

COMPACT
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

RETURN TO ZORK

リターン・トゥ・ゾーク

An Epic
Adventure
in the
Great
Underground
Empire



ACTIVISION®

EMOTION
DIGITAL
SOFTWARE

セガサターンCD 使用上のご注意

●キズつけないで

ディスクにキズをつけないよう、扱いは注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●文字を書いてもダメ

レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

●保管場所に注意して

プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿のところを避けて保管してください。

●健康上のご注意

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見て、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、ゲームで遊ぶ前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きたときは、すぐにゲームをやめ、医師の診察を受けてください。

- ★セガサターン本体の取扱説明書もあわせてお読みください。
- ★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396

●ゲームで遊ぶときは

ゲームで遊ぶときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10~20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足でのプレイは避けてください。

●汚れを拭くときは

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用のゲームソフトです。普通のCDプレイヤーで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像(残像)による画面焼きが生じる可能性があるため、接続しないでください。

リターン・トゥ・ゾークの遊び方

リターン・トゥ・ゾークのインターフェイスは、今までのどんなゲームとも違い、欲しいところにぴったり現れる画期的なインターフェイスです。思いがけないほど多彩な反応が驚くほど簡単な操作で得られるよう作られています。実写とコンピュータグラフィックスの融合した素晴らしい世界の冒険をお楽しみください。



◆目次

リターン・トゥ・ゾークの遊び方	3
ゾークの世界の歩き方	4
カバンの使い方	7
アクションインターフェイスの使い方	9
ゾーク システムメニューの使い方	12
初級冒険家への手引き	14
フロボジカ大百科事典	17
付録A 暦	66
付録B 音楽	68
付録C ダブルファムツチ	69
付録D 魔術	71
付録E 世界の宗教	77
付録F 言語	81
リターン・トゥ・ゾーク クレジット	82



●ゾークの世界の歩き方

カーソルはスクリーン上に手の形のアイコンとして現れます。コントロールパッドの方向ボタンを動かし、この手でスクリーン上を探ります。移動したいときは赤いナビゲーションアローをみつけて使ってください。ゾークの世界の旅は、先を急がず、ひとつひとつの場所をじっくり見て歩くのがコツです。ズームインアイコンを発見したら、必ず立ち止まってみましょう。そこにはあなたの旅の計画を変えるような情報が隠されているかもしれません。

〈コントロールパッドの操作方法〉

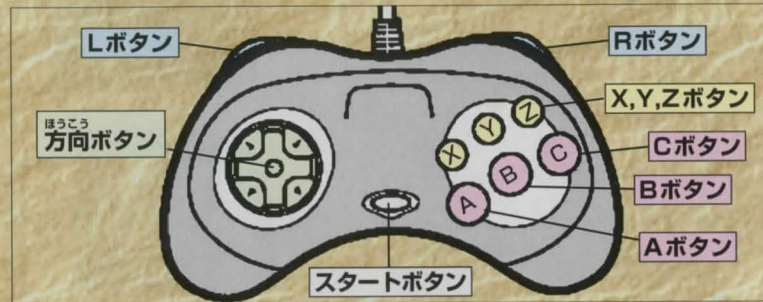
スタートボタン：ゲームスタート/ポーズ

方向ボタン：カーソルの移動に使います

Aボタン：カーソルで選択した決定

Bボタン：キャンセル

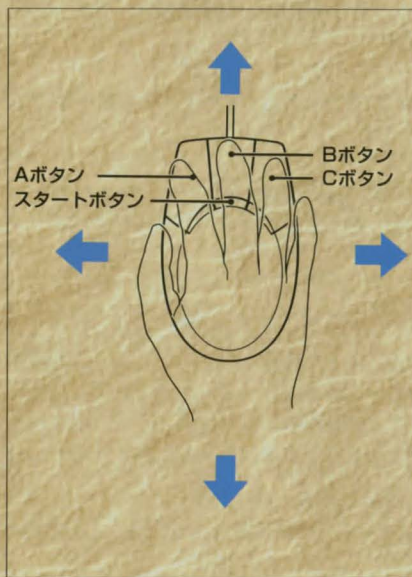
Cボタン：アイテムウィンドウを表示/キャンセルさせます



X・Y・Zボタン：使用しません

L・Rボタン：方向ボタンと同時に使用するとカーソルの移動が速くなります

このゲームはシャトルマウスに対応しています。



対応機種本体の電源を入れる前に本体のコントロール端子1にしっかり接続して、水平な平面の上で操作して下さい。

(ゲーム中でのコントロールパッドとシャトルマウスの差し替えはしないで下さい)

シャトルマウスでプレイするときは、マウスを動かしてカーソルを操作します。

〈シャトルマウスの操作方法〉

スタートボタン：ゲームスタート/ポーズ

Aボタン：カーソルで選択した決定

Bボタン：キャンセル

Cボタン：アイテムウィンドウを表示/キャンセルさせます

次の場所への移動

カーソルを画面上あちこちに動かすと、ナビゲーションアローがいくつか出てきます。その中から行きたい方向を選び、Aボタンを押すと、選んだ矢印の方向へ移動できます。



Uターンアローを使うと、同じ場所で180度回転し、ちょうど逆の方向を見た状態になります。



バックアップアローでは、すぐ後ろの場所へもどることができます。

これらの矢印を駆使して、後退したり、前とは別の道を進んだり、後ろになにもやり残したことがないよう再確認したりしましょう。

ズームインでよく見る

カーソルをスクリーン上あちこちに動かしてみてください。ズームインアイコンを見つけたらAボタンを押してください。よく見ましたか。ズームイン画面からもとの画面に戻るには画面の周囲をカーソルで探り、ズームアウトアイコンを探して、もういちどAボタンを押します。意味がないように思えても、実はもっと旅が進んでから役に立つ詳しい情報だったりしますから、とりあえず何でもしっかり見ておきましょう。



ズームインで近づいて見る



ズームアウトでもとの画面にもどる

●カバンの使い方

Cボタンは、カバンの中身を見るのに使います。中身を広げて見てから気が変わり使うのをやめた場合には、カーソルをスクリーン上の別の場所に移動してCボタンを押せば、カバンのディスプレイは消えます。持ち物ひとつひとつの上にカーソルを動かして行けば、スクリーンにその名前が表示されます。ディスプレイ上にある物を選択するには、カーソルをその物の上を持ってきてAボタンを押してください。カバンの品は、ほとんどの場合背景に斜めに線が入っています。これらはあなたが旅の過程で拾ったり貰ったり買ったりして手に入れたものです。マスの左上部分でAボタンを押せば品物を手に持つことができます。品物を使うにはマスの右下部分でAボタンを押してください。

手ぶらで歩いている時にはカーソルは手の形です。品物を持っている時にはカーソルはその品物の形です（ナビゲーションアローの時は別です）。手に物を持っていてもちゃんと次の動作ができます。冒険家たるもの一度に二つ以上のことができなくては困りますからね。

カバンにはもともと入っている品物があります。これらは、探検に非常に役に立つものばかりですから、頻繁にお使いください。初めて会った人たちとの話題作りにも良いでしょう。これらの品々のバックには斜線がありません。



地図

現在までに歩いた場所が2スクリーン分の地図になっています。点滅する赤い点が現在位置です。



カメラ

旅の思い出を写真に残しませんか。Aボタンを押せば、人、物、場所など、色々な物を撮影できます。



アルバム

旅の途中で取った写真を皆見ることができます。



テープレコーダ

旅の途中で聞いた重要な会話の内容を、巻き戻したり早送りしたりして聞くことができます。プレイボタンを押してテープに録音された人たちの声を確認してください。

地下帝国での冒険中、カバンにしまっておきたい物が沢山出てくることでしょう。カバンに品物をしまうには、Cボタンを押してかばんを表示し、空いているマスの上でAボタンを押してください。



品物をなくしてしまっても気を落とさないで！何をしている時にどのあたりで落としたか考えて探しに行けば、たいていの場合見つかります。とは言っても本当になくしてしまうことだってあります。その場合には残念ですが、泣いてください。

持ち物を組み合わせて使う

カバンの中のを組み合わせて使えます。珍しい組み合わせが意外に役に立つ、ということが良くありますので頭を使ってください。手順は以下の通り。

- 1) カバンの中身を全て表示するため、Cボタンを押してください。
- 2) 品物を選び、マスの左上でAボタンを押して手に持ってください。(例：マッチ)
- 3) Cボタンをもう一度押して、カバンを表示してください。
- 4) カーソルを二番目の品物のマスの右下へ持ってくる
と(例：入場券)カバンの上部に「マッチを入場券と組み合わせて使う」と表示されます。
- 5) Aボタンを押すと、その組み合わせで可能な動作が全て表示されます(例：入場券を燃やす)。
- 6) 上の例をゲームの中では試さないように。一流の冒険家でも、キップを燃やしてしまつては勝ち目はありませんよ。



入場券



●アクションインタフェースの使い方

各シーンを歩くと、カーソルはナビゲーションアローになったり、手になったり、あるいは手に持っている物になったりと色々に変化します。カーソルを持ってくると名前が出る人や物は、働きかけると何らかの反応が得られます。

シーンの中に登場した品物に働きかける

各シーンを歩くと働きかけることのできる物が沢山登場します。Aボタンを押すと、そこでできる動作が全て表示されます。

アニメーションになったアイコンがあなたの選択した物に対して可能な動作を全て見せてくれます。カーソルをアイコンの上に持ってくればそのアイコンの説明が文字で表れます。やってみたいことをみつけたらAボタンを押しましょう。選択したい動作がない、アイコンの真ん中のダイヤモンドでAボタンを押すか、スクリーン上の他の場所でAボタンを押してください。



手に持っている物に働きかける

落とす、食べるなど、手に持っている物を単独で使いたい場合もあるでしょう。これをするためには、その品物の絵になっているカーソルを画面上の他に何も無い場所へ持って行って（他の品物、人などの文字が出ない場所で、かつナビゲーションカーソルにならない場所のことです）そこでAボタンを押してください。その物に対して出来る動作が表示されます。

人に働きかける

ゾークの世界の人々には、二種類の働きかけかたがあります。ひとつは、会話で、もうひとつはQ&Aです。無論、相手があなたに興味を示さなければ何もなりません。

会話

地下帝国を旅するには、色々な人たちからの情報が非常に役に立ちます。恥ずかしがってはいけません。会話を始めるには、アクションインタフェースから「話す」アイコンを選択しAボタンを押しましょう。

「話す」アイコンを選ぶと、画面上にアイコンが数個並んで出てきます。相手に対するあなたの態度は、それぞれのアイコンの絵をよく見てください。顔の表情があなたの態度です。これらを選択しAボタンを押すと、会話のトーンが変わります。中には気の短い人もいます。ご注意ください。



ごめん おどかす あくび ほんとかな にこにこ

Q&A

会話の後、または「たずねる」のアイコンを選択すると、画面上にアイコンが一行出てきます。これらを使って、カバンの中の品物について、地図上の場所について、アルバムの写真について、録音された他の人の声についてなど、色々な質問をすることができます。



話す 録音についての質問 カバンの中身についての質問 地図についての質問 写真についての質問 話をやめる

その他に音、画面の切り替えをなめらかにする「効果」、「文字」、「音楽」などのオプションをオン/オフにできます。

システムメニューのスコア表示には、満点のうち現時点で何点とれているか、分数で表示されています。この数字が増えるのはゲームの進行に役立つ行動を取ったり、何かをやり終えたりするときですが、ゲームを終了するには満点を取る必要はありません。

●ゾーク システムメニューの使い方

スクリーンの左上にカーソルを持ってくると、カーソルがゾークディスクの形に変わります。そこでAボタンを押すと、ゾークシステムメニューが出てきます。ゲームに戻るにはシステムメニュー以外の場所を選択しAボタンを押してください。「セーブする」を選択しAボタンを押すと、その時点までの進行状況をセーブできます。ゾークの世界は思いがけない事件が一杯です。いつグルーが襲ってこないとも限りません。なるべく頻繁にセーブしましょう。

このゲームは本体メモリーに1個、バックアップメモリーに8個までセーブできます。一度セーブされたゲームは「ロードする」



を選択すると、セーブしたときの同じスコアの状態でもう一度遊ぶことが出来ます。この機能を使うと色々な思いつきを試せますし、一度解いてしまったパズルをもう一度苦勞して解く必要も無くなります。セーブしたゲームを選択するにはゲームのスコアをカーソルで選択しハイライトにしてから、スクリーン下方にある「ロードする」ボタンをカーソルで選択しAボタンを押して下さい。

データ保存用メモリーについて

データ保存用メモリーに何か問題があるときには、次のような画面が表示されます。画面の指示に従って進めてください。

このゲームの記録を保存するためには384ブロックの空き容量が必要です。セガサターン本体の「保存データ管理画面」で他のゲームの記録を消してゲームを再開してください。

▶ マルチプレイヤー画面にもどる

カートリッジRAMの準備ができていません(初期化されていません)。セガサターン本体の「保存データ管理画面」で全ての記録を消してください(初期化してください)。

▶ マルチプレイヤー画面にもどる

記録を保存するための空き容量がありません。このままゲームを開始した場合、記録を保存することはできません。ゲームを開始しますか？

▶ 開始する
▶ 開始しない

初級冒険家への手引き

アドベンチャーゲームはコンピュータゲームの世界の中で最も古く、また最も人気のある分野です。アドベンチャーゲームを最大限に楽しむためには、まずアドベンチャーゲームというものの基本的なフォーマットを理解する必要があります。基本的な要素は探検、人と出会うこと、敵をみつけて倒すこと、パズルを解くこと。それらに加えて物語の主人公となって徐々に物語を進行させていくこと。ひとつひとつのアドベンチャーゲームはそれぞれ独自の世界を持っていますが、共通の原則とでもいうべきものがあります。

第一は「探検をしよう」です。あなたの目の前に展開する広大な見知らぬ世界。それを隅々まで調べ尽くしてください。行ける場所へは全て行き、そこにある物全てを見、聞き、読み、理解してください。スクリーン上に出てくるものだけではありません。パッケージの中に入っていたもの全部を注意深く読みましょう。表面的な意味だけとっては駄目です。もっと深い意味があるのではないかと、裏の意味が隠されているのではないかと常に考えてください。迷子にならないように気をつけて。知らない土地を歩いているのですから、行き先を考えながら通った道を記録しながら旅を続けましょう。ゲームの中に地図が用意されていない場合は、自分で作ったほうが良いかもしれません。

第二は「危険を恐れるな」です。冒険には危険がつきものです。アドベンチャーゲームの世界では「死」は重要な要素になっています。道を間違える、戦いに負ける、十分な準備をせずに未知の場所に足を踏み入れるなど、ゲーム中思いがけず死んでしまう機会が数多く用意されています。このため多くのアドベンチャーゲームは進行状況を保存し、そこからまたゲームを再開できる仕組みになっています。突然の事故に備えてできるかぎり頻繁にセーブしましょう。新しい地区に足を踏み入れる、強そうな敵が現れたなど、危険が

予感できるときにはとにかくまずセーブして、それから色々な方法を試してみましよう。突拍子もないことが以外に突破口になっているかもしれません。また、ゲーム中の事故だけでなく、夜食を食べに行っている間に停電が起きたなどという事態でも、ゲームをセーブしていれば被害は最小限で済みます。

第三は「パズルを解こう」です。アドベンチャーゲームには、あなたの冒険をよりエキサイティングにするためにゲームの随所にパズルが散りばめられています。これらのパズルを解いていかないとゲームの終りまでたどり着けないのです。複数のパズルが組み合わさっていて、片方を解いていると別のパズルのヒントが出てくるというようなこともよくあります。また、ゲーム中のパズルには易しいものも難しいものもあります。易しいものなら扉を開けるために鍵を見つけるという程度ですが、複雑なものになると敵を倒すためにいくつもの品々を集め、それらの使い方を知らないと解けないということもあるのです。どうしても解けないパズルが出てきたら、とりあえずそれは置いておいて他のことをやってみましょう。そのうちにヒントが出てくるでしょう。

つまり…アドベンチャーゲームの世界では冒険が進行するにつれて、まず物語が分かってきます。最終的に何をすれば良いのか、どうすればそれができるのかなどが、徐々に明らかになります。それから、パズルを解くたびに点数がもらえます。点数はそのパズルの難しさと重要性の程度によってつけられています。

それから四番目、「物を集める」ことも非常に大事です。ゲーム中、出てきたものは何でももらっておきましょう。欲張りは美德です。どんどん荷物を増やしてください。どんなものがいつ役に立つかわからないのですから。もっとも、ある種のゲームでは無断で物を取ると罰せられることがあり、欲しいものがある時にはお金を払ったり、何かと交換したり、あるいは「持っていってよい」と許可をもらう必要があったりします。こうやって集めた品物は「在庫」「かばん」などと呼ばれる場所にしまわれます。実生活では到底持ち運

びできないような巨大な物も、ゲームの世界では軽々と運べます。例外的に、持ち運べる物の範囲が決まっているようなゲームもあります。

第五、「調べ物をする」ことも大切です。持ち物がどれだけ増えても、それを使って何をすればいいのか分からなくては、邪魔になるだけです。自分がなぜ、ある物を持っているのか考えてもよく分からないときには、その品物をよく観察する（在庫の機能メニューにあることが多い）、出会った人々にその品物を見せて質問する、すでに持っている他の品物と組み合わせて使えないかどうか考える、などの方法で調べます。それでも駄目なときには念のため奇想天外なことも試してみましょう。

どうでしょう。感じがつかめてきましたか？簡単なことをしようとして、それがうまく行かなくてもがっかりせず、そこで表示されるメッセージをよく読んで、次には同じ失敗をしないようにしましょう。メッセージにはヒントが隠されていることもありますから、くれぐれも見落とさないように。

そこで、最後に。ゲームの世界の奥深くに入り込むにつれ、その世界特有の論理の流れのようなものが見えてきます。また、ギリシャ神話、童謡、占星術、最近の社会現象など、よく出てくる分野にも気づくでしょう。解けないパズルがあるときには、そのあたりを中心に想像力をふくらませていくのも、ひとつの方法です。それでもそれでも、どうしても解けないパズルがあれば、もっと心を開放してみましょう。

同じゲームに取り組んでいるお友だちはいませんか？ アドベンチャーゲームのもうひとつの楽しさは、同じゲームの世界を歩く友だちとの情報交換です。それぞれが蓄えた知識を寄せ集めれば、不可能が可能になることもあるはず。孤独な冒険家だって、三人寄れば、と言うではありませんか。

ENCYCLOPEDIA FROBOZZICA

フロボジカ大百科事典

普及版

編集 ニノ・ルフイニ
改定最終版 第二刷

初版発効 GUE 966年

© 1993 Nino Ruffini

●
編集協力
ダイブ・レプリング
マーク・ブランク
スティーブ・メレツキー
ブライアン・モリアティ

●
日本語版翻訳 望月美英子

アーグルー
(U-Grue)

墮迷行者、つまり迷行者の墮落した姿であると考えられている。黒魔術に通じランプやたいまつ等の光が届かない暗闇に身を隠す。太陽の光を極端に恐れる。

愛のトンネル
(The Tunnels of Love)

新婚旅行で人気のあるトンネルホテル。アラゲイン滝の近くにある。トンネル内の通路は複雑に入り組んでいて、新婚さんが部屋を探しているうちに子供が何人もできてしまったりするという。

アカディ・バイ・ザ・シー
(Accardi-By-The-Sea)

アカディはボーフィー港に近く、大洋に面した小さな村。ボーフィー川の支流による浸食で、不気味な形に削られたカミソリ峡谷が隣接しているため知られる。大都会の喧騒を嫌う魔術師たちに田舎の静寂が好まれたため、魔法産業の中心地でもある。

アグソラの魔除け
(The Amulet of Aggthora)

魔除けの力があると言われる伝説的な宝石。957年にはベルボズの手元にあり、持ち主が近くにいると光ったと伝えられる。GUE957年にジーアーが破れた時には、この性質が役立ったともいう。

悪魔
(Demon)

強大な力を持つ邪悪な存在。フロボズの魔術師によって特殊な球の中に閉じ込められたこともある。しかし、第二代ダンジョンマスターが封印を解くと、悪魔は自由の身となりフロボズの魔術師を殺した。これとは別に、ダンカンストラックス王が実は人間の姿をした悪魔であるという怪しげな伝説もあるが、当然信憑性は薄い。歴史上最も有名な悪魔としてはGUE957年にこの世の全てを支配しかけたジーアーがあげられる。

アナティヌス王
(King Anatinus)

ウィッシュブリンガー伝説によると、カモノハシのアナティヌスはカスミ島の王者で、アレクシス女王がその妻だった。アナティヌス王は娘の求婚者たちに、アレクシス女王の6種の課題に挑むべし、と命じたことにより広く知られる。この課題に挑戦した若い騎士は6人いたが皆命を落とした。また王の子孫と思われるアナティヌスという名の王が、邪悪なる者の時代に島を統治したとも伝えられる。

アマソロドニス
(Amathorodonis)

GUE952年に魔術師ベルボズに成敗されるまで、数世紀にわたってアカディ村の人々を悩ませ続けたたちの悪い巨人。

アラゲイン・ブラザーズ・大曲芸団
(The Aragain Brothers Circus)

本物の生きたグルーに芸を仕込む訓練師を雇

う、ただひとつの曲芸団。当然、フロボズ魔術グルー関連品販売株式会社の上得意である。

アラゲイン村
(Aragain Village)

フラットヘディアの項を参照のこと。

アレクシス女王
(Queen Alexis)

ウィッシュブリンガー伝説によると、アレクシス女王は王者アナティヌスの妻、カスミ島の女王である。アレクシス女王の娘は運命的な呪いによって盲目で生まれた。絶望した女王は農村からモーニングスター(暁の星)を誘拐し、女王として育てた。モーニングスターが年頃になると女王は激しく嫉妬し、彼女に求婚する騎士たちに6種の課題を出した。女王はそれでも飽き足らず、モーニングスターは一生結婚をしてはならないし、男性の腕に抱かれることもならぬという勅令を出した。モーニングスターは悲しみのあまり心を石のように固く閉ざし、これがウィッシュブリンガーとなったという。

アンサリア
(Antharia)

アンサリアは大洋の真ん中に浮かぶ、面積952平方プロイトほどの美しい島である。気候は夏の終りに暴風雨がある他は絵はがきのように完璧で、この島の観光地としての価値を高めている。観光は島の最も重要な産業である。南アンサーの造船所、ベルトイド谷の大理石採掘場、マルバ港、ベラキーズなどの名所を訪れるパッケージツアーが好評である。

アンサリアの花はスペンスウィード、アンサリア州の合言葉は「よお、船乗りさん」を意味する「ハイヤ、ウィスカ」である。州都はアンサール。

アンサリア大学
(Antharia University)

ラルフ・ワルド・フラットヘッドの母校。重箱の隅をつつくような専門家を輩出していることで有名。田園詩学専攻博士過程、傑作挽歌学専攻博士過程、八音節頌詩学専攻博士過程などの研究室がおかれている。

アンサリア洞窟の魔女
(Antharian cave witches)

アンサリアの山々の洞窟に住む魔女。社交性を欠くので滅多に出会う恐れはないが、咳を試みると現れることがある。

イカ
(Squids)

海の水底に住む生物。

イガエル
(Y'Gael)

GUE966年にボーフィーの最終秘密会議に出席した魔女。魔法に関する全ての知識と伝統をクエンダーのココナツに封じ込めることを提案した。

イカロスの翼
(Wings of Icarus)

ウィッシュブリンガー伝説によると、イカロス

の翼を持つものは大空を自由に飛翔することができたという。この翼を最後に手に入れた人物がサーモファックスという龍の餌になってしまったのでイカスの翼はもうこの世に存在しない。

石壁 (The Stonewall)

GUE747年に石壁の戦いがあったことで知られる土地。歴史家の研究ではこの土地は戦略的に東の地で最も重要な洞窟2つをつなぐ要所であった。反抗的な地元民が石壁を占拠しているという報告を受け、T・J・ストーンウォールは守備隊を引き連れて石壁奪回に出発した。7週間の壮絶な戦いで戦力の75%を失いながらも守備隊はとうとう石壁を占領した。しかし実際に見てみると反抗的だといううわさは嘘で、地元民はみな灰色山で楽しいバカンスの最中だった。しかしT・Jの戦術戦略は卓越したものであるということになり、以降彼は比類ない武将として名を上げ、「石壁」と呼ばれるようになったのである。

異次元の世界 (The Plane of TransInfinite Splendor)

ユニコーン(一角獣)が人の残酷さに煩わされずのびのびと遊ぶ、美しい魔法のような世界。

イシスカ (Y'Syska)

宝石や鉱石の膨大なコレクションで知られる邪悪な大魔女。ワニの涙という伝説的に有名な宝石を一時期ミズニアの密林に隠していた。密林から生還した者たちはワニの涙が大きな偶像の上に乗っていたと報告している。宝石を取る

にはワニの像に登らなくてはならず、しかしワニの口に落ちないようにそれをやり遂げるのは並大抵ではない。

意地悪人形 (Cruel Puppets)

ガースの住民たちは意地悪人形の住みかがある北の森へは滅多に近づかない。形を変え敵の真似をしながらひどい言葉を浴びせかけ、ひたすらものしりまくる攻撃方法は不愉快の一言につきる。

イッブル (The yipple)

かくれんぼの名手。周囲に合わせて外見を変えられる。野性のイッブルは怒らせると噛みつくことがある。ペットとしても適しているが、来客が予定されているときにはクッキーの入っている容器の中で昼寝をさせてはいけない。イッブルは他の動物の排泄物に激しい拒絶反応を起こす。

インフォコム (Infocom)

魔法の巻物や薬の大手製造業者。主力製品は「あなたにもできるシリーズ」で第一弾は「中世の村を作ってみよう」だった。このセットの広告は月刊魔術の世界誌に掲載された。

<ウ>

ウィッシュフー (The Wishyfoo)

フーズル港のそばの地下に住む。一言ごとに嘘

と本当を交互に言う。最初の一言が嘘のことも本当のこともあるが、そのあとは必ず交互である。

ウィッシュブリンガー伝説 (Wishbringer)

ウィッシュブリンガー伝説は古い書物には人間の話として描かれているが、舞台のカスミ島は古くからカモノハシの王国である。カスミ島のアナティヌス王の時代に、素晴らしく美しい娘が貧しい農家に生まれモーニングスターと名付けられた。王国内に彼女の美しき可愛らしさのうわさが広まり、アレクシス女王は嫉妬に身を焦がした。女王はこの娘を誘拐させ、王女として育てた。モーニングスターは成長するにつれますます美しくなった。17歳の誕生日がやってくると、いじわるな女王は王女に結婚を申し込む者はまず女王の出す難しい課題に取り組み、成功したら求婚者としての資格を認めると決めた。6人の勇敢な騎士が命を落とすと、女王は腰抜けには王女を渡せないといい、モーニングスターは一生結婚せず、また男性の腕に抱かれることもならぬという勅令を出した。モーニングスターは苦しみと悲しみのうちに徐々に花の盛りを過ぎた。

年月がたちモーニングスターの話が伝説の一部になったころ、カスミ島を調査に訪れた研究者が王女の墓を発掘した。そこには王女の悲しみで固くなった心が美しく輝く宝石となって埋もれていた。この宝石には魔法の力があり、持ち主に7つの望みをかなえたという。

ウィッチビル (Witchville)

フェスタロンの項を参照のこと。

ウィルバー・メンブーブ (Wilbar Memboob)

グスター・ウーマックスと共に「グラノラ騒動」を著した。

海へび (Sea Serpents)

非常に危険な生物。海に住み、肉食である。フロボズの魔術師がであろうことか小さな海へびをペットとして飼っていたことが知られている。

ウルスラ・フラットヘッド (Ursula Flathead)

878年度ミス・ミズニア。「地下帝国の性の女神」と呼ばれる。ウルスラが最小限の衣服をまわって悩ましげなポーズで微笑むポスターを見てしまうと、大百科事典編集部としても、もう一言もない。

運喰い (Lucksuckers)

幸運を食べる生物。姿は一定せず、ふいに形がかわることもある。運喰いが最も嫌うのはお守りである。

ウンショ (Ugh)

地下帝国で使われている重さの単位。100ウンショの荷物といえば、普通の人にとってはかなりの重さであるから他の物を持っていては到底持ち運ぶことはできない。

<エ>

エグレス城 (Egreth Castle)

GUE660年にラルゴネスから遷都したダンカンズラックス王の首都。ティムウィット王の時代にフラットヘディアに都が移される771年まで使われていた。エグレスは王国内でも最も危険な場所として知られる。エグレス付近の洞窟内にガラスの迷路、ボズバーランド、地下高速道2号線などがある。

絵文字 (rebus)

絵の組み合わせで言葉を表す方法。最もよく知られている作品はフラットヘディアの城に展示されているフロベシウス・フプリウスによるものである。

エルドリッチ (Eldritch vapors)

墓場、港などに出る霧の中にひそむのを好む、不定形の霧のような妖怪。フェスタロン墓場とグラボ・バイ・ザ・シーの雨がわの湿地に出ることが知られている。性質は陽気でないが好き。縄張りの中へ入ってくる馬鹿者の持ち物をひたたくって逃げるのをこの上ない楽しみとする。

エルビス・フラットヘッド (Elvis Flathead)

9世紀の流行歌手。ヒット曲は「愛は盲目」「ヘルハウンド(地獄犬)」「お前なんか」などである。第一回目のコンサートはGUE841年に開かれた。

エルフ (Elves)

人間型をした神秘的な魔法の種族。エルフの物として知られている東の地で発見された魔法の剣は、邪悪なものに近づくと光るといわれている。

<オ>

王国博物館 (The Royal Museum)

GUE776年にティムウィット・フラットヘッド王の命により建設された。国宝の王冠、最新技術などが展示されている他、砂岩と大理石の迷路などが名高い。技術関係の展示物としてはフロボズインタナショナルから寄贈されたテンポライザー、プレッシュライザー、ルームスピナーなどがある。第二ダンジョンマスターとなった人物はこのテンポライザーを使って776年に時間旅行をし国宝の宝石を盗んだことが知られている。

大いなる虚無 (Great Void)

この世界の周囲をとりまいている虚空。プログモイド教では、世界がこの虚無に落ちてゆかないよう巨大なプログモイドが支えているという。GUE883年にはこの虚空が実は完全には空っぽでなく、この世界の上下にはそれぞれ別の世界があり、それぞれが大きなプログモイドに支えられていることが確認されている。

大きな白いクラゲ (Great White Jellyfish)

GUE789年にジョン・ポール・フラットヘッド

をグラボ・バイ・ザ・シーで殺した復讐の鬼。

オーク (Orcs)

ももとは勇ましい戦士の種族だった。現在では魔法で製造されたコンピュータ・アドベンチャーゲームを好み、すっかり文明化されている。一部グラフィック・アドベンチャーに凝っている者もあるが(ハイレゾ部族)、大部分はインタラクティブ・フィクションを最も得意とする(ゾーク部族)。

オーグル (Ogre)

恐ろしい巨人。毛皮の沢山詰まった暗い洞穴に住んでいる。フラットヘッド山地に生息し、ラグウィードアレルギーがあるオーグルもいることが知られている。

オールド・リングOLF・ハウス (Old Lingolf House)

おさびし山とラルゴネスの近くにある有名な建物。

おさびし山 (The Lonely Mountain)

ラルゴネス城の西にある山。かなり高く、てっぺんは雲の上にあることが多い。昔は船乗りたちが雲のないときに月光をあびた白い山頂が光っているのを目標物にできたので、灯台山と呼んでいた。

オットー (Otto)

ジョン・ポール・フラットヘッド

カエルの項を参照のこと。

オドゾー・グローブ三世 (Oddzoe Glorb III)

ルクレチア・フラットヘッドの2人目の夫。マレイロンの大地主だった。ルクレチアとの結婚から5週間目に地獄犬に身体を食い散らかされて死んでいるのを発見された。

オンドリ (A rooster)

めずらしくもない裏庭の生物。

<カ>

カースデイ (Curse Day)

限度を知らないことで名をはせたティムウィット・フラットヘッドの崩御の日。マンバーバの月14日。GUE779年のこの日に大魔術師メガボズがかけた呪いにより、十二人のフラットヘッド全員が死に、883年に帝国が崩壊し、フラットヘディアの衰退のきっかけを作った。また、883年のカースデイはワーブ・フラットヘッド在位の最終日であり、初代ダンジョンマスターの権力が増大しはじめた日でもある。

ガースのバーベル (Barbel of Gurth)

10世紀の判事、外交官。デルボアの子。各種言語を操って仲裁を行った。またゴルマックの術を発明したことで知られる。ガース仲裁人連盟の会長、933年からは魔術師組合ガース支部の支

部長をつとめる。魔術界の歯に衣させぬ批評でも広く知られる。

ガース市

(Gurth City)

ガース市はガース地方で最も大きい都市。森やフロツェン草原などに囲まれた山あいの町で、市場が盛んなので有名である。この市場では魔法の巻物からフィッシュケーキまであらゆるものを売っていた。ガース市で最も良い宿泊施設はキング・ジルボ・ホテルである。また、ここには古都フィーの砂時計など珍品を売っていたことがあるイー・オールド・マジック・ショップの支店がある。ガースの北に広がる森は地獄犬や意地悪人形が住むことで知られる。しかし、勇気ある者ならば、なぜなに答えて永遠の若さの泉を見ることが出来るかもしれない。

ガース地方

(Gurth Province)

ミズニアとミシカスの北にある地方。主に森と農地が広がっている。ガース中央部のフロツェン草原は「クエンダーのパンかご」と呼ばれ、肥沃な地帯である。この地方で最も大きい都市はキング・ジルボ・ホテルのあるガース市。ガースと隣のミシカスを合わせた人口は2,883,190人、面積は合計21,545平方プロイトである。

海岸通り

(Coast Road)

地下帝国には、海岸通りの名称で知られる道路が二本ある。ひとつはアンサリアの、アンサールのすぐ北がわにある有名な通りで交通量

も多い。もう一方の西の地にある海岸通りは、ポーフィーと北の遺跡や南のガース、ミシカスをつないでいる。

カエル

(Toads)

カエルは大抵が醜く、大食らいである。ジョン・ポール・フラットヘッドのベット、オットーは単に見苦しいだけでなく派手な青色をして大きさは小屋ほどもあったという。883年にオットーはファマスリアの素晴らしいハエを4匹食べる幸運に恵まれた。このハエはカエル族にとってはこたえられない珍味なのである。

カオス

(Chaos)

フェスタロンの土産物店「イー・オールド・マジック・ショップ」主人の飼い猫。この猫は顔に白い点がある他は全身黒づくめで、邪悪なる者に誘拐された。

かかとのある者

(The Heeled One)

フルーンの人々を300年に渡って苦しめた長靴。966年にクエンダーのココナツを取り戻した農夫に退治された。

カガミ湖

(Mirror Lake)

灰色山にある伝説的な湖。クエンダーの崩壊以降訪れたものは非常に少ない。湖面は凍っていて摩擦がまったくない。詳しいことは不明だが、この湖には映ったものの魔法の性質を見せ

る力があるなどと言われている。

影の国

(The Shadowland)

起伏の多い瘦せた土地。フラットヘディアの南、地中深くにある。大洋の東の岸が地下へもぐる地点のそばにあるため、ところどころに蟻地獄がある。

風猫

(The windcat)

ボズボ四世の愛したベット。地上の生物としては最も脚が速いことで知られる。

ガターズナイフ

(Guttersnipe)

グラボ・バイ・ザ・シーの近辺の湿地にいる、危険な肉食の鳥。

ガバートンパー

(Gabber Tumper)

ダブルファヌッチを簡略化したゲーム。酒場などで主に遊ばれ、賭の対象となることも多い。

神の審判教

(Inquisition)

宗教に関しては巻末のEを参照のこと。

カメ

(Turtles)

地下帝国ではカメはどこまでも大きくなり、いつまでも長生きする。ラルゴネスの近くの砂浜にいたあるカメは、その昔マンボ二世のベッ

トだったことがあり、952年には打倒クリルをめざした魔術師を助けるなど経験豊富で、877年にかけて魔法で甲羅が虹色になっていたのが自慢の種だった。

カモノハシ

(The platypus)

カモノハシは小型で水生の知的な卵生哺乳類で、水かきのある足とアヒルのような嘴を持つ。カモノハシが多数集まって2箇所大きな城を建て王国を形成していたことはあまり知られていないが、これらの王国のひとつはミシカス山地、もう一つはアンサリアのカスミ島にあった。

ガラスの迷路

(Glass Maze)

ダンカンストラックス王が友人たちの暇つぶしのためにと作らせた迷路。敵の拷問にも使われ、27区画の迷路は悪夢のような落とし穴だらけである。所在地は地下高速道路の西分岐点のそば、エグレス城の地下である。エグレス城が使われなくなってからは、足を踏み入れる者はない。ガラスの迷路への入口は大きな広間で、ダンカンストラックスの彫像が置いてある。

ガレパス

(Galepath)

賢者エンサリオンによってクエンダー王国に統一された古代都市。モスリーグの一枚に数えられるガレパス大学がある。これは、5世紀にはビズボスが教鞭をとり、8世紀にはレオナルド・フラットヘッドも学生時代を過ごしたという由緒ある大学である。

ガレバスの聖フーブス (Saint Foobus of Galepath)

虫のような下等な生物に影響力を持つ伝説の人物。例年オラクルの月4日は聖フーブスの日である。この聖人をまつた社は非常にわかりにくい場所にある。

ガンボズ (Gumboz)

フリオ谷の小屋に住んでいた取るに足らない魔術師。持ち物を盗まれるのではないかという被害妄想の持ち主で、盗難保険をかけるかわりに泥棒をしようとした者は飢え死にするといい魔法をかけていた。

<キ>

消えない火事 (The Endless Fire)

GUE773年に4週間かかってマレイロンの町を全焼した火事。エストアリの月18日に、ある小役人が物を3倍にするゼムドルの術を使おうとして誤ってジムボルの術をかけてしまったのである。

黄グロッツ (Yellow Grotch)

牧草地を好む小型の生物。大コピーの大好物。

基礎サイコロ (Cubes of Foundation)

世界の基礎が作られたとき、基本となったエネルギーは17個の小さい白いサイコロの形におさめられた。世界ができあがると、サイコロは

誰にも触れられない場所に隠された。966年に魔術師長老会の代表の邪悪な「影」が、このサイコロを数個手にしてしまい、影は即座に強大な魔力を得た。宇宙を支配しようという野望を抱く彼は、残りのサイコロを世界の各地から捜し出した。影はこれらのサイコロを集めて、その力を一か所に集約して我が物とし、全宇宙の覇権を我が物としようとしたのである。長老会の代表はなんとかこれを阻止したが、魔力の根本が破壊されるのを止めることはできなかった。

北南市 (North-South City)

地下帝国のどこか、レンコ洞窟のそばにある町。

Q (Q)

地下帝国の温度の単位。水が凍る温度は一般に57°Qと表されているはずである。

巨大クモ (Giant spiders)

人気のない建物などに住む、危険な生物。

巨大コウモリ (Giant Bat)

冒険家にとって悩みの種。東の地の洞窟に多く生息する。歩いている人をさらって、でたらしめに遠くのところへ連れていくのが趣味。

巨大ナメクジ (Giant Slugs)

庭などに見られる可愛らしい一般のナメクジの

巨大版。攻撃されると毒液を噴き出す。

<ク>

クイズボ (Quizbo)

ロックビルエステイツの建設作業員だった人物。

クイルボザ海岸 (Quilbozza Beach)

フーズル港の近くにある東の地で最も素晴らしいと言われる海岸。クエンダーで一番とも言われている。

空中大陸アトリー (The Ethereal Plane of Atrii)

アトリーはこの世の場所と対応する場所を持つもうひとつの世界。アトリーでの空間のありようがこの世の違いは到底言語で説明できるものではない。空間移動のできるものたちは、次元ドアと呼ばれる魔法のカーテンや通路の働きをする巻物を通して二つの世界を往来するという。アトリー由来の品は我々の世界ではほんやりした輪郭のみしか見ることができない。アトリーには偉大なる遂行者たちが住む。

クエンダー (Quendor)

地下帝国の項を参照のこと。

クエンダーの椰子 (The Coconut of Quendor)

クエンダーのココナツとも呼ばれる。その存在は太古から歴史家たちの論議的となってい

る。スリフの魔術師オーカンは「唯一絶対のココナツのかけら」と「神秘のミルクの小瓶」が全て一か所に集められれば、それは9プロイトほどの高さになるだろうという仮説をたてていた。ココナツは長年アトリーの天上地に住む遂行者たちの所有するところであったが、966年にアートルーが盗み出しミシカス山深くに隠してしまった。動機は不明である。その後無名の農夫がこのココナツを取り戻し、魔法時代の人知の全てをその中に詰め込んだ。

腐れうじ (Rotgrub)

体長ほんの2センチほどの蛆虫で、食べ物の中にひそんでいる。体内に入るとまっすぐ脳に向かい食事を始める。腐れうじに脳を食べられると人は数年間地獄の苦しみを味わった末死ぬ。一旦体内に入った腐れうじを取り除くことはできない。また、この虫には古いチーズのようににおいがある。

グスター・ウーマックス (Gustar Woomax)

魔術関係の歴史家として知られる。9世紀から10世紀にかけて大量の著作がある。ウーマックスはビズボズにかなりの影響を受け「魔術の歴史」「ガレバスのビズボズ」「魔術師と大魔術師」「ドーンの復讐」「グラノラ騒動(ウィルバー・メンブーブとの共著)」「クエンダーの椰子の謎」などがある。ウーマックスはGUE880年ポーフィー生まれ。GUE工科大学に907年から911年まで在籍。ダブルファヌッチのハンデは620。

グラノラ騒動 (Granola Riots)

アンサリア北部のグラノラ鉱山からは、無限と思えるほどの量のグラノラが採掘されていた。しかしGUE865年のエストアリの月16日にグラノラ騒動が起きて以来、鉱山の稼働率は落ち、採掘量も激減した。

グラボ・バイ・ザ・シー (Grubbo - by - the - Sea)

西の地の海沿いの村。ガース、ミシカス、ミズニアなどのそば。グラボにある酒場「壊れたランプ」ではオウムのシチュー、モルジアの根のパイなど地元の自慢料理が沢山出る。現在はほとんど廃村で盗賊やネズミアリや蟻ガニなどが多く住む。

クリスマス・ツリー・モンスター (Christmas Tree Monster)

ビカピカの灯をつけた植物の妖怪。群れをなし、凍てついた南の地の谷を移動する。例年秋の大移動では行く手をはばむもの全てを楽しそうに踏みつけにして歩くので住民たちに恐れられている。キャタピラの近くへは決して寄ってこないが、理由は不明。

グリフスポッター要塞 (Fort Griffspotter)

エグレス城付近の地域を海からの攻撃から守った要塞。要塞にはバレード場、バラック、武器庫、特筆すべき鉄製の砲台などがあつた。665年にはダンカンストラックスがアンサリアのアルマダをグリフスポッターの戦いで破ったことでも知られる。

クリル (Krill)

魔術師長老会を解散に追い込み、王国を乗っ取ろうとした強力な魔術師。彼の計画はあと一歩のところで邪魔され、クリルは952年に若い魔術師にあの世へ送られてしまった。

グルー (The Grue)

世界の暗闇に潜む邪悪で不気味な存在。冒険家や魔術師をとって喰うのが好きという迷惑な性質を持つが、光を非常に恐れる。昼の光の下でグルーを見たものはない。また地下でもグルーを見たという報告は非常に少ない。グルーを見たことのある者は大抵がすぐ食料と化してしまうか、あるいは恐ろしさに口もきけなくなってしまうのがその理由であろう。

グルースレイヤー (Grueslayer)

賢者エンサリオンの持っていた伝説的な剣。この剣でエンサリオンは無数のグルーを退治した。「グルー殺し」とも呼ばれるこの剣は長く失われてしまっているが、鞘だけは966年にアカデいの刀剣商で売られていたことが確認されている。鞘には魔法の力があつた。恐らく剣の方にも魔力があつたのだろう。もし剣が発見されるようなことがあれば、少なくともクエンダーの国土半分くらいの価値はあるだろうといわれる。

クンセイニシン (Red Herring)

レッドヘリングとも呼ばれ、淡水の池や川の

暗がりによくみられる魚。クンセイニシンを食べると頭が良くなるという古くからの言い伝えは迷信ではなく本当である。また「人の注意をそらすもの」との例えに使われることもある。

<ケ>

賢者エンサリオン (Entharion the Wise)

ガレバス、マレイロンなど都市国家をはじめとする、後にクエンダーに併合される数々の小部族間の争いを調停した人物。クエンダーの初代国王としてガレバスとマレイロンの近くにラルゴネス城を建設した。現在使われているゾークの暦は、エンサリオンの即位の年を基準として年数を数えている。エンサリオンは GUE41年に王位を勇者ミスメリオンに譲り渡した。

<コ>

好戦鬼ダンカンストラックス (Duncanthrax the Bellicose)

フラットヘッド王朝の最初の王。戦いを好む勇敢な性質から、好戦鬼ダンカンストラックスと呼ばれる。GUE659年の大晦日、宮廷反乱に乗じてジルボ三世から王位を取り上げた。アンサリアと東の地の大半に侵攻して領土を拡張し、ラルゴネスからエグレスへ遷都した。

ダンカンストラックス在位中の主な出来事には、クエンダーがアンサリアの大艦隊を打ち負かした665年のグリフスポッターの戦い、東の地が占領されるきっかけとなった666年のディアボロの大虐殺などがある。また、地下に人口の洞くつを

掘り進み、後に彼の玄孫、ディムウィット・フラットヘッドが地下帝国と呼んだものの基礎を作ったのもダンカンストラックスである。688年に崩御。

コーキー・クリスプ ('Corky' Crisp)

フェスタロン郵便局の局長をしていた人物。醜男で性格も悪かった。邪悪なる者がフェスタロンをウィッチビルにした時、奴隷拷問係として働いた。クリスプは、図書館司書、バイオレット・ボスと恋愛関係にあつたと伝えられる。

コバリ砂漠 (Kovalli Desert)

昔クエンダーの国境だった西の山々の向こうに広がる砂漠。この世の果てまで続いている砂漠だと信じられているが、渡ることはできない。

ゴボ (Gloop)

地下帝国で液体を計る単位。ガラスびんから液体を注ぐときの音を模して名付けられている。フラスコ、ピーカー、びんなどの容器に入った液体はゴボを単位として計算する。

コボルド (Kobolds)

コボルドは非常に勇敢な戦士たちである。攻撃されれば必ず仕返しへの攻撃をしかける。攻撃されなくても、それはそれで攻撃をしかける。バスカルドという外見のよく似た種族があるが、バスカルドは温和である。またコボルドの足の中指は両隣より少々短いのでその点でも区別で

きる。コポルドは小さな集落を作り洞穴や暗い森の中に住む。

コルボズ (Korbos)

フブリオ谷の物置のような小屋に住んでいた、結構有名な仙人型の魔術師。コルボズは実よりも名を取りたがるタイプの人間で、彼のあばら家の外には「偉大なるコルボズ」と表札がかかっていた。

コンパスばら (Compass Rose)

珍しい一年生植物。必ず風の吹く方向に茎が向くことで知られる。GUE811年のバラ騒動の中心となった植物。あるとき、実際にはコンパスばらが風向きを変えているのだという説が提唱され、この説を激しく否定する気象学者協会会員が総出で刈り取ったため、現在この種は絶滅の危機に瀕している。現在知られている自生地はフロツェン草原のみである。この花とよく混同される別のコンパスばらは石または金属製で方位が彫り込まれている、いわゆるコンパスのようなものである。こちらには魔法の力があり、地下の洞窟に多く見られる。

<サ>

サーミン (Surmin)

恐ろしい口臭と虱だらけの毛を持つ、とんでもない生物。サーミンは至近距離ではボーフィー郡規則集を暗唱しながら人を殺すことができる。

サイクロプス (Cyclops)

一つ目の巨人。地下帝国ではほとんど見られないが、出会うと非常にやっかいな生物である。平均的なサイクロプスは平均的な人間を見ると食欲が増進し、骨の髄までしゃぶりつくす性質を持つ。現在のところサイクロプスよけには2種類の方法が知られている。ひとつは素早く何か別の物を食べさせること、もうひとつは古代よりサイクロプスが苦手とするオデッセウスのふりをするのである。

最後の秘密会議

(The Final Conclave)

GUE966年は、魔術の根幹がゆらいだ年である。魔法時代の終りに至る物語のあらすじをたどると以下ようになる。

魔術師が術を使うたびに、その魔術師の影ができる。もとの魔術師の魔力が強いほど、影の持つ力も強くなる。966年に長老会の代表となった魔術師は驚くべき魔力の持ち主だったが、その影も強大な力を持つようになり、とうとう勝手に動き回り世界を支配しようとするほどになった。この野望を満たすためには世界の基礎となっているサイコロを全て手に入れる必要があったが、それは影だけの力ではできないことだった。影はまず手にいれた数個のサイコロの力を使って魔術師の実体を影の力に引き込んだ。事態を察知し憂えた魔術師たちは秘密の会議を開いた。

会議はGUE966年オーグルの月14日にボーフィーの組合会議場で開かれ、魔術師界の有力者のほかに普通の人間も数人、魔術の危機を話し

あうため出席した。しかし折角の会議も長老会代表の影が会場に現れ、自分の実体である長老会代表以外の全員を、カエルイモリなど両生類に変えてしまったので中断した。長老会代表はその場を離れ解決策を探しに行った。

クエンダーのココナツに魔術に関する知識を全て封印し、後の世に託そうという案が出て、無名の農夫がココナツを探しに旅に出た。長老会代表はサイコロを集め、自分の影に渡さないようにした。影はサイコロなくしてはそれ以上の力をつけられない。ココナツが見つかったと両生類化されていた魔術師たちはなんとか元の姿にもどり、魔法時代の知恵のすべてを封印した。長老会代表は自身の影と対決した。この戦いの際にサイコロは破壊され、人類の歴史は魔法時代に終りを告げたのである。

サジウム・フゾルト (Thadium Fzort)

エンサリオン朝第9の王。首都をラルゴネスに置き、在位期間はGUE481年から545年まで。また、ワニの涙を一時所有していたことでも知られる。ボズボ二世から王位を受け継ぎ、マンボ一世に引き継いだ。

<シ>

ジーアー (Jeearr)

ジーアーは戦慄と恐怖の対象である。一度は多くの王と魔術師たちが力を合わせ、その野望が現実のものとして完成する前に倒し、この世界の向こうにある虚無に閉じ込めた。しかしGUE

957年に西の地にジーアーは再び現れ、人々の心配は現実のものとなった。ジーアーのカムバックに最も早く気づいたのは魔術師ベルボズである。ベルボズはたった一人でいくつかの危険な実験にとりかかった。実験中はベルボズは無防備だった。ジーアーはベルボズに取りつき、ベルボズを思うままに操った。

すっかり骨抜きになったベルボズは、アカデミーの会議場を離れて、エグレスへ行き、ジーアーの言うままに悪魔の計画を推進することになった。幸いにもクリルを破った魔術師がジーアーの隠れ家を発見し、ベルボズの身体からジーアーを追い出した。バルディックの呪文がジーアーが魔術師の身体を乗っ取るのを防ぐと、入る身体がなくなったジーアーは力が尽きて死に、未来永劫復活が不可能になった。

GUE工科大学 (G.U.E. Tech)

全国で最も有名な工科大学。ボーフィーにあり、モスリーグ校としては最も新しい。この世の未来を担う若い魔術師を輩出している。彼らはヤッピー(Young Underground Professionals 若手・地下・プロフェッショナルの頭文字を取った)と呼ばれ一種のサブカルチャーを形成している。GUE工科大学では研究員たちは常に最新魔法技術を追求している。

シーライオン (Sea Lions)

ミシカスの海に住んでいたと伝えられる危険な生物。

J・C・ゾークン

(J. C. Zorkmids)

百貨店。ディムウィット・フラットヘッドの誕生日にちなんだ大柵がえをするので知られる。

J・B・フロボズ

(J. B. Frobozz)

フロボズ株式会社はダンカンスラックス王の設立した会社を元にしてというのが歴史の定説だが、J・B・フロボズが「最高の魔法用具をお届けする」とのモットーを掲げて設立した会社だと信じている一般人が多い。

J・ピエルポント・フラットヘッド

(J. Pierpont Flathead)(GUE730-789)

「十二人のフラットヘッド」のひとり。長じてクエンダー随一の銀行家になったピエルポントには子供時代から資本主義の理想を体現する者としての才能が見られた。8歳の時、彼はエグレス村の真ん中にレモネードスタンドを出し、近衛隊を使って市民に無理やりレモネードを買わせた。槍で脅されては一杯300ゾークンというべらぼうな値も払わないわけにはいかない。

749年、19歳の時、ゾーク銀行で事務のアルバイトをしたJ・ピエルポントは、6週間後には、なんと史上最年少の会長となっていた。6週間に彼の上司が何人も続けて行方不明になっていたことが関係あったかどうかはわからない。会長になってからは王家の血筋であることを利用し競合する他の銀行を全て排除した。これによってゾーク銀行の市場占有率は99.2%から100%に上がった。(後年顧客に多重預金を勧められるようになってからゾーク銀行のシェアは更に

上がり131%となった。)

GUE789年にJ・ピエルポントは地下金庫の中へ入っていきそのまま失踪したが、この事件が起きるまでゾーク銀行の会長をつとめていた。現在でもゾーク銀行は全ての支店に彼の肖像をかかっている。

ジェスター

(Jesters)

身体、声、魔法などを使い、帝国時代の王侯貴族をよろこばせたエンタテイナー集団。

ジェリモアの宝石

(Jewel of Jerrimore)

エンサリオンの3世紀ほど前、フロボズの北部にジェリモアの宝石の伝説は始まる。あらずじはこうである。魔術師ジェリモアが病の床についた。症状が進むにつれ根性曲がりの魔術師は宝石を奪うため敵が自分に毒を盛っているのだという妄想に取りつかれた。死の間際に彼は宝石と後のちの宝石の所有者に呪いをかけた。

話は何バージョンもあるのだが、この宝石が何度も持ち主をかえ、全ての持ち主がひどい死に方をしているということは何の話にも共通する要素である。また話を総合すると行方不明になった宝石はフラットヘッド・フィヨルドの近くにある鉄鉱山にあって、宝石を奪ったものは必ず死ぬとの警告がついていたらしい。883年に勇敢な冒険家がこの鉱山に入りサファイヤを持ち出した。この話は地下帝国の崩壊にも関連しているのだが宝石の最終的な行方は知られていない。

視界洞窟

(Caves of Vision)

フロボズ魔術機器株式会社によって水晶玉や魔法のモニターの原材料に使用される、伝説的に高品質な水晶の産地。

時間旅行

(Temporal Travel)

数世紀も前から可能であるが、魔術界ではまだ技術が実験段階だとされている。いくつかの政府特別機関が時間旅行の長期的な影響について調査研究を進めている。この原稿が書かれている時点では、時間旅行は魔法関係の会社が発注より先に納品を済ませるため使われている。ゴルマックという呪文で時間旅行ができる。フィーの砂時計を使うと前後両方向に時間旅行ができるが、フィーから外へは出られない。砂時計ではもうひとつ基礎サイコロに関係するものがあるという伝説がある。この砂時計は東の地にある古い城が建てられた頃の時代へと戻れるという。

地獄犬(ヘルハウンド)

(Hellhound)

地獄犬を見たら、ひたすら逃げよ！ 地獄犬はヘルハウンドとも呼ばれ、性質は弾猛で体長の12倍はあろうかという大きさの人間でも3.5秒もあれば食べ尽くしてしまう。非常に駿足でもある。通常山火事後の森や魔法のかかった森に住み、獲物を追うためでなければ縄張りから外へ出ることはあまりない。フェスタロンが邪悪なる者によってウィッチビルになったときにはアレクシスというブードルが弾猛な地獄犬になった。

シツケ蟹

(Discipline Crabs)

シツケ蟹は小型でうるさ型の甲殻類である。主に半地下の薄暗がりに潜む。ほんのちょっと邪魔をされただけでも激しく立腹し、先の尖ったハサミで容赦なく攻撃する。巣は海の藻屑を集めて作る。金の王冠など貴金属類を好み、水辺から遠く離れては生きられない。生息地はグラボ・バイ・ザ・シーのみが知られている。

邪悪なる者

(The Evil One)

ウィッシュブリンガーという魔法の石が欲しいために、平和なアンサリアのフェスタロン村をウィッチビルと呼ばれる悪夢のように陰気な場所に変えた魔女。

ジャック・イブ・フラットヘッド

(Jacques Yves Flathead)

フロボズ魔術探検用潜水艇の設計者として知られる人物。

十二人のフラットヘッド

(Twelve Flatheads)

歴史上取るに足らない王、マンバースラックスの業績中、最も偉大なもの。ヘンベイ族一般の最も得意とする生殖分野での偉業である。マンバースラックスの12人の子供たちは、親に似ず王国を根本から変革する力をもった偉大な人々だった。12人の子供たちそれぞれが成長し、残した膨大な数の業績が伝説となると、彼ららをまとめて「十二人のフラットヘッド」と呼ばれるようになった。長子ディムウィットは723年生ま

れ、末子ペイブの生まれたのは25年後である。12人全員が789年マンバーバの月14日にメガボズの呪いを受けて死んでいる。12人それぞれについては、各項目を個別に参照されたい。ディムウィット、ジョン・D、石壁T・J、ヨハン・セバスチャン、J・ピエルポント、トマス・アルバ、レオナルド、ルクレチア、ラルフ・ワルド、ジョン・ポール、フランク・ロイド、ペイブの12人である。

ジュディ・ガーリック (Judy Garlic)

ミュージカル映画のスター。出演作には大ヒットしたL・フランク・ブゾルトが魔法の王国フルーンについて書いた本の映画版などが含まれる。

ジョン・D・フラットヘッド (John D Flathead)(GUE725-789)

「十二人のフラットヘッド」のひとり。743年、子会社17,000社を擁する大企業、フロボズインタナショナルのビジネスは順調だった。この年、ジョン・D・フラットヘッドという青年実業家がボーフィービジネススクールを卒業した。わずか22歳だったジョン・Dはフラットヘッド産業という会社を設立した。フラットヘッド産業は新しい会社を設立してフロボズインタナショナルへ売るのが仕事だった。わずかの間にジョン・Dは年収8千万ゾークンの押しも押されもせぬ経営者に成長した。これを見たフロボズインタナショナルはフラットヘッド産業を買収し社名もフロボズ魔術会社株式会社と変更した。ジョン・Dはフロボズインタナショナルの39,000人の副社長の一人という地位におさまった。その後ジョン・Dは経営手腕と王家のコネを利用してフロ

ボズインタナショナルの会長の座にまでのぼりつめる。

ジョン・Dの長兄であるディムウィットが王位を継ぐとフロボズインタナショナルはディムウィットの各種事業を一手に請け負うことになる。ジョン・Dの長年の野望はフロボズインタナショナルが地下帝国のビジネスの全てを1ゾークンも残さず支配することだった。地上げと会社買収は順調に進み、789年には滞っていた国土の買占めがとうとう完了した。ミシカスのハボタン農家が一軒だけねぼっていたため、その地区だけ開発が遅れていたのである。しかし、当日、灰色山でフロボズ魔術人雪機械株式会社の工場を見学していたジョン・Dの姿は買収完了の朗報を聞く前に忽然と消え、以来行方不明のままとなっている。

ジョン・D・フラットヘッド二世〜十世 (John D Flathead II - X)

前項のジョン・D・フラットヘッドの子孫。全員がフロボズインタナショナルの会長をつとめる。

ジョン・ポール・フラットヘッド (John Paul Flathead)(GUE738-789)

「十二人のフラットヘッド」のひとり。王家では全員がジョン・ポールはいつか船乗りになるだろうと思っていた。彼は幼少より船が大好きで、お風呂に1,400隻の大艦隊を浮かべるために王国の船大工が多数動員されていた。当然、お風呂は拡張工事が必要となり、リフォーム後の浴槽はかなりの大きさの湖となっている。ジョン・ポールは子供時代、フラットヘッド家の「二人目のジョン」であることに非常に劣等感を持って

た。ジョン・ポールは勇敢な海の男になって周囲を見返すために船乗りになった。彼はたしかに勇敢で(大洋を一人乗りのボートで航海したのは彼が初めてである)好奇心に満ちあふれていた(アンサリアをハタの引くイカダで周遊した回数の記録はまだ破られていない)。

766年28歳の時、ジョン・ポールは王国海軍兵として志願する。とんとん拍子に出世し、771年には海軍大将になった。しかしわずか2年後、773年には王国海軍の艦船は、全て沈没して海の藻屑となり、わずかに残った船も行方不明で使えない物にならない状態となっていたのである。ジョン・ポールは間もなく退官した。789年、ジョン・ポールはグラボ・バイ・ザ・シーでの休暇中に、昔いじめたクラゲの復讐により死亡した。

白雪 (A snow wight)

獲物が来るのを待って吹雪の中にひそむ殭屍な化け物。危険なので正しい装備のない冒険家は白雪には近づかないのが一番である。

ジルビータ (Zilbeetha)

ジルビータの物語はクエンダーの伝説の中でも最も古く最も愛されている。美しい娘ジルビータは悪い魔術師の怒りにふれ呪いをかけられて、結婚式を挙げる日に水晶玉に変えられてしまった。悲しみに沈んだ婚約者は花を一輪持って、悪い魔術師の双子の良い魔術師に助けを求めた。良い魔術師は婚約者をジルビータが彼の元に戻る日まで若いままにいられるようにと石像に変えた。ジルビータ以外の水晶玉を持た

されると彼は本当に死んでしまうはずだったが、883年にある冒険家(後に第一ダンジョンマスターとなる人物である)がフラットヘッド・フィヨルドの側に立つジルビータの水晶玉を石像の元へ運び、愛し合う二人は人の姿に戻っていつまでも幸せに暮らした。

ジルボー世 (Zilbo I)

エンサリオン朝の第4の王。GUE398年老ザイロンから王位を受け継ぎ、GUE423年にボズボー世に引き渡した。

ジルボ二世 (Zilbo II)

エンサリオン朝の第6の王。GUE429年ボズボー世から王位を受け継ぎ、仲良しフゾルトに引き渡した。

ジルボ三世 (Zilbo III)

エンサリオン朝最後の第14代国王。GUE628年マンボ二世から王位を受け継ぎ、GUE659年の大晦日にフラットヘッド王朝の初代国王である好戦鬼ダンカンストラックスに王位を譲った。ダンカンストラックスが即位してからジルボ三世がどうなったのかは知られていない。

白い絶壁 (The White Cliffs)

フリジッド河の上流、第3水量調整ダムの付近にある地下の絶壁。隣は絶景ホワイトクリフビーチである。地下帝国の時代にはここに絶壁

の家と呼ばれる観光客用の宿があった。

<ス>

遂行者

(The Implementors)

宗教、哲学の論争的。古代の伝説によれば、この世は遂行者たちの創造物である。彼らはこの世や他の不思議な世界を、試験的に、又は仲間同士の楽しみのために作った。また遂行者たちは空中大陸アトリーに住む神々の一族であるとも言われている。

遂行者信仰はかなり一般的で、特にテイブ・レプリング、マーク・ブランク、ブライアン・モリアーティ、スティーブ・メレッキーの4遂行者は民衆に絶大な人気を誇る。一部の伝説にはこの4人をこの世の向こうに住む神秘の賢者たちであるとしているものもある。

ズッキーニ戦争

(The Zucchini Wars)

5世紀に7地方を巻き込んで起きた大戦争。GUE474年のズナグ条約で終結した。

スナーフェム

(Snarfem)

ミシカス地方由来の石ころを動かして遊ぶ2人用ゲーム。名前は古代ミシカス語で「石ころを集める」という意味。自分の番が回ってくるたびに石をいくつか山から取り、最後の一個を相手に取らせるようにしたら勝ちである。

スネフル

(Sneffle)

966年最終秘密会議で発言した製パン組合員。グロスの術がうまく働かないことについて詳細を報告した。スネフルは魔術でパンを作るのが当然と思っていたため、手作りのパンを作らねばならない世界のことを考えて気が動転するのは避けられなかった。

スペンスウィード

(Spenseweed)

「クエンダーの伝説」にはこの植物の性質について以下のように記されている。「スペンスウィードはどこにでも生えるありふれた植物であるが、その薬効には特筆すべきものがある。汁を傷口に直接なすりつけると非常に効果的である。食べても無被害はない。」この記述に該当する草は西の地のフィーボアの遺跡の周辺やグラボ・バイ・ザ・シーの中に自生している。しかしフロボジカ大百科の旧版ではスペンスウィードを「根の深い水草」であり、一度ある場所から生えたスペンスウィードを抜き取るには、特別な魔術でまずしおれさせる必要があるとしている。GUE883年版の大百科には「スペンスウィードが道端に生えているありふれた草だという説は赤面もの間違いである」と書かれている。水草のスペンスウィードは大洋のそばの西の端や、フラットヘディアの水槽の中などで見られる。この混乱はおそらく「モルジア」と「スペンスウィード」の名称が混同して使われていることによると思われる。

スリフ

(Thriff)

主に西の地を彷徨い続けていた村。スリフ魔術市組合支部長だったオーカンが重症の花粉アレルギーを少しでも軽くすませようと、気候の良い場所を求めて村をあちこちへ移動させていたのだといわれている。966年にはスリフはミズニア密林のすぐ南にあった。オーカンの日記によれば、彼はそれまでいた北の気候が気に入らず7月26日に空中大陸アトリーを経由してスリフを移動させたのである。その18日後、オーカンも出席して最終秘密会議が開かれ魔法時代が終わったので、スリフの移動の時代も同時に終り、現在も村はその場所にある。

スリフのオーカン

(Orkan of Thriff)

大きな熊に外見がそっくりの魔術師。10世紀ごろスリフの魔術師組合の支部長だった。春先のアレルギーがひどかったので、気候の良い場所を求めてスリフ村の位置をあちこち動かしていた。オーカンは自負心が強く、また一般人と一般の魔術師たちを見下していた。オーカンの日記には彼がボーフィーの秘密会議に出席する時のことが記録されている。

<セ>

聖ウィスクス

(Saint Wiskus)

食肉用の家畜を飼う者たちの守護聖人。オットーブルの月6日が聖ウィスクスの日である。

聖クワックワッ

(Saint Quakko)

物事をハッキリ判断できない人々のための守護聖人。ジェリの月25日は聖クワックワッの日である。

聖バルフ

(Saint Balhu)

サーカス、曲芸の守護聖人。毎年アーチの月11日は聖バルフの日である。

聖ボバス

(Saint Bovus)

石を敷きつめた中庭を作る者たちの守護聖人。オーグルの月6日は聖ボバスの日である。「ボバス」という名の語源的な誤解により、883年版のフラットヘッドカレンダーを見ると、聖ボバスは、食肉用の家畜を育てる者たちの守護聖人であるようにとれ、以後一般には混乱がある。しかし、家畜飼育は本来聖ウィスクスの役割である。

聖ホンコ

(Saint Honko)

変わった楽器を演奏する者たちの守護聖人。メージの月31日は聖ホンコの日である。

セルベルス

(Cerberus)

ヘイズの門を守っていた、頭が三つある番犬。その後十二人のフラットヘッドの墓の番犬となった。

<ソ>

ゾーク

(Zork)

古くからある民間伝承のひとつで、宝物を探していた冒険家が魔術師になるというものである。小説、戯曲、壁画などあらゆる分野で題材として取り上げられている。多くの伝説や神話と同様、ゾークも史実にもとづいた話である。

ゾークの守護神

(The Guardians of Zork)

東の地の地下にある大きな一対の石像。古代の武装団の伝統を受け継ぐもので重装備の戦士のこん棒を持った姿をしている。ゾークの宝物に近づこうとする者があると突然動き出し侵入者を殲滅する。

ゾークン

(Zorkmids)

現在でも王国の大部分で流通している貨幣の単位。史上はじめてゾークンが鑄造されたのはベルウィット・フラット王の時代GUE699年オーグルの月で、当時の貨幣の表面を見るとベルウィットの肖像と発行年などが彫り込まれている。裏面にはエグレス城と「フロブの名のもとに」という意味の文字が2種類見える。

ゾービウス・ブラットゥス

(Zorbilus Blattus)

近代哲学の父。プログモイド教など少数派思想をこきおろした。彼の「この世がプログモイドの肩の上に乗っているなら、そのプログモイド

は一体どこに立っているのか」という問いは最も良く知られている。

ゾーベル街道

(Zorbel Pass)

フラットヘッド山地を抜ける広い街道。南端はフプリオヤフリジッド谷へ続いている。GUE666年にディアプロ大虐殺の舞台となった場所でもある。

<タ>

大コービー

(Giant Corbies)

眼光鋭く、尖った嘴を持つ鳥。腐肉を食べる。枯れ草の草原に黄色いグロッチがあるのを200プロイト先から見る事ができるほど目が良いと言われている。腐肉を常食とするが、生きて逃げ回る冒険家を狙うこともある。臆猛な性質を持つコービーが、ある特定の色を怖がることは意外に知られていない。

第3洪水防止ダム

(Flood Control Dam #3)

誰もが認める圧倒的に壮大な高度技術の結晶。一目見るまでその偉大さは理解できない。GUE783年に地下帝国を流れるフリジッド河の治水を目的に建設された。当時権力の座にあったディムウィット王は当初このダムを第2洪水防止ダムと命名しようとしていたということであるが、どちらにしてもこれ以外のダムは存在しないので意味をなさない。

大洋

(Great Sea)

フラットヘッド海の項を参照のこと。

タスマニア王女

(Princess Tasmania)

カスミ島のカモノハシの王、アナティヌスの娘。タスマニアは民衆に深く愛された王女である。王女はあるとき穴に落ち、囚われの身になったところをフェスタロンの勇敢な郵便局員に救出されている。

達人フォーバン

(Forburn the Wily)

ダブルファヌッチの第一人者。幼少のころから老練な選手権大会レベルの練習を続け、鍛え上げられ磨き抜かれたその技は素人には信じられぬほど。彼のハンディキャップはわずか0.01である。十八番はトレブルド・フロンプス。

ダブマー

(Davmar)

魔力が紙の上に保存できることを発見した大魔術師。マンバースラックス・フラットヘッド王の時代の初期に宮廷につかえていた。呪文を特殊加工用紙にしみ込ませるといった彼の技術革新は魔術が一般に広く普及する糸口となった。ダブマーはズッキーニアアレルギーで、自分では一口も食べられなかったのに、一生のうちなぜか6年間も費やしてズッキーニ畑を耕していた。

ダブルファヌッチ

(Double Fanucci)

カードを使って行われるゲーム。断片的な詳しい説明が巻末Cにある。

ダンクウィット・フラットヘッド

(Duncwit Flathead)

フラットヘッド王朝の第9代国王。第8代のルーウィットの後、バーバウィットに王位を譲るまで王国を統治した。在位期間はGUE813年から843年までである。

ダンジョンマスター

(Dungeon Master)

9世紀から10世紀にかけて、東の地の洞窟に住んだ謎の人物で、実際には、二人いたことが知られている。ダンジョンマスターとは、GUE883年に地下帝国が崩壊していなければ、帝位継承者となっているはずだった者たちである。初代ダンジョンマスターはディムウィット・フラットヘッド王の宮廷につかえた下僕の末裔である。この下僕はメガボズが帝国に呪いをかけた日に、その呪いを解くヒントが書かれた羊皮紙の一部を手に入れた。この羊皮紙は家宝となって、この下僕の家々に代々伝えられ、ひとりの人物の手に渡った。GUE883年マンバーバの月14日、この人物は呪いを解くためにメガボズと正面から向き合い戦った。しかし力及ばず、呪い通り帝国は崩壊した。この後メガボズは何を考えたのか意図は不明だが、地下の領地を見張る者を置く必要を感じ、この人物をダンジョンマスターとして起用し東の地の洞窟全ての統治権を与え、更に強大な魔力と帝国の富の半分を与えた。これが初代ダンジョンマスターである。

年月が流れ、ダンジョンマスターの存在も忘

れかけられていた。948年に古都フラットヘディアの近くの洞窟を探検しようとした冒険家が、泥棒や多くの魔物やフロボズの魔術師を成敗し、初代ダンジョンマスターの元へたどりついた。実は、ダンジョンマスターはひそかにこの人物の後をつけ、自分のもとへ来るよう導いていたのである。老齢となったダンジョンマスターは跡継ぎを探しており、この若い冒険家に後継者としての素質を見いだしたのだった。この時から第二代ダンジョンマスターの時代が始まる。しかし、この時代もGUE966年、魔法時代の終焉と共に終わったとされている。

<チ>

チェス (Chess)

チェスは、古くからある模擬戦争ゲーム。タテヨコ64個のマス目が入った盤の上に駒を並べて遊ぶ。高名な建築家、サイロ・ピックソーンはチェス盤を基本にしてロックビル・エステイツを建築した。ディムウィット・フラットヘッド王は魔法のマントを着ている者のみが扱える実物大チェスセットを所有していたと伝えられる。

地下高速道路 (The Great Underground Highway)

東の地と西の地の両方にまたがって広がる有料道路網。高速料金は通常1ゾーンであるが、距離によって3ゾーンほどになることもある。多くの場合、ノームが料金所の管理を担当している。

地下帝国 (The Great Underground Empire)

その昔クエンダーとも呼ばれた地下帝国は、ダンカンスラックス王の時代に最盛期を迎え、ディムウィット・フラットヘッド王が限度を知らなかったため衰退し、883年に崩壊した。現在この地域はフロボズの地と呼ばれることが多い。そもそも歴史的には、賢者エンサリオンが相互に戦いを続けていた都市国家ガレバスとマレイロンを統合し、クエンダーと名付けたのがはじまりである。エンサリオンは王としてラルゴネス城に君臨し、現在フロボズ地方と呼ばれている地域より少々大きい領土を治めた。現在使用されている暦は、エンサリオンが即位した年をGUE元年としている。建国直後は無名の王たちが、歴史には残らない程度のことばかりしていたと想像される。その後クエンダーは茶と金色の旗印の元に安定した。

それから数世紀たって659年になってもクエンダーはまだ大洋の西がわの7地方と半分の領土を持つ小さな農業国だった。ところがジルボ三世王の時代に入って31年目、突然ダンカンスラックスがクエンダー国王となりエンサリオン王朝にとつかわった。GUE659年のことであった。「好戦鬼ダンカンスラックス」の名でも知られた彼は強大な軍隊をつくり周囲の国々をシステマチックに占領しはじめた。688年の死の直前には、ダンカンスラックスは人の知る限りの全ての場所を、地上地下共に領土とする大帝国の支配者となった。

ダンカンスラックスの後、王位を継承したのは彼の子孫たちである。ダンカンスラックスには似ず、とりたててどうということもない王が

多かった。姓は「フラットヘッド」といったが、これは彼らの頭骸骨の上部がヘンベイであったこれに関連しているかどうか定かでない。フラットヘッド王朝時代前半には、王国に大きな変化はなかった。周辺地域もクエンダーと馴染んで徐々に一体化し、常軌を逸したトンネル工事のペースも徐々に緩やかになった。そうするうちに8世紀にディムウィット・フラットヘッド王の時代がやってきて、クエンダーの長い長い衰退への道が始まるのである。ディムウィット王時代のできごとは数多い。まず、このころディムウィットがクエンダーを現在も使われている「地下帝国」という名称を使って呼ぶようになった。大洋は「フラットヘッド海」と改称され、首都も西の地のエグレスから、東の地のフラットヘディアへ移された。またディムウィットは高さ9プロイトの自分の像を作ることを命じ、これが大魔術師メガボズの神経を逆撫でしたため最終的には国全体が崩壊することとなった。(ディムウィット・フラットヘッドの項、メガボズの項を参照のこと)

ディムウィット以降の王たちはなんとか王国を極端な状態からひきもどそうと努力を続けた。大規模建設計画こそなくなったものの税率は引き下げられず、王族の開く大宴会や旅行などに国庫から莫大な支出が続いた。883年、少々オツムが弱かったワーブ・フラットヘッド王の時代にテカダンスと重税にあえぐ地下帝国はとうとうメガボズの呪いで崩壊した。地下の洞窟は使われなくなりダンジョンマスターの管理下に置かれた。国庫管理など一連の業務についていた者は全員お役御免となり、どこかへ引越してしまった。

チョコレート・トリュフ (Chocolate Truffles)

樫の木の根元にだけ生える貴重な食物。空気にふれると急速に品質が劣化する。フラットヘッド王朝の王たちの好物。西の地、ガース、スリフ、グラボなどの森に産する。

<ツ>

ツールボックス枢機卿 (Cardinal Toolbox)

GUE966年にスリフの宗教界で有名だった指導者。彼が枢機卿として在位している間に起きた最も大きな事件といえば、何とんでもクリスマス・ツリー・モンスターの大量襲来であろう。

<テ>

ディアブロ大虐殺 (The Diablo Massacre)

GUE666年にダンカンスラックス王がゾーベル街道へ攻め込んだ際、地元のとろル軍団はそれを迎え撃った。東の地が征服されたのはこの戦いがきっかけである。

T・J・フラットヘッド (通称「石壁TJ」) (T. J. 'Stonewall' Flathead)(GUE726-789)

「十二人のフラットヘッド」のひとり。「石壁の戦い」と呼ばれる747年の戦争で手柄をたてたため「石壁」と呼ばれるようになった。この石壁は東の地の洞窟の戦略拠点であったが、地元民の反乱によって一時は占領されてしまった。T・J・フラットヘッドは守備隊と共に石壁を奪回

すべく現地へ向かった。戦闘は7週間もの間続き、T・J側の兵士たちの75%が失われていた。とうとう一か八か、と敵陣へ乗り込んでいくと情報はまったくの嘘で石壁は全く警備されておらず、武装して待ち構えているはずの地元民は灰色山に遊びに出掛けているとのことだった。無論、この間のT・Jの指揮能力と戦果には特筆すべきものがあり、畏敬の念を込めて「石壁T・J」と呼ばれるようになる。彼は瞬間に昇進した。755年には陸軍大将である。陸軍は彼の指揮下にあった34年間に、3地方の独立運動と増税反対の暴動を12,000件鎮静した。難しい戦いが多く、自軍の98%が失われることもしばしばだったが、T・Jには際限なく徴兵をする権限が与えられていたので常に陸軍には元気一杯の若者たちがいた。「石壁T・J」は789年、ラグウィード峡谷で戦闘中誤って味方兵に撃たれ、帰らぬ人となった。

ディムウィット・フラットヘッド (Lord Dimwit Flathead the Excessive)

「十二人のフラットヘッド」の長子でダンカンスラックスのやしゃご。770年から789年まで、フラットヘッド王朝第7代国王。前王はマンバースラックス、次代はルーウィット。GUE723年にマンバースラックスの第一子として生まれ、クエンダーの王位継承者として教育される。成人してからは人里離れた東の海岸地域で4万人の従者と共に一年の大半を休暇として過ごした。ディムウィットはアウトドア派ではなく特に雨を忌み嫌っていた。雨が降ると彼の平たいオツムの上に水たまりができたのも一因かと思われる。このようなディムウィットが地下の洞窟に魅せられ熱心に開発をはじめたのも何かの縁であろう。

父王マンバースラックスの崩御は770年である。ディムウィットはクエンダーの首都をGUE771年ジャムの月14日に、首都を西の地にあったエグレスから東の地の小村、アラゲインへ移した。アラゲインはフラットヘディアと名をかえた。ディムウィットは自己顕示欲が強く、大洋をフラットヘッド海と改称したり、クエンダーを地下帝国と改称したりした。

ディムウィットのバランス感覚のなさは特筆に値する。例えば、ディムウィットの即位の儀式は計画に13年、実施に1年半、帝国のGNPの実に12倍の費用をかけて行われた。この儀式の後、彼は「限度知らずのディムウィット王」と呼ばれるようになる。また783年には大規模ダム建設に乗り出した。地下では雨は降らないので役に立たないといえればほど役に立たない事業はなく、それでも3千7百万ゾークンという莫大な建設費をかけて作られた第3洪水防止ダムの勇壮な姿はどんな者をも呆れさせずにおかない。またディムウィットはチョコレートトリュフに目がなかった。飽くことなき食欲を満たさんがためディムウィットはトリュフの生える森林を片端から掘りかえさせつゝ残らず食べ尽くしていった。更に、王国博物館も建設し王国由来の宝石類を一般に公開した。博物館の建設はGUE776年、開館は翌年からである。歴史家の中には、王の最も馬鹿げた事業はフラットヘディアの城の建設であったとする者がある。面積は8600平方プロイト、一時は王国の人口の90%を城内に住まわせていたという。

ディムウィット・フラットヘッド王は国営だった地下事業の大半をフロボズ魔術洞窟株式会社に委譲した。これは主に弟のジョン・D・フラッ

トヘッドが、フロボズ魔術洞窟株式会社の親会社であるフロボズインタナショナルの社長だったからである。洞窟株式会社関連の王国事業といえば、もうひとつ、フラットヘディア近くの大きな火山を冷却し中身を掘り出して穴をあけようというのがあった。ディムウィットはこの案を大変気に入り、自ら進行状況を細かくチェックしていたという。その後火山掘り出し事業が完成してしまうと王はもっと途方もない計画を二つ思いついた。二つ目は幸いにして実現しなかったが、フラットヘッド海に自分の顔の形をした大陸を浮かべるといったものであった。

ディムウィットの死と王国の衰退が彼の自己顕示欲によってもたらされたのは偶然ではない。GUE789年に彼はフプリオ谷の緑深き森を1400平方プロイト根こそぎにして、そこに高さ9プロイトの自分の像を建てようとした。これが前述の途方もない計画の第一である。なにせ王国のモットーは「真に偉大なる統治者は真に偉大である」なのであった。ディムウィットは像の完成を祝い、数千人の招待客に300頭分の龍の肉を振る舞う大宴会を催した。この時、彼は更に多くの人々にもっとほめてもらいたくて国民全員に一年間の休暇を与えフプリオ谷に遊びに来るように招待しようとした。無論、王国にはもう何をする財政的余裕もなく、王国の良心と呼ばれたフィーブネス卿が税率を当時の98%から100%に上げるのは現実的ではないと進言した。ディムウィットはなかなか納得せず、それなら国民全員を養子にしてしまつて小遣いを停止にすればいいと言った。

そのとき、大魔術師メガボズが彼の住処だったフプリオ谷の日当たりが悪くなったと言って

現れ、ディムウィットの血筋と王国に呪いをかけたのである。ほんの数秒のうちにディムウィットと兄弟たちは皆急死してしまった。クエンダーの歴史上最も華やかな一時代の終焉である。他の宮廷魔術師たちはメガボズの呪いの効力を少しでも遅らせようと手を尽くしたが、94年後、GUE883年マンバースの月14日に当時の王ワーブ・フラットヘッドと共にフラットヘディアは破壊されフラットヘッド王朝はそこで絶えた。

デインジ湖 (Lake Dinge)

灰色山地にある凍てついた湖。傾斜した湖面でのスケートは、他では決して味わえないギケンな経験であるという。

ティンバースラックス・フラットヘッド (Timberthrax Flathead)

フラットヘッド王朝の第4の王。エグレス城に住み、第3代フロブウィットからGUE727に王位を継承し、738年、第5代王フロイドに王の座を譲った。

デルボア (Delbor)

ディムウィット・フラットヘッド王の宰相。ガースのバーベルの父。

< ト >

灯台山 (Signal Mountain)

おさびし山の項を参照のこと。

ドーン (Dornbeast)

ドーンの吠える声が聞こえたような気がしただけで逃げだす冒険家が多い。チラリと目があっただけで普通の冒険家なら体が硬直して命を落としてしまう。ドーンに捕まるとベトベトの物を身体につけられて動けなくなる。現在知られているドーンの生息地はエグレスの側の崖とグラボ・バイ・ザ・シーの灯台である。

トマス・アルバ・フラットヘッド (Thomas Alva Flathead) (GUE730-789)

「十二人のフラットヘッド」のひとり。魔法を使える者は王国内に数多いが、トマス・アルバ・フラットヘッドほど魔法の実用化に貢献した人物は少ない。彼はフラットヘッド王家第6の子供だったので小さいころは年長の兄弟にずいぶんいじめられた。大人になってからはフロプロパークに構えた研究室で、ひたすら仕事に没頭した。彼の発明品のうち実用性の特に高いものには、魔法で部屋を回転させる道具、魔法の圧縮機、バッテリーを入れるランプなどがある。また、人間と植物が会話できるようにする黄緑色の薬もよく知られている。トマス・アルバは賢沢を嫌い、研究室の裏の小部屋に住み木の板切れをベッドにしていた。GUE789年の彼の死因は神経痛だと言われている。

ドライアド (Dryads)

ドライアドは木の精とも呼ばれ、美しく、臆病な性質を持つ。生まれた木の影を離れることはほとんどない。上手に説得すれば森に隠され

ている宝の場所を教えてくれることがある。性質は温和であるが攻撃されると集団で反撃する。

トロル (A troll)

大型であり賢くない化け物。地下の洞窟や橋の下などに住みつく。野性のトロルでは地下帝国の崩壊後、東の地に住んでいたトロルが良く知られている。邪悪なる者もトロルをウィッチピルの入口に守衛として雇っていた。レオナルド・フラットヘッドの著作に親しんでいる読者ならこの世が大亀の背ではなく、巨大なトロルの頭の上に乗っていることをご存じだろう。

<ナ>

長靴警備隊 (The Boot Patrol)

ウィッチピルの邪悪なる者のもとで組織された警察組織。

仲良しフゾルト (Harmonious Fzort)

エンサリオン朝第7の王。首都をラルゴネスに置き、在位期間はGUE451年から477年まで。ジルボ二世から王位を受け継ぎ、ボズボ二世に引き継いだ。

ナビズ (Nabiz)

ナビズは敵の弱点を瞬間的に見抜き噛みついてくる危ない生物である。飛行能力があると一般に信じられているが、実際にはかなりの長距

離を飛び跳ねるだけである。青色を嫌う。

<ニ>

西の地 (The Westlands)

大洋の西岸にある地方。ポーフィー、ガース、フロボズなどを指す。

二十種の宝物 (The Twenty Treasures of Zork)

ゾークの物語では有名な宝物である。948年にある冒険家が東の地の地下を探検した。彼は第二ダンジョンマスターになる過程で20種類の宝物を集めるといふ課題を与えられた。それらの宝物とは、宝石をちりばめた卵、ぜんまい仕掛のカナリヤ、レオナルド・フラットヘッドによるものと思われる絵、黄銅のおもちゃ、金のつば、プラチナの棒、たいまつ、黄金の棺、エジプト風の杖、宝石の入ったトランク、水晶のトライデント、ヒスイの像、サファイアのプレスレット、大きなダイヤモンド、古いゾークンであると思われる貨幣の入った革の財布、水晶の頭蓋骨、宝石のスカラベ、大きなエメラルド、銀の杯、古い地図である。

ニンフ (Nymphs)

ニンフは小さくてふわふわした生物で、地下帝国の随所で働いている。警備ニンフ、警告ニンフ、お運びニンフ、踊りニンフなどのほか、あらゆるタイプがいる。

<ネ>

ネズミアリ (Rat-ants)

ネズミのようでありアリのようでもある不思議な生物。

<ノ>

ノーム (A Gnome)

地下に住んで宝を守る小人族の仲間。ゾーク銀行、地下高速度金所、ボズバーランドなどの従業員として働いている姿が見られるが、これは粘り強く意志が強いというノーム一般の性質が好まれるためである。

<ハ>

パークニップ (Berknip)

7世紀から10世紀にかけて活躍した降神術師。ひたすらあらゆる解釈を混乱させることにその生涯を捧げた。662年に生まれ、一度750年に命を無くしたが、また841年に復活している。750年の時点で既に彼には子供が7人と孫が39人いたが、それらの誰よりも長生きした。パークニップは粉ミルクと剣が大の苦手だった。伝記作家へ資料を提供するのを得意とし趣味は骨董品の制作と蒐集だった。

バーサップ (Barsap)

GUE875年よりイドウィット・オーグル・フラットヘッドにより、宮廷魔術師に任命された魔術師。奇術と創造的な会計処理で知られる。謎の死をとげる直前、960年に組合費を誤魔化して資格を剥奪されている。

バーバウィット・フラットヘッド (Barbawit Flathead)

フラットヘッド王朝、第10番目の王。第9代国王ダルクウィットの後を継ぎ、イドウィット・オーグルに王位を譲るまで、つまり843年から845年まで、首都をフラットヘディアにおき王国を統治した。

バーバゾ・ファーナップ (Barbazzo Fernap)

ジュスターの項を参照のこと。

灰色山地 (The Gray Mountains)

東の地の北部に広がる灰色山地は、自然環境の厳しいことで知られる地方であるが、一方地下高速道で交通の便も良くなり、グレイスロープス・スキー場をはじめとするリゾート開発が進む冬のスポーツのメッカでもある。灰色山地の人口は18,370人で、面積は13,441平方プロイト、アンサリアとボーフィーを合わせたより大きい。「火と水の地方」とも呼ばれる灰色山地の花はフロビザン・モス。人々のモットーは「メキエジンズ」この地方の方言で「たぶん明日ね」である。

バイオレット・ボス (Violet Voss)

10世紀にフェスタロンの無料公立図書館のキュレーターを数年間つとめた人物。邪悪なる者の下僕をしていたコーキー・クリスプと恋愛関係にあった。

バスカルド (Paskalds)

バスカルドはコポルドに良く似ているが、若干性質が穏やかで足の中指が左右の指と同じ長さである。

ハタ

(A Grouper)

フラットヘッド海のような温暖な海水に住む大型の魚。雑食性で、およそ何でも食べる。ジョン・ポール・フラットヘッドはこの魚にいかだを引かせてアンサリアの周囲を何度も回り、その回数の最高記録を持っていた。また、フラットヘッド海の大陸棚にあるハタの巣は基礎サイコロの隠し場所のひとつだった。

バラ騒動 (Rose Riots)

GUE811年にコンパスばらが風の向きを変えられることができるという噂がもととなって起きた暴動。この説は気象学者組合によって激しく否定され、組合ではあわてて絶滅寸前までコンパスばらを刈り集めた。

パリンプセスト (Palimpsest)

非常に強力な魔術用具。実際に使われた例と

しては超自然物理の分野になるが、空中大陸アトリーへ行く門を開くというものがある。パリンプセストの魔力は次元ドアほどには強力ではない。

ハンガス (Hungus)

半半半カバの生物。ミズニアの森の湿地のような曇りかたじけなくジメジメした場所に巣を作る。穏やかな性質で、争いごとにはもちろんのこと、あらゆる活動を避けようとするが、家族愛が非常に強く、身内を傷つけようとする者があれば即座に敵対する。

<フ>

ビーブルおばちゃん (Nanny Beeble)

十二人のフラットヘッドの子供時代に世話をした乳母。彼女の記憶によれば、フラットヘッドの子供たちは巨大な積木を動かして遊ぶため、それぞれが積木かつぎ専用の奴隷を何人も使っていたという。

東の地 (Eastlands)

大洋の東海岸地方。フラットヘディア、フリジッド谷、フプリオ谷などが含まれる。

ビズボズ (Bizboz)

5世紀の神秘教研究者。魔法などに関する古代文字の徹底的な研究で知られる。

ヒラックス・マンブルトン (Hirax Mumbleton)

アンサリアの元知事、ルクレチア・フラットヘッドの第3番目の夫。結婚式の2日後に生のグラノラの山の下敷きになって死亡している所を発見された。

<フ>

ファヌッチ (Fanucci)

巻末のCに断片的な詳しい説明がある。

ファマスリアの4匹のハエ (The Four Fantastic Flies of Famathria)

遠い海の向こうに住むと言われるカエル型の種族に伝わる伝説で、4匹のハエが登場し、1匹目より2匹目が、2匹目より3匹目が大きいというものである。遭遇した船乗りたちの話によればカエル族は醜悪で根性が曲がっていて、その上とてつもない腹が減らしてである。

フィーの砂時計 (The Phee Hourglass)

フィーの砂時計は、古代都市フィーボーの遺品である。美しい小型の砂時計で真鍮とクリスタルで作られ中には細かな白い砂が入っている。砂時計の本当の役割は永遠に謎に包まれていると一般に信じられていたが、966年に一人の元農夫がこの砂時計があれば時間旅行が可能になることを発見した。

フィーブ

(Feb)

遠行者などによってたびたび使われる、馬鹿でトロい者を指す軽蔑的な言葉。

フィーブネス卿

(Lord Feepness)

ディムウィット王の相談役をつとめた者たちの中でも、最もまともな中道主義者。例えばGUE 777年にディムウィット王が3000メートル級の山の下を掘り、周囲を200メートルほどの厚さの鉄で固めて王国博物館を建設しようとしたときは、フィーブネスが王を説得し、計画をなんとか白紙に戻させたという。

フィーヘルム

(Pheehelm)

フィーヘルムは紀元前400年ごろフィーボーのフー王子のものだった冠である。フー王子が殺された時から失われていたが、1300年後ひとりの農夫に発見された。フィーヘルムを見たことのある者たちは、その輝かしさに目が眩むほどだったと証言している。フィーヘルムをかぶった者は王者の知恵と見えないものを見る力を授けられると伝えられる。

フィーボー

(Pheebor)

フィー川とボー川の合流地点のあたりに、古代都市国家フィーボーの遺跡を見ることができ、千年以上も前にできた都市国家であるが、始めは森の広場に数軒の小屋があっただけの場所だった。それが年月とともに徐々に大きなア

クアダクトや美しい大理石の尖塔のある都市に成長したのである。この都市国家の終りの始まりはフィーボーと姉妹都市ボーフィーの間で、今日ボーフィー川と呼ばれている川の名前をフィーボーにするかボーフィーにするか話しあった時にやってきた。賢者エンサリオン時代の更に400年ほど前、とうとう2都市の間で激しい戦いが起きた。ボーフィーの若い騎士がフィーボーを統治していたフー王子の首を取りフィーボーは敗退した。現在では遺跡が当時の面影を残すのみである。

フィー川

(Phee River)

西の地を流れる川。ボー川と合流し、ボーフィー川となる。合流地点のあたりが古代都市国家フィーボーのあった場所である。フィー川にはジノの魔法の橋がかかっている。

フィオレロ・フラットヘッド

(Fiorello Flathead)

とりたてて歴史に残ることをしなかったマンバースラックス王の兄弟。8世紀の人物。ひいきにしていた甥っこのベイブ・フラットヘッドが必ずキャプテンになれるよう、リトルリーグのコーチに圧力をかけたことで知られる。

フーズル港

(Port Fozzle)

フラットヘディアから9プロイト西にある港。フリジッド河の河口にある大規模な港でアンサリアへ行く船が発着する交通の要所。フーズルは神の審判教という気違いじみた新興宗教の中

心地となり、一般からは避けられるようになって過疎化が進んだ。

フー王子

(Prince Foo)

フィーボーの最後の支配者であり、フィーヘルムの所有者。エンサリオンが国を統治する400年ほど前の人物。フーがボーフィー出身の「東の伊達男」という者に首を切られて死んだ時フィーボーの栄光の時代は幕を閉じ、以降はボーフィーの世となる。

フェーズブレード

(Phase Blade)

空中大陸アトリーへ行く者にとって有用な道具。アトリーで特定のルートを通るとき、近道ができるので旅行が簡単になる。

フェスタロン

(Festeron)

アンサリア東海岸の小村。歴史の古い静かな村で、フェスタロンには開拓者たちや有名な軍人などの像が数多くあり、コインも鋳造されている。10世紀の中頃、邪悪なる者の時代から、フェスタロンは郵便局が優秀なことで名高い。

不自然規制法

(The Unnatural Acts)

GUE672年のディスメンバーの月9日にダンカンスラックス王によって発令された。あらゆる「自然に反する物、または超自然の性質をもつ物」を販売した者に厳しい処罰をすると定めたものである。これはイカサマ師が一般大衆の無知

を利用して「ハゲが治る」とか「ダブルファムツチでトレブルドフロンプスを引ける」など、とんでもない効能をうたったニセ魔法薬を売ることを規制する目的で設けられた。その後徐々に規制は緩和され、ビルボズによって魔術師組合が設立されることになる。

ブテロダクティルス

(A pterodactyl)

広げると7メートルほどにもなる羽の生えた爬虫類。性質は臆病で化け物を特に恐れる。益獣であるが弓矢を持った狩人の標的となることも多い。966年には無名の農夫が笛でブテロダクティルスと呼び寄せ、3回だけどこへでも乗せていってくれることを発見している。このときのブテロダクティルスはテレバシーを使った。

フブリオ谷

(Fublio Valley)

フラットヘッド山地の南端にある峡谷。以前は緑深いところだったが、789年に当時の王ディムウィット・フラットヘッドが、1,400平方プロイトの森林を切り倒し、高さ9プロイトの自分の像を立てようとしたため、ずっとハゲ山だった。近頃やっとならずに緑がもどりつつある。

ブラッドウォーム

(Bloodworm)

またの名を血吸虫。ミズニアの密林などに多く生息する。浅瀬に住み、ちょっと見たところでは苔のはえた石ころと変わりが無い。しかし、獲物を見つけると伸縮自在の牙をむき出して襲いかかる。ゆでたチャイブの葉の香りに弱い。

ブラッドハウンド

(Bloodhound)

血吸犬とも言う。ティムウィット王時代のプロイト換算のもととなった獠猛な動物。

フラットヘッド・スタジアム

(Flathead Stadium)

アンサールのすぐ東にある巨大な運動場。別名を「ベイブの建てた家」ともいい、782年の建設当時非常に人気があったスポーツ万能選手、ベイブ・フラットヘッドの観客動員力を見越して作られた建物である。スタジアムができてから、国内の主要なスポーツ大会は皆ここで開催されるようになった。ダブル・ファヌッチ競技会、ドラゴンファイト、闘鯨などが行われる。

フラットヘッド・フィヨルド

(Flathead Fjord)

東の地の山岳地帯を二つに分ける美しい入江。北側は灰色山地、南側はフラットヘッド山地である。

フラットヘッド海

(The Flathead Ocean)

この世を西の地と東の地に分ける海。ティムウィット・フラットヘッド王の時代までは大洋と呼ばれていた。現在もフラットヘッド海という名称を使わない地方が多くある。この海には非常に興味深い特徴がある。西の海岸は太陽の恵みを浴びるが、東の海岸は地中深く沈んでいる。

フラットヘディア

(Flatheadia)

GUE770年にティムウィット・フラットヘッド

王が城を建ててから883年に帝国が崩壊するまで地下帝国の首都。遷都以前の首都は西の地、エグレスに置かれていた。770年以前のフラットヘディアの名称はアラゲインである。フラットヘディアになってからは急速に政治経済文化の中心として発展した。フラットヘディアの城には、最も多い時で王国全体の人口の90%が住んでいたという。もとは小さな田舎の村だった場所が、帝国大蔵省、郵政省、寺社や裁判所などの立ち並ぶメトロポリスへと変貌をとげたのである。

地下洞窟の開発と探検の拠点であったフラットヘディアも、883年にフラットヘッド王朝が崩壊すると運命を共にした。現在、フラットヘディアには白い家が軒残されているのみである。

フラミンゴ

(Flamingo)

庭の花壇周辺などに生息する、ありふれた動物。

フランク・ロイド・フラットヘッド

(Frank Lloyd Flathead) (GUE741-789)

「十二人のフラットヘッド」のひとり。早熟だったフランク・ロイドは父王のマンバースラックスにエグレス城の別館を作ってみなさいと言われてときはわずか17歳だった。この別館の出来ばえは、まさに息を呑むようなと形容されるものである。この作品以降フランク・ロイドは時代を担う王国随一の建築家として名を馳せた。(エグレス城別館はわずか2年後に天井が落ちて4千人の国寶を死なせてしまうのだが、この事故は石工の計算ミスとされ石工が死刑になって解決した。)正式に宮廷建築家に就任した彼は、約30

年の在任期間中王国の重要な建物はほとんどすべて設計した。作品の中でも最も先端的なのはフラットヘディアにある400階建てのフロボズ株式会社本社ビルである。8世紀当時、設計図の青焼きを作るのに使われていた薬品が発癌性だったこともありフランク・ロイドはGUE789年にこの世を去った。

ブリギン

(Priggin)

シェボー革の装丁を専門とする製本業者。ブリギンの店はミズニアにあり、957年の魔術の世界誌には広告も出している。

フリジッド河

(The Frigid River)

この川は知られている限りで最も危険な溪流や早瀬のあることで有名。地下帝国では最大の川でもある。第3洪水防止ダムから発し、アラゲイン滝からフリジッド谷の南端を通して大洋に注ぐ。ダムから河口までの全長は150プロイトほど。凍てついた河とも呼ばれる。

フリジッド谷

(The Frigid River Valley)

地下帝国の一地方で、人口は98,330人である。面積15,322平方プロイトの谷が広がり、フリジッド河はここから大洋へ注ぐ。地下帝国の水瓶と呼ばれ、交通が不便なので旅行は難しい。天候も非常に不安定である。地方自治体と呼べるものは存在しない。しかし、フラットヘッド山地、アラゲイン滝、王国博物館、第3洪水防止ダムなどがあり、また古都フラットヘディアが

ある場所でもある。

ブレバリコン

(The Prevaricons)

フーズル港付近の地下に住むブレバリコンは必ず嘘をつき、気に入らない客を地獄犬の餌にすることで知られる。

プロイト

(the bloit)

帝国内でも最も一般に使われている距離の単位。1プロイトは王の最も好むベットが1時間に走る距離と規定されている。定義からもわかるように、1プロイトの実際の長さは、各時代の国王の趣味によって大きく異なっている。特に差が著しかったのはGUE619年にボズボ四世が崩御した後、マンボ二世が即位したときである。ボズボ四世の最愛のベットは風猫だったのに対して、次の国王となったマンボ二世の寵愛を受けていたのは、非常に非常に高齢のカメだったのである。面積の単位は平方プロイト。

フロイド・フラットヘッド

(Phloid Flathead)

フラットヘッド王朝第5代の王。738年に第4代ティンバースラックスから王位を受け継ぎ、755年にマンバースラックスに王位を譲った。エグレス城に住んだ。

フログ

(Phlog)

浮かれ気分の魔術師が好むアルコール飲料。

フログモイド (Brogmoid)

ずんぐりした動物。まれに3歳児程度の知能を持つことがある。人に慣れると簡単な芸を仕込むことも可能。野性のフログモイドは大きな群れを形成し、岩山で食べられる石ころを探す姿が見られる。このような特殊な食習慣を持つため、人に飼われているフログモイドの方が野性よりずっと長く生きる。GUE 4世紀頃に成立したフログモイド教という宗教集団は、巨大なフログモイドが世界が大いなる虚無に落ちてしまわないよう、その肩にこの世を背負っていると信じていた。GUE833年に初代ダンジョンマスターが東の地の洞窟を探検した際この地の底へ達してみると、想像を絶する大きさのフログモイドが実際にいたという話が伝わっている。

フロツェン草原 (Fields of Frotzen)

ガース州の中心部にある、肥沃な農業地域。例年豊作に恵まれ、クエンダーのパンかごという別名もある。草原には大コピーが住みコンパスばらの自生地としても知られる。周囲は嵐の多い気候なので旅行は難しい。空中大陸アトリーでフロツェンに該当する場所は遂行者たちの住む場所である。こんな知識があっても仕方ないかもしれないがフロツェンでは立て看板の間隔は120プロイトと決まっている。

フロビジアン・モス (Frobizzian Moss)

苔の一種。灰色山地地方の花に選ばれている。

フロブウィット・ザ・フラター (Frobwit the Flatter)

フラットヘッド王朝第3の王。在位期間はGUE 701年から727年まで。エグレス城に住んだ。フロブウィット王時代は魔法科学が発展したことで知られる。

フロベシウス・フブリウス (Frobesius Fublius)

絵文字を得意とした画家。ゾーベル街道のあたりに住み、8世紀末に行方不明になった。フブリウスと魔術師メガボズは実は同一人物なのではないかという最近の歴史学者の見解もある。

フロボジカ大百科事典 (Encyclopedia Frobozzica)

フロボズ魔術百科事典出版株式会社出版物。百科事典としてはこの世で最も権威あるもの。フロボジカ大百科事典にはどんな細かい事項でも漏らさず掲載されているので、図書館司書が数人がかりでも持ち上げられないほど重厚な本である。全ての図書館の必需品。一家に一冊。今回はお買上げくださいますと誠にありがとうございます。この新版は、完璧だった前版より一層完璧なものとなりました。魔法時代の知識の集大成です。お役立てください。

フロボズ・マンバー (Froboz Mumber)

GUE896年に出版された「地下帝国の歴史」の著者。フロボジカ大百科事典も多くをここから引用している。

フロボズインタナショナル (Frobozz International)

数千の子会社を持つ複合企業体の中枢部。そもそもダンカンストラックス王が668年に設立させたフロボズ魔術洞窟株式会社を母体としている(J・B・フロボズの項参照)。続いてフロボズ魔術士砂処理株式会社、フロボズ魔術地下下水工事株式会社など、関連各社が設立された。翌年フロボズインタナショナル株式会社が設立され、それら無数の小さい会社の親会社として統括することになる。業績は順調に伸び、743年ごろには、フロボズインタナショナルの子会社の数は1万7千を優に越えていたという。この年ジョン・D・フラットヘッドという青年実業家がボーフィービジネススクールを卒業した。わずか22歳だったジョン・Dはフラットヘッド産業という会社を設立した。フラットヘッド産業は新しい会社を設立してフロボズインタナショナルへ売るのが仕事だった。ほんの3年ほどの間に、ジョン・Dは年商8千万ゾークンの押しも押されぬ経営者に成長した。

これを見たフロボズインタナショナルは、とうとうフラットヘッド産業を買収し、社名をフロボズ魔術会社株式会社とした。一方ジョン・Dはフロボズインタナショナルの3万9千人の副社長の一人という地位におさまった。その後ジョン・Dは、経営手腕と王家のコネを生かしてフロボズインタナショナルの会長の座にまでのぼりつめる。その後、会長職は彼の子孫に9代続けて受け継がれる。ビジネスはとんとん拍子である。ジョン・Dの長兄であるディムウィットが王位を継ぐと、フロボズインタナショナルではディムウィットの各種事業を一手に請け負うこ

とになる。新しい子会社が日々何百と設立された。

しかし繁栄を極めた企業にも、社会の荒波は押し寄せる。883年にメガボズの呪いがフラットヘディアを破壊すると、フロボズインタナショナルは本部をボーフィーに移さなければならなくなった。間接的とはいえフラットヘディアの本部を破壊する原因を作った第一ダンジョンマスターがメガボズにフロボズインタナショナルの株を与えられ、筆頭株主となった経緯は興味深い。

フロボズの魔術師 (The Wizard of Frobozz)

業界にかなりの影響力があったアカディ魔術師組合の組合員だったことのある人物。相当の変人。宮廷魔術師だったこともあるが、あやまって城をキャラメル山の山に変えてしまっただけになった。GUE948年に、のちに第二ダンジョンマスターになるある冒険家が悪魔の力を使い魔術師を破滅させた。

フロボリケーキ (Frobolli Cakes)

ボーフィーで人気のある菓子。タネを小さくちぎってオープンの中へ投げ入れて作る。

フロンプ (Fromps)

ダブルファヌッチに使われるカード1セットをフロンプという。

ヘイズ

(Hades)

死者の国。東の地の地中深くにある古宗教の中心地。この宗教の信者たちは寺院へ侵入した者と戒律を破った者は死者の国へ送られると信じている。昔は邪悪な生霊や死霊が守っていたと言われるヘイズへの入口には「ここを訪れる者皆希望を捨てよ」と書いてある。

ベイブ・フラットヘッド

(Babe Flathead)

「最もヘンペイなフラットヘッド」と讃えられるベイブは、748年生まれで、十二人のフラットヘッドの末子。生来運動神経が抜群だった。器用さと反射神経は折り紙つきで、ほんの赤ん坊のころから積木を年上の兄弟に向かって正確に投げつけていた。少年時代は常に地元少年球技団のキャプテンをつとめていた。青年期に入ると、スポーツ万能の陽気なモテモテ男となり、後先を考えない行動で度々投獄され兄のディムウィットに迷惑をかけ通じた。大学へ進むころになると、スポーツの能力を見込まれ、各校から熱心に推薦入学の声がかかったが、ミシカス地方大学を選んだベイブは、あつという間に学内43チームの代表選手となり「スポーツのミシカス」の名を全国に轟かせた。その後ベイブはプロのスポーツ選手となり、ボッチェ、タグ・チーム・カヤッキング、フル・コート・ファービッシュなどをはじめ何をやっても素晴らしい成績を残した。しかしながら万能と思われたベイブにも苦手があった。どんなに努力しても彼のダブ

ルファヌッチのスコアだけは上がらなかったのである。こ彼の平たい頭では、敵方のトブレドフロンプが出た後にアンダートランプ3回をすれば、次にはガンビットを防ぐ方法がないということを知覚するのは少々無理だったのだ。

GUE782年にはベイブは既にスポーツ選手として並ぶものがない大スターだった。ディムウィットは可愛い弟の栄誉を祝して王国内最大のスポーツ競技場、フラットヘッド・スタジアムを建設しようと計画した。皮肉にもこの競技場で、GUE789年、愛すべきフラットヘッドの末子、ベイブは闘技試合の準決勝中に命を落としたのであった。

ペグルボズ

(Peggleboz)

盤上の駒をピョンピョン跳ねさせて遊ぶゲーム。考案者グスタフ・ペグルボズ(GUE399-456)にちなんで名付けられた。

ベラキーズ

(Bella Quease)

ベラキーズはアンサリア港を母港とする非常に有名な船で、底がガラスになっている。このタイプの船は、恐らくクエンダーにベラキーズただ一隻であろう。主に観光客を乗せて島の周りを一周したり、時には西の地や東の地まで遊ぶこともある。

ベリタッシ

(Veritassi)

フーズルの近くの地下に住む。決して嘘をつかず、お呼びでない客は地獄犬に食べさせてしまうという興味深い性質がある。

ベルウィット・フラット

(Belwit the Flat)

ヘンペイ族のフラットヘッド王朝、第2の王。エグレスに城をかまえ、GUE688年から701年まで王国を統治した。ベルウィットの最も大きな功績はGUE699年のゾークン貨幣の発行である。

ベルジオ

(Berzio)

GUE769年に魔法を特殊処理をほどこした紙に写し取る方法を考案した。世界史に影響を与えるような大発見である。それまでベルジオは一人でこつこつ作業をする無名の魔術師だった。この処理に使う呪文は彼の犬の名前をとってグナストの術と呼ばれるようになった。発見以降ベルジオは一流の魔術師として認められた。

ベルトイド谷

(Peltoid Valley)

アンサリアにある大理石の取れる谷。

ヘルファックス

(Helfax)

魔術師であり哲学者でもあった人物。遂行者伝説をけなした発言が広く知られている。

ベルボズ

(Belboz)

マンバースラックス・フラットヘッド時代、GUE757年生まれ。アラゲイン滝に捨てられていた6人兄弟の長子。

ベルボズは30年間魔術師組合のアカディ支部で研修生として研鑽を積み、820年に一人前の魔

術師として独立開業した。ベルボズの業績は数多いが、中でもロバルの術(地獄耳の術ともいう)、コンバックの術(強靱な身体を12個作る)など高度に洗練された技術を開発したことによる名声は国の隅々までとどろいた。魔術師になってからわずか25年で、大魔術師に異例の昇進をとげる。他の魔術師たちとはちがいで、ベルボズは宮廷のデカダンスを批判し、また地下帝国の崩壊を予言していた。その後アカディに帰ったベルボズは、910年に153歳で魔術師組合の支部長となった。

彼の業績の中で最も広く知られているのは、952年に巨人アマソロドニスに倒したことであろう。同年末にベルボズは魔術師組合の総組合長となり、2期連続でこれをつとめた。しかし、さしものベルボズもジアーの強大な力には勝てず、ジアーの世界征服の野望へ向けて動くべく誘拐されて囚われの身となった。952年にクリルを倒した魔術師の存在と助力なくしては、大魔術師ベルボズも一巻の終りだろう。この件以降、ベルボズはもう一線を退くときだと悟り、フラットヘッド山にある魔術師の里へ隠居した。その後ベルボズは966年、魔法時代の最終場面で再び小さな役割を果たすと伝えられる。

ボーフィー

(Borphee)

西の地にある工業都市。ボーフィー地方で最も大きな都市で人口はなんと1,107,810人、フロボズ最大である。また、ボーフィー港はフラットヘッド海沿岸で最大の港でもある。交通の便

が良く、世界中から観光客が訪れるが、海の交通の他には、安くて手軽なフェリーを川から使う方法もあり、海岸通り経由なら北の古代都市や南の各都市もすぐ近くである。

大ボーフィーは工業が盛んで、面積は 754 平方プロイトほどである。ボーフィー市には選挙で選出された市長がいるが、一方地方全体の自治はパートのボランティアにまかされている。この制度が生んだボーフィー郡規則集はあまりに退屈な内容のため、音読されると聞いているものは死んでしまうという。ボーフィーには立派な教育機関が数多くあり、中でもボーフィー・ビジネススクールと GUE 工科大学は屈指のレベルである。そのためボーフィーは魔法の巻き物産業、魔法薬産業、インフォテータ産業などの中心地となっている。9 世紀にはスベルバウンド社とユナイテッド魔術社がボーフィーに大きな施設をそれぞれ建設し、947 年にはフロボズインタナショナルもボーフィーへ本社を移動した。魔術師組合の大会議場もあり、ここは 966 年に魔術師たちの最後の秘密会議が行われた場所である。ボーフィーの記録が歴史上に現れるのはエンサリオンの 400 年ほど前からで、当時ボーフィーはフィーボーと共にボーフィー川流域の有力都市国家だった。川の名前をどうするかでボーフィーはフィーボーと激しい戦争に突入し、結局は現在使われている名称のボーフィー川になったという。

ボーフィー・ビジネススクール (Borphee Business School)

歴史上最も成功した実業家、ジョン・D・フラットヘッドの出身校として知られる。

ボーフィー・メトロポリタン・オペラ・アンド・バレエ・カンパニー (Borphee Metropolitan Opera and Ballet Companies)

オペラとバレエに関して、ボーフィー・メトロポリタンを上回る劇団は、世界広しといえども、どこにも絶対ない。

ボーフィーのディミシオ (Dimithio of Borphee)

ニコニコ魔術師として知られる。ボーフィー魔術師組合の呼びかけ人。音楽魔術師ヨーマンの弟子で、読書家の上、人望もあつかった。

ボーフィー川 (Borphee River)

フィー川とボー川の合流した川。フィーボーの遺跡の近くから、大洋沿岸のボーフィー港に至る。ボーフィー谷からはフェリーでの水上交通網が発達しており、帝国内で最も人気のある保養地である。千年ほど前にはボーフィー川はワン川と呼ばれていた。ボーフィーとフィーボーの戦いにより現在の名称となる。

ボーフベリー・シチュー (Borphelly stew)

フェンチャー地方で人気のある昼食のメニュー。キツネ、山鳥、ミミズの肉から作り、正統的な調理法ではこの3種を同時に煮えたぎった鍋に入れる。

ボー川 (Bor River)

下流でフィー川と合流し、西の地ではボーフィー川と呼ばれる。合流地点付近は古代都市フィーボーの遺跡がある。

ほこりウサギ (Dust Bunnies)

忘れられた隅っこや家具の陰などに住む妖怪。分裂し数を増やして縄張りを確保しようとする性質がある。静電気とレモンの香りのスプレーが天敵。

ボズバーの塔 (The Tower of Bozbar)

由来不明の古いゲーム。重りを動かして遊ぶ。小さい重りの上には決して大きい重りを乗せてはならないというのがルールである。ボズバーの塔を遊ぶと心の底から安らぐという人は多い。

ボズボー世 (Bozbo I)

ボズボー一世はエンサリオン朝の第 5 代国王。GUE423 年ジルボー一世の後を継いで即位した。在位期間は 429 年にジルボ二世が即位するまでの約 6 年である。

ボズボ二世 (Bozbo II)

ボズボ二世はエンサリオン朝の第 8 代国王。GUE477 年仲良しフゾルトの後を継いで即位し、481 年にサジウム・フゾルトに王位を譲った。

ボズボ三世 (Bozbo III)

ボズボ二世はエンサリオン朝の第 11 代国王。GUE569 年マンボー一世の後を継いで即位し、575 年にボズボ四世に王位を譲った。

ボズボ四世 (Bozbo IV)

ボズボ二世はエンサリオン朝の第 12 代国王。GUE575 年ボズボ三世の後を継いで即位し、619 年にマンボ二世に王位を譲った。この王位継承に伴い、マンボ二世の寵愛したカメと、ボズボ四世の可愛がっていた風猫の歩く速度の違いから、1 プロイトの距離が大幅に変更され、度量衡制度の混乱を招いた。

<マ>

マーカス・ブザート・フードル (Marcus Bzart-Foodle)

ガス出身の富豪。ルクレチア・フラットヘッドの最初の夫。ルクレチアが心臓の弱ったブザート・フードルを興奮させすぎたために、高齢で死亡した。

マイケル・フラットヘッド (Michael Flathead)

フラットヘッドファイブ出身の人気歌手。片手にだけ手袋をはめている。

魔術協会 (The Thaumaturgical Institute)

GUE723 年に世界初の濃縮魔術適用装置(魔法

の杖)を実用化した組織。

魔術師組合 (The Enchanters' Guild)

900年以上も昔、エンサリオン朝の時代、魔術研究の黎明期と時を同じくして設立された。(魔術研究の盛衰については巻末Dに詳しいのでそちらを参照されたい。)常に支配者の頭痛の種だった魔術の扱いを科学的、合法的に行うため大魔術師ビルボズによって設立された。一時は会員数2000人程度の大きな団体となったが、966年の一連のできごとで、魔法時代は終りとともに解散。この過程でポーフィーの組合支部で行われた魔術師たちの最後の秘密会議で、組合内にある魔法の知識を全て名高いクエンダーのココナツに保存することが決められた。

魔術師の里 (Enchanters' Retreat)

フラットヘッド山にある、古い石の建築。数世代に渡り隠居した魔術師や燃え尽き症候群の魔術師などの隠れ家として使われている。

魔術の世界 (Popular Enchanting)

魔術師に人気のある雑誌。色々な情報記事や、インタビュー、書評や広告が掲載されている。雑誌の定価は3ゾークンだったが、フロボズの外では5ゾークンする。

マッターホルン山 (Mount Matter-Horn)

ウィッシュブリンガー伝説において、頂上が

空の精に近いとされている山。モーニングスターの求婚者のひとりだった騎士が空の精にアドバイスをもらおうと登っていったが、不幸にも命を落としてしまった。時代により山々は違う名で呼ばれることが多いので、どの山がマッターホルンであったか今でははっきりしない。

魔法の薬 (Potions)

水のようにごくりと飲むだけなので一般人にとっては最も扱いやすい魔法の形態。呪文のとえかたを練習する必要もない。液体の他に粉状のものもあるが、どちらも一度しか使用できない。巻末のDに魔法の一覧があるので参照のこと。

守りトカゲ (Guard Lizards)

守りトカゲの習性についてはよく知られていない。扉にくっついたトカゲの飾りのように見えるのだが、扉を開けようとする者があると噛みつくことは分かっている。守りトカゲの付いている扉を開けるには、何かを食べさせて口をふさぐしかない。腹がくちくちくと眠り、動かなくなる。

マレイロン (Mareilon)

賢者エンサリオンによって統一され、クエンダーの一部となった古代都市のひとつ。GUE773年に4週間に渡る消えない火事によって焼き尽くされた。

マレイロンのスワック (Thwack of Mareilon)

GUE843年にマレイロン苔を分類命名した人物。

マレイロン苔 (Moss of Mareilon)

GUE843年にマレイロンのスワックによって分類された柔らかく色の薄い苔。地下トンネルや公衆便所などでよく見られる。この苔を絞ると肉眼では見えない細かい胞子が飛び、雲状になる。これは実験室のハツカネズミやある種の人間の脳の動きを昂進する。他の生物への影響は不明。マレイロン苔の自生地はグラボ・バイ・ザ・シーの「壊れたランプ」の酒蔵、地下のワニの腹の中、ミシカス山地の洞窟の中などが知られている。

マンバースラックス・フラットヘッド (Mumberthrax Flathead the Insignificant)

フラットヘッド王朝第6代の王。エグレス城に居をかまえ、755年から770年まで在位した。「12人のフラットヘッド」の父であるという以外に、とりたてて業績はない。

マンボズ・アグリパ (Mumboz Agrippa)

フロボズ魔術洞窟株式会社の主任だったことがある人物。東の地の死火山を掘り返す業務を長く担当していた。岩盤の脆弱な部分に穴をあける際の安全対策が専門。「帝国の建設」の著者としても知られる。

マンボー世 (Mumbo I)

エンサリオン朝の10番目の王。GUE545年にサジウム・フゾルトの後を継いで王位につき、569年にボズボ三世が即位するまで在位した。

マンボ二世 (Mumbo II)

エンサリオン朝の13番目の王。GUE619年にボズボ四世の後を継いで王位につき、628年にジルボ三世が即位するまで在位した。ベットのカメを寵愛していた。

< ミ >

見えない恐怖 (The Unseen Terror)

形のない悪の存在。何世紀も前にこの「恐怖」が長い眠りから覚めたとき、当時の有力魔術師が全て集まって封じ込め作戦を練らなければならなかったほど強力な悪の力である。ラルゴネス図書館にある民間伝承を集めた本を読むと、魔術師たちがどのようにして「恐怖」を地中深くに誘い込み、強力な呪文を書いた巻物を使って生きている石の中に封印したかが書かれている。

ミシカス (Mithicus)

ガスとミズニアにはさまれたこじんまりした山間の地方。工芸家が多く住むことで知られ観光地としても有名。ミシカス山地はクエンダーとコバリの境界を作りカモノハシが多く住む地域である。

ミシカスのカメレオン

(A Mithican chameleon)

カメレオンの皮膚は自由に色を変える。目に見える色はすべて、目に見えない色までも上手に真似られる。

ミシカス海

(Sea of Mithicus)

スキューバダイビングには最高の場所。しかしシーライオンがでることもあり、安全管理には十分注意する必要がある。

ミズニア

(Miznia)

ミズニアは深い密林地帯で西の地の南端にある。ミズニアにはワニ、血吸虫、ハングスの生息地である。またミズニアのジャングルはワニの涙が保管されていた場所としても知られる。

ミズニア港

(Mizniaport)

ミズニア地方で最も大きな都市。ミズニアの森と大洋に近く、プティック、スカウエイ、多くのファッションプティック、ユニコーンの既舎跡などが主な人気観光スポットである。

ミミズ

(A worm)

地中に住む下等な生物。

ミンクス

(Minx)

どうしようもなく可愛い。子猫とコアラと子

豚の愛らしさをまぜこぜにしたような生き物。ミンクスは地中のチョコレートトリュフを捜し出す能力があり珍重されているが、放っておけば見つけたトリュフを全部食べてしまう。

<メ>

メガボズ

(Megaboz)

フリオ谷で仙人のような暮らしをしていた大魔術師。賢者エンサリオン以来800年以上に渡って続いていた王国を崩壊させた。

メガボズは789年にティムウィット・フラットヘッド王の宴会場に煙と共に現れる。彼は王の建てた記念像がフリオの森の日当たりを損なったとひどく憤慨した様子で、相手が王だということに少しも気押されず、「大魔術師メガボズの怒りの報いを受けよ」と言い放ち、ティムウィット王、王族とフラットヘッド王朝が減びるよう呪いをかけた。ティムウィットと兄弟たちは即座に死亡したが、あわてた宮廷魔術師たちが呪いの効力を弱め、94年間呪いの効き目を押さえ込んだ。

帝国は予定通り崩壊し、フラットヘティアも減びていった。メガボズはなぜか下僕の子孫に地下帝国の支配をまかせた上驚くべき魔法の力を与え、下僕の子孫はグンジョンマスターとして人々に知られるようになった。今日までメガボズの行動の背景は不明である。

メンドン鉱山

(Mines of Mendon)

アンサリアの伝説で、モーニングスター女王

に求婚した勇敢な騎士がブルー退治のために鉱山に入ったがランプを持っていなかったため道に迷い、すぐに喰われてしまったという話の舞台となった鉱山。正確な位置は不明。

<モ>

モーニングスター

(Morning Star)

ウィッシュブリンガー伝説に登場するカシミ島の農夫の娘。アレクシス女王は彼女の美しさに嫉妬し彼女の生家を両親もろとも焼いてしまった。暁の星のような娘、モーニングスターは女王の娘として育てられる。アレクシス女王は彼女の美しさが許せなかった。女王にいじめられたモーニングスターの心は絶望で石のように堅くなり、魔法の石ウィッシュブリンガーとなったという。

モスリーグ

(Moss League)

有名大学のグループ。モスリーグを卒業した者たちはYoung Underground Professionals(若い地下のプロフェッショナル)の頭文字を取ってYuppies(ヤッピー)と呼ばれる。ガレバス大学とGUE工科大学はどちらもモスリーグの一員である。

モルジア

(Morgia Root)

長旅にモルジアの根は必需品である。この植物を噛むと出る汁にはハッカのような香味があり、スタミナをつけ、喉の渴きをいやし、口臭

予防にもなる。ミシカス山地のカモノハシ王国の付近を中心に主に西の地に生育している。モルジアはガースとミシカス地方の花である。美しく珍しい植物で、魔術への感受性が高いことでも知られる。水生植物でモルジアと呼ばれる植物があるが、それはスペンスウィードといい別の植物である。

モンキー・グラインダー

(Monkey Grinder)

何が何でも避けること！カーニバルで商売をする降神術師の子孫で、強力な感覚器を使って他人の脳をゼリーに変えてしまう。間抜けな普通人が歩いていると感覚器と魔法の手回し風琴を使って攻撃してくる。966年に、ある名もない冒険家に異次元世界へ送り出され、退治された。

<ユ>

Uマート

(U-Mart)

ショッピングセンター。ティムウィット・フラットヘッドの誕生日には大売出しをすることが多い。

勇者ミステリオン

(Mysterion the Brave)

エンサリオン朝の2番目の王。GUE41年にエンサリオンの後を継いで王位につき、55年に老ザイロンが即位するまで在位した。

郵便取扱法第115号

(Postal Code, Section 115)

地下帝国郵便は、郵便物が関係のない第三者に内容を知られることなく差出人から宛名人へ届けられることを運営の基本とする。宛名人以外の者が許可なく郵便物を開封した場合には厳重に処罰される。プライバシーの侵害は重罪である。罰則として、思いもかけないタイミングで持ち物の全てまたは一部が警察により没収されることになる。これを読んでいるあなた、他人あての手紙を読んだりしませんでしたか。その前にゲームをセーブしましたか。

ユニコーン

(A unicorn)

馬に似た魔法の生物で額に角が一本ある。そのほとんどが残酷な人間世界を避けて平和な異次元世界へ行き、そこでのんびりと暮らしていると言われている。引越をしそこねた何頭かが動物園やコレクターに追いかけて回されている。ユニコーンはおだやかな性質の生物であるが戦闘用に使われることもある。

<ヨ>

ヨーマン

(Yooman)

音楽魔術師。ボーフィーのディミシオの師匠にあたる人物。

ヨハン・セバスチャン・フラットヘッド

(Johann Sebastian Flathead)(GUE728-789)

「十二人のフラットヘッド」のひとり。フロボ

ズ・フィルハーモニック・オーケストラ(FPO)が誕生したのはGUE732年である。当時は交響楽団が演奏できるようなタイプの音楽がほとんど存在しなかったが、7年後FPOはヨハン・セバスチャン・フラットヘッドというわずか11歳の天才少年が作曲した交響曲を演奏して非常に好評を得る。ヨハンは長ずるに従い長い曲を作るようになったが、一方彼の曲を聞きたがる人の数は何故か徐々に減少していった。普通人が集団力を保持できる時間よりはるかに長いシンフォニーを作っていたのが原因ではないかと言われている。彼の第981番交響曲は、なんと60,000楽章もあり、演奏中に楽団員が定年を迎えて子供や孫が代わりに演奏を続けるということもあったという。晩年のヨハン・セバスチャンは更にさらに壮大なスケールの楽曲に取り組むようになり、楽器も相応しい物を選択している。例としては「森に吹く風と滝のためのコンチェルト」などがあげられる。ヨハン・セバスチャンは789年「バイオリンと活火山のためのメヌエット」のリハーサル中、事故で死亡した。

<ラ>

ラグウィード

(Ragweed)

一部のオーグルが激しいアレルギー反応を示すことで知られる。自生地で知られているのは東の地のラグウィード峡谷のみである。

らくだ

(Camel)

砂漠に住む動物。

ラルゴネス城

(Largoneth Castle)

賢者エンサリオンによって王国の黎明期に建造された城。GUE660年にエンサリオン朝が終わるまで王国の首都機能がおかれていた。大洋の西海岸、フロボス沿岸にあり、おさびし山、小さな村、オールド・リングルフ・ハウスなどが近くにある。約7世紀のあいだクエンダーの都だったため城には歴史的な興味をひくものが沢山ある。特に図書室や肖像画のあるギャラリーは素晴らしく、国のあちらこちらと繋がっている魔法の通路も興味深い。ラルゴネスの地下牢は長年「見えない恐怖」を幽閉していた場所である。

ラルフ・ワルド・フラットヘッド

(Ralph Waldo Flathead)(GUE737-789)

「十二人のフラットヘッド」のひとり。王家では「質より量」が不文律であったが、これをラルフ・ワルドより見事に体現したものはない。40年余りの執筆生活で、彼は長編小説を912本、短編を4,000本、詩を87,000点発表している。その他のエッセイなどについては、正確な数は知られていない。彼はアンサリア大学に11年間通い、その間に博士号3つを含む各種の学位を取得している。学歴を何より誇りにしていた彼は、名前を書くときには必ず「田園詩学専攻博士兼傑作挽歌学専攻博士兼八音節頌詩学専攻博士 ラルフ・ワルド・フラットヘッド」と記した。初期のエッセイには「耳掃除の功罪」「ドアの把手はなぜあるのか」などがある。その後中堅作家となってから彼は5年ほどアンサリアのグラノラ鉱山に住んだ。この時代の作品には彼の60,000節からなる長詩「グラノラ鉱山の苔」がある。

<リ>

龍

(Dragon)

羽が生えた大型の爬虫類。火を吹き、煙をはく。古代社会では頻繁に見られたが、ティムウィット・フラットヘッドが得意のやりすぎ趣味を出して300頭分の龍肉で焼肉パーティを開こうとしたときから絶滅の危機に瀕している。

<ル>

ルーウィット・フラットヘッド

(Loowit Flathead)

フラットヘッド王朝第8代目の王。ティムウィットから789年に王位を継承し、813年にダングウィットに引き継がれるまで国を統治した。在位期間中の首都はフラットヘディア。

ルクレチア・フラットヘッド

(Lucrezia Flathead)(GUE735-789)

「十二人のフラットヘッド」のうち、唯一の女性。彼女はわずか16歳の時に最初の夫、マークス・フザート・フールドというガースの富豪と結婚する。10ヶ月半後フールドは半狂乱の妻をひとり残し、寝床で冷たくなっていた。心臓の弱い夫を興奮させすぎないように新妻が配慮したかどうかは定かでない。次の夫はマレイロンの大地主、オドゾー・グローブ三世である。この人物も結婚からわずか5週間後、身体を地獄犬にズタズタに引き裂かれて死んでいた。ルクレチアの所有していた地獄犬訓練関係の書籍がただちに没収されたのは、傷心の彼女に不幸な事件

を連想させるものを目にふれさせないという当然の配慮である。ルクレチアは5日後にアンサリア知事、ヒラックス・マンブルトンの元へ嫁ぐ。2日後、執務室で生のグラノラに押しつぶされて死んでいるヒラックスが発見される。その後彼女の夫となった富豪たちが次々と15人連続して結婚初夜に死ぬに至って、ルクレチアは憔悴し自殺でもするのではないかと宮廷内でささやかれた。これが長兄のティムウィットの耳に入り、とうとうルクレチアは地下牢に閉じ込められた。15年間の残りの人生を彼女は死の瞬間までこの牢の中で過ごす。この期間中1,800人ほどの牢屋番が毒殺されている。ルクレチアは789年に死亡しているが死因は自殺ではないかと推察されている。

<レ>

レオナルド・フラットヘッド (Leonardo Flathead) (GUE731-789)

「十二人のフラットヘッド」のひとり。子供時代は非常に目立たなかった。ガレバス大学に進学したころになってはじめて奥手のレオナルドの才能は花開き、世間の注目を集めはじめた。まず学生時代は科学思想界に革命的な衝撃をもたらした論文を7本書いた。中でも、この世界が古くから信じられていたように大きなカメの背に乗っているのではなく、実際には世界が巨大なトルルの頭の上に乗っているのだと証明した一文は名高い。卒業後は一転して芸術の世界に興味をひかれ、国内有数の画家として知られるようになる。

溢れんばかりに恵まれた才能を持ったレオナ

ルドも、晩年はすっかり惚けて画家としてもおちふれてしまう。キャンパスに絵の具をまき散らかしアトリエを色とりどりの絵の具のしみだらけにしていたのは有名。また死の直前レオナルドは油彩以外の素材を使ってマルチメディア化に挑戦しようとしていたが、789年アンサリア港に設置する彫刻作品に取りかかろうとしていたとき、素材として用意した真っ赤に溶けたグラノラの中に誤って頭を突っ込んでしまい命を落としている。

レスター・フージルバーマンボズ (Lester Foozilbarmumboz)

ベストセラーになった旅行書「地下帝国の旅ー1日9ゾーンで行こう」の著者。この大百科事典で使われている距離や人口の数値も、多くはこの本から引用されている。

<ロ>

老ザイロン (Zylon the Aged)

エンサリオン王朝の第3代国王。勇者ミステリオンがGUE55年に死んでから彼自身が389年にこの世に別れを告げシルボ一世が即位するまで、非常な長期にわたって国王の座についていた。

ロク (A roc)

ロクは巨大な肉食の鳥で力も非常に強い。東の地の地下やフラットヘッド山地に住むと伝えられる。幼鳥に対しては驚くべき保護本能を発

揮するので、ひよこにだけは手をだしてはならない。

ロックビル・エステイツ (Rockville Estates)

フロボズ魔術建設株式会社によって計画された、フラットヘディアの地下高速近くの一等洞窟地にある高級マンション。全てにわたってヤッピー (Young Underground Professionalの頭文字をとって呼ばれた) に最適のグレードを備えた、誇りを持って暮らせる場所として売り出された。

ロリッサ・フロブ (Lorissa Frob)

「地下に住んだらルンルン気分」の著者。

<ワ>

ワーブ・フラットヘッド (Wurb Flathead)

イドウィット・オーグル・フラットヘッドの子。フラットヘッド王朝第12代、最後の王。オラクルの月3日に生まれ、881年に即位。883年マンバーバの月14日に突然、効き目が遅れていた94年前のメガボズの呪いがかかり、フラットヘッド王朝はその長い歴史の幕を下ろす。ワーブの統治能力は当時から疑問視されており、フラットヘッド王国の終りは彼のせいだと非難する者たちもあるが、実際には違う。王位を追われたワーブはどこか遠くへ行ってしまった。

ワニの涙 (Crocodile's Tear)

ミズニアの密林では古くから非常に有名な宝石で、透明度が高い巨大なサファイアである。アンサリアのグラノラ鉱山で働いていた奴隷が発見し、命をかけて掘り出したという。何人も所有者を経て、その後、魔女イシスカの手に渡った。疑り深い性格の魔女はこの宝を盗み出そうとする者があるのではないかと妄想にとりつかれ、ミズニアの密林の奥深くにワニの涙を隠した。

暦について

地下帝国では通常365日を1年と数える。1年は12カ月に分割される。各月には2通りの呼び名があり、またそれぞれ日数が決まっている。

エストアリの月	1月	31日
フロブアリの月(注1)	2月	28日(注2)
アーチの月	3月	31日
オラクルの月	4月	30日
メージの月	5月	31日
ジャムの月	6月	30日
ジュリの月	7月	31日
オーグルの月	8月	31日
サスペンダの月	9月	30日
オットーブルの月	10月	31日
マンバーバの月	11月	30日
ティスメンバの月	12月	31日

表の左側にあげた各月の名称はクエンダーの方言がもとになっており、右側の数をつけた月の名称は一般市民に広く使われていたものである。フラットヘッドカレンダーなど、王家関連の高貴な出版物ではエストアリからティスメンバまでの雅やかな名称が使われているが、そのほか身分の低いものたちの日記などでは単純な数字で表す方式が使われていることが多い。

1週間の曜日の名称は以下の通りである。比較的よく使われる英文名称も右に記す。

サンドデイ	SAND DAY
マドデイ	MUD DAY
グルーズデイ	GRUES DAY
ワンズデイ	WANDS DAY
バースデイ	BIRTHDAY
フロブデイ	FROB DAY
スターデイ	STAR DAY

これらのうち、フロブデイとバースデイはいわくつきである。フロブデイはフロボズ魔術日株式会社の商品であり、またバースデイは地下帝国の崩壊前はティムウィット・フラットヘッド王の誕生を祝して祭日になっていた。ティムウィットは死んだ後も限度知らずの癖が直らず、毎週誕生日を民衆に祝わせていたのである。一年を通して祝われている祝日はこれのみである。現在定められている祝日は、エストアリの月1日の「エンサリオンの日」、フロブアリの月3日の「地下節分」を始めとして、年に13日ある。

今日の年数の数え方はエンサリオンの王として国を統一した年を第1年としている。しかしながら民間伝承や伝説神話類を総合すると、エンサリオンの時代が始まるかなり前から高度な文明を持った人々が東西両側の地に住んでいたものと判断できる。人類がこの世に出現したのはおそらく2千年以上前のことであろう。

注1) フロブアリはGUE817年にフロボズ魔術月株式会社に買い上げられる以前にはフィドシアリと呼ばれていた。

注2) アンサリアの閏週には35日間となる。

音 楽

古典音楽

フロボズ・フィルハーモニック・オーケストラ(FPO)が設立されたのはGUE732年である。当時は交響楽団が演奏できるようなタイプの音楽がほとんど存在しなかったため、FPOでは民謡をバロック風に演奏したりダンス音楽を演奏したりしてお茶を濁していた。7年後FPOはヨハン・セバスチャン・フラットヘッドというわずか11歳の天才少年が作曲した交響曲を演奏して非常に好評を得る。

ポピュラー音楽

ポップスと一般に呼ばれるポピュラー音楽はエルビス・フラットヘッドの時代に一つの頂点を迎えた。841年の第1回コンサートに集まった人々は「キング」と呼ばれたエルビスが腰を前後に振りながら「愛は盲目」「ヘルハウンド(地獄犬)」「お前なんか」などの大ヒット曲を歌うのをうっとり眺めた。これほどの大スターには当然そっくりさんも多いのだが、所詮イミテーションに本物のエルビスのすばらしい歌声を越えられるものではなからう。冬のポーフィー地方で多く聞かれる耳の腐るような元気のよい歌声は「音痴歓迎大下手くそ音楽祭」という催しで、素人歌手が注目を浴びて自己顕示欲を満足させるのに最適である。優勝者には18金の耳栓が賞品として用意されている。

クエンダーで長く愛されている曲の題名をいくつかあげておく。

「川を進めよフロットの森」「ドーン丸焼きの歌」「ボズバーランドの冬」「黒鼻のアーグルー」「暗い洞窟」「大王よフラットヘッド」

ダブルファヌッチ

ダブルファヌッチ(短くファヌッチともいう)は7世紀にジルボ三世が退屈しのぎに発明したものである。ルールは恐ろしく複雑で、格調高い遊びである。マンバースラックス王によって757年に国技として正式に採用された。ポーフィーで行われる秋期大会では、何千人もの人々が財産を失いホームレスとなる。

現在、この大百科事典を含めて、ダブルファヌッチの満足な解説書と言うべきものはどこにもない。ゲームの複雑さ故であろう。ダブルファヌッチを簡略化したガバータンパーというゲームもある。

ダブルファヌッチに関して本格派を気取ろうとする者はなによりもまず174枚組のカードの扱いに慣れなければならない。カードは絵のあるものと数字のあるものがある。数字カードには魔術師、本、雨、虫、フロンプ、インクのシミ、鎌、相場師、顔、時、ランプ、蜂の巣、耳、ザーフ、独楽の11種類があり、それぞれに11枚、0から9までと無限のカードがある。絵のカードは、グラノラ、死、光、かたつむり、美、時間、グルー、伊勢エビ、ジェスターである。

ゲームのはじめにまず4枚のカードが配られる。ゲーム中に手元にあるカードが4枚以下になったら、捨てたカードの山の1番上から足りない分を取ってよい。順番にカードを引いたり捨てたりして特定の「手」を作りながらゲームは進んでゆく。長い歴史の中で、それぞれのカードと型の組み合わせ、つまり「手」にいろいろな名前が付けられているので、その一部を以下に列挙する。数字はその手に伴う持ち点の増減である。それぞれの内容を細かく説明するのは到底不可能なのでやめておく。

フルフーズルプログレッション	+ 4
ボーフィーブラフ	+ 1 0
オドジオガンビット	+ 1 0
ジブルプロイ	+ 1 0
フブリアンガンビット	- 1 1
フロッツエンプロイ	+ 1 2
アカディバリエーション	+ 1 5
ゴールデンフロンブクロス	- 1 5
アンリミテッドシングルトンビット	+ 1 6
バルサウッドコンベンション	+ 1 7
ジルボスタンダード	+ 1 8
ポリッジバリエーション	- 2 0
アンレジュビネートスランブーズル	+ 2 2
ダブルトンダック	+ 2 1
シングルトンインサードフレーム	- 2 2
フェスタロンフェイント	+ 4 1
セグメントシャッフル	+ 4 2
血吸虫ディフェンス	+ 5 4
ジルボのハーフリベンジ	+ 5 6
ファヌッチ名人	+ 6 0
フォアポンチゼル	- 7 9
アンサリアアタック	- 8 1
フェスタロンフィネス	+ 9 5

魔術について

以下の項目は魔術の世界社から927年に発行されたグスター・ウーマックス著「魔術の歴史」から抜粋されたものである。

魔術の歴史は大きく4時期に区分することができる。4時期とは試行錯誤期、科学的アプローチ期、産業発展期、組合全盛期である。

試行錯誤期

人類の文明の黎明期、つまり魔術文明がまだほんのよちよち歩きの状態だったころ、この世界が混沌として秩序だっていないのは、魔法のような超自然的な力が働いているせいであるとされていた。しかし、自然科学が徐々に発達してくると、世界はそれなりの秩序を持って運営されているのだと理解されるようになった。それとともに魔術などの「不思議な力」に関する知識や技術はかえりみられなくなっていった。すっかり忘れられた魔術の知識がわずかに注目されたのはGUE 5世紀ごろビズボズ、ティンバーなどの研究家が古文書を研究したときくらいであろう。473年発行のビズボズの名著「妙なことが次々起きているが」では、この「妙なこと」を支配する「結構自然な原則」の発見について述べられている。当時ビズボズは学会では変人扱いを受け、ガレバス大学の教職も追われ、とうとう475年にみずから死を選んだ。ところが皮肉にもこの著作は学会の外では広く読まれ、人々が再び魔術に注目するきっかけをつくったのである。しかし魔術の不思議さと一般大衆の無知を悪用するイカサマ師たちが「みるみるうちに髪がふさふさになる薬」や「ダブルファヌッチでトレブルドフロンプスを引ける薬」などを発売して民衆をベテンにかけたため、672年にダンカンスラックス王は不自然なものや超自然なものを買った者を厳罰に処すという不自然規制法を制定する。

科学的アプローチ期

一方まじめに魔術を研究しようという動きも活発になり、物理学、医学、化学、数学、魔術を関連させながら世界の仕組みをひも解く試みも行われた。このころには魔術の第一法

則も発表されており、これらの努力が実って不自然規制法は緩和され、科学的魔術へと時代は移ってゆく。そしてとうとう、フロブウィット王時代(701-727)に海辺の村アカディで大魔術師ビルボズが音頭をとり魔術師組合の最初の支部が産声をあげたのである。「魔法の杖」が魔術協会によって実用化されたのも723年、同じ時期である。杖は正式には濃縮魔術適用装置と呼ばれ、発表されると即座に大変な注目を浴びた。魔術という分野をあやしげなものとしてでなく、実用性のある「まとも」な分野として社会的に認知させた杖実用化の功績は大きい。マンバースラックス王即位から間もなく、ダブマーという魔術師が王家の研究室で魔法を紙に記録する方法を開発した。魔術が記録された紙は一般に「巻物」と呼ばれ、呪文をかけるとすぐに破棄されなければならないが、使用方法のはっきりしない杖よりはずっと便利だということによって広く使われるようになった。ただし、需要が伸びるにつれ、力のある魔術師でも複雑な呪文を紙に記録するには何カ月もかかることがあるという生産性の低さがネックとなり、この後数世代にわたり、ある程度以上魔術の普及に歯止めがかかることになった。

産業発展期

769年ベルジオという無名の魔術師が何年も手作りの研究室で不眠不休飲まず食わずで根を詰めた結果、巻物から特殊な加工をした紙へ魔術をうつす簡単な方法が開発された。これにより、ただグナストと名付けられた呪文を使うだけで、紙に呪文をうつし、一度使った後でも魔術を保存できるようになったのである。呪文生産の道はこうして開かれた。呪文集がたくさん発行され、新たな産業を生んだ。さらにこの後、ある種の液体や粉にも魔術をうつし取ることができるといふ発見があった。

組合全盛期

魔法の使用がますます盛んになるにつれ、魔法に関連して起きる社会問題も比例して増えていった。あらゆる職業の人が魔術を使っていたので絶えず混乱が起きていた。たとえば下水道工事の会社で比較的良好に使用されていたフィズモという魔法は、詰まったパイプを流れるようにする術だったが、これを内科医が消化器系の薬として使ってよいものかどうかは判断の分かれるところであろう。773年の消えない火事では、ある公務員がゼムドル

の術(ものを三倍に増やす)を使おうとして誤ってジムボルの術(大きな町を粉々になるまで燃やしつつくす)をかけてしまったため、4週間の消火作業もむなしくマレイロンの町が丸ごと焼失した。ディムウィット・フラットヘッド王は魔術の使用を制限し、以降、すべての魔術は魔術組合の組合員の手によらなければ使えないことになる。組合は公式に認められたことで大きく発展し、800年ごろにはなんと組合員数2,000を越える大きな組織になった。883年の地下帝国の崩壊を経て今日も残る魔術師組合はほぼ当時のままの姿の組織である。

地下帝国崩壊以降、魔術は再び修行を積んだ魔術師たちだけのものになっていった。無論、アンボズの術(掃除の必要を除去する)やネルゾの術(家計簿の計算)など比較的需要が多く、かつ簡単に使えるものは今でも店で買うことができる。

それから

魔術の歴史については821年にオズマーという歴史家が記した言葉を是非引用しておきたい。「実に皮肉であるが、我々の祖先の方が現代の科学者たちよりずっとこの世の真実に近かったといえよう。科学は我々に多くを教えてくれたし、古くからの謎に新しい名をつけて説明も加えてくれたが、その言葉の陰には未だに多くの謎が潜んでおり、その謎の陰にはまたさらに多くの謎が潜んでいるのである。魔法研究は我々の抱く謎に意味を与え、また今日まで科学の地平を通じては実現できていない多くの事柄を享受させてくれる。いつか遠い将来、科学と魔術の融合するときが訪れれば、そのときこそ多くの謎に光が当たり解決することだろう。」

関連項目：基礎サイコロ、クエンダーのココナツ、秘密会議、魔術師組合など。

呪文・魔法薬・魔法の杖

以下にフロボジカ百科事典編集部が集めた呪文や薬の一覧表から、一部を掲載する。各魔法の詳しい性質については不明の部分が多い。

呪文

注)☆印のついた魔術は強力すぎて呪文集には記録できない。

- アープジグ／危ないものを無害なものに変える
- ☆アイムフィズ／呪文をかけた人をかけられた人の場所へ移動する
- アンボズ／掃除の必要を除去する
- イズユック／飛ぶ
- イマリ／目が悪くなる
- イムフィル／使用法不明
- エクセックス／速度を上げる
- エスブニス／眠らせる
- オトスング／グナストで記録された魔術を消す
- ☆ギルゴル／時間を止める
- グナスト／呪文を呪文集へうつす
- クリーシュ／生き物を小型両生類に変える
- ☆クルカド／魔術を散らす
- クレブフ／故意に破損されたものを直す
- ☆グンチョ／別の世界へ送る
- ケルボ／ココナツを金に変える
- ☆ゴルマック／時間旅行をする
- ゴンダー／消火する
- コンバック／12通りの強い体を作る
- ジムボル／大きな町を小さい小さい灰のかけらになるまで燃やしつくす
- ジндаック／魔法を探す
- ズーカ／卵を育ちすぎたキャベツに変える
- ゼムドル／ものを三倍にする
- ティンソット／水を凍らせる

- トシオ／花崗岩をバスタに変える
- ドリルボ／床から黄色いワックスを取る
- ニトフォル／動物と話す
- ネルソ／家計簿をつける
- ノナブ／道案内
- バーディク／心にバリアをはる
- バクサム／感じの悪い生き物を友達にする
- バヤラ／体の形を変える
- フィズモ／詰まったパイプを通す
- ☆フィルフレ／花火をあげる
- フォブラブ／観客を席に釘付けにする
- フロッツ／ものを光らせる
- ベッサ／未来をみる
- ポーチ／虫を眠らせる
- ボズバー／動物に翼をはやす
- ヨーミン／心を読む
- ☆ヨルク／ある種の魔法の効き目を増大させる
- リスコン／生き物を縮める
- レズロブ／鍵を開けるまたは魔法のかかっているものを開く

杖

魔術師の中には杖の使用を好むものも多いが、一般に杖は単に口で言った呪文の力を集中させるだけが目的である。フロボズの魔術師愛用の杖はこのタイプである。が、杖にも色々あり用途別に分かれているもの、たとえば「絶滅させる」「空中に浮かぶ」「裏返す」「知覚消失」「消える」「無生物化」など各種が生産されている。

魔法薬

ベルジオ / 飲食の必要をなくす
ブロート / 暗闇でもものが見える
フーブル / 筋肉の動きをよくする
フラクソ / 強烈な拷問
シラノ / 詩の形で話す
ビルスツ / 呼吸の必要をなくす

このほかに「力」「死」「癒し」「賢さ」などの薬が市販されている。

メガボズの呪い

メガボズは十二人のフラットヘッドと地下帝国に呪いをかける際、「フロブニッツ！
フロブノシア！ フロブフセットコンド！ ズメンクアイントブルフー！」と叫んだとい
われている。また、第一地下牢主の所有していた古文書にはメガボズの筆による「シブソ
フーガルネティ」という言葉や「フロド」「リンボズフーズ」などと読める部分とともに魔法
の文字がたくさん書き付けられていたと伝えられる。これらの意味、働きなどは不明だが、
おそらく呪いの言葉だろうと推測される。

世界の宗教

地下帝国での人々の信仰は実に様々である。宗教の中には古くて変わっているものや、単
に奇妙で意味不明のものがみられる。以下に現在までに知られている宗教や信仰、それら
にまつわる風習などをいくつか挙げる。

プログモイド教

プログモイド教信者は「大きな尊いプログモイドがこの世を肩の上に乗せて支え、世界が
大いなる虚無へ落ちてしまわないように我々を守っている」という説を信仰する者たちで
ある。4世紀頃に起こったが、9世紀にある冒険家が実際に世界の下側を訪れ、巨大なプ
ログモイドの存在を確認したころまでにはほとんど衰退した。詳しくはプログモイドの項
を参照のこと。

アカディ寺院

10世紀頃には祈禱用の寺院と儀式用の寺院が分かれていたことがあった。これらの寺院と
その教えについて分かっていることは、儀式を邪魔したものは聖なる装飾品を武器として
手にした僧侶により殺されてしまったということだけである。

悪魔崇拝

邪悪なクリルを崇拝する者たちがラルゴネス城を占領し、大きな原始的寺院で宗教的な儀
式を行っていたことが知られている。クリルは恐ろしげで正体不明な悪魔の像に生け贄を
捧げるため寺院の祭壇を使用していた。

遂行者崇拜

この世界を創造したのは遂行者という名の集団であるという伝説をもとにした新興宗教である。その教義によれば、遂行者がこの世界や他の世界を作ったのは仲間の暇つぶしのためであるという。遂行者たちは空中大陸アトリーに住み、世界を玩具として作ったという。詳しくは遂行者の項を参照のこと。

死者の国

ダンカンスラックスが東の地を占領する前からいたと言われている死者の国を信仰する者たちは、旧フラットヘディアの近く本部をおく非常に厳しい教義を守る集団である。教義はいわゆる聖書のような役割をはたす大きな黒い本にまとめられており、また祈りが捧げられた地下洞の壁に彫り込まれてもいる。死者の国を信仰する者たちは非常に厳しい戒律のもとに生活している。例を挙げると、戒律第12,592号では信者は「よお、船乗りさん」という言葉を決して口にしてはならないとされている。この言葉はアンサリア州の合言葉である。東の地ではダンカンスラックスの侵攻を恐れ、ダンカンスラックスの本拠地だったアンサリアの人々との接触を避けるためにこの戒律を作ったとも解釈できる。戒律をおかしたのや祈禱を邪魔したものは永遠に死者の国へ送られる。ヘイズの項も参照のこと。

天国、聖人、天使について

魔法時代の最後の数世紀を通して徐々に一神教的な考え方が発達してきていると思われる奇妙な兆候が世界各地で見られる。よい例がフラットヘッド王家の夏のご用邸近くにあるフレスコ画である。ここではフラットヘッド王朝最初の王であるダンカンスラックスの死が美化されており、ダンカンスラックスが天使に取り囲まれながら天国へ昇ってゆく図が描かれている。同様のテーマで作られたものに十二人のフラットヘッドの墓石の彫刻がある。この系統の信仰では、特別聖なる人物は聖人として祭り上げられるのが特徴である。

例としては、聖バルフ、フープス、ホンコ、クワックワッ、ホバス、ウィスクスなど日常生活の色々な場面を司るとされている聖人たちがいる。詳しくは各聖人の項を参照されたたい。この信仰の中心的存在であった神の性質については今日まで不明な点が多い。

バークスの神託

フロボジカ大百科の旧版では、バークスの神託伝説は眉唾物であるとしていた。しかしその後の調査によると、地下のフラットヘディアのあった場所の付近に大蛇の頭部があり、その口は世界中をも飲み込めるほど大きく開いているという。この蛇には目が4つあり、額の中央には巨大なルビーが一つ光っている。昔は信者の祈りに応えて蛇が知恵を授けることもあったらしい。今日でもバークスの力をわがものとすれば、フプリオ谷、アンサリア、フリジッド河下流のデルタ地帯、灰色山地などへ行けるという。

神の審判教

神の審判教は883年に彗星のように現れ、彗星のように消えていった宗派である。フーズル港とそのほか何カ所かに中心地を持っていた。教義は「メガボズの呪いは罪深き人々の受ける当然の罰であり、これを避けるには帝国内の人々をすべて処刑しなければならぬ」というものだった。当然のことながらあまり人気は出ずに消えていったが、神の審判教のためにどの程度の数の人々が無駄に尊い命を落としたのかは分かっていない。フーズルでは、処刑をする前に最後の望みを訪ねる決まりだった。望みが叶えられなければその人は首切りの刑となり、実現可能な望みの場合は叶えられてからやっぱり結局絞首刑になった。

鼠教・蛇教

東の地の城の遺跡を調べていくと驚くようなものを発見することがある。たとえば城の奥深くにある荒れ果てた寺院には、黒い玄武岩を使った柱が立ち並ぶ更に奥に黒光りした巨大なネズミの像がある。このネズミ像は7メートルほどの高さで、とがった牙を持ち一つ目が鈍く不気味に光っている。彫刻技術は素朴なものだが、実はこの場所は基礎サイコロの隠し場所のひとつだったのではないかと想像されている。一方このネズミは寺のへびの餌の姿をあらわしているのではないかという説もある。へびには捧げものとしてふんだんに餌が与えられていた。だんだんに巨大化したこのへびは、とうとう自らへびの王者を名乗り、へびの王者たるべく自分で自分の尻尾を飲み込む羽目になった。

その他関係ありそうな断片

歴史書や遺跡の調査をすると、このほかにもまだまだ多くの体系的な宗教があったのではないかと思わせる断片を発見することができる。

- ・883年版のフロボジカ大百科には、ファマスリアの4匹のハエの項でハエタタキを671年から使われている祭儀用の道具としてあげている。
- ・フブリオ谷には魔術師が多く住んでいるが、宗教か魔術に関係があると思われる石を積み上げたものがたくさん見られる。
- ・ニンバス様はウィッシュブリンガー伝説において意地の悪い雨の神として登場する。
- ・偶像崇拜- 西の地のミズニアの密林では、奥地に石で作られた巨大なワニの像がある。

世界の言語

書き言葉、話し言葉どちらも世界には数多くある。ここでは資料不足のためそれぞれの言語を別々のものとして扱っているが、一つの言語に何通りかの表現方法があるだけという可能性も充分である。分類は使用場所や使用している人々による。

魔法語

魔術師たちが呪文を書き記すのに使っている魔術文字は、一般に使われているアルファベットと個々に対応するものであると言われる。魔法語は魔力のある言葉である。

東の地の言語

有史以前の東の地の言語については地元民が書いたと思われる地図が一枚残っているきりでも何も分かっていない。

ブンガク文字

ブンガク文字は古い本、歴史書などに使われている難しい文字である。ラルゴネスの王国図書館に所蔵されていた書籍や、東の地のほじくりかえされた火山の穴の中に詰まっていた本に記されるミステリアスな文字がブンガク文字なのである。二人の地下牢主の所有していた民間伝承の本もおそらくこの文字で書かれていたと思われる。

ゾークン文字

一般に使用されている文字に加えて、ゾークン貨には何やら怪しい文字が書き付けてある。これがゾークン文字である。コインの文字は「フロブの名において」と書いてあるのだとされているが、本当の所は結局分からないだろう。

ミシカス語

現在一般に使われている標準語の元となった言葉と思われる。

標準語

東西両側の地で現在一般に使われている言語。ブンガク文字と密接な関連があるらしいと前から言う人が多いが、よく分からない。

RETURN TO ZORK

リターン・トゥ・ゾーク

Credits クレジット

デザイン	Doug Barnett
アートディレクション	Joe Asperin
テクニカルディレクション	William D. Volk
脚本	Michele Em
音楽	Nathan Wang & Teri Mason
プロデューサ	Eddie Dombrower
リードプログラマ	Joseph T. Chow
オーディオエンジニア	Michael B. Schwartz
アーティスト	Bill Ahrens
	Mike Ford
	Kim Jaynes
	Tim R. Powell
	Eric Scharf
	Alexander Story
	Charles Workman

プログラマ

クオリティアシユアランス

MADE システムプログラミング

CD オープニングシークエンス

ビデオプロダクションディレクタ

Francisco Serret
Edward T. Purcell
Kelly RogersDavid Betz
David Stifel
David Zobel
QuickSilver Software

Bradley W. Schenck

Peter Sprague

キャスト (登場順)

Will McAllister	魔術師トレンバイル
Howard Mann	灯台守
Edan Gross	子ども
Deena Langer	ピーパーズ先生
Raoul Rizik	シャンパー町長
Harold Smith	酔いどれミラー
Elaine Lively	モリー・ムードック
Ernie Lively	モアディカム・ムードック
Michael Stadvec	鍛冶屋
A. J. Langer	レベッカ・スヌート
Peter Sprague	バグニー
Charles Carpenter	警察
Matt Grimaldi	クリフ
Jason Hervey	トルル
Jason Lively	ベン・フィッシン

Michelle Dahlin
Jojo Marr
Robin Lively
Sam Jones
Lori Lively
Julie St. Clare
Nino Surdo
Leonardo Surdo
Michael Johnson

魔女イタ
カヌク
妖精
狩人
木の精
巫女
小人の組頭
小人の元帥
ルーバー

ビデオプロダクション

ビデオプロダクションアシスタント
ストック映像
動物取り扱い
ヘア・メイクアップ
衣装
ケータリング

Ken Mason
Film&Video Stock Shots, Inc.
Benay's Bird & Animals
Kelly Greer
Maritza Mazariego
Debra Goodsall

メディアデザインウェスト

プロデューサ
ライティングディレクタ・カメラオペレータ
照明・電気
Ultimatte オペレータ
テレプロンプタ
プロダクションコーディネータ
プロダクションアシスタント

David Mangone
Glenn Winter
Charlie Mitchell
Mary Prevel
Larry Klasen
Helen Reale
David Ferrera

パシフィックオーシャンポスト

システムエンジニア・デジタイジング
エディタ

Jonathan Egstad
Bob Barzyk

アートリソースコーディネータ
EDL スーパーバイザ
DigPak Digital Audio Software
MIDI 音楽ソフト
テスタ

ドキュメンテーションコーディネータ
マニュアルライター
パッケージデザイン

Danielle Schechter
Paul Supkoff
The Audio Solution
Miles Designs
Chris Campbell
Abraham Heward
Seiken Nakama
Scott Ryan Talley
Mike Rivera
Veronica Milito
Janine Gevas

Instrument sounds for Yamaha Gold Sound Standard (GSS) and Adlib compatible cards are based on tone libraries produced by the Fat Man and developed by Kevin Phelan and George Alistair Sanger. Copyright 1993; The Fat Man.

Stock photos by Tom Atwood and Chris Kitz. Copyright Aris Entertainment, 1991, 1992.

Special thanks to John Ratcliffe, John Miles, Peter Spear, and David Poole for their contributions to the product. And thanks to all who volunteered their time and energy as "alpha" and "beta" testers.

日本語版製作

アクティビジョン・ジャパン株式会社

COPYRIGHT

The enclosed software product is copyrighted and all rights are reserved by Infocom. It is published exclusively by Activision, Inc. The distribution and sale of this product are intended for the use of the original purchaser only and for use only on the computer system specified. Lawful users of this program are hereby licensed only to read the program from its medium into memory of a computer solely for the purpose of executing the program. Copying (except for one backup copy on those systems which provide for it) duplicating, selling or otherwise distributing this product is a violation of the law. This manual and all other documentation contained herein are copyrighted and all rights reserved by Infocom. These documents may not in whole or in part, be copied, photocopied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent in writing, from Infocom.

INFOCOM[®]
ACTIVISION[®]

<お買い上げのお客様へ>

このソフトの内容についてのご質問は、

バンダイビジュアル お客様センター

☎03-5828-7582

〔受付時間：月～金曜日（土、日、祭日を除く）10～16時〕

にお問い合わせください。

- ◆電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにしてください。
- ◆東京23区以外のお客様は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。
- ◆受付時間外のお電話は、おさげください。



この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGA SATURN 専用の
ソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。

ACTIVISION®

EMOTION
DIGITAL
SOFTWARE

T-23401G

© 1996 ACTIVISION, INC. ALL RIGHTS RESERVED.