

TM

Ultima IV

The Way of the Avatar



たび だち
勇者よ、興奮の出発に集まれ!



2メガ
カセット ファミコン版

TM

Ultima

ウルティマ—恐怖のエクソダス—

(9月18日発売予定)



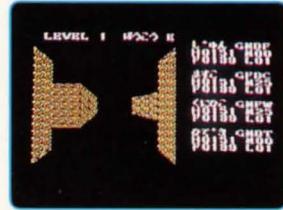
RPGの最高傑作といわれる「ウルティマ」のファミコン版、いよいよ登場!
斬新なゲームストーリー、スケールの大きなテーマ、
ゲーム・バランス、美しいグラフィックス、BGM etc。
すべて元祖RPGのオリジナリティの迫力で圧倒します。
今、RPGもファミコンも「ウルティマ」ぬきには語れない!!



音楽: 後藤次利 ゲームアレンジ: 秋元 康
オリジナルゲーム: Richard A. Garriott

バックアップ機能とは……

ゲームの途中経過、レベルなどを記憶しておく機能のことと、今までのわざわざ復活の方法がこれでかんたんになり、電源をONするだけで、前回のモードからはじめられます。



「ファミリー・コンピュータ」、「ファミコン」は任天堂の商標です。©Origin Systems, Inc./PONY INC.

コミュニケーション・カーニバル

夢工場'87 TOKYO
東京・大阪同時開催
OSAKA

東京と大阪で同時に開催されている「夢工場'87」のスーパーゲームエバビリオン、特設ウルティマ・ブースでファミコン「ウルティマ」を徹底紹介!

発売中
ウルティマの世界が歌になった!

Ultima™
ウルティマ—瞳のナイン—
日高のり子

●作詞:秋元康 ●作曲:後藤次利 ●片面:ハートの磁石 7A0751 ¥700



Ultima IV

ブリタニアの歴史の書と
魔法の書を拾ったあなたが
プラプラ歩っていると
うさん臭そうな爺さんが
"Ultima IV——The Way of the Avatar"
という書を売っていた
あなたは880円で
その書を買い込んだのだった……

Ultima IV: The Way of The
Avatar
Acc #: 142
w/1 book

ORIGIN SYSTEMS, INC. Library
12940 Research Blvd.
Austin, TX 78750

Ultima IV

ブリタニアの歴史の書と
魔法の書を拾ったあなたが
プラプラ歩っていると
うさん臭そうな爺さんが
"Ultima IV——The Way of the Avatar"
という書を売っていた
あなたは880円で
その書を買い込んだのだった……

2	ブリタニア完璧マップ
6	キャラクター・メイキング
10	武器、防具、道具たち一覧
16	秘薬と魔法
22	ブリタニアの怪物たち
29	ブリタニアの城、町、村
66	ブリタニアの迷宮
81	ブリタニアの神殿
84	聖者(アバタール)ノート
89	ウルティマIV袋とじ 情報

ブリタニアの全世界超詳細マップなのだ

第3の暗黒時代の終わりと同時にソーサリア大陸は、その姿を一変させた。多くの陸地が海に沈み、また海底が隆起した。ブリティッシュ王が治めるブリタニア大陸は、こうして誕生したのであった。右に示すマップは、わたしの聖者(アバタール)への旅の記憶をもとに幾星霜の歳月をかけて、わたしが作り上げたものである。聖者への旅に出たばかりのものにとっては、大変貴重な資料となるに違いない。マップの一部に不明瞭な部分があるが、そこんところはオークの馬鹿野郎になぐられて以来、どーしても思い出せないのだ。うーん、だめだ。やっぱり思い出せん。



H I J K L M N O P

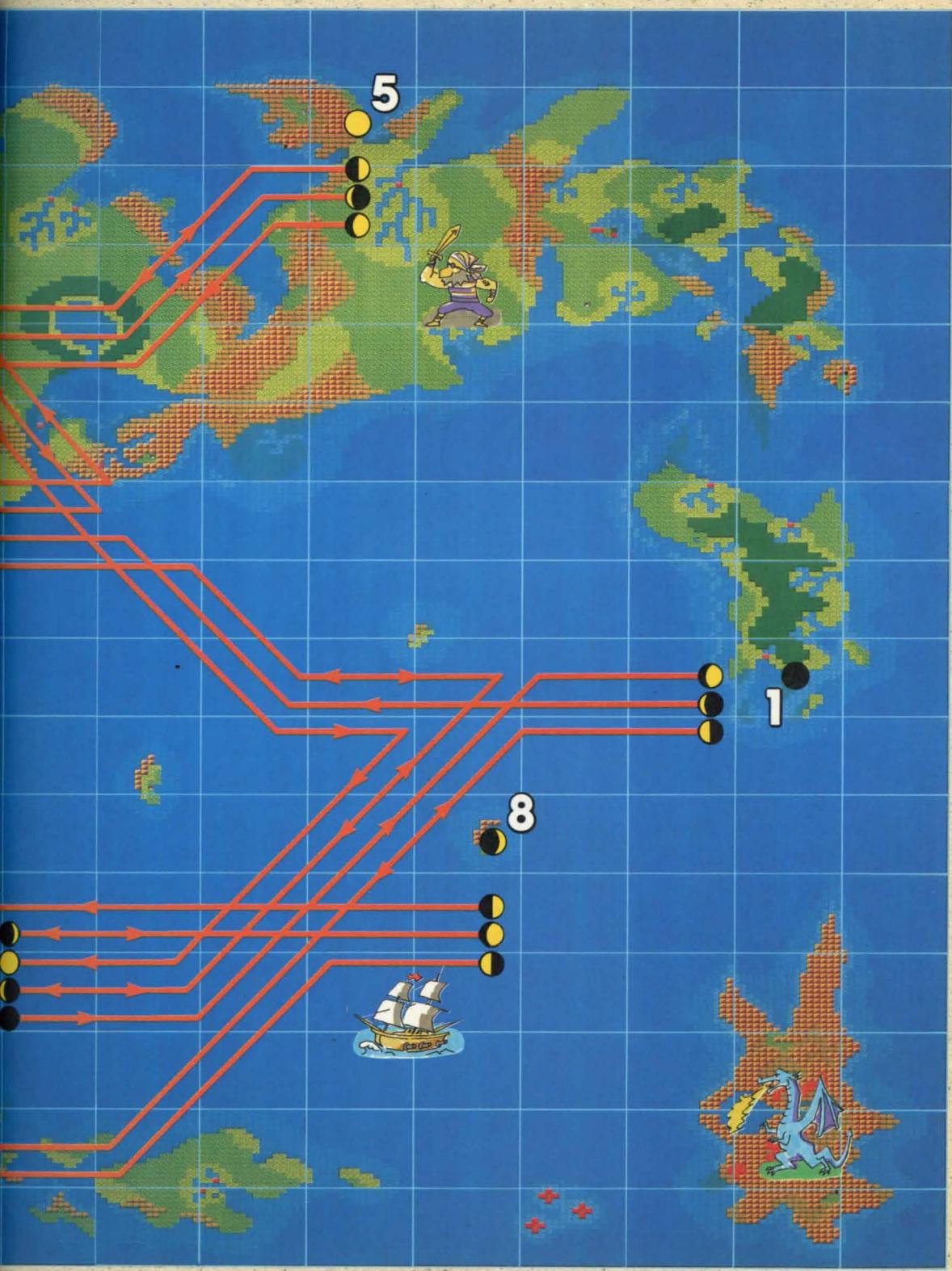


ムーンゲート 早見マップだ

ブリタニア大陸には、いくつかの交通手段がある。徒歩と馬と船と、空気より軽い謎の乗り物と、そしてムーンゲート(月門)である。わたしもこれらの交通手段をよく利用したが、もっとも重宝したのがムーンゲートだった。ムーンゲートの出現と消滅は、トラメルとフェルッカの2つの月の満ち欠けによって決定され、それはどっかの国の列車ダイヤよりも極めて正確である。このマップには、ムーンゲートの出現位置とそこに入った時の行き先がバッチリと描かれている。聖者への旅にでかけるときは、ぜひこのムーンゲート早見マップを持っていってくれたまえ。



H I J K L M N O P



キャラクターはこうやって作られるのだ

私は本を読みに、小川のほとりへやって来たのだ。それが、わけもわからな
いまマジプシーのばあさんの所まで導かれて、ばあさんの質問に答いたら、
あらやだ、怪物がウヨウヨしている時代不明の世界に放り込まれてしまった。
こりゃ、歌舞伎町のキャッチセールスよりひどい。なんで私は、こんな職業
に就かされてるの？ これじゃ人買いじゃないの。どうなってるのさ。そこ
んとこ、納得のいくように、よく説明してちょーだい。納得のいくよーに。

だいたい、ストーンヘンジ
に光るものを見て、何だろう
など近付いてくるよーだから、
あんたも根は好きなんだよね。
文句言ったって、ダメ。あん
たは、好きでこの世界に入っ
たんだから、最善を尽くすし
かないのですよ。キャッチセ
ールスなんて人聞きの悪いこ
と言わないでちょーだい。

でも、職業ぐらい自分の好
きなものに就きたかった、と
いう気持ちは、わかるなあ。
私もそうだった。でもねエ、
これが不思議なんだけど、イ
ヤだからって何度もやり直して
も、同じ職業になっちゃうん
だよね。私は根が正直だから、ばあさ
んの質問を、真剣に考えて答えるもん
だから、いつも同じになるようだ。け
っこう私の性格が、そのまま出るもん
だなあと、感心したのだよ。

だから、野暮な説教はしたくはない
が、ちゃんと質問に答えてその職業に
なったのなら、それはあんたに一番合
ったものなんだから、大切にしなくな
いやいけないよ。それだけ、言っておき
たかったのだ。うん。

では、どーしてあんたがその職業に



就かされたかを説明しようか。そ
うそう、ここは、旅に出てから読んでちょ
ーだいね。先に読んじゃったら、つま
んないからね。自分の職業が決まって
から、ここを読んで、「ああナルホドな」
と感心していただく。これが、このペ
ージの正しい読み方となっている。

いや、別に強制するわけじゃない。
先に読んでから、ばあさんの所へ行く
のは、あんたの自由。でも、それじゃ
オモシロくないんじゃないかなー、と
いう、老婆心ってやつですか。はっは

はっは。

ばあさんが並べる8枚のカ
ード。これはもう、みなさん
ご存じの8つの徳、すなわち、
誠実さ、慈悲の心、勇敢さ、
正義、献身、名誉、崇高な心、
謙虚さを象徴している。ひと
つひとつ詳しい説明はあと
ですとして、ばあさんの手
口を公開しておこう。

早い話が、8つの徳の総當
たり勝ち抜き戦なのだ。初め
の4問で、8つがすべて登場
し、キミの選択によって4つ
にしぶられる。次の2問で、
さらに2つにしぶられ、最後
に選ばれたひとつが、キミの
人生を決定するよーわけだ。

「なーんだ、そんなことぐら
い知ってたヨ。何だい偉そうに。バカ」と、怒
っちゃいけない。そう、知っていても
不思議はない。でも、「バカ」は言いす
ぎだと思う。あー、そーか、これ私が
勝手に言ったことなんだ。なーんだ、
バカだなあ。やっぱりバカか。

右の図は、ばあさんが使っている算
木と同じもの。あの白と黒のソロバン
の玉みたいなやつが、あんたの選択を
表わしているってわけだ。横木は8等

8つの徳を象徴する8枚のカード

誠実さ	慈悲の心	勇敢さ	正義	献身	名誉	崇高な心	謙虚さ
 Honesty	 Compassion	 Valor	 Justice	 Sacrifice	 Honor	 Spirituality	 Humility

分されていて、左から誠実さ、慈悲の心、勇敢さ……となっている。たとえば誠実さと正義のどちらを選ぶかと聞かれて、誠実さを取つたとすると、左端の誠実さのところに白が置かれ、左から4番目の正義のところに黒が置かれる。こーゆー仕掛けだったわけ。

では、最後に徳の説明をしておこう。前の方にクダラナイことを書いておいて、うしろにちやっかり大切なことを書くってのは、少し意地悪だったかな？いやいや、これは、ちゃんと最後まで文章を読むいい子ちゃんへのプレゼントなのだ。

まずは、誠実さ。平たく言えば正直さ。英語で言えばHonestyだ。「なんじは、ブラーー。

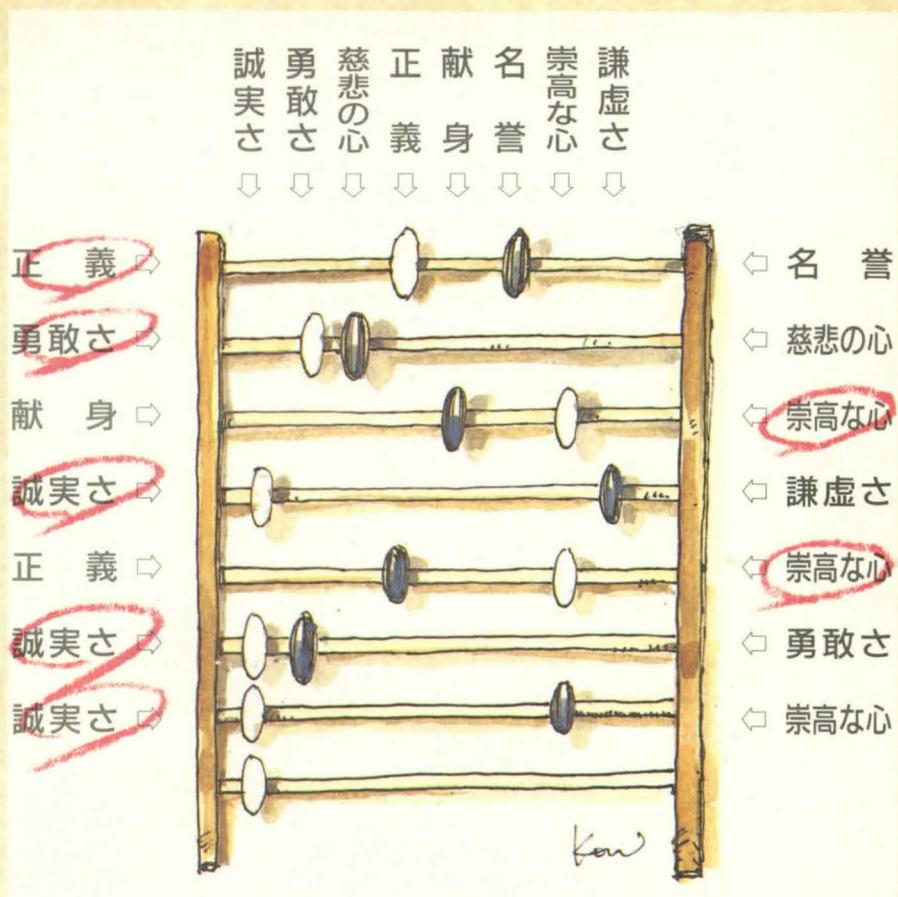
アントスを知っている

か？」なんて聞かれて、知らないのに「はい」なんて答えたりすると、誠実さに欠けると見なされてしまう。ウソはだめである。また、他人の金をとるなんてことも、つつしみたい。

慈悲の心。英語ではCompassion。経験や金めあてに、やたらと動物を殺してはいけない。悪に属さない自然界の動物に対しては、十分に気を使ってほしい。間違っても、こちらから攻撃はしないように。かわいそーだもーん。

勇敢さ。英語ではValor。悪に立ち向かう心だ。悪の怪物たちと戦闘状態に入つてから逃げたり、トレモアやジンクスなど、大量の敵を一度に殺す魔法を乱用することは、あまり勇敢な人間のすることではないのだぞよ。

正義。英語でJustice。他人の金を取ることは、正義とは正反対の行為だ。こーゆーことをすると、正義の道からはずれ、うーんと苦労することになる。



また、お店では、ちゃんと定価で買い物をしよう。「30Gですが、いくら払ってくれます？」なんてときには、28Gだけ払って持つていってしまうのも、正義の味方にあるまじきことだ。

献身。Sacrificeと英語では言う。自己犠牲の精神だ。ブリタニアの町々には、貧困にあえぐ人々が多い。彼らにお金を寄付することは、献身の心の表われと言える。情けは人のためならずなのだ。

名誉。イギリス人はHonorと言う。名譽を重んじる者は、悪いことはしない。盗みや弱い者いじめは、自分自身の名譽をいちじるしく傷つける。

崇高な心。英語で言うとSpirituality。物質を崇拜せず、靈的な力を信じる心だ。シアーホークウインドのところへ通うことが、崇高な心を育てる。

謙虚。英語でHumility。人間、どんなときも謙虚さを忘れてはいけない。自

分の身分をよくわきまえて、高望みをしないことだ。この書を手にした、賢明な諸君は、特に気をつけてほしいのが、ここのこところなのだ。この、アバタールへの道について記した書には、私の貴重な体験をもとに、数々の知つて得する、お便利情報がチラホラと書かれている。でも、あんまり詳しく書かれてはいない。なぜでしょう？

たとえば、この書に「謙虚のルーンはどこそこにあるよーん」と、これ見よがしに書いてあったとする。キミはそれを見る。町の人に聞けば教えてくれるのに、それを無視して直接取ってきてしまう。するとキミは、ナマイキなイヤな人間になってしまうのだ。崇高な心も同時に失うかもしれない。だから私は、お便利情報の書き方に大変に気を使い、諸君自身が情報を集め、整理しやすいようにノート式の書を作ったのだよ。わかったかね。

ブリタニア代表の8人の職人たち

ブリティッシュ王は、地域間の争いをなくし、国全体の産業を効率的に発展させるために、8つの都市にブリタニアの8つの主要産業をふり分けた。この都市に育った優秀な8人の職人たちが、旅の主人公となる。ここでは、それぞれの職業と、職人さんたちを紹介する。あんたも、このなかのひとりになつたわけだが、自分が何者であるかも知らずに旅に出るのは、ちょっと危ない。旅の仲間についても、予備知識をつけておくのが礼儀というものだ。

旅の友は冷凍みかんだとい
う人もいれば、味付ゆでタマ
ゴだという人もいる。ちなみに
私は、ゆでタマゴには目が
ない。しかし、アバタールへ
の旅の友は、7人の専門職を
身につけた人々だ。

本当は8人が旅の仕度をして待っているのだが、リーダーとなるキミと同じ職業に就いている人は、かわいそうだがお留守番、となるのだ。

7人の仲間は、それぞれが育ったホームタウンでキミを待っている。いろいろと世間話などをしているうちに意気投合して、「ご一緒したいワ」

なんて言ってくる人がいるのだ。そうしたら、しめたもの。彼女のハートを逃がさないように、やさしく手をさしのべて、「ついておいで」と仲間に引きずり込むわけだ。

しかし、仲間になってくれる人が見つかっても、「あんたみたいな未熟者はおことわりだよ」とつぱねられることがある。自分自身の旅の経験と心に問題があると、そーゆーことになってしまうのだ。

そこで常に、自分の体と心の状態を知っているという必要性が出てくる。

体の状態(ステータス)は、いくつかの項目別に表わされる。まあ、通知表とか病院のカルテみたいなものだ。基本的な能力を表わす項目は4つ。強さ



(STR)、機敏さ(DEX)、知能(INT)、そして魔法の力(MP)だ。すべて職業によって異なるが、強さと機敏さと知能の最高値は、それぞれ50。この値を上げる方法は、迷宮の奥深くにある、魔法の宝珠に触れるという手がある。

その他には、階級(Level)、戦闘経験(EXP)、耐久力(HP)などがある。戦闘経験がある程度増えると、ブリティッシュ王は階級を上げてくれる。最高はレベル8だ。また、耐久力はレベルに100を掛けた数が最高値で、戦いなどで低下し、0になると死んでしまう。

魔法の力は、知能に関係している。それは右の表に詳しく書いておこう。

心の状態を知るには、ロード・ブリティッシュ城の1階にいる予言者シア

ー・ホークウインドに尋ねることだ。彼は、キミの心の中の8本の徳の小道の、どこをキミが歩いているかを教えてくれる。その言葉をよく聞いて、自分の行ないを正していくのだ。ホークウインドに会うのと同時に、神殿で瞑想することも、徳を積むうえで大切なことだ。

徳の小道をひとつ踏破すると、バーシャル・アバタールといって、部分的な聖者となることができる。8つの小道すべてを踏破すると、私のように本物の聖者(アバタール)となって、8つの徳がひとつ

に集まつた、心の大道を歩むことになる。そうなって初めて、本当の意味での旅が始まるのだ。

経験と徳を積み、仲間を8人集めなければ、究極のいい人“アバタール”にはなれない。そうそう、仲間になってくれる人数は、レベルの数だけ。たとえば、レベル3なら自分を含めて3人という具合。もしレベルが最高の8で、それでも仲間になってくれない人がいたら、それは、その人が最も大切だと信じている徳の道から、キミがはずれているためだ。そんなときは、ホークウインドに会うといい。

そんなところをよく理解して、旅に出てほしいわけだ。くれぐれも、自己管理を大切に。ポン・ボヤージュ！

職業別ブリタニア人の特徴

**Mage**

メイジ

魔術師

大学や牛乳とは関係ない。ムーングロウという町で、せっせと魔法の研究をしている人たち。彼らは、魔法は正義の名において使われなければならない、と信じている。防具は布の服だけ。武器は、スタッフとダガーとスリングだけしか使わないといわれているが、マジカルなのとか、ミステリーなやつなんかを、陰では着たり使ったり、けっこう派手にやっているようだ。魔法の力の最高値は99。くどいようだが、牛乳とは関係ない。

**Bard**

バード

吟遊詩人

ロード・ブリティッシュ城のすぐ隣、徒歩約7歩の海辺の町ブリティンが、バードのホームグラウンド。歌にのせて歴史を語る、いわば芸術家兼歴史家。ナイーブな心は、慈悲にあふれているのだ。着るものは、布の服か革の鎧。武器はスリングとクロスボウ得意としている。魔法の力の最高値は50。イメージとしては弱々しいが、これでけっこう戦闘には強い。ブリティン以外の町でも、酒場などで歌っているのを、よく見かける。

**Fighter**

ファイター

戦士

どんな防具も武器も使いこなす、戦闘の職人。ジェロームが戦士の里だ。彼らが最も大切にしている徳は、もちろん、勇敢さ。レベルが低くとも強いから、早いところ仲間にしておきたい。自分の腕だけを信じる戦士は、魔法を一切使わない。そのため、魔法の力は、いつまでたっても0だ。筋肉ムキムキで、怖いものなんかひとつもない彼らではあるが、花を愛でるというやさしい一面もある。ファイタ、ファイタ、桜がファイター。

**Druids**

ドルトイド

ドリード僧

古代ドルード教を信仰する、ユーノーの町の住人。森の中で静かに暮らす彼らは、フィトンチッドを全身に浴びて健康そのもの。宗教上の理由で、金属のものを身につけることはできないが、クロスボウやメイスなど、けっこうヘビーな武器を使いこなす。また、魔法の力も75と、魔法使いに次いで高い。正義感の強い彼らは、「ズライド！」とがめる。ずっと森の中にいたので、言葉が少々なまっているのだ。

**Tinker**

ティンカー

かじ屋

金属細工、加工職人の町、ミノックでは、トンテンカンと植打つ音の絶えたことがない。国際的に働き者の代名詞ともなっているかじ屋さん。腕力は誰にも負けないのだ。バトルアックスなんて軽々とふりまわすし、ブレードメイルを着てヒヨイヒヨイと走りまわるが、魔法の力は弱く、最高値は25。献身の精神を重んずる彼らは、公園の掃除や引越しの手伝いも喜んで引き受ける。ミノックでは、住人全員が町内会の役員であるらしい。

**Paladin**

バラディン

パラディン

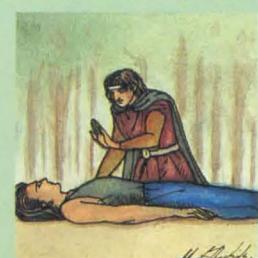
名誉を最高の徳と信じる騎士、バラディン。今風に言えば、職業軍人である彼らは、戦士と同じくほとんどの武器と防具を使いこなす。戦士の職業軍人と呼べないことはないが、騎士はどちらかというと上級士官に相当する。精神的な修行も積んでいて、魔法の力は最高値が50。バラディンの故郷トリンシックでは、人々はお互いに尊敬し合い、お互いの名誉を称え合っている。ヒツジも「メーヨ、メーヨ」と鳴くとか鳴かないとか……。

**Ranger**

レンジャー

レンジャー

武器を操る能力も魔法の能力も、バランスよく兼ね備えたレンジャー。彼らは崇高な心を持ち、心靈的な力で病気を治してしまうとまでいわれている。ほとんどの武器を使いこなすが、防具はなぜか、革の鎧だけしか着ないと、かたくなに決めている。魔法の力は、最高値が50。ブリタニア大陸の西に浮かぶ島に、レンジャーの町、スカラ・ブレイがある。ここでのヒーラーは、全国レンジャー・ヒーラー・チェーンの総本舗なのである。

**Shepherd**

シェフカード

羊飼い

風のように素朴な羊飼いは、大変に謙虚な性格の持ち主。宇宙の力を借りて派手な現象を起こす魔法は、彼らとはまったく縁のないものだ。魔法の力を帯びた武器も、彼らの肌に合わないと見える。不思議なことに、謙虚さを重んじる町はブリタニアには存在しない。それとは反対に、商人たちの高慢さのために滅びてしまった廃墟の町、マジンシアがある。難しく言うと、いわゆるひとつの謙虚さの「アンチテーゼ」ってやつかな。



武器、防具、道具その他の物たち

旅の途中で手に入れなければならない物が、山ほどある。強い武器や防具はもちろん、金では買えない、どこにあるかもわからないような小物を探すのも、旅の目的のひとつだ。ここでは、旅で出会う物の一部をお見せしよう。

旅の小物といえば、歯ブラシだ。近頃、ホテルでも歯ブラシを置くようになった。ホテルの歯ブラシは、旅館のと違ってけっこいい。あれなら、しっかり歯グキのマッサージもできるつてもんだ。だがしかし、ブリタニアに

は歯ブラシは存在しない。だから、どんなに偉い人でも、口が臭い。何の話をしてるんだ、ワタシは？ そうだ、タワシもない。だから体も臭い。いや、そんな話をしてるんじゃない。そもそも、旅で出会う物たちだ。武器や防具

は、ここに書かれたものがすべてではない。また、武器屋のオヤジが、ぜひ書いておいてくれと言ってきたのだが、レベルが低いと使えない武器もあるとのことだ。その他の物については、それぞれの所に書いてあるとおりである。

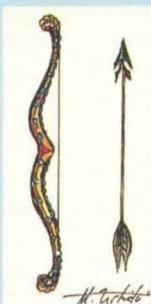
武器

Dagger	2G	Flame oil	5G	Staff	20G
いわゆる短剣である。ブリティンとベスパーにて、2Gで売っている。レベルは低いわ、お金はないわ、という人にピッタシの武器だ。最初は短剣でちよこまか敵を切りつけて、経験値とお金をためるのがオーソドックスな戦法なのだ。まあ、ブリタニア広しいえど、これほど安い買い物はいくらタンケンしても見つからない。		フレームオイルだ。こいつは火炎瓶のよーなものである。日本でもシュプレヒコールとともに、多くの火炎瓶が投げられたもんだ。5Gと比較的安いが、1回使うと、それで終わりになっちゃうから、たくさん買っておこう。この火炎瓶を売っている所は、ベスパーとバッカニアーズ・デン。やっぱり炎にフレームとヤケドする。		杖。つえ。あのよく魔法使いが持っている杖である。別に先から炎が出たりはしないが、こいつで殴られるとワリとイタイ。だから、敵は見かけより強いこの武器で殴られると、「強えー」というわけである。ちなみに、杖はブリティンの武器屋で20Gあれば買えるよーになっている。	
Sling	25G	Mace	100G	Axe	225G
スリングといって、布の帯の真ん中に革のカップがついているとゆ一投石器。要するに、そこいらにある石をはさんで、頭上でブン回して、布の端をはなせば、石が投んでいくとゆーコペルニクスの原理を応用した武器である。ブリティンとベスパーで25Gと、スリングな值段だ。		トゲトゲのある鉄球が付いたほこがこのメイスだ。ドルイド僧が好んで使うそーだが、その理由は、なにか宗教上のメイスン、あっ、違った迷信だ、があるからではないか。ただ、魔法使いだけは、この武器が使えないから買ってもムダ。売っているのはミノックとトリンシックだ。		アックス。両刃のオノである。残念ながら、魔法使いとドルイド僧はこの武器が使えない。欲しい人は、ジエロームかトリンシックの武器屋へ行けば、225Gで売ってもらえるぞ。これでやられたモンスターはズズタにされるので、できることなら、アックス葬ってやりたいものだ。	

Bow

250G

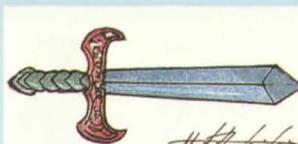
ボウとゆーのは、弓のことである。ブリタニアでは、このボウを買うと矢のほうもおまけでたくさんついてくるらしく、いくら矢はなっても矢が無くなることはない。ただし、魔法使いと羊飼いは使えないで、ユミをくわえて見ていよー。売っているのはトリンシックとベスバー。



Sword

300G

RPGファンにはおなじみのソードである。ソードってーのは、剣のことで、別にパソコンメーカーとはなんの関係もない。ソードはブリティンとジェローム、トリンシックの武器屋なら、全国一律定価300Gで買える。でも、ソードを買うためには、ソード一敵を倒さないとダメなのだ。



Halberd

350G

ハルバードとゆー武器は、あんまり聞いたことないだろーけど、よく死神がかついでいるタイプの武器だ。こいつ使えるのは、戦士とかじ屋と騎士だけで、敵が1歩離れていても攻撃を加えることができる。売ってる所はジェロームとミノック。ハールバード来たぜミノックう~。



Cross bow

600G



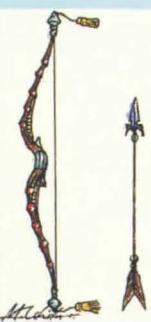
クロスボウとゆーのは石弓のことである。飛び道具としては非常に強力で、いやな臭いのするモンスターと戦うのにはとても便利だ。羊飼いと魔法使いにはこの武器は使えない。600Gあれば、バッカニアーズ・デンかジェロームの武器屋で買えるのだ。高いけど人間クロースるボウがいい。



Magic bow

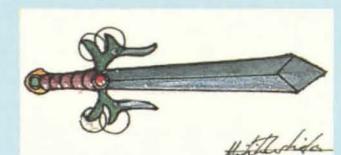
2,000G

このマジックボウとゆーのも、魔法がかかった弓のことだ。あるからして、ブリタニアのなかで、最も強力な飛び道具となる。戦士と魔法使いと羊飼いは使えないで他の強い武器を買おう。これもバッカニアーズ・デンだけで売っている高価な弓だからユミユミなくさないように。



Magic sword

2,500G



このマジックソードは、なーんと、2,500Gもするのだ。魔法がかかった剣とゆーやつは使う人を選び、レンジャー、戦士、騎士、かじ屋しか持つことができない。バッカニアーズ・デンでしか売っていないが、魔法のソードだから、ま、ほうでもないと、なかなか手に入らないソードすえ。

Magic wand

5,000G

このマジックwandこそ、本当の魔法の杖である。杖の先からほぼしる光によって、敵を攻撃できるのだ。ただし、使えるのは魔法使いと、ドルイド僧と吟遊詩人のみ。なおかつ、5,000Gとゆー目玉が飛び出る値段。こんなもん誰も買ワンド。当然バッカニアーズ・デンで買える。



防 具

Cloth

50G

このクロースってやつは、単なる服である。たった50Gという値段を見ても、なんにも着てないよりも、とゆ一ぐらいいしか防御力はない。どうしても欲しいという人は、ブリティンかバッカニアーズ・デンかトリニシックかポーズへどうぞ。でも、防具がこれだけじゃ、クロースるよ。



Leather

200G

革でできている鎧だ。最低でも、これぐらいの防具はつけていてもらいたい。しかし、魔法使いだけは、この革の鎧を着ることができないのだ。売っているのは、ブリティンとボーズとバッカニアーズ・デン。200Gというリーズナブルな価格で手に入る。別に革ったところはない。



Chain mail

600G

鎖かたびらのことを、西洋ではチェーンメイルと呼ぶ。鎖で作ってあるだけに、重くて、戦士とかじ屋と騎士しか身につけることができないのだ。お買いもとめはブリティン、ジェローム、トリンシック、バッカニアーズ・デンの各防具チェーン店で。いずれの店でも600Gで買えるのだ。



Plate mail 2,000G

プレートメイルは鉄製の鎧のこと。2,000Gもするけれど、防御力はかなりのもの。でも、着られるのは戦士と騎士とかじ屋だけ。いつも強いやつだけが、高いアイテムを使えるようになっているのだ。ちなみに、売っているのはジェロームだけ。インディアンのジェロムモ、嘘つかない。



Magic chain 4,000G

魔法の鎖かたびらだ。魔術で継ぎ目のない鎖を継いだり、離したりはできないと思う。ジェロームとトリンシックの防具店で売っていて、値段は4,000G。身につけられるのは戦士と騎士だけだから、他の人は、マジックリ、戦士と騎士に防護をチーンジして高みの見物といこう。



Magic plate 7,000G

マジックプレートは、プレートメイルに魔力を少々かけて、油で揚げたやつだ。要するに、いっちゃん強い防具なわけである。使えるのは騎士だけとゆーわがママな防具であるが、値段も7,000Gとワガママだ。売ってる所はジェロームのみ。ほんとに高いなー。はーメイルメイル。



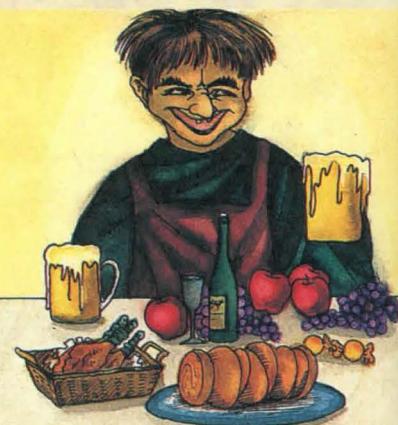
食べ物

ブリタニアの食料は、どこでも同じ物ばかり。すべての栄養がそな中に入っているのだ。こいつを1個食べれば、ブリタニアの草原なら100歩は歩けるだけの力がつく。そんなに高くはないものだから、計画的に少し多めに買っておくのがカシコイ選択なのだ。もちろん、旅に同行する仲間が増えれば、それだけ余分に食料が必要となることも忘れないでおこう。

いくら安いといつても、値段には相場とゆーものがある。地方では1杯500円のラーメンが、東京

だと800円もするのと同じよーに、ポーズの村では1個2Gの食料が、ブリタニアの中心地にあるブリティンの町だと1個4Gもあるのだ。

ブリティンの世界では、食料のほかにエールとゆー飲み物もある。よーするにビールに似た酒であるが、旅に持っていくことはできない。このエールはブリタニアのどこの酒場でも1杯2Gで飲むことができる。酒を飲んで地元の人と仲よくなつて情報を得るわけだが、あまり酔っぱらうと店を追い出されるから、よく考エールように。



道具

Torche

50G

まっ暗なダンジョンを明かるく照らすのが、このトーチだ。トーチというより、たいまつといったほーが通りはいいかもしない。トーチはギルドと呼ばれる泥棒組合へ行けば、5本50Gで売っている。もちろん、ダンジョンの奥深く入っていくためには、1本じゃ心もとないのだ。ちなみに、ギルドはバッカニアーズ・デンとベスパーにあるから、トーチらか好きなほうで買おう。



Magic gem

60G

ジェムっつーのは、宝石のこと。だから、こいつは魔法の宝石なわけだ。で、どーゆー効用があるかっつーと、Pコマンドでジェムを使うと、自分たちのいるまわりのマップが見られるのだ。このジェムもご多分にもれず、1回使うと消えてなくなってしまうから、ギルドに寄った際は、5個60Gはらって山のよーに買い込もう。これくらいの金はジェムジェムいたくないもんね。



Magic key

60G

鍵がかかっていて開かない扉を開けるのが、このマジックキーである。これは魔法で作られた鍵なの



で、いちど使うと、あーら不思議、どっかへ消えてしまうのだ。だから、お金に余裕のある人は、いくつか多めに買っておくといい。これもトーチと同様、6個60G出せば、ギルドで手に入る。これさえ持っていれば、今まで入れなかつた秘密の部屋に入ることがでギルド!!

Sextant

900G

なかなか口に出して言いにくいアイテムだが、セクストントといって六分儀のことだ。六分儀とは、星や太陽の位置から、自分がいる緯度と経度がわかるとゆー大変便利なものなのだよ。実は、オークに頭を殴られて以来、いったいどこで買ったのかが思い出せない。わるいね。でも900Gもしたことだけは覚えてる。だって、あくセクスと働いて、タントためた金のことは忘れない。



乗り物

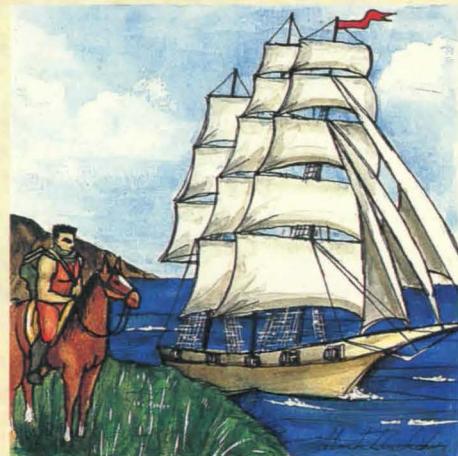
ブリタニアの乗り物で、最もポピュラーなのが船。こいつはどこにも売っていない。手に入れる方法は、海岸で海賊船がやってくるのをボーっとして待ち、そいつを乗っ取ればいいのだ。乗っ取れば、こっちのもの、ブリタニアの海を股にかけて、島から島へと冒険をつけよう。

海は船で移動するとして、さて陸の移動手段は、といえば馬。このブリタニアの馬はスンゴイですよー。なんせ、エサをやらなくても、いつまでも生きている。まさに馬車馬のよーに働くのだ。おまけに、パーティーが8人いても、全員が1頭の馬に乗れてしまうとゆー、いったいどれくらい大きな馬なんじょーかねー。ニッサンバネットコーチ並みの大きさがあるに違いないのだ。そいえば、ムーンゲートも、この馬に乗ったまま通れるんですよ。

とゆーことは、ムーンゲートもかなりの大きさがあることになるわけだ。

この馬を手に入れるのには、ポーズの村へ行けばヨロシ。ここに馬や牛をあつかっている店があるから、そこで700Gはらえれば買えるのだ。わたしや試したことないけれど、ウワサによると、どこかに言葉を話す馬と牛がいるそーだが、鹿じゃなくて牛ってところが、本当のよーに聞こえる。

ブリタニアの乗り物は、船と馬だけじゃない。実は、空気より軽い乗り物があるのだ。しかも、わたしはそれを持っておった。それは、あれ、何だっけ。何ヵ月か前にどっかに置き忘れてきてから、トンと何だか思い出せなくなっちゃった。でも、手に

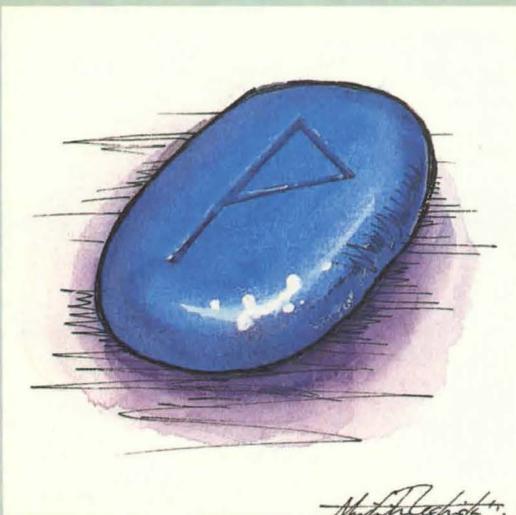


入れた場所はちゃんと、あれ、どこだったっけ。金ははらった覚えがないのは確かなんだけどなー。タダでもらつたものだから、別にどーなってもいいや。と忘れてしまった。でも、キミが本当に欲しいと希求すればたぶん……。

その他の必要な物たち

RUNE(ルーン)

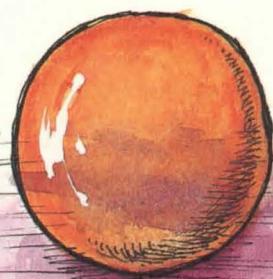
ルーン。ルニック文字が彫り込まれた石のことだ。ブリタニアのどこかに8つのルーンがある。それぞれが、誠実、慈悲、勇敢、正義、献身、名誉、崇高な心、謙虚を表わす。これがないと後で困ルーンだ。人の話をよく聞くこと。



—Mitsukishi.

STONE(石)

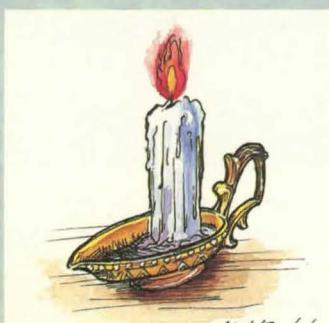
石。河原にころがっている石とは、わけが違う。これも全部で8つ。赤、青、黄、緑、白、黒、紫、オレンジと、それぞれ違う色と意味をもっている。見た目にも鮮やかな色で、いったい何で作られているのかと思うほど8色がいい。



—Mitsukishi.

CANDLE(ロウソク)

キャンドルといえばロウソクのこと。これは愛のロウソクといって、よく結婚式などでキャンドルサービスに使われるロウソクのこと、では決してない。このロウソクには、すっごく大切な役目があるのだ。手に入れたからといって、夢々、ギルドで売りはらったり、ダンジョンのなかで明かりとりに使ってはいけない。しっかりと手でつキャンドルよーに。



—Mitsukishi.

BOOK(本)

この本も、非常に重要な本である。これは真実の本といって、このなかに書いてあることはすべて真実なのだ。あまりに本当のことが書いてあるので、ブリタニアのウソつきたちが腹を立て、どっかにしまい込んでしまったぐらいの本である。しかるに、日ごろからウソブックりついでいるよーな人間には、この本を手に入れる資格がないっつーことなのだ。



—Mitsukishi.

BELL(鐘)

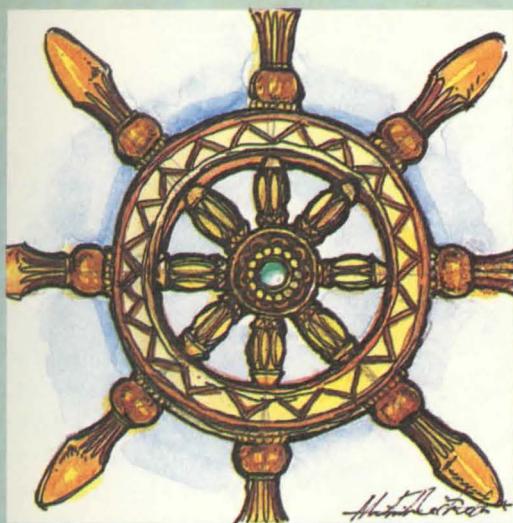
愛のロウソクと真実の本。そしてこの勇気の鐘が、ブリタニアの三種の神器なのである。よーするに、3つとも必要とゆーことだ。この鐘を入れるために、そーとーの勇気がいるつーこっちゃ。そして、真の勇気ある者には、鐘の本当の使い方もわかるよーになっている。使い道がわからなくとも、口なんかに入れないこと。食ベルもんではない。



—Mitsukishi.

WHEEL (舵輪)

これは船の舵輪だ。舵輪とゆーのは、船のハンドルのようなもんで、これで舵を取るわけだ。ただ、この舵輪はそんじょそこらの舵輪とわけが違う。これを普通の船につけるだけで、過去の戦艦の靈が乗り移って強力な船に変身するのだ。普通の船じゃものダリン人にオススメ。



HORN (角笛)

この銀の角笛も、あるところで、ある状況に陥ったときに、ある効果があるって、非常に便利なものなのだ。だから、やっぱり持っていたほーがグーよ。これは大変貴重な笛だから、ブリタニアのなかで、たったひとつしかない。たったひとつだけの笛。たったひと角笛でした。



KEY OF THREE PARTS (鍵)

3つの部分にわかれた鍵である。つまり、3つの部品をどっかで見つけてきて、合わせるとひとつの鍵になるとゆー、意味深な鍵だ。なんとなく、これが、あそこに入るときに使う鍵だなー、と気づいただろう。ピンポーン。そう、これは、ある鍵られたところで使う鍵なのである。



SKULL (骸骨)

これは日本語でゆーところのガイコツですな。それも頭だけのシャレコウベ。怖いなー。他の重要なアイテムは普通にマトモなんだけど、これだけはなんかマガマガしい。それもそのはず、ひとつ使い方を誤ると、えらいことになる。まー、使わないほうが、イーコツだと思うよ。



秘薬と魔法

魔法は、大変に便利であるばかりか、これがないと話にならないという状況によく遭遇する。アバタールを目指す者は、必ず魔法の力を借りなければならぬ。ブリタニアでは、魔法はごく日常的に利用されている。科学であり学問でもある魔法が、産業のひとつとして発展していることが、それを証明している。魔法を上手に使うことが、辛いアバタールへの旅を、スムーズなものにしてくれる。ここでは、魔法の正しい(と思う)使い方を紹介しよう。

迷宮へ降りていって、魔法のフィールドに通せんぼされて行きづまることは、ないかな。辺境の地でデビルの眠りの魔法にかかる、手も足も出ないままコテンパンにやられたことは? 道に迷ってしまい、どうしても自分たちの居場所がわからず、飢え死にしてしまったという経験を持つ人も少なくないだろう。そんなときこそ、魔法が役に立つのだ。

いや、もうそんなことは十分にご存じのはずだ。みなさんには旅の途中にヒントを求められているのですからね。この書は、“歴史の書”や“魔法の書”なんかより、ずっと親切で、本物の聖者(アバタール)であるところの私が、生々しい経験と、突っ込んだ現地取材に基づいた正確な情報から構成した、ハウツー・ビー・アン・アバタール(聖者になる法)なのであります。少々、記憶にあやふやなところはありますがね。また、みなさんに冒険を楽しんでいただくために、わざと知っていても教えてあげない配慮がなされているという、画期的な書もあるのだ。この辺が、そんじょそこらの、エゲツなへいバラシ本と違うところ。なにせ私は、お上品な究極の人格者、アバタールですからね。ガッハッハッハ。

何の話でしたっけ? ああ、そう。魔法ね。魔法を有効に使いこなすには、それぞれの術を、よく理解すること。魔法の書に書かれていることは、ちと



時代がかっていて、あまり詳しくないのね。だから、私がも一少しだ詳しい解説をしゃおうってことなんですよ。

その前に、魔法が使える人と使えない人がいるから、それもよく知っておくように。パーティーのメンバーの、誰にどれだけマジックポイントがあるかを常に把握しておくことも大切だ。最もマジックポイントが高いのは、当然、魔術師。次にドイルド。そして吟遊詩人、レンジャー、騎士、かじ屋と続く。レベルによって違いが出るが、最高値はこの順になる。

マジックポイントは、基本的にはインテリジェンスの値が最高値となる。じゃあ、インテリジェンスを上げれば、マジックポイントも上がるかつてと、そういう理屈になる。では、インテリジェンスを上げるには、どーするのか。ある特定の“め”的所に入つて“ほ

のつく物に触ればいい。ヒントポイントは激減するがね。ただし、いくらインテリジェンスが高くても、戦士と羊飼いは魔法は使えないから、残念でした。

さて、魔法を使うには、秘薬(ハーブ)が必要となる。それをどこで手に入れるかは、みなさんご存じ、ハーブの店(ウルティマひとロメモ:ロード・ブリティッシュは、「アーブ」とご発音になる)。

ブリタニアには、3軒のハーブ店があるが、同じ物でも店によって値段が違うから、よく知っておくよーに(な)

と、親切にも町のマップ内に値段表があるゾ)。

ちらりと言つておくと、バッカニアズ・デンの店は、苦労して入るわりには、高い。ただ、黒真珠だけは、匕首クリ価格なのだ。

みなさん、そーなことよりも、ナイトシェードとマンドレークの入手法が知りたいでしょう。ご心配なく。私はちゃーんと知つてます。巻末のどーしても困った時にだけ見てもいい④情報のところに、どこの誰に聞けば手掛かりがつかめるかが書いてあるから、くれぐれも見ないよーに。

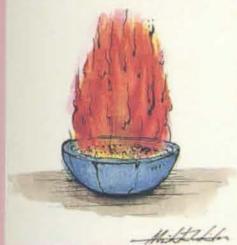
では、まず秘薬の説明をしよう。それぞれの秘薬の特性をよく理解すれば、調合法不明の魔法も使えるようになるかもしれない。しっかりと法則化しているわけではないが、ヒマつぶしにトライしてみるのもいいだろ。

8つの魔法の秘薬

Sulphurus Ash

硫黄の灰

最も多くの種類の魔法に使用され、値段も、一般に一番安い。エネルギー・フィールドの投射と解除、ニゲイト、オープン、プロテクションといった防衛。ファイアーボール、ライトといった光るもの。クイックネス、トレモア、ウインド・チェンジ、エグジット、ゲート・トラベルのように動きのあるもの。試しに分類してみると、このようになる。最も多用する秘薬であるから、常に余分に持っているようにしておこう。足りなくなつて、アッシュまつた！ では違ひのだ。



Ginseng

高麗人参

韓国には高麗人参ガムがあるらしい。焼肉屋のレジでそんなもんを配ったりしたら、お客様は全員精力絶倫となることだろう。魔法でも、高麗人参とニンニクの組み合わせは、アウェイクン、キュアなどの元気回復のための術に用いられている。特に高麗人参には、ヒール、プロテクション、クイックネスなどの体力増強の力もある。さらに、その催眠効果は、スリープの魔法には欠かせない……おっと。「魔法の書」みたいな口調になってしまった。コーライカん。



Garlic

ニンニク

高麗人参のところでもすこし触れたが、ニンニクは元気の源だ。これを使用する魔法は、アウェイクン、キュア、ディスペル、ニゲイト、プロテクション。このうち、元気の源としてストレートにニンニクを使っているのは、アウェイクンとキュアの2つ。あとの3つは、ニンニクが持つ、物を払いのける作用を利用したもの。そういえば、ニンニクラーメンのエクストラ生ニンニク入りを食べると、たいていの人は払いのけられる。私は、ガーリック君と化すのである。



Spider Silk

くもの糸

くもの糸は、主に移動に関する魔法に用いられる。ブリンク、エグジット、アップ、ダウンが、そうだ。また、くもの糸の独特のねばりは、エネルギー・フィールドやスリープなど、効き目を長持ちさせた一の魔法に効果を表す。それから、ヒール。これになんでくもの糸が使われるのかは、私にはよくわからない。この辺が、理屈だけでは説明できない魔法の世界なのだ。だから、調合法不明の魔法を理屈で調合してみても、スッパイダー！ となることが多いのだ。



Blood Moss

血の苔

「魔法の書」には、血の苔は「血のように赤いキノコ」と記されているが、私が見たかぎりでは、それは真紅のカビといった感じのものだった。その素早い動きは、そのまま魔法に活かされている。ブリンク、オープン、クイックネス、トレモア、ウインド・チェンジ、エグジット、アップ、ダウン。これらの、速い動きに連関した魔法は、血の苔なしには効力を発揮しないのだ。血の苔がないと遅れてしまう。チコケ(遅刻)なんちやつてな……。これは苦しかった。



Black Pearl

黒真珠

いわば、真珠のゾンビである黒真珠は、攻撃的な魔法によく使用される。ファイアーボール、アイスピール、キル、マジックミサイル、ジンクスが、それに当たる。また、エネルギー・フィールドの投射と消去やゲート・トラベルにも、黒真珠は必要となる。宝石としての価値は非常に高いらしいが、私たちのような精神修行者にとっては単なる秘薬のひとつにすぎない。物質主義からの脱皮が、私たちの使命でもあるのだ。ここで物欲を出せば、すべての努力はパールとなる。



Nightshade

ナイトシェード

さて、これと右のやつは、店では手に入らない神秘の秘薬だ。これらを使用する魔法は、難易度が高く、消耗する体力も、他に比べて大きい。深い森の中、新月の晩にだけ収穫できる不思議な毒キノコ、ナイトシェードは、ジンクス、キル、ビュウに使用される。これの取れる場所を知っている人がどこにいるかも、ちゃんと読んではいけない巻末のページに書かれている。いざというときに、これがナイト、「シェードうしよう」でなことになるから、頑張って探そう。



Mandrake Root

マンドレーク

最後は、不思議な毒草マンドレイクの根だ。ゲート・トラベル、アイスピール、ジンクス、ニゲイト、トレモア、ビュウと、旅の後半から終盤にかけて、大変にお世話になる、超便利魔法の元となるのだ。こいつの取れる場所と時間を知っている人間のことを知っている人間のことも、巻末に書いてあるから安心して探してほしい。なんといっても、すごい秘薬なのだ。あまりにすごすぎて、全秘薬駄洒落ラリーも、ゴール寸前で挫折せざるを得ないほどなのである。



魔法26種とその調合法

魔術師はブリタニア大陸に産する秘薬を調合して各種の魔法を使うことができる。この魔法なくしては、聖者(アバタール)への旅はなかなかまらない。襲いかかる怪物をやっつけ、はたまた旅の仲間を助ける便利な魔法。このページでは、そのすべてを諸君たちのためにちょいと解説してしまおう。

魔術師が使うことのできる魔法は、全部で26種類。そしてこれらの魔法は、すべて8種類の秘薬がある一定の法則に基づいて調合することによって得ることができるのだ。知ってしまえば、決して難しいことではない。わたしにもできたんだから諸君にもできるはずだ。

さて、このページの読み方を少し説明すると、各魔法はその名称、消費するマジックポイント、秘薬の調合のしかた、そしてその魔法の内容という順番で記述してある。まったく親切な編集である。とりあえず、さっと流し読みしてみてほしい。また、この書の88

ページに魔法の要点のみをまとめた表を掲載しておいたから、そちらも活用してみてくれ。

なお、あまりに強力な魔法はそれを常用することで、諸君の徳をけがしてしまうことがあるらしい。魔法はあくまでも慎重に取り扱うべきものなのだ。

A WAKEN 覚醒の術

MP
5 使用する秘薬
GINSENG, GARLIC

眠りのエネルギーフィールドに入って寝入ってしまった仲間や敵の怪物に眠らされた仲間の目を覚ます魔法。俗に「寝る子は育つ」とかいうが、戦闘の最中に寝っていては命がアブナイ。そういう時はぜひ魔法のこころえがあったら、この覚醒の術で目を覚ましてあげよう。どんなに寝起きの悪いヤツでも、そのまま置いてかれるより、または殺されちゃうより、マシであろう。必ず感謝されるはずだ。

B LINK まばたきの術

MP
15 使用する秘薬
SPIDER SILK, BLOOD MOSS

瞬間に十数歩から二十数歩の比較的近距離を移動する。どんなときにも使ったたら便利か? などと、溺死の重症を負った仲間がいて、なおかつ周囲に怪物がたむろしているときなど、すたこらこのまばたきの術でトンズラするに限るのである。ちょっと変わった使い方では、孤島の近くで帆船をおりて、この魔法で島に上陸すると決してその船に戻れなくなるのだ。バカバカしい、禁断の秘技だったりする。

C URE 治癒の術

MP
5 使用する秘薬
GINSENG, GARLIC

ブリタニアの湿地は、あらゆる毒ガスを噴き出しており、ガスを吸い込んだ人間はその毒に侵されてしまうのだ。治癒の術は、そういう人間の解毒に非常に効果がある。もちろん毒のエネルギーフィールドや毒ガスを出す怪物にやられたときも、同様に効果を発揮するぞ。しかし残念なことに、失った体力までは回復できない。次ページの治療の術とあわせて使用することをお勧めしておこう。

D ISPEL 消去の術

MP
20 使用する秘薬
SULPHURUS ASH, GARLIC,
BLACK PEARL

ブリタニア大陸の各地、特に町やダンジョンには、邪悪なエネルギーフィールドがたくさんはりめぐらされている。このエネルギーフィールドに無謀に飛び込むと、毒に侵されたり、体力をいちじるしく失ったり大変なのだ。そこで賢い魔術師は、消去の術でエネルギーフィールドを除去してしまおう。こいつはエネルギーフィールドの奥には、えてしてなにか嬉しいモノが隠されているのである。

E ENERGY FIELD エネルギーフィールド

MP
10 使用する秘薬
SULPHURUS ASH, SPIDER
SILK, BLACK PEARL

魔法で創り出せるエネルギーフィールドは、合計4種類ある。まず、眠り(S)、毒物(P)、火(F)、そして電光(L)だ。この魔法は、怪物との戦闘のときに絶大な効果を発揮すると伝えられているが、わたしは、多用しなかったよーに記憶している。ちょっとたりない仲間が、味方の創ったエネルギーフィールドに飛び込んでしまったりしたせいかもしれない。まったく困ったやつだった。あいつは……。

F IREBALL 火の玉魔術

MP
15 使用する秘薬
SULPHURUS ASH, BLACK
PEARL

これまで主に防御的な魔法が続いてきたが、この火の玉魔術は怪物めがけて直接火の玉をぶっ飛ばすという攻撃的な魔法だ。魔法が使える人の多くが「あー、カイカン」とつぶやくのである。火の玉を受けた怪物は、相当のダメージを負うらしい。このように怪物を直撃するミサイル魔術はこのほかにもたくさんあるが、火の玉魔術はその中で最もボビュラーなものひとつである。そいつのわけだ。

G ATE TRAVEL 転送門の術

MP 40 使用する秘薬
SULPHURUS ASH, BLACK PEARL, MANDRAKE ROOT

瞬間に他の場所へ移動する魔法は、聖者(アバタール)への旅の後半で非常に役立つ。転送門の術は、ブリタニアに点在する月門(ムーンゲート)間を自由に行き来する魔法だ。トルメラとフェルッカの規則正しい運行によってしか移動できなかつた旅の前半を考えると夢のようである。え、この調合のしかたは秘密だつて。わたしの転送門の術が封じられるつて。ひえー、カンニンしてくださいませー。

H EAL 治療の術

MP 10 使用する秘薬
GINSENG, SPIDER SILK

長い旅を続けていると、疲れるし、次から次へと襲いかかってくる怪物と戦って、知らず知らずのうちに体力が低下していくものだ。若いからって無理ばっかりしてはいけない。そういうときは、ファイト一発、治療の術。弱った仲間の体力を最大値まで上げて、生まれ変わったような気分にしてあげようぜ。この魔法はいつでもどこでも使えるから便利。弱ったヤツがいたら即、治療の術なのだ。

I CEBALL 氷玉の魔術

MP 20 使用する秘薬
BLACK PEARL, MANDRAKE ROOT

魔法ってやつは火の玉を飛ばしたり、氷玉を飛ばしたり、なかなか忙しいものだ。この氷玉の魔術は、ミサイル魔術のうち2番目に威力があると伝えられている。わたしは、これらのミサイル魔術はあまり多用しなかつたので、あまり詳しくないのだが、使っているところを見ているとまあカッコはいいね。きっと、火を吐く怪物には、氷玉の魔術がバシバシ効くんじゃないかと思うわけだ。

J INX ジンクスの魔術

MP 30 使用する秘薬
BLACK PEARL, NIGHTSHADE MANDRAKE ROOT

敵の怪物に幻覚を見せて、仲間割れさせてしまうのがジンクスの魔術だ。特に戦わなければならない怪物が多いときに、この魔法を使うことをお勧めしておこう。もちろん戦闘時のみ有効だ。ジンクスの魔術が効いているかどうかは、聖者(アバタール)への旅のあかしが見える部分にJの文字のイメージが浮かぶでわかるという。よくわからないが、この魔法の使い過ぎには注意したい。

K ILL 殺しの魔術

MP 25 使用する秘薬
BLACK PEARL, NIGHTSHADE

ミサイル魔術のなかで、一番強力なのがこの殺しの魔術である。どのくらい強力かというと、ブリタニアに棲む怪物のほとんどがこの魔法の一撃で一瞬にして死んでしまうらしい。それくらい効く魔法であるからして、これを使う側も極度に疲労するという。ブリタニア大陸の最終兵器的存在であろう。ちなみに、この殺しの魔術は戦闘時のみ使用できる、なお、これもやはり使いすぎに気をつけたい。

L IGHT 光の魔術

MP 5 使用する秘薬
SULPHURUS ASH

光の魔術は、ものすごく簡単な魔法で、だいぶ腕がなまっている今のわたしでさえも使えるような気がする。さて、これがどのよーな魔法かというと、真っ暗な迷宮でたいまつがないときなど、そのかわりをしてくれるわけである。しかもたいまつなんかみたいに煙は出ないし、風が吹いても消えないのだからスゴイ。科学的に考えると変だが、魔法はたいていそんなもんなのだと、わたしは思うぞ。



MAGIC MISSILE マジックミサイル

MP 使用する秘薬
5 SULPHURUS, BLACK PEARL

ミサイル魔術の入門者向けが、このマジックミサイルである。遠く離れた怪物を手も触れずに殺す。これがとにかく魅力的なのだ。前ページでも紹介した各種ミサイル魔術は、見ている仲間に對していいカッコができるので、魔法を扱える人種の中でも特にケーハクな連中が競ってこれらをマスターしようとする。わたしは、防御的な魔法こそが眞の魔法だと思うのだが……。古い人間なんですかね。

NEGATE 無効の術

MP 使用する秘薬
20 SULPHURUS×2, GARLIC
MANDRAKE ROOT

ブリタニアのいたるところに棲む怪物たちのなかには、強力で邪悪な魔法を使うやつもいるのだ。単なる怪物のくせに、何とナマイキやつらだろうか。こ一いつやつらと対決するときこそ、この無効の術を使うといい。無効の術は、怪物たちの魔法(同時にこちら側の魔法も使えなくなるが)を効かなくしてしまうのだ。つまり、野蛮な話だが武具を使った戦いに持ち込めるわけだね。

OPEN 解放の術

MP 使用する秘薬
5 SULPHURUS ASH,
BLOOD MOSS

この世界には、どーいうわけかたくさん^{うつ}の木の櫃がある。しかもそのなかには、しこたま宝物が入っているのである。しかし、これらの櫃にはとっても強悪なワナが仕掛けられていて、その櫃を開けようとした者に傷を負わせ、その生命を奪おうとするのだ。解放の術は、櫃に仕掛けられたワナをはずし、安全第一に宝物を手に入れるための魔法である。普通のドアは開かないから、そのつもりでね。

PROTECTION 防御の術

MP 使用する秘薬
15 SULPHURUS ASH,
GINSENG, GARLIC

未知の怪物と戦うときとか、とにかく強い敵と戦うときなど、攻撃はもちろんだから防御がそれ以上に必要となることがあるのだ。この防御の術は、仲間のすべてを目見えないバリアでつつみ、敵からの攻撃をふせぐのに役立つのである。この魔法が効いているかどうかは、例の聖者(アバター)への旅の経過が示される部分にPのイメージが浮かぶのでわかる。しかし、この魔法も万能ではないのだ。



QUICKNESS 速さ倍増の術

MP 使用する秘薬
20 SULPHURUS ASH,
GINSENG, BLOOD MOSS

敵の怪物が1回攻撃する間にこちら側は怪物の数倍のスピードで動き、数回の攻撃を加えることができる。速さ倍増の術は、このように仲間の機敏さをふだんの数倍に高めることができるのである。まるで8マンとかサイボーグ009になったよーな気分でいいぞ。この魔法が効いている間は、件の所にQのイメージが見えるといわれている。相手が止まって見て、本当に不思議な感じなのである。

RESURRECT 蘇生の術

MP 使用する秘薬
45 ???

これぞ魔法のなかの魔法。死んだ仲間をなんと蘇らすことができるという蘇生の術なのだ。実はわたしも、聖者(アバター)への旅の途中、2度ほど死んでしまったことがあった。じゃあ、わたしは幽靈か、というとそーでもない、仲間がちゃんと生きかえさせてくれたのだ。ただし、この魔法を得るために秘薬の調合をわたしは知らないのだ。もし誰か知っていたら教えてください。

SLEEP 眠りの術

MP 使用する秘薬
15 GINSENG, SPIDER SILK×2

ブリタニア大陸には、邪悪な怪物ばかりが棲んでいるわけではない。ただ生きるためにエサを求めて歩き回っている野獸も多く存在するのである。聖者(アバター)たるもの、そのよーな野獸まで殺しまくっていては、ろくなことはない。ガチヨーンてなことが起こるぞ。そんなときこの眠りの術で、野獸を眠らせ、スタコラサッサと逃げるのが勝ちなのだ。ただ単に殺しまくればいいわけではない。

REMOR 震動の術

MP 使用する秘薬
30 SULPHURUS ASH, BLOOD
MOSS, MANDRAKE ROOT

これも超強力な魔法である。なにしろ地面全体が震動し、地割れがビシバシと走り、迫りくる敵の怪物を飲み込んでしまうのだ。昔から地震、雷、火事、なんならといわれているように、とにかく地震は怖いのだ。しかし、この震動の術、調子に乗って次々使うと、その慈悲心のなさからかバボボーンと事件が起こることがあるので注意してくれたまえ。わたしたちは立派な人でなければならぬのだ。

U NDEAD 解呪の術

MP 使用する秘薬
15 ???

ブリタニア大陸のそこここには、詳しいことは知らないが、でるんですよね。何ってそのオバケが……。このオバケ、どうやら邪悪な魔法使いモンティンとその子孫の呪いによって、しかたなく地上をうろうろしているらしいのだ。解呪の術はこのオバケたちの呪いを解き、彼らをやすらかに葬ってあげるための魔法だ。実は、わたしはこの魔法をどう調合したらいいのか知らないのだ。なきない。

W IND CHANGE 風向き変更の術

MP 使用する秘薬
10 SULPHUR ASH,
BLOOD MOSS

これは有用な術である。特に帆船で海路を急いでいるときなど、タイミング悪く向かい風だったりすると最悪である。海の怪物には袋だたきにあうわ、海賊船には砲撃されるわ、いいところなしなのだ。そんなとき、この風向き変更の術を使って風向きを変えてしまおう。それに、聖者(アバタール)への旅の後半にお世話になる謎の乗り物も風向き変更の術の使い方次第で、便利に使えるのだぞ。

Y UP 上昇の術

MP 使用する秘薬
10 SPIDER SILK, BLOOD MOSS

これもダンジョン内で役に立つ魔法だ。どのように使うかというと、ちょっと1階上の様子を見てみたいなってときに便利なのである。その名も上昇の術だというから、なっとくするしかないよね。わたしたちの旅は、どーしたってブリタニアにある8つのダンジョンをスミからスミまで回らなければならないのだから、これもたくさん用意しておきたい。エレベーターみたいで気持ちいい魔法だぞ。

VIEW 眺望の術

MP 使用する秘薬
15 NIGHTSHADE,
MANDRAKE ROOT

この眺望の術は、読んで字の如く自分がいる周囲をチョーボーと眺めてしまうことができるというありがたい魔法なのだ。ジェムを使っても同様のことができるが、まあ、魔法でチョーボーするのもいいんじゃないかな。もちろん眺望の術は、城、町、村、ダンジョンの中でも使えるから、ぜひ利用しよう。わたしなぞは、迷子になったときなどにこの術で地形を眺めて、命からがら人里にたどりついたもんだ。

X IT 脱出の呪術

MP 使用する秘薬
25 SULPHUR ASH,
SPIDER SILK, BLOOD MOSS

ダンジョン内で戦闘に疲れ、あと数回の戦いはむりだというとき、脱出の呪術というのは役に立つ。ダンジョンのどの階にいてもこの魔法は有効なのだ。万が一脱出の呪術を知らなかったならば、仲間もとも全員討ち死にということになってしまうぞ。わたしは慎重な旅人だから、ダンジョンに入るときには必ずこいつを用意して行ったもんだ。諸君も先輩のいうことを少しは聞いてくれよなつ。



ブリタニアの怪物たち

戦いばかりが人生じゃないが、殺らなきゃ殺られるこの世界。ああ、ちょいちょい。でもね、殺りやあいいってもんじゃない。ブリタニアには33種類の危険な生物、怪物、化け物がいるのだが、相手をよく見て戦わないと、取り返しのつかないことになるのだ。後で苦労しないために、敵を知っておこう。

3人の悪魔は滅び去ったが、彼らが生み出した数々の怪物や手下たちは、いまだに元気に動きまわっている。新しい時代の精神文明を追求する聖なる旅とはいえ、このブリタニアを歩きまわる限り、邪悪な敵と遭遇し戦いを交えることは避けられない。

「悪は滅ぼす」その勇気も、聖者（アバタール）となるために踏破しなければならない徳の道のひとつ。大いに悪者をやっつけよう。逆に、ひとたび戦闘状態に入つてから、恐れをなして逃げ出したりすると、臆病者とみなされ、『勇気』の道をガチョーンと後退さ

せられてしまうから気を付けてくれ。もし、君が『勇気』の道を極めたパーシャル・アバタール（部分的な聖者）となっていても、敵前逃亡をすると、その資格を失って、また一からやり直しということになってしまうのだ。

しかし、だからといって殺しまくればいいというものでもない。ブリタニアに棲む生き物すべてが、邪悪であるとは限らないからだ。大ねずみやこうもりのような自然界の生物は、悪ではないから、向こうから攻撃された場合を除いては、決して殺してはいけない。もし、邪悪ではない生物に攻撃をしか

けて殺してしまったら、君は思いやのない殺し屋とみなされて、『慈悲』の道を後退させされることになる。邪ではない生物に攻撃をしかけられた時は、逃げるのが最良の道。この場合臆病者とはみなされない。

ここでは、旅の間に遭遇する33種の危ない連中について、邪悪（EVIL）か、邪悪ではない（NON-EVIL）かや、攻撃のしかたなどを、わかりやすく表した。これを知らなかつた頃、私はどんなに苦労したことか。棲息地とは、私がよく遭遇した場所。その他の所でくわしても、文句は言いつこなしそ。



インセクト
Insects 虫

□NON-EVIL

棲息地：沼地、迷宮内。

攻撃手段：つつく。咬みつく。



ブンブン、虫が飛ぶ。そう、この虫ちゃんは、毒液を飛ばしたりはしないものの、自らブンブンと飛びまわるので、遠くで目が合つてしまつたら、逃げるのに一苦労する。そんなときは、逃げずに攻撃を受けてしまおう。売られたケンカを買うのは、別に悪いことじゃないから。チョイとやっつけてしまえばいい。正当防衛である。アバタールである私が言うのだから、間違はない。安心したまえ。



バット
Bat こうもり

□NON-EVIL

棲息地：迷宮内。

攻撃手段：咬みつく。



こうもりはこうもりでも、人間と同じくらいの大きさの巨大こうもり。一般に迷宮内に群れをなして棲んでいる。邪悪ではないが、迷宮に入り込む人間から身を守るために襲いかかってくることがある。ゴチャゴチャと数が多いのにはまるいが、たいして強くないので決して恐ろしい相手ではない。囮まれないように遠くから飛び道具で攻撃するか、魔法で眠らせて逃げるなどの手段で対抗するのがよい。



ラット
Rat 大ねずみ

□NON-EVIL

棲息地：迷宮内。

攻撃手段：咬みつく。



これもまた、地下世界に住む巨大動物。悪いヤツじゃないが怒らせると怖い。特に特徴のある攻撃をしてくることもないので、ごく普通に戦って大丈夫。逃げてもいい。私などは、ミッキーマウスやハムスターが大好きだから、こいつとも仲良しになれるかと思ったがダメだった。邪悪な怪物ではなくても、根性の曲がったヤツはいるもんだ。しかし、私はアバタールであるから、いじめたりはしない。



パイソン Python 大蛇

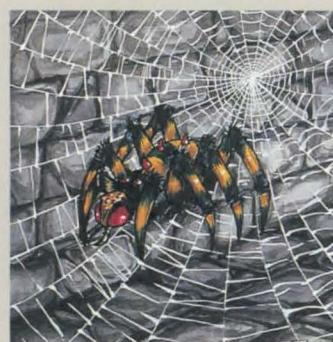
□NON-EVIL

棲息地：草原、藪、森林。

攻撃手段：毒液を吐きかける。



だいたい、少数で行動している。捕まると、遠くからくっさへい毒液を吐きかけてくるので、要注意だ。毒液がかかるれば、当然こちらは毒に侵される。毒に侵されると、1ターンごとにヒットポイントが減って、死に至る。パイソンを見たら逃げる。これが得策だが、ドジを踏んだり、あんたがトロかったりして捕まってしまったら、そのときも逃げるが勝ちだ。動物愛護もアバタールへの大切な一歩なのだ。



スパイダー Spider 大蜘蛛

□NON-EVIL

棲息地：迷宮内。

攻撃手段：毒唾を吐きかける。



何を捕って食べているのかは知らないが、迷宮の通路に偉そうに巣を張って通せんぼしている。巨大な蜘蛛の巣の糸が体にまとわり付くことほど気持ち悪いことはないが、そこを通らなければならぬときは、仕方がない。走つてつき抜けるのだ。そのとき、大蜘蛛が毒の唾を吐きかけてきたら、1~2発威してやれば逃げていく。NON-EVILなので、このくらいで許してやろうじゃないか。



シーホース Seahorse たつのおとしご

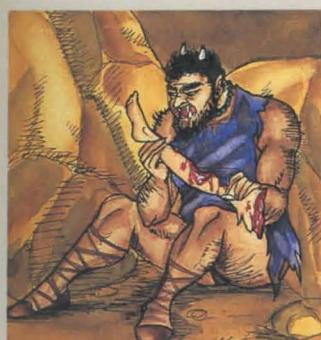
□NON-EVIL

棲息地：海。

攻撃手段：マジックミサイル。



NON-EVILのなかで最大の生物。誰がどう見てもバケモノであるが、このお方に大変に重要な情報をおいたいたことがあったような記憶がある。もちろん、海上ではなく、ある特別な場所でだ。知能と品位の高い生物であるのにかかわらず、ときとしてイカのおばけなんかといっしょに泳いでいたりするので、いやおうなく戦いを交えることも少なくない。マジックミサイルなんかを使うから、怖いゾ。



オーカー Orc 人喰い鬼

□EVIL

棲息地：地上全域と、迷宮内。

攻撃手段：素手でぶん殴る。



どこにでもいて、殺しても殺しても、ウジャウジャ出てくるゴキブリみたいな怪物。人喰い鬼と名前は怖そうだが、悪のバケモノ連合のなかではヒラ。弱くて数も多いので、殺しまくって経験値アップに役立てよう。経験値を上げるために、殺すこと。途中で逃がしてしまっては、ゴールドは手に入りても、経験値は上がらない。旅の後半では、ただわざわざいだけだが、前半では恰好の獲物なのだ。



スカルトン Skeleton 骸骨

□EVIL

棲息地：地上全域と、迷宮内。

攻撃手段：素手でポカポカぶん殴る。



骨だけなのに、何で動くのかといえば、呪いの力なのだ。すでに一度死んでいるので、その呪いを解いてやればいいのだが、そうはなかなかうまくいかない。アンデットって魔法が、それに相当するが、マジックポイントの消費量ほど効き目は期待できないのだ。魔法が成功しても、半数のガイコツが逃げていく程度。それだったら、もともと弱っちい相手なので、武器でやっつけたほうがてっきり早い。



ローグ Rogue 盗賊

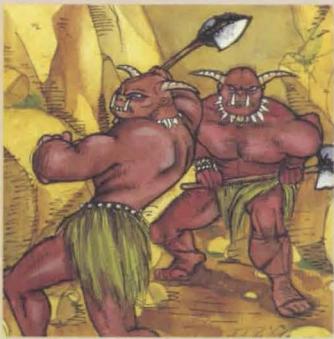
□EVIL

棲息地：地上のいたるところ。

攻撃手段：刀で切りかかる。



人間でありながら、悪に身を売った不届き者。ちょっと経験を積んだ旅人だったら、さほど恐れるに値しない相手だが、なにせ泥棒である。接近戦になると、金を盗んでいくから困るのだ。戦いの間に100ゴールド盗まれたとしよう。でも、全滅させても100ゴールドは戻ってこない。どこへ行ってしまうのだろうか。邪悪な連中の資金として、オンラインで送られてしまうのだろうか。くやしい限りなのだ。



トロール
Troll 大鬼

□EVIL

棲息地：地上全域と迷宮内。
攻撃手段：斧を投げつける。



飛び道具を使う卑怯なやつ。バケモノとはいえ、男らしくない。こういう連中には、堂々と遠くからスリングやクロスボウなどで戦うことをお勧めする。しかも、卑怯なことに、トロールは橋で待ち伏せして旅人を襲うのだ。トロールに限らず、遠くから物を投げたりマジックミサイルを使う怪物は、縦横ばかりでなく、ナメ方向にも攻撃してくるから、要注意。飛び道具がない場合は、早めに接近すること。



サイクロプス
Cyclops ひとつ目巨人

□EVIL

棲息地：山地を中心とする地上全域。
攻撃手段：巨石を投げつける。



オークやトロールと同じくらいよく遭遇する、ごく日常的な怪物。私のようなアバタールになると、こんなヤツは珍しくもなんともない。でっかい石を投げつける、そのパワーはたいしたものんだが、頭の中は、大きな目玉が大部分の空間を占めているので、脳ミソが押しやられて知能はまるっきり発達していないのだ。それでも、初心者にはやや手強い相手だから、用心してかかってほしい。



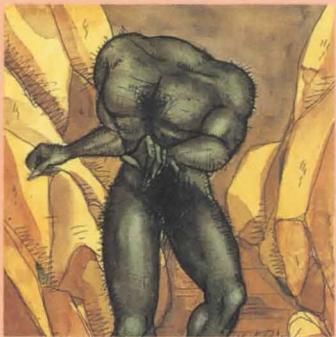
エティン
Ettin 双頭の巨人

□EVIL

棲息地：山地を中心とする地上全域。
攻撃手段：石を投げつける。



サイクロプスがひとつ目だったので、このエティンは頭が2つあるので、四つ目ということになる。それでも、この2種類のバケモノは、そういった違いがあるわけではない。エティンも石を投げる以外には能がないのだ。結局、アホな頭はいくつあってもアホなのである。ただ、スライムなんかより幾分ましなのは、カネを持っているということだ。こいつも初心者には手強いかもしれない。



ヘッドレス
Headless 頭なし男

□EVIL

棲息地：地上のいたるところ。
攻撃手段：素手で掴みかかる。



マイクロ脳ミソのひとつ目オバケと、一般人の2倍の脳ミソを持つエティン。この2種類のバケモノの進化型が、こいつ、頭なし男だ。アホな脳ミソだったら、無いほうがいい。無くったって立派に旅人を殺せるのだから。私は、サイクロプス、エティン、ヘッドレスの3匹を、脳ナシ御3家と呼んでいる。知性も教養もない、暴力だけのバケモノ。攻撃も単調で、旅なれた私には、少々退屈な相手である。



ゴースト
Ghost 幽霊

□EVIL

棲息地：廃墟、戦場、迷宮内など。
攻撃手段：冷たい手で掴みかかる。



いわゆるユーレイである。成仏できないまま悪いヤツを利用していているという、かわいそうな境遇だが、悪は悪だ。彼らは、壁や岩石などをすり抜けることができる。壁などの中にいるときは、こちらの攻撃は通じないから、一旦、外へおびき出してから攻撃しなければならない。アンデッドの魔法でおっぱらうこともできる。それにしても、幽霊を殺すというのは、妙な気分のものだ。あー、キモチ悪い。



ワイスプ
Wisp 鬼火

□EVIL

棲息地：地上のいたるところ。
攻撃手段：炎で焼く。



いかにもオバケが出そうな所でキャンプなどを張ると、寝ているときに、よくコイツに襲われる。青い大きな火の玉で、ここと思えばまたあちらと、ピヨコピヨコ瞬間移動するので困る。これが生き物かどうか、私にはよくわからないが、堅気じゃないことは確かだ。火の玉なので、幽霊の仲間かとも思ったが、アンデッドの魔法は効かない。通常の武器でボカリとやれば退治できるのも、不思議な感じだ。



Phantom 亡靈

□EVIL

棲息地：地上のいたるところ。

攻撃手段：刀で切りかかる。



悪との戦いで敗れ、殺された後もその魂は悪の手先として利用されているという。実に哀れな連中であるが、それがまた私の正義の一撃のもとに殺されるのであるから、悲しい限りだ。体は透明で見えない。しかし、刀と盾を持っているので、それで居場所はわかつてしまう。バカは死ななきゃ直らないというが、こいつらは直らなかったようだ。諸君、せいぜいもう一度、彼らに治療の機会を与えてほしい。



Hydra 多頭蛇

□EVIL

棲息地：地上全域と迷宮内。

攻撃手段：火の玉を吐く。



頭がいっぱいあれば偉いってもんじゃない。エティンもそうだが、アホな頭はいくつ集まつてもアホなのだ。だが、こいつは火の玉を口から吐くという芸当を持っているので、などってはいけない。石をぶつけられるより、はるかに大きなダメージを受ける。こいつと、これから紹介する熔岩とかげやドラゴンは、戦闘状態に入る前から火炎攻撃をかけてくるから、近くに見えたたら十分に注意すること。



Lava Lizard 熔岩とかげ

□EVIL

棲息地：地上全域と迷宮内。

攻撃手段：口から熔岩を吐く。



古代の恐竜の生き残り。口から吐き出される熔岩は、直撃を免れたとしても、地上でいつまでも燃え続け、間違て踏んづけようものなら、大変なダメージを受けてしまうのだ。悪酔いした熔岩とかげと最終電車で一緒になったりしたら、もう命はないものと思わなければならない。幸いブリタニアには電車はないが、狭い迷宮内でバッタリ出くわすことが少なくないので、十分に覚悟しておこう。



Dragon 竜

□EVIL

棲息地：地上、海上全域と迷宮内。

攻撃手段：火の玉を吐く。



翼があるので、海の上でも平気で飛んでくる。ブリタニア全域で遭遇する危険性があるが、私のアブナイ記憶では、海上や海岸近くに多く現われたよな気がする。海岸を平和に歩いていたり、のんびり船旅をしていると、突然飛来してドカンドカーンと火の玉をぶつけてくるのだ。こうなったら、一刻も早く近づいて戦闘状態に持ち込むか賢い。とはい、熟練した戦士でないと、倒すのは難しい。



Wizard 魔法使い

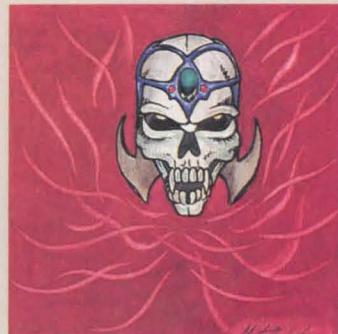
□EVIL

棲息地：地上全域と迷宮内。

攻撃手段：マジックミサイル。



人間でありながら、悪の側に転落した、いわゆるダークサイドの魔法使い。スケルトンの軍団のなかにいて、指揮をとっていることが多い。魔法使いの看板を掲げているわりには、戦闘で使う魔法はマジックミサイルだけ。あまり恐れることはない。戦闘で、スケルトンなどと一緒に姿を現わしたら、まっ先にこいつを倒そう。指揮者を失ったスケルトンは、あわてふためいて、戦意を半減させる。



Lich 魔術師の亡靈

□EVIL

棲息地：地上全域と迷宮内。

攻撃手段：マジックミサイル。



特に変わった攻撃をしてくるわけではないのだが、私はこの空飛ぶデカイ大頭が大嫌いだ。なんていうのか、なかなか倒せない、しぶとい相手なのだ。私が「地上全域に棲息する」と書いたバケモノのなかでも、この辺の大物になってくると、辺境地域で遭遇することが多い。あまりブリタニア城のまわりには、この手の連中は現われなかつたように思う。腕に自信がつくまで、遠出はひかえるべきだろう。



ゲイザー Gazer 目玉怪物

□EVIL

棲息地：森林を中心とする地上全域。
攻撃手段：眠りガスを吐く。



いよいよ私が最も苦手とする種類が出てきた。これまで、なんだかんだ言つても、力と力の戦いであったが、この目玉野郎は眠りガスで私たちを眠らせて、そのすきにボカスカ攻撃を加えるから、たまらないのだ。これがまた、しつこくガスを吐いてくる。眠りの魔法を使う相手に出くわしたのなら、ニゲイトの魔法で、相手の魔法を無効にしてしまえるが、眠りガスには通じない。



バルロン Balron バルロン

□EVIL

棲息地：迷宮内、地上と海上全域。
攻撃手段：マジックミサイル。



いわゆる悪魔の姿をした悪魔。“歴史の書”にも書かれているとおり、かなり手強い相手だ。ただ、魔法はマジックミサイル以外に何か使ったかどうか、私は憶えていない。ただひとつ、印象に深いのは、船で航行中にバタバタと飛んで来て、ひとの船に勝手に乗り込んできては、暴れていくことだ。マジックミサイルを操る相手には、強力な飛び道具とニゲイトの魔法で対抗するのが、最も良いと私は考える。



デビル Devil デビル

□EVIL

棲息地：迷宮内、地上と海上全域。
攻撃手段：特殊な槍を投げつける。



これがまた、イヤな野郎なのだ。多くの場合、他の種類の悪党どもに混じって現われて、自分は後ろの方で眠りの魔法をかける。あのグロテスクな顔をゆがめて、カラスの足のような手をふり上げると、ホエーンという音とともに、私たちは眠らされてしまうのだ。そうされたために、もし敵の中にコイツを見たら、まず最初の攻撃をコイツに向けて倒すか、ニゲイトで魔法を無効にしてしまうことが大切だ。



ゾーン Zorn ゾーン

□EVIL

棲息地：迷宮内と地上全域。
攻撃手段：でかい口で咬みつく。



この世界で最も奇妙な生物である。頭のてっぺんでっかい口があつて、足が3本というバカみたいなスタイルとは裏腹に、大変に倒しにくい相手なのだ。壁や岩などの障害物を通り抜け、ニゲイトの魔法でこちらの魔法をすべて無効にしてしまう。耐久力もかなり強い。魔法を無効にされると、魔法の武器の力も低下するようだ。気のせいかもしれないが。とにかく、私はコイツが大嫌いだ。



スクイッド Squid 大いか

□EVIL

棲息地：迷宮内と海。
攻撃手段：電気ショック。



航海中に大いかの姿を見たら、素早く砲撃によって退治してしまおう。海の怪物との戦いは、一に大砲、二に魔法、三に飛び道具だ。大砲による攻撃に失敗して船が囲まれてしまったら、最ももつとい早いのが、トレモア(震動)の魔法である。非常に高度な術だが、地上や迷宮のみならず、海上でも有効だから、ぜひマスターしておきたい魔法だ。そして飛び道具。刀や斧で海の怪物と戦うのは、難しい。



ニクセ Nixie 海の妖女

□EVIL

棲息地：迷宮内と海。
攻撃手段：三叉の槍を投げつける。



これでも女か、と叫びたくもない。女なのだ、この怪物は。船を見ると槍を持って泳ぎ寄り、襲いかかる。海の怪物は、普通、船で航行中に出くわすが、海岸をボンヤリ歩いているときでも、海から襲われることがあるから、気を付けよう。船対海、陸対海の戦いのときは、どうしても飛び道具がないとやりにくい。海の怪物は、陸の怪物と違って、なかなか私たちに近付こうとしないからだ。



Serpent 海へび

□EVIL

棲息地：迷宮内と海。

攻撃手段：火の玉を吐く。

2 航行する船に近付いては、いきなり火の玉を吐きかけて、反撃する間も与えずに沈めてしまうという、恐ろしい怪物である。この攻撃に耐えるよう、自分の船を強化する、ある伝説の船の部品を手に入れておきたいところだ。それがある場所は、えーっと、海のどこかに沈んでたんだよな。また忘れちまつた。どっちみち、誰かか知っている。海へびに出会ったら、突撃して素早く接近戦にもち込むことだ。



Pirates 海賊

□EVIL

棲息地：海。

攻撃手段：砲撃または白兵戦。



そもそも、この世界で自分の船を持つとうとすれば、海賊と戦つてぶんんどりにはない。海岸で待っていれば、いつかは襲ってくるから、白兵戦に持ち込もう。勝利すれば、船は自分のものとなる。海の悪者との戦いでは、海賊の船が、唯一の戦利品だ。海賊とは、決して大砲でやり合おうとは思わないこと。彼らの大砲の技術には、私たちはどういかなわない。とにかく、いち早く船を横付けすることだ。



Slime アメーバー状生物

□EVIL

棲息地：迷宮内。

攻撃手段：ペチャッとへばりつく。



こ存じ、スライムだ。迷宮内で遭遇すると、前方にペッチャリと固まって道をふさいでくる。たいてい強い相手ではないので、囲み込まれない限り、恐れることはない。ペチョペチョが嫌いな人にとっては、ゾッとする相手かもしれない。トロロイモをバケツ！杯頭からかいぶるよーなものだから。うー、キモチワルイ。彼らのように密集して攻めてくる相手には、ジンクスの魔法がよく効くから、試してね。



Gremlin 小悪魔

□EVIL

棲息地：迷宮内。

攻撃手段：咬みつく。



こいつもらも、集団で現われる。見かけはかわいらしいが、性格は飢えた胃袋そのもの。遠くから食糧の匂いを嗅ぎとって、やってくる。彼らに囲まれるのは、小学校1年生の遠足のバスに乗ったようなものだ。ワーウーキャーキャー、やかましいったらない。小さい連中がワイワイと私たちをとりまいて、食糧を取っていくてしまう。彼らにも、ジンクスの魔法が効くようだ。本当にうるさい相手だ。



Mimic ものまね

□EVIL

棲息地：迷宮内。

攻撃手段：毒ガスを吐く。



宝の箱に姿を変えて、じっと欲ばかりな旅人を待つミック。本当は、もっといろいろなものに変身できるのだが、箱がいちばん得意のようだ。ミックは、迷宮の秘密の部屋で、本物の宝の箱に混じって待ち伏せしていることが多い。近付くと、蓋をバカバカ開けて毒ガスを吐くから、すぐにわかる。死んでも宝の箱のままいるから、開けてみよう。ちゃんとゴールドが入っている。芸が細かいのだ。



Reaper 死神

□EVIL

棲息地：迷宮内。

攻撃手段：エネルギー・フィールド。



私がこの世界で出会った最強最悪の敵が、このリーパーだ。ロード・ブリティッシュ城の牢獄に1匹いるから、何かのついでに見学しておくといい。こいつは、眠りの魔法で相手を眠らせて、その上、様々なフィールドを構成するエネルギーを投げつけるのだ。ただし、こいつは移動することができない。素早くニゲイトの魔法をかけて、囲んでしまうのが良い。しかし、簡単には勝てないゾ。

ロード・ブリティッシュからのメッセージ

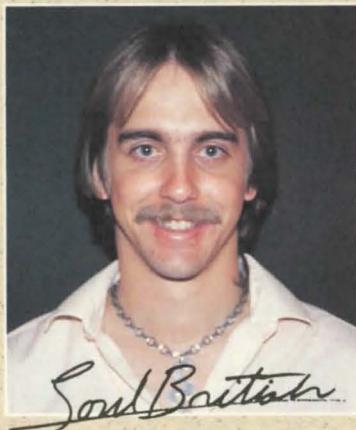
聖者(アバタール)への道を旅するみなさん。私、ロード・ブリティッシュは、みなさんを大いに歓迎し、その勇気を称え祝福いたします。この書の中に、みなさんは、ブリタニアのこと、及び、聖者への旅についての知恵を得、また、情報を得ることでしょう。そこで、私からひと言、アドバイスをさせていただきたい。

徳の小道を最後まで踏破するために、勇敢であるばかりでなく、正直で、すべての生き物に対して厚い慈悲の心を持っていなければなりません。我がブリタニアは、外的な悪の力と、自らの内面的な悪の力との両面において、いかに戦うべきかを正しく示すことができる人間を求めていたのです。私たちのたっての願いは、あなたがその人間となることなのです。

あなたに知恵をさしあげる目的で、私は、ライキュームの地図師、メルカトルと、この世界をくまなく探検したイオロとシャミノの力を借りて、この書を編集した……つもりだったが、ちょっと違うようだな。どうも変だ。そうか、あれは私がアメリカという世界から来た旅人のために作った書のことであった。こっちは、ジャパンという世界からの旅人のための書であるな。なーんだ、そうか。

どちらにせよ、このブリタニアを救わんと聖者の旅に出たお方に送る書である。私は、この書もロード・ブリティッシュの名において認め、あらためてジャパンからの旅人に贈ろう。

では、みなさんに特別に、私から7つのヒントを贈らせていただこう。この書の内容とダブルすることもあるが、記念品だと思って受け取ってください。その1。サーパント・スパイン大山脈の山頂へ行くには、空気より軽い乗り物が必要だ。



その2。英雄たちの岬の近くに、マイティーシップの残がいがある。

その3。幽霊の森のどこを調べろ、と教えてくれる人をさせ。マンドレークが見つかる。

その4。死の沼については、2人の人間に場所を聞くこと。

その5。ロック湖には、謎が固まっている。

その6。失われた川を遡れ。大切な調査場所だ。

その7。大洋のまん中に浅瀬がある。ここにも大きな謎があるのだ。

以上、ほんのプレゼントでした。

ところで私は、すでに新たな次の旅に出発している。みなさんが、この次に体験するであろう未来のブリタニアについて、すこし話をさせていただきたい。

未来的のブリタニアには、みなさんのお陰で平和が訪れる。私の城は、5階建てに改築され、それぞれの町も2階建ての家々が立ち並ぶほどに発展する。商人や農民はみな、自分の家を持ち、昼間はそれぞれの職場へ出て働き、夜には帰って寝るという、規則正しい生活を送るようになる。昼と夜の区別もあるのだ。そうそう、時計も発明されて、時刻の概念がもたらされている。

港も完備されるぞ。それから道もできる。道路標識も立てられる。

転送門ラベルの原理も解明されて、人は自由にムーンゲートを設置できるようになっている。

船には、小さなボートが積まれ、それに乗れば、浅瀬も川も、橋の下も通れるようになる。夜の航海のために、燈台も作られている。

そうだ、忘れていた。人々はもっともっと気さくに話をするようになっているぞ。1度会った人は、2度目に会ったときにはこっちの名前も憶えていてくれる。相手からいろいろ質問されたりもするから、大変だ。

戦闘も変わる。これまでブリタニアでは未発達だった攻撃の魔法が、うんと充実するのだ。

まだまだ、いろいろな所が発達しているのだが、いちいち話をしていてはキリがない。

そんな未来のある日のことだ。ブリタニアの地下に、巨大な地下大陸があるという噂が立ち始めた。さっそく私は探検隊を組織し、私からがリーダーとなって、地下の冒険に旅立ったのである。そこは、これまでに見たことのない別世界だった。そして私は、地下大陸で謎の敵に捕えられてしまうのだ。私のいないブリタニアがどうなっているかは、私は知らない。噂では、私が捕えた謎の敵が地上へ出て、写本の秘密を聞き出すために、人々を拷問にかけているとも聞いている。

今回の旅を終えて、ジャパンの世界へ戻られた聖者のみなさんのところへブリタニアから救援を求めるサインが届くかもしれません。そのときは、ぜひ駆けつけてください。これは約束ですよ。未来の話ですけどね。

では、その日のためにも、聖者への旅を完了されることを祈っています。

ブリタニアの 城・町・村



ブリタニア大陸の各地に城や町や村が点在している。あまり正確とはいえないブリタニアのマップでも、これらの所在地はおおむね示されているようだ。しかし、わたしが冒険しただけでも数ヶ所に地図にも載っていない町または村を発見した。以下の章では、わたしが訪れたすべての城、町、村を紹介する。お店のリストやそこに住む人々のリストもあるし、わたしの旅の思い出もあちこちに書かせてもらったから、きっと旅の初心者にはためになることと思う。

ロード・ブリティッシュ城	30	ミノック	48
ライキューム	34	トリンシック	50
エンバス・アビー	36	スカラ・ブレイ	52
サーバンツ・ホールド	38	マジンシア	54
ムーングロウ	40	ポーズ	56
ブリティン	42	バッカニアーズ・デン	58
ジェローム	44	ベスパー	60
ユー	46	コープ	62

The Castle of Lord British

1F ロード・ブリティッシュ城
1階



SHOP LIST

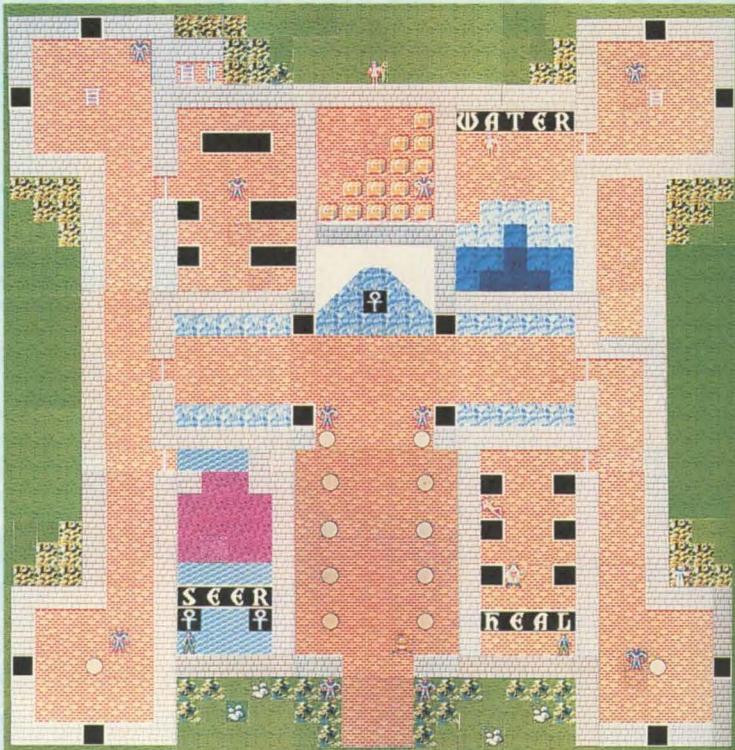
THE HEALER

CURING	100G
HEALING	200G
RESURRECTION	300G

旅の思い出

どーしても仲間になってくれないヤツがいた。レベルも上がっていなのに、変だなーってんで、シア一さんに尋ねてみたら、「慈悲の心が足らん」と言われてしまった。そこで仲間と緊急会議だ。結論は、困っている人にお金をあげる大作戦だ。それからはもう、成金の偽善者よろしく金をジャンジャンぱらまいた。でも効果ナシ。頭から湯気が出るほど頭にきたね。そしたら仲間のひとりが、「こんな時は、ヒーラーでも行ってサッパリしようや」と、まるで変なお風呂屋さんにでも行くような雰囲気で誘いをかけてきた。最近、魔法かブリちゃんのお世話になってばかりだったから、たまにはヒーラーもいいか、って行ってみて驚いた。わかったよ。“慈悲”する方法が……。

吟遊詩人になった人以外は、自分の町からこのロード・ブリティッシュ城までが最初の冒険となる。ここは、地理的にも、精神的にもブリタニアの中心地。まず、何はなくともここを訪れて、この世界の責任者であるブリティッシュ王に会わなければならない。また、予言者シア一・ホークウインドは、キミの心の“徳”に関する唯一のアドバイザーだから、定期的に会いに来るような習慣をつけておきたい。



MEMO

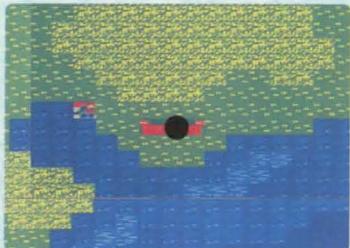
会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)

 シアーホークウインド
予言者

<hr/>	<hr/>	<hr/>
---	---	---

The Castle of Lord British

2F ロード・ブリティッシュ城
2階



旅の思い出

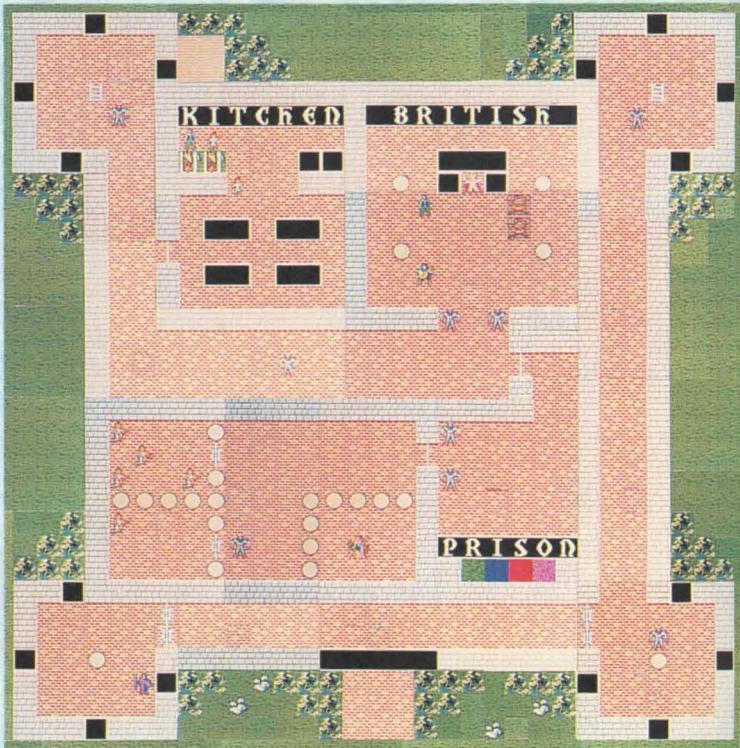
いつだったか、このロード・ブリティッシュ城がどれくらいデカイかで仲間ともめて、賭けたことがあった。ぐるっと歩いてまわった限りじゃ、意外に小さいのだが、なんかオカシイ。もっとデカイはずだってんで、みんな考え込んでしまった。

すると誰かが、ジェムをとり出して、こいつを使おうって言ったんだ。ま、これも冒険だ。ジェムでマップを見ても損はない。そうしたら、あるある、壁のむこうに知らない部屋が。でも、どうやって行くのかが問題だ。あーでもない、こーでもないって話してたら、なんと、壁の中からヌーッと誰かが出てきたんだよ。キャー、出たあー！ って逃げるヤツもいた。私じゃないよ。私は逃げなかった。見ると衛兵じゃないか。彼は、そんな私を見てニヤニヤしてこう言ったんだ。

「どースただ。鳩が豆鉄砲くらったみて一な面すて。秘密のドアをスラねーのか」

そういうえば、たまに壁の一部分がチラチラした変な所があったっけ。

ロード・ブリティッシュ城の2階に、ブリティッシュ王は鎮座されている。王は、国のこといろいろと話してくれるばかりか、経験を積んだ者をレベルアップさせたり、タダで体力を回復させたり、旅先で死んでも魂を呼び戻して蘇生までしてくれるという、ありがたーいお方だ。この階には、牢屋もある。罪人に混じって恐ろしい怪物も捕えられている。滅多にないチャンスだから、話してみるといい。



MEMO

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



ロード・ブリティッシュ
ブリタニアの王

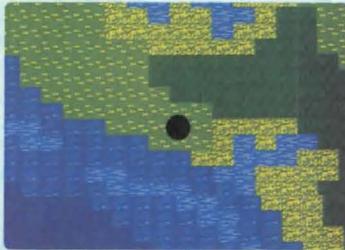


ジュリエット
乙女

Lycaeum

ライキューム

ブリタニアの極東、ペリティー島の北に位置する真実の城ライキューム。ここの大慢は、ブリティッシュ王からいただいた天文台の大望遠鏡と、立派な図書館だ。この大望遠鏡からは、ブリタニア中のすべての町や村が手にとるように見えるのだ。この世界には、ロード・ブリティッシュ城の他にも、このような小さな城が3つ、ブリタニアを包むように遠い地に建っている。店はないが、重要な場所だ。それにしても、変な天文台だ。星を見ずに町を見るとは。国家的規模のデバゲメ大作戦である。



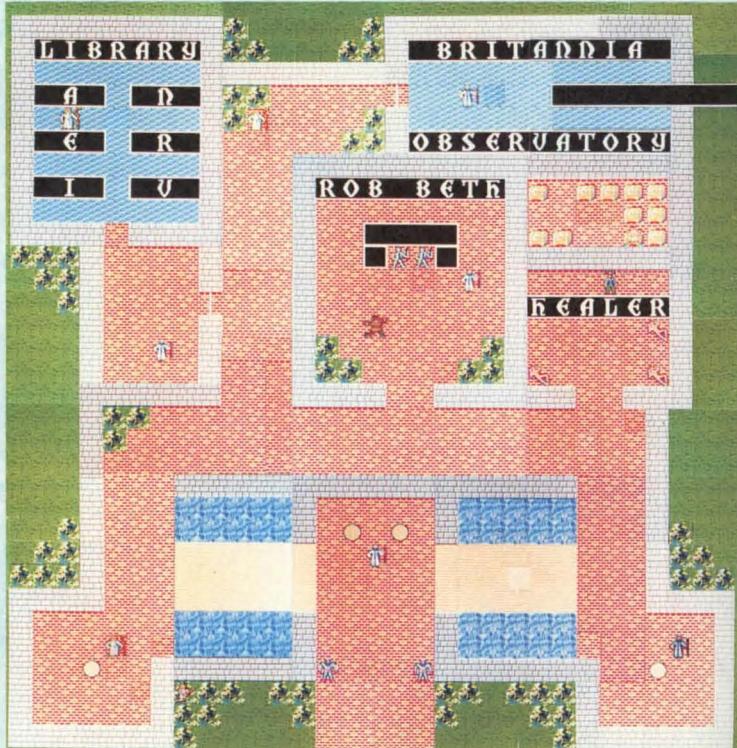
SHOP LIST

THE HEALER

CURING	100G
HEALING	200G
RESURRECTION	300G

旅の思い出

私のように聖者（アバタール）になると、お金と食べ物の表示の間に、アンクのマークが浮かび上がる。このマークは、小さく8つに分かれている、バーシャル・アバタール、つまり、ひとつの徳の小道を踏破したと神殿に認められた者になると8分の1のアンクが現われるのだ。これが現われると、旅は一層緊張したものになる。なぜかって、ちょっとでもヘマをすれば、ピヨッという音とともに、マークが消えてしまうからだ。徳の小道は、前へ進むのはゆっくりだが、後ろへさがるのは一気にガチヨーンといくので、大変に苦労する。再び、1からやり直し。善行とシアーホークウインドと神殿の、行ったり来たり。それにしても、マークが消えた瞬間は、心臓も止まるね。



MEMO

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



ロバート・フラッシャー
男爵



ベス・フラッシャー
チャーミングな女性



パラマー
魔術師

Empath Abbey

エンパス・アビー

愛にあふれる城、エンパス・アビー大寺院は、ブリタニア大陸の北西のはずれにある。徳の小道をゆく者や、『偉大なる原理』を模索する哲学者たちが、ここに集まり物思いにふけっている。エンパス・アビーの奥には、かしの木立があり、その静かな環境は、物思いにふける人々の絶好の思索スペースとなっている。そこにいる人々に話を聞けば、徳と原理の関係が見えてくるはずだ。



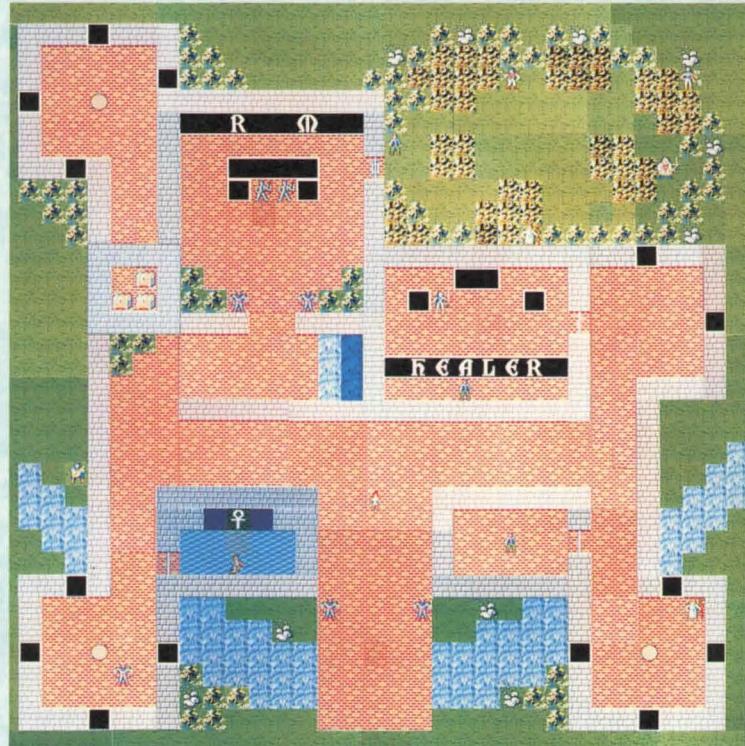
SHOP LIST

THE HEALER

CURING	100G
HEAL	200G
RESURRECTION	300G

旅の思い出

たくさん的人に会って、いろいろなことを聞き出す、この聖者への旅をしていると、なんだか雑誌編集者になって取材旅行をしているような気になってくる。雑誌編集者はバカなので、せっかくインタビューしても、テープレコーダーが壊れたり、メモをなくしたりして、話の内容を失ってしまうことが多いらしい。そんなときは、電柱に向かってインタビューして、話を思い出そうとすると聞いたことがある。本当にバカだ。で、私もそれをマネしてみた。いや、別に誰かに聞いたことを忘れたからじゃないよ。ただ、バカのマネをしただけだよ。いやあ、そしたら、相手が返事をしたね。もちろん電柱じゃないけど。人間以外にも、しゃべるヤツがいたんだ。



MEMO

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



ロード・ロバート
男爵



ラストロ
レンジャー



レディー・マーシー
チャーミングな女性



ベンジャミン
吟遊詩人



ディルドル
尼僧

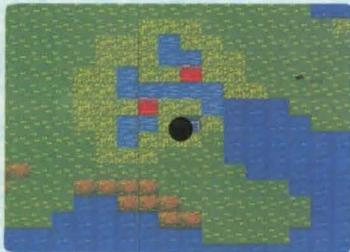


トーマス
かじ屋

Serpent's Hold

サーパンツ・ホールド

サーパンツと言っても、偉いパンツということではない。ブリタニアの印、強さの象徴、銀の大蛇のことだ。ここは勇気の砦。戦術の向上のため、ブリタニア中の猛者が集まってくる。セントリ男爵の部屋のまわりは、気をつけて歩こう。砦の裏へ抜ける口が隠されているのだ。裏には、あっと驚く相手がいるから、勇気を持って軽く挨拶してみよう。いいこと、ありませー。



SHOP LIST

THE HEALER

CURING	100G
HEALING	200G
RESURRECTION	300G

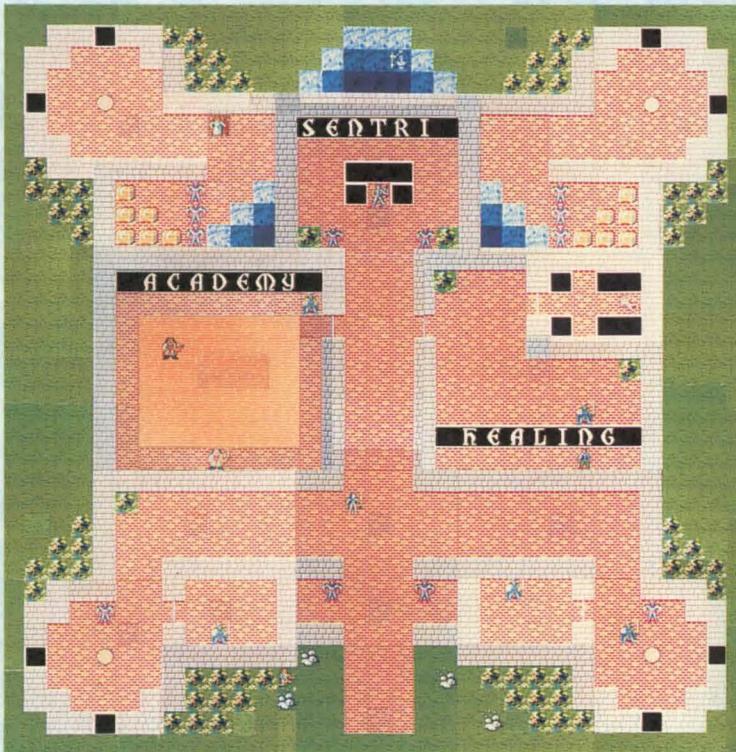
旅の思い出

わたしが昔、お金に苦しかった頃、このサーパンツ・ホールドの宝箱に手を出そうかなあ、というユーワクにかられたことがあったっけ。しかし、わたしはえらかった。最後には、わたしの正義の心が勝つたのだ。わっはっは。

「なにいってんだ、こら。お前は金を盗ろうって、俺たちをそそのかしたんじゃないか」

「そーだ、そーだ。このエセアバタールやろう」

きみたちねえ、そーいう態度こそアバタールじゃないよ。実はね、わたしは、きみたちの正義の心を試してみたんだよ。わたしと一緒にアバタールとなる人物かどうか。まあ、きみたちはそのわたしの試験に合格したってわけだ。みんなもドロボーはだめだよ。



MEMO

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



セントリ

男爵



シスター・アントス

尼僧

Moonglow

ムーングロウ

ベリティー島の南に位置する、この神秘的な名前の町は、魔法使いの故郷。ここでの秘薬の店には、ブリタニアで一番質のいい秘薬がある。値段も、どこかの暴力秘薬店と違って適正価格。魔法産業の発展を願う地域住民の、誠実な心がうかがえる。魔法という、一見陰湿そうな産業に支えられた町だが、その活気たるやそうとうなもの。お湯が冷めないと云う神秘の水筒“魔法びん”は、この町の魔法使いが発見したものとの噂があったが、どうやらデマだったらしい。本当はゾウが発明したのだ。



SHOP LIST

GROCERY

ADVENTURE RATION
(25 PACK) 25G

INN

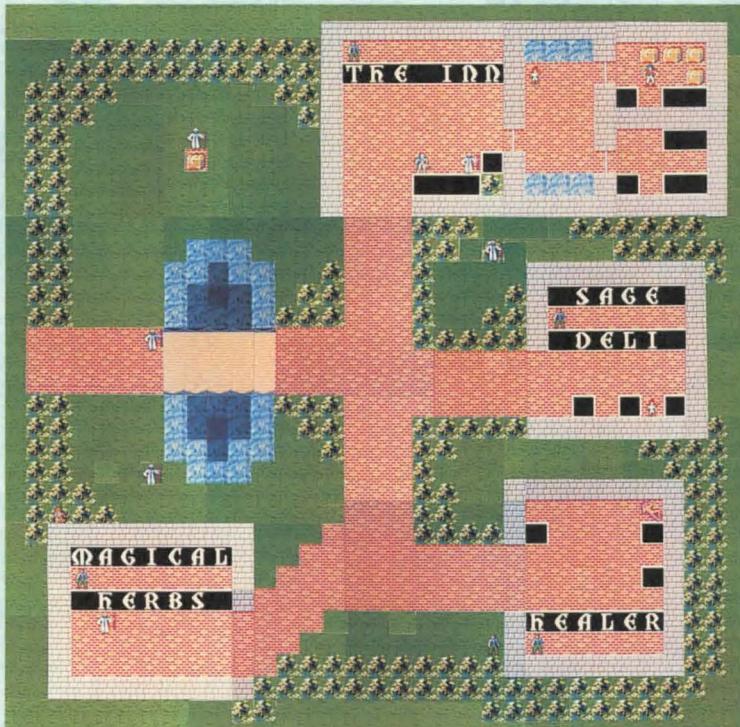
20G

HARB SHOP

SULPHUROUS ASH	2G
GINSENG	5G
GARLIC	6G
SPIDER SILK	3G
BLOOD MOSS	6G
BLACK PEARL	9G

THE HEALER

CURING	100G
HEALING	200G
RESURRECTION	300G



MEMO

徳	
ルーン	
マントラ	
石	
石の色	

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



キャラブリン
魔術師



クリスティン
子供



コシマ
初老の婦人

Britain

ブリティン

ロード・ブリティッシュ城の城下町。ブリタニアの文化水準の高さを示す、芸術の町だ。そしてここは、歌う歴史家、吟遊詩人の故郷もある。この町の人々は、みな心やさしく、慈悲の心にあふれている。武器、防具、食料、ヒーラーと、店の種類も多く、商業の町としても発展していることが、よくわかる。子供の多い町である。ウルサイからって足ばらいなんかくらわせないで、童心に帰って子供たちと話をしてみよう。そうそう、左下の書き込み欄の、ルーンと石の項は、取ったかどうかをチェックするためのものだ。利用してね。



SHOP LIST

WEAPONS SHOP

STAFF	20G
DAGGER	2G
SLING	25G
SWORD	300G

ARMOURY

CLOTH	50G
LEATHER	200G
CHAIN MAIL	600G

PUB

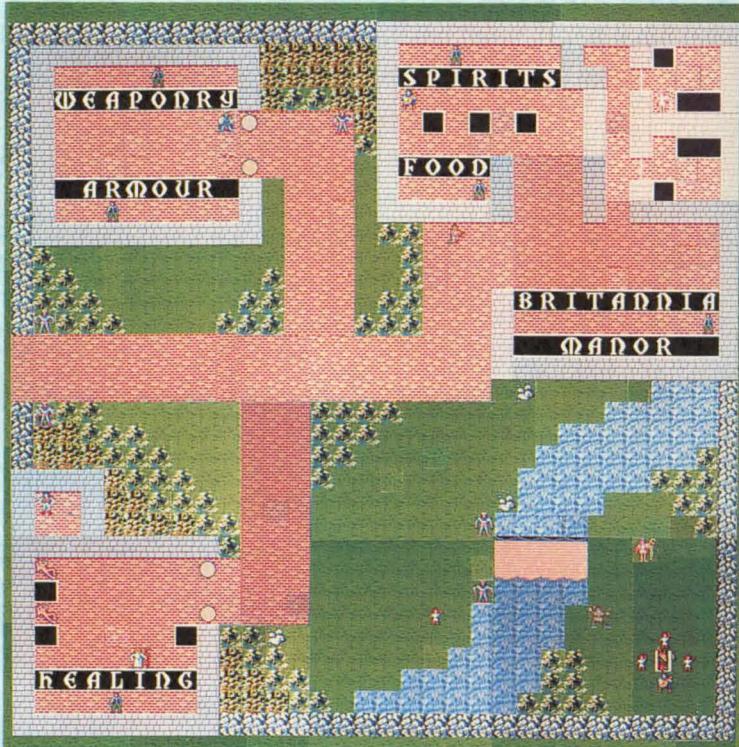
FOOD	4G
ALE	2G

GROCERY

ADVENTURE RATION (25 PACK)	40G
-------------------------------	-----

INN

15G



MEMO

徳	
ルーン	
マントラ	
石	
石の色	

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



シャペロ

僧侶



子供



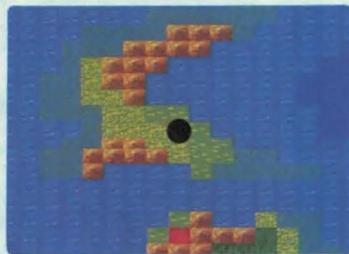
メントール

羊飼い

Jhelom

ジェローム

ブリタニアの南西、バラリアン諸島にある戦士の故郷、ジェローム。町は長い回廊で囲まれているが、その回廊の中に何があるかは、誰にもわからない。体の大きな衛兵が回廊の入り口に立ちはだかっていて、中に入る事が非常に難しいのだ。まあ、そんなふうになっていれば、大切なものが中にあるってことに、すぐ気がつく。問題は、どうやって入るかだが、ここは勇敢に体当たりしかないようだ。こっちが勇敢に出れば、勇敢さをもってヨシとするあちらさんは、「エライ」とかなんとか言って許してくれる、と思ってはダメよ。



SHOP LIST

WEAPON SHOP

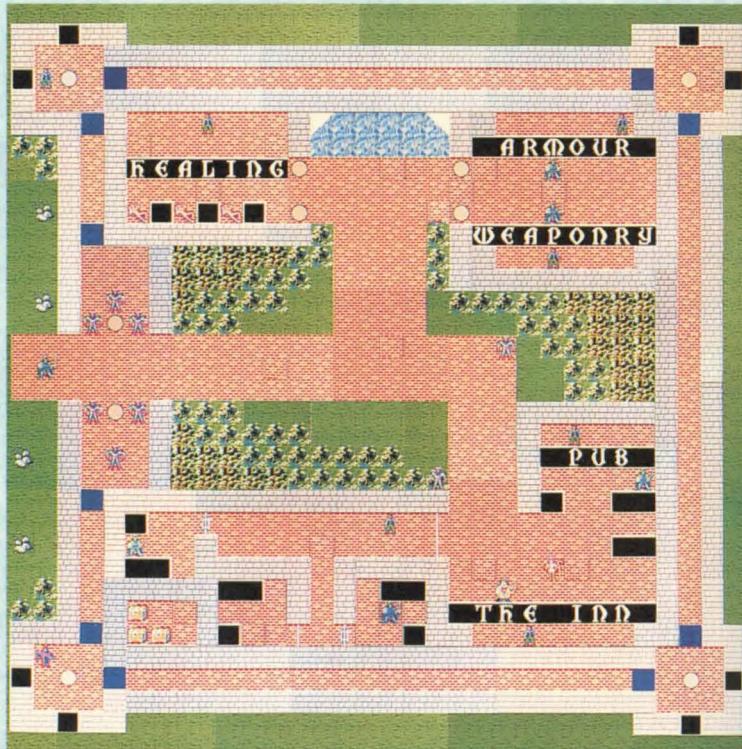
AXE	225G
SWORD	300G
CROSS BOW	600G
HALBERD	350G

ARMOURY

CHAIN MAIL	600G
PLATE MAIL	2000G
MAGIC CHAIN	4000G
MAGIC PLATE	7000G

PUB

FOOD	2G
ALE	2G



MEMO

徳	
ルーン	
マントラ	
石	
石の色	

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



ペングロッド

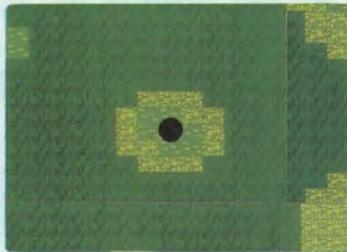
傷ついた戦士



マックス

宿屋の主人

森と泉に囲まれた、静かな町、ユー。ディープ・フォレストの住人、ドルイドの故郷だ。ブリタニアで最も優れた裁判官が、ここから生まれている。正義の町なのである。ここを治めているのは、タルフォード裁判官。彼の部屋の隣には牢屋もあって、ヘタに牢に入ると凶悪犯と一戦を交えることになるから注意すること。ここは森の中の町だ。見とおしのきかない木立の中も、くまなく歩いてみよう。壁の隅っこの方とか、町の外側のヘリの見えなくなってるところとかに、いじけて隠れてるヤツが必ずいる。ありがちである。



SHOP LIST

GROCERY

ADVENTURE RATION

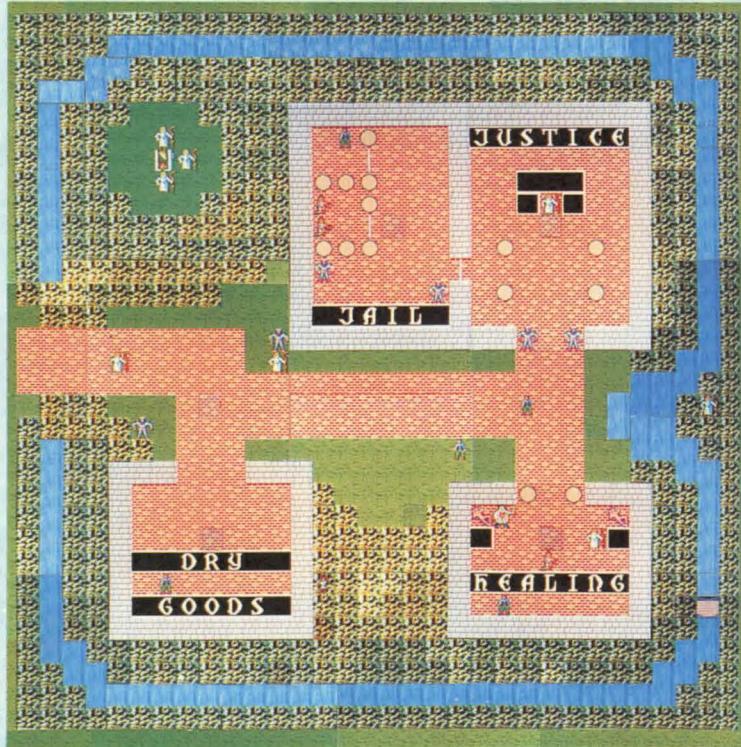
(25 PACK)

35G

徳	
ルーン	
マントラ	
石	
石の色	

旅の思い出

旅の疲れを癒す方法はいくつかるが、どこででも簡単に、しかもタダでできるのはキャンプだ。しかし、物騒な場所でのキャンプはかえって命取りになる。そこで私たちの秘密のキャンプ場をお教えしよう。それは、船の上だ。船を洋上に浮かべ、海の上で降りて、キャンプする。ちょっと変な感じだが、面白いのだ。安全かどうかは保障できないが、面白いのだ。



MEMO

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



ドワッブ
ドルイド僧



タルフォード
裁判官

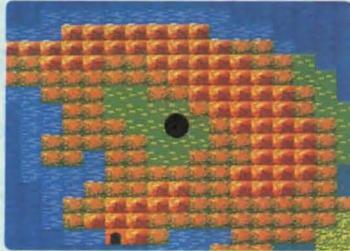


カルムニ
ドルイド僧

Minoc

ミノック

ブリタニア大陸の北東、失望の入江につき出た岬の山中にかじ屋の町、ミノックがある。ブリタニアで最も上等な武器が、ここで手に入る。また、武器屋の隣では、かじ屋が公開武器作りを行なっていて、あたかも手打ちソバ屋のようである。町の北東には、貧しい人たちの救済の家がある。ミノックの人々は、自分を犠牲にしても他人につくす、献身の精神にあふれているのだ。寄付の準備をしておこう。金で徳が買えりやあ、安いもんだ。それ拾え、やれ拾え、って金をバラまくのって、やっぱり徳の道に反することですか？



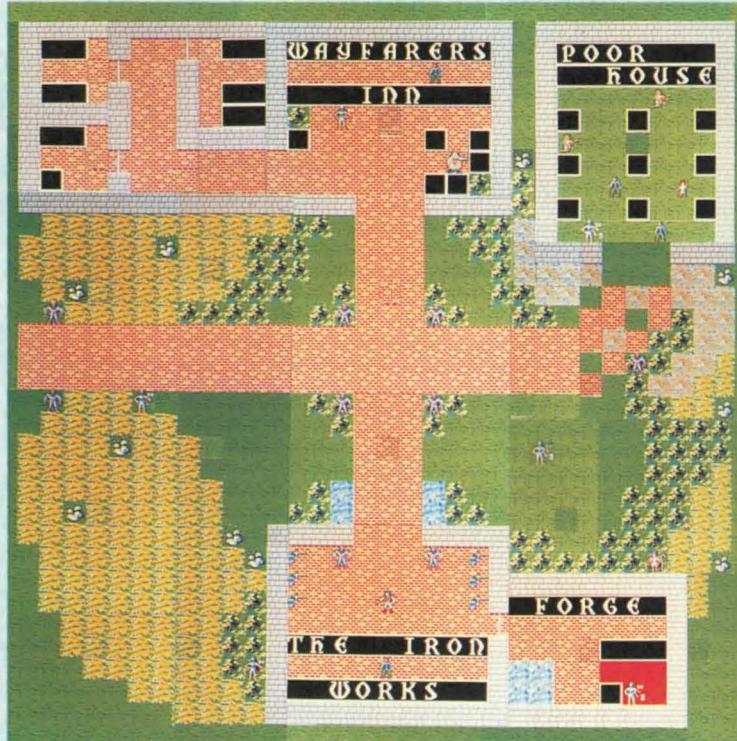
SHOP LIST

WEAPON SHOP

MACE	100G
HALBERD	350G
MAGIC AXE	1500G
MAGIC SWORD	2500G

INN

I, 2, AND 3 BED ROOM
FOR 30, 60, 90G



徳	
ルーン	
マントラ	
石	
石の色	

MEMO

旅の思い出

海や海岸で、ときどき竜巻に遭うことがある。竜巻は戦って倒すといった考えの通じない相手だ。まき込まれたらそれっきり。バイバイである。ちらりとでも、その姿を見たら、ひたすら逃げるに限る。

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



センティス

かじ屋



ジルコン

かじ屋



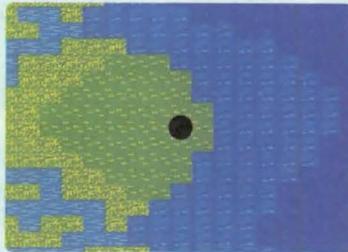
メリダ

かじ屋

Trinsic

トリンシック

英雄たちの岬の北に、誉れ高い騎士の町、トリンシックがある。彼らがこの世で最も大切だと信じている名誉というものが、いまひとつピンとこない人は少なくなかろう。あまり深く考えることもないだろう。小さい子供に体の部分の名称を教えるようなものかもしれないのだ。ほーら、ここが鼻よー。ここが耳よー。ここがメーよー。空しい。実に空しい。真の意味がわからなければ空しいものなのだ。だからと言って、子供に動物の鳴き声を教えるようなものとも違う。牛はモーよ。豚はブーよ。羊は……。空しさ百倍である。



SHOP LIST

WEAPON SHOP

MACE	100G
AXE	225G
BOW	250G
SWORD	300G

ARMOURY

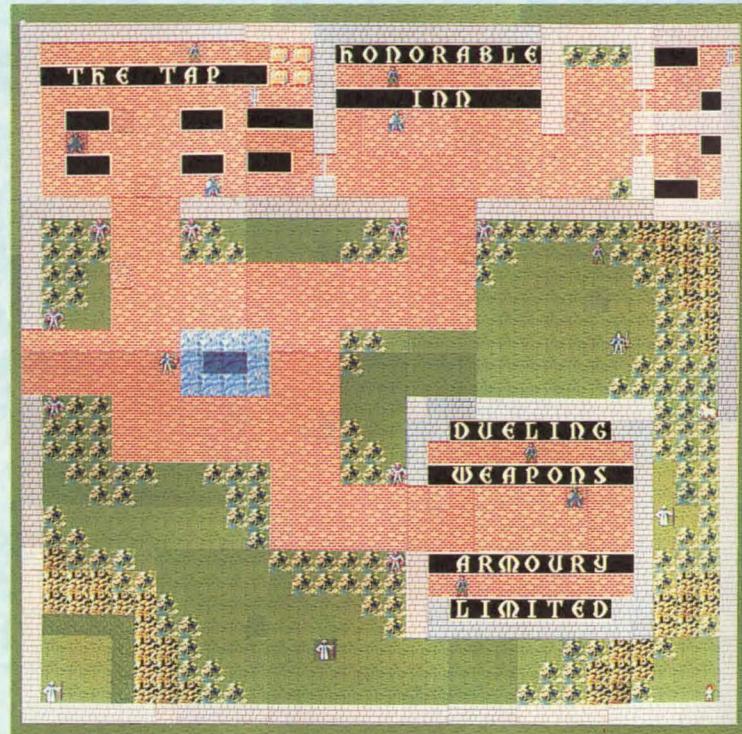
CLOTH	50G
CHAIN MAIL	600G
MAGIC CHAIN	4000G

PUB

FOOD	3G
ALE	2G

INN

15G



MEMO

徳	
ルーン	
マントラ	
石	
石の色	

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



スキトル
ガイコツ



ダージン
戦士

Skara Brae

スカラ・ブレイ

崇高な心を持つレンジャーの故郷、スカラ・ブレイは、ブリタニア大陸の西海岸の、そのむこうに浮かぶ島にある。町に入るとすぐ、人々が銀色のアンクを囲んで話をしているところに出くわすだろう。彼らは、アンクと会話しているのだ。靈性を重んじるこの町では、ホテルに泊まると幽霊が出るという噂もあるが、誰ひとりとしてそれを疑ったり、恐れたりはしていない。みな、当然のことのような顔をしているのだ。実にこの、冷静なものである。



SHOP LIST

GROCERY

ADVENTURE RATION
(25 PACK) 20G

THE HEALER

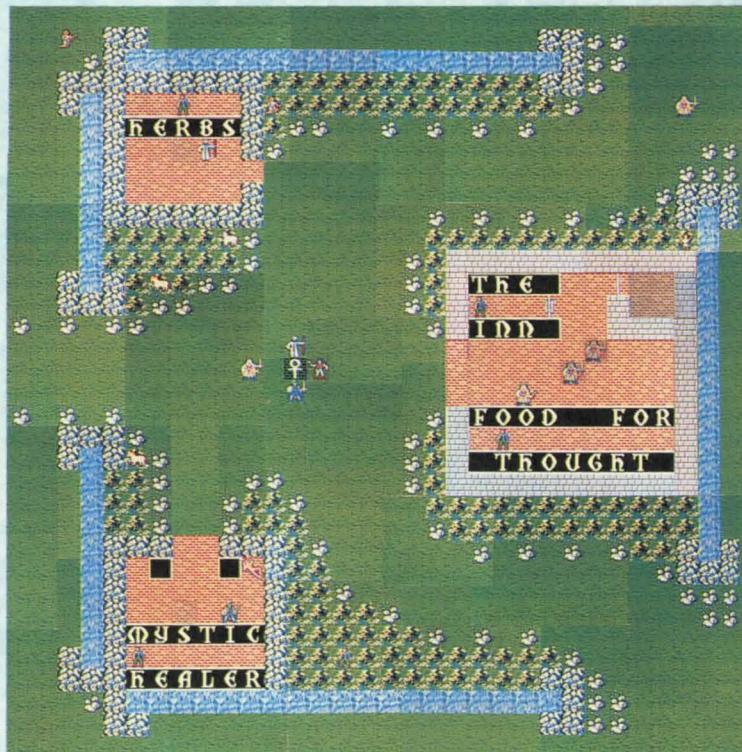
CURING 100G
HEALING 200G
RESURRECTION 300G

INN

5G

HERB SHOP

SULPHUROUS ASH 2G
GINSENG 4G
GARLIC 9G
SPIDER SILK 6G
BLOOD MOSS 4G
BLACK PEARL 8G



MEMO

徳	
ルーン	
マントラ	
石	
石の色	

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



カーライル
魔術師

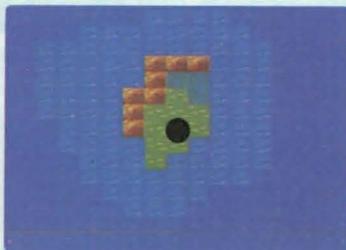


ロマコス
レンジャー

Magincia

マジンシア

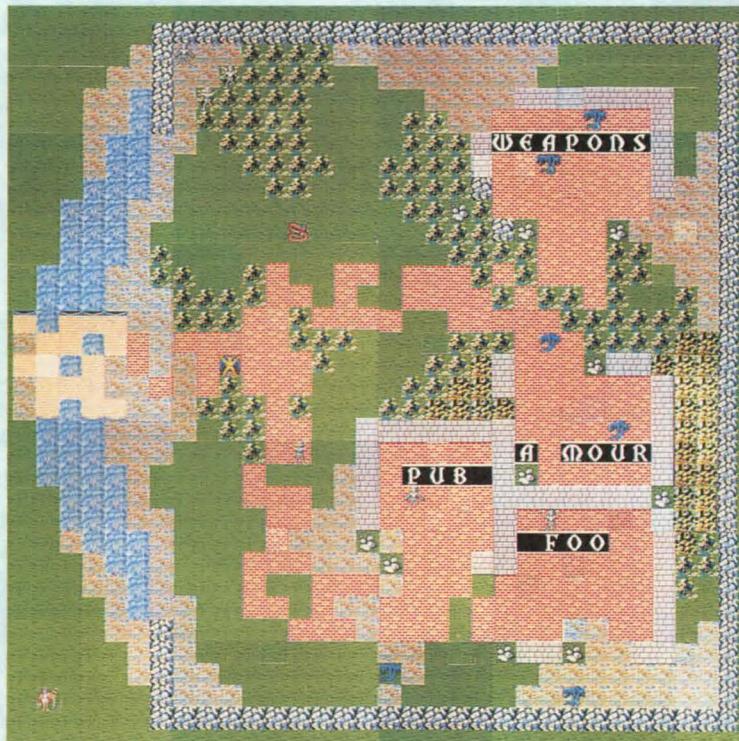
ブリタニアの大洋のまん中に浮かぶ、小さな島の上に、この町がある。マジンシアは、かつては商人の町として繁栄を極めたが、今ではボロボロのガタガタ。すっかり廃墟と化している。住人もまた、ガイコツや幽霊ばかり。どれもみな、かつてこの町で金儲けをしていた商人たちの亡靈なのだ。なぜ、そんなに栄えた町が滅びてしまったのかは、町の人から聞くとよい。大丈夫、彼らは襲いかかっては来ない。むしろ、自分たちの行ないを反省しているようですらある。もちろん、営業中の店など、ひとつもない。



徳	
ルーン	
マントラ	
石	
石の色	

旅の思い出

あれは、私が聖者(アバタール)になってからのこと。いつものように勇敢に悪の怪物と戦い、さらに精神の高みへと登ろうとしていたときだった。気が付くと、アンクのマークが欠けているではないか！ ウソ！ 私は自分の目を疑った。そして社会を疑い、政治を疑った。なぜ？ 消えたのは勇敢の印だ。すると仲間のひとりがいった。「あんた、いつだって他のメンバーに戦わせてばかりで、自分は何もしないじゃないか」 あっ、そーか、そーだったっけ。うっかりしてたよ。ああ、そーだったっけ。なーんだ、ボクはまた、怪物が持ってっちゃったんだと（ひたすら自分をごまかす私だった）。



MEMO

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



バーチュバーン

悪魔



ワイヤードラム

ガイコツ

Buccaneer's Den

バッカニアーズ・デン

バッカニアとは、海賊という意味。つまりここは、海賊たちのたまり場なのだ。ブリタニア湾の南、ちょっと東よりのあたりに浮かぶ島にある。そんな所だから、けっこう野性的な男臭い雰囲気だ。酒場には船乗りが大勢、たむろしている。海や船に関する情報が、ここ以上に集まる場所は他はない。魔法用品の店もあるが、ここに入るるのは大騒ぎだ。歌舞伎町の暴力バー(古いかな?)よりも、おっかない目に遭うかもしれないのだ。



SHOP LIST

WEAPONS SHOP

FLAMING OIL	5G
CROSSBOW	600G
MAGIC BOW	2000G
MAGIC WAND	5000G

ARMOURY

CLOTH	50G
LEATHER	200G
CHAIN MAIL	600G

PUB

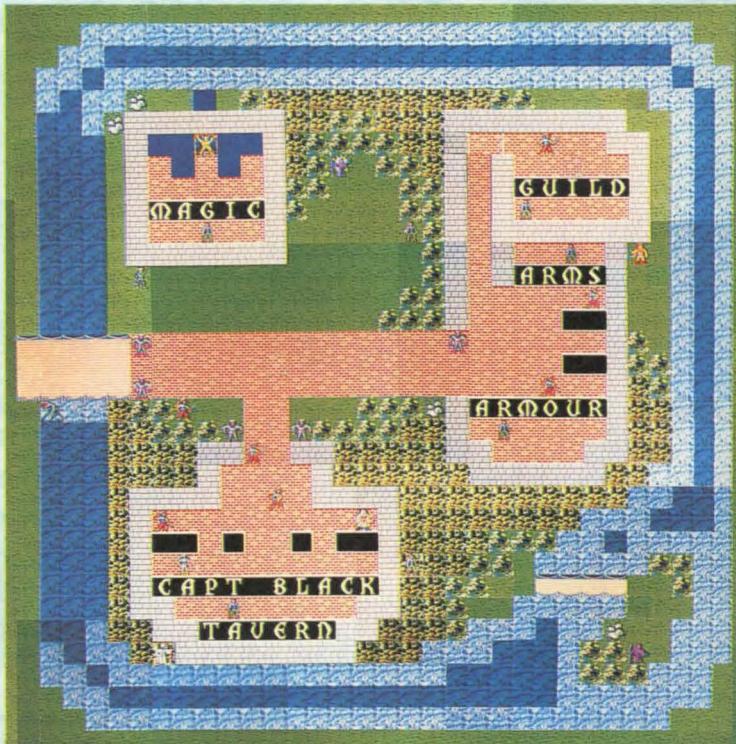
FOOD	4G
ALE	2G

HERB SHOP

SULPHUROUS ASH	6G
GINSENG	7G
GARLIC	9G
SPIDER SILK	9G
BLOOD MOSS	9G
BLACK PEAL	1G

GUILD SHOP

TORCHE	50G
MAGIC GEM	60G
MAGIC KEY	60G



MEMO

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



スニフレト
小さくなっている男

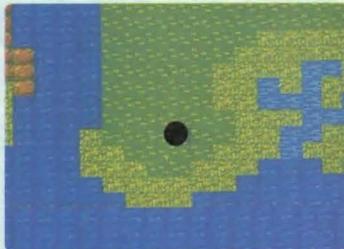


グリーン・ペアード
海賊

Vesper

ベスパー

ブリタニア大陸の東のはてに、ベスパーはある。血ぬられた平原のむこうなんて、よっぽどのことがない限りは歩いては行かないところ。しかし、ベスパーには、いろいろな人間が集まっていて、いろいろな話が聞ける。特に、徳に関する話(馴熟落じゃないですヨ。私は今、マジメな話をしてるんです)は、この村ほど豊富に聞ける場所はない。だいたい、ひとつの徳を信奉する町と違って、村は人種のるつぼなのだ。ちなみに、それでもみんなの手と手を合わせれば~、何かできる~、と歌っていたのは、本田るつこだ(古い!)。



SHOP LIST

WEAPON SHOP

DAGGER	2G
FLAMING OIL	5G
SLING	25G
BOW	250G

PUB

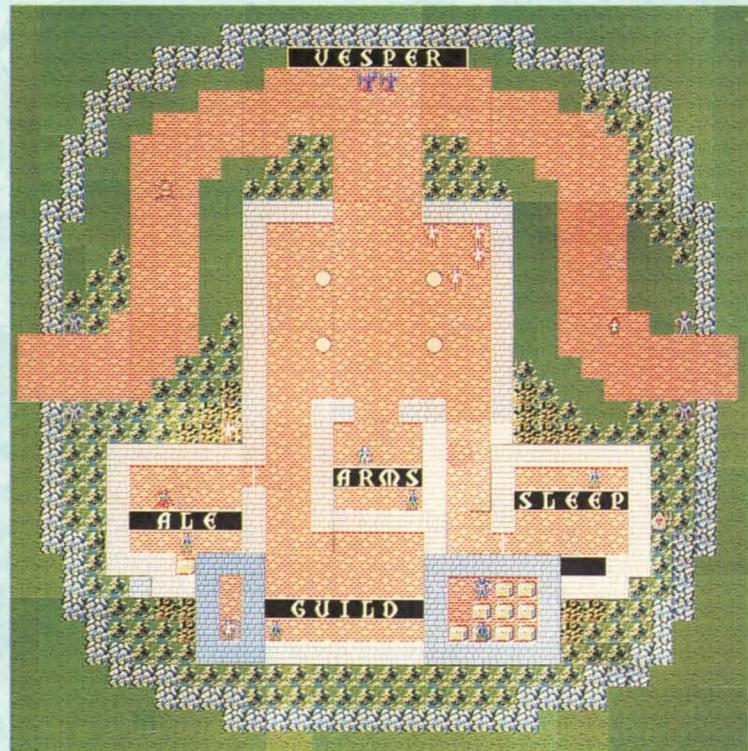
FOOD	2G
ALE	2G

INN

1G

GUILD SHOP

TOCHE	50G
MAGIC GEM	60G
MAGIC KEY	60G
SEXTANT	900G



MEMO

旅の思い出

神殿で瞑想することは、大変にいいことだ。精神が浄化されるからだ。でもそれだけじゃない。瞑想して心がきれいになったごほうびに、神殿は徳の道を進むためのアドバイスを教えてくれるのだ。瞑想の周期(1~3)のそれぞれで、アドバイスの内容が異なることがあるから、いろいろ試してみよう。

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



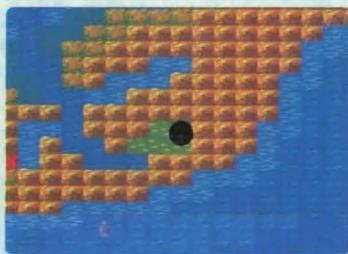
プレイン
小さな男



シンプル
羊飼い

Cove コーブ

伝説の村、コーブはロック・レイクのほとりにあって、周囲を険しい山に囲まれている。ここに行くには、ある特別な、大変に勇気のいる方法をとらなければならない。それは、海のうず巻きの中に、船ごと飛び込むことだ。間違っても、竜巻には飛び込まないこと。これは非常に空しいことになる。うず巻きに入ると、ピロロロロットとロック・レイクのまん中に出現する。そこから、ヒヨコヒヨコと川を上っていくのだ。このように、俗人を排するかのように孤立するコーブで得られる情報は、それはそれは貴重なものなのだ。



SHOP LIST

THE HEALER

CURING	100G
HEAL	200G
RESURRECTION	300G

旅の思い出

コーブに行くために、毎回、新しい船をぶん取っては、うず巻きに飛び込んでいったのは、私です。そうなのだ、そんなコトはしなくてもいいのだ。一度コーブに行つたなら、船は湖の北西の、草原地帯と接している所に置いておけばいいのだ。そうすれば、いつでもコーブへ行けるというもんだ。何回目でそれに気付いたかって？

いやあ、まいったな、こりやあ。でもね、コーブにはお店も少ないし、しっかり取材して、この会話ノートに書き残しておけば、何度も足を運ぶことはないのよ。しっかりと話を聞いていればね。ここでの話題の中心は、もっぱらアレ。かなりきわどいところまで聞けるから、楽しみにしているよーに。いいのかねえ、ホントに。知らないよ。



MEMO

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



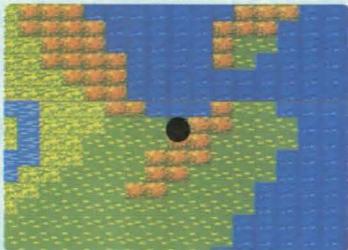
アレン
子供



シャーマン
魔術師

Paws ポーズ

一見重要そうで、いろいろと核心をついたヘビーな情報や物と関わりのある町は、初心者には派手でいい所かもしれないが、私みたいな通になると、やっぱり村がシブイと感じる。ブリタニア湾をはさんで、ロード・ブリティッシュ城の対岸に位置するこのポーズは、なつかしい地球でいうなら、東京に対する伊豆稻取温泉だ。ポーズの観光の目玉といえば、何といってもスミスクんだろう。しゃべる馬だ。いやいや、穴を掘る馬ではない。話す馬だ。たいしたことは話さないけどね。交通用の馬も、この町の特産物となっている。



SHOP LIST

ARMOURY

CLOTH	50G
LEATHER	200G

PUB

FOOD	2G
ALE	2G

GROCERY

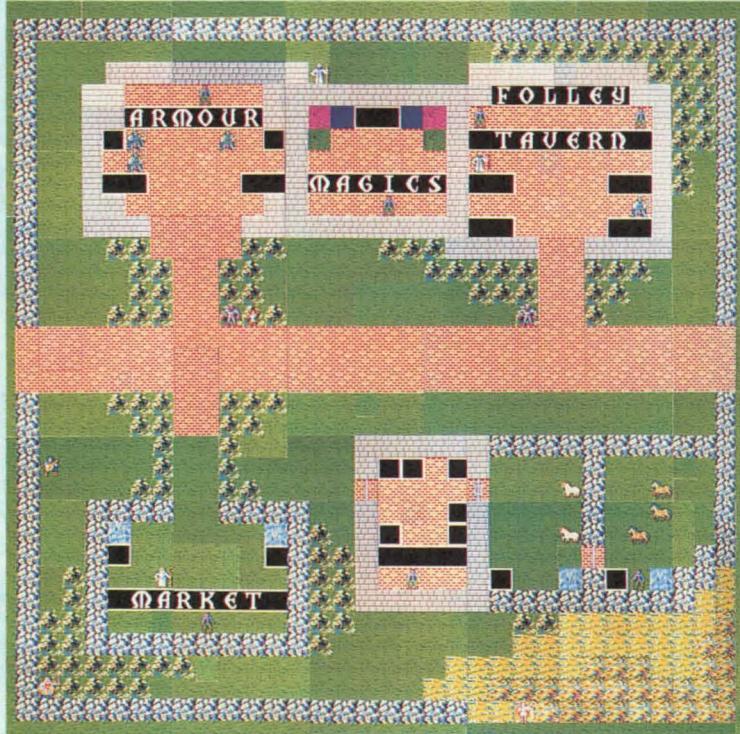
ADVENTURE RATION (25 PACK)	30G
-------------------------------	-----

HERB SHOP

SULPHUROUS ASH	3G
GINSENG	4G
GARLIC	2G
SPIDER SILK	9G
BLOOD MOSS	6G
BLACK PEARL	7G

HORSE

700G



MEMO

旅の思い出

魔法はよく考えて使いたい。特にエネルギー・フィードを使いこなせるようになったら、かなりのものだ。戦略的な使用法で、戦闘も一層奥の深いものになるのだ。

会話ノート(重要な人と会話をメモしておこう)



ジングルズ

魔術師



フランセシア

娘

戦いのテクニック

どんなケースにしろ、戦闘というのはパワーを使うもんなんだよね。まず敵から攻撃を受けたためHPが減るでしょ、攻撃や治療の呪文を使うのでMPと薬草も使うでしょ、移動した分、食糧も使うでしょ、そしたらその補充のためお金も使うでしょ。とにかくすごいパワーと時間をくうんだよね。

もちろん戦闘を避けてばかりいると、いつまでたっても経験値は上がらないし、仲間もアバタールも獲得できないわけなんだけど……どうせ避けられないものなら効率よく戦いたいね。

じゃあ、そのためにはどうしたらいいのか？ つまりHPやMPなどの値、なるべく減らさないように戦うにはどうしたらいいのか？ まずは戦闘に入る場所と状況に応じて、戦略を変える

●君子危うきに近よらず



▲悪意のない怪物を殺せばアバタールが下がる！ これ常識ね。優しい気持ちは逃げましょう。

▲戦闘モードに入る前なら、逃げてもアバタールは下がらない。HPが危ない時は無理せずに！

ことが大切だな。

たとえばブッシュで戦闘をした場合、平原で戦闘をした場合にくらべて、遠距離戦が有利になる。戦場に障害物が多いため、敵との間合いを詰めるまでに、たくさんダメージを受けてしまうからだ。さらに歩行自体に手間のかかる山岳地帯では、その傾向は顕著だ。このような地帯を冒険するなら、とくに非力なキャラクターは、最低スリングなどの飛び道具を持たせる必要があるな。

もちろんその際、キャラの陣容を整えておくのは必須条件。HPの高いキャラ

ラを前方にして、HPの低いキャラの盾にするようしよう。前衛が剣闘、後衛は飛び道具というのが美しいパターンだね（この際、飛び道具と敵との弾道に障害物がこないよう）。飛び道具の弾道は味方の頭は越えられるが、障害物は越えられないからね）。

海上での戦闘方法も、また違った意味で戦闘パターンに工夫を加えないといけないぞ。

沿岸部を歩行中に敵に襲われた場合、戦闘は地上のプレイヤーと海上の

敵との間で行なわれる。この際プレイヤーも敵側も、互いに相手の陣地には侵入できない。ただし敵の怪物は、ほとんどの場合、ミサイル魔術の類の飛び道具を持っている。こちらもそれに対抗できる、強力な飛び道具を準備しておく必要があるな。

船を使って戦闘をする場合は、敵の陣地（陸または船）に板がかかる。板に近い位置にいるキャラ

●戦闘テクニック



▲平原、ブッシュ、山地、休憩中と、戦闘が始まった場所や状況によって、戦闘のパターンは変わってくる。障害物の利用のしかた、移動の速度などを考えに入れ、戦略を立てて戦いたいよな！！

には敵地に渡らせ剣闘、離れたキャラには援護射撃という陣容が理想的だ。てなわけで効果的な戦闘方法について書いてきたけど、状況によってはあえて戦闘を避けた方が、有利なときもある。たとえばパーティーの中に重傷者がいる場合、死んでしまえば復活のために莫大な金がかかってしまう。また、敵の中にNON-EVILのキャラがいた場合、へたに敵を殺してしまうと、せっかく獲得していたアバタールが、帳消しになってしまふこともある。TP0をわきまえてってどこかな。

●海上での戦闘



▲沿岸を歩いているときに海からの攻撃を受けたケース。とくに近くから火を吐くヤツは注意。



▲航海中に襲われたケース。風のため、船はなかなか思うように進まない。逃げらんないのね。



▲航海中に海賊からの攻撃を受けたケース。船を横付けされ、続々と海賊が乗り込んでくる。

ブリタニアの 迷宮



ブリタニアの地下には、8つの迷宮がある。そのうちのひとつは、グレート・ステイジアン・オブ・アビイスと呼ばれる最大のもので、その場所も実態も明らかにされていない。もちろん、聖者(アバタール)の旅を終えた私は、よく知っている。でも、今それを話てしまっては諸君の修行にならない。ここでは、残り7つの迷宮を紹介しよう。ただ、私は一杯やってから迷宮に入っていたため、細部の記憶が欠落しているのだ。そこは、自分の手で補ってくれたまえ。

- Deceit (不実の迷宮) 66
- Despise (軽蔑の迷宮) 68
- Destard (卑怯者の迷宮) 70
- Wrong (不正の迷宮) 72
- Covetous (貪欲の迷宮) 74
- Shame (恥辱の迷宮) 76
- Hythloth (物欲の迷宮) 78

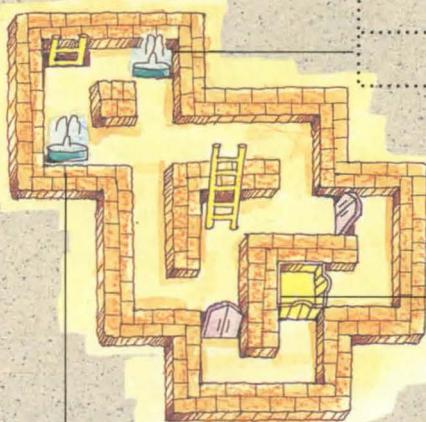
Deceit

ディシート

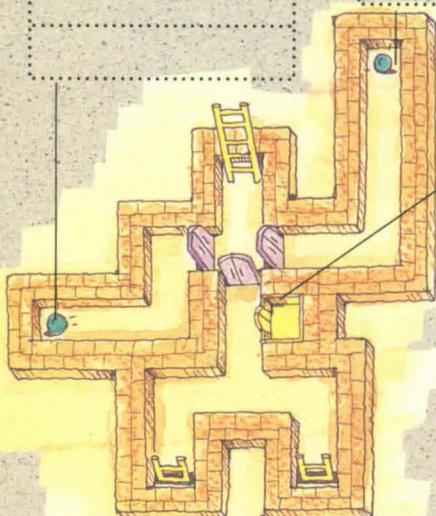
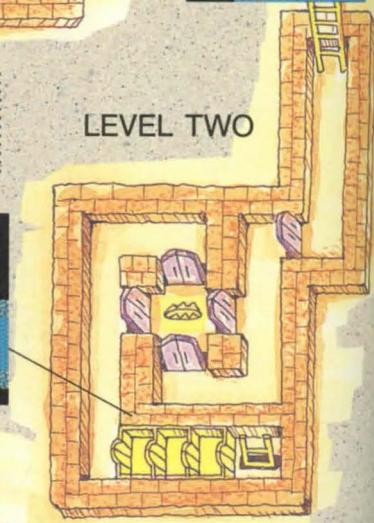
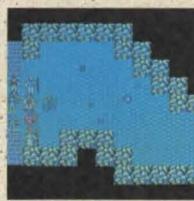
ブリタニア大陸の北東、ダガー島のさらに東に浮かぶ小さな島に、この迷宮の入り口がある。地下4階には、ゴールドのつまつた箱が所せましと並んでいるから、ウハウハである。しかし、この中にはミミックも隠れているから、気をつけるよーに。確か、この地下7階に、石があったはずだが、それが何色で、どこにあったかは憶えていない。“眞実”の祭壇の間も探したまえ。とんでもない秘密が隠されているゾ。



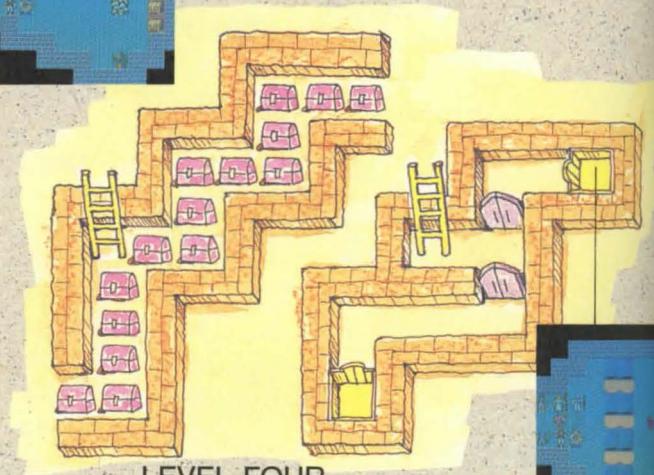
LEVEL ONE



LEVEL TWO

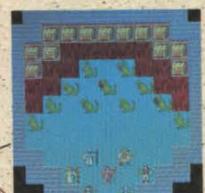
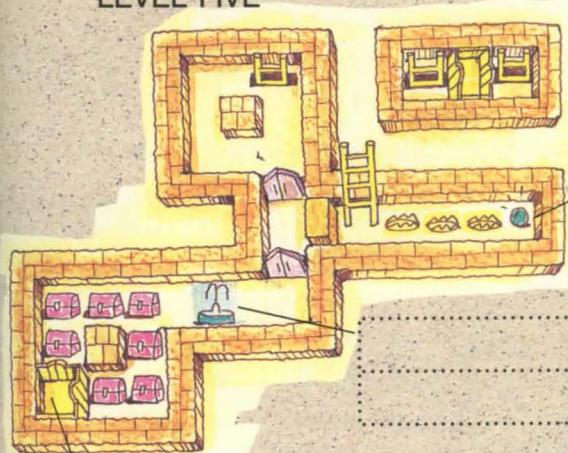


LEVEL THREE



LEVEL FOUR

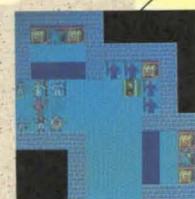
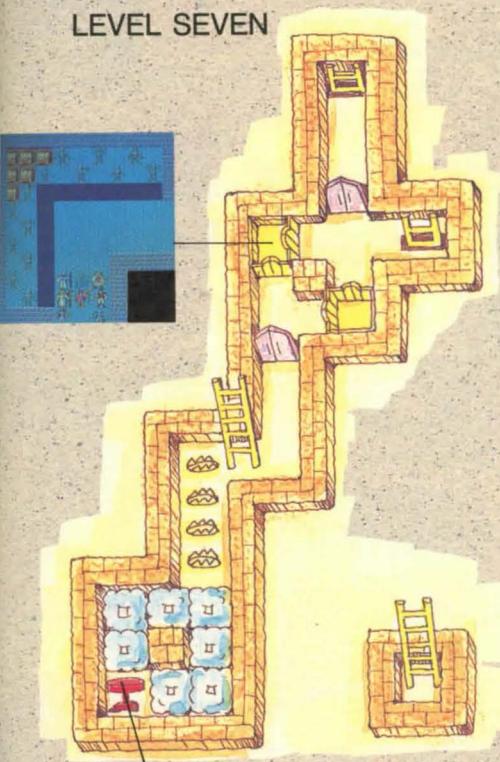
LEVEL FIVE



LEVEL SIX



LEVEL SEVEN



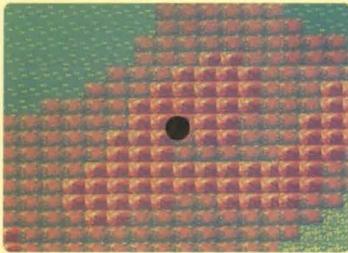
LEVEL EIGHT



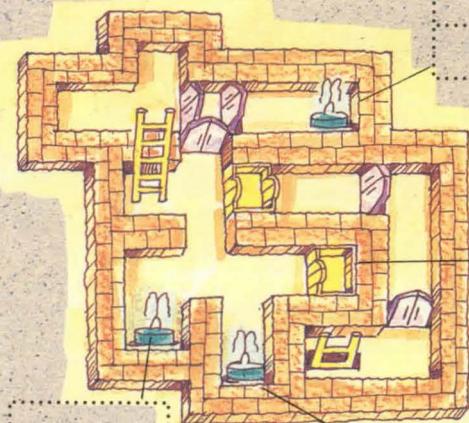
Despise

ディスパイス

サーパンツ・スペイン山脈の山奥に口を開けているこの迷宮は、ロード・ブリティッシュ城に近く入りやすく、体力増強にはちょうどいい所だ。この地下5階には石が置かれている。ところで、迷宮内のところどころに、泉が湧き出ている。こういう所だから、タダの水であるワケがない。飲んでみるといろいろ体に影響が出るのだが、よく憶えていない。“愛”的祭壇の間は地下深くにある。



LEVEL ONE



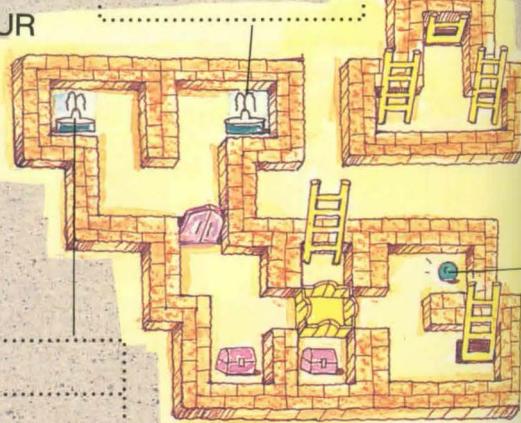
LEVEL TWO



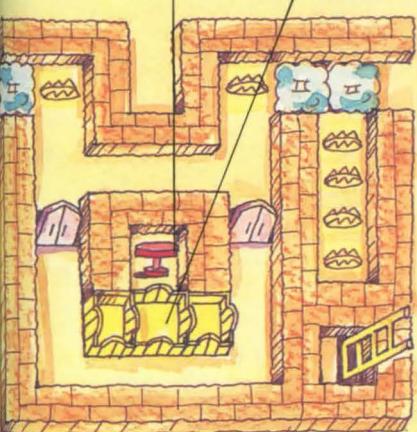
LEVEL THREE



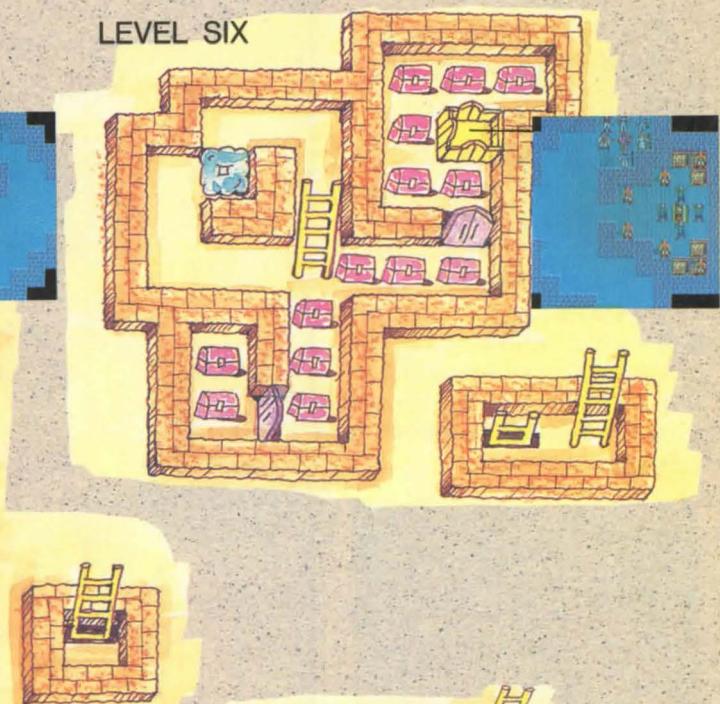
LEVEL FOUR



LEVEL FIVE



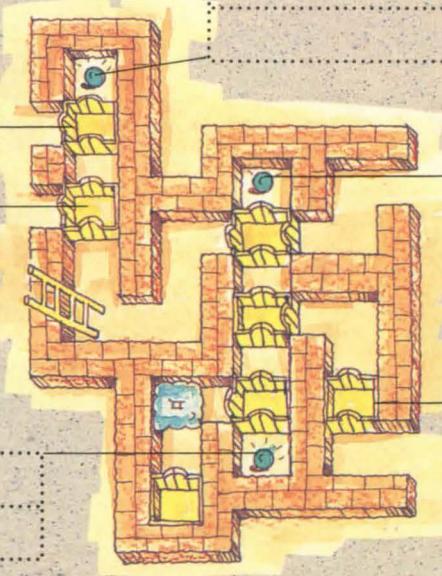
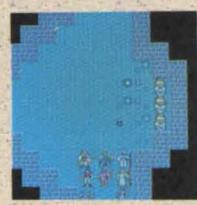
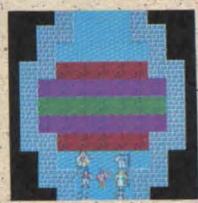
LEVEL SIX



LEVEL SEVEN



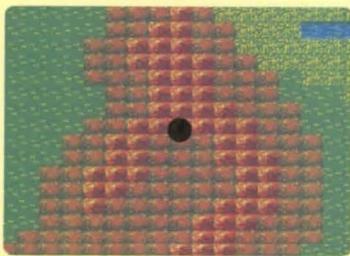
LEVEL EIGHT



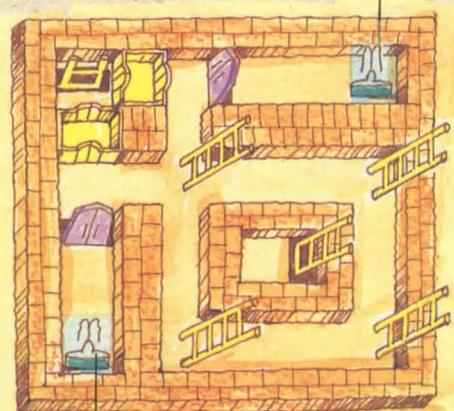
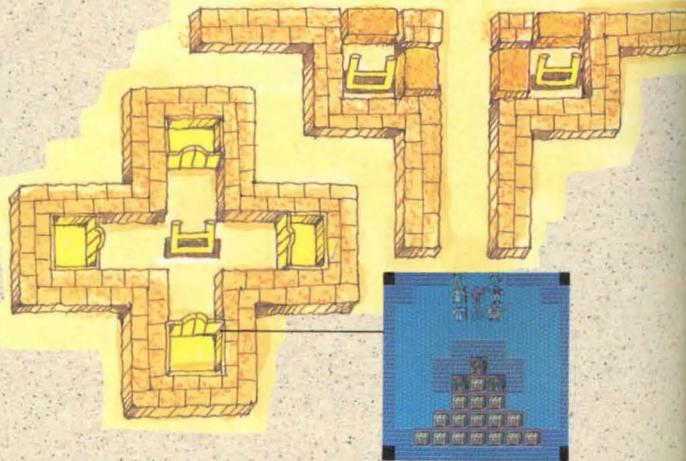
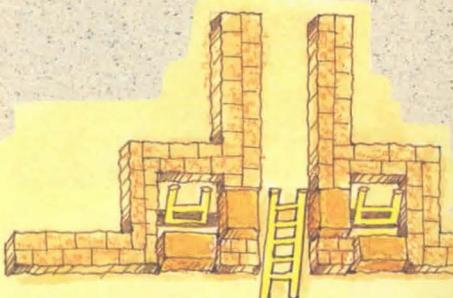
Destard

ダスター

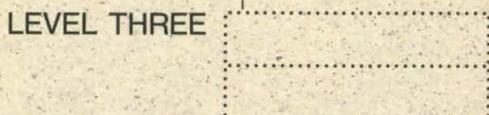
ブリタニア大陸の南西、死の沼のあるあたりに、山岳地帯がある。そこに、ダスターの迷宮がある。ここで探し出さなければならないのは、地下7階にある石。ところで、地下6階を歩いていると、大きな玉に遭遇するはずだ。他の迷宮にもあるけど、これに触れると、強さや知能などの個人のパラメータがグンと上がるかわりに、命を落とすこともある。“勇気”の祭壇の間も探しておかなければならない。



LEVEL ONE

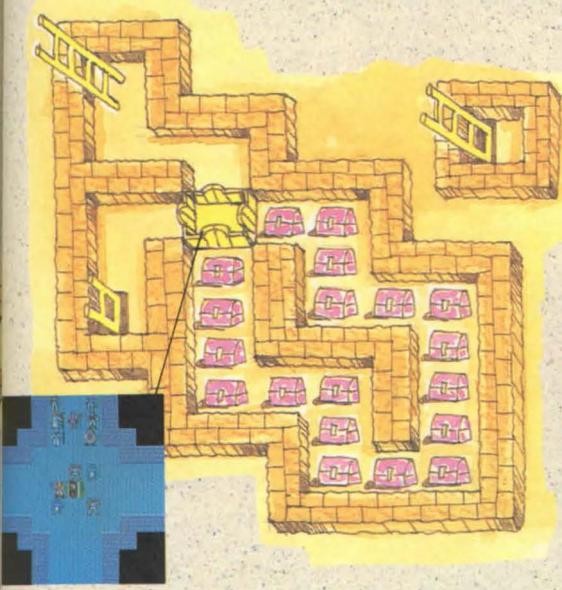


LEVEL THREE

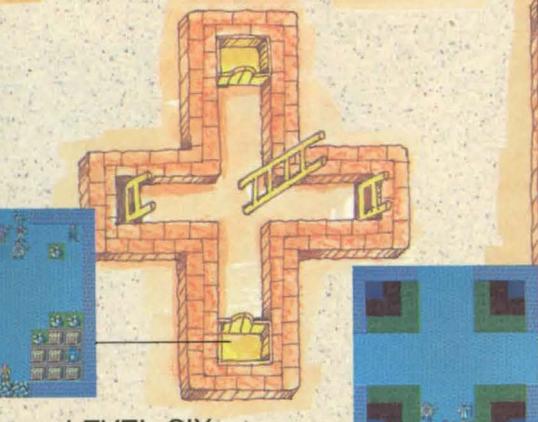
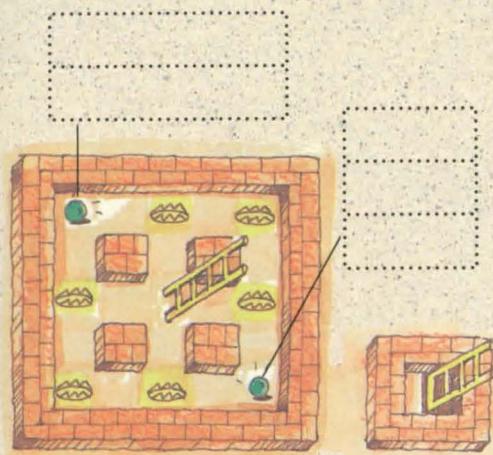
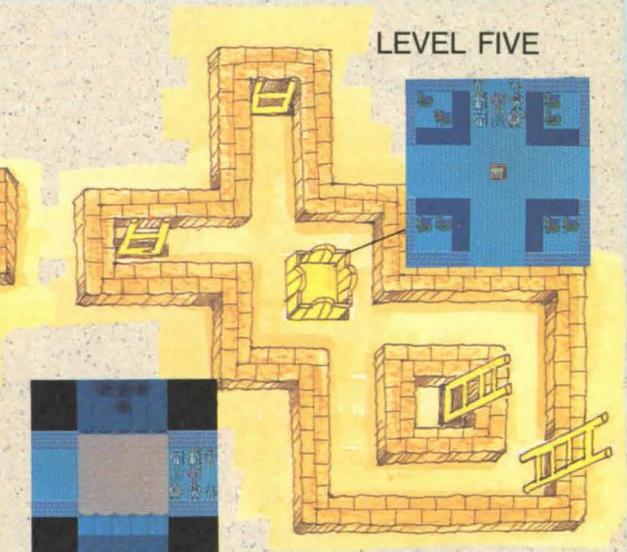


LEVEL TWO

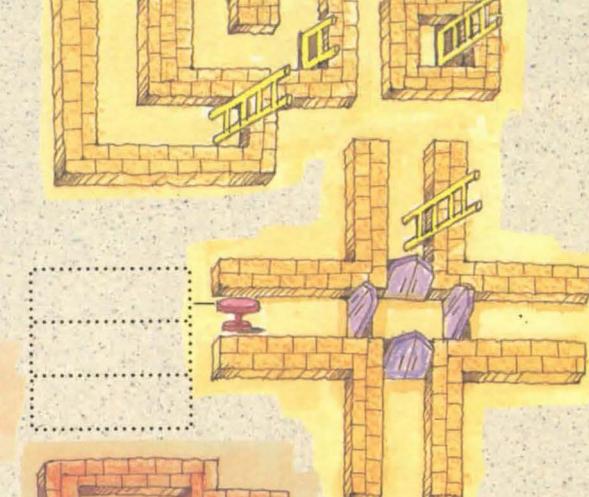
LEVEL FOUR



LEVEL FIVE



LEVEL SEVEN



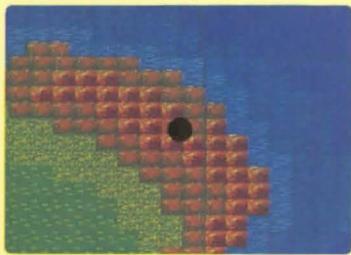
LEVEL SIX

LEVEL EIGHT

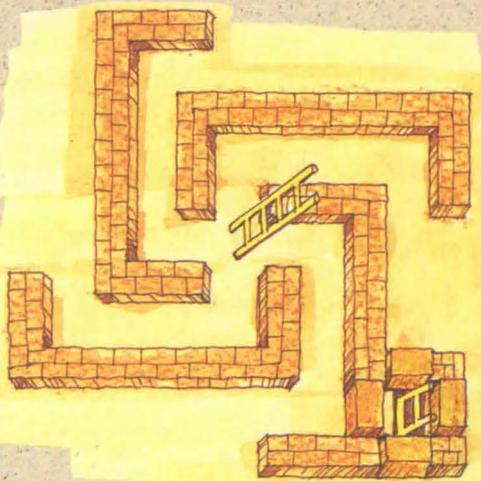
Wrong

ロング

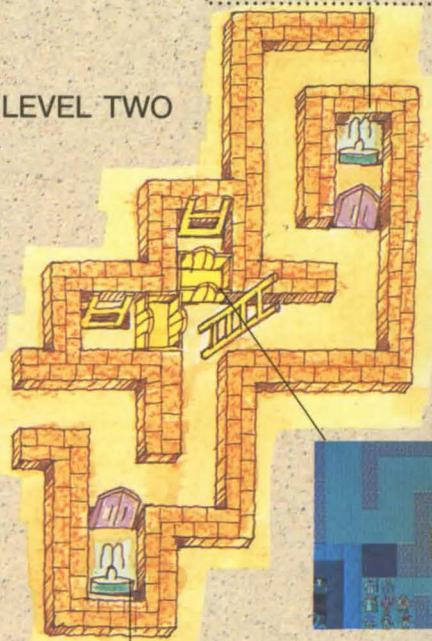
失望の入江の北西側の海岸に、この迷宮がある。地下1階2階はスイスイと入れるが、恐ろしいのは地下5階。全面これトラップである。また地下6階には、隠し扉、秘密の部屋、フォースフィールドが連続していて、なかなかキビシイ。探し求める石は、いちばん深い地下8階にある。“愛と真実”の祭壇の間も、君を待っているぞ。最も深い所まで行かなければならぬから、体力をつけておこう。



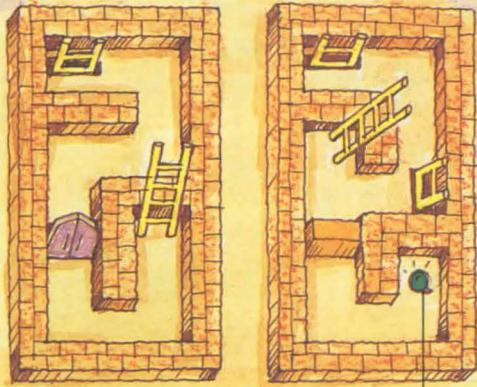
LEVEL ONE



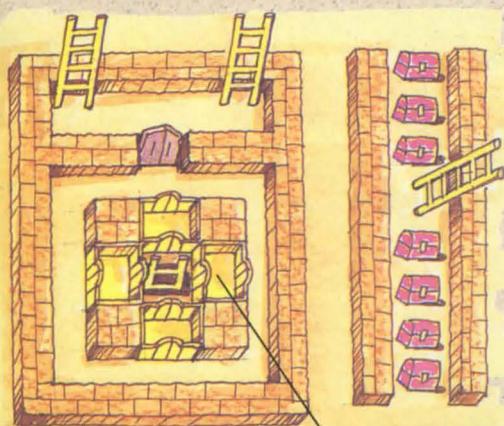
LEVEL TWO



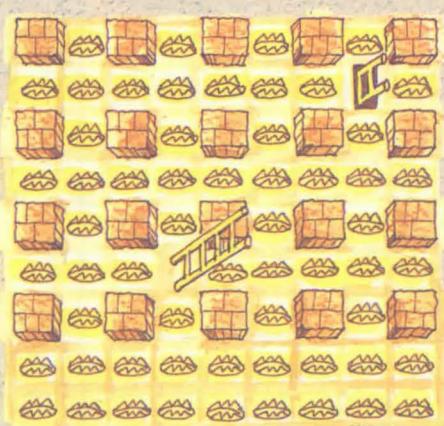
LEVEL THREE



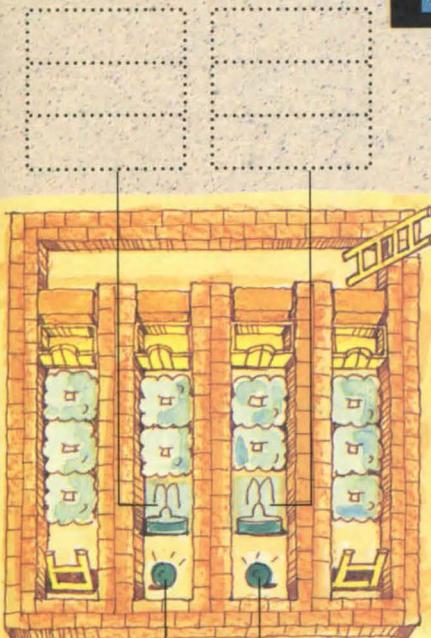
LEVEL FOUR



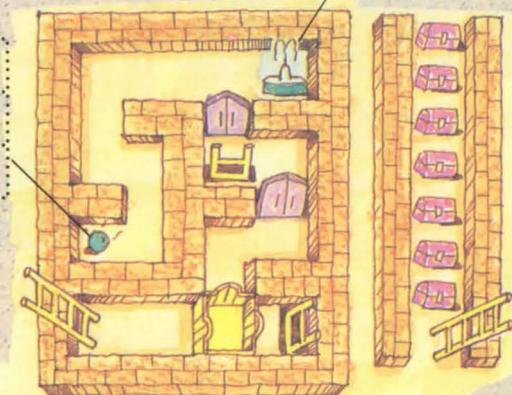
LEVEL FIVE



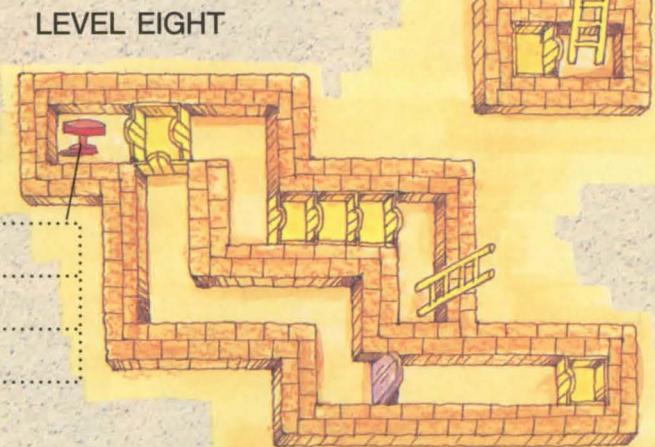
LEVEL SIX



LEVEL SEVEN



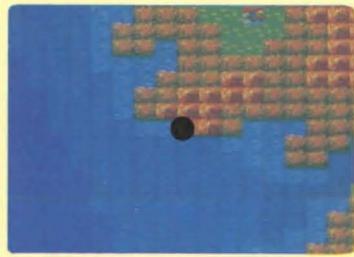
LEVEL EIGHT



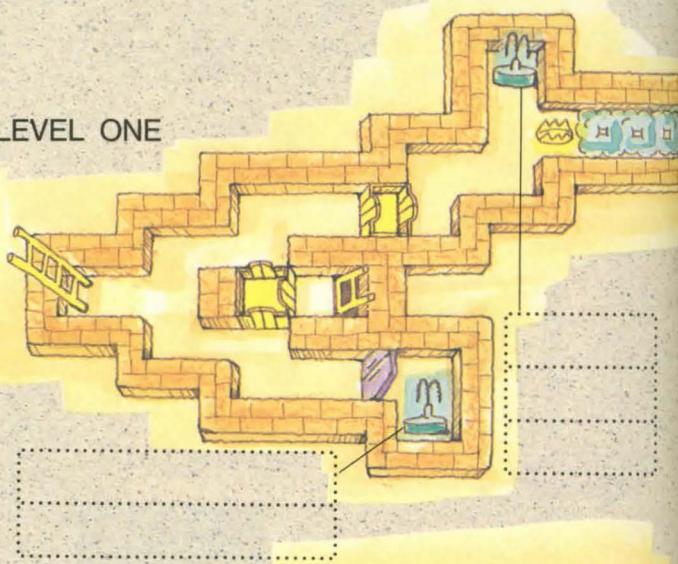
Covetous

コブト

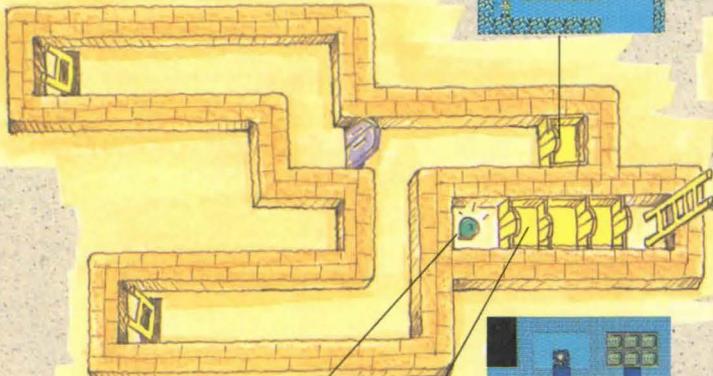
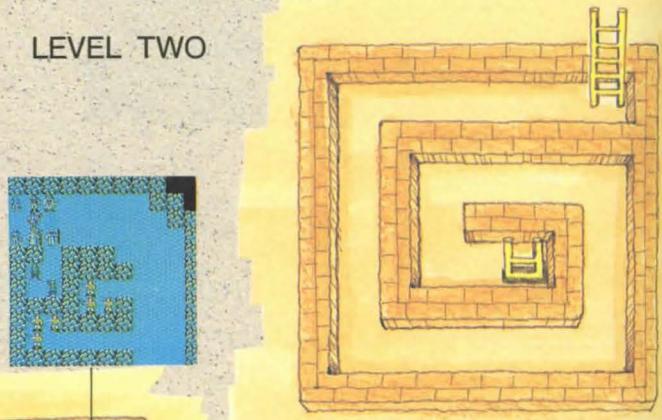
失望の入江には、もうひとつ迷宮がある。東側の海岸に面して口を開けているが、船で行く以外に、ここに至ることはできない。地下7階で、石を手に入れることができる。そして、迷宮のどこかにある“愛と勇気”的祭壇の間を探してみると、他の迷宮の中の祭壇の間と同様に、ある秘密が隠されているのだ。その秘密が解けたなら、もうこの迷宮へ来るために船を使う必要はなくなる。もう、おわかりかな？



LEVEL ONE



LEVEL TWO

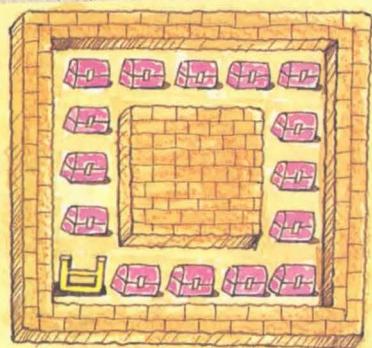


LEVEL THREE

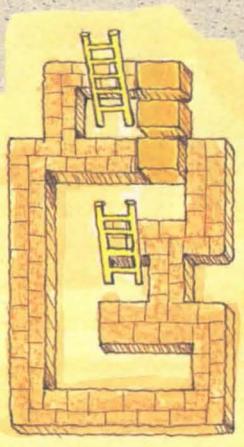
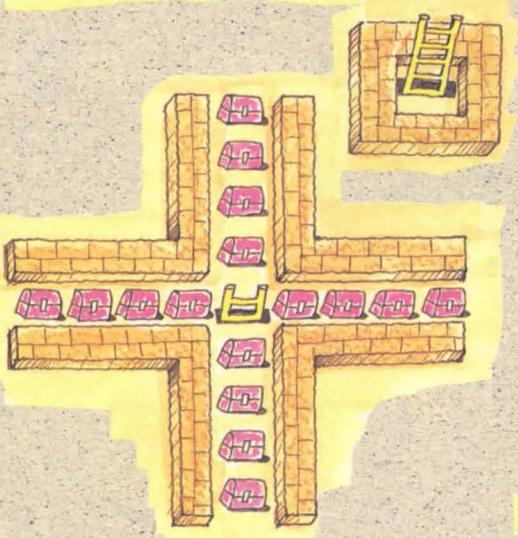
LEVEL FOUR



LEVEL FIVE



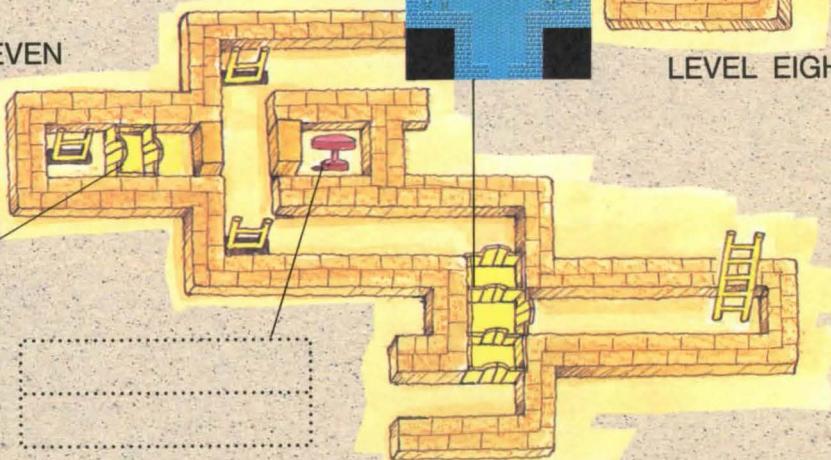
LEVEL SIX



LEVEL SEVEN



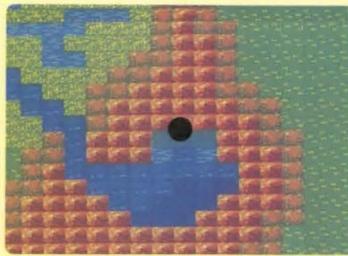
LEVEL EIGHT



Shame

シェイム

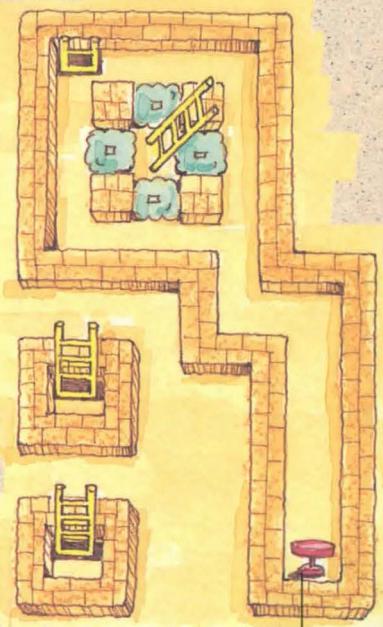
ブリタニア大陸の北西の果てに流れる、失われた川を溯ると、そのドンづまりにシェイムの迷宮がある。地下2階に石がある。こんなに浅い所にあるなんて、楽チンね、と思ったら大マチガイ。出るためにには、ぐーっと深い所まで下りなければならないのだ！でもね、深い所には、“真実と勇気”的祭壇の間があるから、行って損はない。体力に余裕があれば、地下6階で金儲けをするのもよかろう。余裕があれば。



LEVEL ONE

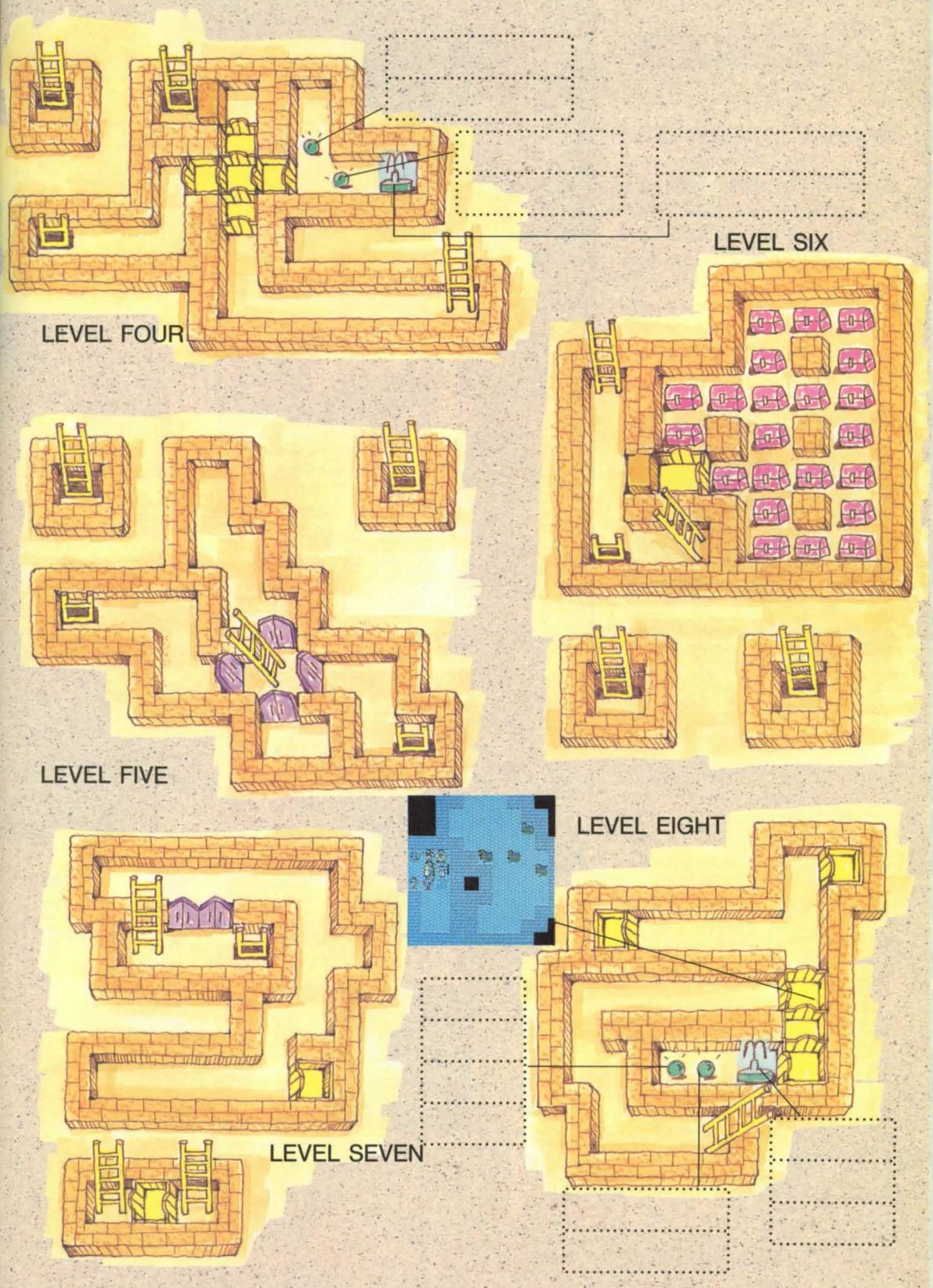


LEVEL TWO



LEVEL THREE





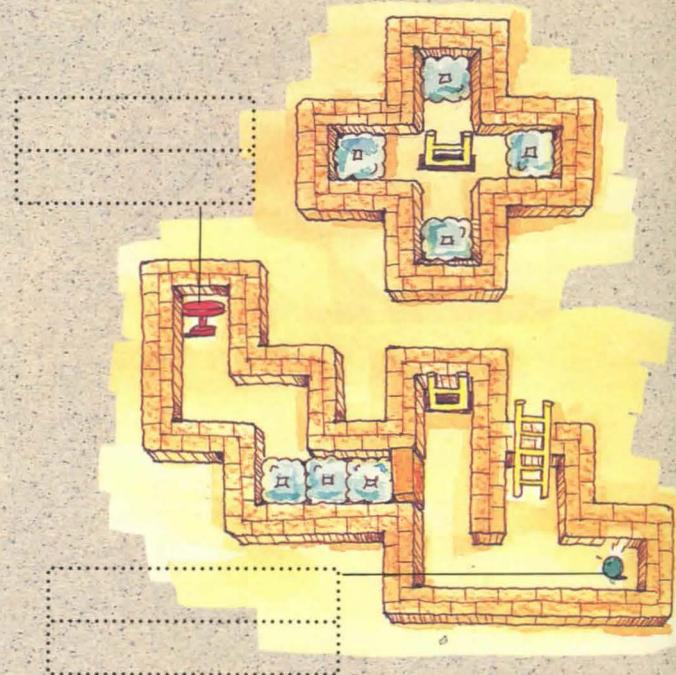
Hyltloft

ヒスロス

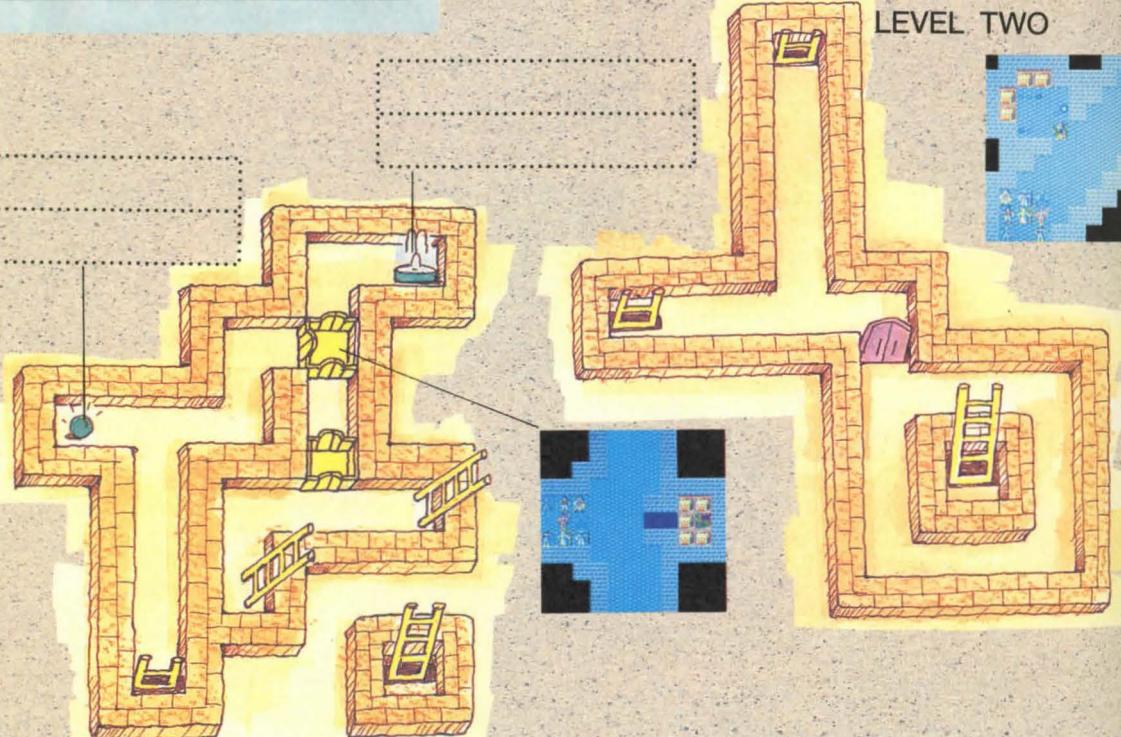
ロード・ブリティッシュ城の裏に入り口があり出口がずっと離れた地の果てにあるという、大変にやっかいなものとなっている。入り口から入ると、まず地下8階までいやおうなく下ろされ、地上に向かって迷宮をさ迷うという形になっているのだ。石は、一度下りてから上ってきた地下1階にある。色は……また忘れてしまった。疲れてたからな。外へ出ると、そこにはアッと驚くものが置かれているぞ。



LEVEL ONE

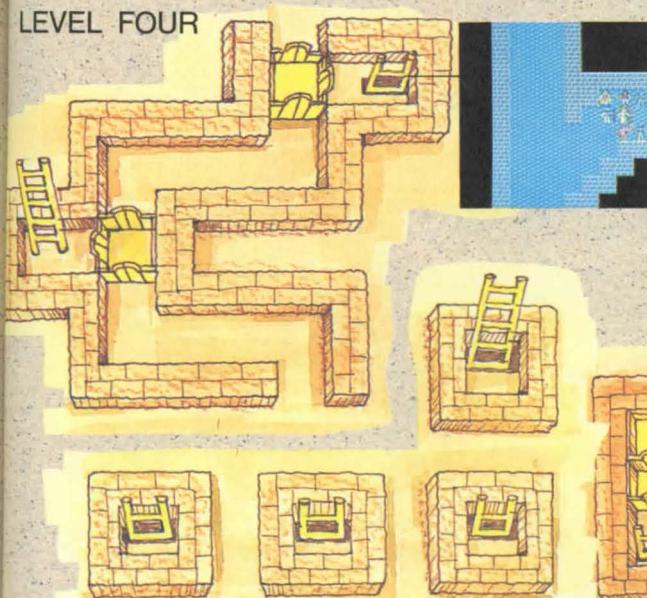


LEVEL TWO

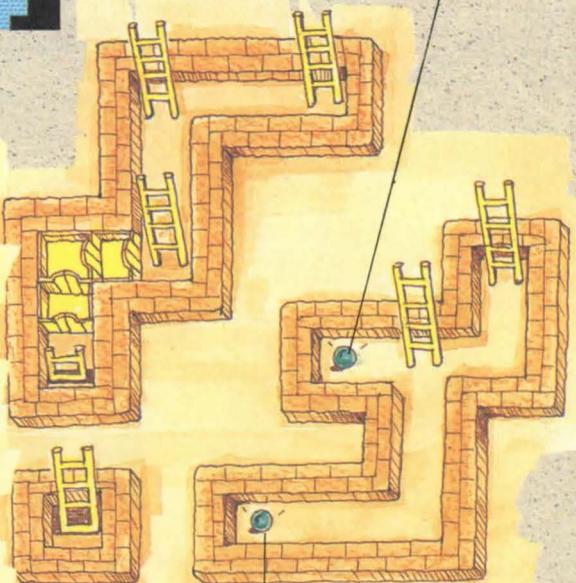


LEVEL THREE

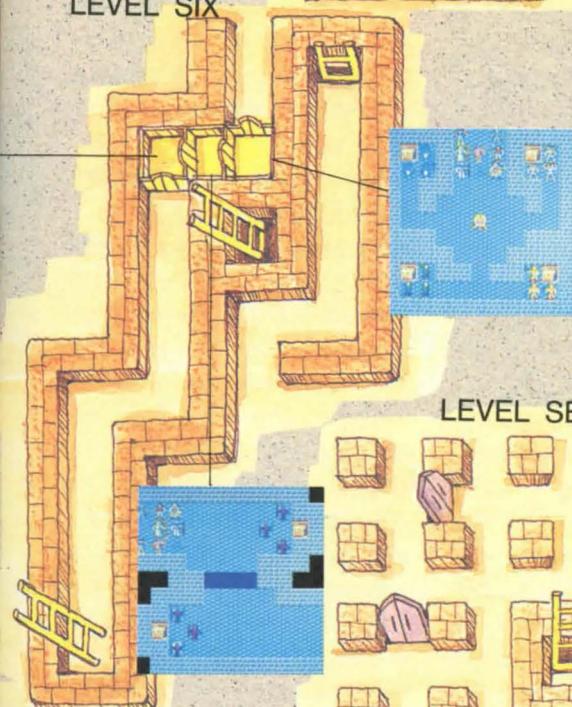
LEVEL FOUR



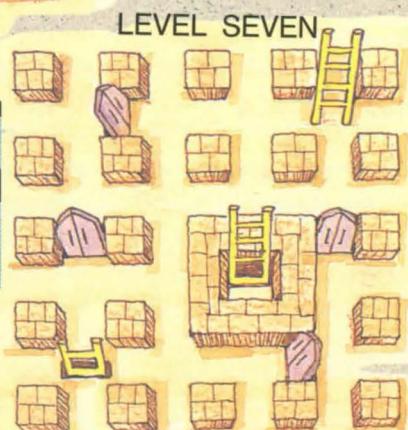
LEVEL FIVE



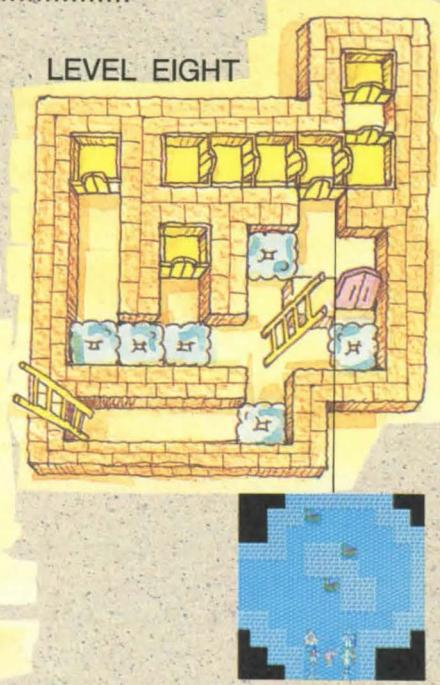
LEVEL SIX



LEVEL SEVEN



LEVEL EIGHT



シークレットルーム



シークレットルームとは、日本語でいうところの秘密の部屋。ポーランド語ではオヘア・シークレッテンスキーである（ウソ）。ア、ウソついちゃった。アンクのマークが欠けてしまう！ というところで、目が覚めた。私はどこにいるんだ？ ここはどこだ？ そーか。私は仲間とともに迷宮に潜り、このシークレットルームに入ったところで気を失っていたのだ。

すると仲間が声をかけてきた。

「やっと起きたかい、大将。さあ、秘密のドアを開けるから、あの角のところに立っていてくれい」

言われた所に立つと、仲間のひとりは反対側の角に立った。すると、壁の一部分がズガガガと開いたじゃないか。行き止まりだとばかり、思っていた。「何いってやがんで。地図を見りゃあ、この先に通路があるのがわかるだろーが。さ、行くぞ！」

さすがは、私の部下だけのことはある。よくそこに気が付いたな。あいつも成長したもんだわい。実はココは、迷宮内に存在するシークレットルームという部屋なのだ。迷宮マップには、

小さなドアに囲まれた暗い部屋が描かれていると思うが、それがシークレットルームだ。私は、ブリタニア以外の世界では、このような部屋に出くわしたことではない。実にユニークなところといえるだろう。

この中では、何が起こっても不思議ではない。「なぜだ！ なぜなんだー！」と、意外な怪物が待っていたり、秘密のスイッチのパズルを解かないと先へ進めなかったりする。それから、エネルギーフィールドがいっぱい、なんてこともあった。えーと、まだあるゾ。誰もいないし、何もないじゃんと安心して歩くと、急に何もなかった壁から怪物が飛び出してきて、ビックリしたこと也有ったなあ。ありや、私が変な所を踏んづけたせいでと仲間は言っていたが、そーかもしれない。まあ、いーじゃないか。そのお陰で、2度目からはそこは無事に通れるようになったのだから。何事も経験だ。わっはっはっ。

この話を聞いて、おじけづいてしまった旅のお友だちも多いと思うが、そんなことでは、アバタールにはなれんぞ。シークレットルームが怖いからっ

て、迷宮に入らないわけにはいかないんだし、迷宮に入れば、必ずシークレットルームにも入らなくてはならなくなる。それに、シークレットルームの中に、重要な品物が隠されていることだってあるのだ。

私なんかにしてみれば、退屈な迷宮の探検に変化をつけてくれる、ま、いわば飛行機の中で見せてくれる映画みたいなもんかね。だから、シークレットルームに入るなり、グーグーと眠ってしまうことも珍しくない。

「あんた、いつだってそーじゃないか。すぐにデビルやリーバーに眠らされて、戦いが終わるまで起きないんだ。それも隅っこの方で寝てくれりやあいーものを、通路の真ん中で横んなっちまうから、じゃまくさくってしょーがねえ」

と、仲間の戦士めが申しております。言わせておこうじゃありませんか。若い人は、ちょっと元気すぎるくらいがいいってもんだ。

ところで、シークレットルームで怪物に遭遇した場合は、ふつうの戦闘と違って、逃げても大丈夫。ヤバイと感じたら、一気に走り抜けるのがいい。

神殿

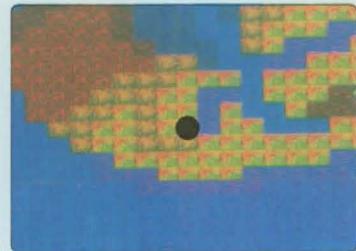
聖者(アバタール)となるための最も大切な修行は、心の浄化だ。怪物と戦い、荒野を歩き続けると、心は疲れはて、すさんでいく。それを防ぐためにも、神殿での瞑想が大切だ。また、アバタールとなる資格を与えてくれるのも神殿であるから、大変に重要な所なのだ。

ブリタニアの8つの神殿は、8つの徳をそれぞれ奉っている。神殿の入場パスである“ルーン”と、瞑想のための祈りの言葉“マントラ”を手に入れたら、次は、どの神殿が、どの徳を奉っているかを知ることが重要になる。そこまで準備が整っても、心の状態が良くないと、神殿は瞑想をさせてくれないことがある。自分の心の状態を知るには、ロード・ブリティッシュ城のシアーホークウインドに会うことだ。君の心が8つの徳の小道のどこにいるかを、また、神殿へ行く時期を話てくれるから、ちょくちょく会いに行くことをお勧めする。瞑想がうまくいくと、神殿は徳の小道を進むうえでのヒントを与えてくれる。ひとつ的小道を踏破すると、その印としてパーシャル・アバタール(8分の1の聖者)となったことを認められる。そのとき、君はあるルニック文字を与えられるが、それは最後の最後に、大変に重要な意味を持つものだから、しっかりと、各神殿の書き込み欄の下の丸の中に、書きとめておくよーに。



徳：

マントラ：



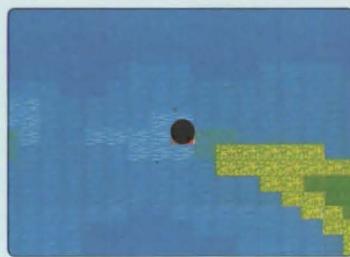
徳：

マントラ：



徳：

マントラ：



徳：

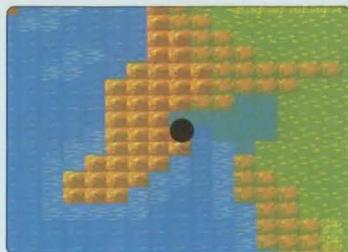
マントラ：



徳：

マントラ：





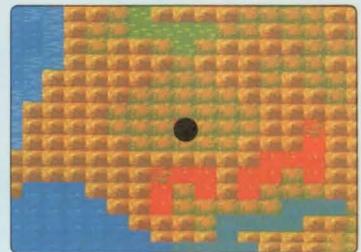
徳：

マントラ：



徳：

マントラ：



徳：

マントラ：



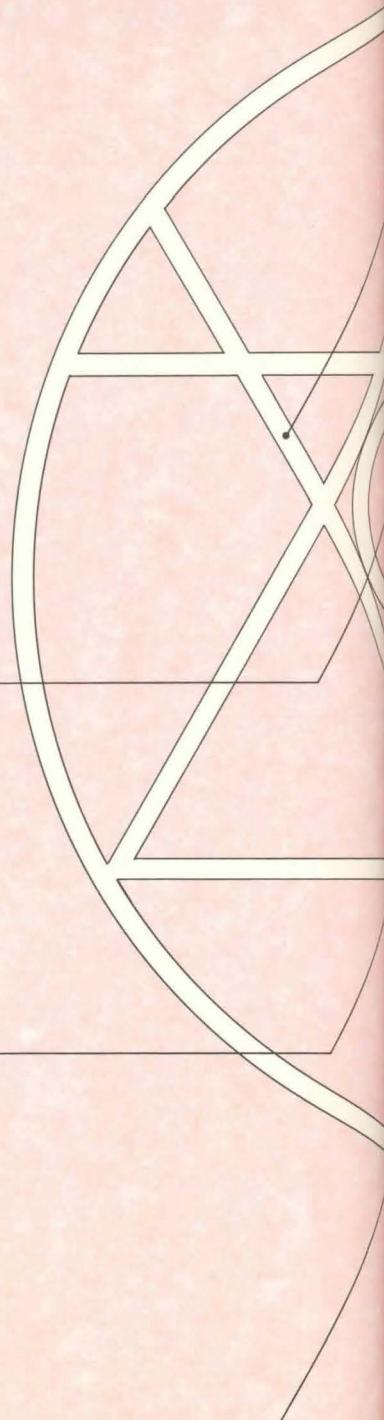
アバタールノート

聖者(アバタール)という言葉をそろそろ意識はじめたあなたは、すでにこの紋章には何か秘密があると気付いているんじゃありませんか？ ゼーんぜん？ あっそう。あるんですよヒミツが。実はこの紋章は、8つの徳と3つの原理との相関関係を表したものなのだ。この紋章の謎が解けたなら、もうあんたは何も怖くない。写本の秘密に、ぐぐーっと近付くことになってしまうわけだ。そう、とんでもない秘密が、あなたの目の前にビローンと広がっているのだ。このノートの使い方を説明しよう。紋章のまわりのメモ欄には、それぞれ線で結ばれた部分の情報を書き込む。そして、紋章自体がやや太く描かれているが、そこに正しい色を塗るのだ。旅の終わりに非常に役立つものだから、念入りに完成させること。

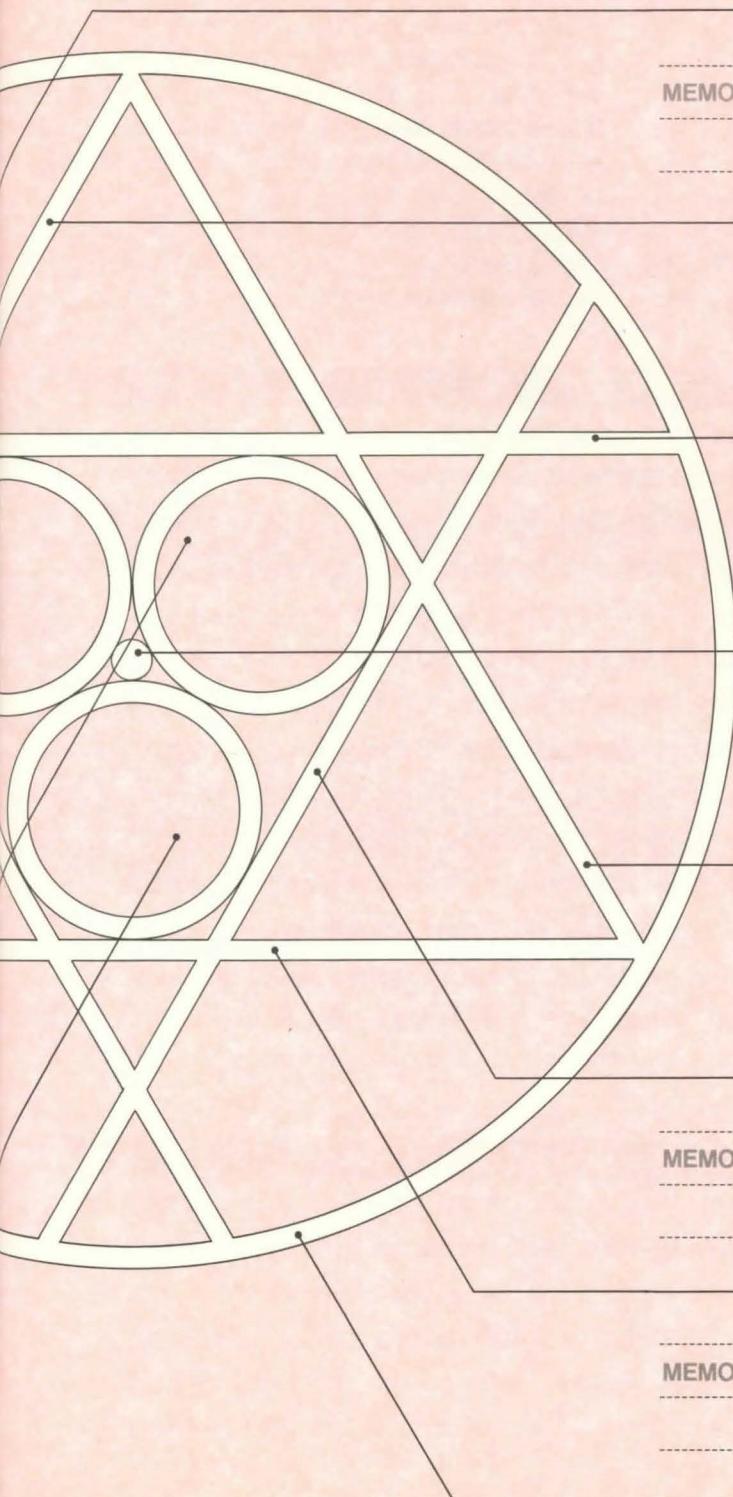
MEMO

MEMO

MEMO



MEMO



ウルティマIV データ早見表

ブリタニア大陸のすみからすみまで冒険し、聖者（アバター）となった私が、企画・編集したノートブック“*The Way of the Avatar*”はいかがだったろうか。あなたの聖者への旅のガイドブックとして、立派に役立つことができたであろーか。わたしはちょっと心配である。しかしそれ、すべての聖者は自ら修行し、その地位を手に入れねばならないのだからして、ちょっとでもこの書が参考になってくれさえすれば、私はそれでむくわれるのだ。それこそ売る手間を惜しまず販

売活動に徹したカイがあったというものである。ところで、この書の最後に、ブリタニアで手に入る武器防具の一覧表、ムーンゲートトラベルの早見表、そして魔法とその秘薬の調合方法を表として掲載しておいた。わたしの記憶に一部不鮮明な部分があり、すべての項目を埋めることができなかつたが、そんとこはカンペーンしてほしい。オークの馬鹿野郎になぐられたのがいけないので。うーん、やっぱり最後まで思い出せない。何とか諸君の力でおぎなってやってください。

武 器

B	STAFF	20G	長さ約6フィートの杖。とっても硬く、魔術師がよく使う武器だ。
C	DAGGER	2G	長さ10インチ程度の短剣。旅をはじめたばかりの者にとっては最適。
D	SLING	25G	投石帯。遠く離れた敵も攻撃することができるし、なかなか重宝だ。
E	MACE	100G	桟の棒の先に鉄を打った鉄の玉がついている。ドルイド僧の必需品。
F	AXE	225G	両側に2フィートの刃がついた斧。魔術師とドルイド僧は使えない。
G	SWORD	300G	最もおなじみの武器だ。これもやっぱり魔術師とドルイド僧はペケ。
H	BOW	250G	スリングと同様、遠くの敵を倒すことができる。飛び道具はいいぜ。
I	CROSSBOW	600G	これもおススメの飛び道具。魔術師と羊飼いは残念だが使えない。
J	FLAMING OIL	5G	ブリタニア特有の火炎ピンみたいなもの。誰にでも使えるのがいい。
K	HALBERD	350G	ナギナタ状の武器。1キャラ分はなれた敵を攻撃することができる。
L	MAGIC AXE	1500G	魔法の力を秘めた斧。かじ屋と騎士のみが使用することができる。
M	MAGIC SWORD	2500G	魔法の力が込められたソード。半数の人々が使えないで注意っ!!
N	MAGIC BOW	2000G	魔力が込もった弓矢。羊飼いと戦士と魔術師が使えない武器なのだ。
O	MAGIC WAND	5000G	魔法の杖。魔術師、ドルイド僧、吟遊詩人が使える。ちょっと高い。
P		—	

防 具

B	CLOTH	50G	布の服だ。ブリタニアの人々の全員が着られる。はだかよりはマシ。
C	LEATHER	200G	革でできた服。魔術師以外なら全員着られる。でも臭そうだねっ!!
D	CHAIN MAIL	600G	鎖かたびらである。かじ屋、戦士、騎士が着用することができるのだ。
E	PLATE MAIL	2000G	鉄の鎧。値段は高いが、防御力は高い。上と同じ人々が着用できる。
F	MAGIC CHAIN	4000G	魔力を持つ鎖かたびらだ。着用できるのは、戦士と騎士のみである。
G	MAGIC PLATE	7000G	やはり同じく魔法で守られた鉄の鎧である。騎士のみが着用できる。
H		—	

ムーンゲートトラベル便利表

入り口	トラメル	フェルツカ	出口	最寄りの名勝地	入り口	トラメル	フェルツカ	出口	最寄りの名勝地
1	●	○	1 入り口と同じ月門に出現する。	ベリティー島。南端にムーングロウの町があるのだ。	2	○	○	4 ブリタニア北西部の森に出現。	エンバス・アビー修道院やユーの町その他のあるのだ。
	●	●	2 ロード・ブリティッシュ城近くに出現。	ブリティン、ロード・ブリティッシュ城が構えている。		●	○	5 ロストホープ・ベイの海岸だ。	近くにはけわしい岩山に囲まれた町ミノックがある。
	○	●	3 ジェロームの町の近くに出現。	バラリアン諸島は、3つの島からなる。神殿もあるぞ。		○	○	6 ブリタニア南部の草原に出現。	ケーブ・オブ・ヒーローズとトリンシックの町があるぞ。
3	○	●	7 ブリタニア西部の島に出現する。	島には唯一スカラ・ブレイの町が存在するだけなのだ。	4	○	●	2 ロード・ブリティッシュ城近くに出現。	ロード・ブリティッシュ城にも多くの秘密がある。
	●	●	8 ブリタニア東南の孤島に出現。	幽靈が棲む魔界マジンシアがある。観光には向かない。		●	●	3 ジェロームの町の近くに出現。	ジェロームの町は堅牢な城壁に守られた戦士の町だ。
	●	●	1 ベリティー島南部の月門に出現。	島の南部にムーングロウ、北部にライキュームがある。		○	○	4 入り口と同じ月門に出現するのだ。	ブリタニアで一番深い森のなかにユーの町があるのだ。
5	○	●	5 ロストホープ・ベイの海岸よ。	ブリタニア大陸をさらに東に向かうとベスバーがある。	6	○	●	8 ブリタニア東南の孤島に出現。	マジンシアから南へ行くと海底火山が見物できるのだ。
	○	●	6 ブリタニア南部の草原に出現。	北上すればボーズの村、そしてブリティンの町へ至る。		●	●	1 ベリティー島南部の月門に出現。	北に人跡未踏の巨大な島がある。ぜひ行ってみよう!!
	●	●	7 ブリタニア西部の島に出現する。	この島へは月門を利用して訪れるのが、一番便利だ。		●	●	2 ロード・ブリティッシュ城近くに出現。	南に向かうとサーバンツ・スペイン大山脈。険しいぞ。
7	●	●	3 ジェロームの町の近くに出現する。	バラリアン諸島を回るには帆船が一定要して必要だ。	8	○	○	6 ブリタニア南部の草原に出現。	南に向かうとたくさんの島がつらなっているのである。
	●	●	4 ブリタニア北西部の森に出現。	エンバス・アビー修道院には、賢者が大勢住んでいる。		●	●	7 ブリタニア西部の島に出現する。	ひとつひとつ島にも謎が隠されているらしいのだ。
	○	●	5 ロストホープ・ベイの海岸だ。	東に向かうと、多くの秘密を持つ土地が広がっている。		●	●	8 入り口から入り口に出現する？	帆船で西に進路をとると、町のある島が見えてくるぞ。

ブリタニアの世界の創造主は、どこどのなたか知らないけれど、ちょっと変テコなヤツだったに違いない。なぜかというと、月がトラメルとフェルツカの2つでそれぞれの月の相は8つ、ブリタニアの世界にある魔法のもとである秘薬は8種類だ。さらにムーンゲートも8つだし、マップはウルティマⅢの16倍とくる。しかも求めるべき徳は8つで、ルーンが8つで、マントラも8つで、職業も8つだし、ダンジョ

ンも8つでしかも地下8階。やたらコンピュータみたいなやつなのだ。

そこで不思議なのが、武器と防具である。武器は素手も入れて15種類発見したが、わたしはどーしてももうひとつの武器があるよーに思う。防具もすっぽんぽんを入れて7種類発見しているが、これも数字的におかしい。それもうひとつずつ何かあるよーに思われるのである。残念ながらわたしは見つけられなかったのだが、諸君だっ

たらこれらの未知の武具を発見できるかも知れない。期待している。

そういうわけで聖者への旅を続いている諸君は、この創造主の持つ不思議なクセ、つまりなんとなく2の倍数にこだわるクセをうまく読み取って冒險してみてほしい。思わぬ所で思わぬことがヒントとなってくるかもよ。

では、わたしは最近行方不明になつたロード・ブリティッシュ王を捜す旅に出発するので、あとはのんだぞ。

秘薬の調合と魔法一覧表

名 称	効 果	調合方法
A 覚醒の術	眠たくもないのに熟睡させてくれる怪物がブリタニアにはいる。すなおにお休みしていると、ポカスカ攻撃されちゃうのだ。寝てるヤツの目をさます魔法だ。	B + C
B まばたきの術	瞬間に他の場所へ移動する魔法だ。しかし残念ながら遠距離はムリ、近距離のみの移動に適している。敵に囮まれたときなどに、ビシバシと使ってみよう。	D + E
C 治癒の術	ブリタニアにはいろいろな毒を持つ生物やそれに類する何かがたくさんある。この魔法は、それらの毒に侵された者から毒を除去する効果があるというわけ。	B + C
D 消去の術	迷宮のなかなどで、よく邪悪なエネルギー'field'に遭遇する。これがとってもジャマなのだ。しかしこの魔法さえあれば、そいつらもなんとかなるのだ。	A + C + F
E エネルギー フィールド	4つのタイプのエネルギー'field'を創り出す。その種類は、眠り(S)、毒物(P)、火(F)、電光(L)だ。エネルギー'field'を創る方向も忘れるな!!	A + D + F
F 火の玉魔術	バボーンと火の玉をミサイルの如くぶちかます魔法だ。ブリタニアの魔術師仲間ではなかなかボビュラーなもので、たいていの魔術師が愛用しているはずだ。	A + F
G 転送門の術	月門(ムーンゲート)を利用した長距離の瞬間移動の魔法だ。トラメルとフェルッカの2つの月の関係を熟知したのちに使うのがよいと思うのだ。わたしはね。	A + F + H
H 治療の術	治療の術で毒に侵された者をたすけても、実はその者の体力を回復させることはできない。そんなとき、この魔法で元気一発オロナミンCしてあげてくれ。	B + D
I 氷の玉の魔術	火の玉魔術と違うのは、ミサイルのように飛んでいくのが氷の玉だ、というところだ。この魔法を使うと、魔術師はちょっと疲労するらしい。困ったものである。	F + H
J ジンクスの魔術	この魔法は気分がいい。なにしろ敵のやつらが勝手に戦って自滅してくれるのだ。こちどらは高みの見物とシャレ込もう。わたしはこの魔法が好きだ。	F + G + H
K 究しの魔術	読んで字の如く、最も強力なミサイル魔術である。この1発で大方の怪物はやっつけることができるが、魔術師の精神的疲労は非常に高いのだ。多用厳禁だぞ。	F + G
L 光の魔術	ブリタニアの迷宮はとっても暗い。たいまつがあればたいまつを使えばよいが、簡単な魔法であるから、使ってみよう。たいまつより明かるいらしいのだ。	A
M マジックミサイル	なかなか見栄えのする魔法である。正体不明の光がバビヨーンと敵に飛んでいく。残念なのは、魔術師より強力な敵を倒すことができない点だ。精進せよ。	A × 2 + F
N 無効の術	ブリタニアの怪物のなかには、強力な魔術を使うやつもいる。そういう敵と出会ったときは、この魔法を使おう。お互いの魔法が無効になる。力で勝負だ。	A × 2 + C + H
O 解放の術	宝箱の多くの迷宮内にある。しかし、宝箱にはいろいろなワナがしかけられていて、安易に開けるのは危険なのだ。慎重な魔術師なら、この魔法を使うべきだ。	A + E
P 防御の術	聖者(アバタール)への長い旅の途中、つねに攻撃ばかりしていればいいというわけではない。場合によっては、防御も必要になるのだ。そういうことだ。	A + B + C
Q 速さ倍増の術	よーするに怪物より速く動けるのだ。敵が1回の攻撃をするうちに、何回も攻撃できちゃうんだからスゴイ。まるで、8マンかサイボーグ009のよーなのだ。	A + B + E
R 蘭生の術	多くの戦いのなかで、同じカマのメシを食った仲間が不幸にして死亡してしまうことがある。この魔法は、難しく、疲労度も高いが、とにかく絶対に覚えよう。	???
S 眠りの術	ブリタニアの生物がすべて邪悪であるとは限らない。NON-EVILの生物に運悪く攻撃をしかけられたら、この魔法で眠らせてしまおう。あとは逃げ出すのみだ。	B + D × 2
T 震動の術	この魔法は、大地をゆり動かし、怪物の足元に地割れを起こす。マグニチュード7.5程度の威力があるのだ。もちろん、強力な魔法だけに疲労度も高いぞ。	A + E + H
U 解呪の術	ブリタニアには、生身の怪物のほかに殺すべき実体のない幽霊もよく出没する。こいつらと正直に戦ってもかまわないが、便利な魔法は使ってみたいもんだ。	???
V 眺望の術	われわれの冒險するブリタニアの大地は広い。とにかく広い。迷宮も広いし、よく迷子になる。そんなとき、この魔法を使えば、自分の位置がわかるかも？	G + H
W 風向き変更の術	帆船を手に入れたはいいが、行きたい方向にはなかなか行けない。そう風向きが悪いのである。風向きをコントロールしてこそ、立派な魔術師といえよう。	A + E
X 脱出の呪術	迷宮の冒險はとにかく疲れる。「ひえー、また怪物だ、もう死むう」というときに、この魔法はありがたい。何と迷宮の出口まで瞬間に移動できちゃうのだ。	A + D + E
Y 上昇の術	迷宮内で1階上へ行きたいんだけど、迷っちゃって階段が見つかんないなんてことがよくある。この魔法を使えばエレベーターに乗った雲団気で上昇できる。	D + E
Z 下降の術	上昇の術と似た魔法だ。エレベーターに乗った雲団気で、1階下へ移動できる。この2つの魔法は、迷宮探検の必需品なので必ずマスターするべきであろう。	D + E

Ultima IV

袋とじ秘情報

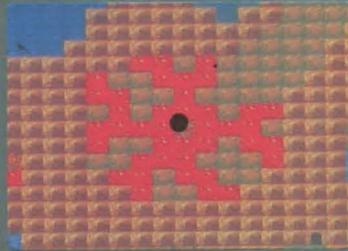


ここには、アビイスの地図と重要なことを知っている人のことが書かれている。このよーに隠されると、どうしても開けて見たくなるのは人情だが、ちょっと待ってほしい。早いうちにここを見ちゃって、白けちゃっても、わたくしや知らんからね。旅というもんは、一步一步、じっくりと楽しむもの。日帰りより3泊4日の方がいいでしょ。もちろん、見るのはあんたの勝手だが、弱っちいuchis、かえって面倒なことになるかも。責任は持たんからねん。

Great Stygian of Abyss

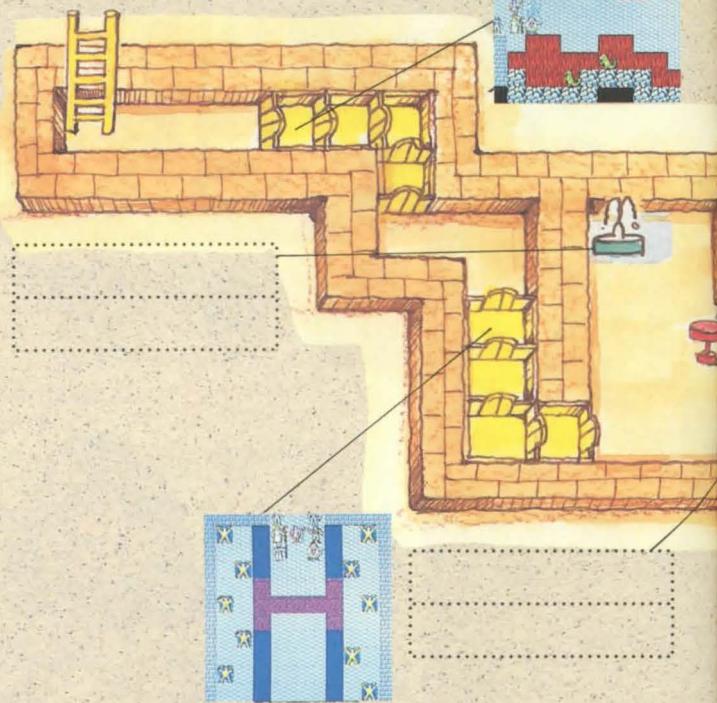
グレート・ステイジアン・オブ・アビス

B1～B4

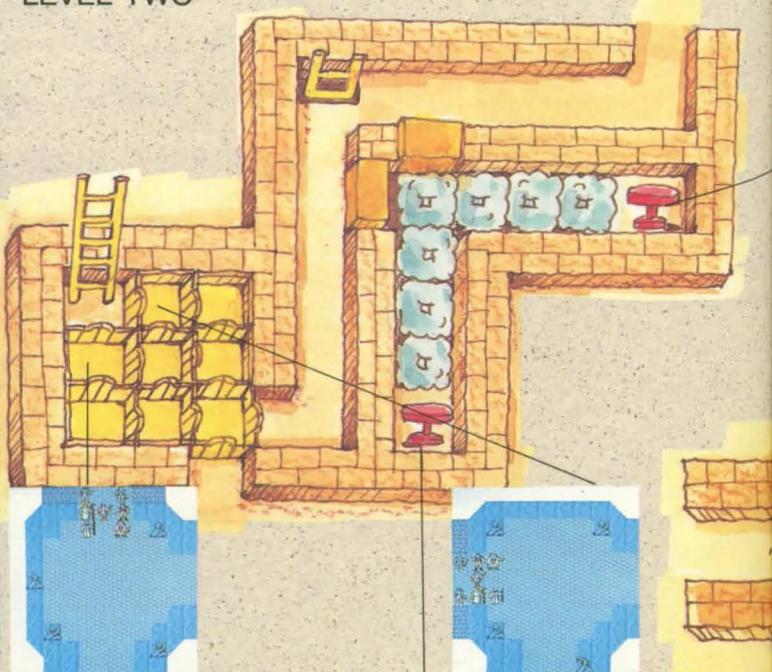


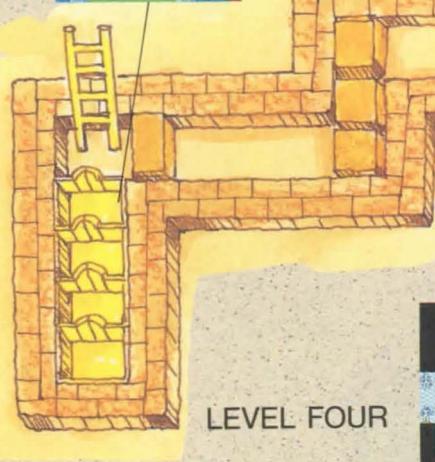
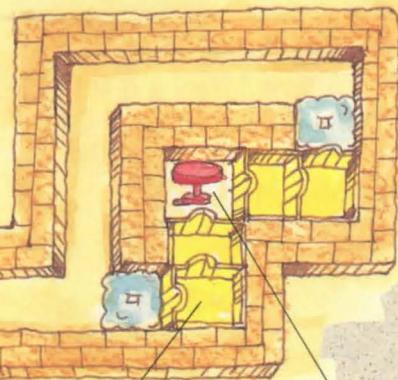
ブリタニア最大規模の迷宮であり、最大の謎とされているアビス。この地下深くには、“写本”的小部屋があり、その謎を解くことによって、人間の新たな精神文明への道が示されるといわれている。それが、この旅の究極の目的でもあるわけだ。アビスへ入るためにには、まず8人揃っていること、完全なアバタールであること、そして、鐘とロウソクと本を持っていることが、最低の条件。しかし、階を下りるごとに、8つの徳と3つの原理に関する質問が出され、階下への鍵となる石を正しく置くことを要求されるので、その準備も万全でなければならない。また、最下階にある写本の小部屋に入るためには、3つの部分からなる鍵と、秘密のパスワードが必要となる。これがなければ、せっかく苦労して小部屋の前まで来ても、追い出されてしまうのだ。当然のことながら、各階には想像を絶する困難が待ち受けている。ありとあらゆる敵が出現し、謎に満ちたシークレットルームが連続する。途中でセーブすることも許されないので！一度アビスを踏破することは、絶対と言っていいほど不可能である。そのためにも、質問と答えを必ず、この袋と同じページの後ろのメモ欄に記しておこう。マジメに情報を集め、徳の研究をしていれば、質問にはスイスイと答えられる。では、お気を付けて。

LEVEL ONE



LEVEL TWO

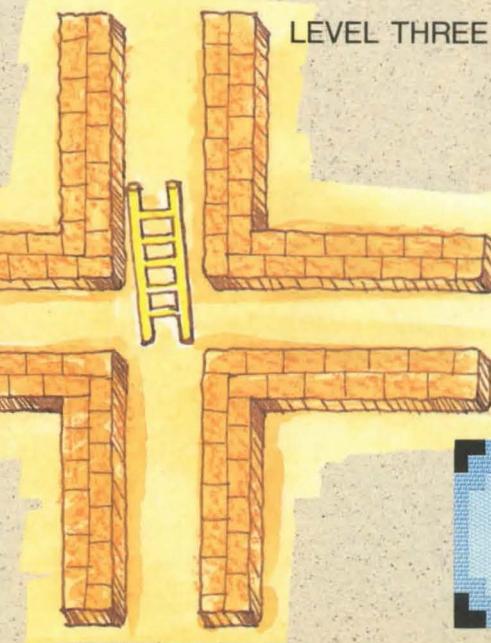
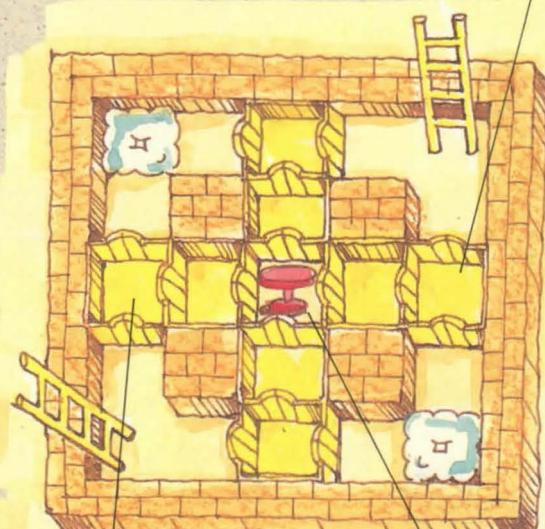




LEVEL FOUR



LEVEL THREE

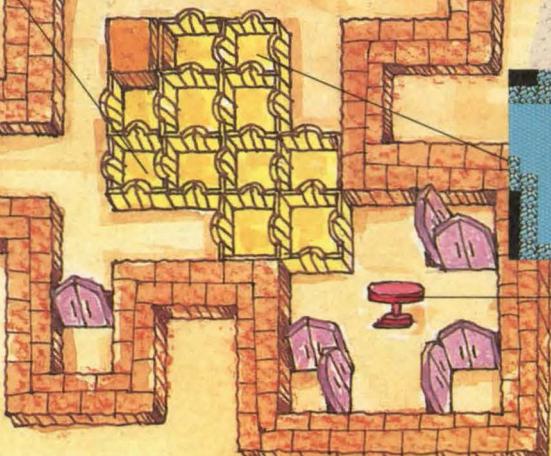
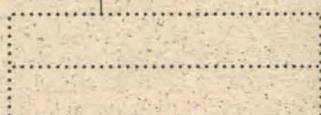
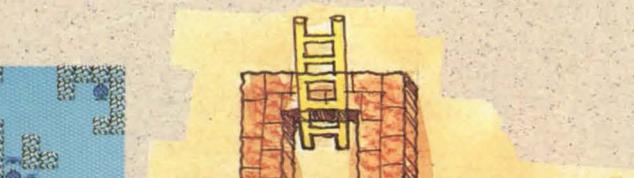
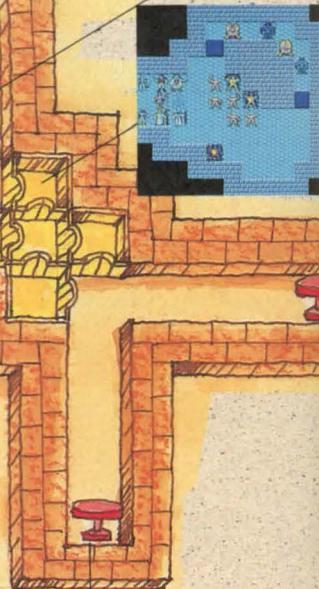
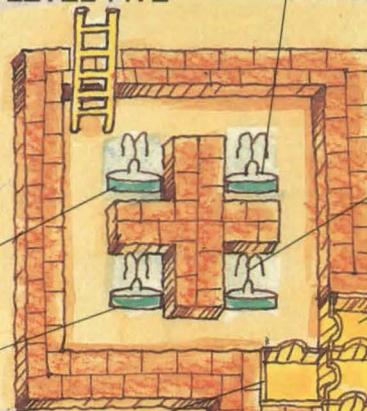


Great Stygian of Abyss

グレート・ステイジアン・オブ・アビス

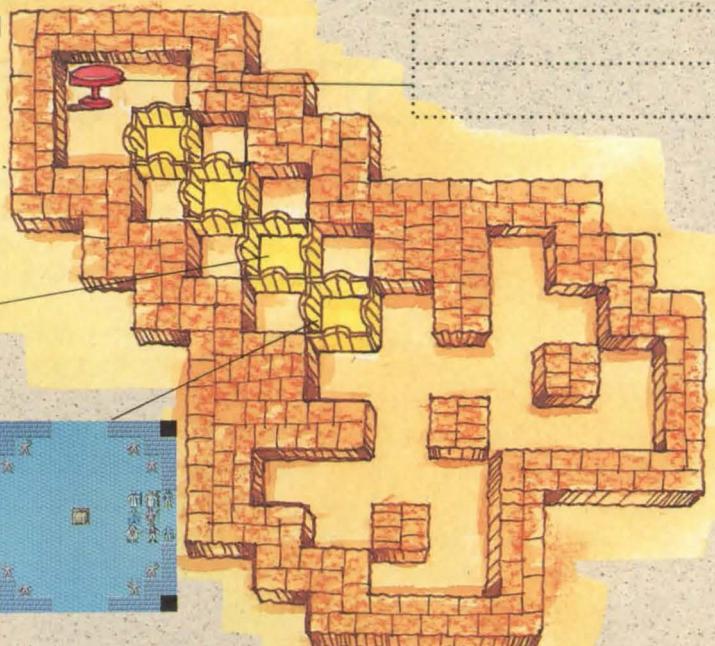
B5～B8

LEVEL FIVE

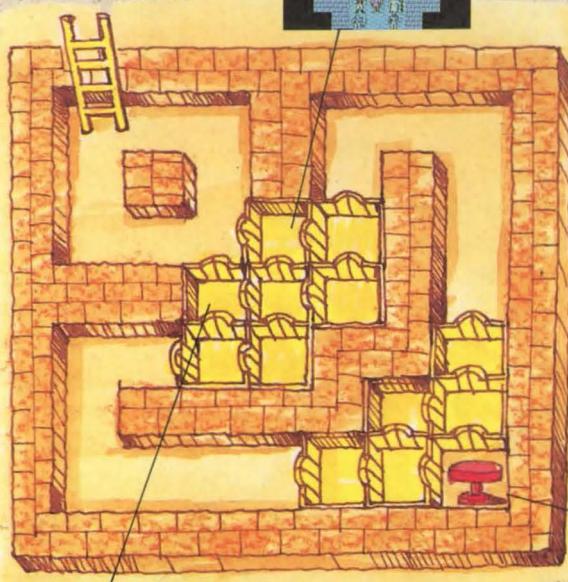


LEVEL SIX

LEVEL SEVEN



LEVEL EIGHT



私がお世話になった方々

どーしてもわからない、という旅行者ちゃんのための、「じゃあしかたがない、教えてやっか」ガイドだ。本当に本当に困ったら、ここをチラリと見ること。そのことについて知っている人を、紹介してあげようという、親切なページだ。なんていい人なんだ、ワタシは。

ルーンとマントラを知っている人々

ここを読むってことは、もう旅も半ばすぎ。仲間も5人は集まっているはずだ。ん？まだだって？そーか、じゃあ、この項だけ読んで、再びセロテープかなんかで、ここを閉じることをおすすめする。

では、まずルーンとマントラから。その前に、ルーンとマントラとは何であるかを、ロード・ブリティッシュ城のシーラちゃんに聞いておこう。まじめな騎士だ。足でシンバルを蹴とばすシーラちゃんとは別人なので気をつけるよーに。

では、誠実のルーンとマントラから。ルーンは、かわいい小さな女の子クリスティンちゃん。マントラはクロムウェル。2人とも、ムーン・グロウに住んでいる。

勇敢のルーンは、ジェロームのロード・ロバートに、勇敢のマントラは、サー・ホルスガードという強い戦士に聞け。

慈悲の心のルーンは、ブリティンのスブライト。この人はお金に困っている。慈悲の心のマントラは、町の中を走りまわっている子供に聞くのだ。

正義のルーンは、ふらふら歩いているドルイド教の尼僧に聞くといい。ルーンを持っていれば、同じ人がマントラについても話してくれる。もちろん、ドルイド僧はユーの町にいる。

献身のルーンは、ミノ

ックのかじ屋に聞くといい。彼はテーブルのそばにいる。マントラは、ふうふう歩いているかじ屋のメリダが手掛けりを知っている。

名誉のルーンは、商人のウィンスロップに聞きたまえ。マントラは、クリンという騎士が知っている。2人はトリンシックの町にいる。

崇高な心のルーンとマントラは、スカラ・ブレイのグランテッドという女性に聞いてみよう。彼女に対しては、慈悲の心をもって接すること。

謙虚さのルーンは、スプロットというガイコツに、マントラは、キャスペリンという幽霊に聞け。もちろん、彼らはオバケの町、マジンシアの住人だ。

石について知っている人々

どの石がどこにあるかは、あまり気にしない人が多い。なぜなら、片っぽしから迷宮に入って、手当たり

次第に探し出していくケースが多いからだ。しかし、それでは、どの徳を象徴する石が何色かを、正確に知ることができない。必ず、人々に聞いておくことが大切なのだ。では、一気にその関係者を紹介しよう。

誠実の石は、ムーングロウのタイロン。慈悲の心の石は、ブリティンのジョー。勇敢の石は、ジェロームのグラブノール。正義の石は、ユーニの尼僧。ルーンとマントラを教えてくれるときに、いっしょに話してくれるはずだ。献身の石は、ミノックのミッキー。名誉の石は、トリンシックのクィックス。崇高な心の石は、スカラ・ブレイのマイター。そして、謙虚の石は、マジンシアのスプロットだ。

道具と魔法を知っている人々

いよいよ、私が本当にお世話になった方たちが登場する。ここで教えてほしいものと、ほしくないものがあると思うから、各項目にひとつずつ書くことにする。知りたいことだけを知ることができるってわけだね。やっぱり私は究極のいい人、アバタールなのですね。

角笛

謙虚の神殿の入り口では、悪魔が通せんぼしているでしょ。角笛は、その悪魔よけに役立つ。マジンシアのバンターというガイコツが、角笛のありかを知っている、ある



女性を紹介してくれる。彼女は、ロード・ロバートの奥さんに仕えているのだ。わかるかね？

舵輪

船を強くする魔法の舵輪。これを船に取り付けると、船の強さが50から99にはね上がる。ただし、取り付けは、浅瀬でしか行なえない。これのありかは、サーバンツ・ホールドの池にいる水の精ノクサムと、負傷した水兵ラルソンに聞くといい。その手掛かりをもとに、自分で探すことだ。なに、すぐに見つかるって。

六分儀

実はコレ、お店で買えるのだ。船で航海をするときも、広い大陸を歩くときも、これがあると大変に便利だ。この書の巻頭大マップに、緯度と経度が書かれているが、六分儀を使うと、自分のいる地点の緯度と経度が一瞬にしてわかる。マップといっしょに使うと、「こりやー便利やなあ」とゆーことになる。ジェロームの酒場へ寄ってみたまえ。話好きのパートンが、何か教えてくれるかもしれない。ただし、チップをはずまないと、お目当ての情報は得られないゾ。

ガイコツ

これについては、多くの人たちがいろいろなことを教えてくれる。バッカニアーズ・デンのレンジャー、ラグナーや、ベスパーの羊飼いサビルが、ガイコツとはどーゆーものかを話してくれる。そして、ミノックのジュードが、その使い方とありかを教えてくれる。六分儀があればすぐにわかるのだが……。

マンドレーク

ユーのカルムニが、重要なヒントをくれる。あとは、トリンシックのフォーレ酒場で聞くことだ。

ナイトシェード

トリンシックのバージルが、ズバリ知っている。また、スカラ・ブレ



イのアックス・アンド・テールの酒場でも、何か聞けるかもしれない。

復活の呪文

ライキュームのナイジェルという魔術師が知っている。彼に、復活の呪文について聞いてみるとといい。

解呪の呪文

えーっと、んーと、あれ？ あらあー？ 忘れちゃったな。この期におよんで忘れるとは、私も根性が座っている。たいしたもんだ。たぶん私は、当てずっぽうで調合法を見つけたと思う。みんなも、そうしてくれ。ま、たまにはいいだろう。

変化する祭壇の謎鍵、そして言葉

さて、この旅で最も重要な謎に迫る手掛かりである。まず、迷宮に隠された変化する『祭壇の間』について、知っておく必要がある。エンパス・アビーの女の衛兵、ライキュームのザジャック、サーバンツ・スピングのレンジャー、ベスパーのアンクがそれぞれ、いろんな角度から「祭

壇の間」について話してくれる。それをよく聞いたうえで、『3つの部分からなる鍵』の情報を探そう。

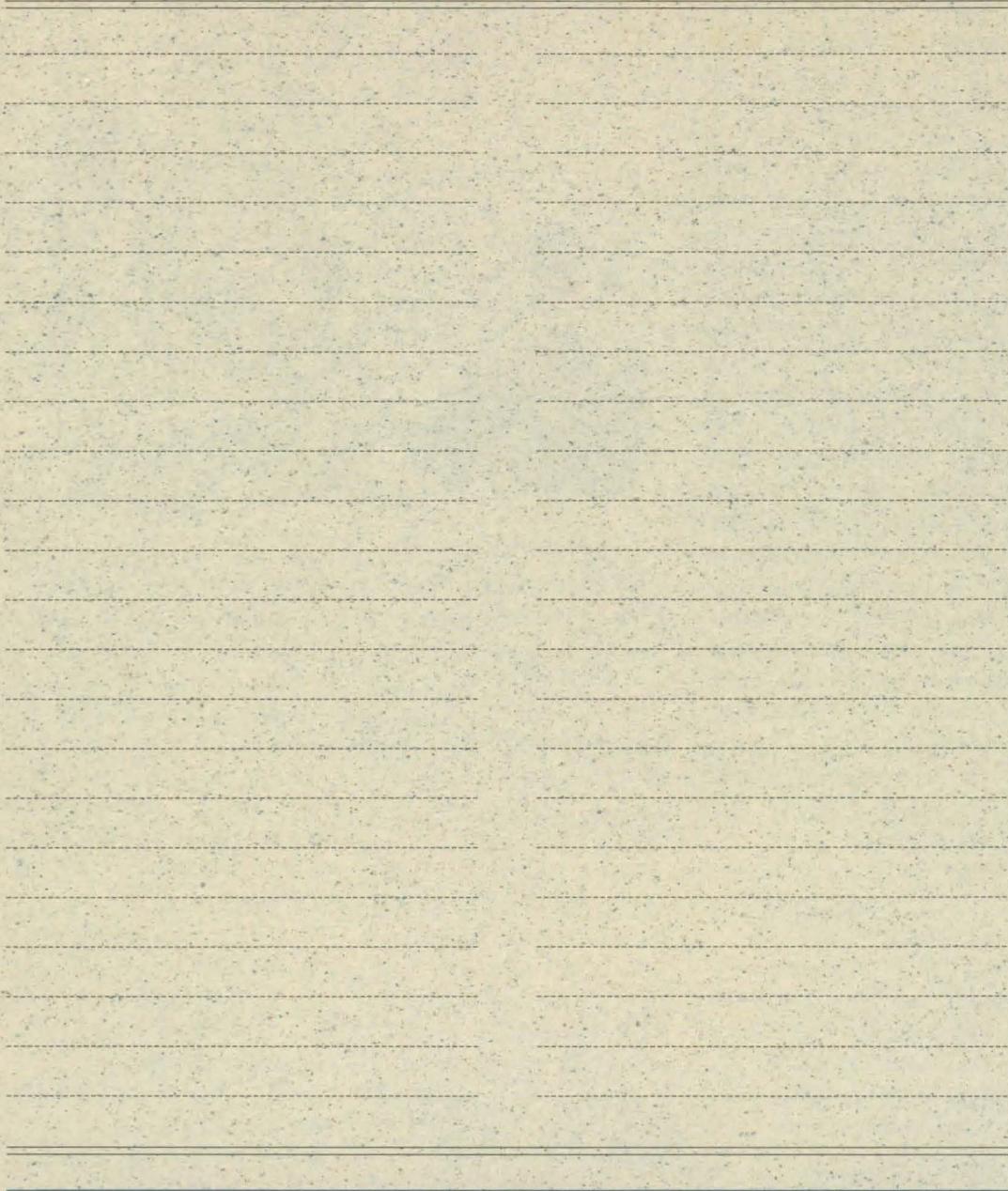
そうそう、3つの部分からなる鍵は、聖者(アバタール)になっていないと取ることができないから、そのつもりで。確か、そうだったと思う。そうじゃないかもしれない。ま、試してみてくれても、いいぞ。それでもって、3つの部分とは、愛と真実と勇気。LとTとCだ。それぞれ、ロード・ブリティッシュ城のチャックルズ、サーバンツ・ホールドのダーハム、ジェロームのXが教えてくれる。あとは、その場へ行ってみるしかない。迷宮の祭壇の間だ。

そして、言葉は、3つの原理を信奉する城の城主が教えてくれる。この辺の、アビイスに関する情報は、コーブで多く得ることができたと思ったなあ。あの、うず巻きに船ごと入ると行ける村だ。

こんなもんが、私の知る(覚えてい)すべてだ。たいして役に立たないかもしれないが、カンペーンしてほしい。これもすべて、あのオークのバ力野郎のせいなのだ……。

最後の最後に書き込む神聖なるノート

Abyss Note



■発行人 塚本慶一郎 ■編集長 小島文隆 ■副編集長 塩崎剛三 ■編集スタッフ 藤崎彦/金井哲夫/田中富美子/河野真太郎/加川良/唐木緑/樹村頼子/新井創士/水野麗治/浜村弘一/伊東みか/下山牧子/金田一健/石井理恵子/高橋久美子/渡辺妙子/金矢八十男/川村篤/宮地千里/大塚由利子/入澤貴志/有沢清子/伊藤雅敏/鈴木弘明/深山かおり/都竹喜寛 ■制作スタッフ 本間智嗣/山田康幸/荒井清和/田宮朋子/佐藤英人/浜崎千英子/刑部仁 ■編集協力 上野利幸/由井香織/田辺達也/山口裕生/船田巧/青柳昌行/山口英夫/加藤彰洋/田中芳洋/森岡憲一/小池善之/篠泰樹/土方幸和/林大紋/可徳剛/高橋義信/藤木清輝/渋谷洋一/二木康夫/石塙三千穂/敷島勝幸/河合歩/川尻角栄/川村和弘/徳島克彦/渡辺和彦/斎藤伸 ■制作協力 佐藤忠(タラ・スタジオ)/前田実穂子/山口志乃/大野聰/松本鏡子/出浦美佐子/宮田英明/鈴木仁/高野正之 ■アメリカ駐在 トム・ランドルフ ■フォトグラフ 水野人士/八木澤芳彦 ■イラスト 未弥純/横山宏/内田美智子/田村こより

Original software version copyright by Richard A. Garriott. Produced by Newtopia planning. Japanese version designed and programmed by Foretune Co., Ltd.
PRESENTED by PONY INC.

These products are manufactured under a license from Origin Systems, Inc.

Ultima and Lord British are trademarks of Richard Garriott.

LOGIN Magazine COPYRIGHT © 1987 by ASCII Corporation.

「長官の娘がさらわれたそ�だ。」街を歩いているドラゴンはふと官邸の前で老人から話を聞く。水上警察のドラゴンは苦労して、何とか娘のリンを助け出した。リンの紹介により、官邸に招かれたドラゴンは、長官から香港の悪党どもの退治を頼まる。正是義感に燃えるドラゴンは、こころよく引き受け、長い道へと旅立つた。カンフーの連続技で何とかピンチを切りぬけ、敵を倒していくが、最後に意外な結末が待ち受けていた……。

ジャッキー・チェン主演の同名映画をいちばんやくゲーム化!
カンフー・アクションにR.P.Gの要素を
盛り込んだ売れセンのゲーム内容。
カンフー・アクションの動きは出色。
美しいグラフィック。



ツウ快カンフーアクションゲーム

プロジェクトA²

史上最大の標的

8/21
ON SALE

MSX²

PROJECT A PART 2 R58 Y5109
¥5,800

© 1987 GOLDEN HARVEST ゴールデン・ハーベスト 東宝東和提供
© PONY, Inc.

Ultima IV

The Way of the Avatar

壮大な旅に、今、迷ってしまった

暗黒時代は去り、ブリタニア王国に平和が訪れた
 旅も安全になると、商業も栄え、ケッコーな世の中となった
 しかし、遠い辺境の島々に、そして人々の心の中に
 悪は生き延びていたのだった

ロード・ブリティッシュ王は、王国が再び悪の手に落ちぬよう
 八つの徳を備えた聖者=アバターの出現に期待をかけた
 てなこと言われて、その気になって、旅に出たのは……けれど……
 そんなあなたが選んだ“*The Way of the Avatar*”
 私の旅の体験をもとに綴った完璧ヒント集……となるハズだったが
 、どこかでオークに殴られて、私は記憶の多くを失った
 そこで、みなさん自身が補って完成させてほしい
 そう、これは、楽しみながら理解を深める
 『ウルティマIV』ノートブックなのだ

- 美しいオールカラーページ
- 書き込み自由なノート形式
- 多岐にわたる豊富なヒント
- ヘビーなヒントは表どしに
- 親しみやすいオシャレ(駄洒落)な文体
- 記念品としても最適