリフィンはおっかなそうに目を背けた。ほかの連中は小さな声で「イッキ、イッキ」と唱えている。アバタールはついにブラクタを飲み干した。私が観察した限りでは、一瞬の記憶喪失状態と脳漿沸騰状態があり、目を見開いたままホワイトアウト状態を経てすぐに元に戻ったようだ。後日この成分を分析したところ、醗酵した天然アルカロイド性物質に、アンフェタミンとメタンフェタミンが未知の酵素によって結合させられた物質が検出された。早い話がむちゃくちゃな代物だ。普通の人間なら、死ぬぐらいの騒ぎでは済まないはずだ。おそらく死んだあとも三日三晩は暴れ続けて最後には花火のように天に昇って爆発するだろう。しかし、さすがはアバタールだ。飲んだあとも体力が落ちるわけでもなく平然としていた。あとでアバタールに聞いたところでは、あれからしばらくは腐った100トンのイワシのジュースに煮え立った腐った牛乳とエンジンオイルを混ぜたブルで

溺れる夢を見たとのことだ。

・技のテスト

技のテストは、ディスキキの村の南の川を越えたところに住むティラノサウルスの首にベルを付けることだ。そうすることで、ティラノサウルスが村を襲いにきても、すぐにわかるから安心だと言うのだ。まったく命がけで呑気な連中だ。ディスキキ族は、ティラノサウルスのことを"とんがり菌"と呼ぶ。菌がとんがっているからだ。このテストのために、シャマップのスピアとブラクタが渡される。シャマップとは、ティラノサウルスの菌を抜くのが趣味だったディスキキの英雄だ。彼はスピアの先にブラクタを付けてティラノサウルスに突き刺し、その麻酔が効いているうちに菌を抜いたのだそうだ。アバタールにも同じようなことをしろと言っているわけだ。まあ、ベルを付けるほうが菌を抜くよりはいいだろう。ブラクタを付けるスピアは、普通のスピアで構わない。だれもスピアを持っていなかったので、慌ててディスキキの村を探したら、小屋の中に1本だけあった。それをもらって、シャマップのスピアにすることにした。

シャマップのスピアの作り方は簡単だ。ブラクタをスピアに"使う"だけでいい。

・ミルミデックスに注意！

さて、準備ができればシャマップのスピアを構えて、川を渡り、道に出る前に東に進む。そのあたりに赤くて大きなティラノサウルスがいる。道の向こう側をあまりウロウロしないほうがいい。ミルミデックスがよく現れる場所だからだ。実はティラノサウルスを探して、道の向こう側の森のあたりを歩いていたら、ミルミデックスに遭遇してしまったのだ。敵は数が多いうえに身動きがやたらに速い。トリオロとアバタールがなんとか退治してくれたからいいようなものの、ジミーなどは一発で瀕死の重傷を負ってしまった。私も危うく殺されるところだった。まったくもってしつこい連中だ。

ミルミデックスに囲まれたとき、アバタールは危なくシャマップのスピアを使うところだった。ブラクタの袋は2つしかない。ミルミデックスに使ってしまったら、技のテストを受けることができなくなってしまう。アバタールは即座に武器を持ち替えて事なきを得た。それにしてもミルミデックスは恐ろしい。なにせ虫だから始末に悪い。何も考えずに、ただ骨に肉をつけて歩いているものを本能的に襲う習性があるため、とにかく片っぴしから退治する以外に対処策がない。できることなら、ヤツらに遭遇しないことがいちばんだ。

・ティラノサウルスはデカイ！

本物の肉がついて動いているティラノサウルスは初めて見たが、実際に見ると大きいなんの。あれにはどんな武器も刃が立たない。下手に近付けば一撃でやられてしまう。そっと近付いて、数歩離れたところからスピアを投げつけた。あまり近付くと危険だからな。するとティラノサウルスは簡単に腹を上にしてひっくり返った。恐るべしブラクタ！ なんとという威力だ。そのすきにベルをティラノサウルスに"使って"やった。すぐに目を覚ますことはないから、あわてる必要はない。目が覚めたとき、かわいそうなティラノサウルスは、猫か牛のように首にベルを付けられたばかりか、ブラクタの二日酔いで頭がガンガンして、デスキキの人間でもヤケ食いしたくなるような気分になっているはずだ。

・チャフブラムに報告

ティラノサウルスにベルを付けたことを酋長に報告すると、彼は快く連合への参加を約束してくれた。めでたしめでたし。仕事が終わったら、必ず依頼主に報告して、連合への参加の確認をとることを忘れずに。

ジュカリ

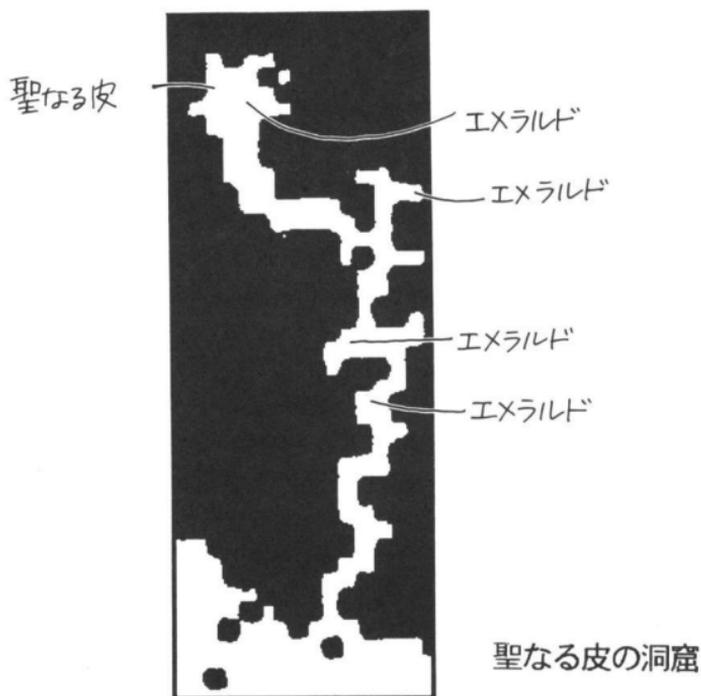
溶岩で道を閉ざされた洞窟から 聖なる皮をとってくる

◆必要な道具

消火器

◆注意すること

洞窟に行く途中に豹やプテラノドンなどの肉食動物がいる。溶岩を横断中にプテラノドンに頭上から襲われると大変だ。十分に警戒すること。



・洞窟までは1日かかる

ジュカリの村から洞窟までの距離は、途中で溶岩がなくても1日はかかると見ていい。まず、村から東に真っ直ぐ歩き、溶岩がどんな状態なのかを調べてみた。溶岩流は村からさほど遠くない場所まで迫ってきていた。溶岩に近付くにつれて、ものすごい熱気が伝わってくる。地面に生えていた緑の草も熱で枯れ、溶岩の周りは熱く乾いた土が露出している。熱いことさえ我慢すれば、土の上を歩くのが速くていい。なに、熱いからって体力が低下するわけでもない。溶岩流の岸は非常に高温で、体が生理的に拒否反応を示す。そのため、ついうっかり溶岩に足を踏み入れるなんてこともない。ただし、溶岩流はタコの足のようにその触手を伸ばしているのだから、しっかりと方向を認識していないと、それに沿って歩くことは相当な遠回りや袋小路につかまる原因になる。

我々は道に迷わないように、できるだけ南の崖に沿って歩くことにした。しかし、ちょっと行ったところで溶岩流が崖まで押し寄せ、行き止まりになっていた。これが洞窟への道を阻んでいるのだ。溶岩流の実体はだいたいわかった。洞窟までの間には、このような行き止まりが数カ所予想される。

・熱い溶岩は消火器で冷やして

ジュー酋長と"溶岩"について話したとき、私は炎上する船の甲板を消火器で冷やしながら歩いて脱出した男の話を思い出した。私の研究室には二酸化炭素消火器が1本あるので、それを使ってみることにした。やれやれ、ここから私の研究室まで往復しなければならないのか。

「だれかがさあ、1人で行けばいいんじゃないの。そのほうが速いし」

ジミーが若者らしい無責任な意見を言った。するとアバタールはやさしい父親が無知な息子を諭すようにこう言った。

「単独ではテレポートプレートには入れないんだよ。みんな一緒になければね。それでもよければ、ジミー、行ってくれるか？」

ジミーは黙ってしまった。こんなときの彼の「だれか」に自分が含まれた試しがない。全員で戻るしかないのだ。我々はテレポートプレートを使ってヨラルーの近くのテレポートプレートまで行き、そこから研究室まで歩いて行った。研究室に着くころには日が暮れてしまったので、そこで夜を明し、早朝ジュカリに向かって出発した。

・南側の崖に沿って進め

ジュカリに到着したときは、また日が暮れてしまった。洞窟へは翌朝に出発することにして、その日は休んだ。なぜなら、洞窟までの間には、サーベルタイガーやプテ

ラノドンに遭遇する危険があったからだ。下見に行ったときに気配を感じたと、アバタールとシャムルーが言っていた。

翌朝、消火器を抱えて、いよいよ溶岩にアタックだ。下見のときと同様に、まずは方向を見失わないように、南側の崖に沿って歩いて行った。さっそく先日の溶岩流に出くわした。発射する方向を定めて消火器を“使う”と、溶岩の一部が黒く固まった。そこに足を乗せ、その先の溶岩を消火器で固める。つまり、冷えた溶岩の飛び石を作りながら歩いて行くわけだ。

最初の溶岩流は難無く突破できた。そこからまたしばらくは、南側の崖に沿って歩いたが、崖が大きく南の方向に膨らんでいるので、遠回りになってしまう。できれば一気に溶岩を突っ切って行きたいところだ。そこで、トリオロの鳥の目のまじないを使って方向を定め、真っ直ぐ西に進んでみることにした。1つだけ心配なのは消火器が何回使えるかということだが、用事が済んでから実験した限りでは、50回やそこらは問題なく使える。心配なら数えながら使うといい。

溶岩の上を歩いているときはいいが、草木の多いところでは突然にサーベルタイガーなどに襲われることがある。また、溶岩の上でもプテラノドンが頭上から襲ってくることもあった。しかし、そんな動物の奇襲にもずいぶん慣れてきたもんだ。こまめに全員の体力をチェックしていれば、怖いものはない。戦えば絶対に勝てる相手だからだ。ただし、体力のチェックを怠り、メンバーの1人が倒れる寸前の状態のままだったりすると、突然襲いかかってきたサーベルタイガーの最初の一撃で死んでしまうこともある。

死んだらあとが大変だ。この不思議な世界では、死んでもインターニャが生き返らせてくれる。まったく理屈に合わないが、事実、何度かこの目で目撃しているのだから信じる以外にない。しかし、アバタール以外は、仲間が死体をインターニャの元まで運んでくれない限り、生き返らせることはできない。体だけではなく、持っていた装備もだ。パーティーには、装備にそんな余裕のある者はいない。大変な迷惑をかけることになるから、十分気を付けなければならないのだ。

・洞窟に到着

洞窟は、谷のいちばん奥の北側の崖にあった。細長く奥へ延びる洞窟を行くと、あちらこちらにエメラルドが落ちていた。エメラルドがあればティクティカトルの武器職人アトリバクタから武器や防具を交換してもらえる。非常に貴重かつ希少な宝石なので、残らず拾って行った。聖なる皮は洞窟のいちばん奥にあった。

皮をとり、さっそく引き返した。帰るころには、来るときに固めた溶岩の飛び石は、再び溶けて流れてしまっていた。そのため、帰りも消火器を使いながらの行進となっ

た。日が暮れても溶岩の周りは明かるい。とにかく方向を見誤らないよう、また、なるべく溶岩流の幅の狭い部分を選びながら、西へ西へと戻ったのだ。

・ジュカリ、連合に参加を決定

村に戻りジュームーに会うと、彼は聖なる皮を見つけ、ひったくるようにして抱え込むと、皮を調べた。確かに本物だとわかると、彼の顔は明かるく輝いた。そして、めでたくジュカリ族も連合の参加を約束してくれた。

ハークール

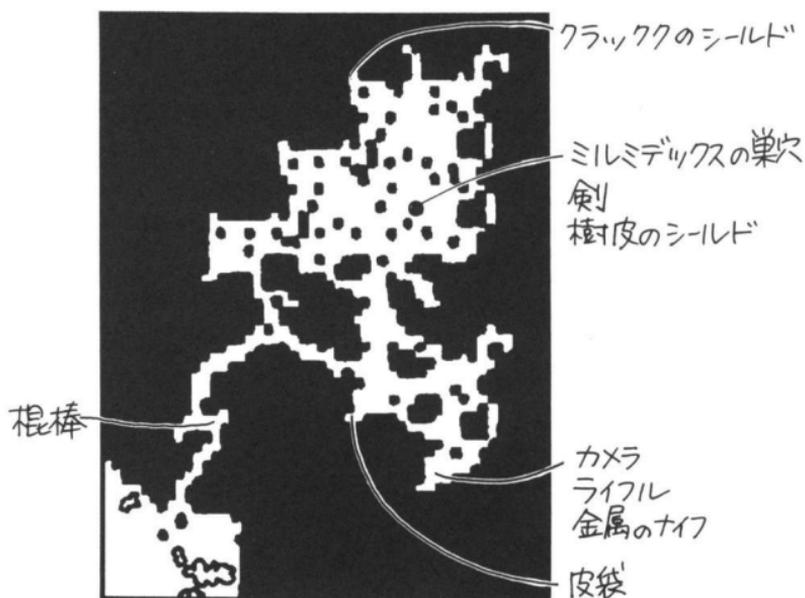
クモの洞窟へ行き、クモを1匹残らず退治して、クラッククのシールドを持って帰ること

◆必要な道具

松明

◆とくに注意すること

ハークールには松明がない。クモは毒を持っている。巣にかかるとしばらく体が麻痺する。巣の中にミルミデックスの巣がある。



大グモの洞窟

・ハーケールには松明がない

ハーケール族のグルゴールル酋長に連合の話を持ちかけると、ハーケール族の脅威となっている大グモを退治して来いという条件を出す。そして、その証拠として、大グモ退治に行って戻らなかった息子クラッククが使っていたシールドを持って来いと言う。お安い御用だ、と思った。そのときパーティーにはシャムルーもいたし、アバタールはヨラルーに献上した黒曜石の剣の残りを使っていた。ピンディロの村でもらったステゴサウルスのシールドもあった。しかし、現実には甘くなかった。

酋長の話では、洞窟の中に強力な巣が張り巡らされているとのことだ。その巣には神経性の毒があるらしく、人間がかかると体が麻痺してしまうそうだ。巣は手では破れないほど強い。下手に手を出せば巣にかかってしまう。グルゴールルの話では、巣は火を付けると簡単に燃えて消えるという。では松明を貸してください、とグルゴールルに頼んでも無駄だ。ハーケールは火を使わない部族なのだ。火が怖いから、何でもかんでも刺身で食べてしまう。ハーケール族の間では、松明は危険な悪い道具とされている。だから、わざわざ火山の近くで暮らしているジュカリ族を「バカだ」とけなすのだろう。

したがって、ハーケールの酋長の要請を果たすには、どこからか松明を持って来なければならぬ。こんなときに日ごろの備えがモノを言うわけだが、クモの洞窟に入って仕事を済ませて出てくるまでには、10本近くの松明を使う。

・とりあえず松明の準備だ

松明は、布をハサミやナイフで裂いて作った布の帯をタールに浸し、それを木の枝に巻きつけて作ることができる。具体的に手順を説明すると、ハサミかナイフを布に"使って"裂く。1枚の布から10本の帯が作れるから、それをタールに"使って"浸し、タール浸けの帯を作る。どこにでもある木を"使え"ば枝が簡単にとれるので、あとはタール浸けの帯を枝に"使って"巻き付ければいい。バケツは私の研究室にある。タールは私の研究室から真っ直ぐ北に歩いて行ったところにタールが湧き出しているところがあるので、バケツを持ってそこへ行き、タール溜まりを"使う"と、バケツに汲み取ることができる。少々面倒だが、この方法で好きなだけ松明を作ることができるのだ。

これが面倒だと思うのなら、どこかの村へ行って松明をかき集めるしかない。これも意外に大変だ。

・ハーケールに戻って洞窟の視察のつもりが……

クモの洞窟とは、実際にはどんなものなのか、とりあえず現場を視察することにし

た。ハーカールの洞窟を出て東に向かって崖に沿って歩けば、迷わずクモの洞窟に突き当たる。崖は大きく南へ回り込んでいるが、それでも構わず歩くことだ。

ちょっと覗くつもりで中に入った。話のとおり、洞窟のあちらこちらにロープほどの太さのある、透明な巣が張ってある。直接手で触れないようにして巣を調べると、透明なロープは非常に強力な接着剤のようなスライム上の物質でコーティングされていることがわかった。このスライムに神経毒がある。手に持っていた松明を"使って"巣に火を付けてみた。すると、ひと塊の巣は端からパッと燃え上がって一瞬のうちに消えてしまった。美しく巨大なクリスタル細工のような巣が炎に包まれるという幻想的な光景のあとには、巣に捕まって息絶えた人や動物の無残な死体が転がっていた。なんとも恐ろしい光景だった。

そのとき、気味の悪い激しい音がワンワンと響いてきた。怪獣映画の格闘シーンのようであり、巨大な虫同士が大乱闘を繰り広げているようでもあり……、さよう、まさしく巨大な虫同士が乱闘していたのだ。この洞窟の中にはミルミデックスの巣穴がある。そこから出てきたミルミデックスとクモが激しい戦いを繰り広げていたのだ。ミルミデックスがいるとなると、この仕事は単純そうに見えて、非常に危険を伴う。しかし、考えようでは、両者を戦わせて数が減るまで傍観することが得策ではないかと考えた。そこで我々は、洞窟の中の比較的安全な場所で様子を伺うことにした。

・意外にあっけない結末

しばらく、激しい怪獣大決戦の音声だけを聞いていたが、やがて静かになったので、松明を付けて巣を燃やしながら進んで行った。完全防備のアバタールは両手がふさがっていたので、いちばん身軽なジミーが松明を持ち、巣を焼き払う係を務めた。最初は怖がってギャーギャー文句を言ったが、「これは英雄的仕事だ」とアバタールが持ち上げると、態度をコロリと変えて、何様のつもりか松明を高々と掲げ、パーティーの先頭を歩き出した。

途中、数匹の大グモに出くわした。ジミーは飛び上がってパーティーの後ろに走って逃げてきたが、アバタールとシャムルーが手際よく片付けると、もうあとはさっぱりだった。暗闇の中にミルミデックスの死骸が転がり始めた。しばらく行くと、人間の死体がある。調べると、黒曜石の剣と樹皮の鎧を身に付けていた。ナウワトラ人だろうか。その先に、ミルミデックスの巣穴があった。死体の乾燥具合から見て、もう随分前にここに突入した、どこかの部族の特攻隊だろう。入口にはロープが下がっていた。彼らがあっけなく全滅したことは、火を見るより明らかだ。

ミルミデックスの巣穴は静かだった。我々はそこに入ってみるほど愚かではない。中のミルミデックスを刺激しないように、するべきことを手早く片付けたのだ。

クラッククのシールドは、ミルミデックスの巣穴の北のクモの巣の中にあつた。それを手に入れ、まだミルミデックスが活動しないのを確認して、洞窟の残りの部分を探検した。

・ここにも現代人が？

洞窟の南の端に来たときだ。ジミーが巣を焼き払うと、またしても人間の骨が現れた。しかし、そこに奇妙なものが落ちていた。カメラだ。白骨化した死体を探ると、なんと、ライフルとナイフまで出てきたではないか。これは現代人の死体だ。だれがなぜ、どうやってこんなところまで来たのか。それはまったくの謎だ。とにかく、この世界でライフルは貴重品だ。拝借することにした。

そして出口にたどり着き、外へ出たときはすっかり夜になっていた。

・原始お父さんの目に涙

夜のジャングルは危険なので、洞窟の出口でキャンプを張ることにした。翌朝、我々はゲルゴールルのところへ戻り、クラッククのシールドを手渡した。ゲルゴールルは涙を流して喜んでくれた。そして、約束どおり連合への参加を決めてくれた。

・もうひとつ大切な注意

クモは毒を持っている。クモに咬まれると、体に毒が入ることがある。そんなときのために、トリオリの治療術の準備を確かめておこう。解毒に必要なのはアフアズ（ゴリラ）のトーテムとバインドだ。これで“まじない”をしてもらえば毒は消え、体力も幾分回復する。ただし、巣の毒にあたって体が麻痺した場合は、そのまま毒が消えるまで待つしかない。ぼんやり何もしないで待っていても時間は経たないので、何人かで麻痺した人間を守り、だれか元気な者が松明を持って先を探索するぐらいの効率のよい行動をとるべきだろう。とにかく、だれかが体を動かしていないと時間は経過しない。それだけはよく覚えておくように。

バラップ

大いなる台地へ行き、白い花の根をとってくる

◆必要な道具

消防用の斧または手榴弾

◆とくに注意すること

台地にはプテラノドンの巣がある。白い花はすべてのツルを切断しないと死なない。

・バラカイの願いはお安い御用に思えたが……

重い病気に苦しむナカイの看病をするバラカイ酋長に連合の話を持ちかけると、ナカイの病気を治せる唯一の薬草をとってきてほしいと頼まれる。それは、バラップの台地の北西にある"大いなる台地"にだけ生えている白い花の根だという。花の根を持ってきてくれるだけでいいのなら、こんな簡単なことはない。しかし、やっぱり問題があった。大いなる台地に登ることができないのだ。ずっと昔は、大いなる台地の南にある小さな台地から陸続きになっていたそうだが、地震かなにかのせいだろう、2つの台地が分断されてしまったようだ。そこを渡れることができれば、問題はない。とにかく、見に行くことにした。

・切つてと言わんばかりの大きな木

バラップの台地を下りて、一旦川岸に下り、西のハシゴを登ってから、そのまま北に歩くと、すぐに小さな台地に突き当たる。ちょうどテレポートプレートの真北だ。それが小さな台地だ。登り口は突き当たったところのすぐ西側にある。これをトントンと登っていくと、なんとプテラノドンの巣があった。彼らはやはり、鳥と似たような巣を作って子育てをしていたのか。なんと感動的な眺めであろうか。しかし、感心している場合ではなかった。我々の姿を見つけた親プテラノドンは、子供を守ろうと必死の攻撃をしかけてきた。ここで親を殺せば、残された子供もいずれは肉食動物の餌食となって死んでしまうだろう。あまり酷いことはしたくない。とはいっても、相手はプテラノドンだ。何もしなければ、こっちが殺される。強い者が勝つのは自然の掟だ。ここは心を鬼にして戦うしかない。

帰らぬ親を探してキーキー鳴くプテラノドンの子供の声を聞かないように、我々は先へ急いだ。小さな台地の北の端は、かつて大なる台地とつながっていた部分が橋のように細く伸び、途中で途絶えていた。大なる台地の細く伸びた突端が数十メートルほど向こうに見える。下は100メートルほどの断崖絶壁だ。さて、ここをどう渡ろうか。ロープを掛けることもできない。どうしたものかと、我々は大きな木の根元に腰を下ろした。それは原始的な被子植物だ。メタセコイアの仲間だろうか、非常に背が高い。みんなが顔を見合わせた。

アバタールが立ち上がり、背中の荷物の中から私の研究室にあった消防用の斧を抜き出し、両手に握った。右手で柄を握り、左手で重さを確かめるように刃の部分をつんと下から軽く放り上げるような動作をした。目は木のでっぺんを見つめている。次に大なる台地の突端に目を移した。声を出さずに、片手でみんなにどくように指示すると、柄を両手で握り直し、斧を大きく振り下ろした。鈍い音がして斧が木の太い幹に食い込む。するとどうだ、あの太い木がメキメキと大きな音を立てて一発で倒れてしまった。倒れた先が、アバタールの狙いどおり、大なる台地の突端に掛かっている。丸木橋の完成だ。

・世の中は甘くない

橋を渡したまでは、万事スムーズだった。あとはこのまま花の根をとって帰るだけだ。我々は花を探した。すると突然、トリオロがみんなを制した。

「何か聞こえる」

いやな予感がした。いやな音だ。動物の音ではない。まるで動きまわる植物のような……。茂みを分けて音のするほうを覗くと、そこにはまるで植物のようなものが動き回っていた。どう見ても植物だ。だが動き回っている。非常に広い範囲に触手ともツルともつかない細い腕を伸ばしている。その中央には、太く短い幹があり、幹の上には、悪いことに白い花が咲いている。これだ。

「人食い植物だ……。本物を見るのは初めてだ」

トリオロが吐き捨てるように言った。人食いとは尋常ではない。なんと、白いお花を求めてやってきた楽しいピクニックが、一転して人食い植物との死闘になろうとは。ここまで来たからには仕方がない。人食いだろ何が何だろが、どうあろうと根を持ち帰らなければならないのだ。それにしても、我々は地球の奇跡ともいえる貴重な動植物を、こうも簡単に破壊しまくっていいものだろうか。

・すべての触手を殺さないとダメ

巨大な肉食恐竜も怖くない我々だが、人食い植物にはてこずった。まず邪魔な触手

を切断し（これだって命がけの作業だ）、幹を攻撃した。しかし、アバタールがナウワトラの剣を叩きつけても、大木を一発で倒した消防用の斧を叩きつけても、ジミーがライフルで打っても、人食い植物は傷一つ付かない。アロサウルスを5頭も倒せるかというほどの攻撃を加えたが、まるで弱る気配を見せない。完全に命を奪わなければ根を掘り起こすことはできないのだ。

アバタールが攻撃を中止するように命じ、全員を植物から離れた場所に集めた。

「何か変だと思わないか。攻撃の方法が間違っているとしか思えない」

そうアバタールが疑問を投げかけると、トリオロが自信なさそうにこう答えた。

「そういえば昔、インターニャ先生に聞いたことがある。人食い植物の幹は不死身だとな。しかし、触手をすべて切り殺すと、幹は自然に死ぬと」

我々はもう一度、すべての触手を探して殺すことにした。しばらく離れているうちに、人食い植物は、残りの触手を伸ばして暴れていた。そうしてくれるとわかりやすい。全員で触手に攻撃を加えた。すべての触手を殺したとき、トリオロが言ったとおり、花が枯れ、土の中の根が露出した。これだ。これを持って帰ればいい。

・ちょっと冒険

せっかく大いなる台地に来たのだから、少し冒険して行くことにした。とくに何もないところだが、いちばん北の端に、奇妙な人工物を発見した。何に使うものか、そのときはわからなかったが、後にそれがコトル人の地下都市への入口を開く、巨大な"宝石"の台であることがわかった。

・ナカイは全快し、バラップは連合に参加した

根を持ち帰ると、さっそくバラカイは薬を調合してナカイに飲ませた。するとどうだ、我々の見ている前で、ナカイの顔に血の気が戻り、数分もしないうちに元気になってしまった。バラカイは喜んで、連合への参加を約束してくれた。

それにしても驚くべき薬効だ。ぜひともその成分を分析したかったが、あとにも先にも、ナカイが飲んだものが、この世に残っていた唯一のものだった。

・木は手榴弾でも倒せる

消防用の斧を持っていなくても、手榴弾で木を倒すことができる。オールド・ピンディロへ行くときも、今回と同じように木を倒して橋を渡す作業が必要になるが、ここでは木が向こう側にある。そんなときは、手榴弾を投げるのだ。

サックラー

サックラーの薬草の栽培地に棲みついた ティラノサウルスを退治する

◆必要な道具

手榴弾

◆とくに注意すること

ライフルや手榴弾を使ってもティラノサウルスはビクともしない。動かないように見えて、2～3歩離れたくらいの距離では安全ではない。一発で殺されてしまう。

・最強の部族*サックラーよりも強い相手

サックラー族の酋長、シスカールは、大いなる台地の向こうに"雷とかげ"つまり、ティラノサウルスが棲みついて困っているという。あのあたりは、かつてはサックラーの薬草の栽培地であったようだ。ところがティラノサウルスが来て以来、危なくて薬草どころではなくなってしまったようだ。連合への参加を呼びかけると、交換条件としてそのティラノサウルスの退治を出してきた。仕方がない。やるしかない。

それにしても、ヤツらは何よりも強いと胸を張っておきながら、ティラノサウルス1匹も退治できないとは。

・テレポートブラザから歩いてすぐ

ティラノサウルスは、テレポートブラザの北東にある、谷の入江状になった地域に棲みついている。テレポートブラザからは、ミルメデックスに邪魔されなければ、北側の崖に沿って西側から回り込めばすぐだ。ティラノサウルスはいつも、陸の入江の中央北側の崖の下にいる。そこが陽当たりもよくて居心地がいいのだろう。

くれぐれも、ティラノサウルスには近付きすぎないように。最低でも4ブロックは離れるべきだ。じっとして動かないように見えて、攻撃の動作は速く、2ブロックほど離れた相手も、一撃で倒す力がある。しかし、離れていれば大丈夫だ。その場所から移動することはまずない。ティラノサウルスの近くには、これに犠牲になった人や動物の骨が散乱しているので、すぐにわかる。骨が見え出したら要注意だ。また、こ

れにはライフルも手榴弾も効かない。ではどうしたらいいか。その答えは、オウムちゃんが教えてくれた。

・ティラノサウルスの頭に丸い大きな岩

ヨラルーのアバトン酋長の頼みを聞こうとあちこち歩いていたとき、羽をむしってエメラルドと交換しようかという誘惑にかられながら話しをしたオウムを思い出した。あのとき、オウムに部族連合の話をしたところ(もちろん冗談でだが)、オウムは連合に賛成してくれたばかりか、すべての部族が連合したら、ティラノサウルスの頭の上に丸い大きな岩を落としてくれると言っていた。

もしかして、あの岩のことが。ティラノサウルスの頭上の崖の上に、ちょうど丸い大きな岩がある。オウムは、すべての部族が連合すれば、あれを落としてくれると言っていたが、あれを落としてティラノサウルスを殺さなければ、すべての部族は連合してくれないのだ。ということは、オウムの力は期待できないことになる。なんとかあれを落とす方法はないものか、あれこれ考えた。

・投げる位置が問題

まず思いついたのは、手榴弾だ。これは投げつけて岩の足場を崩し、落下させるという作戦だ。アバタールは、ティラノサウルスの尻尾の側に回り込み、崖に身をつけるようにして手榴弾を岩の下側を狙って投げた。ドカーン！ と爆発してはくれたものの、岩は予想に反して奥に転がって行ってしまった。これではダメだ。岩が奥に引っ込んでしまっは事態は悪くなるばかりだ。なんとか岩を元の位置に戻す必要がある。幸い、手榴弾は6つほど作りおきしてあった。今度は頭のほうへ回り込んで、岩を崖っぷちまで戻すことにした。さっきは爆発と反対の方向に動いたから、岩の奥の地面を狙って手榴弾を投げた。ドカーン！ やった。思ったとおり、岩は元の位置に戻った。さあ、問題はこれからだ。

今と同じ要領で、岩の向こう側の地面を狙えば岩は落ちてくるはずだ。焦る気持ちをおさえて、また同じ場所から岩の向こう側の地面めがけて手榴弾を投げた。ドカーン……とはならなかった。距離が遠すぎてダメだとアバタールが言う。さて、どこから投げようか。我々はまた尻尾のほうに戻った。いい位置に岩が見えている。よし、もう一度だ。今度こそ……ドカーン！ すると岩はゴロゴロと転がって、みごと、ドシンとティラノサウルスを直撃した！

・もっと確実な方法

帰りに気が付いたのだが、岩が乗っていた崖は、やや低めだった。もしかして、と

思い、その崖をたどって西側を調べたら、ティラノサウルスの"入江"を出て、もうしばらく崖沿いに西に歩いたところに、崖が階段状になっている部分があった。そこにはツル性植物が繁殖しているので、それをロープがわりにして上に登れるようになっていた。我々は行けるところへはすべて行ってみるといふ冒険の信念を持っていたので、それを登ってみた。

いちばん上は平らになっていて、ずっと奥まで歩けるようになっていた。行けるところまで行ってみようと歩を進めると、高い崖に挟まれた細い平地を抜けたあたりが、崖になって落ちていた。下を覗くと、ティラノサウルスの死体が見える。そうか、丸い岩はここにあったんだ。

したがって、もっとも少ない手榴弾で確実に、ティラノサウルスに接近する危険も冒さずに問題を解決する方法は、この上から岩を落とすことという結論が出た。この場所から岩のこちら側、つまりティラノサウルスの崖と反対側で手榴弾を爆発させればよかったのだ。

・サックラーも仲間になった

あとになってあれこれ言っても仕方がない。我々はテレポートプレートでサックラーの洞窟に戻り、シスカールに報告し、連合への参加の約束をとりつけることに成功した。

バラコ

ハラワ酋長の娘ハリサを ゴリラの丘から救出する

◆必要な道具

手榴弾

◆とくに注意すること

ジャングルで迷わないように。蛇女に注意。手榴弾の狙いは正確に。



・ゴリラの丘はどうやって登る？

ハラワ酋長の娘のハリサが大猿、つまりゴリラに連れ去られた。それを助け出せばハラワは連合に参加すると言っている。猿の1匹や2匹お安い御用だ、と思ったが、あのゴリラの丘にどうやって登っていいものやら、これには頭が破裂するほど悩まされた。我々は何度も何度もゴリラの丘の崖の周りを歩いて調べた。何か足が掛けられるところはないか、ロープを掛けるところはないか。しかし、そんなものは何もない。ゴリラなら登れるんだから、ゴリラの背中に乗っかれば連れて行ってもらえるかも、とジミーが馬鹿なアイデアを出した。あのゴリラに乗れるものか。トブルーじい

さんに会いにいくたびに襲われて、よくわかっているはずだ。

・登るんじゃない、潜るんだ！

どうしてもわからず、あちこち探しているうちに、丘の東側の湖の岸に下りて歩いていたときだ。岸が北の崖に突き当たって東に曲ったところが滝で行き止まりになっている。そこをよく見ると、なんと、滝の裏側に洞窟の入口らしきものがあるではないか。だが、どうしても入口に入ることができない。何とかして滝の水を止める必要があった。これがゴリラの丘の上に出るトンネルだという保証はないが、穴があれば入ってみるのが科学者だ。なんとその方法をみんなで考えた。

天を仰いだ私の目に、滝の上にある大きな丸い岩が飛び込んできた。どこかで見た岩だ……。そうだ、サックラーのティラノサウルスを退治したときの岩だ。あれを手榴弾を使って動かして、滝の上で水をせき止めることはできないものか。アバタールはさっそく手榴弾で試してみることにした。

・第一弾……失敗

アバタールは、ティラノサウルス退治の教訓を生かして、岩の向こう側を狙って手榴弾を投げた。ドカーンという音がして、丸い岩は滝の上に転がり落ちる……と思ったら、なんと反対側に転がって行ってしまった。なんとということだ。丸い岩が消えてしまったではないか！ もっと思いきって岩の向こう側の地面を狙わなければならなかったのだ。岩自体を狙うと、反対のほうへ転がってしまう。

我々はガッカリしてその場を離れた。もう日が暮れかけていたので、どこかでキャンプを張ることにしたのだ。ところが、このへんには猛獣が出るため、なかなかキャンプ地が見つからなかった。しばらく南の法へ歩いて、やっと安全な場所を見つけ、その日は眠ることにした。

・今度は向こう側で爆発……大成功！

翌日、あの丸い岩が元の位置に戻ってしてくれることを祈って滝に向かった。おそろおそろ滝を見上げると、あった。どうやら丸い岩はいくつもあるようだ。1つがなくなると、新しい岩が上から転がってくる。自然は我々の味方だったのだ。

昨日の失敗を反省して、今度は丸い岩の向こう側の地面を狙って手榴弾を投げることにした。遠くに投げる必要があったため、力の強いシャムルーに頼むことにした。これからはシャムルーの単独行動だ。しかし、シャムルーは手榴弾を手に持とうとしたとき、妙に怯えて「できない」と言い出した。そう言えば、ライフルの扱いを教えようとしたが、この谷の人間はみな、我々現代人の道具を怖がって使おうとしない悪い

癖がある。仕方がない。再び全員で行動しようとしたときだ。何だかおかしい。いつものパーティーモードになれない。そのときシャムルーが言った。

「チビがいない」

ジミーだ。あのマヌケめ、どこに行った。まさか、動物に食われたんじゃないだろうな。我々は必死になってジミーを搜索した。

ジミーは、滝からずっと南の、夕べキャンプを張った地点からさほど遠くないところの茂みに引っ掛かって、泣きベソをかいていた。まったく人騒がせな男だ。

「みんながどんどん行っちゃうんだもん、ひどいよ……」

茂みの多いジャングルでは、常に仲間が全員ついてくるかを確かめながら歩く必要がある。とくにジミーのようなノロマな男が一緒の場合は。

もう一度滝に戻った。今度はアバタールが挑戦だ。彼は手に手榴弾を持ち、作戦どおり、丸い岩の向う側の平地を狙ってアタックした。ドカーン！ 手榴弾が爆発。一瞬の沈黙があり、丸い岩はおもむろにこちら側に転がってくれた。岩は滝の上で水をせき止め、滝の下の洞窟が顔を出した。大成功だ！

・洞窟はゴリラの丘へのトンネルだった

洞窟はほとんど一本道だった。途中、ちょっと北に分れる道があったが、それはすぐに袋小路になっていて、水晶床があるだけだった。トンネルを抜けると、思ったとおりゴリラの丘の上だった。その証拠に、トンネルの出口に大きなゴリラが頑張っていた。ゴリラは人を見ると攻撃してくる。しかし、こっちはもうゴリラごときには驚かない。手際よく始末して、食糧となる肉を頂戴した。

トンネルの出口からまっすぐ南に歩いたところに、一段高くなっているところがあって、そこにお立ち台のギャルよろしく、ハリサが立っていた。見たところ無事なようだ。ゴリラも彼女を食おうと思って誘拐したのではなさそうだ。ベツトかなにかのつもりだったのか、それとも自分たちの子供と間違えたのか、とにかく大事にされていたようだ。

アバタールが彼女に声をかけると、意外に元気で、アバタールに抱きつくとき「あたし、近道を知ってるの。村まで競争ネ」とかなんとか言いおった。どの世界でも、どの時代でも若い娘というのは何を考えているのかわからん。私たちの命がけの救出作戦は何だったのだ！ 近道を知っているなら、なんで今まで村に帰らなかったんだ！

・バラコも連合に参加した

村に帰ると、すでにハリサも戻っていた。ハラワ酋長の顔色もすっかりよくなった。約束どおり、彼女は連合への参加を決めてくれた。

クーラック～ウラリ

バカデカ・ダーデンに誘拐されたアイエラを
助け出すこと
せっかくだから、ついでにグレード・ファボズを
取り戻してダーデンをやっつける

◆必要な道具

ロックハンマー
パドル4本
4人以上のメンバー
カメラ

◆注意すること

ウラリの沼に飛び石状に並ぶ島にはティラノサウルスがいる。ファボズの洞窟やダーデンの洞窟の近くには警備兵がいて、毒矢で攻撃してくる。

・ウラリの場所はトブルーが知っている

クーラックやヨラルーあたりでは一般の人々の間でも有名な話になっているが、ウラリの隠れ里の場所を知っている人間がバラコの村の西の島に1人で住んでいるという。ウラリから追放された頭のおかしい老人、トブルーだ。だが、彼に会うまでにはいろいろと準備しなければならないことがある。まずは、彼の島まで渡るための"いかだ"を漕ぐパドルが4本必要だ。いかだはイーオドンの谷の北部の水辺でよく見かけるが、それを"使う"には4本のパドルがいる。ということは、もちろんパーティーのメンバーは4人以上いなければならない。

パドルはディスクキ族の特産品だ。ディスクキの村へ行けば4本ぐらいはすぐに見つかる。黙って持って行くのもナンだと思って酋長に断わると、「勝手に持って行け」と言ってくれた。聞くんじゃなかった。パドルを1人1本ずつに分配しておけば、準備完了だ。

・トブルーは知能を失った

(と思い込んでいる)イカレたじいさん

バラコの村の西のはずれから西へ延びる道がある。そこを歩いて行くと、まもなく

水辺に出る。そしてそこに、いかだが置いてあるはずだ。それに乗って、いかだを“使う”。パドルを持った4人が息を合わせて漕ぐと、いかだはスイスイと動き出す。トブルーの島まではほんのちょっとだ。島にいかだを着ければ、いかだから降りなくてもトブルーと話ができる。ちょっとイカレたじいさんなので、話の途中でほかのことに気をとられてしまったりするが、根気よく何度も話かけることが必要だ。話をするうちに、彼はバラップとの戦いで知能を奪われたという過去があることがわかる。そして、彼に知能をとり返してほしいと頼まれるのだ。彼の知能は青い石に封じ込められ、バラップのバラカイ酋長が持っているという。

・バラカイ酋長が語る意外な真実

高い台地のてっぺんまで息を切らせて登りつめ、バラカイ酋長にトブルー老人の知能のことを知っているかと尋ねたら、彼は大笑いをしてある秘密を話してくれた。まったくなんという人だ。トブルーもトブルーなら、バラカイもバラカイだ。その秘密の詳細は諸君が自分で聞いてもらおうとして、我々は青い石があるというサックラー族の洞窟の近くまで行ってみた。するとあるある。そこらじゅうに大きな青い岩がゴロゴロしているではないか。これがすべてトブルーの知能だったら、スーパーコンピューターも顔負けだ。ところが実際はそうではなかった。アバタールはロックハンマーを青い岩に“使って”叩き、小さな破片を手に入れた。それを持って、またトブルーのもとへ戻ったのだ。

・知能をとり戻した（と思い込んでいる）

トブルーが秘密を打ち明けた

青い石を持って再びトブルーに会いにいくと、トブルーはとても喜んで、お礼にカメの餌をくれた。なんだこんなもの！ と思ったが、どうやらウラリの村の近くで役に立ちそうなことをトブルーが言っていた。そこでありがたくちょうだいすることにした。とにかく、こういった仕事では、特別に与えられるものには必ず意味があると、アバタールが言っていた。気のせいかな、前よりはいくぶん話のズジがとおるようになったトブルーに、またウラリの隠れ里のことを聞いてみた。すると彼は、簡単にその場所を教えてくれたではないか。

・いよいよウラリの隠れ里へ突入

トブルーによれば、ウ拉里へはイーオドンの谷の東側、ヨララーの村から真っ直ぐ南東に歩いて突き当たる崖のあたりに、洞窟の入口がいくつも並んで口を開けているところがあり、その中の北から2番目の洞窟がウラリに通じているという。さあ、洞窟に突入だ。ところがこの洞窟、意外に深い。気を付けなければならないのは、大きな

熊がたくさん棲んでいるということだ。なかなか狂暴な動物だから、できれば相手にしたくない。なるべく目を合わさないようにして静かに歩くのがいい。運悪く襲われてしまったら仕方がない。下手に逃げようとはせずに、戦って早めにケリをつけることだ。さもないと、仲間が集まってしまう。熊の肉は食用になるから、もし体力が落ちていたら、死体をナイフでさばいて肉をとるといい。そんな余裕があるかどうかは保証できないが。

ようやくの思いで長いトンネルと抜けると、そこはウラリの里……。と思いきや、まだ先があった。洞窟の出口から道に沿って東へ歩くと、ウラリの沼に突き当たる。水を求めてここまでやってきた水の部族だけあって、非常に水気の多いところだ。道は大きなウラリの沼で切れているが、沼に飛び石状に浮かぶ島を渡って向こう岸に行けるようになっている。ところが、島の真ん中に巨大なティラノサウルスが頑張っているのではないか。ティラノサウルスだけは、ライフル銃でもびくともしない。下手に手向かえばポインと一発食らっておしまいだ。

どうしたものかと全員で考えた。そしてすぐに頭に浮かんだのが、あのトブルーがくれたカメの餌だ。カメはお腹が減ったお友だち。カメが助けてくれるかもしれない。ニンジャートルでも現れるのかと期待してカメの餌を水に"使って"沼のカメを呼んでみた。すると深い水の底からカメさんが顔を出した。アルケロンだ。パーティーの人数分の餌を使うと、その数のアルケドンが現れる。ちょっと面倒だが、1人ずつ"単独"にアルケドンに乗って"使う"という作業が必要だ。全員が乗ったら、再びパーティーモードに戻って出発だ。アルケドンたちは我々を乗せて、我々の指示どおりに泳いでくれる。

真っ直ぐに沼を渡るだけでよかったのだが、せっかくだから水上の観光を楽しんだ。反対岸に着いたところで東岸に沿って南下した。沼は細い流れとなって南東に延びている。しばらく進んで、流れが大きく南に曲る地点で、我々はアルケドンと別れた。陸に上がると、そこはウラリの村だった。

・殺気立った雰囲気の中で

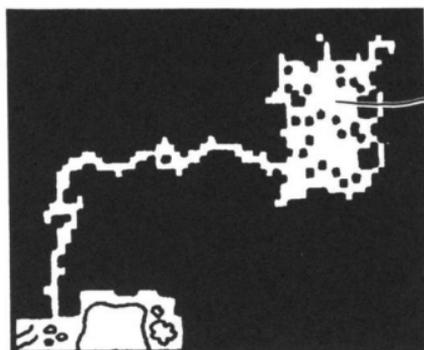
ワマップだけがいい人だった

ウラリの村人に話かけてみたが、みんなバカデカ・ダーデンを恐れているのか、なかなか心を開いてくれない。しかし、我々はダーデンの味方ではないと知ると、いくぶん心を許して、いろいろと情報を与えてくれる。アイエラの居場所も詳しく教えてくれた。どうも、ウラリ族は、イーオドンのほかの部族が考えているような好戦的な部族ではなさそうだ。すべてはダーデンの仕業か。1人の独裁者が人々を脅して戦争に駆り立てることはよくあることだ。次に我々は、トブルーを追放したというワマップという男に会ってみようと思った。村人の話からすると、ワマップは反政府勢力の

中心人物らしい。彼は村の中心部にいた。

ワマップはウラリの事情を詳しく話してくれた。しかし、アイエラの居場所については、一般の村人のほうが詳しく教えてくれる。ワマップに部族連合のことを話すと、ダーデンに誘拐されたグレート・ファボズというウラリの守神の像をとり戻してくれたら連合に加盟したいと言ってくれた。しかし、次期酋長として全村人の期待を集めているワマップだが、今はまだ折とう師だ。ダーデンがなんとかならなければそれは実現しない。つまり、このウラリで我々は、アイエラを助け出して、グレート・ファボズを助け出して、ダーデンを権力の座から引きずり下ろすという、3つの大仕事をしなければならなくなったわけだ。せっかくここまで来たのだから、じっくり腰を落ち着けて片付けるしかない。

・何はともあれアイエラだ



ダーデンの洞窟

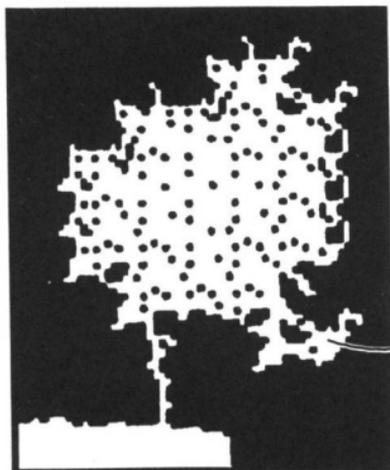
3つの仕事のどれから先に手をつけるかと話し合うまでもなく、とにかくアイエラを助け出すことになった。村人が教えてくれた道を通り、ウラリの村の南側に張り出した丘の反対側にあるダーデンの洞窟に向かった。入口までは警備兵に合わずに済んだが、入口をガードしている連中と顔を合わさずに済むわけがない。人間と戦うのは気が進まなかったが、背に腹は代えられない。なるべく殺さないように戦おうと思ったが、こっちが殺される可能性のほうが高いのだから、いざ戦うとなるとそんなことは言っていられなかった。しかし、私が直接戦うまでもなく、アバトル、トリオロ、シャムルー、ドクレイの最強チームが物事を簡単に処理してくれた。洞窟の中に入ると、アイエラが木のオリの中にとじ込められていた。無事でいてくれたようだ。

アバタールが駆け寄り、アイエラを助け出す。ここはよくある映画の1シーンだ。こんな場面では、当事者たちはいいが、エキストラはなんとも手持ちぶさたというか、気まずいというか、どうにも身の置きどころがない。そんな空気を打ち破ってくれたのが、天下の敵役、バカデカ・ダーデンだ。

「いよいよ現れたな、ダーデン！ 今日こそケリをつけてやる！」

と啖呵をきったのは私ではなくアバタールだった。かくして洞窟の中で戦いが始まった。しかし、いかにダーデンといえども、われわれにかなうわけがない。戦いはすぐに終わった。ダーデンは死んだ。アイエラを救出したついでに、2つめの仕事も片付いてしまったわけだ。

・あとはファボズさんを連れ戻すだけ



ファボズの洞窟

♀クレート・ファボズ

ダーデンを殺して村に帰ると、ワマップは大変に喜んでくれた。しかし、ファボズが戻らないことには、酋長になれないと言う。もちろん、約束どおりファボズを取り戻すつもりだったので、我々は休む間もなく、今度は村の北にある洞窟に向かった。沼に沿って北へ歩くと、もうこれ以上進めないというドン詰りに洞窟の入口がある。そこに入ると、中は広い。とにかく洞窟を一回りしようと時計回りにスタートしてしまっただけは間違いだった。目指すファボズの像は、入口の右側すぐのところにあっただからだ。しかし、ここにはダーデン派の警備兵や野良恐竜どもがうろついていて、非常に危険だ。ダーデンをやっつけたからといって油断はできない。

ファボズ像を見つけたが、どうしたらいいのかわからない。とりあえず話しかけて

みると、光だと言う。そうか、ワマップもそんなことを言っていた。松明よりも強い光は……。科学者として私はできる限りの可能性を考えた。爆薬を使っても、光が得られるとは考えられない。さて、どうしたものか。すると、ジミーが口を出した。

「教授、これですよ、コレ」

見るとジミーはカメラを手に持って得意気な顔をしていた。なるほど、ジミーもたまには役に立つ。さっそくファボズ様の前で記念撮影。フラッシュがたかされると…、あとはトントンと話が進んでハッピーエンドだ。

●もっと上手なウラリ問題解決法

・あ、そうだったのか！ ……もっと賢い方法

村に帰ると、不思議なことに一足早くファボズ像が戻っていた。もう一度改めて挨拶すると、いろんなことを話してくれた。その話の内容からわかったのだが、先にファボズさんを助けておけば、アイエラの救出はもっと楽だったということに気が付いた。でも、どれも無事に済んだのだから「いいんでないかい」、である。

・裏技発見！

トブルーがカメの餌をくれたもんだから、アルケドンに乗ってティラノサウルスとの対決を避けることができたが、あのおとき、デイスキキでもらったブラクタが1本残っているのに気が付いた。話の本筋から離れるので本文中には書かなかったが、ブラクタで作ったシャマップのスピアを使ってみたのだ。するとどうだ、ウラリの村の入口を守っていたティラノサウルスも、コロっと倒れてしまった。カメの餌がなくてもシャマップのスピアがあれば村に入れるという、いわば裏技だな。

・帰りにちょっと寄り道

ワマップ新酋長から連合参加の約束をとりつけ、我々はイーオドンの谷に戻った。洞窟から出たところで、アバタールがほかの洞窟も覗いてみようと言いつ出した。全員が気をよくしていたので、ちょっと寄り道していこうということになった。横に並んでいる洞窟に入ってみると、ほとんどが何でもないただの穴だったが、いちばん南の洞窟には硝酸カリウムの鉱床があり、その隣の洞窟には、デニスというウラリから追放された絵描きがいた。ウラリ族出身のデニスとアイエラとの間に少々気まずい空気もあったが、最後には和解して別れることができた。

ティクティカトル

ウィトラパクティを追放して モクタポトルを復権させること

◆必要なもの

ユナボトリの頭脳

巨大な宝石

◆とくに注意すること

コトルシティーの中を十分に探索して、ミルミデックスとの戦いに必要な道具を手に入れおくこと。シティーの中には警備ロボットとロボット恐竜、それに毒のある蛇や蛇女がいる。照明になるものをたくさん持って行くこと。

・ウィトラパクティでは話にならない

すべての部族の酋長に連合の話を持ちかけるという作業は、最後にもっとも手強そうなの、もっとも近付きたくないイヤな相手を残すのみとなった。ドイツが生んだ鬼オジョアン・スペクター博士が怪しげな装置を使って操る傀儡政権の名目上の元首、ウィトラパクティだ。彼は人が死ぬのを見るのが大好きという単なる性格異常者だ。しかし、こんなところにスペクターがいるとは、私もいささか驚いた。話の様子からして、彼も私と同じような状況でこの世界へ迷い込んだらしい。さすがに科学者だけあって、この世界のことは彼もいろいろと調べているようだ。我々よりも一足早くここへ来ただけあって、非常に詳しい。だが、彼の様子がおかしい。何か悪い熱にかかっているようで、すっかり正気を失っている。すっかり独裁者気分だ。機嫌をそこねないようにして話を聞けばいろいろなことを教えてくれるが、一言でも"狂っている"だとか"バカ!"などと言おうものなら、ただちに「死刑!」だ。

野望の塊と化しているスペクターに連合の話を持ちかけても仕方がない。まして、ウィトラパクティはまともな話ができる相手ではない。何を聞いても訳のわからないことばかり怒鳴っては、最後には「殺す!」の一言だ。そこで、ほかの人間の話を聞くことにした。

・トラパトラはいい人だ

一般のナウワトラ人に話しかけてみた。みんな一応に、親切にいろいろと詳しく話してくれるが、何かに怯えているようなふしが見受けられる。とくに、ウイトラパクティのことを聞いたときだ。やはり暴君を恐れているのだろう。どんな"仕事"をしているのかと尋ねたとき、前の王の名前を口走りそうになってあわてていた。失礼とは思いながらも、そこをしつこく聞いてみると、ははあ、やっぱり……といったわけだ。前の王はジャングルのどこかにいる。

ウイトラパクティの妻であるトラパトラに会った。彼女は宮廷の中央玄関の北隣の部屋にいる。一応は王妃だから、それなりに威張ってはいるが、それもティクティカトルの全住民から徹底的に嫌われている王の妻としての防衛的心理がそうさせているだけのことで、根はキチンとした方だ。もっとも、上流階級特有のわがままなところは差し引いてだ。彼女は、こちらに敵意がないとわかると心を開いていろいろと話してくれる。彼女によると、スペクターによって投獄された祈とう師ワシュテバクが、スペクターの力の秘密を握る伝説の地下都市のことを知っているという。また、彼女もいとこであり前の王であったモクタポトルがディスキキの村に身を隠していることを知っていた。それにしても、ウイトラパクティやスペクターは、モクタポトルがすぐ隣の村にいることを知らなかったのだろうか。そのマヌケさ加減が、谷を救うことになったのだから、彼らに感謝すべきだろう。まず我々は、モクタポトルに会うことに決め、ディスキキに向かった。

・ディスキキに融け込んだおかしな男

ディスキキの連中に聞くと、モクタポトルはどこかで暗い顔をして泣いていると教えてくれた。探してみると、宴会場の西側の家の前に座っていた。ああ、この人だとすぐにわかった。この村で唯一、酒を飲んでいないからだ。

ディスキキの村は一度行くと病みつきになる。諸君の中にもディスキキファンが増えることと思う。したがって、ティクティカトルの詳しい事情を知る前に、モクタポトルに話かけることもあるだろう。そのとき、諸君はどう思うか。自分が王様だと信じ込んでいる頭のおかしい典型的なディスキキ族の1人と感じるだろうか。そうならば、人を先入観で判断してしまったことを反省すべきだ。だが、さすがに正統な王は話すことが違う。イーオドンの谷の全般的な状況も把握している。連合の話を持ちかけると、彼は自分自身の復権を条件に承諾してくれた。連合の話がなくとも、それに力を貸すことは我々の喜びとするところだ。ティクティカトルの解放のために、我々は立ち上がった。

では、具体的に何をすればいいのか。おそらく、この問題の根本原因になっているスペクターの不思議な力を解明する必要があるようだ。トラパトラが言っていた伝説

の地下都市の話が本当なら話は早い。スペクター以外にそれを知る唯一の人間、ワシユテバクに会いに、我々はまたティクティカトルに戻った。

・ワシユテバクはけっこう知っている

ティクティカトルの西の端の大きな建物が牢獄だ。モクタポトルに仕えていた祈とう師ワシユテバクは、その北東の角の牢にとじ込められている。警備兵とは口をきかなければ自由に出入りできる。決して彼らを刺激しないように。牢の扉は普通に開く。特別な鍵が掛かっていたらしいが、そんな感じはひとつもしなかった。

さて、ワシユテバクは、おそらくイーオドンの住人でもっとも自分たちのことを理解している人間だろうと思われる。まず、"ナウワトラ"族について尋ねると、自分たちは何かの偉大な"存在"によって、遠い昔に住んでいた場所から連れてこられたと話してくれる。そこで、彼には核心的なことを聞いてみよう。コトルの"地下都市"、コトル"シティー"のことと、宮廷の財宝の部屋で発見した黄金の"頭"のことだ。幻の地下都市の入りがわかる。

・コトルシティーの入口を開け

このときには、諸君はアイエラから巨大な"宝石"をもらっているだろう。それはコトルシティーの秘密の入口を開く鍵なのだ。黙っていてもアイエラから「どうぞ」と渡してはくれない。アイエラと宝石の話をして、彼女は自分から渡してはくれないので、ちょっとかわいそうだが、強引に借りるしかない。心情的にそれがイヤなら、彼女に、「待つ」ように言うことだ。ご承知のとおり、仲間にその場で待つように指示すると、その者は荷物を地面に置いてしまう。そのときに宝石を"取る"のだ。

ワシユテバクが教えてくれたとおり、あのバラカイの息子ナカイの命を救った白い人食い花が生えていた大いなる大地の北の突端で発見した奇妙な人工の装置が、宝石の台だったのだ。我々は大いなる大地に急行し、丸い台の上に宝石を置いた。このときのコツは、台の右側に立って宝石を"使う"ことだ。これでスンナリいく。

宝石を置くと、太陽が何回か昇り降りするまでそこにいることになる。とはいっても、あのドラマチックな光景を見てしまったら、そんな日数はほんの一瞬にしか感じられないだろう。太陽があるところにさしかかると、宝石を貫いた太陽光線が大地の北の、ちょうどテレポートブラザの手前あたりを照らす。すると地面から石の扉が持ち上がり、中に階段が現れる。コトルシティーへの入口だ。

・ロボットガイドのユナポトリが味方だ

台地を下りて、テレポートブラザを目指して北に歩く。テレポートブラザのすぐ南東に、入口が口を開けている。とても小さいので注意が必要だ。中に入ると、小さな

細長い部屋があり、その突き当りに2体の金属製の人形がある。その右側にはドアがあるが、これがどうしても開かない。人形の1つは、銀色の見るからに壊れた感じのものだが、もう1つは金色の立派なものだった。ジミーが冗談半分に話しかけたが、答えるはずがない。頭がないのだから。そうか、これか。ティクティカトルで見付けた黄金の頭は、コイツの頭だったのだ。私はさっそく彼の頭を"使って"やった。するとどうだ、黄金の人形が動き始めたではないか。話しかけるとちゃんと言葉を話す。

彼はユナボトリという名のコトルシティーの門番ロボットだ。とても知的で品がある。"コトル"について尋ねてわかったが、彼は実に平和的なプログラムをされたロボットで、我々を歓迎してくれた。諸君も、間違っても攻撃などしないように。彼はパーティーに加わって、案内役を務めてくれる。ドアは彼に頼めば簡単に開く。それにしても、コトル人の文明の高さは恐ろしいほどだ。この先、この中に何が待っているのか、私は浮き足だってしまった。

・ユナボトリの脳は必要か？

ユナボトリによると、彼の記憶装置は水晶の"脳"だそうで、それがあればもっと多くの記憶が蘇るのだが、ちょっと前にここを訪れた人間に抜き取られてしまった。それはこのコトルシティーのどこかにあるはずだというのだが、確か、北の洞窟に住むスペクターの元助手フリッツがくれた水晶の脳を思い出した。前に会って話したときに、ポイトアバタールに投げてよこしたあの脳だ。アバタールはユナボトリに向きなおし、「脳がある」と話しかけると、彼はそれを受け取り、自分で自分の頭に脳をインプットした。

脳のことなどすっかり忘れていたから、ここにあるというユナボトリの錯覚を信じてコトルシティーを探し回るところだった。

脳を取り戻して、彼は"道具"のことを思い出したと言うではないか。さっそく道具について聞いてみると、コトル人の高度な科学技術によって生み出された機械装置や武器や防具について話してくれた。

ところで、その後ユナボトリと会話を繰り返すうちに、私はあることが気になった。脳がない間も、彼は正常に作動していた。言葉もしっかりしていた。はたして、あの水晶の脳は本当に必要だったのだろうか。おそらく彼の体の中には数系統のバックアップメモリーがあるはずだ。脳がなくても、"道具"というキーワードでその記憶を呼び出すことができるはずだと私は確信している。もし、ユナボトリが仲間に加わった時点で、まだフリッツに会っていないとしても、あわてて谷を縦断する必要はない。もっとも、フリッツの洞窟にはライフルの弾があるから、いつか行ってみるといい。スペクターがどうしてもあのように常軌を逸してしまったかも、もっとも身近な

人間から聞くことができるので、一度は会いに行ってみるべきだ。

・最後の目的は最後に果たす

コトルシティーでの最大の目的は、ティクティカトルを解放しモクタポトルを復権させて連合に参加させることだ。そのためには、スペクターとウイトラバクティを含むフォースフィールドのエネルギー源になっているコトルシティーのジェネレーターを破壊しなければならない。ただし、これは最終目的である。急いでこれを果たしてしまうと、あとで泣くことになるのだ。なぜなら、ミルミデックスに対して最高の威力を発揮するブラックスタッフや、ミルミデックス用殺虫剤、イーオドン最強のコトルのシールド、それにミルミデックスとの決戦に欠かせない方向探知機などを手に入れておかなければならないからだ。

・必須アイテムを探す

コトルシティーでは、古代コトル人がその高度な文明から生み出したいくつもの道具を目にすることができる。ユナボトリに"道具"について聞いてもわかる。中でも、ミルミデックスに対抗するために特別に開発されたブラックスタッフとミルミデックス用毒ガスは、この後に残されたミルミデックスとの対決にはなくてはならないものだ。それに、方向探知機と治療用水晶"ヒーリング・クリスタル"もぜひ手に入れておきたい。

毒ガスとクリスタルは、できるだけ多く集めておくことが大切だ。もう使わないと思われる道具などは、思い切って捨ててしまったほうがいい。注意したいのは、毒ガスもクリスタルも、どこかに置いておくと消えてしまうタイプの道具だということ。必ず持ち歩こう。

・ブラックスタッフ

片手に装備して使う。ミルミデックスに向けて攻撃すると、先端から青いエネルギーの放電が起きて、ミルミデックスに大きなダメージを与える。エネルギーが切れる心配はない。これは、広いコトルシティーの中をくまなく歩いても、3本くらいしか見付からなかった。見付けた場所は、まずはシティー北ブロックの"時間停止の間"だ。入口がフォースフィールドで遮断されているため、東北の角にある2つのテレポルトプレートのうち南側のほうを使って行く。

あと2つは、シティー南ブロックの中央にある迷路の途中の通路と、そのいちばん奥に1つずつあった。

・方向探知機

時間停止の間にある、空飛ぶ円盤のような形をした"道具"だ。これは、コトルシティー内では出口の方向と、地上では最寄りのミルミデックスの巣穴の方向を、ミルミデックスの巣の中では、ムーンストーンがある方向を赤いランプで差し示す。

・毒ガス

両端が緑色をした"機械装置"だ。これをミルミデックスに投げつけると、ポカンと爆発して毒ガスを発生させる。ミルミデックスにだけ効くガスなので、早い話が殺虫剤みたいなものだ。これはシティーのいたるところにある。できるだけたくさん手に入れておきたい。シティー北ブロックの東北に並ぶ部屋のクッションの下などに隠れている場合がある。

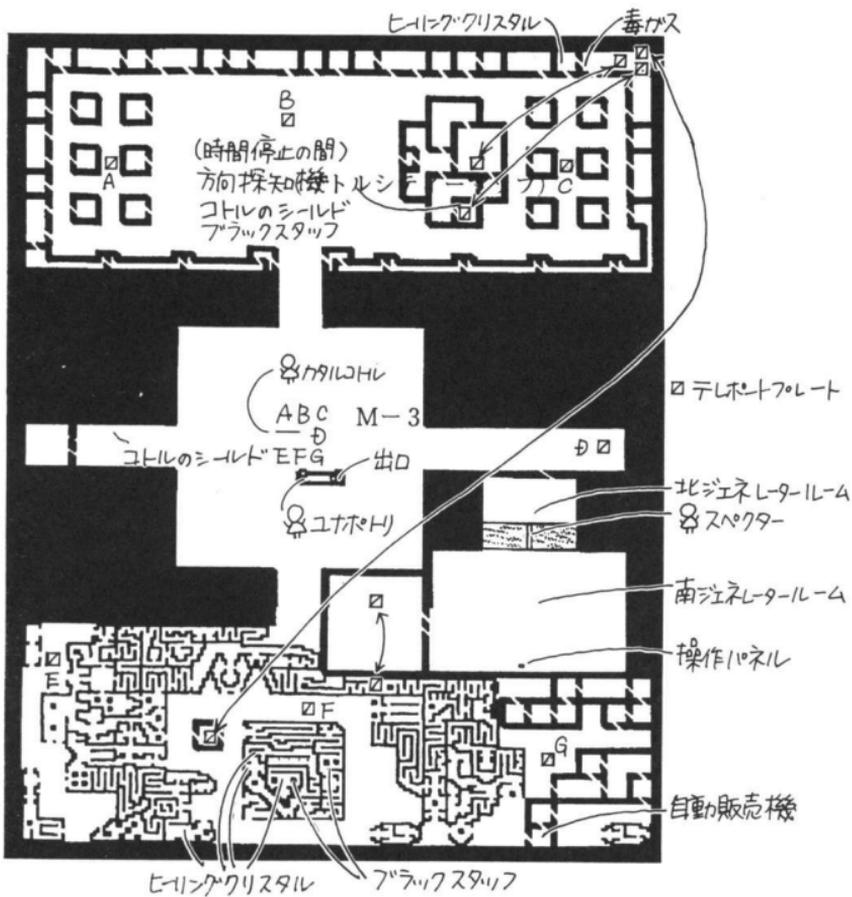
・コトルのシールド

イーオドンの谷で最強のシールドだ。これも数が少なく、私たちは2つしか見付けることができなかった。1つは時間停止の間に、もう1つは、シティー中央ブロックから西へ延びる通路に、壊れた武器にまじって落ちている。使用できるコトルシールドは青く輝いているから、すぐにわかるはずだ。

・ヒーリング・クリスタル

小さな白い"水晶"だ。どんなに体力が低下しても、毒に冒されていても、これを"使う"と一発で体力が回復する。水晶には不思議なパワーがあると聞いていたが、コトル人は数百年前にその力を自在にコントロールしていたのだ。いちばんまとまって見付かるのは、シティー南ブロックの東側の迷路の、いちばん南の入口から入ってすぐにある治療センターと、もう1つは、シティー北ブロックの北東側に並ぶ部屋だ。レポートプレートのある部屋の西隣の何部屋の西南の壁に沿って並ぶ3つのクッションをどかして見ると、水晶がいくつか見付かるはずだ。また、南ブロック中央の迷路の通路にもいくつか落ちている。できるだけ拾っておきたい。

とろうとしても重すぎてとれないときは、自分の荷物がいっぱいなのだ。かなり余裕があるのにとれないときは、クリスタルをよく"見る"と、いくつか重なっているのがわかるから、その重さだけ荷物を減らすことだ。



コトルシティ

・ジェネレーターにはスペクターが！

すべてのアイテムを探しながらシティー内を探検しているうちに、我々は広い大きな部屋に出た。そこには巨大なクリスタルが整然と並び、不思議な色で輝いていた。これがユナボトリが言っていたジェネレーターだろう。ジェネレーターのことをユナボトリに聞くと、「入口が閉ざされているので見ることができない」などと言うことがある。入口とは、これはコトルシティーの入口のドアのことだ。なにせロボットだから、多少のバグがあるのだろう。

ジェネレータールームの入口は、シティー中央から東に延びる通路の突き当り附近の南側にある。ジェネレータールームの南には、溶岩のプールを挟んで、もう1つのジェネレータールームがある。その2つを結ぶ橋があるのだが、その真ん中に、あのスペクターが立っていた。彼はテコでも動かない。おそらくフォースフィールドのエネルギーを充填していたのだろう。いつもながら、高慢でイヤな感じだ。ここでもまた、あの誇大妄想が炸裂する。妄想だけならいいが、それを実現してしまうパワーを彼が手に入れようとしているのだ。こんなに恐ろしいことはない。とにかく、我々は熱い溶岩プールの上でひとしきり会談をした。いろいろなことについて語り合ったが、何の解決にもならなかった。以前はこんな男ではなかったはずだが。これも、ムーンストーンとやらの影響だろうか。

話の中でわかったことは、彼のフォースフィールドはこのジェネレーターが発生するパワーによって生み出されているということだ。ならば、これを停止させれば彼とウィトラバクティのフォースフィールドは消えてなくなるはずだ。

・操作パネルは反対側に

ジェネレーターを止めるための操作パネルは、反対側のジェネレータールームにあった。カタルコトルも行き方を教えてくれるが、テレポートプレート（カタルコトルは「移動プレート」と呼んでいる）シティー南ブロックの東側の迷路を通過して、テレポートプレートから入るしか道がない。ちょっと複雑だが、どんな迷路も、一度マップを作ってしまうえば、あとは楽だ。マップの製作にはユナボトリが大いに活躍してくれた。彼の頭の中にはコトルシティーのすべてが入っているから、そのデータを引き出すことで、かなり楽にマップを作ることができた。そのときのマップをこの本に掲載するから、諸君はそれを見ていただきたい。諸君の科学的知識では、ユナボトリのマップデータを引き出すことは不可能だ。

出る側のテレポートプレートは、南側のジェネレータールームの隣の部屋にある。テレポートプレートから出たとたん、隣のジェネレータールームからイヤな音が響いてきた。北側のジェネレータールームでは聞こえなかった音だ。その音の主は、すぐ

にわかった。溶岩プールを挟んだこちら側には、缶詰のイワシのようにロボサウルスがウヨウヨしていたのだ。

このどこかに、操作パネルがあるはずだ。それを探し出すまでに、ロボサウルスを何匹倒したか。こっちも何回も死にかけた。ヒーリング・クリスタルがなかったら、何度も死んでいたにちがいない。

ついに見付けた操作パネル。しかし、何をどういじっていいのかわからない。アバタールも私もいろいろ調べたが、操作方法がまるでわからない。ユナボトリに聞いても、これは彼の管轄外のようなのだ。こうなったら最後の手段だ。アバタールは消防用の斧で、操作盤を思い切りぶっ叩いた。1回、2回……そして3回目に操作パネルは爆発して粉々になった。そのとき、背後で仲間の声が出た。「ユナボトリが倒れたぞ！」ジェネレーターが停止したので、そこからエネルギーを供給されていたユナボトリも機能を停止してしまったのだ。無敵の機械人、いや、すでに奇妙な信頼関係で結ばれていた仲間が倒れたのだ。そのショックは大きかった。しかし、ボンヤリとはしてられない。コトルシティー全体がエネルギーバランスを失って危険な状態になってしまったのだ。ユナボトリの最期をみんなで見届けた。涙が溢れた。ふと見ると、パーティー以外に涙を流している人間がいた。スペクターだ……。

・地下都市の崩壊

彼はフォースフィールドが消えて正気に戻っていた。我々のパーティーに加わって罪滅ばしをしたいと涙ながらに申し出てきた。これを断る理由はない。とにかく今はコトルシティーから脱出するのが先決だ。照明が消えて、街全体が激しく揺れ出した。断続的な地震によって、壁や天井が崩れ落ちてくる。もうテレポートプレートは使えない。しかし、わざわざ遠回りする必要もなかった。溶岩プールの橋を渡って北側に出れば、出口はすぐだ。振動する闇の中を、我々は出口に向かった。そして、ようやく懐かしいジャングルの陽の光のもとに出ると、コトルシティーの入口は大きな音を立てて閉じてしまった。

ところでウィトラパクティは、我々が手を下すまでもなく、光が消えた瞬間に住民の反乱が起きて、あとはお察しのとおりだ。コトルシティーのジェネレーターは破壊されたが、地上のテレポートプレートは、ありがたいことにまだ作動していた。我々はそれを使ってティクティカトルに戻り、王座に戻ったモクタポトルに連合参加の確認をとった。これですべての条件が整った。

お*ま*け

◎ジェネレータールームで能力アップ

アバタールによると、こういった冒険では戦いを重ねることによって、この土地における順応度が高まり、能力が成長するという。その点、強力なロボサウルスがウジャウジャ出てくるこのジェネレータールームは、上級のトレーニング場として最適だという。ロボサウルは地上のアロサウルスに匹敵する大型機械恐竜で、その攻撃力はアバタールの方式で数値化すると、1撃で20ポイントほどのダメージとなる。ジミーなどはまともに2発くらえば死んでおつりがくるぐらいだ。したがって、ここは上級者用だ。アバタールはここで単独行動をとり、自分の体力に余裕がある範囲で数匹のロボサウルスを倒し、経験を重ねていた。私のような脆弱者は、外でミルミデックスを相手に鍛えるほうが向いている。1匹倒しただけで得られる経験は少ないが、受けるダメージも少ない。数多く出て来るので、数で勝負だ。もちろん、ブラックスタッフとコトルのシールドを装備してな。体力が落ちる前に引き揚げ、近くの折とう師に治療してもらって、また出かける。それを気長に繰り返すことだ。

実際に能力アップをはかるには、ある程度まで経験を積んでから睡眠をとる必要がある。コトルシティーの中では危険が多すぎて睡眠がとれないため、それは地上に出てからのお楽しみとなる。

だが、数に限りのあるヒーリング・クリスタルはミルミデックスとの戦いにとっておくべきだ。ここでは、なるべくトリオロの折とうか、地上に出てバラップのバラカイあたりに体力回復をお願いするのがよい。時間はタップリあるのだから、操作パネルを破壊する前に、じっくり腰を据えてトレーニングするのもいいだろう。まあ、どちらにせよ終わりは近い。あとはミルミデックスとの戦いを残すだけだから、このまま勢いで突入してもいいが、十分に鍛えておけば、ミルミデックスとの戦いで面倒なことが少なくなる。

◎ジェネレータールームの溶岩には消火器は使えない

ジュカリの洞窟へ聖なる皮をとりに行ったとき、消火器で固めながら溶岩流を渡った。ここでその作戦が使えれば、スペクターが頑張っている橋を

迂回して、簡単に南側のジェネレータールームに行ける……、と思ったが甘かった。床から溶岩の表面まではかなりの落差があり、消火器の冷たい二酸化炭素の噴射が届かないのだ。いいアイデアだと思ったのだが……。

◎ユナポトリに荷物を持たせるときの注意

ユナポトリは不死身で力も強い。クリスタルや毒ガスなど、コトルシティーで集めなければならない重要な装備は意外に重いので、我々はユナポトリに持たせていた。ところが、操作パネルを破壊したと同時にあのおりだ。薄々気付いてはいたが、あれはショックだった。しかし、感傷に浸っている場合ではなかった。ちょうど改心したジョアン・スペクターが仲間になりたいと言ってきたので、急いで彼にユナポトリが持っていた装備を持たせたのだ。コトルシティー全体が激しく揺れる中での作業は困難だが、落ち着いて行動すれば問題はない。



太鼓の丘に、大いなる太鼓を作る

太鼓はいつ作ってもいい。材料さえあれば、太鼓の丘のツマッシュはいつでも作ってくれる。必要なのは、動物の"皮"。これも大きなものもいいが、どこにでもある豹の毛皮で十分だ。ツマッシュに渡して太鼓を作ってもらおう。

太鼓を作ってくれと頼んで、ツマッシュが承諾すると、皮を持って来いという。そのときすでに皮を持っていても、持って来いという。言うとおりにしないと、何かと面倒なので、そんなときは、一度別れを言ってから、また話かけてやると、相手も納得する。意外に単純だ。

我々は息抜きをかねて、ツマッシュの丘に登った。噂どおりの偏屈な男だ。彼とディスクキのチャフブラムとラリフィンの3人は、その昔、三馬鹿大将というドタバタコメディートリオで一斉を風靡した。そう我々は確信している。あの懐かしの大馬鹿トリオに会えるとは。しかし、残念なことに、この冒険の間に3人が顔を合わせる場所を見ることができなかった。その代わりと言ってはなんだが、ツマッシュとのやりとりで、三馬鹿を実体験できた。今ならPTAから猛攻撃を受けるであろう過激な肉体ギャグの応酬だ。悪いとは思いつつも、彼をからかって楽しんでしまった。

太鼓はすぐにできる。しかし、全酋長の連合参加の約束を取りつけるまでは、不思議なことに音が出ない。我々はティクティカトルの酋長の願いを聞き届けたことで、すべての条件が整ったので、伝説のオロロと同じように、これを高らかに鳴らすことができる。これを鳴らせば、あとはミルミデックスとの最後の対決に突入するだけだ。

ミルミデックスとの戦い

コトルシティーを破壊して太鼓を作ってもらえば、すべてオーケー……というわけではない。最後の決戦の前に、万全の準備を整える必要がある。ここに、我々の体験から学んだいくつかの注意点を挙げてみた。

●太鼓を叩く前にしておくこと

・頼りはトリオロの魔法とマップ

この本に掲載したマップは、部族連合が突入したときに各部隊が製作したマップをあとでつなぎ合わせたものだ。しかし、非常に正確だから信頼できる。このマップとトリオロのあの高いところから見るといふ術があれば、道に迷うことはない。だから、トリオロに万一のことがないように、彼には万全の装備を与え、体力チェックも欠かさないようにしなければならない。

・最後尾の安全をどうするか

パーティーは、広いところでは三角形の隊形を組んで歩くが、ミルミデックスのトンネルのような細いところでは1列に並ばざるをえない。したがって、最後尾は話の成り行き上、もっとも非力なジョアン・スペクターになる。ジョアン(仲間になったんだから、"ジョアン"とファーストネームで呼んでほしい)との本人の要望なので、これからスペクターのことはジョアンと呼ぶ)はコトルシティーで仲間になったときには、その直前までフォースフィールドで守られていたので、武器も防具も何1つ持っていない。ミルミデックスは前からと同様、いきなり後ろからも襲ってくるので、できればジョアンにもそれなりの装備は持たせてやりたい。

しかし、メンバーの編成を変えることもできる。シャムルーかドクレイのような強い人間をあとから入れるか、すでに入っていれば、一度"待つて"もらってからまた入ってもらえば、最後尾になる。

できれば、先頭に行くアバトルと最後尾の人間にコトルのシールドと革の鎧、それにブラックスタッフを使わせる。あとは、中間のなるべく動作が素早い者にブラックスタッフを持たせる(3本あればの話だが)。

・何人編成のパーティーで行くか

最後の決戦だから、全員で臨みたいところだが、これまでに知り合って仲間になってくれた人間(サックラーとハーケールも含めて)をすべてパーティーに入れることはできない。逆に、人数が多いと狭いトンネルの中では動きが鈍くなるので、できる

だけ少ない人数のほうがいいという考え方もある。しかし、これは間違いだ。1人の人間が持てる装備の量に限界があるので、人数は多いほうがいい。しかも、力の強い者が望ましい。

ライフルや手榴弾などの近代兵器を使用する予定がなければ、ジミーのような弱虫をわざわざ連れて行く必要はない。ジョアンは別れてはくれない。死んでも一緒に行くと行って聞かない。そうなると、最強のメンバーは、アバタール、トリオロ、私、ジョアン、シャムルー、ドクレイとなる。これまでは、途中でどんな人を仲間にしななければならないかがわからなかったので、常に1人分の余裕をとっていたが、ミルミデックスとの決戦にまでなるとメンバーは最高の6人にまで増やせるのだ。

●いよいよ突入！

・すぐに外には出ないこと

太鼓を鳴らすと話がボンボンと進んでいく。ボヤボヤしているうちに、ミルミデックスの洞窟の中だ。ここで諸君に注意しておきたいことがある。太鼓を鳴らしてからミルミデックスの洞窟に入ったとき、すぐにロープを伝って地上に出よう思っはいけない。そんなことをすると、とんでもない場所に出てしまう。ミルミデックスの巣のマップと地上のマップを照らし合わせると、巣の穴の位置がずれているのがわかる。おそらく、ここにも何らかの空間の歪みが生じているのだろう。その最たるものは、太鼓を鳴らしてから入った場所だ。

ここはトンネルの形状から、明らかに大クモの洞窟にあった巣穴から入ったところだ。しかし、部族連合として突入したときに、すぐにそこから外に出ると、なんと、バラコ族の村のはるか北西の草原に出てしまう。穴も消えてなくなる。しかもそこは、この不思議な谷の環境を外の世界から隔離している次元の断層のすぐ近くなのだ。トリオロの術を使って周囲を眺めると、すぐ北側には何もない空間が広がっているのがわかる。そっちへ行くと仲間とはぐれてしまう。しかも、異常な現象が次々に起こるおそれがあり、非常に危険だ。南へ向かうと、バラコ族の村の西の深い谷を隔てた向こう側に出てしまい、もう人の住む場所に戻るができなくなる。

我々がどうやって戻ったかって？ それはアバタールがこの世界で唯一使える魔法、"ロード"の術だ。

・近道作戦は失敗

太鼓を鳴らして部族連合軍を組織したとき、簡単な作戦会議を行った。とのとき、インターニャのもとで情報収集活動をしているという男が、ミルミデックスの女王の部屋は、クーラックからいちばん近い巣穴から入ってすぐのところだと教えてくれた。その前に、ジョアンから、女王を殺さない限り、兵隊ミルミデックスの数は減ら

ないと聞いていた。また、我々が目指す、変質したムーンストーンも、そこにあるらしい。そこで、我々のパーティーは、できるだけ手早く問題を解決するために、近道作戦をとることにした。

マップを見ればわかるが、突入地点から目指す女王ミルミデックスの場所までは、かなり遠い。そこで、あらかじめジュカリの村の北にあるミルミデックスの巣穴にロープを下ろしておく。そして、突入したらすぐにそこから外に出て、地上のテレポートプレートを使ってクーラックの村の近くのミルミデックスの巣穴に向かい、女王の部屋にいちばん近いと思われる入口から入り直す。これが我々の近道作戦だった。しかし、突入してからジュカリの出口へ行ってみてがっかりした。ロープが外されていたのだ。ロープが下がっていなければ外へは出られない。入ってきたところにはロープがあるが、そこから出ると、とんでもない場所に出てしまう。決着がつかまで外へは出られないのだ。

そのとき、「もっと簡単な方法がある。オレを殺せ」とアバタールが言った。ついにアバタールも頭がおかしくなったか、と思ったが、話を聞いてみて納得した。少々乱暴なやり方だが、アバタールが死ねば外に出られるのだ。アバタール以外のメンバーが殺されると、そこに遺体と装備が残ったままになるが、アバタールが死ねば、みんな揃ってインターニヤのところに帰れる。そうか、そうだったのか。

そこで、突入してすぐにアバタールを殺すと、クーラックの村に帰る。そこからいちばん近いミルミデックスの巣穴に入るのだ。

・ムーンストーンは女王の部屋に～最終ゴール

当たり前だが、ここには兵隊ミルミデックスがうじゃうじゃいる。トリオロの"敵に魔法をかける"術を使って、兵隊ミルミデックスの性格を変えて互に戦わせたり、毒ガスを使えば、それほどこずることはない。

女王は、広い部屋の左手奥の通路を入ったところにいる。とにかくそこに急いで、女王を倒すのが先決だ。いつまでもほかのザコにかまっていれば、体力を失うだけだ。ところで、女王は人間の言葉を話せる。やっつける前に、余裕があれば、一言挨拶をしてもいいかもしれない。

女王といえども、しょせんはミルミデックスだ。そう特別に強いわけではない。彼女を倒したら、さらに奥に入る。するとそこに、巨大な変質したムーンストーンが不気味に輝いている。私の研究室で突然光を放ったときと同じだ。ただし、こちらはサイズがまるで違う。アバタールは直観的に手榴弾を投げつけた。1発、2発、3発…、3発目でムーンストーンは誘爆し、すべては終わった。

■取材裏話2■

私と川本先生がもりそばを食べ続けて1ヵ月ばかり経ったころ、こんなことがあった。

いつものようにラフキン教授に話を伺っているときだった。

「……皮が固すぎて、我々にはどうしようもないのだ」

「つるつる、もぐもぐ、ほう、もぐもぐ、たとえばしょの……、あ、先生、私のせいろにそばを移すの、やめてください」

「ちょっと、おやじさん、ワサビ！ つるつる。あっ、アロサウルス！ アロサウルスだ、ほら！ もぐもぐ」

「もうその手はくいませんからね。どうも私のそばだけ、なかなかくならないと思った」

私たちは、互いの目を盗んでは相手のせいろに自分のそばを乗せたり、薬味を入れたりしてふざけていたのだ。そのとき、ラフキン教授が叫んだ。

「まさしく！ 逃げろ！ 諸君らも逃げるんだ！ 下手をすると、頭だけガブリとやられるぞ」

「逃げるって、つるつる、待ってください！ あ、先生、またそばを！」

私たちは、どうしていいやらわからず、つゆの茶碗と箸を持ってそば屋の店内を走りまわった。そば屋の亭主は、そんな我々の突然の奇行にはもう慣れっこになっていた。ただぼんやりと、カウンターの向こうで腕組みをして眺めているだけだ。そばを食べている間は、私たちには、こちらの世界とイーオドンの世界が二重に見える。あちらの世界では、そばを食べている我々のぼんやりとした頭だけが宙に浮かんで見えているらしい。店の中をぐるぐる走りまわるだけでは、イーオドンの世界でも、そばをすする2つの頭が同じ場所をぐるぐる回っているようにしか見えない。大股で近づくアロサウルスの注意を引くだけだ。もしこのままアロサウルスに頭をかじられたら、いったいどうなるのだろうか。そば屋では、店内を走り回る私たち2人の頭が突然消滅し、大量の血をまき散らしてその場に倒れ込むのだろうか。それとも、アロサウルスの牙がむなしく空を咬むのだろうか。ともかく、怖いことは怖いから、やは

り走り回る。

そのとき、テーブルや椅子をどたばたと乗り越え、ツユがこぼれないように背中を丸めて茶碗を口に近づけて、箸でそばをかつ込みながら不器用に走っていた川本先生が立ち止まった。

「危ない、しえんしえー！ 止まっちゃダメだ！ もぐもぐ。走るんだ！」

叫ぶ私の口から、そばの切れ端が飛んだ。先生は何を思ったか、箸と茶碗を近くのテーブルに置き、背筋を伸ばして両手を合わせた。

「もぐもぐ、しえんしえー！」

私は、先生がこれ以上の逃走に疲れて、ついに覚悟を決めてしまったのだと思った。ところが、先生は大きな声でこう叫んだ。

「ごっつおーさまー！」

私の目に見えていたイーオドンの世界の川本先生の頭が消えた。そうか。そばを食べるのをやめればいいんだ。しかし、口の中はそばでいっぱいだ。見るとアロサウルスはもう目と鼻の先で大きな口を開けている。私は必死にそばを飲み込もうとした。ただでさえ、そばを飲み込むのに苦労しているのに、こんなにあわてて口いっぱいのそばを飲み込めるわけがない。そのときだ、いつも黙って見るだけだった店の亭主が、私に向かってこう叫んだ。

「汁をぶつけるんだ！ アロサウルスの顔に汁の茶碗を投げつけろ！」

私はとっさに手に持った茶碗をアロサウルスに投げつけた。不思議なこともあるもんだ。こっちの世界の茶碗が、私の強い念の力か、あちらの世界へ飛んでいった。そして、アロサウルスの目の近くに命中したのだ。しかし、そんな小さな茶碗ごときで、あの超大型肉食恐竜がひるむはずもない。私は目をつぶった。ところが何も起こらない。

「やったぞ！ アロサウルスは悲鳴を上げて逃げて行ったよ」

背後でラフキン教授の声がした。いつの間にか、遠くには、そっと様子を伺う川本先生の、控えめにそばをすする頭があった。

「ワサビですよ、ワサビ。もぐもぐ。目にツーンときたんでしょな」

川本先生が言った。なるほど、多めに入れたワサビに助けられたの

か。葉味に命を助けられた。これが本当のお葉味ご苦労さんだ。

しかし、どうして亭主に私がアロサウルスに襲われそうになっていたことがわかったのか。亭主にもイーオドンの世界が見えるようになったのか。そのときはわからず、いつしかそんなことも忘れてしまった。

イーオドンの サバイバル術

最後に、この谷で生活し、困難な問題を解決していくうえで必要になる、基本的な生活の知恵というか、サバイバル術というか、そんなものをお話ししよう。

これから紹介することは、別に私の話を聞くまでもなく、長くイーオドンに住んでいれば自然に身につくことだが、逆に、この比較的平和な環境の中で、知らずに過ごしてしまう知識もあるかもしれない。いわば、私の老婆心だと思っていただきたい。



道具の作り方

谷では、布や壺など、比較的高度な工芸品が生産されており、また、パンを焼いて食べるなど、食生活の面でも発達した文化を持っている。諸君も、材料と道具とやり方さえわかれば、すぐにでもそれらを生産し、冒険に役立つことができる。また、現代人の教養と知恵を働かせれば、さらに高度な道具を作ることもできる。その代表的なものが手榴弾だ。

◆布

布はナイフを"使って"細く裂いて使う。そのまま体に"使えば"、包帯の代わりになって、体力を少し回復させてくれる。また、タールに浸せば、そのほかの利用法も生まれる。

・材料と必要な道具

イトランの繊維
織機

・作り方

1. "イトラン"という赤い花を付けた大きな植物がある。織機がある村の近くでよく見かけるが、そのそばに立ってイトランを"使い"、"繊維"を採る。
2. これを織機のところへ持って行き、織機を繊維に"使う"。
3. 細く裂くときは、ナイフを布に"使う"。1枚から10本の帯ができる。

◆松明

松明は村の家の中で燃えているものを"取って"使うこともできるが、自分で作ることもできる。洞窟探検など、大量の松明が必要な場合もあるから、作り方を覚えておくといい。

・材料

布の帯
タール
木の枝

・作り方

1. タールが染み込んだ布の帯を作る。タール溜まりの縁に立って、タールを布の帯に"使う"。
2. 木の枝を採る。木の隣に立って木を"使う"。1回に1本採れる。
3. タールが染み込んだ布の帯を枝に"使って"巻きつける。
4. 松明を使うときは、手に持つだけでいい。自動的に点火する。

タールは汲んで持ち運ぶこともできる。その場合は、私の研究室にある金属のバケツが必要だ。

◆トウモロコシパン

トウモロコシはそのままでは食べられない。食糧の豊富なイーオドンでは、わざわざ自分でパンを焼く必要もないのだが、ちょっとして息抜きに料理を楽しむのもいい。

・材料と必要な道具

トウモロコシ

石臼

窯

・作り方

1. トウモロコシを石臼で躑いて粉にする。石臼をトウモロコシに"使う"。石臼を"見る"と粉ができていますので、それを"取る"。
2. パン焼きの窯の前に立ち、窯をトウモロコシの粉に"使う"。

◆素焼の壺

大きな壺は無理だが、小さな素焼の壺なら諸君にも作れる。これは手榴弾の重要な材料になるから、ぜひ覚えておくように。

・材料と必要な道具

粘土

穴掘り棒

窯

・作り方

1. 穴掘り棒を水辺の地面に"使って"、粘土を採取する。粘土ひと塊で壺が1つできる。
2. 粘土を"使う"と、壺の形ができる。
3. 粘土の壺を窯で焼く。窯の前に立ち、窯を壺に"使う"と、すぐに焼ける。

このとき、壺は持っていること。地面に置いて、それを窯の中に入れてもダメだ。

◆火薬

火薬は、手榴弾や私が作る火縄銃に使用する。材料集めがちょっと大変だが、一度にまとめて作って持っているといい。火薬もその材料も、放置しておくで消滅してしまうから、必ず持ち歩くこと。

・材料

木炭
硝酸カリウム
硫黄

・材料の集め方

木炭

そこらへんに生えている木を"使う"と枝がとれる。これを持って壺を焼くときと同じ要領で、窯を"使って"木炭を作る。枝1本から木炭1ができる。

硝酸カリウム

私の研究室にも少しあるが、天然のものは採り放題だから、洞窟に出かけよう。マップにも書いたが、水晶鉱床のある洞窟に入り、キラキラ輝く水晶から抽出する。これは私でなければできない仕事なので、必ず私を連れて行くこと。私がパーティーにいれば、アバタールが水晶鉱床を"使う"だけで硝酸カリウムが採れる。

硫黄

硫黄は火山のそばの硫黄泉からすくいとる。これもマップに書いたから、その場所へ"金属のこし器"を持って行く。金属のこし器がなければ、硫黄をすくいとることができない。また、これを持っていれば、単に硫黄泉を"使う"だけで硫黄を汲みとることができるのだ。

・作り方

1. "すり鉢"の中に、木炭、硝酸カリウム、硫黄を同量ずつ"置く"。
2. すり鉢を"使う"。
3. すり鉢を"見る"。火薬ができているから、それをとる。

◆手榴弾

材料の確保を含めると、もっとも複雑な行程を必要とする手榴弾の作り方をマスターすれば、諸君がこの谷で作れる道具のノウハウも、ひととおり覚えることができる。

この世界では私が手榴弾の発明者だと思っていたが、オールドピンディロの小屋には、なんと十数発もの手榴弾があった。もう先に作った人間がいたのだ。しかし、それは原住民ではない。おそらく、あそこにミルミデックスと共存していた不思議なドイツ人が作ったのだろう。だが、彼に何を話しても通じない。もう完全に頭がどうにかなっているからだ。もっとも、オールドピンディロに行くには、手榴弾を使って木を切り倒さなければならぬし、ミルミデックスが非常に多い場所なので、あまり近づけない。結局、自分で作るのがいいということになる。

・材料

- 火薬 5
素焼の壺 1
タールを染み込ませた布の帯 1

・作り方

1. 必要な量の火薬と、導火線と、素焼の壺を1人の人間が持つ。
2. 導火線を壺に"使う"。これを必要な回数だけ繰り返す。

トリオロの魔術

信じる信じないは別として、インターニャを始めとするイーオドンの有能な折とう師は、実際に超常現象を引き起こす。それが集団催眠であろうが、錯覚を利用したマジックショーであろうが、本当に瀕死の怪我が一瞬にして回復し、死亡した人間が生き返るなどの効果を目の当たりにすると、素直に受け入れざるをえない。

ここで、我々の体験から分析したトリオロの9つの術を解説しよう。術によってトリオロの得手不得手があるらしく、効力はばらばらだ。これは、彼が力をつけてレベルアップしたところで、あまり変わらない。最初から最後まで、この程度だと割り切って考えるべきだろう。だからといって、我々とともに旅をしてくれる仲間が術が使えるのはトリオロただ1人なのだから、これでもありがたいことなのだ。

動物を呼び出す術のように、失敗のおそれのある術は、失敗しても捧げ物は1日分使用することになるから注意をするように。

■ヘルズ

★チョコラトル 照明

松明と同等の明るさで、3時間半から4時間半ほどパーティーの周りを照し出す。イーオドンでは、1歩進むか、1つの行動をすると1分間経過するから、真っ直ぐ歩いたとして200歩前後進む間、周囲を明るくしてくれるという計算になる。不思議なことに、単独行動をとると、その人間を中心に照明が動くのだ。松明は手に持たないと使えないから、両手がふさがっているときも非常に便利だ。

★パインド マップ

普段見えている範囲の16倍の範囲が見渡せる。ただし、その映像は荒く、なんとなくわかる程度。地面と建物の区別はつきにくいだが、人や動物ははっきりとその場所がわかる。地上でよりも、洞窟の中で大きな効力を発揮する。洞窟に入る際は欠かせない術だ。

★ヨポ 敵の方向を探る

マップの術で見えるより遠いところにいる敵が探知できる。どの方向にいとだけわかるので、どのくらいの距離に、どんな敵がいるかまではわからない。これで敵

を感知しても、十分に遠い場合はあまり危険ではない。その証拠に、敵を感知していても、睡眠がとれる場合もあるからだ。我々の冒険では、あまり使用しなかったように思う。

■アファズ

★チョコラトル 敵の性格を変える

人間も含めて、イーオドンの生物の性格は、“良性”、“中立”、“混乱”、“悪性”の4つに分類できる。一般の原住民や草食動物は良性、ミルミデックスや一部の攻撃的な肉食動物は悪性、そのほかは中立か混乱だ。複数の悪性な敵に対してこの術を使うと、悪性が混乱に変わり、互いに戦い合うようになる。そのため、すべての敵がこの術に掛からなくても、一部に混乱の敵が生まれることで、十分に効果があるのだ。ミルミデックスの集団には効果的だ。

★バインド 体力の回復

一度にパーティーのすべてのメンバーの体力を回復させることができる。回復するのは、人や状況によってさまざまだが、多くて10ポイント程度なので、あくまでも応急手当てと考えるべきだ。これである程度の体力を維持して、近くの祈とう師にきちんと治してもらうのがもっとも確実だ。

★ヨポ パーティーの防御

ほとんど使えない。効果のある時間も、1回の戦闘の間ももたないし、効目も低い。もっと熟練した祈とう師ならば、抜群の威力を発揮するのだろうが、最後までトリオロはこれが苦手だった。

■モタズ

★チョコラトル 動物を呼び出す

陸上ではサーベルタイガー、水上ではプレシオサウルスを呼び出して、敵と戦わせる。これは非常に効果的だ。どこから出てくるのか知らないが、決してこちらを裏切ることがなく、戦闘が終わったあとも、ずっとそのあたりで元気でいてくれる。可愛いもんだ。1回の戦闘に1匹という制限があるようだが、戦闘態勢を解いて再び戦闘態勢に入ることで、何匹でも呼び出せる。ただし、いつも成功す

るとは限らない。また、洞窟の中では使用できない。オールドビンディロのような、ミルミデックスが無数に出てくるところに何匹か置いておけば、放っておいてもどんどん戦ってくれて、こちらは楽かもしれない。

★パインド 敵の動きを鈍くする

この術を掛けられた敵は、動きが鈍くなり、攻撃力が低下する。ミルミデックスのような集団に対して効果があるが、なるべくたくさんの敵に一度に術を掛けるようにしたい。

★ヨポ 攻撃力アップ

パーティーの攻撃力を増強させる。戦闘態勢のあいだ中効いているから、かなり有効な術だ。

●トーテムの捧げ物の入手法

捧げ物は、特殊な方法で加工された葉草だ。そのため、トリオロでさえも自分で作ることができない。したがって、村々にある捧げ物をもらうか、ビンディロのクナヲを訪ねてイトランの繊維と交換するしかない。

イトランの繊維（クナヲは「アマ糸」と呼んでいる）は、ビンディロのクナヲの家のすぐ南のジャングルの中に生えているイトランから採れる。布を作るときと同様に、イトランを使えば簡単に採れる。しかし、繊維5に対して捧げ物1というレートなので、まとまった量が必要になる。しかも、祈とう師の資格を持つトリオロとしか取り引きしてくれない。

我々は、地面に置いても消滅しない物だけを置いて、荷物を身軽にし、全員でイトランの繊維を持てるだけ持った。そして、クナヲに会い、トリオロが持っているだけのイトランの繊維を使い果たすと、ほかのメンバーからトリオロにそれを「動かして」、また取り引きに臨むということを繰り返した。

イーオドンの生物

イーオドンの生物については、アルティメイト・アドベンチャラーズの特集でも紹介したが、ここでは、我々の調査と地元の人々の意見からまとめた、4つの属性ごとに分類した生物の能力を表にした。

●4つの属性とは

トリオロの魔術のところでも簡単に説明したが、4つの属性とは、"良性"、"中立"、"混乱"、"悪性"である。

パーティーは全員が"良性"である。戦闘中に間違っても良質な味方に矢が当たったからといって、仕返しをされたりはしない。

しかし"中立"の相手は、こちらが敵対的な態度を見せると反撃してくる。一般の原住民、草食恐竜、草食動物がそれに当たる。

"混乱"は、だれかれ構わず同類同士でも攻撃する。肉食恐竜や猛獣がそうだ。

"悪性"は、悪性同士が戦うことはないが、とくに悪意を持ってほかの属性の生物に攻撃を仕掛けてくるので大変に危険だ。

アバタールの話によると、イーオドンには"悪性"の生物は非常に少ないという。彼がよく訪れるというブリタニアという中世の世界では、過去に存在した巨大な悪魔的魔法使いが作り出した怪物や悪霊が今でも数多く、人々を悩ませているという。そんな怪物の中には、攻撃的な魔法を操るものもあって、戦いは困難を極めると言っていたが、ここではそんな心配はない。魔法を使う生物などいないからだ。

●生物の能力

人間の能力と同じであるが、生物にとっては知性は重要な要素になっている。知性の高い生物は、大きなダメージを受けて身の危険を感じると、自分から逃げて行くが、知性の低いものほどそれに気付くのが遅く、死ぬまで戦うようなことになる。

中立

概して穏和であるため、こちらが何もしなければ、向こうも何もしない。おとなしいといっても、大型の草食恐竜を怒らせれば、相当な攻撃力を発揮するから注意が必要だ。

	強さ	素早さ	知性	防御	攻撃力	ヒットポイント
オウム	1	20	1	0	2	3
ウィスプ	1	60	60	0	1	30
プテラノドンの子供	3	2	1	0	3	3
エオhipps	5	14	6	0	2	7
カメ	15	5	4	10	10	25
アバトサウルスの子供	20	1	1	4	5	20
ナマケモノ	20	5	3	1	5	20
ステゴサウルス	30	3	1	8	20	25
トリケラトプス	40	8	2	10	30	50



混乱

狂暴な部類に入る。味方同士でも戦うことがある。皮や肉をとるなど必要な場合をのぞいて、あまり近付かないほうがいい。

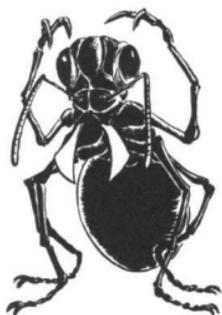
	強さ	素早さ	知性	防御	攻撃力	ヒットポイント
蛇	3	7	6	1	2	5
アルファドン	5	13	4	0	6	8
ダイノニカス	7	20	2	3	10	20
大グモ	9	11	4	0	8	10
プテラノドン	10	35	2	3	20	10
コトル警備兵	20	15	60	7	15	30
ジャガー	22	30	8	2	25	25
プレシオサウルス	25	20	2	5	15	20
ダイヤモンド	30	5	2	6	25	20
熊	30	15	6	8	27	40
サーベルタイガー	30	25	7	3	30	35
ゴリラ	35	15	10	3	25	40
アロサウルス	40	11	2	8	35	50
ロボサウルス	50	9	60	15	40	60
ティラノサウルス	60	5	1	255	150	255
人食い花の幹	50	30	0	5	10	10
人食い花のツル	0	0	0	5	0	10



悪性

悪性と混乱は、とくに悪意があるか否かで区別されるが、イーオドンの谷の場合、邪悪な意志に操られたり、悪霊的な存在と呼べるものはない。したがって、混乱と同じとらえてもいいだろう。しかし、これらは、混乱よりもいくぶん積極的に攻撃してくる。

	強さ	素早さ	知性	防御	攻撃力	ヒットポイント
女王ミルミデックス	0	0	30	10	0	20
兵隊ミルミデックス	10	45	1	8	10	10
蛇女	17	25	12	2	15	20





エビローグ

そばを食べ始めてから約3ヵ月。ラフキン教授から最後の話を聞き終え、これまでの礼を述べて、最後のそばをお腹に押し込んだときだった。急にそば屋の店内が暗くなったかと思うと、調理場のほうから眩しい白い光が差し込み、パンパカパーンと安っぽいファンファーレが鳴り響いた。仕事を終え、最後のそばを食べ終えた私たちは、それどころではなかった。川本先生は足を前に放りなげて背中を椅子の背もたれの上に延ばし、そばでいっぱいのお腹を突き出した。そしてタバコに火をつけて、大きく吸い込み、天井に向かって煙を吐いた。私は、テーブルの端に額を乗せて、顔をうつぶせたまま床を眺めながらようじで歯をほじくっていた。

「終わりましたね」

「ええ、終わりました。長かった。もう長いものは見たくない」

「お前たち、よくやった！」

「さあ、明日からは原稿まとめだ。先生は、しばらくお休みになってください。編集作業でまたお手伝いいただくことになります」

「イーオドンの真実を日本の人々に知らしめるため、よくぞここまで頑張った。イーオドンの精霊を代表して……」

「もう、そばはゴメンですよ。ほかのものにしましょう」

「あはは……。私もゴメンです。今度はゆっくりと酒でも……」

「人の話を聞きなさいっ！」

耳元で大きな声が出た。ハッとして顔を上げると、そこにはスポットライトを浴びたそば屋の亭主が立っていた。彼は頭に黄金の冠をかぶり、裸の胸には宝石を散りばめた大きなペンダントをかけ、そば屋の前掛けをして白いゴム長をはいている。

「あれ、どうしたんです？ その恰好」

川本先生が頭だけ前に起こして言った。

「さっきから説明してるでしょ。なーんにも聞いてないんだから！」

「ああ、そうでしたか。だれか何か言ってるなあとは思ってたんですが」

私は気のない返事をした。

「だからあ、私はじつは、イーオドンの精霊だったの。名前はソバーズっていうの。でえ、キミたちを助けるために、ここにそば屋を開いて待っていたわけよ。だから、ご苦労さんって言ってあげようと思ってこうやって正式な恰好して出てきたのに、ぜーんぜん見てくれないんだから。どーゆーわけよ。これまでもご協力してき



たでしょ。サービス満点で。普通のそば屋さんだったら、潰れてるよ」

「ええ、それについては感謝してます」

「普通のそば屋の亭主が精霊に変身する場面を見なかったでしょ」

「いやあ、見てましたよ、すごかったなあ」

「うそだよー。そんな場面はないの。いい加減なこと言わないでよ。まあ、いいか。よくやってくれたもんね」

このオヤジは頭がおかしくなったのか、一瞬私はそう思ったが、イーオドンのことなど何も知らないはずの素人さんが、イーオドンの精霊だと名乗るからには、いくらか信憑性があった。本当の精霊なら、私たちの質問にも答えられるはずだ。私は、この人がただのお馬鹿さんなのか精霊なのか、そんなことはどちらでもいいと思いつつも、聞いてみた。

「アバタールが真空の空洞に吸い込まれてしまったと言ったのは、なに？」

「はい、記憶」

本物だ！ 私はこの男の言うことを信じることにした。そして、私の興味は、この精霊に注がれた。そして、もっとも素朴な質問をしてみた。

「でも、どうしてそば屋なんですか。なぜ、そば屋でなければいけなかったのですか」

「べつに。何でもよかったんだけど、そば屋には、まだ作ってない料理を"今作ってます"と言い、今作っている料理を"もう出ました"という伝統がある。つまり、そば屋には潜在的に時空間の歪みがあったわけだ。私は、そこに目をつけたのだ」

得意気に胸を張って話していた精霊は、私の隣に視線を移して顔をしかめた。私の隣では、川本先生が居眠りをしていたのだ。

「私はこれでイーオドンに帰る。この店も今日までだ。では、さらばだ。あ、本ができれば送ってね」

ポーンと音がして、精霊の足元から白い煙が立ち上った。安っほい演出だ。しかし、彼が言ったとおり、彼が消えると同時に店も消えてしまった。椅子も消えてしまったので、椅子に座っていた私たちは、そのまま地面に尻餅をついた。川本先生はやっと目を覚ました。そば屋だったところは、がらんとしたガレージだった。そのとき、またあの精霊の声が響いてきた。

「忘れてたけど、お前たちにほうびをつかわそう。私はそばの精霊だ。よって、お



前たちは、これから一生、そばには困らない生活を約束する。どうだ、うれしいだろ。お前たちはそばが大好きだからな。あ、そうそう、それから、ここ、ガレージだったんだよね。これがホントの、ガレージエンパイヤ、なんちゃって。それではさ
らば……」

精霊はそれ以来、もう二度と現れなかった。

余談だが、その後、川本先生が面白い実験を行った。アルティメイト・アドベンチャーズのコンピューター版疑似体験ディスクを使ってアバタールに感情移入し、読者のみなさんと同じようにイーオドンの谷へ実際に旅だったのだ。しかし、何日もしないうちに帰ってきた。普通なら数カ月かかるところだが、どうしたことだろうか。聞いてみると、先生は得意そうにこう答えてくれた。

「つまりですね、最初に目を覚ますクーラックの村とですね、女王ミルミデックスの部屋にいちばん近い穴はですね、近いわけなんですね。そこで、ある程度力をつけて、装備を整えたところでですね、その穴から入って、一気に女王ミルミデックスをやっつけて、ムーンストーンをですね、破壊したんですね」

それですべて丸くおさまったという。部族連合なんて関係ないのだそうだ。しかし、私はその方法は間違っていると思う。イーオドンの人のことを考えれば、すべての酋長の同意のもとに部族連合を設立してやるのが私たちの義務なのだ。それに、こんなに美しいイーオドンの大自然や人々に十分に触れることなく帰ってきてしまうなどということは、私にはできない。

ウルティマ
サベージエンパイア クループック
SAVAGE EMPIRE

1993年4月30日 第1版 第1刷発行

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 03-3837-1102(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 図書印刷株式会社

著者 金井哲夫
編集 株式会社 ローカス
挿絵 早坂桂一

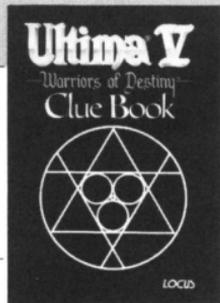
- ・定価はカバーに表示してあります。
- ・不良品はお買上げ書店でお取替えいたします。また、(株)ローカスへ送りくだされば、送料小社負担でお取替えいたします。
- ・本書の内容についてのご質問は、(株)ローカスへお願いいたします。
- ・株式会社ポニーキャニオンは、オリジナルゲームとの整合性についての責任は負いません。

ISBN4-7952-7629-3 C0076 P1800E

好評発売中

ウルティマV (Warriors of Destiny) クレーブック

ロード・プリティッシュ推薦
オリジン、ロード・プリティッシュの協力を得て、
ウルティマ・フリークが贈る渾身の完璧攻略クレーブック！
ロード・プリティッシュのサイン入り認定書がもらえる。

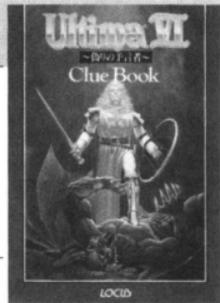


定価1,800円(本体1,748円)
発行/株ローカス 発売/株星雲社
ISBN4-7952-7621-8 C0076 P1800E

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

ウルティマVI (The False Propher) クレーブック

新しいブリタニアは広大だ！ ブリタニア全土を行脚し、
精密な地図を描き上げた。地上のみならず、ダンジョンや
洞窟の詳細地図なくして、ガーゴイル討伐の旅には出られぬ！
日本語版制作担当の、株ローカスが贈る真実の書。



定価1,800円(本体1,748円)
発行/株ローカス 発売/株星雲社
ISBN4-7952-7625-0 C0076 P1800E

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

ウルティマノベライズ 生きて戦え！

“死ぬ”ことに慣れてしまった英雄アバタールが、
本当の「死」に直面して、新たな自分を見出していく……。
ちょっとメンタルな、ファンタジー戦争物語。



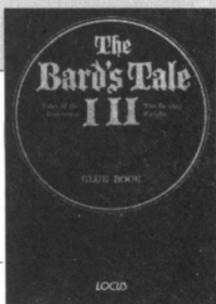
定価1,000円(本体971円)
発行/株ローカス 発売/株星雲社
ISBN4-7952-7628-5 C0076 P1000E

ULTIMA and LORD BRITISH are REGISTERED
TRADEMARKS of RICHARD GARRIOTT.
©1990 by LORD BRITISH and ORIGIN SYSTEMS, Inc.
©1992 PONY CANYON INC.

好評発売中

バーステイルⅠ・Ⅱ 完璧攻略 クループック

アメリカでベストセラーRPGのバーステイル・シリーズ。
Ⅰ・Ⅱ同時の徹底解析と完全攻略で、
ダンジョンとメッセージに、もうまどわされることはない。
ユーザー必携の一冊！ バードの語る冒険譚を聞け！



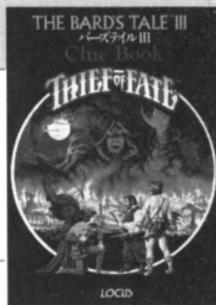
定価1,800円(本体1,748円)
発行/株ロークス 発売/株星雲社
ISBN4-7952-7624-2 C0076 P1800E

The Bard's Tale I
Package Art
©1985 ELECTRONIC ARTS
©1986.1987 ELECTRONIC ARTS
©1986.1987 Interplay Productions, Inc.
©1990 PONY CANYON INC.

The Bard's Tale II
©1986 ELECTRONIC ARTS
©1986 Interplay Productions, Inc.
©1990 PONY CANYON INC.

バーステイルⅢ 完璧攻略 クループック

マッピングがめんどくさい！
友達よりも早く解きたい！
そんなあなたの声に応える、完璧攻略クループック！



定価1,800円(本体1,748円)
発行/株ロークス 発売/株星雲社
ISBN4-7952-7627-7 C0076 P1800E

©1990 ELECTRONIC ARTS
©1990 Interplay Productions, Inc.
©1992 PONY CANYON INC

ウィザードリィ (BANE OF THE COSMIC FORGE) クループック

すべてが新しく生まれ変わったペイン・オブ・ザ・コスミック
・フォージの世界。
そのすべてを、既存のデータに頼らず、一步一步徹底的に解析して
作り上げた緻密なデータ。使いやすいと大好評！



定価1,800円(本体1,748円)
発行/株ロークス 発売/株星雲社
ISBN4-7952-7626-9 C0076 P1800E

"Wizardry"
Copyright ©1992 Sir-Tech Software, Inc.
All rights reserved.
"Wizardry" is a registered trademark of
Sir-Tech Software, Inc.

アバターに深く感情移入してしまい
ついにはこの世に肉体を残して
精神がアバターと同化された読者のみなさんへ
ラフキン教授の体験を基にして
イーオドンの谷で
どう行動すればよいのかをお教えします。

ISBN4-7952-7629-3 C0076 P1800E

発行 株式会社口一カス

発売 株式会社星雲社

定価1800円(本体1748円)