

Ultima[®]
Underworld[™]

The Stygian Abyss[™]

Clue Book

金井哲夫

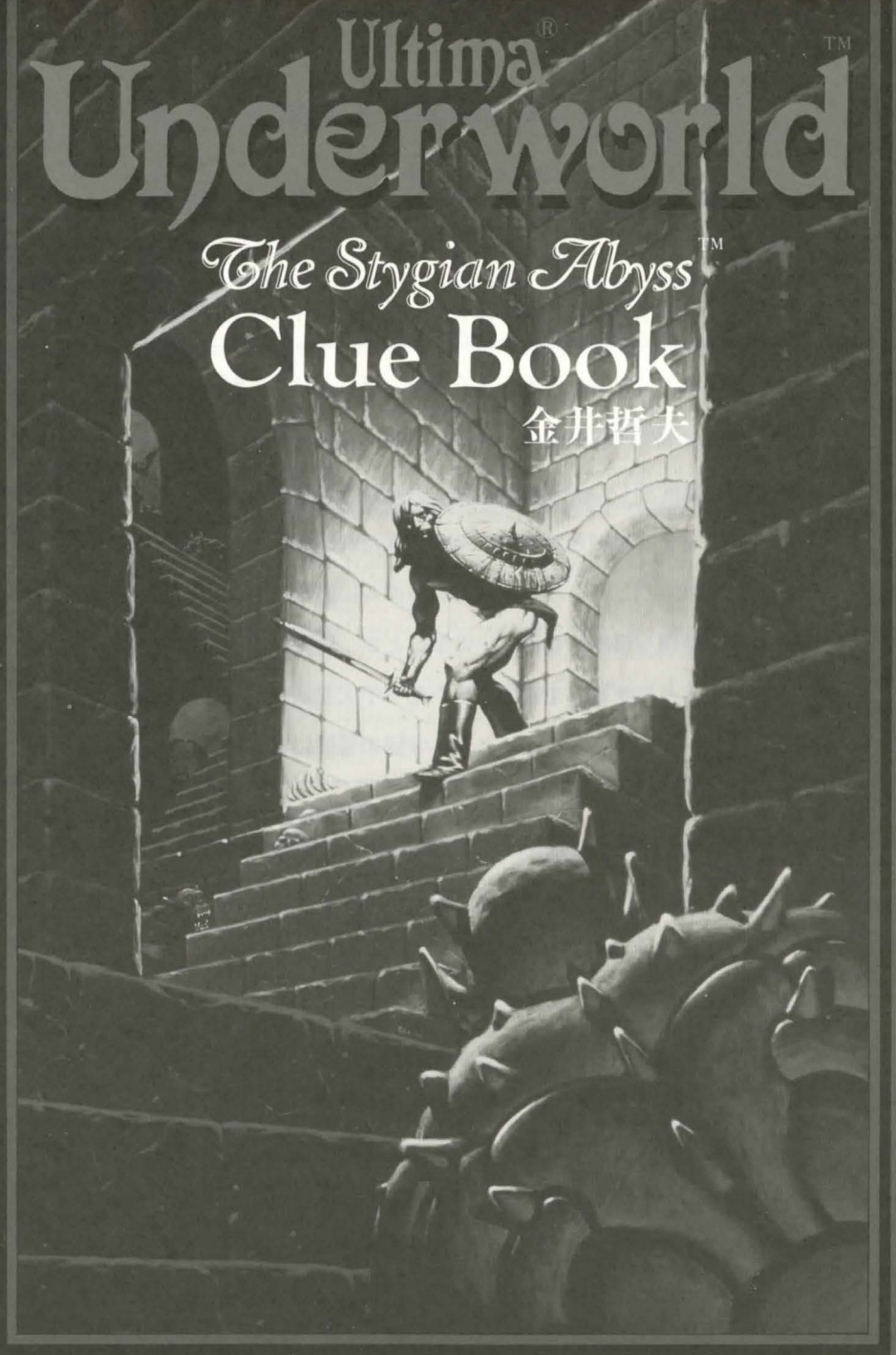


LOCUS

Ultima[®] Underworld[™]

The Stygian Abyss[™]
Clue Book

金井哲夫



LOCUS

目次

* はじめに *

今回、初めてブリタニアを訪れたという方は、けっこう多いのではないかと思う。ブリタニアのことは知っていたけど、外の世界から来た人は伝説のアバタール(聖人)だとかなんとか言われて乗せられて、危ない仕事を押しつけられるとか、アバタールなんだから、キチンとした行動をとらないと、神様だか宇宙人だか知らないがカカシみたな形をしたアंकとかいうしゃべるシンボルに怒られるとか、8つの徳と3つの原理を理解しないといけないとか、新興原理主義宗教団体みたいなイメージがあって敬遠していたって人を私はたくさん知っている。そりゃ昔の話だ。少なくとも、今回の冒険には、こ難しい理屈はない。

申し遅れたが、私は元ゲーム雑誌編集者で、現在ダンジョン・ジャーナリストとして主にブリタニアを中心に旅をしている者だ。訳あって名前はや言えない。ちょっと無茶してきたからね。だって、アビスのフタが開くとは思わなかったんだもん。ま、とにかく、アビスは、ずっと昔、コデックスを取りに入ってからだが、あのときとは大違いだ。各レベルの開発が進んで、前よりもずっと複雑に立体的になった。しかし、ここで果たさなければならぬ仕事は、意外に単純だから安心して欲しい。この本があれば、何の心配もいらない。だから、このすばらしい地下建設を存分に楽しんでいただきたい。

はじめに	2
------------	---

第1章 今からでもまだ遅くない 自分の特性を理解しよう

正しい自分になるために	6
技能を選ぶ	9

第2章 アビス全マップ

レベル1	14
レベル2	16
レベル3	18
レベル4	20
レベル5	22
レベル6	24
レベル7	26
レベル8	28

第3章 アビスふれ合いの旅/タウンガイド

レベル1	入口付近の追放者の区域	32
レベル1 / 北西	グリーンゴブリンの領域	37
レベル1 / 北東	グレイゴブリンの領域	41
レベル2 / 北側	無人地帯	45
レベル2 / 南側	山人族の居住地	49
レベル3 / 北側	無人地帯	53
レベル3 / 南側	盗賊とトカゲ人の居住地	56
レベル4 / 東側	トロルの居住地	60
レベル4 / 西側	騎士団の居住地	64
レベル5 / 東側	ゲールの居住地と墓地	70
レベル5 / 西側	坑道と無人地帯	74
レベル6 / 南側	友愛会居住地	77
レベル6 / 北側	図書館とビルスの迷路	82
レベル7 / 西側	迷路と牢獄	85
レベル7 / 東側	ティバルの本拠地	91
レベル8	最後の場所	95

第4章 無罪放免への道 99

アビスで何をどうすればいいのか	100
8つの御符と3つの鍵	101
アイテムへの道	103
一般アイテムの部	103
御符の部	106
鍵の部	109
アビス脱出 トラブルシューティング!	111
一般コース	111
8つの御符のコース	114
ティバルとの対決コース	119

第5章 アビスのデータ集 121

武器と防具	122
魔法	127
呪文	130
モンスターガイド	138
マントラ	144

第6章 もっと詳しいデータ集 147

秘密の呪文	148
マントラ全公開	148
これでバッチリ、トカゲ人語会話	149
ズバリ、御符の場所	150
ズバリ、鍵の場所	152
最後のトラブルシューティング	154
そのほかの合い言葉やら組み合わせスイッチやら	154

■ APPENDIX 156

呪文	156
マントラ	157

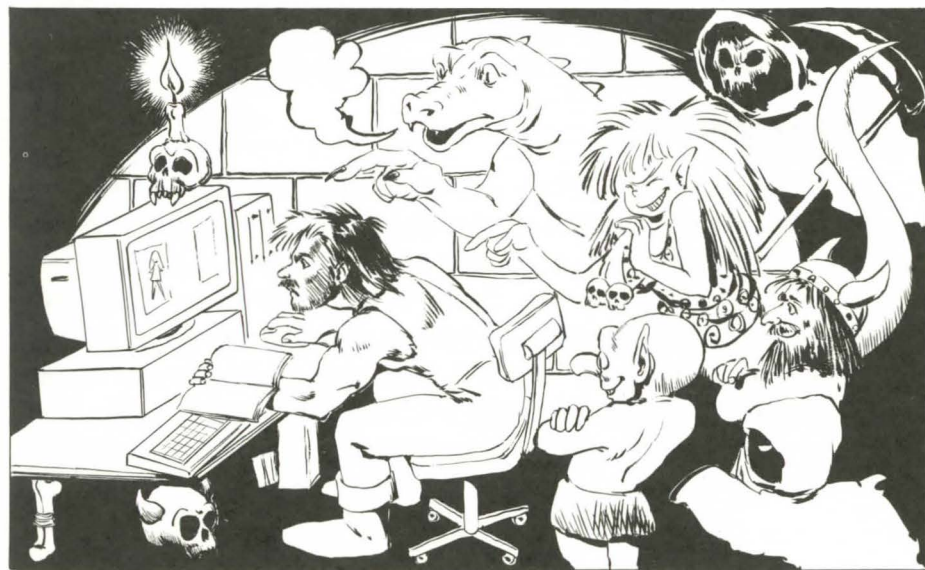
* COLUMN

地図とアイテムに関するご注意 30 / うまい跳び方とは 34 / 物々交換は必要か? 40 / 戦闘で狙う場所 48 / ブルフロッグのバズル 63

第1章

今からでもまだ遅くない 自分の特性を理解しよう

まあ普通だったら、見栄えのいい地図がなんかでドーンと巻頭を飾るんだけど、アバターの誠実の徳が、見栄えよりも読者の利便性を考えなさいと言うもんだから、本書では比較的の味なキャラクターメイキングの話から入ろうと思う。巻頭に地図がないからと嘆かないでいただきたい。これも世界的大変革の一部なのだと思う、ともにこの苦しみをわかち合おうではないか!



正しい自分になるために

もうずいぶん先まで行っちゃって、能力もぐんぐん伸びたころ、「ファイターのほうがよかったなあ」とか、「もっと魔法が使えたらなあ」と自分の境遇に不満が出てくるものだ。もうあと一步ですべてが終了する段になってから、新しい自分を作ってやり直すのは、あまり効率的とは言えないが、レベル1かレベル2ぐらいでウロウロしてる程度なら、まだまだ間に合う。物事をよく理解したうえで自分の体を作り直せば、出発点に戻ることで失った分などは、すぐに取り返せる。だから、あえて巻頭の地図をちょっと後ろにずらして、体裁よりも実を取り、みなさんのために思って、これが正しいのだと信じて、過去の因習を断ち切って、清水の舞台から飛び降りたつもりで、一切言いわげがましいことは言わず、ごく自然にキャラクター特性の説明しておく。

■男も女も関係ない

最初に男か女かを選ぶが、能力的には男も女も関係ない。たまには女の格好をしたいというお父さんや、職場での女性差別にほとんどイヤ気がさして男になりたいと願っているお姉さんのために、自由に選べるようになっているだけで、これによって変わるのは、自分の顔や、キャラクターパネルに現れる体の絵、それに、たまに人から呼びかけられるときに、男なら「お兄さん」と呼ばれるところを、「お嬢さん」と呼ばれたりする程度のことだ。

■利き腕も関係ない

これも能力的には関係ない。武器を持つ手と防具を持つ手が入れ替わるだけだ。私が命をかけて調査した結果によると、アビスでは右コーナーと左コーナーの数がほぼ同数であることがわかった。これには証拠もある。右コーナーも、反対からくれば左コーナーなのだ。この真実に気がついたのは、全体の97パーセントほどの調査を終えたときだった。通りがかりのトルルに、「おめーはバカか。んなことはソージキだべ」と言われたのがきっかけだった。なにがソージキだ。それを言うならジョーシキだ、バカ！ と内心思いながら、アバトルの慈悲に満ちた笑顔でトルルに札を言うと、本当にそうなのかどうか、残りの3パーセントも、ちゃんと往復して数えたのだから、本当だ。

■クラスは最初の能力を決めるだけ

クラスとは、つまり、強さ/敏捷さ/知力の3つの基本能力の値と、最初から備わる特技を決めるものだ。ただそれだけ。だから、一度アビスに入れば、どのクラスがどのこのーのということはない。ここでは、魔法使いだから鉄製の防具を着ることができないとか、ファイターだから魔法が使えないだとか、クラスによる制約は一切ない。技能の伸ばし方では、その気ならファイターをメイジにすることもできるし、パラディンをレンジャーにすることもできる。ただし、最初に決められた3つの基本能力値は変わらないので、頭の弱いファイターが強力な魔法を使えるようになるには、相当の量の技能ポイントを魔法関係につき込むことになって、非常に効率が悪い。やっぱり最初が肝心なのだ。では、クラス別に、それぞれの特性を列挙しよう。

クラス	強さ	敏捷さ	知力
ファイター	高	中	低
メイジ	低	中	高
バード	中	高	中
職人	高	高	低
ドルイド	高	低	高
パラディン	低	高	高
レンジャー	中	中	中
羊飼	低	低	低

(羊飼いだけ、これじゃあんまり惨めなので、特別に技能ポイントが多めに与えられる)

上の配分で、それぞれの能力に12から30の間の数値が割り振られる。気に入らない数が出たら、最後の「このキャラクターで冒険に出ますか」と聞かれたときに、「冗談じゃねー」と断わって、最初からやり直せばいい。この3つの基本能力が、何にどう影響するかを、ちょっと説明しておこう。

強 さ

体力に影響する。これが高ければ体力つまりヒットポイントが多くなる。また、持てる装備の重量も多くなる。そして、装備の重量は移動速度に影響する。限界ぎりぎりの重さの装備を持つと、移動速度が少し遅くなるのだ。もちろん、泳いだりジャンプしたりといった能力にも影響する。

冒険も後半になると、あれこれ持ち歩かなければならない装備が増える。体力が低いと、強力な防具を見つけても重くて使えない、なんてことになるから、よく考えよう。

敏捷さ

跳んだり泳いだり鍵を開けたりといった、攻撃と魔法以外の能力に影響する。また、戦闘の際の攻撃回避能力や移動速度も、敏捷さが問題になる。

知 力

魔法関係の能力に影響する。この値を基本として、3つの魔法系の技能値が作用して全体的な能力が決まる。たとえばマナの量は、知力と技能の“マナ”の値で決まるが、知力の影響のほうがだんぜん大きい。たとえばの話、知力が3違う分をマナ技能で補おうとすると、6以上の値を投入しなければならなくなる。1回のお参りで6ポイントも上げてはもらえないから、そう考えると、魔法をバカスカ使いたいのなら、あとで技能の値を高くすればいいやと考えるのは間違い。最初に知力が多くなるようにしておいたほうが有利だ。

とにかく、下のレベルに降りるほど、腕力だけじゃやっていけなくなる。魔法が使えなくても、魔法の力が備わった巻物や薬などの魔法のアイテムを使うことで高度な呪文を単発的に操ることもできるが、すべての魔法のアイテムの正体を正確に知ることは難しい。また、必要なときに必要なアイテムが手に入るとは限らない(当然、手に入らないほうが多い)ので、やっぱりある程度の魔法は使えるようにしておきたい。

技能を選ぶ

さて、問題は技能の選び方だ。前にも言ったが、ファイターを選んでおいて魔法に専念しようなんて考えるのはドアホだ。もっとも、ファイターならやりかねない。最初にプレゼントされる技能と自分で選べる技能の種類は、クラスによって異なる。このこともクラスを選ぶときに考慮に入れておくといいかもしれない。こうして、計画的に自分の能力を決めていくのが、正しいアバターの道なのだ。ここを面倒臭いからとテキトーにやってしまった人ほど、あとになって「まったく使えねーキャラだぜ!」と見苦しく文句を言わないように、ここに最初からオマケでついてくる技能と、オプションとして選べる技能をクラス別に並べてみた。

クラス	オマケ技能	選べる技能1	選べる技能2	選べる技能3
ファイター	攻撃、防御	攻撃、防御 こん棒、飛び道具	格闘、剣、斧、 話術、軽わざ、鑑定	水泳、罫、探索、
メイジ	攻撃、防御 マナ、呪文	マナ、呪文	---	---
バード	攻撃、防御	学問、話術	鑑定、軽わざ、潜入、 錠破り、探索、水泳	マナ、呪文、剣、斧、 こん棒、格闘、飛び道具
職 人	攻撃、防御、 修理	格闘、剣、斧、 こん棒、飛び道具	錠破り、罫、探索、 鑑定、修理	---
ドルイド	攻撃、防御、 マナ、呪文	追跡、学問、話術	---	---
パラディン	攻撃、防御、 話術	鑑定、話術、 軽わざ、修理	格闘、剣、斧、 こん棒、飛び道具	---
レンジャー	攻撃、防御、 追跡	罫、軽わざ、 潜入、探索、 水泳、修理	格闘、剣、斧、こん 棒、飛び道具、攻撃、 防御、追跡	

クラス	オマケ技能	選べる技能(1)	選べる技能(2)	選べる技能(3)
羊飼	攻撃、防御	格闘、剣、斧、 こん棒、飛び道具、 防御	罨、探索、潜入、追跡、 軽わざ、鑑定、話術、 水泳、呪文、マナ	罨、探索、潜入、追跡 軽わざ、鑑定、話術、 水泳、呪文、マナ

(同じ技能を重複して選ぶと、その数値が高くなる)

■高めたい技能

こうして見てみると、どれもうまいことバランスが取れてるようにみえる。あとは好きずきってところだろうが、明かりとか、食糧の生成といった基本的な呪文ぐらいは使えたほうがいいから、ちょっとは魔法の力も欲しい。「ウチは代々ファイターだ。魔法なんていらん！」という頑固者は勝手にすればいい。ここだけの話、秘密の呪文なんだけど、水の上を歩ける呪文とか、高くジャンプできる呪文なんかがあると、滝を飛び越えたりできるから、川の上をかつ飛んで行けるわけ。やっぱり魔法が使えたほうがいいと思うよ。

もうひとつ、甘く見てはいけない技能に、学問がある。これを高くしておくと、薬のビンや魔法の巻物を拾ったときに、それが何なのかわかるようになる。25ポイント以上あれば、だいたいわかるけど、30ポイントの上限いっぱいでも、わからないものもある。そんなときは、呪文の力を借りなければならぬのだ。やっぱり魔法の力は必要ね。

それから、あまり目だたないけど、軽わざだ。なにもサーカスをやるわけじゃないが、高いところから落ちたりジャンプして壁にぶつかるなんてことが、下のほうに降りるごとに増えてくる。軽わざのポイントを1桁でいいから上げておくと、ほとんどケガをしなくなる。

隠しドアを発見する力も高いほうがいいから、探索の技能も少し高めておこう。スッと隠しドアが現れるぞ。

■武器はひとつに絞る

ある程度のレベルに達したら、ひとつの武器に決めて、ずっとその種類を使い続けよう。最初はろくな武器がないから、少しでも強力なものをと、種類を問わず持ち変えていく必要があるだろうが、いいかげん強くなってからコロコロ変えるのは、あまり効率的じゃない。あとになると持っていなければならぬ

い装備も増えるので、何本も武器を持ち歩くことが難しくなる。なによりも、武器を持ち変えるたびにその武器の技能を上げるのは、ポイントのムダ使いってのもんだ。剣なら剣、斧なら斧と、ひとつに決めて、そのポイントを高めるべきでしょう。

■あまり必要のない技能

罨の技能は、あまり使わない。アビスには命に関わるような危険な罨はないからだ。

追跡の技能も、あまりピンとこない。敵がどこにいるかを知る前に、ドンとぶつかってやっつけたほうが早いからだ。

潜入も同じ。敵はどんどんやっつけたほうが、経験値も上がっているのだ。コソコソする必要はない。

修理が必要なのは武器だ。防具もよく壊れるんだけど、けっこうあちこちに落ちてるから、すぐに着替えられる。修理する価値のある武器は、ブロードソードや戦闘斧のような、数が少ない強力なものだが、修理には金床があるところまで戻らなければならないから、そういった貴重な武器を見つけたら、かならず拾っておいて、どこか行きやすい場所にストックしておくことをお勧めする。そして、壊れたら取り替えるのだ。こうすれば、修理の技能にポイントを投入する必要はない。その分をほかまわすほうが利口のように思う。それに、いちばん強力な宝石の武器は修理が効かないのだ。

水泳の技能は、0ポイントでもかなりの距離を泳げる。本当に泳ぎがダメな人は、水泳の技能を相当加算する必要がある。それだったら、魔法の技能を高めて、水の上を歩く呪文(これはどこかでだれかが教えてくれる)を習得するほうがいい。

■レベルアップ

アビスに入ってから、怪物を倒したり、頼まれたお使いを果たしたりするとレベルが上がり、神殿でマントラを唱えることで、技能ポイントがもらえるようになる。レベルの最高値は16。レベルがひとつ上がるごとに、技能ポイントがもらえる。技能ポイントというのは、技能値を上げるための福引き券みたいなもので、これ1枚で、ひとつの技能に対して何ポイントか増やしてもらえというわけだ。

ここに、レベルと経験値と技能ポイントの関係を表にしてみたので参考にしてほしい。レベルアップまで待たなくても、ボーナス的に技能ポイントがもら

える場合もある。だから、神殿を見つけたら構わず立ち寄って、ダメでもともとでマントラを唱えまくるのがいいだろう。

レベル	経験値	技能ポイント
1	0	1
2	50	1
3	100	1
4	150	1
5	200	1
6	300	2
7	400	1
8	600	2
9	800	1
10	1200	3
11	1600	2
12	2400	4
13	3200	3
14	4800	7
15	6400	7
16	9600	13

キャラクターレベル16までで、合計50枚の券がもらえることになる。つまり、50回だけ、技能値アップのチャンスがあるってことだ。これをどう有効に割り振るかが問題だな。

技能値の詳しい話は、後ろのほうに載ってるので、そっちを見てね。

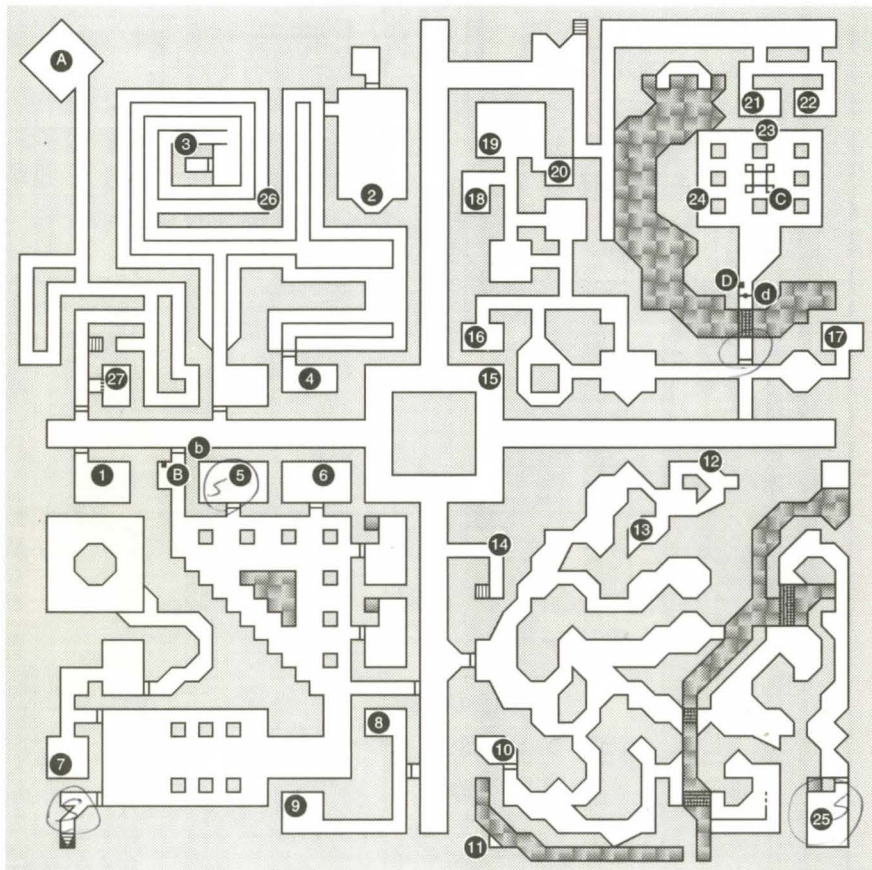
第2章

アビス全マップ

アビスは8つのレベルから構成されている。レベルと言っても、普通の建物の1階2階というのとワケが違う。各レベルは3階建ての建物が入るくらい天井が高く、立体的に入り組んでいるのだ。マップでは、ひとつのレベル内の階層を描き表すことが難しいため、ペタンコに描いているが、まあ、これでもずいぶん役に立つはずだ。

それぞれのレベルにある重要なアイテムの場所や、神殿と特別な仕掛も書き加えておいた。元編集者だもんで、どうしても過剰な読者サービスをしてしまうんだな。余計なお世話だと思ったら、右半分は読まないでくれ。





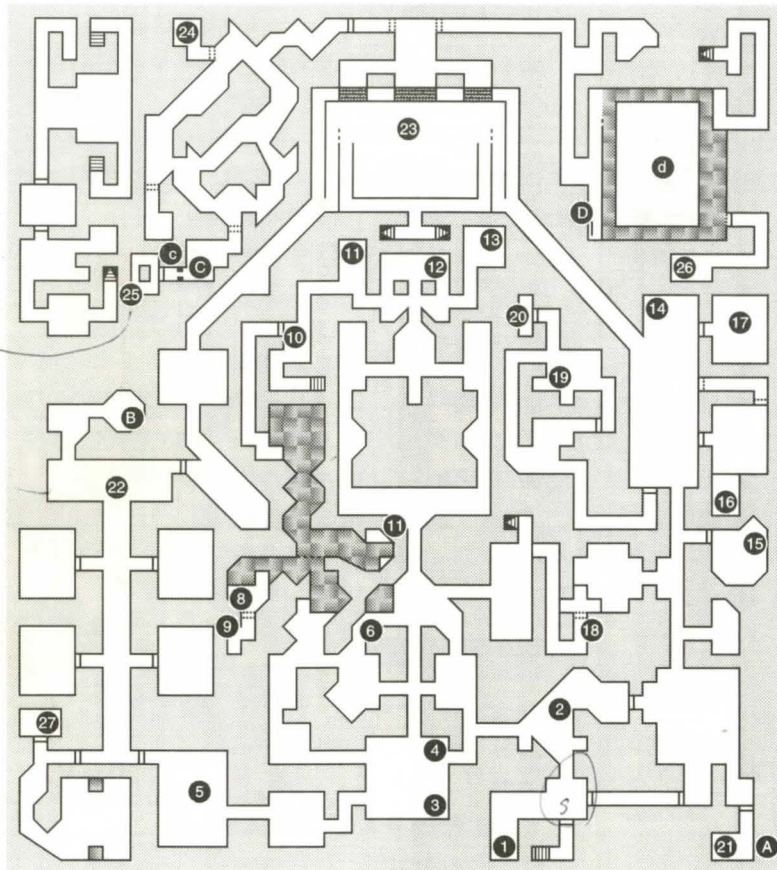
特別な隠しドア (点線の側は普通の隠しドアだが反対側はただの壁。呪文でも発見できないものもある)

金の道を引け。
他は毒

- 1 非常に良質な革の手袋、油壺
- 2 らせんの部屋の薬の部屋の鍵
- 3 幻覚の赤い薬、空中浮遊の緑の薬
- 4 金の箱(設計図、Uusのルーン)
- 5 バックラー、斧、ダガー、ハンマー、寝袋、食糧
- 6 香、食糧
- 7 フルーツ
- 8 鎖のずきん、ハンマー、コイン
- 9 ランタン、油壺、釘、良質な革のブーツ
- 10 釣竿、ロックハンマー、油壺
- 11 魔法の矢のワンド
- 12 袋(PorとYlemのルーン、革のベスト)
- 13 良質な鎖のシャツ
- 14 山人族の居住区の鍵
- 15 ポーチ(香)
- 16 鎖のずきん、攻撃のマントラの巻物
- 17 鑑定のマントラの巻物
- 18 話術のマントラの巻物
- 19 緑の薬(mana補強)
- 20 戦闘斧、小型盾、鎖のブーツ
- 21 ボウ、良質な革の手袋
- 22 ライトメイス、スリング、コイン
- 23 非常に良質なメイス、HurとManiのルーン
- 24 ロングソード
- 25 金床
- 26 クロスボウの矢(13本)
- 27 ムーンストーン、ゲートトラベルの巻物

- A 神殿
- B bを開けるスイッチ
- C オープ
- D dを開けるスイッチ

Deco Mrono



Sir Ingrar
Sir L'opair
Sir Avirill



南の部屋 - ドーナツ屋

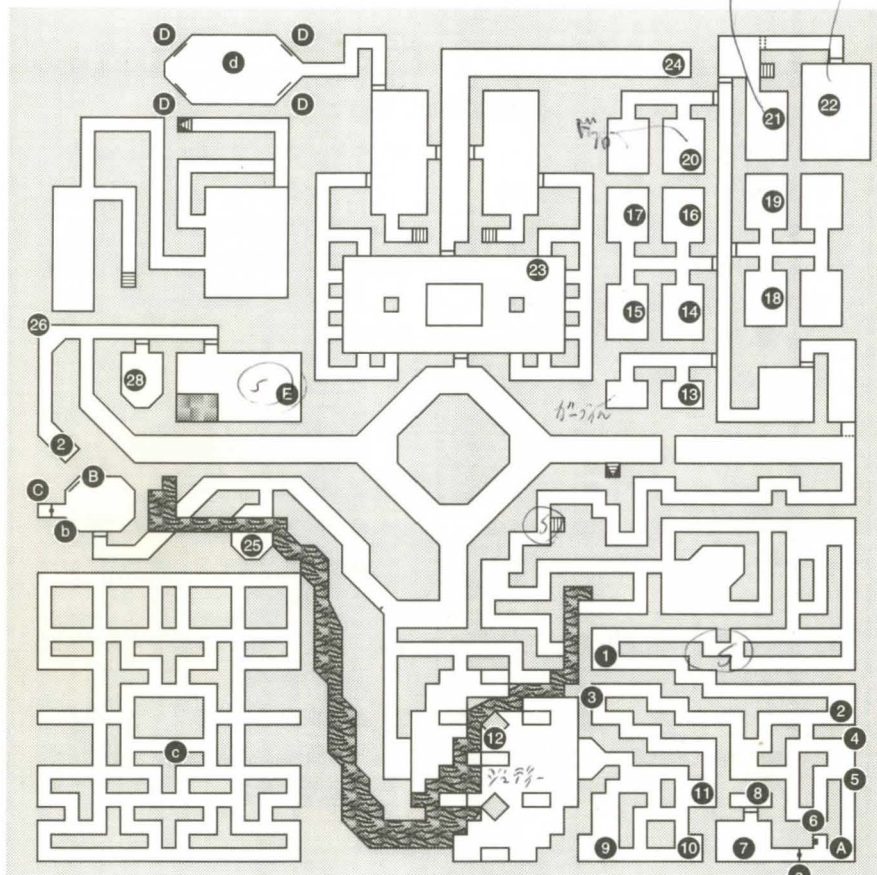
- 1 ルビー
- 2 袋(錠あけピン、カビルスの手紙)、ランタン
- 3 跳躍の指輪
- 4 AnとJuxのルーン、mana補強の緑の薬
- 5 金床、ロングソード、樽(ヒル、松明、油壺、治療の赤い薬)
- 6 良質の鎖のこて
- 7 非常に良質で飛び道具防衛の魔法が掛けられた鎖のむねあて
- 8 チェスト(稲妻のワンド、CorpとGravのルーン、コイン)
- 9 破壊力の魔法が掛けられたロングソード、ファイアーボールの巻物
- 10 壺(キノコ、油壺、治療の緑の薬)
- 11 防御力の魔法の掛かった木製のシールド
- 12 高い防御力の魔法が掛けられた革のすねあて
- 13 ランタン、ルビー、本、ポーチ (AnとInとQuasのルーン、錠あけピン)
- 14 JuxとManiのルーン
- 15 ボール
- 16 金のチェーン、毒のワンド
- 17 防御力の魔法が掛けられた革の帽子
- 18 巻物、ポーチ (AnとSanctのルーン)
- 19 破壊力の魔法が掛けられた斧
- 20 見破りの目のワンド、非常に良質なメイス、治療の赤い薬
- 21 巻物
- 22 ワイン、巻物
- 23 非常に良質の戦闘斧、非常に良質のメイス、夜の目の巻物、コイン
- 24 強い治療の赤い薬
- 25 鉄の胸当て、高い命中率の魔法が掛けられたメイス、黄金のプレート、巻物
- 26 ファイアーボールのワンド、mana回復の緑の薬
- 27 鉄の胸当て、鉄のブーツ、鉄のこて、長盾、ブロードソード、すべて非常に良質

- A 神殿
- B 神殿
- C cを開けるスイッチ
- D dを操作するダイヤルとボタン

レベル5

14 5の Sturmvak
16 の Thurl
15 の Nox
17 Lady Guy cha

かうまの家の 小のしん

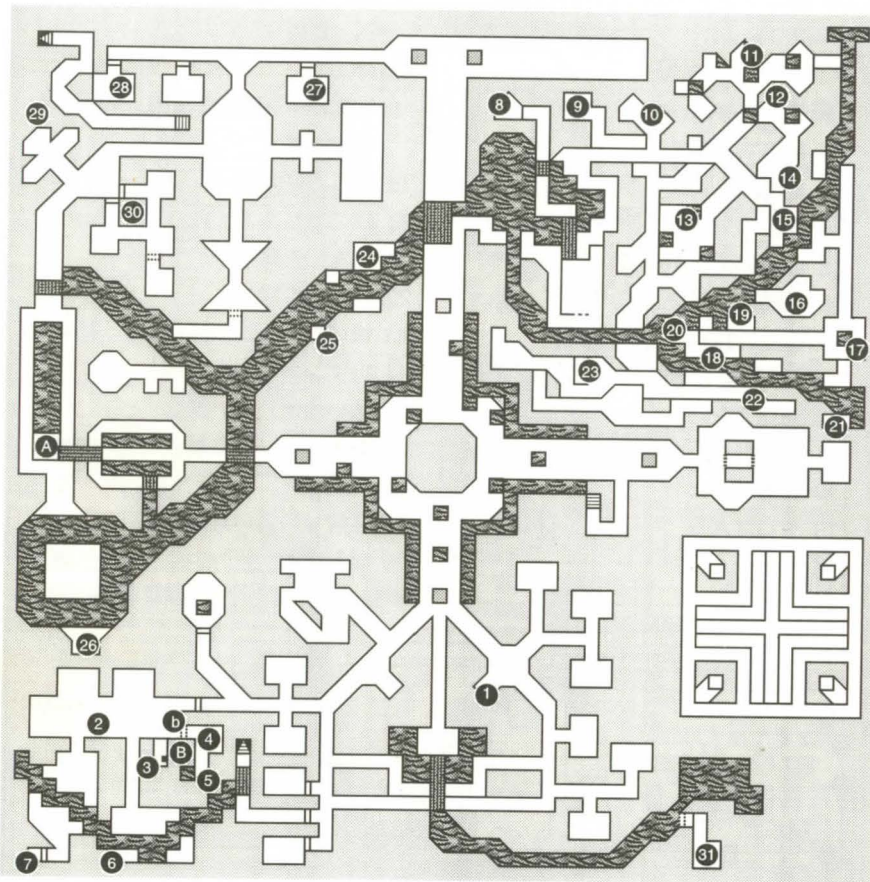


8 元精工ノラウトの巻物
エンズレット教習

レベル5

- 1 鎖のずきん、メイス
- 2 罨のマントラの本、GravとJuxと、Noxのルーン(幽霊が持っている)
- 3 軽い治療の緑の薬
- 4 鎖のすねあて
- 5 幻覚の赤い薬
- 6 宝石の剣
- 7 奥の部屋の鍵(幽霊が持っている)
- 8 戦闘斧、箱(稲妻のワンド、赤い宝石、TimとRelのルーン)
- 9 物体移動の巻物、ロックハンマー
- 10 油壺
- 11 袋(ポーチ(赤い宝石))
- 12 鎖のずきん
- 13 クロスボウ
- 14 長盾
- 15 命中度の魔法が掛けられ宝石の斧
- 16 強い治療の緑の薬、袋(本、青い宝石、食糧)
- 17 斧
- 18 学問のマントラの巻物、マナ回復の赤い薬
- 19 折れた剣の柄
- 20 鉄のすねあて、鉄のブーツ
- 21 非常に良質なライトメイス
- 22 助っ人のワンド
- 23 袋(錠あけピン、フルーツ、錠破りのマントラの本)
- 24 強い治療の赤い薬
- 25 対アンデッド攻撃の呪文の巻物
- 26 矢(26本)
- 27 見破りの目の巻物
- 28 潜入のマントラの本、ルビー(幽霊が持っている)、マナ回復の赤い薬

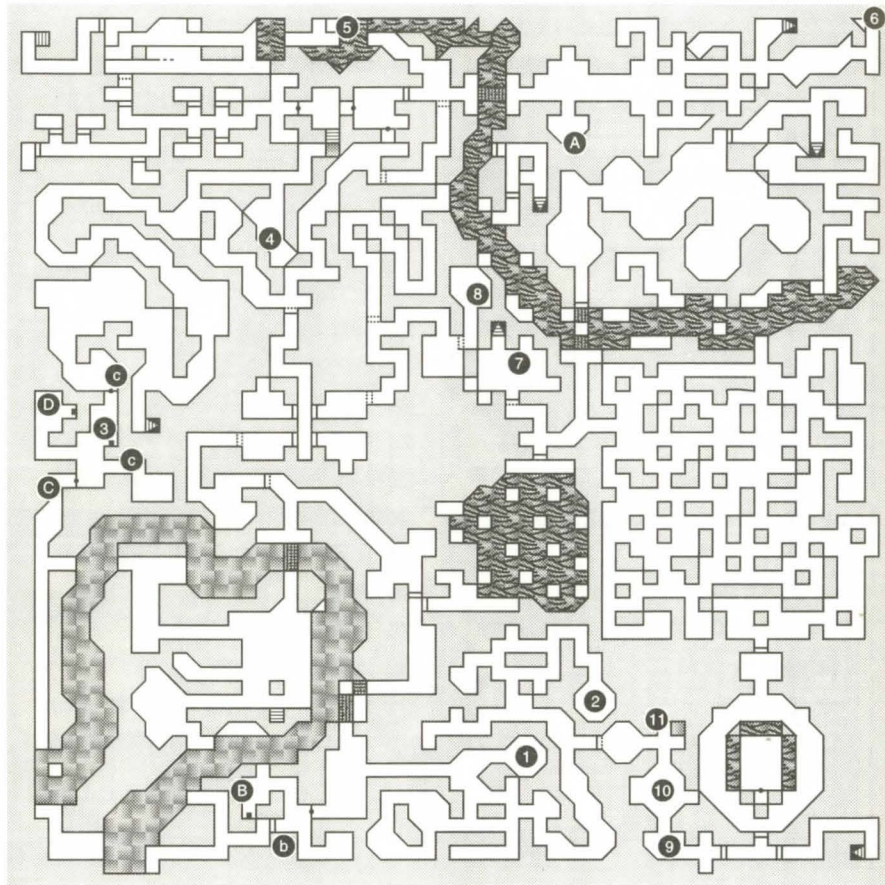
- A aを開けるスイッチ
B bを開けるダイヤル
C cへテレポート
D dに指輪を出すスイッチ
E 神殿



-  橋
-  溶岩
-  水
-  滝
-  ドア
-  隠しドア
-  落とし格子戸
-  上り階段
-  下り階段

- 1 松明、油壺、ヒル
- 2 革のベスト、革のすねあて、革のブーツ、革の手袋(どれも良質)、マナ回復の赤い薬、マナ補強の赤い薬、幻覚の赤い薬、ダガー、寝袋、食糧
- 3 マナ完全回復の赤い薬、マナ完全回復の緑の薬
- 4 ゲートトラベルの巻物、対アンデッド攻撃のワンド
- 5 非常に命中率が高くなる魔法が掛けられた宝石の剣
- 6 油壺
- 7 Exのルーン、樽(ワイン、食糧、幻覚の赤い薬)
- 8 ゲートトラベルの巻物、本
- 9 鉄のすねあて、クロスボウ
- 10 大きな防御力の魔法が掛けられた革のベスト、見破りの目の巻物
- 11 金床
- 12 宝石の斧
- 13 袋(釣竿、解毒の緑の薬、ロウソク、食糧)
- 14 大きな破壊力の魔法が掛けられたダガー、鎖のブーツ
- 15 物体移動の巻物
- 16 コイン、強い治療の赤い薬
- 17 箱(怪物召喚の呪文の巻物、Kalのルーン)
- 18 ヘルメット
- 19 宝石の斧、袋(錠あけピン、ランタン、ルビー、ビール、食糧)
- 20 マナ回復の赤い薬
- 21 解毒の赤い薬
- 22 時間停止の巻物
- 23 マナのマントラの巻物
- 24 王冠
- 25 耐久力の魔法が掛けられた長盾
- 26 宝石の盾
- 27 良質のメイス、怪物召喚の巻物
- 28 食糧
- 29 良質のダガー
- 30 地震の巻物、本
- 31 ポーチ(マナ回復の赤い薬、FlamとNoxのルーン)、物体移動の巻物

- A 神殿
- B bの隠しドアをあけるスイッチ(棒または物体移動の呪文で操作する)

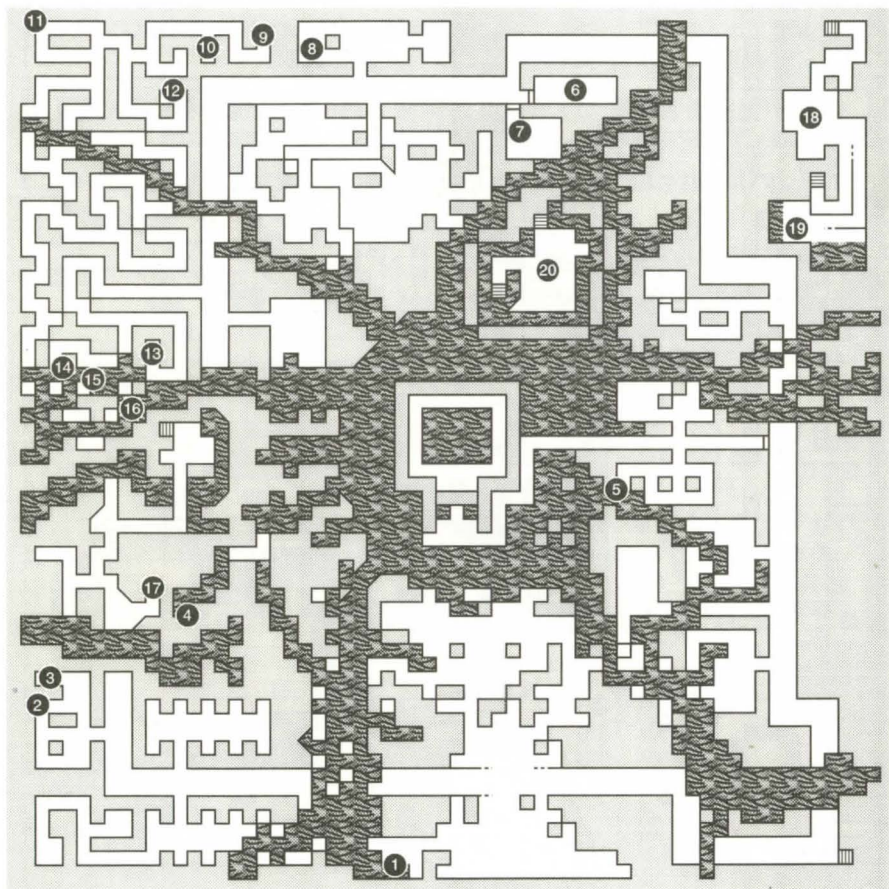


特別な隠しドア（点線の側は普通の隠しドアだが反対側はただの壁。呪文でも発見できないものもある）

- 1 鉄の胸当て、鎖のすねあて、巻物
- 2 通行メダル
- 3 食糧
- 4 溶岩の川のドアの鍵
- 5 溶岩のパズルの地図
- 6 ゲートトラベルの巻物
- 7 ティバルの財宝(ほとんど呪われている)
- 8 魔法の明かりのヘルメット、非常に命中率の高い魔法が掛けられた

- 9 対火炎の赤い薬、強い治療の緑の薬
- 10 毒の赤い薬(右)、透明化の赤い薬(左)、ビール、水、巻物、宝石の盾
- 11 時間停止の巻物

- A 神殿
B bを開ける鎖
C cを開ける鎖
D dを開ける鎖



- 1 強大な破壊力の魔法が掛けられた戦闘斧、鉄の胸当て、透明化の緑の葉
- 2 対ミサイル防御の魔法が掛けられたヘルメット
- 3 透明化の指輪、時間停止の巻物、InとTymとVasのルーン
- 4 非常に良質の鉄のこて
- 5 良質のブロードソード、良質の鉄の胸当て
- 6 非常に強大な破壊力の魔法が掛けられたクロスボウ、クロスボウの矢(1本)
- 7 非常に耐久性の高い魔法が掛けられた革の帽子、mana回復の緑の葉
- 8 潜入の魔法が掛けられた鉄のすねあて、強大な破壊力の魔法が掛けられたメイス、強大な防御力の魔法が掛けられた鉄の胸当て
- 9 宝石のボウ
- 10 mana回復の指輪
- 11 百発百中の魔法が掛けられた宝石のメイス
- 12 幻覚の赤い葉
- 13 防御力の魔法が掛けられた宝石の長盾
- 14 治療の赤い葉
- 15 mana回復の赤い葉
- 16 混乱のワンド、体力回復の指輪
- 17 耐毒の指輪
- 18 鉄の胸当て、ロングソード
- 19 耐魔法攻撃の指輪
- 20 強い耐久力の魔法が掛けられた鎖のずきん

地図とアイテムに関するご注意

以上、アビスの地図とだいたいの重要なアイテムの場所を紹介したが、いくつかご注意申し上げておく。前にも言ったように平面的な描き方をしているが、実際は上下の広がりもある。だから、「あそこのアレが欲しい」と地図を見て行っても、高いところにあって手が届かないなんてこともある。上下関係は、実際にその場所に行って確かめてもらうしかない。それから、アイテムは、ここに書いたものがすべてではない。どうでもいいようなものは書かなかったし、うっかり見落とししたものもあるかもしれないからな。わっはっはっ。笑ってごまかすなっ—の。

アイテムの中に、ナントカの巻物っていうのと、ナントカの呪文の巻物ってのがあって、ナントカの巻物は、使うとそこに書かれている呪文が実行される。だれにでも使える1回だけの使い捨て魔法だ。ナントカの呪文の巻物ってのは、ただ呪文が書いてあるだけなので、そのとおりにルーンを使って自分で呪文を唱えなければならない。いわばマニュアルだ。魔法のワンドってのもあるが、これはナントカの巻物に似ているが、何度か使えるってものだ。ものによって使える回数が違う。学問があれば、その魔法の種類と使える回数までわかる。まあ、多くて数十回。ポロなワンドなら数回ってところだな。もっとも、学問の力がなくて、何の魔法だかわからないので宝の持ち腐れになってしまう。だから、何度も言うようだが、学問だけは磨いておくように。私も大学に6年も通った実績が役立ったぞ。

だれにでも使える魔法のアイテムは、呪文が使えないレベル7で大変役に立つから、できるだけ大切に取っておこう。

第3章

アビスふれ合いの旅

タウンガイド

マップを載せただけじゃ、私の気がおさまらない。アビスでは、人と人とのふれ合いが大切だからだ。地理的構造がわかっただけでは、アビスから外に出ることはできない。ここに住む人たちにふれ、彼らの生活と文化を理解し……いや、そんな大げさなものじゃない。とにかく、彼らとうまくやって、必要な情報やアイテムを手に入れることが肝心なんだ。だからここでは、アビスの各レベルをいくつかに分けて、そこに住む種族の代表者の生の声で、そのあたりの人や物などの情報を詳しく伝えてもらおうと思う。地元の人しか知らないスペシャルスポットなんかも話してもらえれば期待している。とにかく、仕事はできるだけ他人に任せて、自分はさも忙しそうに食事をしたり酒を飲む。これが優秀な編集者のやり方なのだ。



レベル1 入口付近の追放者の区域

オレたちは追放者だ。そいつはみんなも納得してるんだが、いったいだれから追放されてんのかってところが、いまひとつハッキリしねえ。アビスがこんなになっちまってから、アルムリックの野郎に放り込まれたのもいるし、最初からアビスにいて、この連中にはじき出されたのもいる。それがこのあたりでごっちゃになって、なんだかわからなくなっちまった。

オレたちの住んでるあたりには、あまり高級なものはないが、小物ならゴロゴロ転がってる。とりあえず身支度を整えるだけのものは、一応揃うはずだ。神殿も近くにある。そこへ行くには、ちょっとジャンプのテクがいるが、これも練習だ。ここでジャンプの感じを掴んでいけばいい。川で泳ぐ練習もできるぞ。水泳のついでに、けっこういい物も手に入るしな。

コルビーって坊主が書いた本は読んだらうな。まずは、アレを読んで、必要な物はかならず揃えておけよ。さもないと、死ぬぞ。

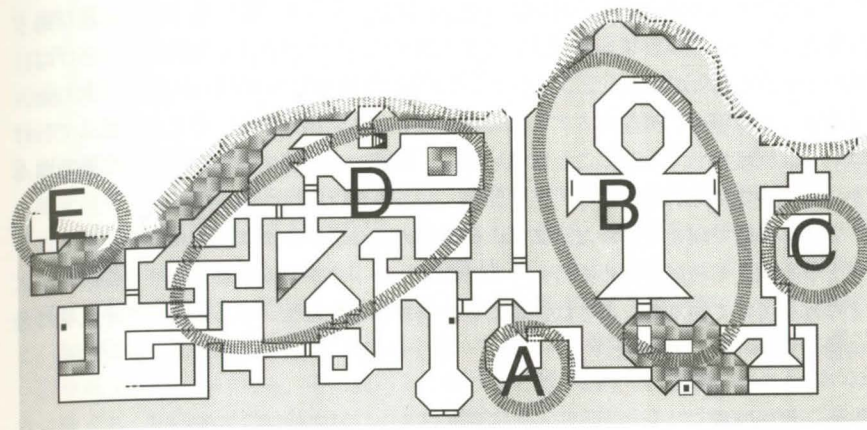
じゃあ、もうちょっと詳しい説明をするか。

●ここですべきこと

- ☑ とりあえず必要なものを揃える
- ☑ 銀の種を採って植え直す
- ☑ オープを見る
- ☑ 神殿でマントラを唱えて技能を強化する
- ☑ 追放者たちからアビスの情報を聞く

●手に入れておくもの

・ルーン袋	・武器	・ルーン
・銀の種	・防具	Bet
・寝袋	・照明具	In
・赤い鍵	・食糧	Lor
・灰色の鍵		Sanct



●重要なポイント

A 銀の苗木の部屋

わかってると思うが、銀の苗木の種は、下のレベルに行くときに持って行って、下の階の土のある安全な場所に植えるんだぞ。アンクの旗を掲げている場所がいい。そうしておけば、殺されてもそこに生まれ変わる。

一度種を採って植え直さないと、効果がないからな、かならずやっておけよ。

これをしておけば、殺される直前の状態で戻ることができるから、時間を戻すよりいい場合もある。死ぬと経験値が減るけどな。だから、銀の苗木で生まれ変わるか、時間を戻すか、状況によって使い分けるこった。

銀の苗木を別の場所に植え替えようとして、種を持ち歩いているときに殺されちゃったら、そんなときは時間を戻すしかねえな。だから、植え替え時期は、死んでもいい時ってことになる。

B 神殿

銀の苗木の部屋の隠しドアを通して、下が水溜まりになってる広い場所に出たら、ピョンピョンと飛び石の上を跳んで行くだ。昔は橋が掛かってたんだが、なんかの拍子に落ちちゃったんだ。まず、北へ跳ぶ。そのまま神殿のドアのほうに跳んでも、カギが掛かっているからダメだ。そっちじゃなくて、東に跳ぶ。南を見ると、壁のへこ

んだところにボタンがあるのがわかるはずだ。そこへ跳んで、ボタンを押すと神殿のドアが開く。あとは、またビョンビョン跳んで行けばいい。

「行けばいい」と言っても、最初はちょっと難しいかもしれないな。意外に跳び過ぎることが多いからな。落ちることを恐がらなくていい。落ちたら東のほうに泳げば、岸に上がれる場所がある。そこからぐるりと階段を昇って、ドアをぶっ壊して進むと、水溜まりの東側の、神殿のドアと同じ高さのところに出るから、そこから跳んで行けばいい。何度落ちても死ぬことはないから、何度でも練習するがいい。コウモリなんか、気にすることはない。

さて、神殿で何をすっかだ。まず、御神体のでかいアंकに話しかける。そしてマントラを唱えて技能を高めてもらうわけだ。マントラがわからねーだ？ 神殿の壁に3つほど書いてあるよ。あとは、本だとか巻物だとかに書いてあるから、それを丹念に拾って調べることだな。

C オープの部屋

神殿に行き損なって水に落ちて、東側から這い上がるだろ。そこから北へ行くと、オープの部屋に出る。オープの中をのぞき込むと、不思議な光景が見られるぞ。何色だったか忘れたが、オープを覗いたときに教えてくれる色の道ってのが、最後の最後にすげえ大切な意味を持つんだとよ。

D 追放者の居住区

オレたちが住んでいる場所の行き方は、入り口の近くでウロウロしてるブラジットが話してくれるが、ブラジットがいる部屋の西側のドアを通ったら、左側の坂道では

うまい跳び方とは

あまり高く跳ばずに前に跳ぶことなんだが、これはかなりの練習が必要だぞ。高く跳ぶならだれでもできる。でも、天井に近いところから同じくらいの高さのところに跳ぶときは、高く跳ぶと天井に頭をぶつけて下に落ちこちてしまう。見た感じ、ひょいと跳べそうな距離だと思っても、なかなかうまくいかない。そんなときは、シフトJの技を使うのだ。神殿への出入りも、これでバッチリだ。この技を覚えておけば、ずっと下のレベルでも役に立つぞ。正確に跳ぶときは、シフトJと覚えておこう。

なく、右側にジャンプする。居住区の入りは、ブラジットがいる部屋の東隣の部屋に落ちてるバックバックにある赤いカギで開く。

中に入っても、とくにお構いはできないけどよ、めばしいものがあつたら持って行け。ここでいちばん大切なアイテムは、棒だな。これがあとで役に立つんだ。格子戸の向こうのスイッチを入れるときとかな。

E 川の終わりの部屋

坂を降りたところにある南西の部屋には、小さな川で仕切られたところがある。そこにスイッチがあるのが見えるだろう。ワームもいるが、さっさと行ってさっさと帰ってくれば問題ない。もっとも、ワームぐらいを恐がっているようじゃ、ここから一歩だって先には進めないぞ。このスイッチを入れると、北側のドアの鍵が開く。ここを開くと、赤い吸血コウモリがいる。これは毒を持つてるから、確実に退治しておくことだ。

コウモリをやっつけたら、その先の川にドブンと飛び込んで、左側、つまり西のほうに泳ぐと、川の終点の北側の岸に小さな部屋があるのがわかるはずだ。そこにあがると、けっこう新しい革の帽子と革のブーツがある。このあたりで手に入るアイテムとしては、上等な部類だから、ぜひ取って行ってくれ。

●重要人物

ブラジット ✓ アビスに投げ込まれた人間が最初に会う男だ。新人に世話をやくのが好きなかねえ。いろいろとこの世界で生きていくうえでの基本的な知恵を授けてくれる。

グリック ✓ 物々交換のことを話してくれる。ちょっと変わった嗜好の持ち主だが、悪い男じゃない。

ハグバード ✓ 追放者のリーダーだ。誘拐されたアルムリックの娘さんのことや、ゴブリン族のことなんかを、いろいろ話してくれる。

●追放者との物々交換

オレたちと物々交換するときのコツを教えてやろう。

オレたちは、物々交換に関しては、けっこう渋い相手だと思うが、やや強気に出た

ほうがいいかもしれない。「よこせ！」ぐらいなことを言っても、「そんなに欲しいのなら」と、タダでくれたりする。腹の中は意外とサッパリしてるんだ、オレたちは。もちろん、怒ることもあるぞ。物を見る目は悪くない。比較的正確にお前さんが持ち出したアイテムの価値を見ることができるから、インチキを掴まされるようなヘマは、オレたちの場合はまずないな。

交渉に関しては粘り強いほうだ。10回くらいのやりとりなら応じるが、それで譲歩することは、あまりない。

オレたちが喜ぶ物は、食料、鍵、指輪、薬、松明、ランタン、金といったところだ。

反対に、巻物、本、アंक、骨なんてもんは、相手にしない。

レベル1 北西

グリーンゴブリンの領域

レベル1の北側全部が世界でいっちゃんオレたち偉えグリーンゴブリン族の領域だ。んだが、東半分が世界でいっちゃんバカのグレイゴブリンどもに居座られてまって、どーにもアレだわ。あいつら、バカだから、それに根性まで曲がってるもんだから、なーんだかんだ文句をつけちゃあ、ほれ、反発するわけよ。昔は奴隷として使ってやってたんだけど、カピルス様が亡くなってから本性をむき出しにしてえ、反乱を起こしたわけだね。バカだねえ。まーったく、やることが野蛮で困るね。バカだから。だもんで、最近東のほうへは行ってないんだわ。だもんで、ここでは北西部んところだけを案内させていただきますわ。

まあ、宮殿にはあまり役に立ちそうなものはないけど、宮殿の南のあたりには、面白いもんがゴロゴロあるみたいだね。あっちは、ほれ、グレイゴブリンのお友達みたいのが多いから、物騒なんだわ。だから、気をつけてね。

●ここですべきこと

- ✓ ラヌゴーと話してロットワームシチューの作り方を教えてもらう
- ✓ ベルニックス王からアビスのことを聞く
- ✓ モングバットの部屋の巻物を見る
- ✓ 西中央の区域の野良ゴブリンを退治してアイテムを集め、レベル2への道を確認する

●手に入れておくもの

- ・ ロットワームシチューの作り方
 - ・ 石の鍵
 - ・ ルーン
- Mani

●重要なポイント

A 宮殿

ここにはたくさんのグリーンゴブリンがいる。入口にアンの旗が掛かってんの、わかったか？ あの旗が掛かっているところは安全だ。みんないい人たちばかりだから。グレイゴブリンですら、この旗を出してる区画の中ではおとなしい。

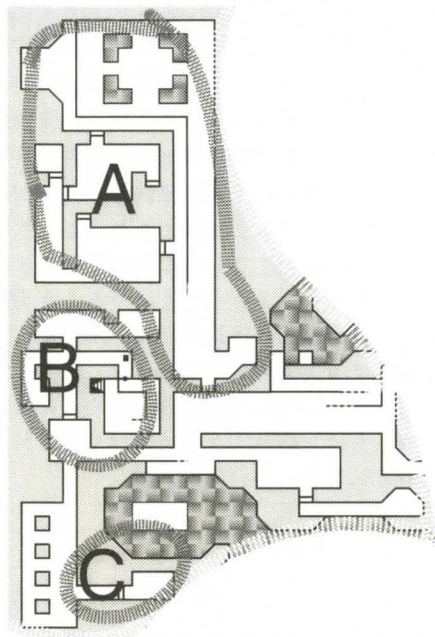
入口は鉄の格子戸になっている。外からは開かない。門番のドログがスイッチを入れないとダメだ。だから、ドログの機嫌を損ねたりすると、一生入れないぞ。

中に入って、すぐ左側の坂になった通路を昇って行くと、そのずっと奥にラヌゴーとベルニックス王がいらっしやる。ベルニックス王に話をする前に、かならずラヌゴーさんに許可をとるんだよ。そうすると、スッといくから。

宮殿の倉庫には、入っちゃダメだ。ここに合う鍵はないからな。武器でガンガンやれば、いつか鍵が壊れてドアが開くが、そんな乱暴なことをしたら、近くにいる者が、あんたを敵だと思って攻撃してくるからね。ダメだよ、そんなことしちゃ。ここだけの話、苦労して入っても、大したもんはねえ。

B 野良ゴブリンの巣

この地区は野良ゴブリンの巣だ。ヤツらは顔はオレたちに似ていても、下等な連中だ。野蛮で乱暴でバカで、グレイゴブリンのお友達だ。だから、話しかけたって言葉が通じない。いきなり攻撃を食らうのがオチだ。だが、ここにはいろいろと役に立つものがあるから、野良ゴブリンを退治して、いろいろ手に入れて、一石二鳥だわな。この東側の、ぐるっと階段を降りたところに下のレベルに行く階段がある。



C モングバットのいる部屋

これ、なーんだか気になる部屋だと思うんだけど、ここには宝石と巻物があるんだわ。でも、ドアの前まで行くと、ドアの向こうからドンドン叩くヤツがいて、ちょっと恐いんだよな。ここ、モングバットが入ってるんだね。モングバット自体は、そう強い相手じゃないけど、レベル1をウロウロしてる程度の人には、イヤな相手だろうな。魔法を使うしね。

ここにある巻物には、呪文が書いてある。コルビー様のご本には載ってねー呪文だ。これを使うと、ジャンプ力が増して、ちょっと高いところへも飛び上がれるって呪文だ。あははあ、知りたいだろ。

●重要人物

ドログ

門番だ。こいつの機嫌を損ねたら、中へは入れてもらえないから気をつけてね。

ラヌゴー

ベルニックス王のボディガードだ。でも、いつもご飯の支度をしてる。この人は、ロットワームのシチューが大好きなんだわ。気持ち悪いなんて言っちゃダメだ。人間には、この味はわからないだろーね。トロルの間でも大人気なんだぞ。仲良くすれば、作り方を教えてくれる。これがあとで役に立つんだぞ。

ベルニックス

オレたちの王様だ。何でも知ってなさる。でも、あれこれ質問するような無礼者には、なーんも教えてくれない。王様にお話しするときは、とにかく王様をおほめするこった。王様なんてもんは、どんなにベタベタしたお世辞を言われても、平気で受け入れるんだね。そういう商売なんだわね。絶対に照れたりしないね。反対に喜んじゃう。自分のことを聞かれるのは大好きだが、関係ねーことを聞かれるとヘソを曲げちまう。だから、関係ねーことを聞き取れば、王様ご自身のことを聞くこった。機嫌が良くなって、ベラベラしゃべってくれるだよ。

●グリーンゴブリンとの物々交換

物々交換の相手としては、グリーンゴブリンはけっこう渋いかもね。交渉も5回くらい続くとイヤになっちゃうし、6:4ぐらいでこっちが儲からないと、取引はOKしないからな。あんたがいくらネバっても、折れるってこともあまりないなあ。でも、あんまり物を見る目ってのが肥えてないから、3回に1回ぐらいは騙されちゃったりするかもね。

オレたちが好きなもんは、武器、防具、それに魔法のアイテムだ。これはダメってものは、とくにない。

全メ

物々交換は必要か？

本当に必要な物々交換が何回かある。その人しか持っていない特別なアイテムを手に入れなければならないときなどだ。しかし、それ以外の場合、物々交換は非常手段と考えたほうがいいだろう。私の経験からいって、物々交換で得をした試しがない。どんなに話術の技能を高めても、あまり効果が見られないからだ。どっちみち、相手が差し出すアイテムにはろくなものがないし、強行な態度に出れば大切な人物を怒らせてしまいかねない。それぞれの種族に物々交換に関する主義みたいなものは、たしかに存在するが、その影響は微々たるものだ。

レベル1 北 東

グレイゴブリンの領域

グレイゴブリンを代表して、オレがこの地域の案内してやる。本当は、このレベル全部がオレたちの領地なんだけど、南のほうには腰抜けの人間どもが居座ってて、西の隅っこには、バカのグリーンゴブリンどもが固まってっから、しょーがねーんで、川の北東のところだけにしておく。よそへ行ってバカのグリーンゴブリンにでも会ったら面倒だからな。バカが伝染るといけねえ。なんせバカだから、なにされっかわかんねーもんな。

たぶん、オレたちが住んでるところが、このレベルでいちばん重要なポイントだな。このレベルでただひとつのパズルの部屋もあるし、洞窟もある。このレベルでいちばん強い怪物も、オレたちの領域に住んでる。魔法の泉もあるし、スケルトンもいるし、トーモロコシもあるし、便所もあるぞ。

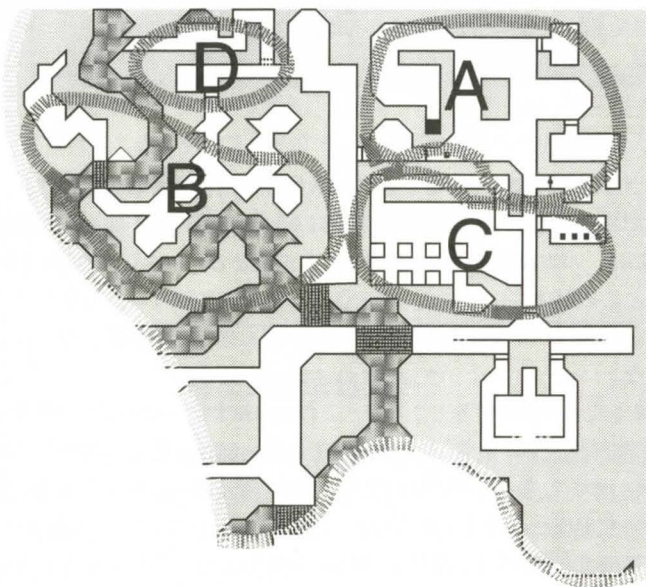
それに、すんごく重要なもんがある。強いクモの糸だ。それがこのレベルでただひとつ、どーしてもしなくちゃならねえお仕事だ。

●ここですべきこと

- レ・ケチャバルから“夜目のナブリー”の話を聞く
- レ・ナブリーを退治してクモの強い糸を取る
- レ・ジャーカールから便所の話を聞く
- レ・飛び石のパズルの部屋のパズルを解いてアイテムを取る

●手に入れておくもの

- ・強い糸



●重要なポイント

A 宮殿

入口のエブに声をかけて、格子戸を開けてもらえば中に入れる。こう言っちゃナンだが、誇り高いグレイゴブリン族は、あまり人間どもを好きじゃない。だから、ここでちょっとでもヘタなことをすると、命はないぞ。

ジャーカールが話してくれるが、オレたちの宮殿には、なんと文明の香り高き便所がある。グリーンゴブリンどもの巣には、こんな高級なものはないぞ。だが、ここからドボンと落ちるヤツがたまにいるんだ。落ちたら二度と戻れない。でも、オレは知ってた。この下は、レベル2の北東部の川なんだわ。下の人には、いい迷惑だわな。

オレたちのケチャバル王に会うときは、まず王妃のレティチャル様のお許しをもらわないとダメだ。レティチャル様は王のお部屋の前にいらっしゃる。まあ、できるだけ持ち上げてやるこったな。王様も同じだ。

B 洞窟

工事中でアビスのコロニー計画がましゃっちまって、掘りっぱなしの洞窟が残っちゃった。この奥に、ケチャバル王も言ってる大きなクモがいるんだわ。これが強い強い。それが作る糸が、これまた鉄みてーに強い。クモを退治すれば、糸が手に入るぞ。下のほうのゴールだかスタートだか忘れたが、そんな種族の裁縫の職人が、これとドラゴンのウロコを使って溶岩の上でも歩けるブーツを作るってことだ。

C 飛び石のパズルの部屋

坂を降りて行くと、でかい石の台やら柱が並んでるところに出る。上のほうを見ると、南側に部屋がある。そこに行くには、この石の柱を階段みてーに段々に並べて、ピョンピョン跳んで行くんた。坂を降りる前に東側に小さな部屋があって、そこにあるダイヤルを回すと、4つの石の柱の高さを変えることができるんだわ。どれをどー動かせばいいかは、グリーンゴブリンみてーなバカじゃわからねえ。オレたちだって、わからねえ。そんなに難しいことじゃないってことはわかるんだが、ゴブリン族ってのは、あまり難しくないことも難しく考える哲学者だからな。どっかのバカが左から順番にダイヤルの数を増やしていけばいいって言ってたな。ダイヤルは時計回りで、12時の位置が0で、ひとつずつ増えるようになってるんだと。だが、オレたちは時計ってもんを知らねーから、何のことやらサッパリだ。

その南の部屋には、このコロニーの建設に関係した偉い人の墓があって、けっこう質のいい斧だとか革の防具だとか、トンカチだとか宝石なんかがあるってんだわ。

ダイヤルの部屋の鍵は、南東のオープの部屋のそばに置いてあるヤツか、このレベルのずっと西側の野良ゴブリンがいるあたりに、下のレベルに降りる階段があるんだけど、そこに落ちてるヤツだ。

D 魔法の泉

洞窟へ行く途中の北側の壁をよ、何度も何度も見るんだ。そうすつと、ほれ、隠しドアが見つかるはずだ。それを開けてちょっと入ると、噴水みてーな泉があつから、その水を飲んでみな。生命力が回復するから。

●重要人物

レケチャバル

クモの糸のことを教えてくれる。えらく気難しいお人だからな。グリーンゴブリンの悪口を言ってやれば喜ぶが、そうすつと、今度あんたがあっちに言ったときに、どんな顔をすればいいか、困るだろ。あっちのことなんか、オレはどーでもいいんだがね。

クモを退治したからって、ケチャバル様があんたにご褒美をくださるわけでもないから、期待しないよーにな。クモの糸だけもらって、とっとと次へ行くことだ。そうしたら、もうあんたなんかには用はない。

レティチャル とくに重要ってんでもないが、レティチャル様にお許しをもらわないと、ケチャバル様はまともに取り合ってくれない。

エフ こいつがオレより重要だとは思わねーが、とにかく、役目上、こいつの気分次第で宮殿に入れるかどうかが決まるんだから、仕方がねえ。

●グレイゴブリンとの物々交換

人間と取り引きなんて、本当はしたくねーんだが、どーしてもって言うんならしようがねえ。オレたちは、グリーンのカバどもよりは、ほんの少しだが物を見る目がある。取り引きのやりとりも、8回ぐらいまでは我慢できる。グリーンのカバどもみたいに、がめつくないから、アイツらほど自分たちの利益も考えない。全体にシブいことはシブいが、そっちが強くなったときに、こっちが折れてやる可能性もある。

オレたちが欲しいのは、飛び道具、防具、マンドリン以外の魔法のアイテムならなんでもオーケーだ。それ以外のものは、一切おことわりだ。

金

レベル2 北側

無人地帯

拝啓、こんにちは。わたくしが山人族をば代表いたしまして、レベル2をご案内申し上げ奉る次第でありまして……ああっ！ やめた！ 堅苦しいのはナシだ。オラがてめえらを案内してやっからよ。で、まずは北側だわな。このレベルは、だーたいが山人族のもんだから、あんまし危ねえこともないけんどもよ、危ねえところもあるからよ、気をつけなよ。

レベル2の北側には、面白れえところが2つあって、あんまりあんたの本筋とは関係ないかもしれないんだけど、練習みて一なもんだと思って、がんばってちょ。

北東部にはちょっと大きな川があってよ、ここの水がまたうめーんだ。味にコクがあるってのか、とにかくほかと違うんだな。川の北の終わりに元気になる泉があるから、そのせいかもしれないねーな。たまに上からゴブリンが落ちて来るって話も聞いたことがあるが、すぐにラーカーが食っちゃうから、心配ねえ。

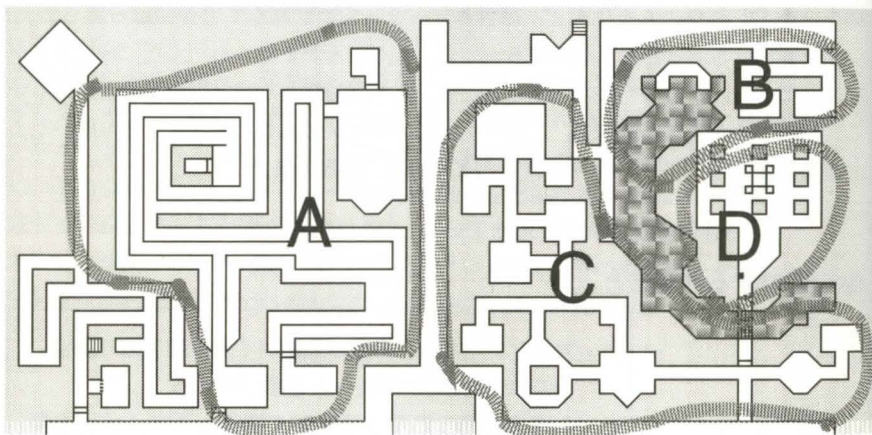
●ここですべきこと

- レ・アイアンウィットの頼みを聞いて設計図を取り戻す。
そのついでにUusのルーンを手に入れる
- レ・北東の区画の野良ゴブリンを退治してアイテムを集める
- レ・オーブの部屋に入ってオーブを見て、ついでにアイテムを集める
- ✓・とにかく、あちこちでアイテムを集める

●手に入れておくもの

- ・黄色いジェムがはまった鍵
- ・緑の薬

- ・ 設計図
- ・ コイン(できるだけ)
- ・ ロングソード、バトルアックス、弓、クロスボウの矢など、ちょっと強めの武器(欲しい人)
- ・ ちょっと強めの防具(欲しい人)
- ・ ルーン
 - Uus
 - Mani
 - Hur
 (Uusはここに1つしかない)



●重要なポイント

A アイアンウィットの倉庫

この区画の入口の部屋にいるアイアンウィットは、大切な設計図をなくしてから、ちーっとばかし言うことがおかしくなっている。んだども、よく聞けば、なんとなく言いてーことがわかるだよ。つまりだ、アイアンウィットの部屋の東隣に倉庫があるんだけども、そこに行くには、空をプーカプーカ歩いて行かねばならねえ。んで、

空を歩けるようになる葉ってのが、北西のらせんの部屋の真ん中にあるんだわな。んだけども、その部屋に入るには、北東の部屋にジャンプして黄色いジュムの鍵を取ってこなくちゃなんなくて……わかってのかな、あんたは？

アイアンウィットはめっちゃくちゃを言ってるようで、けっこう真実を言ったりするから、よくあの人の言葉を聞くんだよ。「金の道を歩け」とか、そーゆーことだ。気をつけなきゃいけないのは、金の道の迷路の部屋には4匹ばかり毒虫がいるってことと、らせんの部屋の下の通路にはヘッドレスがいるってことだ。

毒虫は4匹しかいねーから、噛まれても何しても、早いとこ退治して、奥の部屋でゆっくり休めばいい。ところがヘッドレスは強いぞ。まだアビスに来たばかりの腕でまともに戦おうなんて考えちゃダメだ。倉庫で無事に設計図とルーンを取っても、帰りはかならず下を通ることになる。そうでなくても、ジャンプに失敗して落ちることも考えられるべ。んだが、下の通路にはクロスボウの矢みてーな、ほかじゃ手に入んねーもんもあるから、一応は歩き回ってみる価値はあるな。そこでだ、ヘッドレスに出くわしたら、とにかく逃げることだ。出口のほうから来られたときは、ヘッドレスの脇腹に突っ込んでいけよ。なーに、2、3発くらうかもしんねーけど、それでヘッドレスの反対側に出ることができる。

設計図の倉庫にあるルーンは、Uusだ。アビス中でここにしかない。大きくジャンプができるようになる呪文で使うんだな。その呪文は上のレベルのどっかにあったべ。コルビー様の本にゃ、載ってねーんだな、これが。

B 野良ゴブリンの巣

ゴブリンどもの始末に負えないのは、団体で掛かってくるこったな。それに、スリングで石を投げてる。まったく、下等動物のくせに飛び道具なんか使ったりしてさあ、卑怯もんなんだね。でも、腕を磨くにはちょうどいいんでないの。ヤバくなったら走って縄張りから出れば、そう遠くまで追っかけて来ないから。んで、ちょっと休んでまた行けばいいわ。苦労するだけのことあるから。

C オープの部屋の前の迷路

オープの部屋の橋を渡る前のところに十字路があるべ。そっちにもいろいろ面白いもんが落ちてる。ネズミだのなんだの細けえのがあるが、ゴブリンほどうるさくないからね。戦闘斧だとか、盾だとか、アレだとか、ナニだとか、アックスとか、スモールシールドとか、そんなんもあるからさ、行ってみれ。

D オープの部屋

橋を渡ると、鉄の落とし格子戸がある。中を覗くと、左側の壁にスイッチがあるで

ねーか。手は届かぬーし、どーすんべか、と荷物を探すと、ほれ、上のレベルで拾った棒があったべ。それを使ってスイッチを動かすと、格子戸が開くって寸法だ。

部屋に入ると、大きな箱の中に程度のいいメイスとルーンがあって、部屋の隅にはロングソードなんかもあるぞ。怪物はいたっけかなあ。よく覚えてねえ。

オーブを覗くと、見たこともねえ奇妙な部屋が見える。四角い部屋なんだが、毒虫がうじゃうじゃいて、真ん中に見たこともねえ石が置いてあるんだな、これが。これどこだべってみんな話してたら、どっかのだれかが、西のほうの上のレベルに行く階段のそばにある秘密の部屋だって言ってたがな。だから何だっつての。どっちみち、ここに入るには、うーんと下のほうまで行かないとダメらしいんだな。あの石、なんだべな。魔法であの石のところまで行けるって話もあるんだがな。その魔法に使うルーンストーンが、これまたレベル6で苦労しないと手に入んねーってんだから、先の話だな。

●重要人物

✓ アイアンウイット

なんだかめちゃくちゃ言ってるように聞こえるが、この人の言うことをよく聞くと、それなりにスジが通ってるから甘く見ちゃいけない。約束どおりに設計図を渡すと、お礼に体が浮く薬がもらえるぞ。倉庫に行くときに使ったアレだ。ほかの緑の薬と間違えないように、大切にしまっとけや。

戦闘で狙う場所

戦闘では、目に見える範囲が縦方向に3つ、横方向に3つの計9つの区分に分けられる。縦の区分は、ご存知のとおり、“叩き切る”、“切り払う”、“突き刺す”という武器の使い方を決定するわけだが、同時に上下の狙いも決定する。それに加えて、横方向も3等分されていて、横方向の狙いを決定する。したがって、見える範囲を9等分して、そのどこかを狙えばいいということになる。厳密に相手の体に照準を合わせる必要はないのだ。あとは、こっちと相手の技能やら武器やらから決まる総合的な優劣から、命中率がはじき出されて、当たるかどうかが決まるのだ。

レベル2 南側

山人族の居住地

南側は北側と違って、ぐっと賑やかになる。オラたち山人族の宮殿があるからな。山人族は、外にいたところから山に穴掘ってくらしてたから、ほかの連中と違って、ここに住めるのがうれしいんだわな。立派な宮殿も作ってまって、ほかの種族の宮殿も、オラたちが作ってやったようなもんだからね。とくにオラたちの宮殿はキンキラキンでもう最高よ。アビスでいちばんお上品なんでないの？

南側の西側にはオラたちの宮殿があって、東側には坑道がある。ちょっと困ったことには、坑道の奥に恐ろしい化け物が棲みついてまって、仕事にならないんだわ。きっとゴールドサースト王から、あんたにお願いすると思うんだけどね。なにして、決まってるでねーか。このお願いは、アレだよ、あんたの本筋の冒険に関係あるからね、マジメにやるんだよ。

坑道のずっと東のはずれには、山人族の中でも最高に腕のいい職人のシャクが住んでる。このオヤジに頼めば、痛んだ武器や防具を直してくれるぞ。それに、なんだかわかんねーもんを持ってけば、それが何だか教えてくれる。もちろん、商売だからタダってわけにはいかないがね。

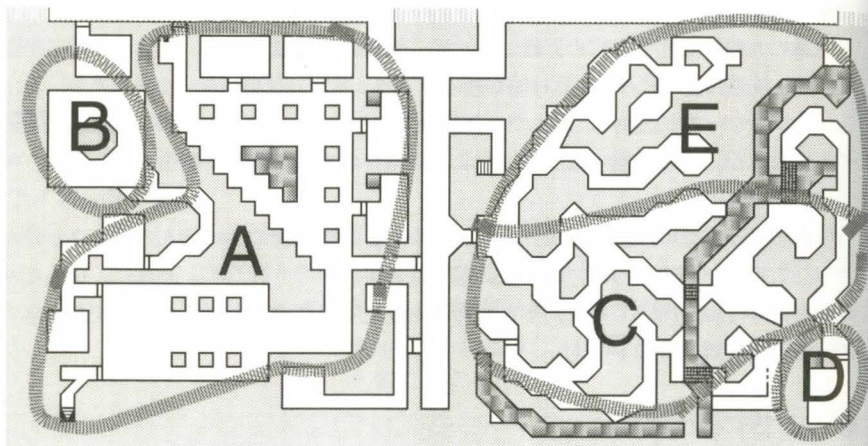
●ここですべきこと

- ✓ コルビーの話聞く
- ✓ ゴールドサースト王から怪物退治の依頼を受ける
- ✓ ゴールドサースト王にプレゼントをして財宝庫の合言葉を見せてもらう
- ✓ シャクに会う
- ✓ レベル1へ行く階段付近のクモを退治して鍵を取る
- ✓ 怪物を退治して、王から褒美をもらう

●手に入れておくもの

- ・赤いジェムがついた鍵
- ・ロックハンマー

- ・コイン(できるだけ)
 - ・ランタン(欲しい人)
 - ・釣竿(欲しい人)
 - ・ルーン
- Por
Ylem



●重要なポイント

A 宮殿

上でもそうだったと思うけど、門番とは仲良くしてちょうだい。門番を気い悪くさせると、入れてもらえないからね。でも、南の通路の東側にある上に行く階段のところに赤いジェムの鍵が落ちてるんだが、それを使えば南の通路に面したドアを開けることができる。

宮殿の中にはいろいろ部屋がある。赤いジェムのついた鍵で開くから、武器でガンガン叩いたりしないように。入口から入って、広間に出たらすぐ左に曲がってまっす

ぐ行った突き当たりに、ここらじゃ珍しい人間が住んでる。コルビーさんって人間なんだけど、カピルス様のおそばで働いておいでだった方だ。だから、カピルス様のことや、ほれ、カピルス様がお作りになった8つのナニのことにもお詳しいだ。ただし、アビスがこんなになっちまってから、コルビーさんもちょっと参ってるみたいだから、あんまし刺激しないように。

オラたちの王様のゴールドサースト様は、けっこう威張ってるけど、いい人だよ。いちばん喜ぶのは、金をプレゼントすっことだな。

B ゴールドサーストの財宝庫

王様に金をたくさんプレゼントして仲良くなると、ご自慢の財宝庫に入る合言葉を教えてくれるだ。でも、財宝庫のものに指1本触れちゃなんねーぞ。番人のゴーレムにゴチンとやられっからね。だいいち、財宝庫に入ったら、魔法でも使わない限り、出られないからね。

だから、財宝庫へは行かずに、南側の部屋にあるフルーツだけでもお土産に持って行きなさるといい。

C 南の坑鉱

こっちを行くと、職人のシャクの部屋に行ける。いちばん南の道を行くと、坑夫のヒューストンに会える。あの人は、穴あ掘ってりゃ幸せな人だ。聞けばいくらでも坑鉱のことを話してくれる。

そのちょっと先の小さな部屋には釣竿がある。これを水辺で使うと、面白いように魚が釣れるから、持って行きなさるといいんでないの。お腹がすくでしょ。釣りのコツは、あんまり荷物をいっぱい持たねーことだ。重いもんをいっぱい持ってるときは、ちよいとそれを下ろしてから釣るこったな。

それから、地盤がゆるくなっちまってて頭の上から岩が落ちてくるところがあるから気いつけなよ。ちゃんと標識が出るから、標識を見つけたら、かならず読むようにな。岩が落ちたところは通れなくなってまうから、そんなときはロックハンマーで一発くれてやるだよ。岩は粉々になって、また通れるようになる。岩を武器かなんかで壊そうたって、武器が壊れるだけだよ。

そうそう、ここの川に落ちて、南に泳ぐと、パイプ中に吸い込まれっちまうから気いつけろや。そのまんま下のレベルまで流されてまうからな。

D シャクの部屋

この人は何でも知ってるから、お金さえ払えば、なんだかわかんねー物を拾ったとさなんか、聞いてみるといいだよ。えらく大切なもんかもしれねーからね。それから、

物を直すときも、この人に頼むといい。この部屋には金床があるから、勝手に借りて使ってもシャクは別に怒らなねーけど、それなりの腕がないと、大切な武器や防具をかえってダメにしちまうことにもなりかねねーから、気をつけなよ。

E 北の坑鉱

オラたち山人族が頭を痛めてる化け物が居座ってるところだ。コイツをやっつけてくらたら、ゴールドサースト様は、あんたに珍しいご褒美をやるっておしゃってたから、頑張ってみれや。この坑鉱の奥にはルーンとちょいと立派な防具がある。

●山人族との物々交換

オラたちと物々交換してえときに気をつけることを教えといてやっから、うまくやるんだぞ。オラたちは物を見る目が肥えてっから、ケチなもん持ってきて騙くらかそうたってダメだ。それに、こっちが儲かる話でねーと絶対に乗らねえ。

オラたちが喜ぶ物は、武器と防具、金に宝石に王冠に鍵だ。反対に、革製品、本、薬、マンドリン、食糧なんてもんは、取り引きの対象としては考えてねーから、そのつもりでな。宝石を拾ってきて、ちょいといい防具と取り替えてもらうとか、そんなところかね。

レベル3

北側

無人地帯

わたし、トカゲ人を代表して、お前にこのレベルのこと教えてやる。ありがたく思ったら、どういたしましてやるぞ。

南の階段、降りて来るヤツより、北の階段、降りて来るヤツのほうが多いが、こっち、ほとんどだれも住んでない。ただひとり、ザクという頭の悪い人間いる。ザク、バカで泥棒。暗いところ怖い。

でも、このあたり、とっても重要な場所あるのこと。地図を見て、怪しいと思うところ、だいたい怪しい。いちばん怪しいは、北西の四角いところ。これ、いちばん下から上って来ないと入れないところ。

いろんなところにスイッチある。テレポートするところの場所のあるところのことだから、よく気をつけるところのところ。何だかわからなくなった。人間、頭悪いか人間のコトバわかりにくい。とくに、関係代名詞、難しい。

水の上歩く呪文、使えたらすごく便利だぞ。水がレベル1周ハイウエーになってるからな。えー、水の上歩く呪文、知らないのお？ うっそー！ あ、そうか。それ知ってるの、イススリークだけだった。

●ここですべきこと

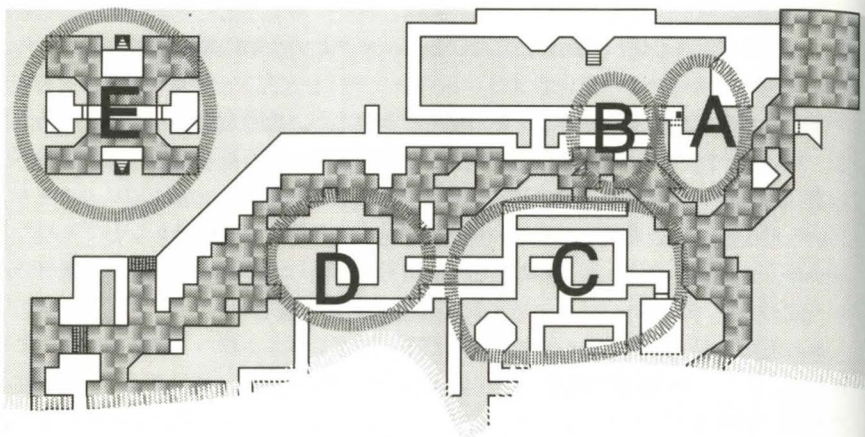
- ✓ ・ザクと話をする
- ✓ ・あれこれアイテムを集める

●手に入れておくもの

- ・トカゲの鍵
- ・EとWと刻まれた鍵
- ・水泳の技能のマントラ
- ・ヘルメット、プレートの胸当てといった高級な防具(欲しい人)
- ・ブロードソード、バトルアックス、ボウの矢といっ

た高級な武器(欲しい人)

- ・ルーン
- Mani
- Ylem
- Rel



川沿いの通路のへっこんだところに出る。そんでおしまい。だから、川の南の通路に出たら、すぐに西に歩く。そうすつと、北西のへっこんだところに戻されないですむ。わかったか、人間。

C ザクの部屋のあたり

ザク、人間。この部屋探しても、たいしたものない。たいしたもの、ザクが持つてる。

もっと面白いもの、ザクの部屋のまわりにいろいろ落ちてる。とくに、トカゲの鍵、これあると南側ですごく便利。神殿もある。

D 謎の部屋

この部屋、ゲイザーがいて危ない。でも、すごく重要な部屋。それ、あとでわかる。だから教えない。ざまあみろ。

E もっと謎の部屋

ここ、ずっとずっとあとになって重要になる部屋。レベル7からしか上がって来られない。だから、ずっとあとの話。ここにはすごく大切な鍵がある。なんの鍵かは、教えない。ざまあみろ。

●重要人物

ザク 人間自体はちっとも重要じゃない。バカだからだ。でも、重要なもの持つてる。

●重要なポイント

A 秘密の部屋

南側の壁、探すと隠しドアある。そこ入ると、スケルトンいるが、宝もたんまりあるのこと。

ドアの手前に、スイッチあるが、それ、部屋の東にある滝の下のところにあるところの水の扉を開けるときのスイッチ。

B テレポートの壁

ここ入ると、川をはさんで南側にある通路に出る。その通路、奥に入ると、北西の

レベル3 南側

盗賊とトカゲ人の居住地

南の階段から降りて来たヤツは、できるヤツだ。せっかく南の階段から来たんだから、3つのボタンのドアを開けて、我々の居住区に來い。途中で悪い人間がいる。戦うのがイヤなら、走って通り抜けて來い。橋を渡れば、もう追って來ない。

このレベルの南側には、赤トカゲ人、緑トカゲ人、灰色トカゲ人の3つの種族の居住区があるのところ。みんなお友達だから、私が代表して案内してやる。橋の南に住んでる人間は泥棒。べつにどーでもいい連中だから、相手にしない。

ここには、もしお前がお利口なら探してるであろうところのすごくすごく重要な物の一部があるのところだ。わかってんのか？ お利口じゃなければ、何のことはわからないだろう。

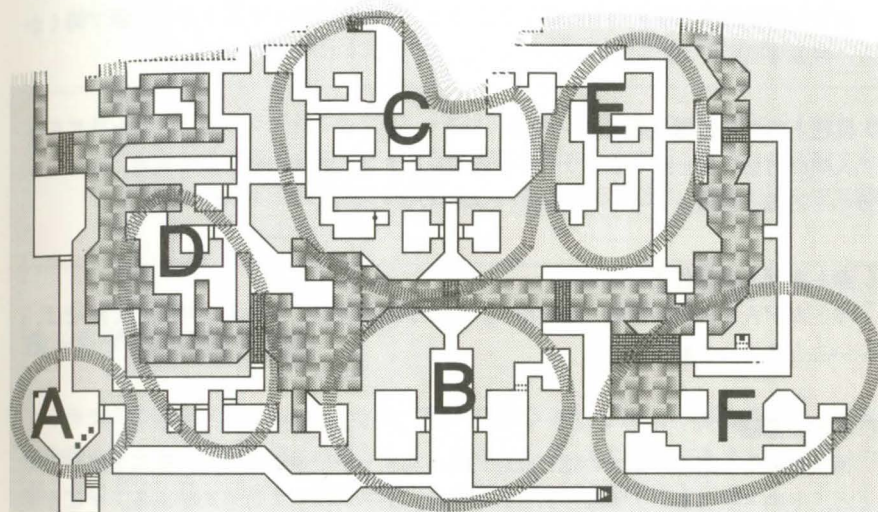
●ここですべきこと

- ・緑トカゲ人に捕らえられているマーゴから、トカゲ人の言葉を教わる
- ✓ 緑トカゲ人のスシーサリーの頼みを聞いてマーゴを釈放してもらう
- ✓ 赤トカゲ人のイススリークの頼みを聞いて水の上を歩く呪文を手に入れる
- ✓ 灰色トカゲ人イシュタスの頼みを聞いて、Wisのルーンをもらい、正義の剣の刃の場所を教えてください
- ✓ 正義の剣の刃を取る

●手に入れておくもの

- ・水の上を歩く呪文
- ・緑のジェムの鍵
- ・トカゲの鍵
- ・正義の剣の刃
- ・武器、防具などいろいろなアイテム(欲しい人)

・ルーン
Wis
Rel



●重要なポイント

A 3つのボタンのドアの部屋

部屋の北西の壁の下のほうに、ボタンの押し方、書いてあるから読め。間違えると、スケルトンやら泥棒やらが出てくる。

地面に生えてるハッパ、毒草だからな。踏むと毒にやられるぞ。いい気味だ。

B 盗族の区画

悪い人間。危ない。このレベルの北側のザクの部屋のそばにあるEとWの文字が刻まれた鍵使って部屋に入る。東側の部屋入ったら、北側の壁探して、隠しドア開けて

入る。いろいろいいものがある。でも、盗族、怒ってお前に襲い掛かる。いい気味だ。

C 緑トカゲ人の居住区

トカゲ人の中でいちばん人口の多いのが緑トカゲ人。人間の言葉、理解できるが話せない。大きな通路、西に入って、ドアのところ南に折れると、悪い人間閉じ込められている牢屋がある。囚人の名前、アーゴ。食糧盗んだ。緑トカゲ人のスシーサリー、見張ってる。スシーサリー、強い番人。でも、食べるものでコロッと態度が変わる。

大きな通路の西の突き当たりのドア以外は、この区域のドアはトカゲの鍵で開くから、乱暴するな。

D 灰色トカゲ人の居住区

人間の言葉、少し話せる。リーダーのイシュタス、いまだに伝説の英雄、オスシッカのこと探してる。とっくに死んだとみんな思ってる。

E 赤トカゲ人の居住区

赤トカゲ人も人間の言葉、話せない。トカゲ人の言葉、ちゃんと勉強して話せば、いいことある。神殿もある。

F 秘密の部屋

南東の橋から南、どっかの隠し部屋にあるスイッチで水が抜けて、底にドアが出てくる。そのドア入ると、神殿がある。そこに、お前の探してるものがある。すごく探してるものがある。もし何のことかわからないなら、お前、上のレベルに戻って出直せ。

●重要人物

- ✓ **スシーサリー** 緑トカゲ人の牢屋番。悪い人間のアーゴ、見張ってる。トカゲ人の言葉、ちゃんと勉強しないでいい加減な対応すると、スシーサリーに怒られる。仲良くなれば、アーゴ、助けることもできる。
- ✓ **アーゴ** 本当はマーゴって名前だが、トカゲ人はみんなアーゴって呼んでる。コイツ、レベル6から食糧盗みに来た。レベル6の魔法使いの助手みたいだ。コイツ、助けたければ、スシーサリーと仲良くなって、スシーサリーの言うこと聞け。スシーサリーと仲良くなりたければ、アーゴにトカゲ人の言葉を習

え。だけど、アーゴは口がきけないから、「ピカ」って何だ？ とか、こっちから聞かないとダメなんだぞ。そのためには、やっぱり少しは、わかんなくてもトカゲ人と話をする必要があるんだぞ。わかってんのか、人間？

イシュタス

灰色トカゲ人だから、少し人間の言葉、話せる。よかったな。イシュタス、お前に英雄オスシッカの消息を確かめて欲しいと頼む。すぐわかる。お礼にルーンをくれる。オスシッカの消息がわかる場所には本がある。そこに、正義の剣の場所が書いてある。

イススリーク

赤トカゲ人のイススリークは、お前にトカゲ人の言葉で何かを頼む。その頼みを聞いてやると、お礼に水の上を歩けるようになる呪文を教えてくれる。これがあると、すごく便利だぞ。俺もジャンプで越えられるからな。

●トカゲ人との物々交換

トカゲ人の言葉がわかる人間となら、喜んで取り引きしてやる。人間と違って、我々は物欲のような下等な意識はあまりない。だから、こっちの利益はあまり考えないのだ。とにかく、我々は高等な種族だから、善意をもってお前と取り引きする。そのことを忘れるな。

我々が喜ぶアイテムは、食糧、剣、斧、メイスだ。反対に、ぜんぜんうれしくないのは、宝石や金のたぐいに、シールド、それに飛び道具だ。

レベル4 東側

トロルの居住地

オレはトロルだ。トロルをアレして、お前にナニしてやっから、そう思え。ここはアレだ。地面が上下に入り組んで、すごいわかりにくい、すごいすごいわかりにくいほどじゃない。低いところには、悪いのがいるから、気をつけれ。北のほうには、ブルフログのパズルの部屋ってのがあって、なんだかオレにはわからねえ。

オレたちトロルだが、そこらの野トロルと違うぞ。カピルス様の教えのとおり暮らしてるから、いいトロルだ。だが、オレたちの家の外出ると、悪いトロルいるぞ。色の黒いトロルには気をつけれ。

●ここですべきこと

- ✓ トロルのセザールの頼みを聞いて、ドラゴンのウロコをもらう
- ✓ トロルのロウスタッグの頼みを聞いて、神殿のドアを開けてもらい、ローンを取る
- 階段のスイッチの部屋のアイテムを取る
- ブルフログのパズルの部屋の南の隠し部屋に入る
- ✓ ブルフログのパズルで北側の通路に入る階段を作り、下の墓地への道を確保する

●手に入れておくもの

- ・ドラゴンのウロコ
- ・ローンの書
- ・ジャンプの指輪
- ・ルーン
- An
- Jux
- Quas

●重要なポイント

A トロルの居住区

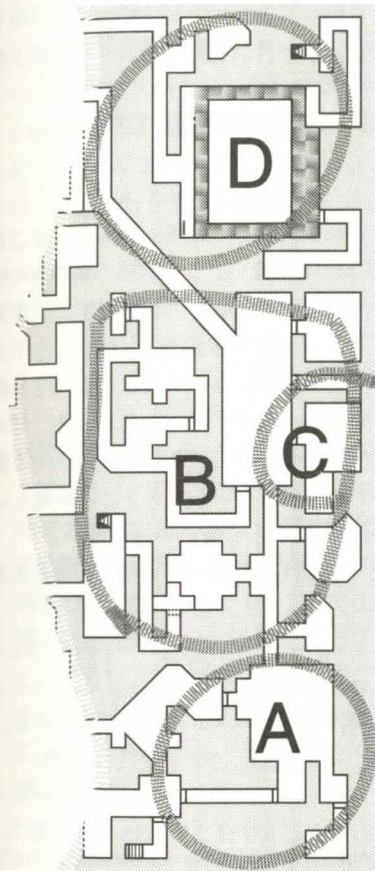
アビス中で、いちばんジューヨーなところ、オレたちの住んでるところ。ほかのところ、オレにはカンケーねえ。ここには、神殿もある。むかし、ローンって人間がきて神殿作って行った。ここはロウスタッグが番してる。ロウスタッグ、ちょっと乱暴者。でも、いいもの渡すと、神殿のドア開けてくれる。ラクシに聞け。ラクシ、いろいろ知ってる。ロウスタッグの欲しいものも、知ってるかもね。

B ごちゃごちゃしたところ

このへん、上とか下とか右とか左に道が入り組んで。とくに、下に飛び降りたところに、悪いトロルやら虫やら歩く骨がいっぱいいる。でも、悪いトロル、いっぱいいいもの持ってる。入ったら出られないトロルの部屋に、呪いの呪文のこと書いた巻物あるって、知ってっか？ でも呪文書いてない。わかんない。ルーンの石、いっしょに落ちてるけど、それ使

えばいいんだってだれか言ってたぞ。

この南の東の穴は、オレたちの英雄、セザールが住んでる穴。この穴の中に、セザール住んでる。セザール、この穴が住むところ。その隣りの穴に、追放者、住んでる。コイツ、いろいろ知ってる。



C スイッチ入れると段々高くなる部屋

ここ、壁の高いところにスイッチある。入口の左のヤツから順番に入れていくと、段々高くなって、秘密の穴に入れる。ビョンと跳んでスイッチ入れるんだぞ。高くて届かぬーか。お前、跳ぶ指輪、持ってぬーのか。オレたちの家と騎士どもの巣との間にある大きな穴に、銀の指輪あるの、知らぬーか。

秘密の穴に何あるか、オレは知らない。帰りは秘密のドア開けて外に出る。

D ブルフログのパズルの部屋

オレたちは、パズルはしない。パズルみたいな面倒臭くて頭痛くなるようなことできるやつ、バカだ。オレたち、頭いいから、最初からしない。この部屋の南の西の隅っこに、2つのダイヤルと2つのボタンと1つのワンドがある。ボタン押すと、四角い島の地面のどっかが上がったり下がったりする。ダイヤル回すと、上がったり下がったりするところが変わる。いっぱいボタン押していっぱい高くすると、まわりも段々に高くなる。ホレ、ポピュラスみてーによ。知らぬーか？ ポピュラス。あ、だからブルフログってのか。オレ、頭いいな。これ動かして、高いところの穴に入る階段作る。あの穴、下の墓場に行く穴。恐いからだれも入らない。でも、こんな難しい階段作ったやつ、きっとすごいバカ。オレたち頭いいから、難しいこと嫌い。

穴の南側にも、見えない穴ある。そこ入ると、気持ち悪いオーブと危ない棒がある。

●重要人物

- 騎士「地下階の少女の反逆」
オリスの騎士を自称するトリック...危険...地の古食堂...騎士・トロルの敵
- ✓ **リネット** トロルの家のそばに住む人間。すごいいろいろなこと知ってる。トロルのことも人間のことも。いい人間。かわいそうな人間。
 - ✓ **ラクシ** トロルのこと、いっぱい知ってる。まずラクシにいろいろ聞け。いろいろわかる。ロウスタッグが欲しいもの知ってる。
 - ✓ **ロウスタッグ** 神殿のドアの番してる。いいものやると、ドア開けてくれる。何やればいいのか、ラクシが知ってる。
 - ✓ **セザール** オレたちの英雄。むかし、とても強かった。ドラゴン殺したこともある。そのお土産にドラゴンのウロコ持ってる。セザールの頼み聞くと、ドラゴンのウロコくれる。溶岩でも燃えない強いウロコ。これとクモの糸あれば、下のゲールが燃えないブーツ作ってくれる。

●トロルとの物々交換

オレたち、人間と取り引きするの好きじゃない。人間、ずるいからだ。だけど、こう見えてもオレたち、取り引きに関してはあまり強気になれない。いい人だからだ。ちょっと強引に言われたら、お前の立場にドージョーして、ゆずってやることもある。

オレたちが喜ぶのは、こん棒、食糧、骨、頭蓋骨、マンドリンだ。そのほかの物は、ちっともうれしくないからな。そのへんに落ちてる骨、いっぱい拾って持ってくれば、オレたちと取り引きできるんだから、お得だろう。どうだ人間。

ブルフログのパズル

パズルというほどのこともない。島は8×8のタイルに区画されている。上下させたいタイルを2つのダイヤルで決定して、ボタンを押すのだ。奥のダイヤルは東西方向、手前のダイヤルは南北方向。最初は両方とも12時の位置にあるので、東南の角のタイルが動く。とにかく、北東の通路と、南東の幻の壁の穴のジャンプして入ることができればいいのだ。両方の通路の高さは天井いっぱいのところにあるので、段を同じ高さにしてしまうと、ジャンプしたときに頭が天井にぶつかって具合が悪い。ちょっと低いところからジャンプするように段を調整するのがコツだ。段がメチャクチャになってしまったら、そこに落ちているワンドを使おう。きれいに最初の姿に戻る。

レベル4 西側

騎士団の居住地

拙者、名誉あるクラックス・アンサタ騎士団の団員でござる。拙者が名誉にかけて、貴殿を案内つかまつる。レベル4の西側は、我らクラックス・アンサタ騎士団の領地でござる。なかでも南西は、我らの居住区となっているので、この中は絶対に安全でござる。東側には、トルロどもの巣があるので、ご注意いただきたい。また、北の大食堂は、不名誉なる裏切り者のロドリックめに占拠されたるゆえ、非常に危険であることをお伝え申し上げ奉り候ことなりはべらしめるのでござる。

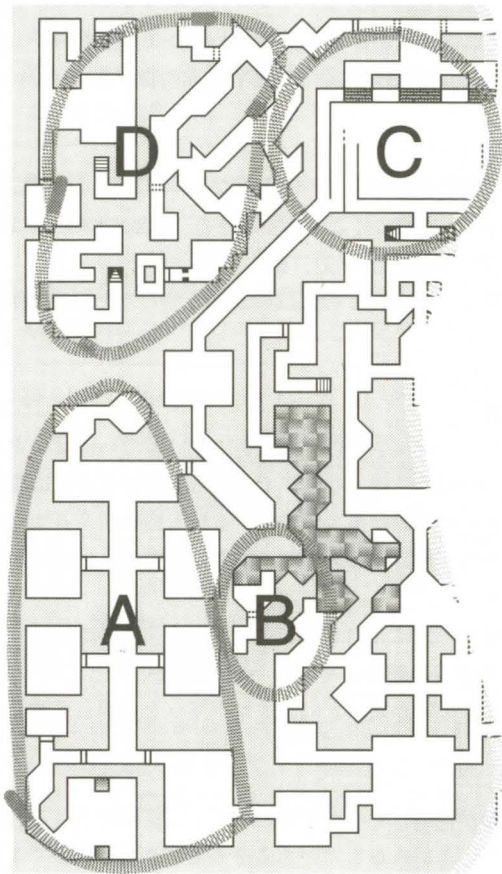
●ここですべきこと

- ✓ クラックス・アンサタ騎士団に入る
- ✓ 見習い試験を受ける
- ✓ ラクシからトルロのセザールの話聞く
- ✓ デレクに宝石カッターを渡して謙譲の指輪がある場所を教えてもらう
- ✓ トリッシュから献身の小口ウソクの話聞く
- ✓ リーから力試しの話聞く
- ✓ フェズノールから北西の迷路の入口のパズルのヒント聞く
- ✓ ロドリックを倒して迷路の鍵を取り、ドーナ団長から名誉の記章をもらう
- ✓ 騎士の昇進試験として、北西の迷路に入り、黄金のプレートを取ってくる

●手に入れておくもの

- ・迷路の鍵
- ・黄金のプレート
- ・謙譲の指輪
- ・名誉の記章

- ・上等な武器
- ・上等な防具
- ・ルーン
Corp
Grav



●重要なポイント

A クラックス・アンサタ騎士団の居住区

騎士団の団員は、みなそれぞれに重要な情報を持っているのでござる。とくに個室を与えられている騎士は、それなりにいろいろと、アレなのでござるから、よく話をされるとよろしかろうと存ずる。

ドーナ団長はいちばん南西の部屋においでだ。ほかにも数名の騎士がこの部屋には詰めておりますばってん、みなに話しかけて損はござらん。団長の部屋のすぐ北にある武器庫へは、正式な騎士にならないと入室は許されないのでござるから、むりやりドアをこじ開けようなどとは考えないでいただきたい。

居住区のいちばん北には神殿がござる。その入口には、騎士団に伝わる本や巻物の図書館があり、それには、バズルのヒントなど貴重な情報が書かれているのでござる。

B 滝の上の部屋

水の上を歩く呪文や空中を歩く呪文が使えるなら、ここに行つてごらんになられるとよろしかろうと思われる次第にてござ候でござる。Corpのルーンはここにしかござらん。珍しい稲妻のワンドもござりまする。

この川の上流のドアは、レベル3の盗族の倉庫を開けたEとWの鍵で開くでござるあるよ。

C ロドリックの大食堂

ここは、毒虫やらモンクバットやら、うるさい化け者でいっぱいござるが、なかでもいちばんやっかいなのは、ロドリックでござる。ロドリックは普段、食堂の北の奥におりますが、ひとたび人間が進入するや、猛然と襲い掛かってくるのでござる。強いなのんの。拙者の次(上)に強いので、拙者は大食堂には近づかないことしております。

ロドリックは、大食堂の北に入口がある西の部屋の入口の鍵を持っているのでござるゆえ、ロドリックを倒さぬ限り、そちらへは進めないことになっておりまする。

もう、魔法でも何でもいから、とにかくロドリックを倒して欲しいでござるよ。

D 西の迷路

むかし、我らの先輩が使用していたと言われている区域でござる。ここにはたくさん隠し部屋があり、いろいろなものがあるそうでござる。なかでも、ドーナ団長が欲しがっている黄金のプレートが、ここにござるそうでござる。プレートはいちばん南の隠し部屋にあるとのことござるが、そこに入るには、金のスイッチと銀のスイ

チをある組み合わせで入れたり切ったりしなければならぬのでござる。そのヒントを知ってるのは、我らの仲間のフェズノール殿でござる。

●重要人物

デレク 騎士団の出納係を務めておられる。騎士でありながら、宝石細工の職人の道も守り続けている心やさしい同志でござる。デレク殿は、宝石の加工に苦勞されて、効率的な道具を探しておられますゆえ、そのようなものをお持ちなら、声を掛けられるとよろしかろうと存ずる。

デレク殿はたいへんに謙虚な方で、なんとあのサー・カピルス様の御符のひとつ、謙譲の指輪の保管場所を知っている唯一の人間でもござるのでござる。

トリッシュ

騎士団の副団長。大変に勇敢なる女性戦士でござる。最近、上の住人に献身の小ロウソクを盗まれたことに、とても腹を立てている様子でござる。拙者も、サー・カピルス様からお預かりした大切な宝を持ち去る者は許せぬという気持ちもござるが、どうも、その犯人には悪気はなかったように思えてならぬのでござる。

フェズノール 騎士団の兵器係を務めておられる。大食堂の向こうのバズルの間について、非常に詳しい知識をお持ちでござって、いろいろ聞いてみるとよろしかろうと存ずるのでござるよ。

ところで、あの西側の金と銀のスイッチのバズルでござるが、フェズノール殿は、騎士団の"工芸品"に答ありと教えてくれるはずでござる。工芸品ねえ。まあ、そう言うて言えないこともないでござるうな。彫刻みたいなもんでござるからな。おっと、あまり言わないほうが貴殿のためであるな。

リー いつも騎士団の居住区の通路を歩いておられる。リー殿は、我ら騎士団の力試しの話をしてくれるはずでござる。この力試しに勝つた者には、貴殿が必要としているものが褒美として与えられるのでござるよ。

IF 力試し使え... 人を苦しめるはいい!

●そのほかの騎士たち

カイル、セシル、ドリス、メレディアスの4人は、それぞれ武器の名手でござる。彼らと話す、それぞれの得意の武器の上達方法を教えてくれるでござろう。また、彼らに会って話をし、貴殿の人柄が確認されたなら、貴殿は騎士団への入団を薦められるはずでござる。この推薦があつて初めて、貴殿はドーナ団長の入団試験を受けることができるのでござる。

ドーナ・アイアンフィスト

① ローンの手
② 黄金の剣
③ サイクルの魔法
④ ロックの魔法
騎士団の団長でござる。ほかの騎士たちの推薦があつて、貴殿にその気がありなら、ぜひ入団試験をお受けくださる。なに、簡単な口頭試験でござる。勇気を持って、ただひたすら謙虚な心で臨むことが肝心でござる。

入団が許されたなら、まずは見習いとして簡単な使命を与えられ、それをパスすると、次は正式な騎士になるための使命を果たしていただくことになる。

それとは別に、あのカオスの騎士ロドリックを倒すと、そなたが必要としているサー・カピルス様の御符のひとつが与えられるのでござる。もっとも、ロドリックを倒さなければ、騎士昇格のための使命は達成できないのでござるであるのであるがね。

ビデン

ロドリックを倒しに大食堂に向かったとき、戻ってこない騎士でござる。居住区から食堂に向かう途中の通路でケガをして身を潜めているはずでござる。責任感の強いお方であるゆえ、ロドリックを倒すまでは居住区には帰らんと行ってきかんでござる。ビデン殿のためにも、ぜひとも貴殿のご協力を承りたい。

ドラディナール

南中央の広い部屋のすぐ西に住んでいる追放者でござる。我々から見れば臆病者ではござるが、あれでなかなか善人でござる。魚釣りが得意で、会う人ごとに魚の釣り方を伝授してくれるのでござるが、釣竿を持たぬ者には、なんと貴重な釣竿を分けてくれるという献身性の持ち主なのでござるよ。あれでもうすこし勇気があれば、騎士にもなれる人物なのであるがね。

ロドリック

大変に重要でござる。この者が倒れることがござるよ。この先の鍵を持っている。それに、なんでロドリックめがあんなに強いのか、ご存じか？ 普通の剣よりも威力が大きい魔法の力がこもった宝石の剣、ダメージを吸収する魔法の鎖かたびらを着ているからでござる。ロドリックを倒せば、それは貴殿のものになるでござる。

●騎士との物々交換

我らは献身と武勇のために生き、質素をむねとする騎士でござるから、物に関して卑しいことは申さぬ。我らが生きていくうえで必要なものだけがあればそれでよいのでござる。だから、最初はノーと首を振っても、貴殿が何度も誠意を持って交渉されれば、やがては貴殿のために折れることもしばしばござる。どうか、我らと取り引きなさるときは、あきらめずに粘って欲しいのでござる。

我々がありがたく存ずるものは、防具全般、飛び道具以外の武器、食糧、松明、ランタンでござる。反対に、ちょっと困るのは、飛び道具、魔法のアイテムとなっておりますのでござる。

レベル5 東側

ゲールの居住地と墓地

あんたたち、どっちから降りて来るんだろうね。墓場の階段かね、ゲール族の居住区側の階段かね。どっちでもいいけどさ、とにかく、あたしたちゲールに挨拶していきなよ。変な意味じゃなくてさ、いろいろあんたの役に立てるからさ。姿は恐いかもしれないけど、これでも昔はみんな人間だったんだからね。この環境に適應して、こうなっちゃただけの話さ。だから、恐がらずに、どんどん話しかけておくれよ。頭のシャンクリックは、カピルス様の御符のことも知ってるからね。

このレベルの東側ってのは、あたしたちゲール族の居住区を挟んで、南側に盗族の亡霊がとりついた迷路、北側に墓地がある。どっちにもお宝がわんさかあるけど、そのかわり、お化けがいっぱいだからね。

西側へ行く道は溶岩の川で遮られてるけど、問題なく飛び越せるだろ。それに、材料さえあれば、ウチの者がさ、溶岩の上を歩けるブーツを作ってやるから。

●ここですべきこと

- ✓ ゲールのマロウサックにドラゴンのウロコのブーツを作ってもらう
- ✓ ゲールのアイスナックに”マーディンの驚きの歌”を習う
- ✓ ゲールのニーニブルに坑道急送室のダイヤルの数字を教えてもらう
- ✓ ゲールのシャンクリックの相談に乗って、墓場への行き方を教えてもらう
- ✓ 墓場を探検して正義の剣の柄を手に入れる
- Q ・ガラモンの墓を探し出す
- D ・ジュディーの頼みを聞いて、愛の鍵を手に入れる

●手に入れておくもの

- ・ドラゴンのウロコ
- ・”マーディンの驚きの歌”のメロディー

- ・愛の鍵
- ・正義の剣の柄
- ・ルーン
- Nox
- Tym(できるもんなら)

●重要なポイント

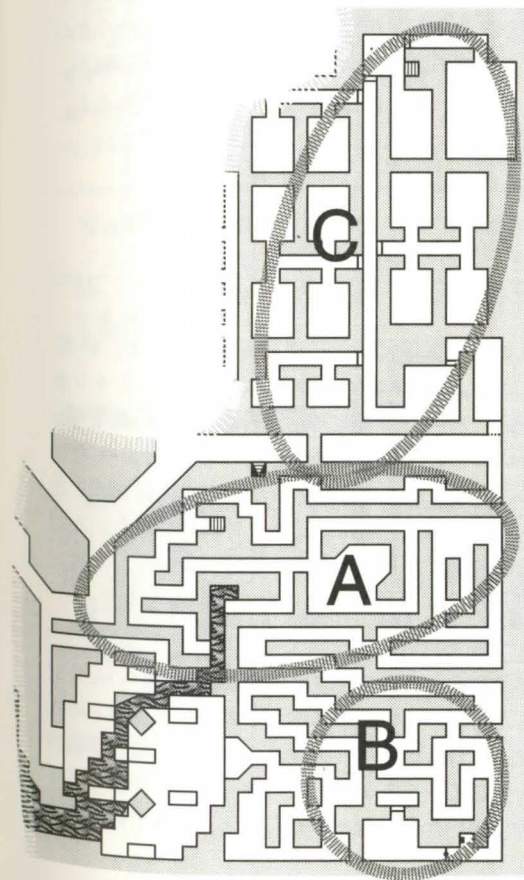
A ゲールの居住区

ゲール族はこのあたりに固まって住んでる。迷路で突然あたしたちに出会ったら、普通の人なら驚くだろうね。無理もないよ。あたしだって毎朝自分の顔を鏡に映してびっくりしてんだから。でも、みんないい人たちばかりだから、安心しな。ゲールは人間の肉を食う人食い鬼だって言われてるけど、それは違うよ。あたしたちは、死んだ人の体がもったいないから処理してるだけのことなんだ。生きてる人を捕まえて食うような野蛮なことは絶対にしないよ。

ここでは、あたしたちの頭のシャンクリックと、仕立て屋のマロウサックと、音楽家のアイスナックと、元坑夫のニーニブルにぜひ会って行ってくれよ。絶対に損はないから。

B 盗族の亡霊の墓

恐ろしい極悪人の墓なんだよ。



落とし格子を入ると、中にもうひとつドアがある。そこにいる黒い幽霊が鍵を持って
るんだ。幽霊を退治して鍵でドアを開けると、中にはアビス最強の武器といわれてる
宝石の斧がある。それに、まだ10回は使える稲妻のワンドやらTymのルーンなんか
がある。落とし格子は中に入ると自動的に閉まる仕掛けになってるんだ。出るときは、
幽霊が持ってた鍵を格子戸に使うと開くよ。

そうそう、この墓の近くに宝石の剣があるから、幽霊が怖い人は、それにし
ておきなよ。

C 墓場

シャンクリックが南から墓場に行く隠しドアの場所を教えてくれるから、そこ
中に入ることができる。ここには幽霊やスケルトンが大勢いるけど、お宝もたくさん
あるよ。いちばんは何といってもカピルス様の御符のかけらだよ。正義の剣の柄さ。
それに、カピルス様のお墓もある。そこには、珍しい"助っ人"のセプターがあるよ。
あの頭のおかしい魔法使いの墓もある。

●重要人物

シャンクリック

あたしたちの居住区の広い部屋にいる。ゲール族の頭だよ。いろ
んなことを知ってなさる。正義の剣の片割れのこともね。シャンク
リックさんは、悪い脳ミソ汁で笑い病になった仲間のこと心配なさ
てる。悪いヤツがそいつに毒入り脳ミソ汁を食わせたらしいんだ
けど、その犯人探しのことで、あんたみたいなフェアな人に相談した
いって言ってたよ。この問題は、とにかくきれいに片づけたいんだ
そうだ。あたしたちは仲間だからね、あまりえげつないウソを使
ったりして犯人をおびき出すようなマネはしたくないんだとさ。

マロウサック

上から降りてくる階段のそばにいる仕立て屋だよ。腕がいいんで上
のほうでも評判だったろ？ こいつのスペシャルは、ドラゴンのウ
ロコとクモの糸を使って作る赤いブーツさ。これがあれば、溶岩の
上でも平気で歩ける。ここから下では、このブーツなしではちょ
としんどいよ。溶岩は熱いから、ほかの靴じゃ2、3歩で死んじ
やうよ。

アイスナック

シャンクリックのそばにいる若者だ。人間だったころはカピルス様
のお気に入りの音楽家だったんだよ。この子は、不思議な歌を知
てる。ある場所でそのメロディーをワルートで吹くと、カピルス様
の御符のひとつが現れるってんだ。その場所は、神殿でマントラ
を唱えるとわかるってんだけどね。どんなマントラだったか？ 知
らないよ。瞑想かなんかするんじゃないかだったかしらね。下の階の魔
法使いが瞑想の仕方を知ってるはずだよ。

ニーニブル

東の迷路のあたりにいると思うんだけど、この人は、昔は西側にあ
る坑道へ作業員をテレポートする坑道急送室のオペレーターをや
ってたんだ。西の坑道に入るための急送装置のダイヤルの番号を知
てるのは、この人だけなんだよ。最近人間が採れないからって魚
を食うようになって、魚が大好きになったとさ。きっと、魚をた
くさん採ってくれば、急送装置の番号を教えてくれるはずだよ。
10匹

ジュディー

朝から晩まで、ずーっと溶岩の川の岸に立って、恋人の帰りを待
てるのさ。かわいそうに、もう何年もあのままだよ。なんとかして
やってくれよ。かわいそうで見ちゃいられないんだよ。

●ゲールとの物々交換

あたしたちはさ、あんまり取り引きは好きじゃないんだよ。物を見る目つても、
あまりよくないしね。取り引きに応じるのはマロウサックぐらいなもんかね。それで
も、ドラゴンのブーツを作ってもらった話だ。まあ、サービスってところだな。
取り引きしてもらえぬ物は、食糧、骨、頭蓋骨、ブーツだよ。本とか薬とかワンド
とか指輪とかアंकみたいなもんには、鼻もかけないからね。

レベル5

西側

坑道と無人地帯

こっちは変な魔法使いがひとり住んでるだけでちょっと寂しいけど、北には謙讓の指輪の保管場所があるし、南には坑道があるし、いろいろ冒険が楽しめるよ。

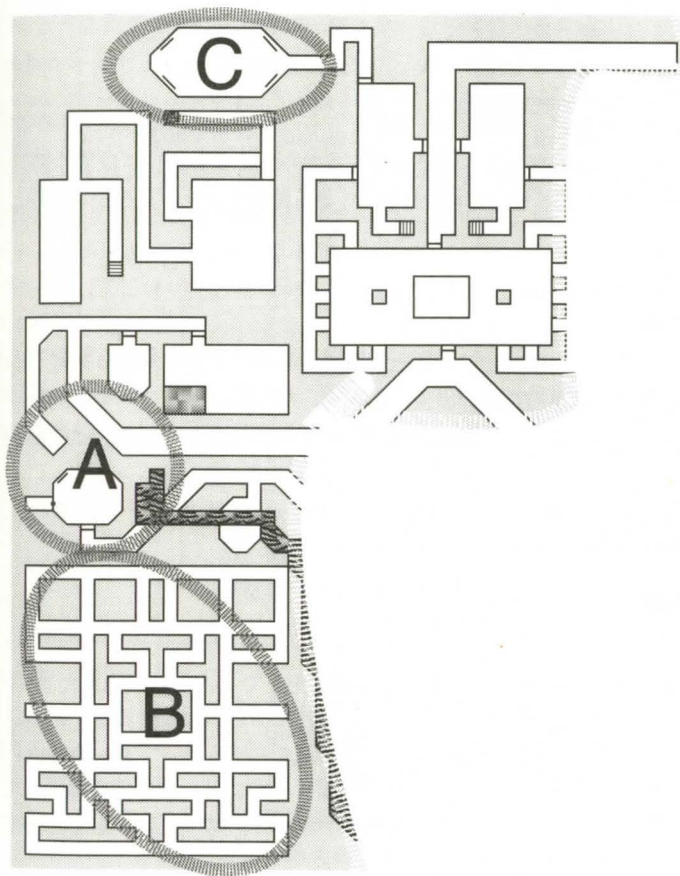
中央のステートホールに行けば、上等なフルートがある。どっかのバードがそのヘッドレスに殺されて、持ち物がそのままになってるんだ。よかったら役立てておくれよ。バードの体のほうは、あたしたちが役立てちゃったからさ。

●ここですべきこと

- レ アンジョールの頼みを聞いて南の坑道に行き、ザニウムを集めて金の塊をもらう
- レ 北の部屋で謙讓の指輪を手に入れる

●手に入れておくもの

- レ ザニウム
- 金の塊
- レ 謙讓の指輪
- レ フルード(なければ)



●重要なポイント

A 坑道急送室

✓ ここには3つのダイヤルがあって、それをある番号に合わせると、テレポート室の落とし戸が開くことになってるんだけど、その番号を知ってるのは、ゲールのニーニブルだけなんだよ。

B 坑道

✓ アンジョールからザニウムのサンプルをもらってここに入ると、土の中からザニウムが出てきて、通路にブカブカ浮かんでくるから、そこを歩けば自然に懐に入ってくる。別にサンプルなんてなくても採れるって話も聞いたことがあるから、試してみちゃどうかね。

C 指輪の部屋

✓ 上の騎士に聞いたかい？ この部屋の四隅にあるスイッチをある順番で入れると、真ん中の台の上に謙譲の指輪が出てくるんだ。ただし、スイッチを入れるときに中央の台に近付いちゃダメだよ。指輪が出てこなくなっちゃうからね。壁に沿って歩くんだよ。

この部屋に通じる階段のある部屋にはクモがいるから気をつけてね。

●重要人物

アンジョール 神殿で鉛から金を作る研究をしてる人だ。坑道からザニウムを80個ばかり採ってくると、お礼にでっかい金の塊をくれる。でもさ、ここだけの話、そんな金の塊なんかもらっても、結婚式の引き出物じゃあるまいし、重くて困るんだよね。それでも頑張ってレベル2まで運んで、山人族のゴールドサースト王にプレゼントすると、宝石の剣をもらえるそうだ。

レベル6
南側

友愛会居住地

ひとりでよくここまで来れたものだ。魔法使いと予言者の秘密結社としておなじみの“高德啓発ムーンストーン友愛会”を代表して、君を歓迎する。私たちは、ここブリタニア最大のパワースポットであるアビスの奥深くで魔法に関する研究を続けている。ここは以前、アビスの芸術と文化の中心地だった。このレベル全体が、アカデミー、つまり大学のようなものだったのだ。今でも人口密度は高い。とくに、レベルの南側にある居住区では、ほとんどの部屋が埋まっているからな。すべての人々に会って話せば、そうとうな知識が得られるはずだ。

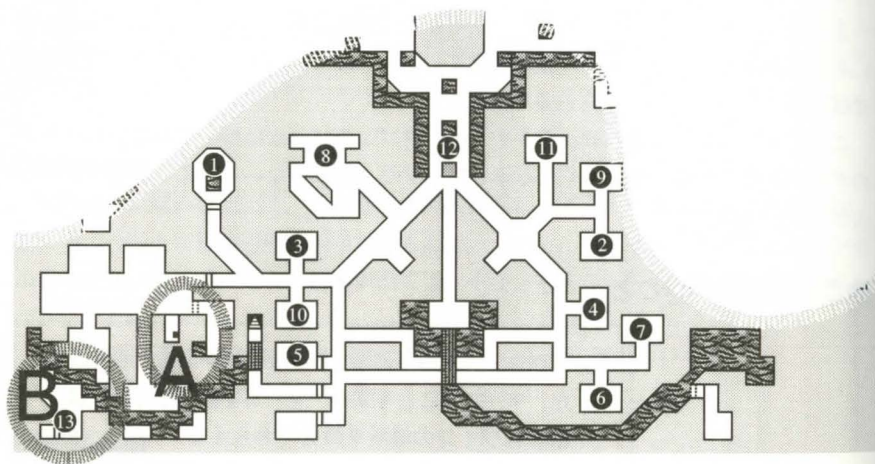
ここですべきことは多いぞ。そうそう、ドラゴンのブーツは持っているかね？ 上のゲールの仕立て屋が作ってくれる赤いブーツだ。あれがないと、ここから下ではしんどいぞ。

●ここですべきこと

- ✓ ・ドクター・オウルに会いFlamのルーンをもらう。また、マーゴのことを聞き、マーゴを救出していれば、慈悲のワインの場所を教えてもらえる
- ✓ ・フィルゲンとルブノンから奇跡のカップのヒントをもらう
- ✓ ・ディランレイに会いザクの話聞く
- ✓ ・ニルポントに会いゴーレムの場所聞く
 - ・ランスルーの頼みを聞いて呪文の技能を高めてもらう
- ✓ ・プロヌスまたはモーロックの頼みを聞いて誠実の本の場所を教えてもらう
- ✓ ・グラルワートに会いVasのルーンを手に入れる方法を聞く
 - ・イロモの頼みを聞いて、真実の鍵を手に入れる方法を聞く

●手に入れておくもの

- ・香
- ・宝石の剣(欲しい人)
- ・ルーン
- Ex
- Flam
- Nox



●重要なポイント

A 宝石の剣の隠し部屋

下へ降りる階段の西側には隠し部屋がある。南側の壁に奥の深い棚があるんだが、わかるかな？ その奥には2つの薬とスイッチがある。どれも手を伸ばしたくらいでは届かなくなっている。君が魔法使いなら、物体移動の呪文で薬を取ることもスイッチを入れることもできるだろうが、もし呪文が使えないのなら、棒を使うか、何かを投げつけることでスイッチを入れることができる。

ここにある薬は、どちらもマナを回復させる薬だ。

隠し部屋の奥には、小さな溶岩溜まりがある。そこに入って西を向いてごらん。西側の壁に宝石の剣が貼り付けてあるだろう。ここでは使うものはないから、自由に持って行って役立つ方がいい。もうすでに同じものを持っていたとしても、それが壊れたときの予備として、持ち歩くなり、わかりやすい場所に保管しておくといいだろう。宝石の武器は修理ができないからな。

B シャベるドアの部屋

この部屋にはアビスでただひとつのExのルーンがある。それだけじゃない。ここはこのレベルの名所のひとつだから、ぜひ見学して欲しい。この部屋のドアは、ドアのようでドアではない。人間嫌いになった我々の仲間が、自らをドアに変えてしまったのだ。礼儀正しくお願いすれば、開いてくれる。

●重要人物

ドクター・オウル

①の部屋
アビスの奥の部屋
の奥の奥の奥

ルーンストーン研究の第一人者だ。彼に「ルーンストーンを探している」と言ってみたまえ。そして、ルーン袋を見せると言われたら、素直に見せることだ。そうすると、Flamのルーンをくれる。このルーンがあると、耐火炎の呪文が使えるようになる。ここもそうだが、溶岩の川には火霊がいる。それが投げつける溶岩に当たると、相当大きなダメージを受けるので、非常に危険なのだ。しかし、耐火炎の術を掛けていれば、ほとんどダメージは受けずに済む。レベル3のトカゲ人に捕らえられていたアーゴことマージ君は、助け出してもらえたかな？ 彼はこのドクター・オウルの有能な助手なのだ。ドクターもその話をしてくれると思うが、彼を助け出してくれたら、慈悲のワイのある場所を教えてもらえるはずだ。

フィルゲン

②の部屋
アビスの奥

彼の部屋に入ると、強い香のにおいがするはずだ。彼は香を焚いて瞑想して未来を予言する術の持ち主なのだ。もしかしたら、彼が君に教える方法で、君にも何かが見えるかもしれない。彼が見る夢が何を意味するのか、君にも薄々わかってはいると思う。

ルブノン

③の部屋

マントラの研究者だ。彼女は、特別なマントラが存在する可能性を話してくれる。香を焚いてみたか？ (3回以上、香を焚いて夢を見ていればわかると思う。そう、それだよそれ。そのことなんだよ。

ディランレイ 上のレベルに住む明かり泥棒の話をしてくれる。彼女の大切な燭台
④の部屋 を盗んだ男のことだ。ほかにも大切なものを盗んでいる。もうとっくに知っているとは思いますが、彼女に聞けば、犯人の名前がはつきりする。彼がアレを持っているのだ。物々交換のときに彼が無造作に見せてくれるものの中に、それは入っているのだ。その本当の価値を犯人が知らないのは、幸いだな。

ニルポイント ゴーレムのことを教えてくれる。
⑤の部屋 ゴレムは、
 1. 盗み、2. 作り、3. 壊す

ランスルー 暗黒の道に転落した魔法使い**ピルス**が持ち去った本が、どうしても必要だとボヤいている。しかし、その本があると思われる場所は、とても恐ろしいところなのだ。あの本は、我々の財産でもある。なんとか助けてやってくれないだろうか。本を取り返してくれたら、彼は君の呪文の技能を高めてくれるはずだ。

ブロヌス 非常に忙しい男だ。ちょっと歩いたところにいる友人に本を届ける時間もないという。会う人ごとに、だれかれ構わず用事を言いつけるのだから、たまったものではない。しかし、人助けも君の修行のうちだ。きっといいことがある。きっと君は、モーロックという魔法使いに本を届けてくれと頼まれるだろう。ぜひ引き受けて欲しいが、くれぐれも途中で本を開いたりしないように。

モーロック ブロヌスの本を届ける相手だ。非常に礼儀正しい男なのだが、自分で本を取りに行こうとしない横着さもある。しかし、約束どおり本を届ければ褒美をもらえる。彼は君としばらく雑談を交わして、君にふさわしい褒美を与えてくれる。その中にはカピルス様の御符のひとつである誠実の本もある。しかしそれは、本当に誠実な人間にしか与えることは許されていない。もし、彼との雑談で君の心に魔がさして、真実ではないことを言ってしまったら、また、その気がなくとも、つい真実以外のことを言ってしまったら、彼の言うところにある本は別の本のはずだ。そんなときは、あらためて彼に会い、正直にあやまろう。

グラルワート 非常に珍しく、また魔法使いなら喉から手が出るほど欲しいVasの
⑨の部屋 ルーンの保管者だ。彼の話をよく聞いて、そのとおりにすればかならず手に入る。難しいことはない。それより、その方法を知りたければ、素直に「はいはい」と返事をするのだ。

イロモ グルスタングという名前の友人が、真実の鍵を探しに下のレベルに降りたきり、連絡が途絶えてしまったと話してくれる。彼は、その鍵に関する重要な手掛かりを持っているのだそうだ。すぐに下へ行くというわけにはいかないだろう。行けたとしても、グルスタングは恐らく牢屋に閉じ込められているはずだ。彼に会うのは並大抵の苦勞じゃない。だからこの仕事は、焦らずじっくり取り組むことが大切だ。

ドミヌス カピルス様の8つの御符について詳しい知識を持っている。もしいくつか御符を持っていたら、彼に鑑定してもらおうといい。意外な発見があるかもしれない。ただし、有料だよ。

シェニロール 我々の居住区の入口に立っている。かつてのアカデミーの栄光が復活することを望んでいる男だ。このレベルの全体的な現状についても詳しい。

ドア 気むずかしいドアだが、丁寧に頼めば開いてくれる。機嫌を損ねると絶対に開いてくれない。また、このドアが、アビスでただ1人(1枚?)、強力な広域雷撃の呪文を知っているのだ。

●友愛会の魔法使いとの物々交換

君が望むなら、喜んで取り引きに応じよう。こう見えても、あまり気が長いほうではないので、交渉は5回以内で決着するほうがいいだろう。あまり自分の利益は考えないほうだが、何でもいいというわけでもない。

我々が好むものは、魔法のアイテムと宝石や金のたぐいだ。反対に、防具、シールド、飛び道具などは困る。

レベル6 北側

図書館とビルスの迷路

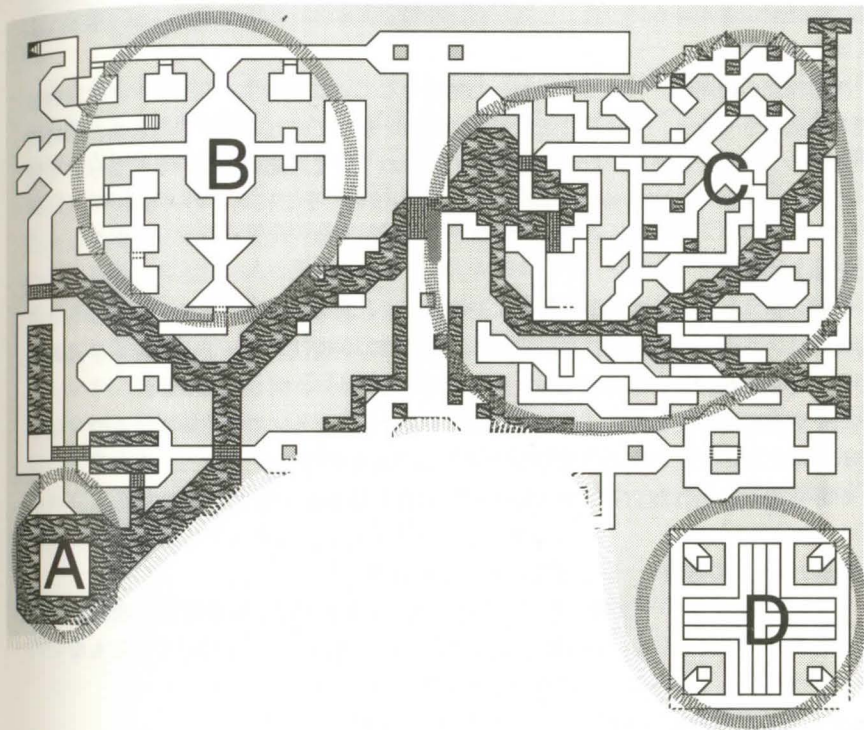
こっちには、暗黒の道に転落した魔法使いが作ったと思われる北東の立体迷路や、かつての図書館の跡、Vasのルーンを厳重に保管している部屋に、騎士たちのために我々が製作した力試しの道場がある。そこには、武勇のシールドが保管されているのだ。これほど重要な施設がひしめく地帯でありながら、我々の居住区を一步出たら、そこはもう怪物の世界だ。危険きわまりないため、今ではもうだれも住んでいない。とくに北東の迷路は怪物の数も多いので気をつけたまえよ。

●ここですべきこと

- ・ゴーレムと戦って武勇のシールドを手に入れる
- ・Vasのルーンを手に入れる。
- ・ランスルーに頼まれた本を探す
- ・図書館の本に目を通す
- ・図書館に隠してある慈悲のワインを探す
- ・誠実の本を探す

●手に入れておくもの

- ・武勇のシールド
- ・慈悲のワイン
- ・誠実の本
- ・ゲートトラベルが1回使える巻物(欲しい人)
- ・宝石の斧(欲しい人)
- ・ルーン
 - Vas
 - Kal



●重要なポイント

A ゴーレムの力試し道場

この小さなプロレスのリングのような島にゴーレムがいる。まずゴーレムに挨拶してから試合を始めるのが礼儀らしい。道場の奥に見えるのが武勇のシールドだという噂があるが、私にはそうは思えない。あれなら、騎士よりも盗族のほうが簡単に持って行ってしまうからだ。あれはただの宝石のシールドだ。

ゴーレムとは正々堂々と戦うのがよいが、魔法で身を守るのは許される。

B 図書館

中央の広間から3方向に通路が伸びているが、東のチェッカー模様の床の部屋には、慈悲のワインが隠されている。ドクター・オウルが詳しい隠し場所を知っている。西の小部屋には、たくさんの本がある。すべての本にざっと目を通しておくと、あとで役に立つことがあるはずだ。それから、やたらと本を持ち出さないこと。重要な本もあるからだ。

問題は北の通路だ。ちょっと変わった格好をしているだろう。モーロックに君の誠実さを認めさせると、彼は君に誠実の本の場所を教えてくれるが、そのとき、砂時計がどうのこうのと言っていたのを覚えているかね？ まだ聞いてない？ なら早く聞いてきたまえ。そして砂時計を探すのだ。ほらほら、そこにあるのになあ……。

C ビルスの迷路

暗黒の道に転落した魔法使いビルスが怪物どもと暮らしていた地域だ。彼はもうこの世にはいない……と言われている。ここには珍しい魔法のアイテムがたくさんあるから、特別に地図に詳しく書き込んでおこう。

空を飛ぶ呪文が使えると、ここの探索は非常に楽になる。なかなかジャンプでは上がれそうにないところにも、貴重なアイテムがあるからな。

だから魔法の力は腕力よりも大切だと、私は常日ごろ、訴えているのだ。

D Vasのルーンの部屋

✓ ここにはVasのルーンが隠されてる。探したって無駄だ。グラルワートが話してくれるとおりに作業をしなければならぬのだ。作業自体はとて簡単で危険もないので、グラルワートおじさんの話を、よく聞くこと。

●重要人物

ゴーレム 悪い怪物ではないので、あくまでも武道の試合として礼儀正しく戦いを挑んで欲しい。

レベル7
西側

迷路と牢獄

よくここまで来てくれたな。いよいよクライマックスに近づいたぞ。オレはここに捕らわれてトンネルを掘らされている者だ。オレはこんなところで死ぬつもりはない。お前みたいな強いヤツがきつと助けに来てくれると信じていたからな。オレも精一杯協力させてもらうが、だからって手を抜くんじゃないぞ。このレベルはこれまでとはちょっと違う。上の友愛会の連中は腕力より魔法だ、なんて抜かしてやがるが、こへ来てみるってんだ。あの悪魔野郎ティバルのおかげで、魔法は一切使えなくなってるんだ。このレベルに降りたとたん、お前のマナも消えちまっただろう。ここは事実上アビスを支配しているティバルの本拠地だ。お前の冒険の答のひとつが、ここにある。

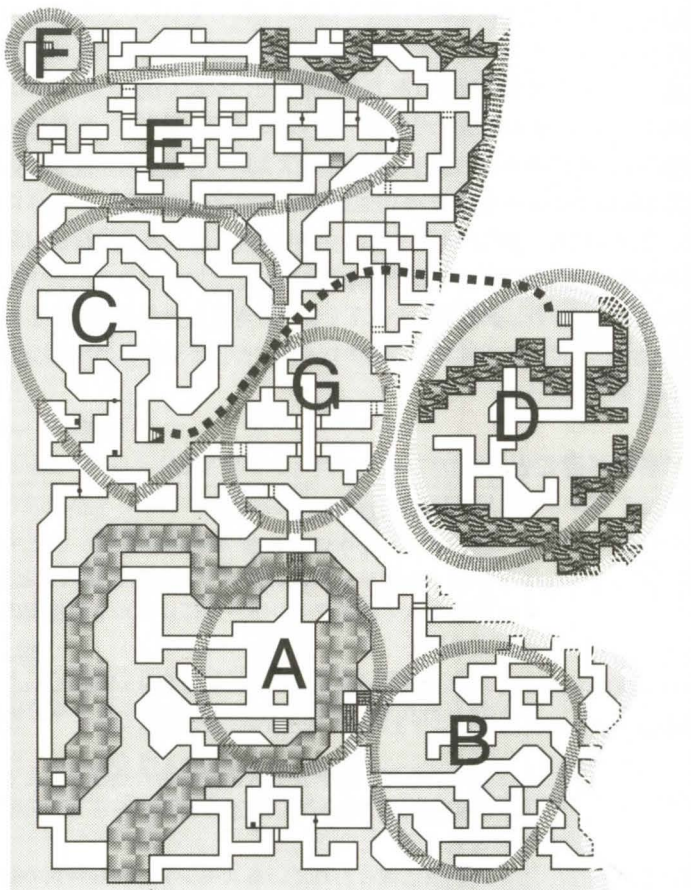
いいか、当面は体力と頭だけが頼りだ。レベル7はレベル8と密接につながっている。レベル6の通常のフロアへ戻る階段はひとつしかないが、レベル8へ降りる階段はたくさんある。つまり、お前はレベル7とレベル8を行ったり来たりすることになるんだ。というワケで、この区域からしか行くことのできないレベル8の一部地域も特別に地図も載せておく。

●ここですべきこと

- ・カルドンの話を聞く
- ・通行メダルを手に入れる
- ・ナルトーにティバルのオーブのことで鍵のことを聞く
- ・捕らわれているフィントールにレベル8の秘密の墓のことを聞く
- ・捕らわれているグリフルにレベル8の洞窟のことを聞く
- ・捕らわれているカリスタンからクリスタルの破片をもらう
- ・捕らわれているダンテスに脱出用の通路を教えてください
- ・特別房に捕らわれているポリナルドからトムの手掛かりをもらう
- ・特別房に捕らわれているスモンデンから勇気の鍵の階段の鍵をもらう
- ・特別房に捕らわれているグルスタングからイロモへの伝言を聞く

●手に入れておくもの

- | | |
|-------------|----------------|
| ・通行メダル | ・勇気の鍵の階段に通じる |
| ・ティバルの財宝室の鍵 | ドアの鍵 |
| ・クリスタルの破片 | ・溶岩のバズルの地図 |
| ・トムの手掛かり | ・耐毒の金の指輪(欲しい人) |



●重要なポイント

A レベル6への階段の部屋

ここがただひとつの、レベル6の通常のフロアに上る階段だ。つまり、このレベルへは、だれであろうとレベル6の魔法使いの居住区からここへ降りて来ることになるのだ。そして、最初にここへ降りて来たとき、お前はカルドンに会ったはずだ。彼はこのレベルの情報を持っているから、よく話を聞いておくことだ。

ワインをやると喜ぶが、なくてもお前の態度次第では、彼の知っているすべての情報を話してくれるだろう。

B 南の坑道

このいちばん奥に、カルドンが無くした通行のメダルがある。メダルがないと、2カ所の門を通ることができない。ひとつは南の坑道の近くの門だ。門を守っているゴブリンに話しかけてメダルを見せれば通してもらえる。しかし、ここはかならずしも通る必要はない。川に飛び込んで西の通路まで泳いで行けばいいからだ。

もうひとつの門は、南東の通路の北の終点にある。見破りの目の魔法のアイテムを使って墓場を通過できれば、ここはかならずしも通る必要はない。通行メダルがある坑道に行く途中にもゴブリンが4匹ほどいる。橋を渡ってすぐのところだ。しかし、こいつらはそう強くはないから、一気に片づけてしまえ。ゴブリンが守ってるのは、南側のドアだ。これは鎖を引くと簡単に開くが、中に入ると自動的に閉まって戻ることができないようになっているから注意しろ。

坑道の入口は一段高くなっているから、すぐわかる。

地図では南の坑道の東に隠しドアが描かれているが、見破りの目の魔法を使わなければ、西側からは発見することができない。

C 西の坑道

ここにはナルトーという魔法使いがいる。ヤツはいろいろなことを知ってるから、よく話を聞くようにな。とても重要なことだ。聞きのがすなよ。

坑道の南の端には、山人族の古い墓地がある。この入口は隠しドアになっていて、山人族のクリスタルの破片がないと入ることができない。

D 山人族の墓地

さっきも言ったように、山人族のクリスタルの破片がないとここには入れない。クリスタルを持っているのは特別房に捕らえられているカリスタンだ。墓地には化け物がうじゃうじゃいるぞ。十分に体力がないと危険だが、ここはレベル8だから、魔法

が使える。この化け物をすべて片付けてしまえば、ここは安全なシェルターになってくれるはずだ。ここで体力とマナを回復させて、持続性呪文を唱えてからレベル7に戻ることも可能だ。レベル7ではマナは消えても呪文の効力は消えないのだ。

ここにある宝の中でも、いちばん役に立つのは、耐毒の指輪だろう。

E 牢獄

まずはゴブリンにメダルを見せて警備兵の部屋に入れてもらう。そして牢獄の2重格子戸を通るわけだが、ここに入るとすぐにトルルの野郎に格子戸を下ろされて、どちらへも出られなくなってしまう。トルルの野郎はニヤニヤ笑いながら、お前に思わせぶりなことを言うはずだ。この下等動物はワイロを出せと要求しているのだ。こうなったら仕方がない。金目のものをくれてやれ。ヤツは「わかった」と言って格子戸を開けてくれるが、開けるのは出口ではなく牢獄のほうだ。まったく根性が腐ってるぜ。

つまり、お前は中に入るしかないのだ。そして、中の囚人たちと同じ境遇になる。だが、かならず出口はあるから安心しろ。中に捕らわれてる連中に、ひとりひとり会って話せば、出口は見つかる。入ってきたほうから8つめまでの監獄は、武器で何度か叩くとドアが開く。しかし、奥の色の違う3つのドアは、特別房だ。ティバルの野郎が持っている鍵がないと開けることはできない。この中の3人に会うのは、悪魔野郎をぶっ殺してからになる。

F 勇気の鍵の階段

ここにあるドアの鍵は、牢獄の囚人がくれる。これを開けてレベル3まで上るんだ。レベル6からレベル3まで、地図の北東にどこからも入れない区画があったろう。その入口がここだ。レベル3の小さな部屋の中に、お前が探している勇気の鍵がある。だが、ここへ行くまでには、多くの怪物を倒さなければならぬ。まさしく、勇気の道だ。

G 墓地

地図を見ると、レベル6から降りて来たところから、まっすぐ北に行くと、墓地に抜ける隠しドアがあるのがわかる。このドアはいくら目を皿のようにしても見つからない。見破りの目の呪文が必要なのだ。だが、ティバルのオーブを破壊しない限り、このレベルでは魔法が使えない。そこで、上のレベルで見つけた見破りの目の巻物やワンドが役に立つ。魔法のアイテムなら使えるからだ。それを使って、墓地の入口（南端）と出口（北端）の壁の隠しドアを見つかることで、ずっと近道ができるってわけだ。どうだ、ありがたいお話だろう。この近道は、ティバルを倒したあとに便利な近道になる。ゴブリンが守っている場所は、帰りには鉄の格子戸を開けてもらえないか

らだ。

墓地から北へ延びる通路の途中では、岩石が道をふさいでいる。岩石はロックハンマーなら一発で砕くことができるが、そのほかの道具では、いくら強力な武器でもダメだ。向こう側にムーンストーンを投げてゲートトラベルの呪文を使うって手もあるが。ハンマーさえ持っていれば、ずっと簡単だ。

●重要人物

カルドン このレベルの状況を説明してくれる。一度会ってすべての話を聞くと、彼はお前の来た道をたどって上に逃げようとするのか、いなくなってしまう。とにかく、じっくり話を聞くことだ。

ナルトー このオヤジが話してくれることには、2つのポイントがある。ひとつは鍵のことだ。彼の仲間が持っていた鍵で、ティバルの財宝室に入ることができるという。そこには、ティバルの迷路を通るのに必要なアイテムがあるんだ。もうひとつのポイントは、魔法が使えない理由だ。あの悪魔野郎の仕業なんだ。ナルトーは、マナを取り戻すためのアイデアを持ってる。

フィンター 恐怖のために少し頭がおかしくなってしまった魔法使いだが、ティバルの財宝室に通じるレベル8の秘密の墓のことを知っている。

グリフル 決定的な情報とまではいかないが、レベル8になにか重要なものがあるらしいことを教えてくれる。本人もよく理解していないのだが、どうやらナルトーのマナ奪回作戦に関連しているようだ。

カリスタン 山人族だ。この男はお前を敵だと思っている。しかし、山人族のゴールドサースト王の知り合いであることが証明できれば、お前に西の坑道から行くことのできる山人族の墓場の鍵になるクリスタルの破片をくれる。証明の方法はアレだ。ゴールドサーストと仲良くなると教えてもらえる合い言葉だよ。

ダンテス こいつは根性があるぜ。ベルトの金具だけでトンネルを掘っちゃったんだからな。こいつと仲良くなれば、独房の秘密の脱出口を教え

てくれる。そこから牢獄の外に出ることができるわけだ。しかし、“炎の亀裂”、つまり溶岩の川を歩いて行かなければならないから、そのつもりでな。ドラゴンのブーツは持ってるだろうな。そうだ、炎の亀裂をちょっと行ったところに、溶岩のパズルの地図が落ちてくるから、よかったら拾っておくといいだろう。

ポリナード ここから先の連中に会うには、ティバルが持ってる鍵が必要だ。ポリナルドがティバルにとってどれほど重要な男なのかはオレにはわからない。ただし、お前にとっては非常に重要なものを持っている。レベル6の溶岩の川岸に突っ立って泣いてたおばちゃんを覚えてるか？ あのおばちゃんが探してる野郎の手掛かりを持ってるのさ。

スモンデン 勇気の鍵を探しに来て、もう一步のところまでティバルに捕まっちゃった哀れな野郎だ。こいつは勇気の鍵の場所を知ってる。ティバルすら知らないんだぜ。お前がドアを開けてやれば、勇気の鍵の場所に通じる階段の鍵をくれるはずだ。

グルスタング レベル6の魔法使いイロモが、友人を捜してくれとお前に頼んだだろ。それがこのオヤジさ。こいつは真実の鍵の手掛かりを探しに来たんだ。そして、スモンデンと同じように、あと一步のところまで捕まった。お前はきっと、このオヤジにイロモへの伝言を頼まれるはずだ。あとのことはイロモに聞け。

レベル7 東側

ティバルの本拠地

問題はこっち側だ。ここにあの諸悪の根元がある。ティバルだ。そして、お前が捜しているアルムリックの娘もここでティバルに捕らえられてる。大丈夫、まだ生きてるよ。ティバルとの対決は、上からここまでの間で最大の見せ場だな。ティバルと対決する前に、やっておかなければならないことがある。まずは、ティバルの迷路を無事に通るためのアイテムをティバルの財宝室から取って来ることだ。

ここには、伝説のブラックソードがある。それを手に入れるのは、ティバルを倒すと同じくらい大変だが、持っていて損はない。もうこの先、ティバルより強いヤツと対決することはないかもしれないが、それでも下のレベルには怪物がうじゃうじゃいるからな。

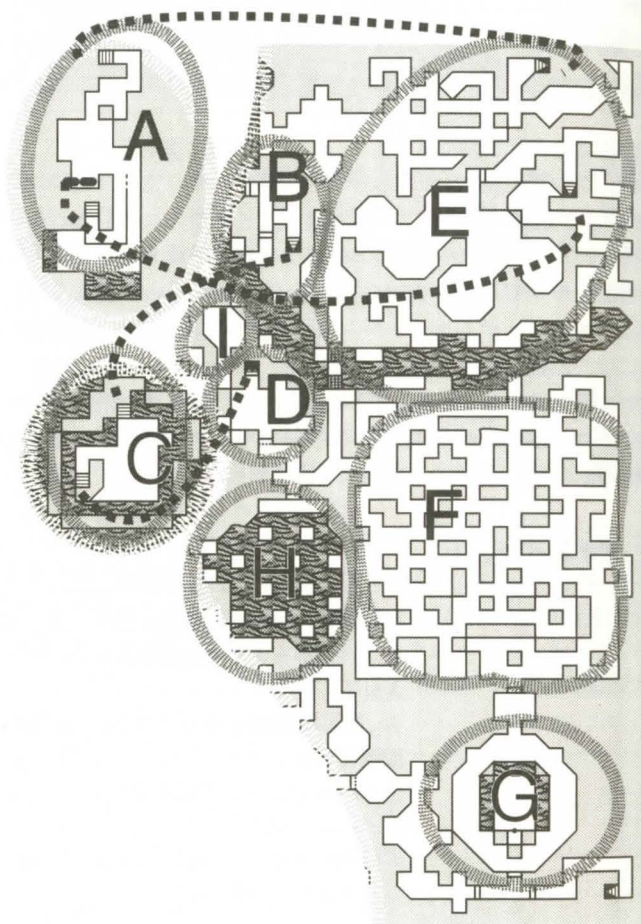
●ここですべきこと

- ・ティバルの迷路を通るためのアイテムを手に入れる
- ・ティバルのオーブを破壊するためのアイテムを手に入れる
- ・ティバルの迷路を通過してアリエルが捕らわれている部屋に入る
- ・ティバルのオーブを破壊する
- ・ティバルを倒す
- ・アリエルを救い出す
- ・ガラモンの話を聞く

●手に入れておくもの

- ・ティバルの迷路を通るためのアイテム
- ・ティバルのオーブを破壊するためのアイテム
- ・ティバルが持っている特別独房の鍵と、アリエルの牢の鍵
- ・ブラックソード、対ミサイル防衛シールドなどの魔法の武器と防具(欲しい人)

反対側の階段を上ると、アリエルが捕らえられている場所に通じる道に出る。



●重要なポイント

A 洞窟

グリフルが話していた洞窟だ。ここには金塊もゴロゴロしているが、今はそれよりもっと大切な鉱物を拾わなければならない。ティバルのオーブの材料となった物質だ。よく探すと、魔法防衛の銀の指輪が見つかるぞ。

B 墓地の入口

炎の亀裂の上を歩いて行くとドアがある。ナルトーが教えてくれた鍵で開けることができる。ただし、このあたりは火霊がうじゃうじゃいるからな。ヤツらの溶岩攻撃は非常に強力だ。耐火の呪文が使えれば問題ないんだが、ここではとにかく急いでドアの奥に飛び込むことだ。火霊は溶岩の上しか歩けないが、遠くまで溶岩を投げつけてくるから、角を曲がるまで安心するなよ。

C 墓地

だれの墓か知らないが、えらくホットな墓だぜ。化け者が住み着いてるわりには、大したものはない。強いて言えば、耐久力が高い魔法の鎖ずきんぐらいなものだ。ここはむしろ、ティバルの財宝室への通路と考えたほうがいい。

D ティバルの財宝室

ここに入ると、まずインプの歓迎を受ける。ヤツは、ここにはひとつだけ、ティバルの迷路を無事に通過するのに必要なアイテムがあるから、それを持っていけと言う。ただし、違うものを取ろうとすると、たちまちゴーレムが襲いかかるぞってなワケだ。ゴーレムをやっつけちまえばいいんだが、正解のアイテム以外のものは、みんな呪われてるし、取るとダメージを食らう罠もあちこちにあるから、おとなしく必要なものだけいただいていくのが利口だ。

何を取ればいいのかは、インプがヒントを出してくれる。オレからもヒントを出してやろう。それは南東の端のあたりにある。おっと、これ以上言うとオレの命が危ない。

E 墓場からティバルの迷路まで

階段を上ってすぐのところ、どこかのマヌケの遺品がある。その中に溶岩のパズルのドアの鍵があるから、余裕があれば取っておけ。べつに取らなくてもいい。

その先のドアは武器でぶっ壊す。ああ、ゴーレムがいるが気にするな。下手に手出ししなければ何もしないからな。ちょっと広いところに出るから、一気に次のドアまで走り、そこもぶっ壊す。ここには何もない。あるのは3匹の幽霊だけだ。戦ってもいいが、無駄な労力を使うくらいなら走って逃げたほうがいだろう。

F ティバルの迷路

さて、これがティバルの迷路だ。いいか、中に入る前に、財宝室でもらったあれを身に付けるんだ。ほら、そうすると黄色い道が現れただろう。あとは、そこを歩いて

行けばいい。一步でも踏み外したら即死だからな。気をつけろ。

G オープの部屋(アリエルの牢)

迷路の終点は、この部屋の入口だ。ほんやり立っていると、向こう側からドアが開いて火の玉が飛び出してくるぞ。ティバルのやつが手ぐすね引いてお前が来るのを待ってるからだ。例のオープは部屋の中央にある。これを破壊すればマナが回復する。

ヤバくなったら迷路に逃げ出せよ。そのときのために、アレはずっと付けておくんだぞ。黄色い道が見えなくなったら危ないからな。ティバルが追って来られないところまで逃げて、マナを溜めてから出直すほうが手堅いだろうな。いくらティバルとはいえ、相手は人間だ。上手に攻撃すればかならず勝てる。

ティバルを倒したら、ヤツが持っていた頭蓋骨の鍵を使ってアリエルを救出するんだ。そして、そこで一服。かならず睡眠を取れよ。わかったな。

この部屋の南側にドアがある。ここを鍵を使って開けて西に行くと、ティバルの部屋があって、そのいちばん奥の部屋の西側の隠しドアを開けると、南の坑道に出る。

H 溶岩のパズル

洞窟からティバルの迷路に行く途中のゴーレムがいる場所で鍵を拾っておくと、この部屋の北のドアを開けることができる。ここはただ跳び石の上をジャンプして行けばいいってもんじゃない。北の炎の亀裂で地図を拾ったか？ それはここの地図なんだ。書き込みがあったろう。それを見ながら反対側まで渡れば、レベル6に上がる階段の部屋の近道になるって寸法だ。空を跳ぶ呪文が使えるヤツなら、問題なく通過できるがな。

I ブラックソードの部屋

見破りの目の力を持つ魔法のアイテムがあれば簡単にここまで来ることができるが、それが無い場合は、ティバルのオープを壊してから、ティバルとの対決をおあずけにして、ここまでブラックソードを取りに来るのがいいだろう。ブラックソードは、横に切り払う力と、突き刺す力がアビスの武器では最大だ。しかも、魔法の力によって命中率が非常に高くなっている。そのほかにも、すごく便利な魔法の防具もあるぞ。

●重要人物

ティバル 悪の張本人だ。とにかくやっつけろ。

アリエル 彼女は牢の格子を開けてやるだけで、あとは自分のアミュレットを使って家に帰るから心配はない。

レベル8

最後の場所

とうとうやって来たな。ここが地獄の底だ。生きて帰れるとでも思ってるのか。愚か者め。オレはここにアレだあ、そのナニをアレしてるものひとりだがよ、ほれ、アレだアレ。アレじゃわかんねーだろってーの。うるせーな。ナンだ、ティバルさまのお大事さまの部屋をよ、アレしてるもんだ。でもよ、ここを守れって言われてもよ、だーれも来ないわけだ。おめーぐらいなもんよ。で、ヒマだもんだから、お前を観光案内させてやろってことになってよ。文句あつか。いいからつき合え。ここまで来ればよ、もう、あまり面白いものはないよ。魔法の武器みたいなもんはゴロゴロしてっけど、もういいだろ。今さら武器集めたって、もうほとんど殺しちゃったろ？ 悪いやつだ。あやまれ。

●ここですべきこと

- ・カラッソに会って魔法使いの情報を聞き、徳の部屋の鍵をもらう
- ・ガラモンの骨を手に入れ、ガラモンの墓に埋葬する
- ・徳の部屋に入り、ガラモンの指示どおりスラシャー・オブ・ベイルズを消す
- ・レベル1のオープを見たときの言葉どおりにアビスから脱出する

●手に入れておくもの

- ・徳の部屋の鍵
- ・ガラモンの骨
- ・魔法のアイテム(欲しい人)

●重要なポイント

A カラッソの部屋のあたり

レベル8では珍しく、このあたりには部屋がある。その中のひとつにカラッソってお馬鹿が住んでる。ほかの部屋には珍しいアイテムがあるぞ。けっ！ アイテムだなんて格好つけやがって。なにがアイテムだ、あんなもん！ ただの超強力な武器だぞ。

B 北東の迷路

ここはホレ、空を飛ばないと難しいぞ。そのかわり、魔法のアイテムがわんさかだ。けっ！ またアイテムかっ！ でもお便利なものだぞ。だからどーした！

C 南西の迷路

ここはアレだ。ほれ、オレたちのご主人様の、兄さんの、ホレ、ナニがアレしてる場所だ。お馬鹿のカラッソも知ってるぞ。魔法のアイテムもたくさんあるぞ。ゴーレムもいるぞ。

D 徳の部屋

ここに入るには、オレたちと戦わなければならない。男なら真正面からかかってこい。女なら、やっぱりかかってこい。でも、頭のいいやつは、魔法を使ってオレたちの動きを止めたり、自分の姿を消したりして通り抜けてしまう。オレはバカじゃないから、そんなことはお前には教えない。

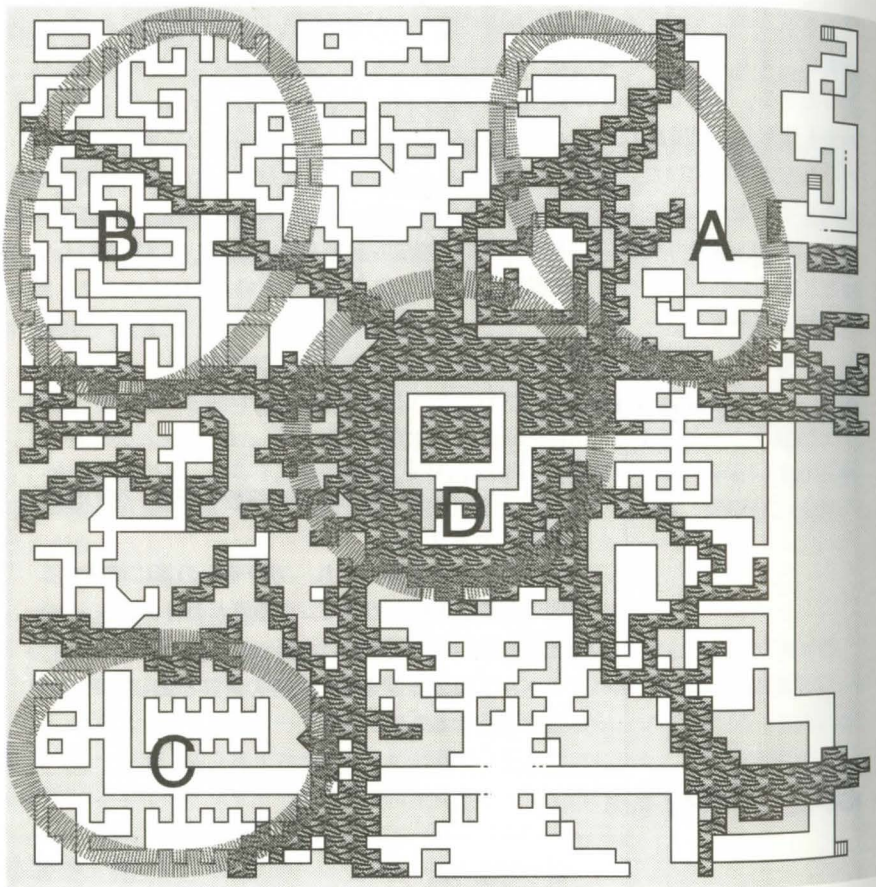
この部屋に入るには、永遠の鍵が必要だ。わかってっか？ “えーえんのかぎ”って読むんだぞ。そんなのどこにもねーっか？ お前、持ってないのか？ アレとアレとアレをくっつけたの、持ってないのか？ じゃあ入れない。どーしてもダメだ。

永遠の鍵、持ってる人は、鍵開けて、中に入る。そうすっと、溶岩の真ん中にだれかいるんだわ。これがスラッシャー・オブ・ベイル様だ。ちょっと攻撃してみな。すぐ死んじゃうよ。お前が。これ、どーしたらいいかは、ティバル様の兄さんに聞いただろ。そんなことしちゃダメだぞ。オレたちが迷惑するからな。

●重要人物

カラッソ

こいつ、ここまで来れたから、すげえ勇気あるの認めるが、オレの顔見てびっくりして逃げた。この近くの部屋に隠れて泣いてると思う。こいつ、徳の部屋に通じる通路の鍵持ってる。でも、溶岩



の上を歩いたり飛んだりできるヤツには、鍵なんかいらぬ。これは秘密だぞ。アイツには言うな。アイツってのはお前のことだ。だから、お前、黙ってろ。

第4章

無罪放免への道

最終的な目的は、アビスからの脱出にある。しかし、それには数多くの問題を解決しなければならない。アビスに入ってから、当面の目的は、誘拐されたアルムリック男爵の娘アリエルを助け出すことだとだれもが思うだろう。だから、会う人ごとに娘のことを聞いてまわる。そうするうちに、レベル2の山人族の居住区にいるコルビーの話を知り、サー・カピルスに8つの御符のことが気になり始めるはずだ。じつは、アリエルを助け出せるのは、ずっと最後のほうの話。まず8つの御符を回収するほうが先決となる。そして、最後に重要な意味を持つ”永遠の鍵”を構成する3つの鍵を集めることも大切だ。さらに、その作業を助けてくれる、さまざまな貴重なアイテムも集めておかなければならない。ここでは、ただぼんやり探ただけでは絶対に手に入らないアイテムの説明をする。すごく大切なんだけど、タダじゃ手に入らないものの特集だ。



アビスで何をどうすればいいのか

これがわからなければ、話にならない。レベル2あたりまでの人たちの話や、たまに夢に出てくる不気味なオヤジのランダムな言葉を総合して、それを察するのが本道なんだが、わからないものはわからない。ここで問題を整理しておこう。

- ・アリエルちゃんが誘拐されて地下深くに連れ去られた。
- ・サー・カビルスが作った8つの御符が行方不明になっている。
- ・夢のオヤジが御符を集めて弟をナントカしろと言っている。

つまり、御符を集めながら下へ降りて行くというのが基本方針になる。うんと下には、アリエルが捕らえられている。もうお気付きだろうが、犯人は夢オヤジの弟のティバルだ。ティバルと夢オヤジのガラモンは、アビスで異次元へ通路を開く実験をしていたが、なんと逆に異次元から恐ろしい悪魔、スラッシャー・オブ・ベイルズがこちらの世界に飛び込んで来てしまった。それをなんとかしようと画策しているうちに、ティバルは悪魔に心を操られ、兄のガラモンを殺害してしまったのだ。おまけにアリエルを誘拐したティバルは、いったい何を考えているのでしょうか……。とゆーわけで、なんとなく問題点が見えてきたことだろう。したがって、これからすべきことは次のことだ。

- ・御符を集める。
- ・ティバルの計画を阻止してアリエルを助ける。
- ・スラッシャー・オブ・ベイルズをなんとかする。

わかったね。あとは、よく頑張って、よく食べて、よく寝ることだ。ガラモンの幽霊は、寝ているときにアドバイスをくれる。大切なことだから、よく聞いておくんだぞ。

8つの御符と3つの鍵

これらを手に入れるには、基本的には、アビスの住民からの依頼を片っ端から片付けていくことだ。ひとつひとつの仕事をきちんと最後までやっていけば、かならず答が見えてくる。ひとつの仕事でサー・カビルスが作った8つの御符のひとつを手に入れることができる場合もあるが、小さな仕事を積み重ねて、それが最終的に御符につながるという場合もある。また、御符とは関係ない単発の仕事もあるが、それで得られるものが、御符の回収に役立つこともあるから、どんな仕事もイヤがらずに片付けていきたいもんだ。ここで、8つの御符を紹介しておこう。

* 献身の小口ウソク

何の変哲もない寸胴の口ウソクだ。火をつけると、ズーッと燃えている。

* 武勇のシールド

金色のシールドだ。アビスで金色のシールドはこれひとつだから間違えることはないだろう。前方の敵に対して、非常に強い防御力を発揮する。

* 誠実の本

赤い表紙の普通の本だ。見ると、「誠実の本」というタイトルがついている。

* 正義の剣(カリバーンの剣)

2つに折れた剣を山人族のシャクに直してもらうと、美しく輝く剣になる。威力は宝石の剣とまったく同じだが、壊したら大変だから、大事にしまっておいたほうがいいだろう。修理は利かないぞ。

* 名誉の記章

黄色い旗だ。アビスにはこういう形の旗はひとつしかない。

*慈悲のワイン

間違っって飲んじゃったりしないもんかと心配だろうが、栓が開かないから大丈夫だ。

*謙譲の指輪

非常に地味な鉄の指輪だ。捨てるんじゃないぞ。

*奇跡のカップ

これを手に入れるのがいちばん苦勞する。金色の美しいカップだ。似たようなカップがあるから間違えないように。

それから、レベル8の徳の部屋に入るための“永遠の鍵”の部分も集めなければならない。永遠の鍵とは、3つの部分からなる鍵だ。アバタールになるための修行で、このアビスに入ったことのある諸君なら、もうおわかりだろう。そう、あの懐かしの“3つの部分からなる鍵”だ。愛と勇気と真実というウルティマ宇宙の三原理を象徴する3つの鍵を合体させたものが、インフィニティーの鍵、つまり永遠の鍵ってワケ。だから、その部分となるのは、愛の鍵、真実の鍵、勇気の鍵だ。

アイテムへの道

必要なアイテムをどう手に入れるか。ここでは、アビスで行わなければならない仕事を、アイテムの面から特集してみた。まずは一般アイテム、次に8つの御符、そして3つの鍵の順に解説していく。どれも、とっかかりの仕事、あるいは話が発生するレベルの浅い順に進めていこう。

■一般アイテムの部

すっっっごく大切なアイテムもあるが、手に入るアイテム自体よりも、そのプロセスに意義があるってものもある。とにかく、なんでもやってみよう。

ドラゴンのブーツ

グレイゴブリンの王ケチャバルに、洞窟の奥に住む凶暴な赤い雌グモを退治してくれと言われる。退治したあとでケチャバルに「やったよん」と言いに行っても、ケチャバルは口も聞いてくれない。失礼しちゃうわ、なのだ。でも、クモが棲んでいたところに落ちている強力な糸が、ドラゴンのブーツの材料になる。もうひとつの材料はドラゴンのウロコだ。これは、レベル4に住むトロールの年老いた英雄セザールが持っている。セザールは過去の栄光の証であるウロコを、ロットワームシチューとなら交換してもいいと言ってくれる。ロットワームシチューの作り方は、グリーンゴブリンのラヌーゴがくれるメモにある。ボールに正しい材料を入れて、メモを使うのだ。糸とウロコが手に入ったら、レベル5のゲールの仕立て屋マロウサックに仕立てを依頼する。彼は有料で引き受けてくれる。

空中浮遊の葉

レベル2の山人族居住区から離れてひとりで暮らしているアイアンウィットは、大切な設計図をなくして困っている。それを取り戻して欲しいと頼まれるのだ。

まず、アイアンウィットの部屋から伸びている通路を北東に進み、終点から東

の部屋にジャンプする。金色の道を歩いて部屋の南の端まで行くと鍵がある。その鍵を取り、らせんの部屋の中央のドアを開けて、緑色の葉を取る。これが体が宙に浮く葉だ。赤は目眩のする葉だから飲んじゃダメ。緑の葉を持って、今度は通路の東の端に行く。そこで葉を飲んで南にブカブカと歩くと、倉庫に通じる通路に乗っかる。通路の終点のドアを開けると、部屋の中に設計図がある。それをアイアンウィットに持って帰ると、お礼に宙に浮く葉をくれる。なら、最初からそれをよこせ！ って思うよな。でもダメなのだ。

これだけ苦勞して葉ひと瓶じゃ情けない。でも、ジャンプでは届かない高いところへ行く方法を体験できるチャンスなのだ。これを体験すれば、せめて空中浮遊程度の呪文は使えるようになりたいと思うものだ。そうして、ファイター系の諸君も、ちょっとばかり技能ポイントを魔法に費やすのである……という啓蒙的な仕事だったんだね。

騎士のヘルメット

今、レベル4のクラックス・アンサタ騎士団に入って騎士になれば、頭にかぶる通常の防具では最強のヘルメット(しかも新品)がもれなくもらえるし、騎士団の武器庫にある装備を自由に使えるぞ！

というワケで、騎士になろう。まずは、ドリス、カイル、セシル、メレディスといった騎士たちと仲良くなって、「お前も騎士になればいいのに」とまで言わせよう。そうしてからおもむろに団長のドーナに会い、騎士団に入れて頼むのだ。すると彼は入団テストを行う。それにパスすると、まずは見習いの騎士である「盾持ち」になる。

盾持ちの最初の使命は、騎士団の創設者であるローンの書を取り戻すことだ。ローンという人は、トルルの居住区に神殿を作った人として、トルルの間では知られている。そこで、トルル居住区の神殿のドアを番しているロウスタッグに頼んでドアを開けてもらう。彼は、ドアを開けるかわりに彼の大好きなものを要求する。それが何かは、トルルのラクシが知っている。

神殿の中にローンの書があるから、それを団長に持って帰ると、そこで初めて、騎士になる試験を受けさせてくれる。

騎士になるには、レベル4の北西にある、隠しドアの奥のかつて騎士団が使用していた隠し部屋にある黄金のプレートを取ってくることだ。しかし、そのためには、隠し部屋への道をどうせんぼしているロドリックという非常に腕のたつ悪い騎士を倒さなければならない。これがすごく強い。でも、頑張って倒したとしよう。ロドリックが持っていた鍵を使って、北西のドアを開けて坑道の

ようなところへ行き、その南の端の隠しドアを入る。

するとまたまた問題がある。部屋の入口には金と銀の2つのスイッチがあって、それをある順番で入れたり切ったりしないと、中に入れないのだ。その順番を知っているのは、騎士団の居住区にある、「工芸品」だという。工芸品と言えないこともないが、まあ、そのどっかにヒントが「しっかり」出てるってさ。かくして黄金のプレートを取り戻した貴殿は、めでたく騎士になって、ヘルメットをもらえるのだ。黄金のプレートのほうが高く売れそうだからって、プレートを持って逃げたりするなよ。でも、ロドリックを倒したら、ロドリックが身に付けている魔法の装備が手に入る。そっちのほうが、騎士団の装備よりもよっぽどいいんだよね。なんか矛盾してるけど、騎士になることに意義があるのだ。

呪文の技能

べつにこの仕事をしなくても、神殿でマントラを唱えれば呪文の技能を上げることができる。でも、技能ポイントの節約になるし、呪文の技能の値もガンと上げてもらえるんだから、損はないだろう。レベル6に住む友愛会のメイジ、ランスルーは、ビルスという悪い魔法使いに貸し出した本が期限をとっくに過ぎたのに戻ってこないと怒っている。それをレベル6の北東のビルスの居住区から取り戻してくればいい。それだけで、呪文の技能を高めてくれるのだ。

Wisのルーン

なにかにつけて重宝するWisのルーンは、アビスにはひとつしかない。これがもらえるのは、レベル3の灰色トカゲ人イシュタスの願いを聞いたときだけだ。伝説の英雄オスシッカの消息を確かめると、ご褒美にくれる。イシュタスの部屋から川にドボンと飛び込んで東に泳ぐと、すぐに南に入る水路がある。その奥の陸地に、サー・カピスルからオスシッカに宛てた手紙がある。それを持って帰ればいいのだ。

Vasのルーン

魔法を使う者のステータスとも呼べる高級ルーンだ。

まず、レベル6のグラルワートの話聞く。2つの目の「目」とは、友愛会の紋章のこと。その間を通ると、ルーンの部屋に出る。ここに入ったら、エメラル

ドを4つ拾って、部屋の4隅にある友愛会のマークのある台の上にひとつずつ乗せていくのだ。ポイと投げてやればいい。そして、部屋の中央に戻って、ケラルフォートが言ったほうのボタンを押す。すると、頭の上からルーンが落ちてくる。帰りは、ボタンを押して歩くだけでよい。レベル8の奥のほうに、もうひとつ落ちているが、Vasのルーンもなしにそこまで行ける人はいないだろう。

水上歩行の呪文

これが使えるとすごく楽だ。コルビーの本に載っていない呪文は、巻物に書かれていろいろなところに置かれているが、頼まれた仕事の札としてももらえるものもある。これがそうだ。レベル3の赤トカゲ人イススリークが欲しがっているものを渡せば、かわりにくれるのだ。

広域雷撃の呪文

レベル6の南西の端っこに、しゃべるドアがある。これと仲良くなると教えてくれる。

■御符の部

どうしても絶対に揃えなければならないアイテムなので、どうしても絶対に揃えて欲しい。

謙譲の指輪

レベル2の山人族の王ゴールドサーストから、山人族の大切な職場である金鉱にゲイザーが居座っているので退治して欲しいと頼まれる。やっとレベル2に降りたばかりの状態では、ゲイザー退治は難しいが、とにかくそれを退治できたとしよう。そう報告すると、ゴールドサーストはお礼にと由緒ある宝石カッターをくれる。

レベル4に降りて、クラックス・アンサタ騎士団の騎士デレクに会うと、彼は宝石職人でもあり、性能のいい宝石カッターが欲しいという。そこで、ゴール

ドサーストからもらった宝石カッターを進呈する。デレクはこんなに貴重なものは受け取れないと断わるが、こっちだって持っているも仕方がないし、役立ててくれる人にもらっていただくのがいちばんだ。「こまりますわ奥さん」、「今日は私に出させてください」、「ダメよ」、「いいから」と喫茶店のレジでもみ合うお母さんたちのように、なかば強引に渡す。すると、彼は感激して、謙譲の指輪のある場所と、そこへ行く方法を教えてくれる。

正義の剣

レベル3の人間の言葉をしゃべる灰色トカゲ人イシュタスから、伝説のヒーロー・オスシッカの消息を確かめて欲しいと頼まれる。彼から、オスシッカが消息を絶った場所を聞き、そこへ行くと、その近くにある本に正義の剣に関するヒントが書かれている。

書類をイシュタスに持ち帰ると、彼はお礼にと、ほとんど役に立たないヒントをくれる。あれでわかるかなあ。まあいいや。

レベル5のゲール族の頭シャンクリックは、仲間のひとりが毒入り脳ミソを食べさせられて笑いが止まらなくなったが、その犯人を探したいと言う。そこで相談に乗ってやると、彼女はお礼にカリバーンの剣の柄のありかを教えてくれる。

そうして手に入れた柄と、先に手に入れた刃とを山人族の武器職人シャクのところへ持って行くと、剣を修理してくれる。それが正義の剣、またの名をカリバーンの剣、してまたの名を輝きの剣という。

名誉の記章

まずは、レベル4のクラックス・アンサタ騎士団に入団する。そして、ローンの書を取り返すという使命を果たす(ヘルメットのところを参照)と、次は黄金のプレートを取り返すという使命を受ける。黄金のプレートを取り返すには、ロドリックという悪の道に転落した元騎士と戦わなければならないのだが、こいつを倒せば、名誉の記章はもらえる。

本筋から言えば、これで十分なのだが、ヘルメットがどうしても欲しい人は、先を続けたいでしょ。でも、騎士になれば、騎士団の武器庫のものを自由に使えるようになるという特典がある。

献身の小ロウソク

ドーナ団長やトリッシュが、献身の小ロウソクが盗まれたことを話してくれる。だれが犯人かは、「上の階の頭のおかしい男」としかわからない。このときまでに、レベル3のザクに会っていれば話は早い。闇が恐くて照明を集めている男だ。彼に会って献身の小ロウソクをもらう。ザク本人は献身の小ロウソクの価値など知らないから、食べ物と簡単に物々交換してくれる。だから、そんなこととはツユ知らず、ザクから献身の小ロウソクをもらって、「ちえっ、光が弱いやインチキ！」などと、どこかにポイしてしまっていたら、さあ大変。水の中に沈んじゃったりしたらどーしましょう(本当は沈まないけど)。みなさん、気をつけましょう。

ザクからもらって安心してはいけない。それは騎士団のものなんだからね。とりあえず、トリッシュのところへ小ロウソクを届けよう。大丈夫。正直に届けば彼女はそれを譲ってくれるのだ。

武勇のシールド

クラックス・アンサタ騎士団のリーが、レベル6の溶岩に囲まれた島に住むゴーレムと戦う“武勇のテスト”の話をしてくれる。ムーンストーン友愛会の魔法使いニルポントがゴーレムの場所と、戦って勝てば褒美がもらえることを教えてくれる。あとは、戦って勝つだけ。簡単に言うが、簡単ではない。

慈悲のワイン

レベル6に住む魔法使いのドクター・オウルから、トカゲ人に捕まってしまった助手のマーゴを助け出して欲しいと頼まれる。トカゲ人の居住区に行ったときに、すでにマーゴを助けていれば、話は早い。ドクター・オウルは、慈悲のワインがある場所を教えてくれる。

トカゲ人の牢屋番スシーサーに食料を4つほど差し出すと、マーゴを釈放してくれる。

誠実の本

レベル6の魔法使いプロヌスから、近くに住むモーロックに本を届けて欲しいと頼まれる。ただし、途中で本を見てはいけないと言われる。中を見ずに届け

ることができる、モーロックはしばらく話をしてくれる。その対応で大ウソさえつかなければ、彼は誠実の本の場所を教えてくれる。

奇跡のカップ

これがいちばん面倒臭い。レベル6に住む魔法使いフィルゲンは、瞑想の方法を教えてくれる。瞑想を行うと、奇跡のカップの幻影が見えるのだ。3回行うと、3回違ったカップが現れ、そこに書かれている文字をつなげると、ひとつのマントラになる。

これを神殿で唱えると、奇跡のカップがある方向を神殿が教えてくれる。いくつかの神殿を移動しながら場所を絞り、「ここだ!」と特定できたら、そこへ行き、レベル6のグールの音楽家から教わったメロディーをフルートでピーヒャラすると、ようやく、カップが現れる。

■鍵の部

鍵と言っても、これが鍵に見える人はアビス業界の人だ。鉄砲の玉みたいな格好をしているが、とても大切な鍵なんだから、大切に扱うように。

真実の鍵

レベル6の魔法使いイロモは、「真実の鍵を探してくるねん」と言って出かけたきり帰ってこない仲間のグルスタングのことが心配でならない。そこでイロモに、グルスタングの消息を確かめて欲しいと頼まれるのだ。

グルスタングはレベル7の牢獄に閉じ込められている。なんとそこは特別独房。ただでさえそこまで行くのがひと苦労なのに。この牢獄の区画では、意地の悪いトルロに閉じ込められてしまう。なんとか脱出できる手段はあるのだが、その段階ではまだグルスタングと話をすることができない。なぜなら、彼のいる特別独房の鍵は、あの超ウルトラ悪いオヤジのティバルが身に付けているからだ。とゆーことは、ティバルと対決してやっつけて、鍵を奪わなければならないとゆーこと。こりゃ大変だわ。アリエルちゃんを助け出したあとの話なわけで。まだアビスに入ったばかりの人がこんな話を聞いたら、目をまわしちゃうでしょうね。

まあ、それでも鍵を奪ったとしましょう。そのときには、ティバルのオーブも破壊してるでしょうから、それまで一切魔法が使えなかったレベル7にも魔法

が帰ってきている。こうなればもう恐いものなした。秘密の脱走路を逆走して牢獄に戻り、グルスタングに感激の対面をする。すると彼からイロモへの伝言を依頼されるから、それをレベル6のイロモに伝えると、イロモは、「あ、なるへそ」とひとりで納得して、またまた仕事を依頼する。今度は図書館へ行って、グルスタングの伝言にあった言葉が載っている本を取って来いというのだ。ひーこら言いながらその本を探してくると、イロモはやっとその答を教えてください。あとはもう簡単だから言わない。キミも少しは苦労なさい。

愛の鍵

真っ赤に燃える溶岩の川のほとりにたたずむひとりの女性。「よ、お姉さん、ひとり？」と声をかけて驚いた。けっこうおばちゃん！ 話を聞くと、昔この溶岩の川に転落した恋人の帰りを、ずーっとここで待ってるんだって。泣けてきたぜ。よっしゃひと肌脱ごう、ってわけで、下のレベルに行くと恋人のトムさんの消息を確かめてきて欲しいというのだ。ところがレベル6ではだれも知らない。レベル7のティバルの牢獄に、トムの手掛かりを、それと知らずに持ってる男がいる。それをもらってレベル5に戻り、ジュディーに渡すと…、というわけ。

勇気の鍵

グルスタングの向かいの特別独房に入っているスモンデンという男に会って話すと、ひとつの鍵をくれる。それは、牢獄からの脱出路の東にあるドアの鍵だ。それを開けてひたすら前進すると、恐い恐いところをたくさん通って、ついにはレベル3まで上がる。これ、レベル3からレベル6まで、地図にはあるのにどうしても行けなかった北東の区域なのだ。ここには恐いものがいっぱい。でも勇気をもってどんどん進むことが大切。レベル3が終点。お目当てはそこ……と簡単に言うけど、ご想像のとおり、見たこともない化け者がどーっと出て来るから、お楽しみ。

さてこうして手に入れた3つの鍵をひとつにまとめると、「永遠の鍵」が出来上がる。これが、レベル8の徳の部屋の鍵になるのだ。

アビス脱出 トラブルシューティング！

もうちょっと具体的な話をしよう。いろいろなコースに沿って、そこに待ち受けている問題を解決していく。必要なところだけ見ることができるように、問題点をひとつずつ独立させたのが、このコーナーのミソだ。ミソは嫌いだという人も、背に腹は替えられない。栄養満点なんだから、我慢して読みなさい。べつに無理にとは言わないよ。読みたくなければ自分で頑張るだけだ。みんな最初はそうだったんだから。

一般コース

トラブル：レベル1の神殿に入れない

ちゃんとボタンを押してドアを開けたんだけど、ドアに向かってジャンプすると壁に当たって水に落ちてしまう。そんな経験がおありでしょ？ 神殿の入口の天井が低いから、あそこに頭をぶつけてしまうのだ。原因は近くから飛び過ぎ。いま乗ってる神殿の前の台の前の縁が見えるぐらいのところまでバックして、そこからその場跳び(シフトJ)でスナナリ入れるはずだ。

トラブル：レベル1の神殿から戻れない

神殿のドアからジャンプして銀の苗木の部屋に戻ろうとすると、どうしても神殿の出口の天井に頭をぶつけて水に落ちちゃう。そんな経験もおありですか？ 天井が迫ってるところのジャンプは難しい。でも、ここは出口の天井が低いだけで、外の天井は高いから、目いっぱい前に出てからその場跳びすれば大丈夫。ゆっくり歩けば、落ちることなく縁で止まる。

トラブル：地面を這う怪物を退治できない

ロットワーム、アシッドスラグ、クモみたいな生物は、足元近くに寄ってきちゃったときも難しいが、視野に入っているときでも地面を這ってるので、思ったより遠くにいたりして武器が命中しにくい。そんなときは、ちよいと下を向く(1キー)のだ。

トラブル: 川を泳ごうと思うがラーカーがいるので怖い

ラーカーなんてもんは、ちょっと気の強い金魚みたいなもんだ。あまり気にしないで、どんどん水に入ろう。ラーカーに捕まって殺されるなんてのは、よっぽどのマヌケだ。目的に向かって無心で泳げば、ラーカーも追いつけない。

トラブル: もう食べるものがない

食糧生成の呪文ぐらいいつでも使えるようにしておこう。呪文がダメならそこらへんに生えてる植物をむしって食べるんだな。栄養はあるんだよ。それから、毒消し用のヒルも、いざとなれば食べられる。緑色のキノコも、目がくらくらするが、少しは栄養になる。でも、灰色のキノコは毒だから食べてはいけない。

トラブル: 居住区内の人にいきなり攻撃された

なんかしたんでしょ？ 何もしなければそんなことはないはず。原因として考えられるのは、次のようなことだ。住人の所有物を無断で取った。物々交換で乱暴に相手のものをとろうとした。前に、彼らの仲間を殺してる。どう？ 攻撃してくる人は、もうどうしようもない。仲直りはできないのだ。だからって、この人とともに戦ったりしたら、ほかの人たちも襲い掛かって来る。この人ひとりが怒っているだけで、ほかは普通に対応してくれることもあるので、冷静に行動しよう。

トラブル: 物々交換がうまくいかない

相手が好きなものを差し出しているか、嫌いなものを出していないか、考えてみよう。差し出したものの中に嫌いなものが入っていると、相手は乗ってこないのだ。とにかく、欲しいものと出したものを選んだら、まず「考える」こと。そう旨い話はないってことを覚えておけばいい。

私の経験から言うと、物々交換は難しい。ほとんどメリットがない。第一、物々交換で相手が出してくれるようなものに、ロクなものはないからだ。話術の技能が相当に高ければべつかも知れないが、話術ばかりにポイントをつぎ込むのはもったいない。物々交換は、あくまでも非常手段と考えたほうがいいだろう。

トラブル: 明かりがすぐ消える

それって、松明を灯したまま寝たりしてない？ 寝る前には、かならず火を消すこと。そうしないと、寝てる間に燃え尽きてしまって、とてももったいない

ことになる。

ただし、献身の小口ウソクは永遠に消えない。

トラブル: 燃え尽きた松明がもったいない

そうそう。燃えカスだけ山ほどたまるんだよね。油壺があれば、松明を再生できるって知ってた？ 燃え尽きた松明に油壺を使ってみてね。そうすると、1本の松明が何度でも使えるのだ。

トラブル: 毒にやられた

ちょっと毒に冒されたぐらいなら、いつの間にか治ってることもあるが、いっぱい毒を受けて睡眠をとったりすると、一発で死ぬ。だから毒消しが必要だ。毒消しの方法は、解毒の呪文を使うのがいちばんいいが、それに必要なNoxのルーンが手に入るのは、ずっと下のレベルだ。だから、初心者にはヒルを使う。箱や樽を開けて中を見ると、よくいろいろなアイテムと一緒に緑色をしたヒルが出てくるだろう。それをたくさん持っておこう。ヒルを「使う」と、ちょっと体力を失うが、毒が消える。

トラブル: だれかにアイテムを見せたり渡したりできない

ああ、アレね。あるある。「どこにあるんだ？」とか聞かれちゃうのね。話をしている相手にアイテムを見せたり渡したりしたいときは、自分の物々交換エリアの丸の中にアイテムを置かないと、相手には見えないのだ。その話題に入る前に、ちゃんとそこに準備しておけばいいのだ。

トラブル: 釣竿を使っても魚が釣れない

持ち物が重量いっぱいときは、どんなに魚が多くても釣れない。荷物を下ろして釣ってみな。面白いように釣れるはずだ。でも、魚の重さでまた重量がいっぱいになると、パツパツ釣れなくなる。だから、釣ったはしから食べていくのがいいんじゃないかな。

トラブル: 泳いでいる途中でどうしても先へ進めなくなった

それは滝があるからだ。あきらかに滝とわかる大きなものから、滝というよりは段差のある流れ程度のものまである。小さな段差は、ちょっとわかりづらいのだ。それを上がろうとするならば、水上歩行の呪文で水上を歩き、滝をジャンプするか、空中を飛ぶ呪文を使うしかない。

トラブル：大切なものを水に落とした

それは残念でした。水や溶岩に落ちて見えなくなってしまったものは、もう取り返しがつかない。でも、本当に大切なもの、たとえばルーン袋や地図や重要な鍵なんかは、水に沈んだり溶岩で溶けてしまうようなことはないから安心しよう。

ところで、袋やバックパックは、水に沈まないし、溶岩で燃えることもない。

トラブル：持ち物が持ちきれない

持ちきれない理由には2つある。ひとつは持つ場所がないこと。そのときは、袋やらバックパックやらを利用する。いちばん物が入るのがバックパックだ。次に袋。上手な整理方法は、普通の旅行のときと同じ。小さな袋やカバンに小物をまとめて、それを大きなカバンにしまうという方法だ。バックパックや袋に入れることのできる量は、数ではなく重さで決まっている。

もうひとつの理由は、重量が自分の許容範囲を超える場合だ。冒険が進むと、あれこれ重要なアイテムが増えて、せっかく強力な防具を見つけても重くて着られないなんてことになる。そんなときは、どこかアクセスがよくて安全な場所に、あまり使わないものを保管しておくといい。昔、ブリタニアを旅したことのある人は、どこかに物を置いておくとなくとなく、つい思ってしまうが、ここではそんな心配はない。

8つの御符のコース**❖ 謙譲の指輪の部****トラブル：ゲイザーが倒せない**

「えー、ゲイザーなんて弱っちーじゃん。なーんでえー？」などと、レベル6ぐらいまで降りて行って、カピルスのお符も3つぐらい手に入れたヤツは言うかもしれないが、そいつだって、このゲイザーに3回は殺されているはずだ。魔法の矢を投げつけるゲイザーだが、実際にはそれほど強い相手ではない。レベル1の野良ゴブリンやスケルトンと戦ってレベルアップさせて、神殿で瞑想して強さを増せば、それほど苦労することなく倒すことができる。ゲイザーは鉤坑の奥を動き回ることにはできるが、入口付近まで追ってくること

はないので、身を隠しながら魔法の矢で少しダメージを与えてから突撃するなど、ちょっと工夫すればなんとかなる。

トラブル：レベル5の北西の区域に行くことができない

南側の階段を降りて行く場合は、溶岩の川を飛び越えて北に向かい、大きな広間をつきつて行く。いちばん速い方法は、ロドリックがいる食堂の南側にある階段を使うことだ。ロドリックが生きているうちは、北の通路から素早く南側に飛び降りて行ってごらん下さい。クモがいるけど、ロドリックよりはましでしょう。

トラブル：教わったとおりにスイッチを入れたのに指輪が出てこない

スイッチの順番は、北西、南東、北東、南西の順だ。その場でコンパスを見ながらやってもいいが、だいたい混乱してしまう。地図でよく確かめてからやったほうが確実だろう。

そのとおりにスイッチを入れたのに指輪が現れないのは、部屋の中央の台に近づいてしまったためだ。あそこに近づくと、指輪は出てこない。どこかでしばらく暇をつぶしてから、出直すことだ。そして今度は、壁に沿って部屋の中を移動すること。

❖ 正義の剣の部**トラブル：オスシッカが見つからない**

「川上に怪物退治に出かけたきり戻ってこないのがあるよ」とか言われたもので、ずーっと北のほうまで川をさかのぼっていつちゃったんでしょ。あるある、よくあるんだ、それが。地図を見ればわかるとおり、オスシッカ管長は、イシュタスの部屋のすぐ東の隣の入り江で死んでいたのだ。「行ってきまーす」と出発して直後のことだったに違いない。哀れというか、マヌケというか…。なにがヒーローだ、まったく。そこにある手紙をオスシッカに持ち帰ること。

トラブル：刃が見つからない

「壁の後ろに秘密がある」だけでわかるはずがない。どこの壁だよ！ と叫びまくった人も多かるう。地図を見ればすぐにわかると思うが、いちばん南東の橋を渡ったすぐの北側の壁を探していくと、隠しドアが見つかる。そこにあるスイッチを入れると、いま渡ってきた橋がダムになって、その南側の水が抜け

る。そしてドアが現れるってわけだ。このドアの奥の神殿に、折れた剣の刃がある。

トラブル: シャンクリックが剣の柄の話をしてくれない

彼女の相談にのったあとに、魔法使いのことを聞くと、北東の隠しドアの話をしてくれる。ドアの場所は地図を見ればすぐにわかるはずだ。

❖ 献身の小ロウソクの部

トラブル: ザクが献身の小ロウソクを出してくれない

そんなはずはない。「オレのコレクション見たいか?」と聞かれて、見たい見たいと答え、さらに物々交換したいと言えば、出してくれる。彼の物々交換エリアには4つのアイテムが並ぶが、その中のちょっと太めの白いロウソクがそれだ。食糧と交換で、それをもらおう。

❖ 名誉の記章の部

トラブル: 騎士団に入りたくない

魔法使いや羊飼いをクラスに選んだ人には抵抗があるかもしれないが、ここはひとつ、仕事と思って騎士団に入って欲しい。ロドリックさえ倒せば、騎士団に入らなくても名誉の記章はもらえる。しかし、騎士団のメンバーから詳しい情報を教えてもらうことができない。

トラブル: 騎士団の入団テストに受からない

そんなはずはない。とにかく謙虚に答えることだ。なんでもハイハイと言っていけばいい。水は飲む。恐かったかと聞かれたら、見栄を張らずに恐かったと答えるのだ。

トラブル: ローンの書がどこにあるかわからない

だから何度も言ってるように、トロルのラクシに聞けばいろいろわかるってこと。ラクシに「ちょっとお聞きしますが……」と言って、そのあとに、「ローン」と聞いてごらんよ。ついでに「ロウスタック」とか「セザール」とかも聞いてみよう。

トラブル: ロドリックがどうしても倒せない

ロドリックは強い。すごく強い。足も速いから、見つかったらすぐに接近されてしまい、飛び道具や呪文が使えなくなってしまう。とにかく、どこまででも追いかけてくるから恐いっらない。騎士団の居住区の中まで平気で追ってくる。そんなときは、素早くどこかの部屋に飛び込んでドアを閉めよう。呪文が使える人なら、速くからこまめに稲妻などの呪文で攻撃しよう。ガーゴイルの目が黄色くなるまで、それをしつこく繰り返す。あくまでも安全な距離を保って、2発ほどくらわしたらすぐに逃げる。あとは武器をとって突撃だ。呪文が使えない人は、魚釣りの川を泳いで行ったところにあるチェストのなかの魔法のワンドや、その奥の隠し部屋にあるファイアーボールの巻物を利用しよう。

トラブル: 金と銀のスイッチの組み合わせがわからない

騎士団の居住区にある“工芸品”に、はっきりと書いてある。工芸品って何でしょうね。フェンドール殿は、それを「ひとつひとつ」見ろと言ってるから、複数あるのだろう。工芸品ねえ。どこかに、「アルファベットのiの点を忘れることはtの横棒をウンヌン……」って巻物を読んだことある? アルファベットのiですよ、答は。もうわかった? 2つ並んで、アルファベットが書いてあるもの。もうわかりましたね。

❖ 武勇のシールドの部

トラブル: どうしてもゴーレムに勝てない

どーしても勝てないのなら、まだ力が足りない証拠。もっと強くなってから出直しなさい。

トラブル: ゴーレムのいる場所では呪文が使えない

ゴーレムのいる場所は、なんとなく魔法が使えない。まともに勝負したら勝てないので、遠くから呪文攻撃をしたいと思っても、ゴーレムの島の上や、それを挟むようにしてある地面の上では、呪文が使えない。ではどうするか。溶岩に降りちゃえば呪文が使えるんだけど、ドラゴンのブーツがないとこっちは死んじゃう。そこで、北の通路を神殿の近くまで下がって、ファイアーボールなどを準備して照準を出してから島に近づいて発射する。これを繰り返せば、今にゴーレムは降参する。

❖ 誠実の本の部

トラブル: モーロックに届ける本を見たら爆発しちゃった

すぐにプロヌスにあやまること。「ちょっと事故がありまして……」と正直に言えば許してくれる。でも、2度は許してくれないぞ。もうそれっきりだ。アレのことは忘れるべし。

トラブル: モーロックに届ける本を見ちゃったのに、プロヌスにウソついちゃった
本が爆発してしまったのに、プロヌスには「届けたよ」とウソをついてしまった場合は、もうどうすることもできない。自力で誠実の本を探さなければならぬのだ。

トラブル: モーロックにウソついちゃった

キミがああ怪物を退治した○○クンか！と言われて、つい「そうです」と言ってしまったら、モーロックはキミのウソを見抜いてしまう。そして報酬として場所を教えてもらった本は、はたして誠実の本であろうか。そんなハズはない。誠実の本を受け取る資格が自分にあるかどうか考えて、間違っていたと思ったら、すぐにモーロックにあやまること。

トラブル: どこにも砂時計なんかじゃないか！

本当に砂時計を探したの？ 正直な人ねえ。図書館の地図をよく見てくれ。ほら、砂時計があっただろう。砂時計って言うか、砂時計みたいな部屋が。その後ろを探せってんだから、もうわかるでしょ。

❖ 奇跡のカップの部

トラブル: 3つのマントラの順番がわからない

そんなもん、3つのマントラがわかれば、順番に試してみればいいんでしょ。大した手間じゃないと思うけど。なんて言ったらクルーブックの意味がないってか？ まさしく！ だから、余計なことかもしれないがヒントを出そう。朝昼晩だ。

トラブル: フルートを吹く場所がわからない

きちんと神殿でマントラを唱えていけば、いつかかならずわかるはずだ。それでもわからないから聞いてんだろ！と言われても、それしか答えようがない

い。真面目にやれば、絶対にわかる。地図を見れば一発でわかっちゃうけど、なにもナシだったら、あんなところに部屋があるなんて、ちょっと気がつかないよね。

❖ 慈悲のワインの部

とくに問題ないと思うので、ここはナシ。わからないことは、ドクター・オウルに聞いてください。

ティバルとの対決コース

御符の次に集めなければならないのが“永遠の鍵”を構成する3つの鍵だ。その手掛かりを持っている文字どおりのキーパーソンたちは、みーんなレベル7のティバルの牢獄の特別独房に監禁されている。彼らに会うには、ティバルが持っている鍵を使わなければならない、それを手に入れるにはティバルを倒さなければならない。逆に言えば、ティバルを倒してオーブを破壊しさえすれば、あとは鍵の入手は比較的単純だ。そこで、ティバルを倒すにあたってのトラブルシューティングといこうか。

トラブル: ティバルの迷路を歩いたら死んだ

レベル7のナルトーが言ってたとおり、ある道具を身に付けると、どこを歩いたらいいかわかる。ティバルの財宝室のインプがべらべらしゃべってくれるので、だいたいわかると思うが、それを身に付けていると、迷路にバツと黄色い道が現れる。その上を歩けばいいのだ。ただし、それ以外のところに足を踏み出すと即死だ。

私は試しに、ティバルを倒して魔法を取り戻したあと、この上を魔法で飛行してみたが、ティバル亡きあとも強い威力が残っていて、黄色い道以外の床の上を飛行しただけで死んでしまった。だから、キミも気をつけるように。

トラブル: インプの言ってる意味がわからない

わからないはずがあるまい。だから、よーするにそういうことだ。王冠だよ。そして、目がひとつあって、それは血走ってない。つまり赤くないってこと。赤くない宝石がひとつだけついた比較的小さな王冠ということだ。

トラブル: ティバルのオーブを破壊する物質が見つからない

そんなはずはなからう。囚人のグリフルが話していたところにある。レベル7の北東の階段を降りたところだ。行ってみた? そこには金の塊がゴロゴロ落ちているけど、石コロみたいなものもたくさんあったでしょ。それ、よく調べた? レベル1あたりでゴブリンがぶん投げてた石コロとは違うんだよ。これひとつでいいんだな。これをティバルのオーブに対して“使う”と、めでたくオーブは消えてなくなり、マナが戻ってくる。

トラブル: ティバルに勝てない

そんなはずはなからう。もし、どうしてもダメというなら、私がとった方法を教えよう。

ティバルのファイアーボールは強力だから、まともに3発も受けたら死んでしまう。だから、ドアを開ける前にドンドンと向こう側から何かがあぶつかってくるようなら、しばらく待つことだ。ティバルがキミが来たことを知ってファイアーボールで先制攻撃をしているのだ。そのドンドンが止んだら、まずオーブ破壊用の石をいつでも使えるように用意してからドアを開け、まっすぐ走って部屋の中央にあるオーブを破壊する。

破壊したら、迷路にまっすぐ戻ってドアを閉める。このとき、迷路に飛び出して死んでしまわないように、王冠をかぶっていよう。

さて、ここで選択肢が2つある。ひとつは体力とマナを回復させて再び突入する道。そしてもうひとつは、伝説のブラックソードと対ミサイルシールドを取りに行って、装備を強化して出直すかだ。

マナが戻れば、“発見の目”の呪文を使って隠しドアを開けて、ブラックソードのある部屋に行ける。魔法が使えなくても、よっぽど頭と時間を使えば取りに行けないこともないが、それができるぐらいだったら、ティバルと対決したほうが早い。まあ、趣味の問題かな。

ティバルとは普通の武器でも十分に戦える。ティバルはプカプカ浮いているので狙いにくいだが、壁などに追い詰めることができればこっちのモンだ。どうしてもヤバくなったなら、またドアの向こうに逃げる。

こうすれば、かならず倒せる。

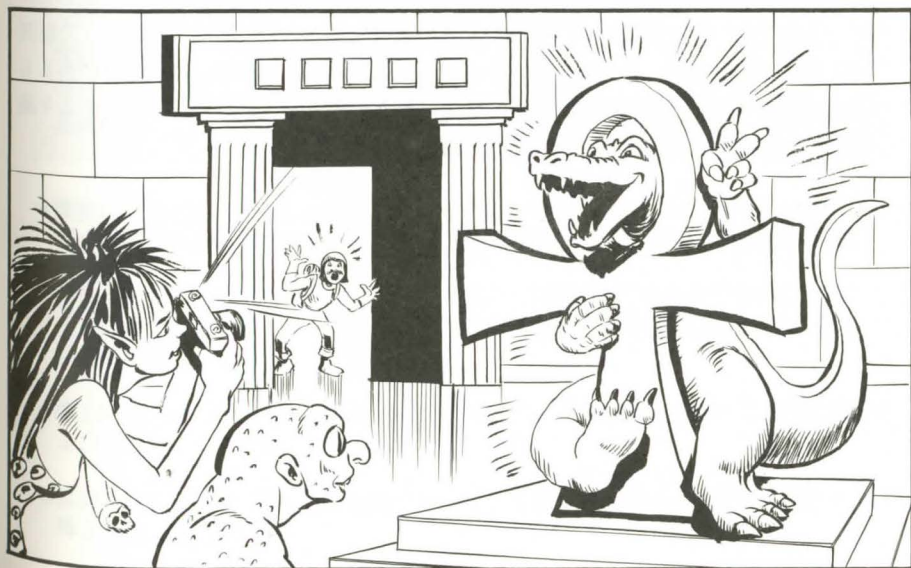
トラブル: アリエルを救い出せない

そうそう、どうしていいかわからないのね。ティバルが持っていたドクロの鍵を、アリエルの牢の格子戸に使えばいいのだ。それだけの話だ。鍵穴を探しちゃうんだよね。

第5章

アビスのデータ集

さあ、キミがいちばん欲しかったデータ集だ。これと地図さえあれば、アイテムの探し方だのトラブルシューティングだの、くだらない能書きなんか必要ない……でしょ? わかってるんだ。そんなもんさ。でも、私の性格は、データだけを並べるだけじゃ気が済まないのだ。いろいろ能書きをつけるぞ。文句あるか!



武器と防具

アビスで手に入る武器と防具の種類を紹介しよう。ここで示す数字は、あくまでも基本の値だ。魔法の力が宿ったアイテムは、これに特別な能力が加わるのだ。宝石のナントカは、通常の武器や防具とくらべて数値的にはあまり優れていないように見えるが、ほとんど何らかの魔法の力が宿っている。

飛び道具に関しては、残念ながら詳しいデータがない。しかし、私の経験からして、飛び道具は非常に使いづらいものがある。たとえば、弓なら、矢と弓をそれぞれ探さなければならないし、スリング以外の飛び道具が見つかるのは、いくつかレベルを降りたところだ。それまでスリングだけで頑張るのは大変だ。しかも、いちいち石を補給しなければならない手間もあるし、敵に接近されると使えなくなる。いちばん強力なクロスボウを手に入れたとしても、クロスボウ用の矢は数が少ない。この狭いアビスの中では、あまりメリットがないのだ。使いやすさ、種類の多さ、入手のしやすさ、威力など、どの点をとっても、ハンドウエポン、つまり、ここに紹介する武器がだんぜん有利だ。

防具に関し注意すべきことは、自分の体力、つまり装備できる重量とよく相談することだ。“強さ”の値が低い場合は、鉄の胸当てに鉄のヘルメットに鉄のブーツをはいてしまうと、それだけであとは何も持てなくなってしまう。強力な防具ほど重いということ覚えておいて欲しい。そこで重要な意味を持つのが、魔法の力の宿った防具だ。革製の防具でも、レベルの低いところで発見されるものには、特別な力のあるものもある。“学問”の技能を高めるか、魔法で見きわめるか、とにかく、アイテムを識別する力が非常に大切になる……と能書きをタレるのである。

武器

種類	最低攻撃力	最高攻撃力	攻撃力配分	蓄力時間	修理難易度
素手	64	100	10: 5: 8	10	不可
こん棒	67	103	15: 8: 5	7	1
ライトメイス	60	125	25:15:10	10	7.5
メイス	53	135	40:20:13	14	12.5
宝石のメイス	46	157	43:23:13	16	不可
手斧	64	110	10:15: 5	3	5
斧	57	135	15:25:20	12	12.5
戦闘斧	50	157	18:35: 5	17	17
宝石の斧	53	142	20:33:13	15	不可
ダガー	71	103	5:10:13	1	2.5
ショートソード	64	121	8:15:15	6	9
ロングソード	57	135	10:25:20	10	14
ブロードソード	50	146	15:33:25	14	17
宝石の剣	50	135	18:35:28	12	不可
ブラックソード	42	142	18:38:30	17	不可
正義の剣	50	135	18:35:28	12	不可

*最低攻撃力とはパワージェムが赤の状態の力。最高攻撃力とはパワージェムが緑で輝いたときの力。数値はそれぞれ、素手の最高攻撃力を100とした場合の割合。

*攻撃力配分とは、“叩き下ろす”、“切り払う”、“突き刺す”のときの命中した際に、相手に与える標準的ダメージの量の、素手の最高値である“叩き下ろす”を10とした場合の割合。

*蓄力時間とは、最高攻撃力をチャージするまでにかかる時間。値は素手の蓄力時間を10としたときの割合。

*修理難易は、数値が高いほど困難であることを表す。数値は、もっとも簡単なこん棒を1としたときの割合。

防具

種類	防御力	修理難易度
革のベスト	20	40
鎖かたびら	40	110
鉄の胸あて	60	170
革のすねあて	20	20
鎖のすねあて	40	60
鉄のすねあて	60	100
革の手袋	10	10
鎖のこて	30	45
鉄のこて	50	75
革のブーツ	10	15
鎖のブーツ	30	50
鉄のブーツ	50	85
ドラゴンのブーツ	30	不可
革の帽子	20	30
鎖のずきん	40	75
ヘルメット	60	120
木の盾	20	25
バックラー	10	45
小盾	10	85
長盾	30	150
宝石の盾	20	不可
武勇のシールド	30	不可

* 防御力は、もっとも弱い革の手袋を10とした割合。

* 修理難易度は、もっとも簡単な革の手袋を10とした割合。

■攻撃力と武器の関係

表では偉そうに数字を並べたが、それらがどう関連して最終的な力になるかは、私にもよくわからない。とにかく、数字が大きければそれだけ強いのは確かだ。だが、私の経験と情報網を使って推測した関係をラッキョウ、じゃなくて列挙してみよう。

与えるダメージは、武器のダメージ量に自分の強さの割増の数字を足した値。

戦闘の技能の半分の値に使用する武器の技能の値を足した値が総合的な戦闘技術の能力値になる。自分と敵との戦闘能力値の差に、ちょっとボーナスをくっつけた値が武器の命中率になる。だから、武器を振り回して敵にダメージを与えることができるかどうかは、敵の能力も関係してくるってこと。強い敵は、防御もうまいってことだ。

命中率には4段階ある。

◇大当たりは、自分の能力値がずっと優れている場合。またはバッチリとボーナスがついたとき。敵の血しぶきがダブルで噴き出すからすぐにわかる。

◇普通の当たりは、こっちが優位の場合。ボーナスによっては大当たりになる可能性もある。

◇敵が優位になるとハズレが多くなる。こうなると、ボーナスの依存度が大きくなる。

◇大ハズレってのもある。これは攻撃が外れるだけでなく、武器にダメージを受けてしまう。

■武器と防具の耐久度

武器も防具も、目で見るとその程度がわかる。ボロボロのものから新品同様のものまでいろいろだが、それは耐久度を表している。それぞれの道具には、特定の耐久度があるが、ボロボロのものは、それだけ寿命に近いということだ。だから、ボロボロの剣はちょっとダメージを受けただけで壊れてしまう。

ここで問題になるのは、攻撃力にあまり差がない2つの武器があった場合だ。たとえば、ボロボロのショートソードと新品同様のダガーとではどちらが強いんだ。これは難しい。武器の技能が低くて武器を傷めるおそれがある場合は、戦闘の途中で武器が壊れて使えなくなってしまうおそれがある。そんなときは、多少破壊力は劣っても、確実な武器を使うべきだろう。

私の経験からいって、防具では盾が壊れやすい。戦闘の最中に盾が消えてなることがよくあるから、盾はできるだけ新しいものと交換しよう。

武器は武器の技能が高くなれば、特定の鍵がなければ開かないドアを破壊しようなどという気を起こさない限り、壊してしまうことはないはずだ。

■魔法の武器と防具

レベル3あたりから、一見何の変哲もない武器や防具だが、じつは魔法が掛かった特殊なアイテムだったなんてものが出てくる。たとえば、レベル3のザクの部屋のそばの通路の行き止まりに謎のレバーがある場所には、盾があるが、それは普通の盾よりも防御力が高い。“学問”の技能値が高ければ、手にとって見ると正体がわかるのだが、普通はただの盾にしか見えない。こんなアイテムが、そこらへんにさりげなく転がっている。見逃してしまうのはもったいない。だから、やっぱり“学問”の値を高くするか、魔法の力を高めて“見破りの目”の呪文を使えるようにしておきたい。

武器の場合、掛けられている魔法には、命中率が高いものと破壊力が大きいものがある。それぞれ、ほんの少しノーマルより優れているものから、完全に百発百中または致命的な破壊力を持つものまで、8段階のランクに分かれている。

防具ではノーマルよりも防御力が高いものと、耐久力が高いものがある。なかには飛び道具に対してその威力を発揮するものもある。












魔法







アビスで使える呪文は全部で48種類。コルビーの本には40種類しか紹介されていないので、どこかにあと8種類の呪文が隠されていることになる。また、呪文に必要なルーンストーンも探さなければならない。まずは、ルーンストーンの間所を整理しておこう。

ルーンはひとつあれば永遠に使える。ルーンには重さはないが、同じルーンをいくつも取る必要はまったくない。ルーン袋から取り出すことができないので、いちど手に入れたルーンを紛失することもないから安心だ。

ルーン 手に入る場所

An	⚡	レベル4 (南中央の戦場跡) レベル4 (北中央の灰色トカゲ人の場所から東へ階段を上った部屋) レベル4 (セザールの穴から飛び降りたフェラルトロルの巢)
Bet	⚡	レベル1 (入口近くのバックパックの中) レベル3 (南中央のオスシッカの骨のそば)
Corp	⚡	レベル4 (川の奥の隠し部屋の前のチェストの中)
Des	⚡	レベル3 (ザクの部屋の近くのクモが持っている)
Ex	M	レベル6 (しゃべるドアの部屋)
Flam	⚡	レベル6 (ドクター・オウルが持っている) レベル6 (南東の溶岩の川の終点の隠し部屋)
Grav	X	レベル3 (北東のスイッチがある通路の奥の隠し部屋) レベル4 (川の奥の隠し部屋の前のチェストの中) レベル5 (南東の通路で盗族の幽霊が持っている)

- Hur  レベル2 (北東のオープの部屋のチェストの中)
レベル3 (南中央のオスシッカの骨のそば)
- In  レベル1 (入口近くのバックパックの中)
レベル4 (北中央の灰色トカゲ人の場所から東へ階段を上った部屋)
レベル8 (南西の奥の骨のそば)
- Jux  レベル1 (入口近く)
レベル4 (北西の迷路にある黄金のプレートの部屋の前室)
レベル5 (南東の通路で盗族の幽霊が持っている)
- Kal  レベル6 (北東のピルスの迷路にある溶岩に囲まれた部屋の箱の中)
- Lor  レベル1 (入口近くのバックパックの中)
- Mani  レベル1 (中央西の大通路から北側の川に出る脇道の箱の中)
レベル2 (北東のオープの部屋のチェストの中)
レベル4 (中央東の段々になっている長細い部屋の北側)
- Nox  レベル5 (南東の通路の盗族の幽霊が持っている)
レベル6 (南東の溶岩の川の終点にある隠し部屋)
- Ort  レベル1 (入口近く)
レベル3 (中央緑トカゲ人居住区の北西の通路の先の部屋)
- Por  レベル2 (南東のゲイザーがいる坑道の奥)
レベル3 (中央緑トカゲ人居住区の北西の通路の先の部屋)
- Quas  レベル4 (北中央の灰色トカゲ人の場所から東へ階段を上った部屋)
- Rel  レベル3 (南中央、東側の盗族の倉庫の奥の隠し部屋)
レベル5 (南東の盗族の墓の中)

- Sanct  レベル1 (入口近くのバックパックの中)
レベル3 (南西のオスシッカの骨のそば)
レベル4 (中央東の段々になっている長細い部屋の北側)
レベル8 (南西の奥の骨のそば)
- Tym  レベル5 (南東の盗族の墓の中)
レベル8 (南西の奥の骨のそば)
- Uus  レベル2 (アイアンウィットの設計図の部屋)
- Vas  レベル6 (南東のVasの部屋)
レベル8 (南西の奥の骨のそば)
- Wis  レベル3 (南西にいる灰色トカゲ人イシュタスが持っている)
- Ylem  レベル1 (中央西の大通路から北側の川に出る脇道の箱の中)
レベル2 (南東のゲイザーがいる坑道の奥)
レベル3 (北東のスイッチがある通路の奥の隠し部屋)

呪文

一般に知られている40種類の呪文と、アビスの各所に隠されている8つの呪文の効果をも、少し具体的に解説しよう。

注意すべきことは、とくに攻撃など生きている相手に掛ける呪文は、ある程度の距離をおかなければ効果がないということ。狙いを定めて発射するものもそうだが、前方にいる相手を自動的に選んで掛ける呪文も同じだ。相手を自動的に選ぶ呪文の場合は、相手の体が瞬輝くことで、その者に呪文が掛かったことがわかる。相手が接近しすぎていたり、まわりが狭すぎたりする場合は、呪文を唱えてもマナだけ消費されて効果がないということもある。生きているものに掛ける呪文は、遠くから掛けるのが鉄則だ。

まだ力がないのに高いサークルの呪文を唱えようとする、呪文が暴発してケガをすることがある。攻撃の呪文に限らず暴発は起こるから注意してね。

第1サークル マナ消費ポイント3

明かり 11
半径4歩の範囲を照らす。長時間持続。

防衛の壁 B14
防御値2ポイントを追加。短時間持続。防御力2ポイントといえば、革のベストよりやや弱い程度。

魔法の矢 B4
命中すると4から12ポイントのダメージを与える

食糧生成 1MA
食糧を1つ出現させる。マナが残り少なく空腹で睡眠を取っても回復しないときは、残りのマナで食糧を1つでも作り、それを食べて寝るとマナが回復するので、それでまた作れるだけ食糧を作り、食べて寝ることを繰り返す。これで体力もマナも完全に回復することができる。

忍び LP
行動にともなう音が低くなり、音に敏感な敵に気づかれにくくなる。短時間持続。

第2サークル マナ消費ポイント6

恐れ PK
最寄りの敵に恐れを抱かせて退却させる。ただし、接近している相手に掛けることができない。少し離れて、呪文を掛けたときに相手の体が瞬光れば効果が現れる。しかし、しばらくすると敵はハッと我に返って、また襲って来る。

怪物探知 NM
近くの敵がいれば、その方向を知らせる。

軽い治療 1BA
ヒットポイントが1ポイントから8ポイント回復。

警戒のルーン 1P
仕掛けた場所に敵がかかると、敵にダメージを与え、キミに知らせる。

ゆっくり降下 RDK
降下速度が遅くなる。“アクロバット”の技能値が少しあれば必要ない。むしろ急ぐことが多いアビスでは、かえってもどかしさを感じる。

第3サークル マナ消費ポイント9

隠れ身 B41
敵に目視されにくくなるが、完全ではない。一度存在がバレると、呪文が効いていても、まわりのほとんどの敵に気づかれてしまう。短時間持続。

放電 MX
命中すると5ポイントから30ポイントのダメージを与える。

大: P14
UUS por
M K

夜の目 ㄗ
半径6歩以内が見えるようになる。ただし、画像はモノクロになる。長時間持続。

スピード ㄗㄗ
自分以外のすべてのもののスピードを落とす。足の速い敵から逃げるときなどに便利だが、Timのルーンが手に入るころに、まだ敵から逃げ回っているようでは情けない。

扉の強化 ㄗ
ドアを開きにくくする。通常の鍵と違い、自分で開けるときは、何の問題もなく開く。ドアをドンドン叩くような怒り狂った相手には有効だが、追いかけて来ている状態で敵の目の前でドアを閉めることのほうが、敵と戦って倒すより難しい。

第4サークル マナ消費ポイント12

治療 ㄗ
ヒットポイントが4から32ポイント回復する。

空中浮遊 ㄗ
体が宙に浮く。Eで上昇、Qで下降。非常にゆっくりながら、移動もできる。非常に便利な呪文なので、マスターしたい。短時間持続。効果が切れると、ゆっくり下降状態になる。

毒 ㄗ
近くにいる者に毒を浴びせかけ、5から20ポイントのダメージを与える。敵だろうが友達だろうが、近くにいれば構わず毒が掛かるので気をつけて使おう。危険なわりには、相手を怒らせるだけであまり効果はない。

罟の解除 ㄗ
アビスにはそれほど危険な罟があるわけではないので、ほとんど使用しないだろう。レベル7のティバルの迷路や溶岩のパズルの罟は、これで解除することはできない。

耐火炎 ㄗ
炎の攻撃に対して、その命中率とダメージを半減させる。とくにレベル5以下の溶岩の上では火壺に悩まされる。火壺が投げつける溶岩の威力は非常に強力だが、耐火炎を叫えれば、その被害をほとんど受けずに済む。

第5サークル マナ消費ポイント15

解毒 ㄗ
毒は放っておくと命を落とす危険性があるので、これはよく使う。Noxのルーンは入手が難しいが、かならず手に入れておこう。

ファイアーボール ㄗ
命中すると、相手に10から60ポイントのダメージを与える。非常に強力だが、まわりのアイテムも焼いてしまう危険性があるので、気をつけよう。また、狭い場所で使用すると、自分の体も焼かれてしまうおそれがある。

対ミサイル防衛 ㄗ
飛び道具によるダメージを受けなくする。短時間持続。

見破りの目 ㄗ
魔法のアイテムの正体を正確に知ることができる。"学問"の技能が最高値の30あってもわからないアイテムがある。そんなときは、これが便利だ。わからなければ、非常に貴重なアイテムを見過ごしてしまうこともある。

解放 ㄗ
ドアやチェストなど、錠の掛かったものを開ける。ただし、スイッチ式や門番の操作で開閉するドアには効かない。

第6サークル マナ消費ポイント18

昼の光 ㄗ
半径6歩の範囲を明るくする。約1日間輝き続ける。

ゲートトラベル ARK
 ムーンストーンのある場所に瞬間移動する。まずムーンストーンを手に入れる必要があるが、それがどこにあるかは、この呪文を唱えてみればわかる。一発で戻ってきたい重要地点にムーンストーンを置いておき、遠征するという使い方もあるが、見えているのに行けない場所などにムーンストーンを投げつけて、この呪文を唱えるという使い方もある。

体力回復 AIM
 ヒットポイントを完全に回復させる。

麻痺 FMK
 前方の相手をしばらくの間、動けなくする。あまり接近していると効果がない。相手の体が輝くのが術の効いた証拠となる。しかし、麻痺している相手でも、攻撃を加えると麻痺が解除されてしまうことがある。

物体移動 MKK
 手がうーんと長くなったような感じになる。遠くのを、すぐそこにあるかのように取ったり、操作したりできる。視野に入る限り遠くのものに使える。持続性の呪文なので、これが効いている間は、何度でも使える。

第7サークル マナ消費ポイント21

助っ人 IAR
 目の前の敵を味方にする。つまり、“友好的”なキャラクターに変えてしまうのだ。もちろん敵と遭遇すれば戦ってくれる。敵が大勢いるときは、いちばん強そうなのを何匹か助っ人にして、安全なところで観戦するのも楽しい。助っ人はこっちから攻撃して怒らせない限り、ずっと味方だ。

混乱 AAN
 複数の相手の歩行を乱す。空を飛ぶ怪物にも効き目があり、ふらふらと飛行するようになる。

飛行 APK
 空中浮遊に高速移動を加えたもの。非常に便利な呪文だ。短時間持続する。効

き目が切れると、ゆっくり降下に切り替わる。

透明化 AHT
 “隠れ身”と違い、ほぼ完全に身を隠すことができる。やや長めに持続する。多くの敵の中を通り抜けたいようなときに便利だ。

発見の目 MAP
 隠しドアなど、隠されたものを発見する。これを使わない限り発見できない隠しドアや通路などが、レベル7には何か所かある。

第8サークル マナ消費ポイント24

炎の風 PPD
 4から8個のファイアーボールを同時に発射する。狭い場所だとマナだけ取られてファイアーボールが出ないなんてこともある。

時間凍結 R↑
 自分以外のすべてのものの動きを止める。短時間持続。

鋼鉄の体 IAN
 防御力を5ポイントアップさせる。長時間持続。5ポイントといえば、鎖かたびら1着分ほどの強度だ。

鳥の目 RKN
 まるでアビスの模型を見るように、天井よりもやや高いところからレベルを眺めることができる。地図とは違って、実物を見るのだから、どこに何があってだれがいるかまで手に取るようにわかる。持続している間、目だけを移動させることもできる。高速で移動するため迷ってしまいそうになるが、肉体は元の場所にあるので、効き目が切れれば大丈夫だ。

地震 AKA
 地震を起こす。壁から岩が弾け落ちてきたりするので、それで敵をやっつけることもできるが、ロックハンマーがないと道をふさがれることになる。

そのほかの呪文

呪文は自分で書き込んでね。この本にも、あとのほうにちゃんと書いてあるよ。面倒だと思うならそっちを見てもらえばいいんだけど、ここはとりあえず、自力で探したい人用のプロテクションってことで、協力してね。

第1サークル

跳躍()

呪文はレベル1の南西のモングバットがいる部屋の巻物に書いてある。ジャンプ力が増して、高く遠くに跳べるようになる。短時間持続。

第2サークル

呪い()

呪文はレベル4のセザールの穴から飛び降りたフェラルトロルの部屋の巻物に書いてある。相手の防御力を2ポイント下げ、相手を受けるダメージを1ポイント上げる。短時間持続。

第3サークル

鉄面皮()

呪文はレベル2のオープの部屋のチェストの中の紙に書いてある。体の各部の防御力が3ポイントずつアップするという"厚かましい"呪文だ。3ポイントといえ、革製防具に匹敵する。

第4サークル

水上歩行()

呪文はレベル3の赤トカゲ人イススリークがくれる巻物に書いてある。水の上をバシバシ歩ける呪文だ。滝に跳び上がるなど、泳ぎでは不可能な芸当ができる。

とくにレベル3ではこれが重宝する。短時間持続。

第5サークル

対アンデッド攻撃()

呪文はレベル5の坑道急送室へ行く途中にある溶岩の川の向こう側の小さな部屋の巻物に書いてある。幽霊やスケルトンといったアンデッド系怪物が消滅する。

第6サークル

広域雷撃()

呪文はレベル6のしゃべるドアが教えてくれる。4から8個の"放電"を発射する。

第7サークル

怪物召喚()

呪文はレベル6の北東の溶岩に囲まれた部屋の箱の中の巻物に書いてある。人間以外の友好的な生物を1匹出現させる。ゴブリンやトカゲ人などの知能のある者が出たらなら、それと会話をしたり物々交換をすることもできる。敵と戦闘になると、彼はキミの側に立って敵と戦ってくれる。しかし、出現した生物は人格があるので、これを攻撃すると、怒ってキミに襲いかかってくる。

第8サークル

アーマゲドン()

呪文はウィスプが教えてくれる。キミ以外のすべての生き物を殺してしまう呪文。ウィスプの言うとおりに、知らないほうがいいものもあるのだ。

モンスターガイド

アビスの住民は、人間から虫にいたるまで、さまざまな個性を持っている。すべての敵を詳しく知って頭脳的に対処するなんてことは、このアビスの中ではやってられないのが現実だ。とにかく、怪物に出くわしたらやっつけるか逃げるか、どちらかだ。それでも、相手に関する知識が少しでもあれば、戦いはいくぶん有利になる。無駄死にしないでよくなるか—もしれないのだ。まあ、アビスではあまり必要ないとは思いますが、こういう本にはつきものなので、キミも期待していたらいけないから、形だけモンスターガイドを付けておく。ただし、数が多いから、絵は省略ね。顔と実物が一致しないときは、かならず出くわしたときによく「見る」こと。

そうそう、アビスでは、怪物に見えて実は文明的な生活を送っている平和な種族もいるから、そんな人(?)たちを誤って傷つけたりしないように、かならず相手を確認して欲しい。迷路からヌーッと現れたグールが、実は腕のいい仕立て職人だったり、ぼんやり立ってるグールが、実はただの化け者だったりする。同じ種族でも、良いのと悪いのがある。重要な情報を持つてる者もいたりするから、やたら手え出して取り返しのつかないことにならないようにな。

ご注意!!

アビスに住むすべての生物の感情は、“友好的”、“穏やか”、“落ちつかない”、“凶暴”の4つに分類される。まず、相手を「見る」ことで、彼らの感情を確かめよう。もし“友好的”または“穏やか”だったら、かならず話しかけてみるべし。

以下の表では、モンスターも人間も、アビスで動く生き物すべてが表に入っている。順番は、へボい順だ。

*HPはヒットポイント。
*DMGは攻撃が命中したときにキミに与えるダメージの最高値だ。

種類	HP	DMG	備考
ロットワーム	5	3	死んだ肉は食べられる。
肉ナメクジ	7	3	相手にするだけ損。
洞窟コウモリ	7	4	うるさいだけで、あまり害はない。
大ネズミ(茶色)	8	4	けっこうしつこい。下を向いて戦おう。
大蜘蛛	20	7	虫のくせに強い。ちょっと退くと見せかけて離れて攻撃して来る。
毒ナメクジ	12	6	遠くからベチャッと緑のドロドロを投げつける。毒がある。
グリーンゴブリン	21	6	こん棒を持ったのと剣を持ったのがいる。一応知能があるので(10ポイント)、後ろに回り込もうとしたりする。スリングで石を投げつけるヤツもいる。剣を持ったヤツのDMGは8。
大ネズミ(灰色)	13	6	弱い毒を持つてる。けっこうしつこい。
吸血コウモリ	10	5	やや強い毒を持つ真っ赤なコウモリ。性格はしつこい。
骸骨	20	8	見かけほど強くない。ゴブリンよりバカ。
インプ	15	5	空飛ぶ小悪魔だ。魔法の矢を投げつける。思いっきり接近して魔法を封じよう。
グレイゴブリン	25	8	こん棒を持ったのと剣を持ったのがいる。スリングを使うヤツもいる。剣を持ったほうはDMGが9。

野良グリーンゴブリン	27	8	通路などで突然襲って来るタイプ。いい者のグリーンゴブリンとほとんど変わらないが、ヒットポイントがちょっとだけ高い。
野良グレイゴブリン	31	8	いい者のグレイゴブリンとほぼ同じ。ちょっとヒットポイントが高いだけ。
モングバット	20	6	空飛ぶ猿。武器は持たないが、攻撃と防御のセンスがゴブリンよりもいい。
ブラッドワーム	18	7	毒ありの緑色をした虫。けっこうしつこく追いかけて来る。
狼蜘蛛	20	8	毒ありの赤いクモ。毒の強さは赤コウモリと同じ。ネズミの2倍だ。
山人族	30	11	ゴブリンよりも防御力が5割ほど高く、頭は5割ほどいいが、戦闘能力は並。山人族と戦になるシチュエーションは、アビスではない。
トカゲ人	40	11	山人族ほど力はないが、防御能力は高い。何色によらず、トカゲ人は平和な種族なので、何もしなければ彼らから攻撃して来ることはない。
ラーカー	33	12	水の中から目を出している丸顔のオチャメなヤツ。水から出られないのがマヌケ。行動も鈍いので、相手にしないほうがいい。
追放者	45	10	やっと人間が出てきた。行動は速く、攻撃、防御とも戦闘時の能力はゴブリンの2倍近い高さ。知能も20ポイントある。
ヘッドレス	50	13	知能は低く、攻撃能力もモングバットより劣るが、防御能力が高くヒットポイントも多いので、なかなか倒せない。

地獄蜘蛛	35	12	非常に強い毒を持つ。攻撃、防御とも、そのセンスは追放者並。
戦士(盗族)	45	12	基本的能力は追放者と同じだが、剣の使いかたが一枚上手だ。白い鎧を着た戦士は、ヒットポイントが50。黒い鎧はなんと95で、戦闘能力が格段に高い。
トロール	55	18	基本能力はゴブリンと同じかちょっと上。動きは鈍く素手が武器だが、戦闘センスは抜群に高く、防御力も高い。仲良くしておきたい相手だ。凶暴なフェラルトロールは、ヒットポイントが65あるだけで、あとは同じ。
幽霊	40	10	敏捷性が非常に高い。攻撃能力は低いが、攻撃回避センスがいい。魔法は使わないので、普通の武器で十分に戦える。
グール	50	12	頭も悪いしあまり攻撃力も高くない。でも、ゴブリンよりはぜんぜん強い。色の濃いグールは悪いグールだ。ヒットポイントが80で少し強い。
白幽霊と青幽霊	50	12	白と青。ほとんど同じなのに、倒したときにもらえる経験値が、青のほうがちょっと高い。魔法は使わない。幽霊の癖に剣で死ぬ。
ゲイザー	60	12	やたらに頭のいい目玉オバケだ。宙に浮いて魔法の攻撃をして来る。あまり素早く飛びまわることはないので、壁に追い詰めて責めまくろう。
魔法使い	55	25	服の色で多少違いがあるが、基本的に魔法で攻撃して来る。体力がない分、魔法による攻撃力は高く、攻撃回避能力も高い。いちばん

強いのは青い服で棒を持つてるヤツだ。ヒットポイントは80もある。友愛会の魔法使いと戦うことはないだろうが、この青棒野郎が、あるところに潜んでいるのだ。

悪霊	70	15	黒い幽霊だ。普通の幽霊より多少は強いが、そう変わらない。
アースゴーレム	80	18	土から生まれたゴーレム。動きが非常に遅いので、それほど恐れることはない。
大トロール	100	22	重量級の登場だ。頭は悪いが、アースゴーレムより強いんだから、相当に強い。戦いは持久戦になる。
深層ラーカー	80	20	マヌケなラーカーには変わらないが、アビスでもっとも強い毒を持っている。近づかないのがいい。
影獣	80	11	出たり消えたりする、掴みどころのない透明怪物だ。それでいて非常に動きが速い。攻撃は素手のみ。ダメージは比較的小さい。攻撃用魔法は使わない。頑張れば通常の武器でも倒せる。
リーパー	100	18	木の切株オバケだ。木の癖に歩く。戦闘センスは大トロール並のものがあるが、大トロールよりも知能がやや高いぶん、危なくなると逃げてくれる。
ストーンゴーレム	125	20	石から生まれたゴーレム。アースゴーレムより少し頭がよくて、戦闘センスがいい。しかし、身のこなしはアースゴーレムと同じでグズだ。

ファイヤーエレメント 80 18 溶岩の上だけにいるが、動きが速く、溶岩を投げつけて来る。集団で来られたら、耐火炎の呪文がないとしんどい。レベル8のヤツは陸上を歩ける。

アイアンゴーレム	200	25	一気に強くなる。動きはストーンゴーレムよりやや遅いが、攻撃力がまるで違う。戦わないほうが利口だ。
ウィスプ	200	15	レベル8の空中をピラピラ漂っているお星様のような光。昔から、ブリタニアではウィスプには手を出すなど言われている。むしろ、友好的に世間話なんかするのがいい。
ティバル	120	35	コイツだけは何があっても倒さなければならぬ。複数の攻撃用魔法で攻めて来る。また、プカプカ浮いて逃げ回るといって卑怯な手を使うが、動きがあまり速くないので、壁に追い込めば魔法を封じることができし、こっちのものだ。
スラッシャー・オブ・ベイルズ	250	80	絶対に戦ってはいけない。コイツの倒し方はガラモンが知っている。そのとおりにすること。

マントラ

アビス内でキミの能力を高めてくれるのはマントラだ。どんなに経験値が高くなっても、神殿でマントラを唱えないとなんにもならない。では、どんなマントラを唱えればいいのか。それには、アビスのいたるところに先人が残してくれたメッセージを見ることだ。ここでは、各技能を高めるマントラがどこへ行けばわかるかを列挙する。そんなこと言わずにズバリと教えてよ、というズーズーしい人のためには、ちゃんと後ろのほうに答が書いてあるからね。どーしてもわからないときは、それを見てね。

こうして見ると、初心者のはじめは、レベルの浅いところにあるマントラから唱えていくと、バランスよく技能を発達させることができるようになっていく。とにかく、最初は腕力か魔法か、どっちをメインにするかを決めてレベル1で習得するマントラを使い分けよう。

攻撃	レベル2	オーブの部屋の手前の迷路のいちばん北西の部屋の巻物。
防御	レベル3	赤トカゲ人の居住区の北東の部屋の壁。
格闘	レベル3	北中央の神殿の壁。
剣	レベル4	騎士団のドリスが教えてくれる。
斧	レベル4	騎士団のカイルが教えてくれる。
メイス	レベル4	騎士団のセシルが教えてくれる。
飛び道具	レベル4	騎士団のメレディスが教えてくれる。
マナ	レベル6	ビルスの迷路の南西、ちょっと高くなったところにある巻物。
学問	レベル5	墓場の通路の東側で、いちばん南西の部屋にある巻物。

呪文	レベル6	図書館の本。
罨	レベル5	南東の迷路にいるオバケが持っている巻物。
探索	レベル2	オーブの部屋のチェストの中にある巻物。
追跡	レベル3	緑トカゲ人の居住区の北西のドアの奥の部屋にある本。
潜入	レベル5	西の神殿の隣の部屋のオバケが持っている本。
修理	レベル2	シャクが教えてくれる。
話術	レベル2	攻撃のマントラがある部屋の北へ2つ隣の部屋にある巻物。
錠破り	レベル5	ステートホールの北東の角にある袋の中の本。
軽わざ	レベル3	北の川からずーっと入った四角い部屋にある本。
鑑定	レベル2	オーブの部屋の手前の迷路のいちばん東の部屋にある巻物。
水泳	レベル3	ザクの部屋にある巻物。

■お徳用セットマントラをおおいに活用しよう

キミには最初から3つのお徳用セットマントラが教えられているはずだ。これはレベル1の神殿の壁にも書いてあるが、それをどううまく使うかが問題だ。攻撃セットのSUMM RAは、攻撃系の技能のうち3つを、あっちが適当に選んで1から2ポイントずつ上げてくれる。魔法セットのMU AHMは、魔法系の3つの技能から2つを適当に選んで3ポイントずつ上げてくれる。そして、技能一般のOM CAHは、そのほかの技能を4つ、適当にみつろって2から3ポイントずつ上げてくれる。

第6章

もっと詳しいデータ集

さあ、これからが問題だ。この先を読めば、すべてがわかる。でも、すべてがわかってしまったら、冒険する必要もなくなってしまふ。でも、今までの説明ではどーしてもわからないこともある。こういう本ではわかる限りのことを書いておかないと形がつかないので、一応書いておこうが、くれぐれも気をつけて読むように。内容を先に教えておこう。これを見たら、中を読みたくなるだろうなあ。非常にキチョーな資料だからな。でも、できるだけガマンすることだ。少なくとも30秒は数えて欲しい。あ、そりゃカンチョーだ。

- *秘密の呪文
- *マントラ全公開
- *これでバッチリ、トカゲ人語会話
- *ズバリ、御符の場所
- *ズバリ、鍵の場所
- *全部のアイテムを集めたら……最後の決戦
- *おまけ そのほかの合い言葉やら組み合わせスイッチやら



限られた技能ポイントをどう振り分けるかは悩むところだ。いらぬ技能のためにポイントを使うのはもったいない。そこで、やっぱり最初の設定が大切になるのだ。

私の経験からすると、レベル2のオープの部屋で"攻撃"のマントラを見つけてからも、しばらく、SUMM RAを使っていた。メインの武器を1本に絞りたいけど、まだそれに頼ることのできる優秀なウエポンに巡り会えなかったし、なんとと言っても1回で合計6ポイントもの技能値がもらえるのがお得だったからだ。また、剣だろろうが斧だろろうが、そのつど、より強力な武器を持ち変えていく必要に迫られていた。それなりにメインで使える強力な武器を手にして、やっと剣なら剣のマントラを唱えるようになった。

魔法の場合は、もうずっとMU AHMだ。魔法系のどの技能も必要なものばかりだからだ。これを使わない手はない。

技能一般にはあまり使わないものもあるが、一度にバツと上げてくれるんだから、これもお得だ。全体のレベルを上げておいて、あとでとくに磨きたい技能だけを伸ばせばいいじゃないか。

■秘密の呪文

データ集では秘密にしておいた魔法の呪文だ。

跳躍	AK
鉄面皮	LY
水上歩行	AK
呪い	LY
アンデッド攻撃	FLM
助っ人	LM
広域雷撃	AFX
アーマゲドン	AKK

■マントラ全公開

技能向上のマントラと、特殊なマントラを公開しよう。

攻撃	RA
防御	ANRA
格闘	ORA
剣	AMO
斧	GAR
メイス	KOH
飛び道具	FAHN
マナ	IMU
学問	LAHN
呪文	SOL
罫	ROMM
探索	LU
追跡	SAHF

潜入	MUL
修理	LON
話術	UN
錠破り	AAM
軽わざ	FAL
鑑定	HUNN
水泳	ONO

戦闘セット	SUMM RA
魔法セット	MU AHM
一般セット	OM CAH

奇跡のカップの場所	INSAHN
真実の鍵	FANLO

■これでバッチリ、トカゲ人語会話 (だいたい使用頻度順)

ピカ	こんにちは
スセス	はい
クリック	いいえ
イシリ	私
トサ	あなた
イェシュロクリック	友だち
ソルクリック	よそ者
ソルル	敵
スストレス	助ける
スセス	好き
セスクリック	嫌い
セルア	渡す
シト	必要
ソルラ	盗む
オシリ	十分に
イェセ	殺す
ゼカ	食べ物

テバ	トカゲ人
クリクラ	ラーカー
クリックイリアス	サー・カビルス

■ズバリ、御符の場所

”無罪放免への道”の章で説明したが、それでもわからないという人のために、ズバリ回答を教えよう。アビスでは、そんなに難しいことはないはずだけどね。もう一度、よく考えて、それでもどーしてもわからなかったら、読んでちょうだい。

謙譲の指輪

クラックス・アンサタ騎士団の騎士アレクが宝石カッターのお礼に教えてくれる謙譲の指輪の保管場所は、地図にもあるが、レベル4の北西の部屋だ。そこには部屋の四隅にスイッチがある。それを、北西、南東、北東、南西の順で入れていく。このとき、部屋の中央にある台には近づかないこと。壁に沿って移動すれば大丈夫だ。スイッチを入れると、台の上に銀色の質素な指輪が現れる。

正義の剣

レベル3の南東の隠しドアの裏の小さな部屋にスイッチがある。それを入れると、その部屋のすぐ西にある橋がダムになって、その南側の水が抜ける。水が抜けると、下のほうにドアが現れるので、そこを入り東に行くと、神殿のところに折れた正義の剣の刃がある。ここにはクモがいるから気をつけよう。柄の部分は難なく見つかるはずだ。レベル5のゲールの居住区の北にある墓場に通じる隠しドアを入り、通路を北に歩き、最初の右側のドアに入る。入ったらすぐ右側の部屋にある。このあたりは幽霊やスケルトンがたくさんいるが、体力で戦うのみだ。

名誉の記章

これも問題ない。レベル4の北の大食堂にいるロドリックを倒して、クラックス・アンサタ騎士団のドーナ団長に話せば黄色い旗をくれる。それが名誉の記

章だ。ただし、ロドリックは強いので、魔法やら何やら、使える手段を総動員させたほうがいい。

献身の小ロウソク

これだって実に単純だ。こう書いてしまうと、アビスの冒険なんてなーんでもないように見えてしまう。あれこれ手続きを踏んで情報を集めて初めてわかる答だけを抜き出せば、何だってカンタンに見えてしまうものだ。まったく、キミたちは幸せなんだか不幸なんだかわからないな。

レベル3のザクに会って話を聞き、物々交換したいか？ と聞かれたら、すると答えて、白い太めのロウソクを食糧と交換する。これだけだ。本当は騎士団のトリッシュに話す必要もないのだ。

武勇のシールド

レベル6の溶岩に囲まれた島に住むゴーレムに勝てばいい。何も騎士のように正々堂々と戦う必要もない。遠くから強力な魔法でチョコチョコと攻撃を加えていけば、いつか向こうからあやまってくる。

慈悲のワイン

レベル6の北東にある図書館の中に、床がチェッカー模様の部屋がある。その南東の隅の床のタイルを開ける。開け方はドアを開けるときの同じだ。そこにワインがある。

誠実の本

レベル6の図書館を地図で見ると、南に延びた通路が砂時計の形をしている。その南の壁にある隠しドアの奥の通路を通って溶岩の川を飛び越えて向こう側の鍵型の部屋に入ると、本が1冊置いてある。それだ。

奇跡のカップ

いちばん面倒な手続きを踏むものだけに、手に入れたときの喜びは大きい。で

も、どうしてもわからないって人もいるだろう。もちろん、これまでさんざん苦勞してきたんでしょ？ わかってますよ。じゃあ、言っちゃいませよ。レベル3の北西に川沿いにノコギリ状にギザギザになったところがある。そのあたりから東に入る水の通路があって、その奥に四角い部屋がある。ここにはゲイザーがいるから、とりあえずやっつける。そしておもむろにフルートを取り出し、演奏する。曲は、354237875だ。するとカップが現れる。

■ズバリ、鍵の場所

真実の鍵

レベル6の魔法使いイロモは、「真実の鍵を探してくるねん」と言って出かけたきり帰ってこない仲間のグルスタングのことが……って、これももう前に書いたよね。だから間をはしよって、イロモに本を探してこいと言われてたところから話そう。

グルスタングの伝言は“Folanae”だ。これをイロモに伝えると、Folanaeとタイトルに付いている本を図書館で探せと言われる。図書室のいちばん奥の部屋にある赤い本がそうなんだけど、正式タイトルは“Folanae Fanlo”。このFanloって言葉がマントラになってるんだね。それを神殿で唱えると、ジャジャン！ 真実の鍵が現れる。

愛の鍵

真っ赤に燃える溶岩の川のほとりにたたずむひとりの女性。「よ、お姉さん、ひとり？」と声をかけて驚いた。けっこうおばちゃん！ ……って、もう書いたっけ。だから、そういうワケだ。レベル7の3つの特別房のいちばん東の房に捕まってるポリナードって男が、トムの絵を持ってる。ポリナードはそれをただの紙切れとしか思っていない。彼はキミに、このあたりの地図を描いてやっからよ、と役に立たない地図をその裏に描いてくれるんだな。だから、それをもってレベル6に飛んで帰って、ジュディーおばさんに渡す。すると彼女の目からこぼれたひと粒の涙が溶岩に落ちて(この溶岩ってところがなんとアバンギャルドでいいね)、それが固まって愛の鍵になる。

勇気の鍵

グルスタングの向かいの特別独房に入っているスモンデンという男に会って話すと、ひとつの鍵をくれる。それは……って、もう書いたっけねって、少ししつこい？

だから、スモンデンの鍵で裏の扉を開けて、どんどん昇るわけですよ。レベル3に着いたら、まずは猛毒を持つ深層ラッカーに気をつけて水を渡って、西側の部屋に入る。ドアはぶっ壊す。中には影獣が何匹かいるから、気をつけよう。西の部屋の箱の中に、東の部屋のドアの鍵があるのだ。東の部屋に、お目当ての勇気の鍵がある。そこにはメタルゴーレムがいるから、勇気を出して時間停止の呪文を使うなり、さっと鍵を取って逃げるなり、好きにしてくれ。

さてこうして手に入れた3つの鍵をひとつにまとめると、“永遠の鍵”ができてあがる。これが、レベル8の徳の部屋の鍵になるのだ。

■最後のトラブルシューティング

トラブル: 御符も鍵も集めてティバルも倒したが、そのあとどうしていいかわからないお疲れでしょう。ティバルを倒してから、よく眠りましたか？ ティバルを倒したあとに睡眠をとると、ガラモンが出てきてあれこれ教えてくれる。だから寝なさい。

トラブル: ガラモンの骨が見つからない

レベル8のカラッソがなんとなく教えてくれるはずだ。力の強い魔法使いの骨があるって。レベル8の南西の区画のいちばん奥だ。あれこれ珍しいアイテムと一緒に落ちているから、すぐにわかる。ゴーレムも目印だ。

トラブル: スラッシャー・オブ・ベイルズを倒せない

わかってないねえ。あれは戦ってはいけないのだ。勝てるはずがない。ガラモンに言われたとおり、徳の部屋の溶岩溜まりにすべての御符を一度に叩き込むのだ。そうすると、御符のパワーで次元の裂け目ができて、スラッシャー・オブ・ベイルズを再び異次元に戻すことができる。そのとき、うまくすれば君もその異次元空間を通して外へ脱出することができる。

トラブル：異次元に入ったら死んじゃった

レベル1の神殿のそばのオーブを見なかった？ ずっと昔の話だもんね。緑の道がブリタニアに通じるって言ってたでしょ。

■そのほかの合い言葉やら組み合わせスイッチやら

レベル2

ゴールドサーストの財宝室の合い言葉

ゴールドサーストと仲良くなると、合い言葉をもらえる。”デコ・モロノ”だ。間の点はあってもなくてもいい。全角でも大丈夫だ。この合い言葉は、レベル7の特別房に捕らえられている山人族カリスタンの信用を得るときにも役に立つ。

レベル4

ロットワームシチューの作り方

ロットワームシチューはレベル1のグリーンゴブリンのラヌゴーと仲良くなるともらえる作り方のメモが必要だ。ボールに、ロットワームの死骸とワインと緑のキノコを入れて、メモを”使う”。ボールに正しい材料が入っていれば、すぐにできる。

黄金のプレートの部屋のスイッチ

騎士団の居住区に2つの墓がある。それを見ると、2人の名前のiの点が金だったり銀だったりするでしょ。それが答だ。左から、銀 金 金 銀 金 金だ。この順番にスイッチをカチャカチャやると扉が開く。

レベル5

坑道急送室のダイヤルの合わせ番号

左から7-2-6、ダイヤルは12時の位置が0で、時計回りに1ずつ増える。

* * * * *

とゆーわけで、お役に立っただろうか。書き残したことはないかという心配は拭い去れないが、今回のアビスの冒険は、比較的簡単だったように思う。こんなクルーブックなんかなくても、なんとか行けるはずだ。ヒントはかならずどこかにあるからだ。でも、この本があれば、知らずに通過してしまったようなところや、アイテムなんかも手に入って、とてもお得だと思う。とにかく、この広いアビスの冒険を、先を急がずにのんびりと過ごしていただきたい。

ここでちょっと、エレクトロニック・アーツ・ビクター株式会社みなさんにお礼を申し上げておきたい。私めのいーかげんな原稿のいーかげんな部分を指摘してくださり、おまけに文字校正まで……、お恥ずかしい。どーもありがとうございました。

最後に、私はアビスの中でずっと疑問に思っていたことをお話ししよう。それは、悪いゴブリンやトルロと戦ったあとに、肉が落ちていることがあったが、あれははたして何の肉だったのだろうか、ということだ。戦った相手の肉だという人もいるが、食べられるように加工してあるんだから、そんなハズはない。食べた肉の骨を集めて組み立てて、元の動物の骨格標本を作ったという人の話を聞いたことがあるが、彼はそれ以来、ベジタリアンになってしまい、それがどんな動物だったのかは一切話そうとしないそうだ。魔法で生成される肉も不思議だ。よくあんな合成肉を食べて戦ってこれたもんだ。変な添加物が入ってないといいが。

まあとにかく、私はこうして無事に生きているのだから、諸君もそう心配することはないだろう。ひとつ悔やまれることは、私が冒険するとき、この本がなかったことだ。じゃあ、みなさんもお気をつけて。

APPENDIX

いつも手元に欲しいデータを、ここにギュッとまとめておこう。全部書きちゃうとさ、「見たくなかったー！」って人がいると悪いし、きわどいところは自分で書いてね。こっちも手間が省けるし、一石二鳥だわな。

呪文

第1サークル マナ消費ポイント3

明かり	1↑
防衛の壁	B↑↑
魔法の矢	F↑
食糧生成	1M↑
忍び	↑↑
跳躍	()

第2サークル マナ消費ポイント6

恐怖	↑↑
怪物探知	N↑↑
軽い治療	1B↑↑
警戒のルーン	1↑
ゆっくり降下	R↑↑
呪い	()

第3サークル マナ消費ポイント9

隠れ身	B↑↑↑
放電	F↑↑
夜の目	↑↑↑
スピード	R↑↑↑
扉の強化	↑↑↑
鉄面皮	()

第4サークル マナ消費ポイント12

治療	1M↑
空中浮遊	↑↑↑
毒	↑↑↑↑
罠の解除	F↑↑
耐火炎	↑↑↑
水上歩行	()

第5サークル マナ消費ポイント15

解毒	F↑↑
ファイアーボール	K↑↑
対ミサイル防衛	X↑↑↑
見破りの目	F↑↑↑
解放	M↑↑
耐アンデッド攻撃	()

第6サークル マナ消費ポイント18

昼の光	↑↑↑↑
ゲートトラベル	↑↑↑↑↑
体力回復	↑↑↑↑↑
麻痺	F↑↑↑↑
物体移動	F↑↑↑↑
広域雷撃	()

第7サークル マナ消費ポイント21

助っ人	1M↑↑
混乱	↑↑↑↑
飛行	↑↑↑↑
透明化	↑↑↑↑
発見の目	F↑↑↑↑
怪物召喚	()

第8サークル マナ消費ポイント24

炎の風	↑↑↑↑
時間凍結	F↑↑↑↑
鋼鉄の体	↑↑↑↑↑
鳥の目	F↑↑↑↑↑
地雷	↑↑↑↑↑
アーマゲドン	()

マントラ

攻撃

罠

防御

探索

格闘

追跡

剣

潜入

斧

修理

メイス

話術

飛び道具

錠破り

マナ

軽わざ

学問

鑑定

呪文

水泳

戦闘セット SUMM RA

魔法セット MU AHM

一般セット OM CAH

奇跡のカップの場所

真実の鍵

©1992 ORIGIN System.,Inc.
 ©1992 Looking Glass Technologies.
 ©1993 ELECTRONIC ARTS.

ウルティマ クループック

Ultima Underworld / The Stygian Abyss

1994年 1月25日 第1版 第1刷発行

著者 金井哲夫
 発行人 市川公士
 発行所 株式会社 ローカス
 東京都千代田区外神田 6-2-8 松本ビル5F
 〒101 電話 03-3837-1100(代表)
 発売 株式会社 星雲社
 東京都文京区小石川 5-19-25
 〒112 電話 03-3947-1021(代表)

印刷・製本 日本印刷株式会社

編集 株式会社ローカス
 挿絵 早坂桂一
 マップ 有限会社 グラフィティ・ラボ

・定価はカバーに表示してあります。
 ・不良品はお買上げ書店でお取替えいただけます。また、株式会社ローカスへお送りください。送料小社負担でお取替えいたします。
 ・本書の内容についてのご質問は、株式会社ローカスへお願いいたします。
 ・エレクトロニック・アーツ・ピクチャー株式会社は、オリジナルゲームとの整合性については責任を負いません。

ISBN4-7952-7630-7 C0076 P1800E

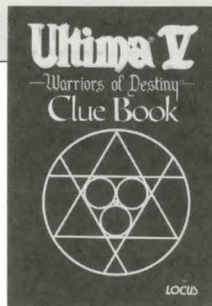
好評発売中

ウルティマV (Warriors of Destiny) クループック

オリジン、ロード・ブリティッシュの協力を得てウルティマ・フリークが贈る渾身の完璧攻略クループック！
 ロード・ブリティッシュのサイン入り認定書がもらえる。

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

ULTIMA and LORD BRITISH are REGISTERED TRADEMARKS of RICHARD GARRIOTT.
 © 1988 by LORD BRITISH and ORIGIN Systems., Inc.
 © 1989 PONY CANYON INC.

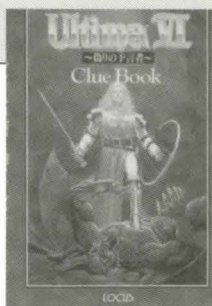


ウルティマVI (The False Prophe) クループック

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

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

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

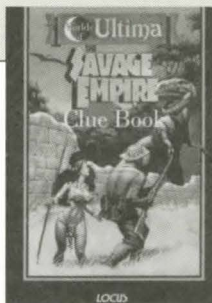


ウルティマ (THE SAVAGE EMPIRE) クループック

痛快冒険PRGサベージエンパイアの完全攻略本がついに完成！
 ラフキン教授の体験を基に、イーオドンの谷でどう行動すればよいか、詳細マップとともにその“カギ”をおとどけしよう。

定価1,800円(本体1,748円)
 発行/株ローカス 発売/株星雲社
 ISBN4-7952-7629-3 C0076 P1800E

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



ローカス ノベライズ ウルティマVI 生きて戦え！

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

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

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



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

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

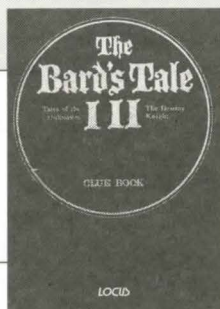


定価1,800円(本体1,748円)
発行/株ローカス 発売/株星雲社
ISBN4-7952-7626-9 C0076 P1800E

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

バーステイルI・II 完璧攻略 クループック

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



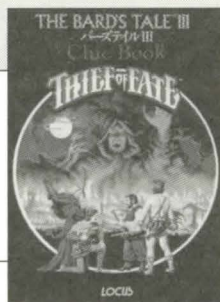
定価1,800円(本体1,748円)
発行/株ローカス 発売/株星雲社
ISBN4-7952-7624-2 C0076 P1800E

The Bard's Tale I
Package Art
©1985 ELECTRONIC ARTS
©1986, 1987 ELECTRONIC ARTS
©1986, 1987 Interplay Productions, Inc.
©1990 PONY CANYON INC.

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

バーステイルIII (THIEF of FATE) クループック

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



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

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

