

OFFICIAL  
**Advanced Dungeons & Dragons®**  
COMPUTER PRODUCT

# プール・オブ・レイディアンス 冒険者ジャーナル

## フランを解放せよ!

〈新生フラン市評議会〉は、悪の手に落ちた都市を解放する戦いを進めている。  
いまも英雄たちは都市部を少しづつ挽回しているのだ。

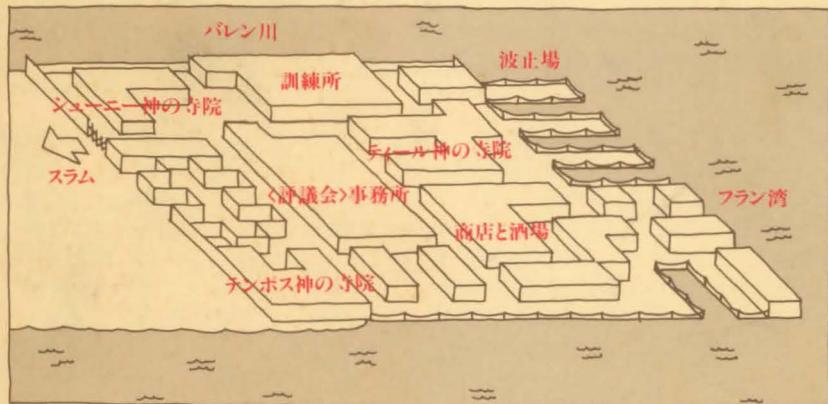
## 富と、名誉!

〈評議会〉は新生フランにやってくる英雄たちを求めている。  
兵士、魔術師、僧侶、盗賊、誰もが参加できる。  
古代都市の富はそれを手に入れる者を待っているのだ。

## 栄光!

新生フラン解放の努力によって、君も伝説の英雄に仲間入りすることができる。  
フランに向けて月2便、船が出航する。  
到着すれば、新フラン市評議会に立ちより、最新のニュースと情報を見てくれたまえ。

## 新生フランで輝かしき未来を!



新生フラン文明区画概図

## 『冒険者ジャーナル』の使いかた

『冒険者ジャーナル』はこのゲーム、『プール・オブ・レイディアンス』のガイドブックです。広告や地図、情報など冒険を始める前に知っておいたほうがよいことが収められています。また、冒険をすすめていく途中で手に入る情報にも触れています。

『冒険者ジャーナル』はいくつかの章に分けられています。まず、表紙には冒険者を募るための新生フランの求人広告と、街の地図が載っています。次の章はフランの歴史（2ページ）とフラン周辺のモンスター・カタログ（7ページ）です。この2点は冒険者なら熟知していなければならないことなので、すみずみまで読んでください。この歴史書のなかに最近のフランの窮状の理由が読み取れることでしょう。

その次の三つの章には、冒険中に手に入る情報が書かれています。冒険中、評議会の告示（10ページ）、冒険日誌（11ページ）、酒場の噂話（25ページ）からいろいろな情報が手に入ります。『プール・オブ・レイディアンス』を解くにあたっては、注意深く、優れた冒険者としてこの冒険者ジャーナルを常に手元においておくようにしてください。

ゲーム中にさまざまな情報を得たさい、指示された番号から冒険者ジャーナルを参照しなければなりません。たとえば、〈評議会〉事務所に行ったとき、〈評議会〉の発表している告示は、ゲームでは番号によって示されます。その番号のついた告示文を探して、そこを読んでください。まだ発表されていない告示は見ないでください。同様に冒険日誌や宿屋の噂も番号で参照します。番号が現

われたら、その番号のついた見出しを探しだして、読んでください。

あなたの分身である冒険者は自分の冒険日誌に得た情報を書きこんでいきます。もっとも、あなた自身は後で参考にするために欄外に印をつけておけば十分で、どんな項目がゲーム中に現れたかを知ることができます。

この情報誌にあるすべての告示文、冒険日誌に書かれたこと、酒場の噂話が本当に真実であるとは限りません。いくつかの項目は単なる噂に過ぎなかったり、夢やまったくのデマかもしれません。つい、好奇心に駆られて余計なところを読んでしまわないようにしてください。まだ冒険者が知らないはずのことがわかつてしまうのは興覚めですし、間違ったものを読んで誤った行動を取る危険もあります。が、ゲームを終えたら、この情報誌を読み通して、どれが嘘だったのかを調べてみるのもいいでしょう。

最後の章は、ゲームをするまでの参考資料です。これらの付録（27ページ）はゲーム中に必要になると思われる情報の早見表です。『プール・オブ・レイディアンス』を解き明かすために必要なことはこの冊子のどこかに書かれています。

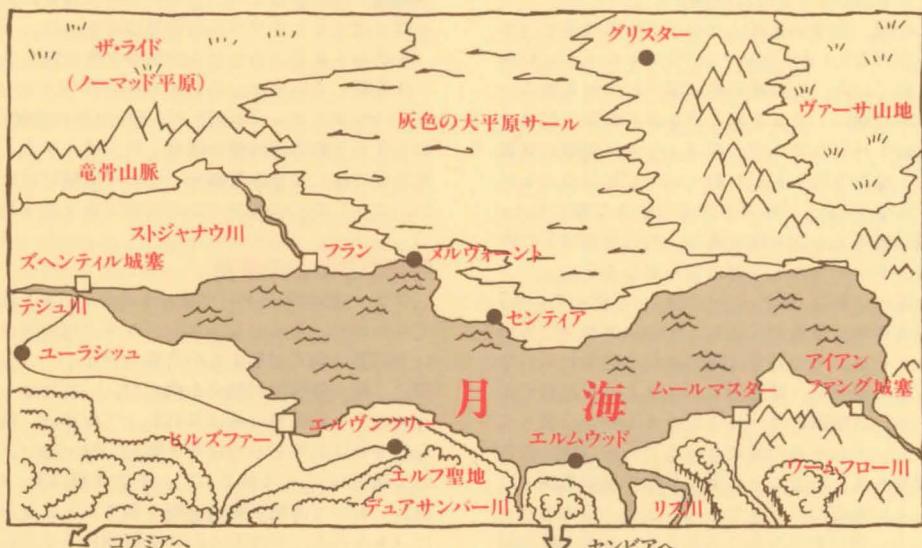
# ムーン・シー フラン及び〈月海〉地域の歴史

この地域とその抱えている問題に関して

## ジエフ・グラップ

〈内海〉地域の人々にとって、〈月海〉とその周辺の都市は文明と野蛮の境界にあるとみなされる。〈月海〉はヴァーサ山地とノーマッド平原（ザ・ライド）の間に、〈北方蛮族〉の侵入から南部地域を守る巨大な柵のように広がっている。〈月海〉の南部にはコアミア、センビアといった文明化された街が点在している。北に向かえば、何平方マイルにも人の立ち入ることを許さぬ荒地が広がっている。南部の諸王国がたとえオークの群れやドラゴンその他の恐ろしいモンスターたちに包囲されたとしても、人々は「〈月海〉のまわりよりました」ということをなぐさめにするだろう。

## 月海周辺



〈月海〉地域とは賢者の定義によれば、〈月海〉とそれに付随する主要な河川に接する地域のことである。主要な河川には次のようなものがある。西方からやってきて、ズヘンティル城塞の胸壁の陰から海へと流れこむテシュ川。東より流れてくる冷たい〈龍の川〉(ワームフロー)。〈エルフ聖地〉(エルヴン・コート)の心臓部奥深くから流れ出し、北に流入するデュアサンバー、これはまた〈平たき川〉(イーヴンフロー)とも呼ばれる。

一方、〈不毛川〉(バレン川)は〈竜骨山脈〉(ドラゴンスパイン・マウンテンズ)からフランへと流れている。そして、リス川が〈月海〉からその水を〈内海〉北部へと運んでいる。

〈月海〉は奈落のような淵や船を脅かす暗礁、豊かな淡水をたたえた砂州などが複雑にあわさっている。それにもかかわらず、〈月海〉を渡る旅は陸

上よりも比較的安全である。そのため、商人は主に陸ではなく水上交通を使っている。

しかし、これは〈月海〉に危険がないことを意味しているのではない。〈月海〉沿岸にはモンスターが頻繁に出現し、それは内陸にすむ同族よりも一般的に強力である。〈月海〉地域は恐ろしいところであると記録されており、幽霊船を見たという話も多数にのぼる。

## フランの古代都市

フランは〈月海〉における最初の大都市で、数千年前にその最盛期を迎えた。その頃には、〈月海〉よりも〈竜の川〉といつたほうが通りがよかつた。その名はこの地域から北にかけてたくさんの巨大なワームが住んでいたことによってつけられたものである。かつてバレン川は、ドワーフの言葉で

「交易路」を意味するストジャナウと呼ばれており、鉱石を積んだ船がここを通って南方へと下っていた。旧フランは北の沿岸地域との交易の拠点であり、〈竜骨山脈〉のドワーフたちと同じようにミス=ドラノール（当時、一番活気のあったエルフ族の都市）やサールの集落、ヴァーサ、ザ・ライドなどとの交易を助ける役目をはたしていた。

強い力を持つエルフ、未開の人間、ドワーフの商人たちのあいだで行なわれる交易はおおいにとて、大きな成功をおさめ、それによってフランは〈月海〉でもっとも勢力のある都市になった。当時フランに唯一対抗する都市は南海岸のエルフの港、ヒルズファーのみであったが、フランはこの町すら凌いでいたのである。

この頃、都市の北部にはエルフたちの手で〈さざめきの森〉（クィヴァリング・フォレスト）が育まれていた。この雑木林には、わずか人間の一生ほどの間に、大きな森になるほど成長の早まる魔法がかけられていた。森は、ときに危機に見舞われ、消失したりもしたが、いつも元の姿にもどってしまうのだ。二年ほどすると小さな森になり、次第に鬱蒼とした木陰に満ち、人の寿命ほどの時間で、すっかり巨大な森になってしまう。

伝説によれば、〈プール・オブ・レイディアンス〉（輝きの池）を最初に発見したのはエルフだといわれている。その描写は時の流れを経るにつれさまざまに変化し、賢者のなかにはそれを迷信であるとか、詐欺師のはったりであるとかいう者も多くいた。それぞれの話によってプール（池）の位置は変わり、あるときは果てしない森の奥深くにあるといわれたり、またあるときは、巨大なワームたちの飛びかう孤島にあるとも、竜骨山脈の巨峰の頂にあるともいわれたりした。

プールは自身の力で光っているといわれており、それに近づく者はこの世のものとも思えぬ調べに包まれるとともに、体内に新しい力がわきあがるようにも思えるという。また、〈さざめきの森〉はこの力によって創造されたとか、〈魔術師の島〉（ソーサラーズ・アイル）が現われる原因になったという伝説もある。

プールは志の高い者には大いなる力を与え、そうでない者には最高の恐怖を与えるという。この池の水を飲んだり、浴びたり、貨幣を投げこんだりすれば望みがかなうという話もある。また、賢い道化師が偶然この池を見つけて不思議な力をさずかったとか、逆に非業な最期を遂げたといった民話が数多く見られる。どうも語り手の都合によって、この池の能力は変化するようである。ちな

みに商人や冒險者の間では、意外な授かり物や予期せぬ莫大な富を得たときには「プールに行ってきた」という。

プールが実在のものであれ、空想の産物であれ、〈フランの第一都市〉（古代フランとも呼ばれる）では幾世代かのあいだ、平和が続いた。しかしついに、外からの干渉で落日を迎えるときがきた。コアミアやセンピアからの移住者が〈エルフ聖地〉の南に侵入し始めたのである。時を同じくして、サールの獣人（今ではオーガーと呼ばれる）が集い、大きな群れとなり始めた。

フランは堅固な長城を建設し、十年もの間執拗な襲撃を堪え忍んだ。だが、ついにエルフたちが〈聖地〉に引きこもり、ドワーフが〈竜骨山脈〉の西に退くことでフランの命運は定まった。

生活のよりどころとなる交易路を断たれたフランは荒廃していった。そして〈牙の年〉（イヤー・オブ・ザ・タスク＝〈谷暦〉112年）、〈黒の盗賊団〉がとうとう都市の城壁を破壊した。彼らがそこに見たものは、昔日の名残をとどめぬ廢墟だけだった。こうして、古代フランの栄華は過ぎ去った。

## 最初のフランの復興

フランは500年のあいだ住むものないまま放つておかれた。もっとも、ストジャナウ川の河口という位置は商人が集まるのに都合がよく、この期間に二度、海賊団が拠点を構えた。一度目はムールマスターの海軍に滅ぼされた。二度目は、信じられないほど年をとったドラゴンに率いられた赤の盗賊団によって倒された。その攻撃以来、〈月海〉において海賊が勢力を取り戻すことはなかった（もちろん、小さなものはまだ存在するが）。

時を経るにつれて、人類の文明は北へと移動し、猛獸たちはそれにつれて後退していった。そして、たくさんの町が〈月海〉沿岸につくられた。しかし、猛獸たちもそう遠くに行ったわけではない。〈竜骨山脈〉にはドラゴンがまだ巣をつくっており、〈灰色の大平原〉サールからはオーガーが襲ってきたし、恐ろしいアンデッドたちが沼地やヴァーサを通る街道を徘徊していた。

ヒルズファーはエルフとの交流を保ち、フランの勢力が衰えたときにさえ栄えていた。この小さな町は、豊かな大都市へと発展していったのである。フランが廢墟としてその無残な姿をさらしているあいだ、ズヘンティル城塞が構築され、ムールマスターが建国された。メルヴォーントやセンティア、エルムウッドのような小さな町はこの時期に創設されている。また、湖の南西部を占め

る大山地の頂上に位置する内陸都市、ユーラッシュはこのとき勢力の頂点を極めている。

〈谷暦〉712年、いわゆる〈月の涙の年〉(イヤー・オブ・ザ・ムーンズ・ティアーズ)に、〈ヴァリエヴォ王朝の創始者〉ヴァリエヴォのミルソールは、交易の拠点都市とするためにフランへ赴き、その再興に乗りだした。彼は魔術師リモンとティール神の尼僧アロニウスの援助を受けて仕事を始めた。

ミルソール、リモン、アロニウスは興味を持った冒険者を集め、そこに巣食っていた邪悪なオークやゴブリンを一掃した。彼らはストジャナウ川の河岸をきれいにし、クト湖の真中にある〈魔術師の島〉からアーキ・リッチのザナカールを追い払った。この努力の見返りに、リモンは〈魔術師の島〉を領地として賜った。一方、アロニウスは正義の神ティールの寺院として、復興したフランの中のかなり大きな地域を下賜された。

〈谷暦〉750年頃までには、大寺院も完成した。この時代では、ここが〈北部〉最大の善の寺院であるといわれている。都市も復興し、多くの移民がやってきた。他の〈月海〉地域の都市の住民で、新しい街に幸運と発展を求めてやってきた者もいた。一方で、センビア、〈谷〉(デイルランズ)、その他の地域出身の農夫や木こりも集まり、ここを第二の故郷とするために情熱を燃やした。

新しい住人たちは下に何が埋っているかをあまり考えず、かつての都市の廃墟の上に街を作った。好奇心旺盛な人々の中には、大きくてうねうねと曲った地下道を探索する者もいた。そのような探検は最初のうちは都市の当局から訓戒を受ける程度であったが、ある冒険者のパーティーが巨大なビホールダーを解放してから後には違法となつた。ヴァリエヴォとその子孫たちに率いられて新しくやってきた者たちは、過去を詮索することをやめて地下道を閉ざし、都市の未来のことだけを考えることにした。

〈谷〉の人々はストジャナウ川を遡ってひろがつていった。ダムをつくり、岩だらけの土地を豊かで緑の多い、畑や果樹園の風景の見られるところに変えた。農地はクト湖から河口のフランまでひろがつた。魔力を持った〈さざめきの森〉に接していたからだと言う者もいる。また、他の者はリモンの魔術のお陰であると言い、さらに川の堤防沿いに住んでいる人々によれば、かつて農民たちが魔法の呪文の助けを借りて、川そのものの自然力を増加させたのだとも言う。

どのような理由であれ、ストジャナウ峡谷の健全な恵みが続くおかげで、フランは堅固な商業基

地となった。続く200年間、再びフランは〈月海〉地域の交易の中心地の座にあり、穀物や果物、芋がムールマスターからズヘンティルまでの倉庫を満たした。様々な糾余曲折はあったものの、文明の力によって〈月海〉地域の北部に対する大きな足がかりができたのである。

そんなこととは関わりなく、悪や善の勢力がまるで〈月海〉の岸辺に寄せる潮のように盛衰を繰り返した。〈フラン暦〉195年(〈谷暦〉907年)、ついに第二の黄金時代は悲惨な終わりを告げる。植物が腐ってしまうという病気がフラン周辺の農地に甚大な被害を与えた。続く三年間の収穫を台無しにした。〈月海〉地域は、突然の強烈な飢饉に見舞われ、南からの大きな援助を受けることになった。そんな大災害にあって、かつてフランの穏和な力に庇護されたことのある諸都市は、フランが衰退してしまうかもしれないという焦りを感じていた。

同様にフランの住民も焦っていた。彼らの良き統治者は都市の再興から何世紀もたって、怠惰で安直になっていたからだ。王子や女王と呼ばれる男女においてさえ、ヴァリエヴォの血は薄くなっていたといわれている。彼らは病害が流行したとき、最初それを気にもとめなかった。次に委員会を作り、公的にはそんな被害は存在しないと発表した。あげくに事の重大性がはっきりして始めて慌てだし、残された物資を大事に思う余り、フランからいっさいの輸出を禁止する強引な政令を出すという過激な反応にでてしまった。このため、人々はおおいに失望することになった。

すでに諸都市は飢饉のせいで、作物の値段があがったことに腹をたてており、この政策に対して反感を抱いた。ムールマスター及び、ヒルズファーの艦隊はフラン行きの船団を拿捕し、フランに送られる荷を略奪した。輸出禁止令を徹底させようとする試みにも関わらず、密輸業者たちが〈薄明の沼〉(トワイライト・マーシュ)や〈嵐の湾〉(ストーミー・ベイ)で暗躍した。

攻城兵器を備えた陸上部隊がズヘンティル城塞から派遣されて〈嵐の湾〉に駐留し、フラン上層部は都市を救うために交渉を行なつた。結局、城塞軍は莫大な報酬をフランからむしり取つて立ち去つた。ズヘンタリウム(ズヘンティル城塞国)に関するフランの記録によると、これらの指導者たちが最初に現れたのはこの頃で、以後300年間その勢力を伸ばしていったという。

こうした事件が起こっている間、とうてい魔法使いでもなければ到達できないような年齢になつていたリモンは、自分の岩の住居から姿を消した。

その後リモンがどうなったかは知られていない。なぜなら、フランの支配者たちは一世代にわたって彼の助言を求めるよりもしなかったからだ。ザナカールが見つけた手法によって自らリッチになつたのだと言う者もいるし、他の者はフランを救うために遠く離れた異界で犠牲になったと言い、またある者は〈ブル・オブ・レイディアンス〉を発見して、〈フォーゴトン・レルム〉の他の場所で偉大な存在になったと考えている。もちろんリモンもまた、定命の定めに従い、老いに倒れたのかもしれない。いかなる理由であったにせよ、リモンが〈フォーゴトン・レルム〉で二度と目撃されることはない。そして十年間で、彼の城は打ち捨てられ、恐ろしい廃墟となった。

『赤枯れの飢饉』は、三年間で去り、豊穣がフランに戻ってきた。しかし、収穫は以前ほどは多くはなかったし、果樹園の果物も甘くなかった。どんな魔法があったにせよ（それが事実かどうかさえ定かではないか）、フランを一度復興させた力は消滅した。都市は地味な、ごくあたりまえの街になってしまい、〈ズヘンテイル城塞〉やムールマスターの人々に対抗する力も失った。フランの第二の黄金期は終わったのだ。

ヴァリエヴォの王子たち（もちろんその血はすでに薄くなっていた）の治世は、さらに1世紀続いた。だが、その世紀は様々な都市国家間の小競り合いが絶えなかった。今や、『月海』での首位の座を追われたフランは、ライバルの都市と戦うことが頻繁になった。海賊、というよりもむしろ私掠船が台頭し、このような状況がどこの都市国家においても続いていた。

また、フランは内憂によっても崩壊していく。都市の人々は力と威信を失ったことを思い知った。フラン北部の農場はすでに見捨てられつつあった。『さざめきの森』の大きな木々の幹の間に暗い影が潜むようになった。（谷暦）1023年、その中に道を通そうとする試みが行なわれたが、それは残っていた最期の王族、グレート・プリンスの死という結果に終わった。

グレート・プリンスの死は三年間に及ぶ都市の内乱を生みだす元凶となり、彼の継承権をめぐつて、貴族や商人、農民の派閥の後援を受けた候補者たちが相争った。各候補者は王族の血が長い時によって薄くなつたと主張し、それが必要なものかどうかという疑問を投げかけた。そして、それぞれの派閥は玉座からフランの未来を操ろうと画策した。そうするうちに、ティールの大寺院は略奪され、焼討ちにあり、真黒に燃えついた外壁

だけが残された。多くの主要な商人たちが他の国に逃げてしまった。

最後に残ったのは勢力のある商人のグループに支援された幼い貴族の少年だった。商人たちはその少年の攝政となって、最初の〈フラン市評議会〉を設立した。また、その少年を権力を行使する能力も意志もない無能者に育てあげ、彼を無視して政治を行なつた。彼は世継ぎを残さず40歳で亡くなったが、〈評議会〉の統治はその後も続いた。

## フランの衰退

フランの最後の300年は、かつての栄光から衰退の一途をたどった。小さくなつた首都は北方で増加する危険や悪の敵ではなくなつて、魔術師の島では恐ろしいものどもが再びはびこつたと言われている。街は大昔にやつていてこと——交易——を再び行なう羽目に陥つた。それは北方の部落と、今や以前よりずっと力を得た南方の新興国との仲介人をすることから始まつた。今から100年ほど前のほんの短い期間、恐ろしい衰退の波は止み、街は再び豊かな商業都市に戻つたかに思えた。

だが、暗い影はあいかわらずフランの辺境に潜んでいた。〈魔術師の島〉に力ある邪悪な魔法使いが住むようになつたといわれている。その名をヤラシュといい、リモンの力、アーキ・リッチの力、〈ブル・オブ・レイディアンス〉、その三つを探していたといふ。〈竜骨山脈〉の随分と縮小したドワーフの国が報告したところによると、オークとオーガーの巨大な群れが彼らの要塞を攻撃し、河川貿易が完全にできなくなつたという。小さな町と村が襲撃されたり、焼討ちにあつたりすることが頻繁になってきており、安全な土地を求めてフランに難民がなだれこんだ。

その時、災厄が襲いかかつた。略奪者たちがドラゴン属の助けを得て、北方の地から溢れだしてきた。〈さざめきの森〉は、天をも焦がすような炎を上げて一ヶ月間燃え続けた。思いつく限りのあらゆる化け物からなる大軍が足並を揃えてこの都市へと押し寄せてきた。

掠奪団が近づくにつれて、〈評議会〉は議論に次ぐ議論を繰り返した。それはまるで、昔、末期のヴァリエヴォの王族たちがやつたような愚かしいありさまだつた。結局彼らは、戦うことになった。しかし、彼らにはオークやドラゴンの軍團に抵抗する力はなかつた。悪の軍團にフランは焼き払われて陥落し、残つてた物資を奪い取られてしまつた。

〈評議会〉の最後の生き残りたちは一步も引か

ず、できるだけ多くの市民を避難させようとした。〈評議会〉のメンバーと、ティール神の最後の司祭フェラン・マルティネツらによって、バレン川の河口に立つ最後の砦、ソーカル砦は保たれていた。フェランによって砦に呪いがかけられ、それは誰も使えないようになったという。

結局、ストジャナウ川は毒水で真黒になり、いまの名前、バレン川——〈不毛川〉——で呼ばれるようになった。そして、ストジャナウ峡谷の豊かな農地は荒れ果ててしまい、現在では〈押し流された地〉と言われている。

## フランの再興

ここでフランの物語は終わりを告げるはずであった。だが、そうはならなかった。フランの街を廃墟の中から再興させた男、ヴァリエヴォの話は決して忘れられはしなかった。山師や冒險者、盗賊、小さな隊商がこの地を訪れ、邪悪な支配者たちに治められたフランの話を持ち帰った。大半の建物は燃やされてしまったというは実だったが、残されているものもあった。そして、ティール寺院の外壁は建て直され、暗黒と邪悪の神々が祭られていた。ズヘンタリウムのスパイとヴァーサの悪徳貴族のエージェントがそこで落ち合い、計画を練った。また、昔の財宝が探し当ってくれる者を待ちながら眠っていた。

そのうちに、あまり裕福とはいえない人々が再建のためにフランに戻ってきた。それは過去の栄光の瓦礫の中から立ち上がった共同体のようなものだった。以前から同じ職業についていた者たちが寄り集まつた。フランはそれでも〈月海〉での交易に最適の位置にあったのだ。しかし、都市が整理され、バレン川が清水を取り戻し、それにふさわしい都市国家となるまでは、フランはまだ不毛の廃墟に等しいといえるだろう。

二年前、〈ワームの年〉(イヤー・オブ・ザ・ワーム)にフランの将来を変えるようなできごとが二つ起つた。一つは、〈内海〉の北部地域の上空に押し寄せた、〈群竜の飛翔〉である。その理由は知るべくもないが、はるか北方から巨大なワームどもがやってきて、その通り道にあるものをすべて破壊していく。ドラゴンたちは時折、人間の集落に同盟を求めてくることがあり、それは珍しくはない。しかし、これはむしろ荒々しい怒り狂った怪物の怒濤で、彼らの旅は破壊をもたらすものだった。

〈月海〉と〈谷の町々〉(デイルタウンズ)は続く戦いによって重大な破壊を被つた。ユーラッジ

ユは攻撃によって廃墟になったといわれ、ヒルズファーも大きなダメージを受けた。なにもまして、人々を震え上がらせたのは、ドラゴンが巨大な体を港に投じて河口への出口を封鎖したことであった。

フランにもこの猛獸どもは襲いかかり、都市の大部分をもうもうと煙をあげる廃墟に変えてしまった。しかし、奇妙なことだが、そこに住んでいる人々にはそれは喜ばしいことだった。都市でいちばん損害がひどかったのは、もともとすっかり廃墟になってしまっていた土地で、そこでは悪の將軍たちが富と権力を争っていた。ドラゴンの攻撃は彼らの力を打ち破って、都市の勢力の空白地を作りだし、フランの人間たちに自分たちの故郷を再興する機会を与えた。

だが、指導者を欠いては再興は起こり得なかつた。そこで、二番目の重大なできごとは〈フラン市評議会〉の復活である。以前の〈評議会〉の子孫たちは過去に起つたすべての混乱の中を生き抜いており、多くの名家がこの場所へ戻ってきていたいと願っていた。これらの指導者は偉大な魔術師でも素晴らしい戦士でもなく、ただの交易商人と聖職者たち——抜け目なく精力的な貿易商ウルリッヂ・エバーハード、退役した傭兵部隊の指揮官ヴェルナー・フォン・ウルスリンゲン、崩れた寺院の地下深くに隠されたといわれる遺跡を探して修復したティール寺院のブラッキオ司教——だつた。さらに旧家、カドルナ家の血を引くボルフィリスも若年ながら〈評議会〉に名を連ねた。

〈評議会〉は、冒險者たちに都市に巣くうモンスターを一掃させるという、まさしく昔ヴァリエヴォが成し遂げた偉業を実行する計画を立てた。莫大な財宝と〈プール・オブ・レイディアンス〉の伝説は冒險者たちにとって格好の餌になろう。〈評議会〉は告示を出し、旅の吟遊詩人たちに金を与えてフランで待ち受けている財宝の話を〈月海〉、そして、はるか遠くまで広めさせた。

## 今日のフラン

フランの街は、廃墟のうえにまた廃墟という形で建てられてきた。日下戦争中であり、〈評議会〉を中心とする人間の軍と、街を我がものにせんと企む邪悪の軍とが戦っている。

フランの人間側の支配地域は廃墟から切り出した堅固な石と、〈さざめきの森〉から切り出した木で作られた外壁で守られている。旧市街に巣くう魔物の攻撃を常に阻止できるように警備兵が壁に開いた穴を見張っている。

建て直されたフランの建造物は頑丈かつ実用的なもので、昔ほど立派なものはほとんどなかった。過去の栄光の象徴ともいえる古代の円柱が、今や木製の屋根を支えていたり、貴族の屋敷の壁を飾っていたフレスコ壁画が、すでに色褪せて冒險者の酒場の壁にその姿をさらしている。古の遺物は常にフランの住民とともにあり、彼らはそれらを見て昔に思いを駆せ、いつかそれを自分たちの手で作り上げようと誓うのだ。

フランの住民はいろいろなグループで構成されていた。ヴァリエヴォ時代の貴族の子孫、50年前にドラゴン軍によって失われた土地と財宝の返還を求めて戻ってきた帰国者、新たなる幸運を探しにやってきた冒險者、昔の交易路の復活を目指す商人などもいる。

オークやその他のよく知られている悪魔な人間型種族が街中に現れるとすぐに警報が発せられるが、悪人たちが船で出入りしても何の邪魔もない。〈月海〉の他都市のスパイが船を使って定期的にやってきては、街の復興をはかる評議会を監視しているといわれている。議会の成功の度合いが余りにも大きいときは、破壊工作が行なわれるのでないかともいわれている。

都市の文明区画を囲む防壁の外は荒れ果てた廢墟であり、狭い場所を一勢力や一部族が支配している。だが、それらの支配は自分たちの剣や爪が届く範囲でしかない。取るに足らないオーク、ゴブリンや悪人どもが縄張りを争っているが、そのうちのいくつかはもっと残忍な怪物によって率いられていることもある。

失われたフランの財宝の多くは〈旧市街〉にあった。〈旧市街〉にはさまざまなものがある。裕福だった貴族の屋敷に人知れず残された宝、かつての商業区ボドル・プラザ、建て直されて暗黒の神ペインが祭られている古い寺院などだ。ヴァリエヴォの城は武装し直されて悪の指導者たちの指揮部に使用されている。

フランには今でもかつてのような栄光を取り戻すだけの潜在的な力がある。その興亡の中で数々の伝説が生まれたように、新生フランを再興する試みの中で、おそらく新しい伝説が生まれることだろう。

## フランのモンスター・カタログ

これはフラン周辺と、〈月海〉北岸地域で見られるモンスターのリストです。大抵のモンスターは人の心に恐怖を与え、中には本当に強いモンスターもいます。各モンスターの評価はモンスター・レベルによって表わされ、それぞれの名前の後に数字で書かれています。レベル1のモンスターは武装した初心者ファイターよりちょっと弱いくらいです。レベル8のモンスターともなると、そこらの英雄より強いかもしれません。

### アンクヘッグ（6）

穴を掘って住む大きな昆虫で、巨大な顎をもっています。強力な酸を口から吐くといわれています。

### バジリスク（7）

8本脚の大トカゲです。一睨みで生物を石に変えてしまい、〈フォーゴトン・レルム〉でもっとも危険な怪物のひとつであるといわれます。

### バグベア（4）

見るも恐ろしい大型のゴブリンで、身長が2メ

ートル以上もあります。不器用に見えますが、実際はとてもすばやく、力強い戦士です。

### ケンタウロス（4）

この善なる種族は、半分が人間、残る半分が馬の姿をしています。彼らはよき戦士で、よき友人となります。

### ディスプレーサー・ビースト（6）

この大きな黒ヒョウのような生物には、背中に2本の触手が生えています。本当にいる場所から数メートル離れた所に、自分の姿を写しだす能力があります。

## ドライダー（6）

ドロウ・エルフとジャイアント・スパイダーの混血のような姿をしています。強力な呪文を使います。

## エフリート（7）

大きくて強力な精霊で、火の精霊界からやってきました。とても尊大で、力ある主人にしか仕えようとしません。

## エティン（7）

巨大な2つ頭のオークといった怪物です。物凄い筋力を持っていて、通常トゲのついた棍棒を2本使って戦い、たいへんなダメージを与えます。

## ファイア・ジャイアント（8）

邪悪な人で、燃えるような赤い髪をしています。また、彼らに火は効きません。普通、巨大な両手持ちの剣で戦います。

## ジャイアント・フロッグ（3）

巨大な人喰いガエルです。すばやく獲物を捕え、おそらく毒をもっています。

## ジャイアント・リザード（4）

姿は普通のトカゲと同じですが、とても大きなものです。

## ジャイアント・マンティス（7）

巨大カマキリです。非常にすばやくて強く、硬い皮膚を持っています。

## ジャイアント・スコーピオン（6）

普通のサソリの巨大バージョンです。その毒の尻尾は人を殺すことができます。

## ジャイアント・スネーク（5）

巨大な毒ヘビです。

## グール（3）

邪悪なアンデッドで、戦闘中これに触れると麻痺してしまいます。死体を餌にしていて、目に触れた生き物をすべて攻撃します。

## ノール（2）

ハイエナの頭をしたヒューマノイドで、身長は2メートル以上もあります。

## ゴブリン（1）

〈フォーゴトン・レルム〉で一般的に見られる、小型のヒューマノイドです。

## ヒル・ジャイアント（7）

比較的小型の、愚かな巨人ですが、それでも手ごわい敵です。通常、巨大な棍棒を持っています。

## ヒポグリフ（3）

上体と頭は鶏、胴と後脚は馬の、とても美しい生き物です。

## ホブゴブリン（2）

人間サイズの知的生物で、ゴブリンの親戚にあたります。

## コボルド（1）

小さく臆病なヒューマノイドで、人殺しと拷問が大好きです。

## リザードマン（3）

トカゲのようなヒューマノイドです。雑食性ですが、とくに人肉を好みます。

## メデューサ（6）

髪の毛のかわりにヘビを生やした女性の姿をした、身の毛のまだつ怪物です。その目を見ると、石に変わってしまうといいます。

## ミノタウロス（6）

力強いウシの頭をしたヒューマノイドです。残忍な人喰い怪物で、迷宮の中によく見られます。

## マミー（7）

マミー（ミイラ）は強力なアンデッドで、物凄い腕力をもっています。その恐ろしい姿を見たものは恐怖に凍りつくことがあります。また、これに触れられると得体の知れない腐れ病にかかります。

## ニンフ（5）

たいへん美しい少女の姿をしています。ふつう、人里離れた湖や小川に住んでいます。

## オーガー（4）

不潔な感じのする、不格好なヒューマノイドです。強い戦士でもあります。

### オーク (1)

ブタのような顔をした、邪悪なヒューマノイドです。

### フェイス・スパイダー (6)

大きな毒グモですが、別の次元を行き来する能力があります。通常、この次元に現われて攻撃し、別の次元に逃げるといった戦い方をします。

### クイックリング (4)

小さくすばやい生物です。あまりにすばやいので、動くときに見えないほどです。

### スケルトン (1)

アンデッドではもっとも弱いものです。この動く骸骨は、別の邪悪な力によって動かされていることが多いでしょう。

### スペクター (7)

アンデッドでもっとも強いもののひとつです。人間の身体に触れ、その生命力を奪い取ります。

### スタージ (2)

小さな吸血鳥です。

### スリ・クリーン (6)

穴の中に住む、知的な人喰い昆虫人間です。4つの腕を持っていて、毒のキバで噛みつき相手を麻痺させます。

### タイガー (5)

強さと静かさを兼ねそなえた、気高き猛獸です。通常の獲物は動物なのですが、「人喰い虎」も知られています。

### トロール (6)

大きくて強い、非常に醜いヒューマノイドです。彼らは恐怖というものを知りません。また、受けた傷がすぐに回復してしまう特殊能力があります。

### パンパイア (8)

「フォーゴトン・レルム」に住むアンデッドのうちで、もっとも恐ろしいのがこの吸血鬼です。冒険者のレベルを抜き取る能力を持ち、強力な魔法を使う上に、強い戦士でもあります。

### ウォードッグ (3)

大きく強い犬で、殺人の訓練を受けています。オークやゴブリン、その他の邪悪なヒューマノイドたちが好んで使います。

### ワイト (6)

邪悪な、人間のアンデッドで、これに触れられると生命力を奪われます。

### ワイルド・ボア (4)

野性的イノシシで、ブタの親戚です。

### レイス (6)

実体を持たないアンデッドです。接触によって人間の生命力を奪う能力を持っています。

### ワイバーン (7)

ドラゴンの遠い親戚にあたります。鋭いキバと尻尾についた毒のトゲで攻撃してきます。

### ゾンビ (4)

邪悪な魔力によって操られている死体です。破壊されるか、僧侶によって追放させられるまで戦い続けます。

## 〈新生フラン市評議会〉の告示

これらのメッセージは〈市評議会〉事務所の壁に貼られています。〈評議会〉が発表するメッセージには、新生フランの市民や冒険者に協力してほしいことが書かれています。ゲーム中に〈評議会〉事務所へ行ったら、表示される番号に従って告示文を参照してください。すべての告示は次の書き出して始まっています。

〈新生フラン市評議会〉より、すべての勇敢で志高き冒険者たちへ。

### 告示59号

当局は新生フランの都市内にいまだに不穏な土地が残っていることを遺憾に思っている。よって、そこにいるモンスター、悪党どもや、その他の文明化されていない住民は一掃されねばならぬ。当局は旧市街地の掃討を敢行する個人、またはグループを募集し、それに対して報酬を払うことを決定した。

### 告示64号

当局はヴァルヒンゲン墓地の近郊に住む忠実なる市民に多大な迷惑を及ぼしていると噂される、得体の知れない存在に関する情報を欲している。かかる墓場へ行き、目撃者の証言を持ち帰った者には報奨金が支払われる。

### 告示78号

当局は、ヴァルヒンゲン墓地近郊での超常現象調査のために派遣した数名の工作員の、安否に関する情報を提供できる個人または団体に報奨金を与える。

### 告示101号

新生フランにとって商業は、生命にとっての血にも等しいものである。そこで、当局はソーカル砦にいる商業妨害者の排除を布告する。この依頼を達成した個人または団体には報酬を約束する。志願者は評議会事務所まで出頭すること。

### 告示109号

当局は、ヴァルヒンゲン墓地内で行方不明になった傭兵部隊〈無敵のタイマルグ〉捜索部隊に志願する者を求め、それに報酬を支払う。

### 告示110号

当局は探索の使命を遂行してくれる屈強な者たちを探している。勇敢で賢明な冒険者たちに告ぐ。

報酬の多少にかかわらず、この特別任務に応募しようと思う者は評議会事務所まで出頭されたし。

### 告示114号

当局はビヴァント家の世継ぎを無事に連れ戻した者には特別の報酬を与える。この少年は商船での航海中に海賊の攻撃を受けたものである。この依頼を受けようと思う者は評議会事務所へ、追加情報はその時点で。

### 告示120号

当局は新生フランの東方行路の安全を脅かす海賊を討伐することを布告する。〈薄明の沼〉にある海賊の本拠地の確かな場所を報告した者には、ある程度の報酬が与えられる。さらに、海賊を一掃した者にはより多大なる報奨金を約束する。評議会事務所へ来て使命を受けるべし。

### 告示126号

当局は、フランの衰退に関する情報が書かれた書物の提供者に報酬を用意している。その額は情報の価値によって決定される。

### 告示129号

当局は以前ストジャナウとして知られていた川の毒性について調査を考えている。もし、現在バレン川と呼ばれるその河川を遡り、毒の原因を究明し、それを取り除いてくれるグループには報酬を支払う。評議会事務所に出頭して依頼を受けるように。

### 告示134号

当局は反逆者であり、強盗団であるコーベル一家の隠れ家を知っている者を探している。なお、その無法者たちを倒した者には賞金が与えられる。これは評議会事務所から、都市の害悪を排除して欲しいとの依頼である。

## 告示154号

当局はアンデッドを倒した者に賞金を与える。また、ヴァルヒンゲン墓場を一掃するこの依頼を受けた者には、アンデッドを倒す力のある魔法の品物を与える。詳しくは評議会事務所まで。

## 告示156号

当局はメルヴォーントの公爵夫人の救出を遂行してくれる、心ある者たちを探している。公爵夫人はフラン北方のオーガーたちにさらわれた模様である。公爵夫人を無事救出してくれた者には、ある程度の報酬を約束する。また、評議会事務所ではもっと高報酬の極秘使命も用意している。

## 告示170号

当局は、フラン西方の草原地帯に潜む昆虫人の盗賊團に関する情報を求めている。件の昆虫人はズヘンティル城塞からの輸送の障害になっている。この件に関する完璧な情報を持ち帰った者には報奨金が支払われる。

## 告示190号

当局は、我がフランの安全を脅かそうとホブゴプリンが軍團を編制しつつあるとの通告を得た。敵の偵察を行ない、それを評議会に報告した者は、それ相応の報酬が支払われる。ホブゴプリンの野望を阻止した者には、さらなる報酬を約束する。

## 告示201号

当局は東方への交易路を確立する計画について検討中である。目下、その計画は東の沼地に住むリザードマンの横行によって阻まれている。敵の本拠地を探だし、リザードマンを排除して、交易路の確立に貢献した者には褒美を与える。評議会事務所へ行き、使命を受けること。

## 告示204号

当局は、現在コボルドたちが軍團を集めて当市に狙いを定め、これを破壊せんと企んでいるとの情報を得た。この汚らわしき怪物の動向を偵察し、それを報告した者には相応の報奨金が支払われる。またコボルドの蜂起を阻止した者には、さらに大きな報酬が用意されている。評議会事務所で使命が与えられるであろう。

## 告示214号

当局は、現在大規模な馬賊が当市に近づき、偵察を行なっているとの情報を得ている。この盗賊團が新生フラン進攻の軍を集めのを阻止した者には、相当の報酬を与える。志願者は評議会事務所に出頭するように。

# 冒険日誌

各項には、冒険者が旅行中、日誌に書きこんだり、綴じこんだ事柄が書かれています。ゲーム中では各項目は番号によって示されます。もし、ゲームでなんらかの項目を参照するようにとの指示があつたら、どの項目が表われたかを余白にでもチェックしておいてください。指示されたもの以外の項目を先読みするようなことはしないでください。いくつかの項目はでたらめで、冒険を惑わすようになっています。

## 1番

“マジック・マウス（魔法の口）”の呪文がかけられた石板から大声がする。  
「我は魔術師ヤラシュなり！」  
〈魔術師の島〉に巨大昆虫を連れ帰ってくれば、魔法の武器を含む相応の報酬を与えよう。スリ・クリーンやジャイアント・マンティス、アンクヘッグのような巨大昆虫だ。魔法などによって捕え

ること。死んだものは役に立たない。

クト湖の北の河口まで、それらを運べ。そこで『ヤラシュ』の名を3度唱えれば我は現われよう。用がないのに我が名を呼んではならぬ。理由なく邪魔をすれば、我が怒りを買うことになる！

我は魔術師ヤラシュなり！」

## 2番

そいつは痛々しげな声でこう語った。

「痛ててて。コボルドの宝物庫に連れてってく  
んないか。場所は教えるからよ。俺たちはずっと  
前に、金の輸送船を襲ったことがあるんだ……。  
で、俺たちの体重の何倍もの金塊を失敬したって  
ワケ。だがよ、逆に俺たちが襲われたりすりやあ、  
宝物庫の中の物は持ってっちゃまわれるって考えた。  
そこでだ、ゴミためのうしろの秘密の扉の向こう  
に、それを隠した……もともとおネエさんたちを  
隠す場所だったんだがね。俺はここで死ぬんだろう  
から、もうどうでもいいや。そいつを見つけて、  
厄介払いしてくんな」

## 3番

小さな、しっかりした書体で記されている、革  
で表丁された古い日記だ。

「盗賊どもは、きのうの夜に再びやってきた。彼  
らの突然の連携攻撃には肝を冷やした。夜闇に紛  
れて、ゴブリンとコボルドは小枝の束を使って、  
弓の射程内に入ってきた。その束を壁のようにして、  
われわれの弓から小さな体を守ったのである。一度壁が立たれると、オークの射手がその安全  
な位置から、矢を城壁に向かって激しく射かけた。

われわれは小枝の束に火をつけようとして、火  
矢を射た。モンスターは普通火には弱いものであ  
る。しかし、モンスターたちは恐れを見せなかっ  
た。彼らは火の上に汚物をかけて消してしまった。  
火が完全に消えぬうちに、彼らはわれわれへの攻  
撃を再開した。何らかの超自然的な力の働きで、  
これら喧嘩っぽやいだけだった怪物どもが組織化  
され、戦闘集団に仕立て上げられたのだろう。

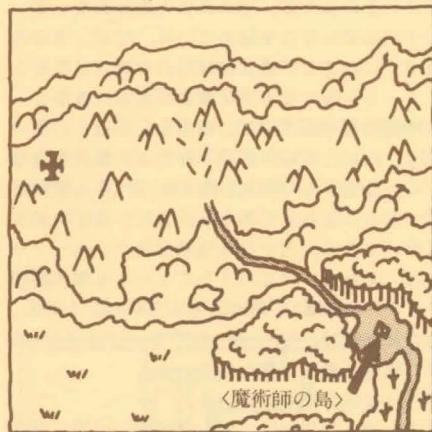
われわれは、これ以上長期にわたる猛攻撃に耐  
えられるかどうかわからなかった。昨晩、われわれ  
は12人を失った。モンスターには限りなく援軍  
がやってくるように思えた。ティールの最後の司  
祭であるフェラン・マルティネツが言った。

『私には砦を守る方法がある。だが、その方法は  
恐ろしく、あくまでも最後の手段である』

すぐに援軍が来ないとすれば、フェラン・マル  
ティネツが唯一の頼みの綱だ』

## 4番

ざっと描かれた、布の地図。



(例) 魔術師の島

## 5番

家庭用聖書の背にさし込まれた小さな羊皮紙の  
切れはしに、こう書かれている。

「家宝はクトの井戸の中にある。井戸を下りて、  
秘密の通路を探しなさい。通路には、危険な罠が  
仕掛けられている。その罠を解除するために、壁  
にあるレバーを探しなさい。さらに通路を進めば、  
隣に部屋がある。財宝は部屋の南西の隅に埋めて  
ある」

## 6番

手早く書きなぐったようなメモにこう書いてある。

「スリ・クリーンの番兵にザ・ボスの紋章を見せ  
ること。気をつけなければならないのは、彼らは  
よそ者には用心深いことだ。彼らが何をしようと、  
決して武器に手をかけてはならない。

紋章があれば、安全に女王に会に行くことができるだ  
ろう。紋章と盟約の交換に、彼女は秘宝をくれるだ  
ろう。彼女を怒らせるようなことをしてはいけない。  
さもなくば虫たちは君を見るなり攻撃してくるだ  
ろう。秘宝を手にいれたなら、くさい匂いのする巣穴を出て、城に戻ってくること」

項目の中には地図の描かれているものもあります。これらの地図における記号はすべて共通です。

= 山地

= 濕地

= 川

= 街道

= 丘

= 草原

= 森林

= 洞窟のある丘

= 荒地



= 水界

## 7番

堅く結ばれた巻物がある。時の影響をまったく受けていないようだ。そこにこう書かれている。「泉や湖は偉大な力を秘めている。だが、その力に近づくには正しい儀式を行なわなければならない。もっとも確かな方法は浸礼である。沐浴し、水の精霊に身を任せたのだ。精霊もしくはその力の一部は、浴びた者の体に染みわたり、偉大な力を与える。心弱きものは災いなるかな、その精神は精霊に飲みこまれるであろう。また、意志の強き者においてさえ、大いなる危険を伴う。ユーラックスは、それらすべてのうちでもっとも偉大なのは〈イクシスの滝〉であると考えていた。しかし、最近の記述には、〈ブル・オブ・レイディアンス〉がより偉大であると書かれている」

後半にはこう記されている。

「魔力を持った場所は、何も物理的な位置に縛られる必要はない。力というものは抵抗が少ない経路にそって、ある界から別の異界へと移動するものである。そして、経路がどこで終わっているかによってその界における場所が決定される。界と界の間の高さ関係はうつろいやすく、そのためには抵抗の少ない経路は転変する。ゆえに、この界のどこで経路が終わるかが変わり、魔力のある場所が変わっていくことになるのである。

中には超自然的な力を使って、まるで技術者が川をダムでせき止めるように経路をねじ曲げることができる者もいる。経路がねじ曲げられれば、それは別の場所で終わり、この界で魔力のある場所も新しい場所に移る。もし、ねじ曲げていた超自然的な力を取り除けば、経路はもとの状態に戻り、魔力のある場所ももとの場所に戻る。しかし、そのような混乱は荒々しく予想のつかない結果を招くこともある。

つまり界と界の間の高さの変化や超自然的な力の干渉が、〈ブル・オブ・レイディアンス〉のような魔力のある場所の位置が常に変わることの理由であると思われる」

## 8番

無骨な北方民族の説話。

「ヴァームから北へ10日ほど馬で行くと、ランド・イン・ペイン〈苦痛の地〉リーウェイまたは、〈苦痛を受けた地〉リーウェイと呼ばれる不毛の地がある。また、その南方には、〈拷問された土地〉の名で知られる場所がある。そこは邪悪な土地であり、〈騎馬の民〉たちは避けている。彼らはこの土地について多くを語らない。しかし、毎年〈チェスの月〉すなわ

ち三月になると、その中心部へと旅している。彼らは光る泉の聖霊を讃えに行っているのである。彼らは長くこうしてきており、これからも続けるであろう」

## 9番

たいへん整った書体で、いくつかの紙片にこう記されている。

「真実：ジョラン・アルベラックはズヘンティル城塞からフランの評議会に派遣された特務使節である。

強い噂：任務はズヘンティル城塞とフランの軍事協定の交渉だ。

噂：ズヘンティル城塞は軍事協力の見返りに古代の秘宝を要求している。

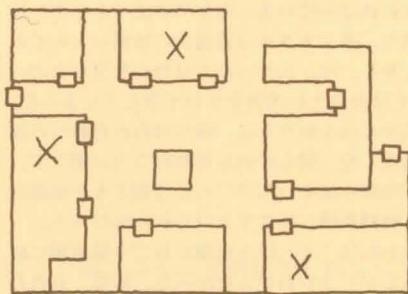
噂：新フランの評議会は最近建て直された建物の下にある廃墟からそのような秘宝を見つけた。

漠然とした噂：ジョラン・アルベラックは、ズヘンティル城塞の支配者のためではなく、自分のために秘宝を欲しがっている」

## 10番

古い羊皮紙片に描かれた、手がかりの地図。

×=良くない物



## 11番

本から破り取られたきれいな紙の1ページ。美しい書体で次のように書かれている。

「彼はヴァルヒンゲン墓地から来るアンデッドに腹をたてている。そのため、3回にわたって突撃隊を送ったが、3回とも誰も戻ってこなかった。しかし、彼は墓地の掃討のためにペイン神の僧侶を敢えて送ろうとはしなかった。もし、僧侶を派遣して、その僧侶がアンデッドたちの今の支配者から支配を奪ったら、自分の権力に対する大きな脅威になると恐れたのだ。

私は、もしアンデッドを導いている力を中和することができれば、われわれもそれを道具として

使用することができるのでは、と進言した。彼はこのことを考慮し、誰がまたは何がヴァルヒングン墓地を支配しているかを見つけだすよう私に命令した。最初の調査でわかったのは、墓地は大きな魔力を持った存在（おそらくパンパニアかデーモン）が支配しているということだった。もっと情報を得るために、数名の斥候とレベルの低い僧侶を犠牲にしようと私は考えている」

## 12番

プールに立っている壁にメッセージがこう書かれている。

「プールの魔力に気をつけよ。

プールの恩恵にふさわしくないものには、死が与えられる。

プールの恩恵を賢く使おうとするものには、力が与えられる。

敢えて望むなら、その水を浴びよ」

## 13番

〈新生フラン市評議会〉の紋章で飾られた便箋に華麗な文体で次のように書かれている。

「この小袋の中の秘宝と受諾書をもって、貴殿らの要求に対するわれわれの最後の譲歩とする。われわれは貴殿らの要求にすべて譲歩した。これによって、国家の異差を乗り越え、同盟を確かなものにしようと考えたからである。

われわれはできる限り貴殿らに有利な取引を行なった。しかるがゆえに、われわれは貴殿らにおいても、共に命運の果つるまで、援助を賜ることを願ってやまない。この守られた小袋と、われわれの使節を有效地に使わせて、今度は貴殿らがわれわれに有利なように取り計らっていただきたい。われわれがすべての魔法の品を差し上げたことを、くれぐれもお忘れなきよう。

再興したフランに埋もれる富と、ズヘンティルの威力をもってすれば、〈月海〉の北岸の覇権は必ずやわれわれの制するところとなろう。

〈新生フラン市評議会〉、ポルフィリス・カドルナ」

## 14番

たいへん整った書体で、いくつかの紙片にこう記されている。

「事実：ポルフィリス・カドルナはカドルナ一族の最後の生き残りとして知られている。

強い噂：彼は都市の政界である評議会に台頭しつつある新星である。

噂：たいへん魅力的で、崇拜者もたくさんいるが、妻はない。

噂：嫉妬深く、わがままで、裏切に対しては執念深い。

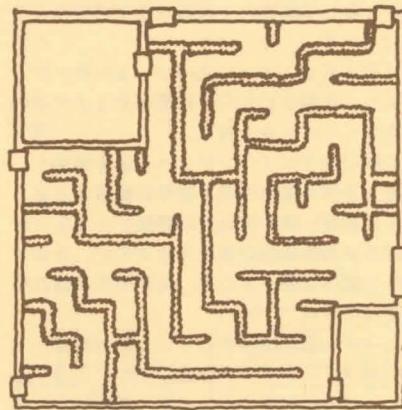
事実：盗賊たちと接触し、〈プール・オブ・レイディアンス〉の情報を集めている。

事実：彼は盗賊を通して、多数の傭兵を雇った（われわれは通常の手数料を受け取った）。

漠然とした噂：彼は傭兵を使って〈プール・オブ・レイディアンス〉を探している」

## 15番

確かに線で描かれたきれいな地図。



## 16番

その女性は、誇り高き声でこう語った。

「私は北西の騎馬部族の長の娘です。私の父は愚かで年老いています。父は同盟を確かなものにするために私とアル・ラシッド王の婚姻を望んでいます。しかし、私には年取った君主と契りを交わすよりも、もっと大切なことがあります。結婚するとすれば、私は同じ冒險者の心を持ち、私と同じ剣の腕をもった人を望みます。

もちろん、父にもこだわりと彼を支えてきた目的があります。だからこそ私は、父のもとを離れ、自分の運命を求めることにしたのです。コボルドが隙を見つけて私たちの部族のテントを襲います。ですから、私はこの道を目指しました。コボルドの脅威を終わらせることができれば、部族内での私の力も強くなるでしょう。しかし二夜前、私はワームたちの不意討ちを受け……気絶させられて、縛り上げられたのです。ようやくつい先ほど縄をほどき、この洞窟を出る道を探していて、あなたがたにお会いしたというわけです」

## 17番

よく使われる紙に書かれた走り書き。

「フランから来たこのモンスターは、私の島を攻撃するために自分の兵士たちを送り込んで来た。そこで、私も強力な同盟者を誰か見つけなくてはならない。誰にも知られずに文明地区を動ける小規模の賢明なパーティーを望んでいる。その者たちは非文明地域や荒野を渡って旅する技術も持っている必要がある。私はこの湖にやってくる次のグループを観察し、しっかりした同盟を結べるか確かめなければならない」

## 18番

うすぎたない羊皮紙の上に大きな字で次のように書かれている。

「何事に代えても、ソーン島のソーカル砦を守るべし。もし、攻撃されたら、救援が来るまで君の兵を犠牲にしてでも守り抜け。」

常に2隊のホブゴブリンがソーン島を警備し、少なくとも2個小隊の弓兵を胸壁に配置するように。1日に数回、決っていない間隔で、ウォードッグの群れを島の巡回にあたらせるのだ。コボルドを2匹1組の見張りとして、島の周りの隠れやすいところに置く。

もし、ソーン島が侵略されることがあれば、すぐに城に向けてメッセージを送ること。そうすれば、われわれは島を守るために必要な増援部隊を送る」

## 19番

大きな黒い本に奇妙にゆがんだ字でこう書かれている。

「……真っ先に〈下級の廷臣たち〉の殿堂に名を連ねた者たちの力は弱かった。〈大槍のマラム〉、〈ハーベットの声たるハースク〉、〈炎の者ティランスラクサス〉、〈煮えたぎる泥湖のボレム〉、〈見えざるカムノッド〉がそのメンバーである。彼らはここまで墮ち、偉大な盟主ベインの下僕と成り下がった」

## 20番

コボルドは苦しそうにこう語った。

「俺たちコボルドは、あの怪物のすみかにずっと忍びこみたかったのさ。俺は足が不具だったけどよ。だから、王様は俺を御用済みだって決めたんだろうな。て、俺に話をもちかけた。もし俺があいつのすみかに入って宝を盗ってきたら、死ぬまで養ってやろうと言ってくれた。いい話だと思つ

たから、ここに放りこまれたわけよ。でも、俺もアホじゃないから、このすみかについて調べたぜ。」

予想通り、怪物ちゃんはおねんねの真っ最中。俺は忍び足には自信があった……

まあ、そんな話はいいや。いいこと教えてやろう。警報らしい警報がなかったとしても、酔っぱらいのファードが岩のところで見張ってるはずだ。奴は王様のせがれさ。だから、こんなことはしてねえのさ……あの役立たずの飲んだくれが！　もし、あいつが岩のそこにいたら、ネズ公よりおツムが弱いから、おせっかいにもお前さんたちを王様のところに連れてってくれるだろうよ。あの王様が、お前さんたちのせいでおっちゃんじまつもしかたないだろうな。お前さんたちならやれそうだしな。がんばってくんna」

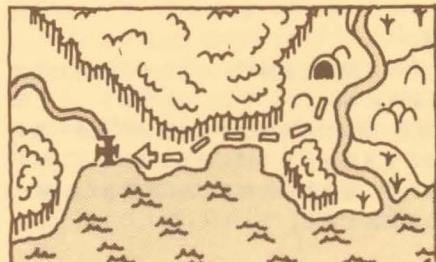
## 21番

ぼろぼろになった古い本。膨大なシリーズのなかの1巻。

「このとき、〈ねじれた者〉たちを支配していたのは力ある将軍で、その名をティランスラクサスといった。彼は炎をまとひ、軍団の先陣をきって、〈荒地〉から〈騎馬の民〉を追い払った。彼の手で、バルゼの王国は征服された。彼は軍を率いて南方へと転進し、ホレブとヴエインの征服に向かった。ティランスラクサスは冷酷な男で、捕えた国の王子を無差別に皆殺しにした。しかし、彼がまとっていた炎は彼を焼きつくし、その体を破壊した。束縛から解き放たれ、その炎はティランスラクサスの兵士たちの間を漂い、新たな体を搜し求めた。そのとき、スコッド男爵がティランスラクサスを小さな瓶に封じ込めたので、炎は昼の光のように輝いた。男爵は瓶をロングリーチ湖の水底深く沈め、ティランスラクサスの組織した軍隊を打ち倒した」

## 22番

折り畳まれた新しい布の地図に耐水性インクで描かれている。



## 23番

たいへん整った字体で数枚の紙に次のように記されている。

「事実：ウルリッヒ・エバーハードは年寄りで、まったくの石頭だ。彼はフランを再興するための初期の遠征隊のリーダーだった。」

強い噂：彼は妻に対して誠実ではない。妻はそのことに気づいているが、彼は妻に気づかれていることを知らない。

噂：彼はモンスターが心底嫌いである。たとえ敵が降伏しようとしても、皆殺しにしてしまうだろう。

漠然とした噂：彼の怒っている態度は見せかけだ。彼は実は『ザ・ボス』に雇われている。

噂：ポルフィリス・カドルナの台頭に反感を抱いている。曰く『成り上がりの若造は目上の者に対する礼儀も知らん』」

警備隊がアンデッドの根源がなにかということを調査するために、墓地に送り込まれた。だが、誰も戻ってこなかった。貴公はペインの僧侶の責任において、この脅威と戦う手助けをせねばならない。

侍僧のグループを率いてアンデッドの根源とリーダーを探すために墓地に入りました。もし、貴公のグループがリーダーに接触してそれを倒すか、アンデッドの根源を破壊することが可能ならそうしたまえ。もし、貴公のグループが敵より劣っていたなら、情報を持ち帰ってほしい。そうすれば、われわれは僧侶と兵士よりなる突撃隊を編成しよう。使命が達成されれば、貴公のフランにおけるペイン寺院での階級は、一つ高い位置になることだろう。

『ザ・ボス』

## 24番

古く高級そうな紙に茶色の液体で書かれている。「呪われているのは若きポルフィリスである。彼こそ、搖籃の中で火の精靈の訪問を受けた者である。彼こそ、乳母を焼き、彼こそ山より夜の軍を呼び寄せた者である。

取り憑かれているのはポルフィリスと呼ばれる者である。邪悪な精靈が彼の中におり、彼の瞳のなかに炎が見えるだろう。彼が憑依されたとき、大地は彼の魔力により揺れ、あたりの植物は熱気しさらされたかのように枯れてしまった。

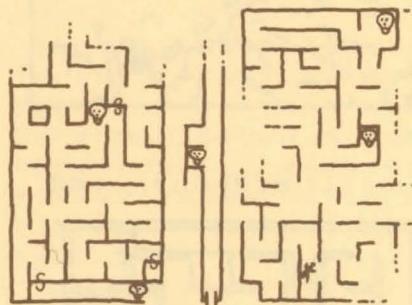
下僕たちの誰もがその子供に近づこうとはしなかった。思うに、彼は誕生のときに溺れ死ぬべきであったのだ。しかし、彼の母親は息子が何物にか取り憑かれていることに気づかなかった。彼女は母虎が虎子を守るように彼をかばった。彼は母親に魔法を使ったのかもしれない。

今やわれわれに選択の余地はない。明日にでもわれわれは船で都市を脱出することにする。そして、呪われた子供が都市を支配することになるのだ。都市で爆発が起るたびに、人の悲鳴を聞くたびに、彼はほほえむであろう。聖者がこの悪魔の子供からわれわれすべてを守護してくれんことを」

## 26番

小さな本。

「私はこの迷路ができるだけきっちりと図にした。道は岩と不可思議な死の罠の両方によって塞がれている。ヤラシュはこの場所を離れるのに魔法を使ったに違いない。私に脱出路はわからない」



(左)隠し扉

「ヤラシュは獰猛さを増すように怪物たちを交配させた。だが、大半の実験は失敗した。ほとんど成獣になるまで生きのびなかったのだ。成獣でさえ本当に育ったとはいえない。失敗したものたちは、しばしば新しい怪物の餌となつた。」

私はヤラシュがその身の毛のよだつ実験を完成させてどうするつもりだったのかは知らない。だが、その忌まわしい怪物どもを世界に解き放とうとしていたことは間違いない。これらの怪物にとてはヤラシュは創造主、多分神に近いものだろう！ ヤラシュが神として君臨するなどという考えには吐き気がする。私はヤラシュを止める方法を見つけださねばならない」

## 25番

公式のもののように見える通達。

「ヴァルヒンゲン墓地からさまよい出るアンデッドの数が増加しつつある。これらは訓練の邪魔をし、設備を破壊し、われわれの兵を多数殺した。

## 27番

印象的な告示。

賞金は10,000ゴールド！

「私は生きているサファギンに10,000 g P 支払うつもりだ。最近死んだサファギンで状態のよいものには1,000 g P を支払う。私は勉学のために、この人間型の海水生物の標本を必要としている。」

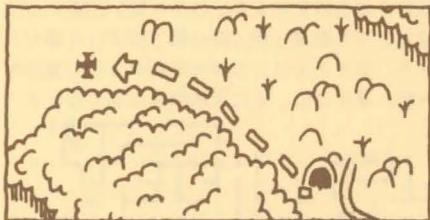
その標本をクト湖の岸辺にもってきて、狼煙を焚くこと。私がその標本を調べる。もしそれが、本当のサファギンなら最高10,000 g P を受け取ることができるとだろう。しかし、偽物なら、裏切りの試みに対しては罰を与える。

生きているサファギンを捕まえたら、クト湖に連れてきたまえ。君が金持ちになれるのは間違いない！

魔術師ヤラシュ」

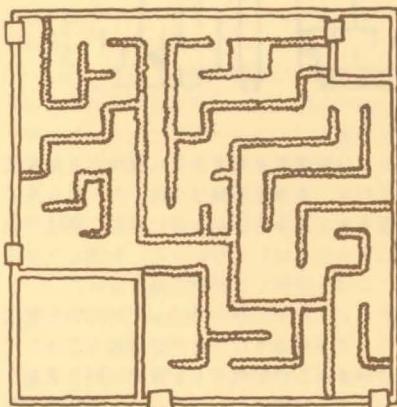
## 28番

動物の皮に書かれた粗雑な地図。



## 29番

しっかりとした線で書かれたきれいな地図。



## 30番

注意深く書かれたメモ。

「メモ1：ティランスラクサスは明らかに〈プール・オブ・レイディアンス〉で洗礼を行なった。彼のたぐいまれなる美貌と、魅力、そして人に命令する力は〈プール〉の効果の賜に相違ない。」

メモ2：〈プール・オブ・レイディアンス〉は特別の魔法の能力をかなえてくれるらしい。ティランスラクサスは、明らかに魔性の、炎のオーラを発散している。また、彼は情報を得るのに何か特別の手段があるようみえる。〈プール〉によって、このオーラと情報を集める特殊な魔力が授けられたとすれば説明は可能だ。

メモ3：ティランスラクサスは北からの道中についての話を語った。彼は決して〈プール〉のことには及しなかったが、私はそれが〈竜骨山脈〉の北西にあるとにらんだ。おかしなことに、彼は自分が〈プール〉から絶対に遠く離れない、偶然口をすべらせてしまったことがある。しかし、これは単なる付け足しだろう」

## 31番

リザードマンは静かな、シュウシュウいう声でしゃべった。

「切り裂きヤラシュから私の子供たちを救ってくれて、ありがとう。大したことはできませんが、お返しに私にできる限りのことであなたがたをお助けいたしましょう。」

ティランスラクサスの嘘の約束に耳を貸した若いドゥリスフのために、私はたくさんの従者を失ったのです。その約束とは、もし、ドゥリスフが兵を率いてフランを侵略すれば、川岸を支配させてもらえるというものでした。

そこで、ドゥリスフと彼の従者たちは自分たちの強さを証明しようと南西のコボルドの洞窟と南のホブゴブリンの洞窟に襲撃をかけたのです。

しばらくの間、私の従者たちは姿を消していました。しかし、邪悪なヤラシュの束縛から子供たちを解放してくださったおかげで、私の地位も上がりました。これでドゥリスフはしばらくの間黙るでしょうが、若い戦士たちは、そのうち私ではなく、もういちど彼の言うことを聞くかもしれません」

## 32番

けばだった紙に書かれた告知文。大きなはつきりとした紋章が描かれている。

「ペイン神の僧侶であったメイスが教会より破門

されたことを告知する。その者の罪状は、寺院の決定に背き、非公式に大いなる秘儀を行ない、全能なるペイン神をないがしろにして、他の神への忠誠を主張したことである。

すべての忠実なるペイン神の信奉者よ、メイスの居所を見つけたならば報告せねばならぬ。かの者は捕えられるべきであり、公明正大なる裁きを受けた後、串刺しにされて火あぶりの刑に処せられるべきである」

### 33番

公式のもののように見える通達。

「ヤラシュ殿へ

私の輝かしき従者の一人として、君の力を發揮できる時がきた。こちらに来て、私の許に加わるがよい。そうすれば、我が魔法の軍團の重要な士官として任命してしんぜよう。君も〈魔術師の島〉を基地とする兵士たちの參謀として私に仕えたいだらう。抵抗すれば、我が全能なる力によつて君は打ち砕かれるであらう。1週間以内に、前向きな回答を望む。

ザ・ボス」

### 34番

勝ち誇った声で言った。

「君はティランスラクサスとその一味のずる賢さをまったく理解していない。いまでも私を信用して、まったく無防備になつたらいいだ。さあ、これで君は私の虜だ。

私の友人のコボルドたちは、その働きに対して褒賞を受けるべきだらう。だから、私は君を彼らの穴に連れていこう。そこで君は防具なしで私のペット、大蛇ベルシーラと戦うことになる。あいつは今とても腹を空かせているから、商人たちだけではそう長いあいだ満足はしないだらうよ」

### 35番

途切れ途切れに語った。

「助けてくれてありがとう。ヤラシュは俺たち使って、実験していた。俺たち、恐ろしい方法で変えてしまう実験。毎晩、次々と仲間、連れて行かれ、胸爆発させられたり、頭押しつぶされたりした。ヤラシュは俺たち、サ・ハッグ・アンのようになると黙ってた。俺たち、もっと強くして、良い狩獵者にすると。だけど、俺たち死体になっただけ。

ヤラシュそばにいるとき、話させてもらえなかつた。この印、俺たちに伝わる故郷の印。いろん

なリザードマン、これで友達になれる。もし、よそでリザードマンと出会つたら、この印、あんたたちの助けとなる」

そういう、リザードマンは土の上に注意深く記号を書いた。君たちはそれが2つのルーンと経路の印であることがわかった。



### 36番

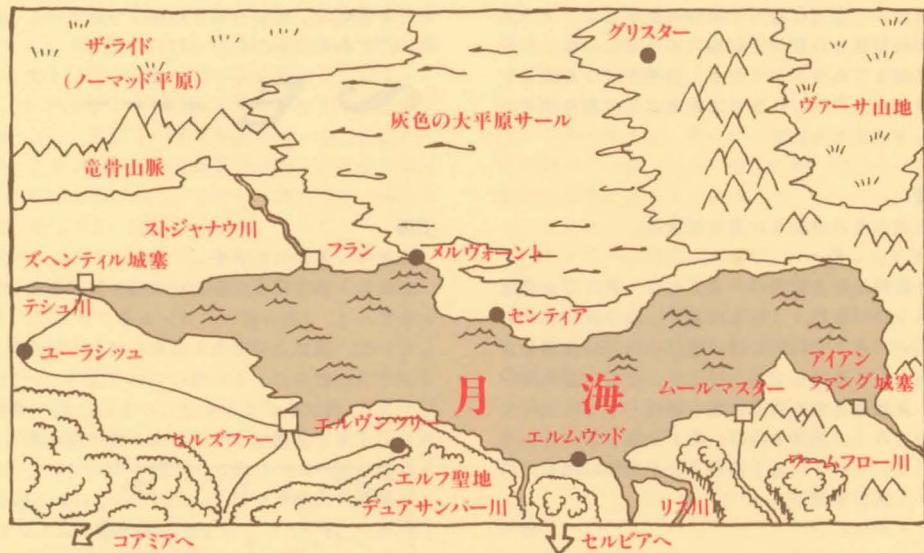
注意深く書かれたメモ。

「メモ4：彼は私をだましたのだ。彼は自分のことをずっと、〈炎の者ティランスラクサス〉だと称していた。彼は自分の炎を見せつけ、ティランスラクサスの能力による行為について語っていた。だが今日、彼は私がすぐそばにいるのに気づかず、自分の正体を暴露してしまつた。彼は館にある大きな池（プール）に向かって語りかけていた。ペイン神自身に語りかけていたのではないかと思う。ところが、自分のことをマラムと言うではないか。〈大槍のマラム〉といえば、同じくペイン神のしもべである。

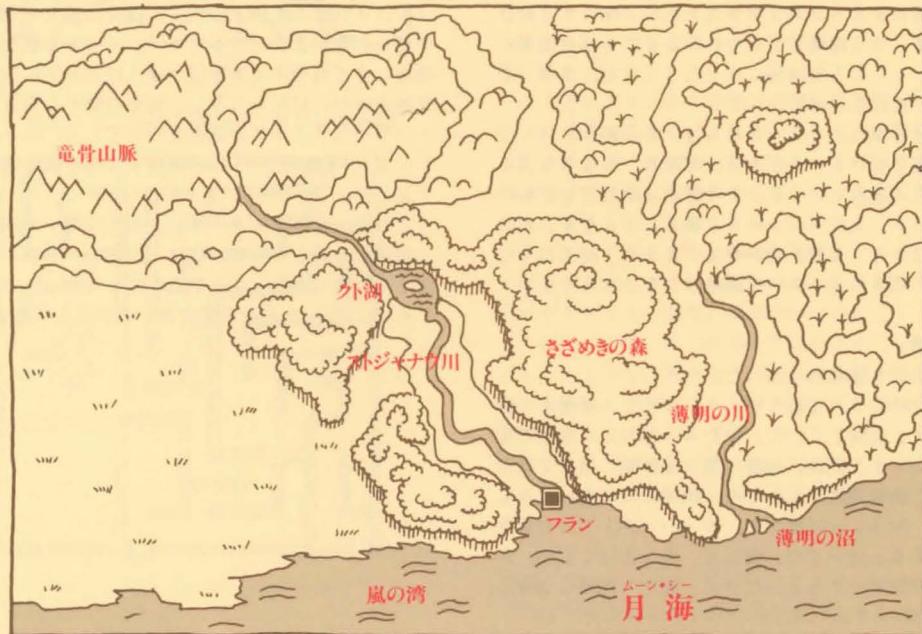
どうして私たちの首領は偽の名を語つたのだろうか。それは、正体を隠して、自分の過去や弱点を探られないようにするためだ。もっとも親密な側近にまで自分の正体を隠せば、彼の本当の能力や弱点は外には知られない。彼を攻撃する者は、ティランスラクサスの弱点をついてくるだらう。そこで、〈大槍のマラム〉の異なつた力で敵を撃退するのだ。

これで、私のティランスラクサスに関する調査は無用のものとなつた。私は〈大槍のマラム〉に関する資料にあたつてみなくてはならない。そのためには、たいへんな苦労を強いられそうである」

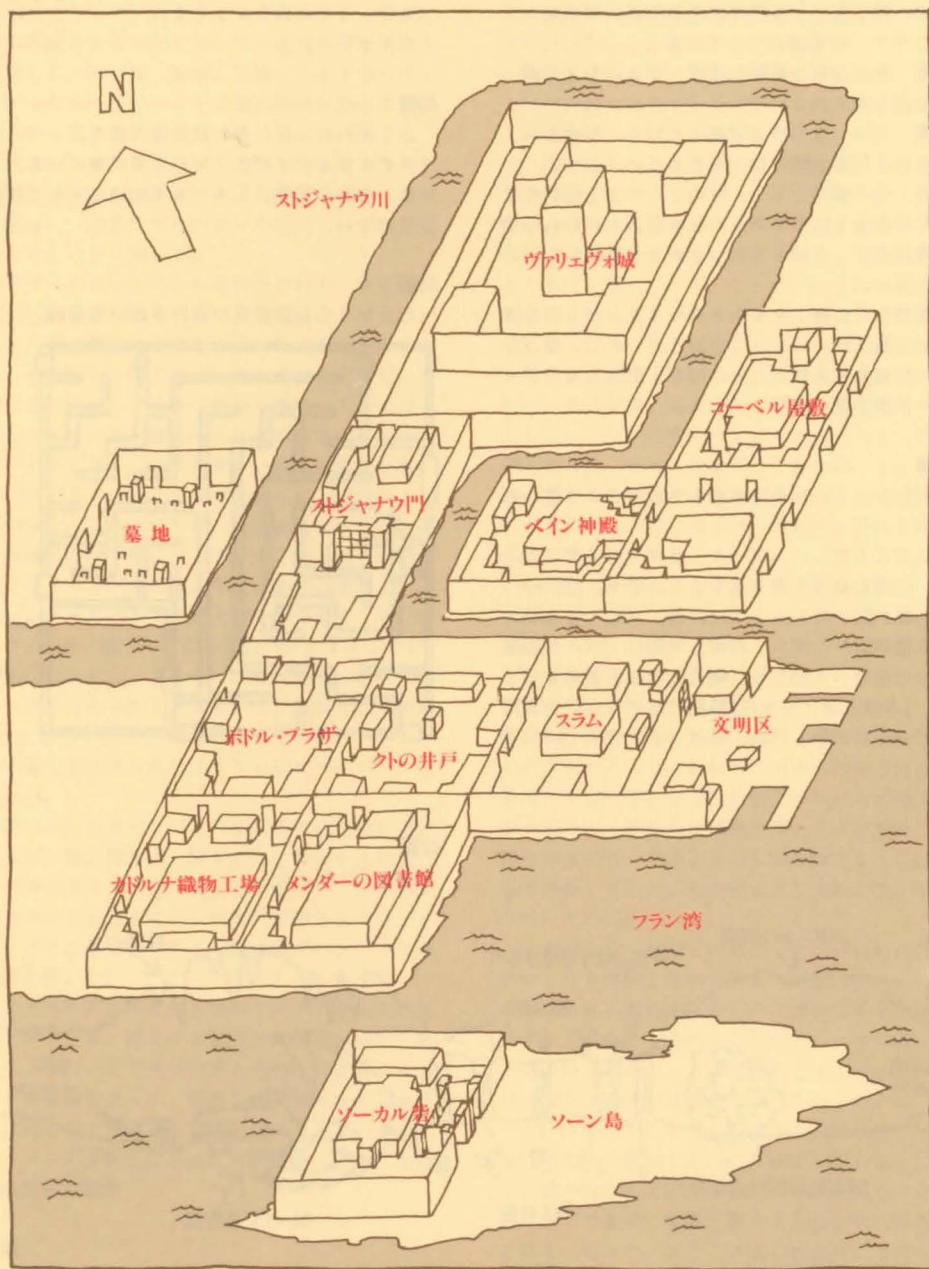
ムーン・シー  
月海



## フラン近郊



フラン



### 38番

整った字体で数枚の紙にこう書いてある。

「事実：ヴェルナー・フォン・ウルスリンクは傭兵部隊の隊長を退役して、商売人になった。

強い噂：もっとも興味があるのは、軍事面からみたフランの奪回についてである。

噂：彼の初期の戦歴にはザ・ボスのもとで戦ったものも含まれる。

噂：ズヘンタリウムを嫌っている。なぜなら、敵として何度も戦ったからである。

噂：他の傭兵たちや、町のごろつきと強いつながりがあるとの噂もある。しかし、われわれの情報提供者で、そのようなつながりを確認したものはいない。

漠然とした噂：フォン・ウルスリンクの部隊は敵の魔法使いによって全滅させられた。彼はたったひとり生き残ったわけだが、引退した今でも密かに魔法使いを嫌っている」

### 39番

保存されていた羊皮紙に大きな字でこう書かれている。

「私はより詳しい〈プール・オブ・レイディアンス〉の調査結果を書き送ることにする。〈プール〉は何度か動いているようだ。昔、少なくともひとりの魔術師がしばらくの間、実際に〈プール〉を自分の住居へと動かし、研究したことがあるらしい。しかし、〈プール〉は移動のたびにもとの場所に戻ってしまうという。私はいま、〈プール〉が本

来るはずの乾いた穴を見張っている。それが戻ってきたとき、私の準備は整っているだろう。〈プール・オブ・レイディアンス〉こそが私の捜し求める秘められた知恵の鍵だと確信している。

英知とともにあらんことを。

ソラサー」

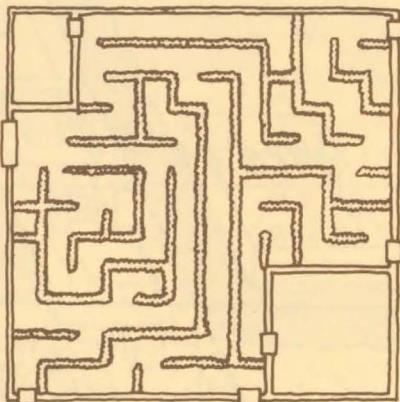
### 40番

よく使われる紙に書かれた走り書き。

「コボルドとホブゴブリンの大軍が東にいる。しかし、実験の結果、どちらも交配材料としては適していない」

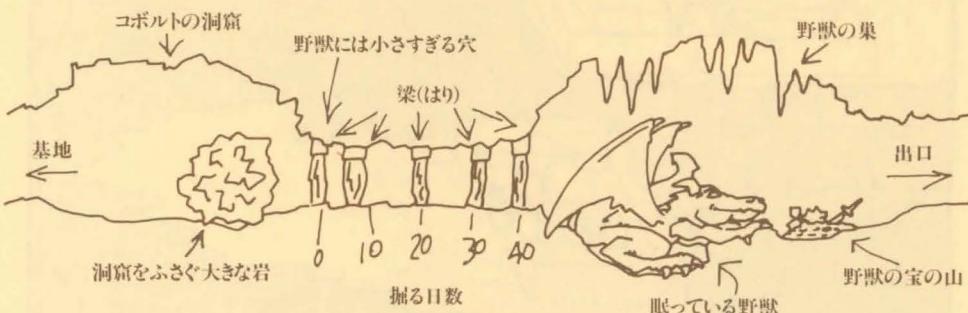
### 41番

しっかりした線で書かれたきれいな地図。



### 42番

簡単なスケッチ。



## 43番

巻物はほどけかけていた。

「〈無敵のタイマルグ〉の弟であり、聖騎士である〈善なるアラマルグ〉と、そしてシーニーの女祭司長である〈テシュウェイブのサラシム〉が聖なる報復としてヴァルヒンゲン墓地に潜むものを攻撃した。彼らは、墓場に突撃したまま帰ってこなかつたタイマルグとその傭兵部隊を調査するためにやってきたのである。

サラシムはアンデッドを退散させる聖なる力で魔物と対決した。アラマルグは彼の〈必殺の剣〉を振るい、退散させられなかつたごくわずかの魔物をことごとく倒した。

アラマルグとサラシムは力をあわせ、邪悪な大理石の納骨堂を探り当てた。彼らはそこを見つけると、空の棺をこなごなに碎いた。そして、そのあとを祝福し、聖水をまいた。やがて彼らは、棺の主と対面した。それは邪悪な魔物、そしてヴァルヒンゲンにすむ魔性の者たちの首領——古きパンパイアである。三者は激しい闘いを開始した。

パンパイアはアラマルグに斬られ、サラシムの法力にさらされはしたが、退散はしなかつた。吸血鬼は叫んだ『私はタイマルグと兵士たちを倒した、タイマルグの弟よ、今度は貴様の番だ!』

パンパイアはネズミの大群を呼び寄せ、さらにサラシムを『魅了』して味方につけようとしたが、効果がなかつた。サラシムは彼の魅了に耐え、アラマルグはむらがるネズミどもを蹴散らして突進した。アラマルグの聖剣の強烈な一撃と、サラシムの魔力を込められたメイスの前にパンパイアは倒れた。

倒された古きパンパイアはガス化して棺に逃げ込んだ。棺が探られ、壊された。彼はもとの体に戻り叫び声をあげた。間髪をおかず、アラマルグが渾身の力を込めてパンパイアを押さえつけ、そこへサラシムが駆け寄り、櫻の杭でパンパイアの心臓を貫いた。

アラマルグとサラシムはパンパイアを永久に消滅させるため、然るべき儀式を執り行なつた。そして、傷ついたアラマルグとサラシムはヴァルヒンゲン墓場を去つた。邪悪な場所を完全に清めるには彼らの力では足りなかつたのである。しかし、タイマルグと兵士たちのための復讐は確かに果たされたのだ

## 44番

よく使われる紙にきれいに書かれたメモが、商人の死体の上に乗つてゐる。

「エイルラム、

わが良き友よ。健やかに暮らされていることと思う。私は疲れた。筆舌に尽くし難い沼地を旅し、登るのも困難な山地を越えて、立派でもない客に粗末な商品を持っていくことに疲れたのだ。とにかく、今年の商売のうちで、ましなのはたったひとつだけだった。そのことでも話そう。

私は幸せそうな人が溢れている城をたまたま見つけた。彼らはとても良い客だった。外の世界からの品物やニュースを渴望していた。それも道理で、城は森の中心にあり、森は湿地の中心にあったのだ!

その人々は最近のニュースを何も知らないようだった。彼らはフランはいまだに花咲き乱れるところだと話している。そして、いまの金貨の代わりに2倍の重さがある旧フラン金貨で支払ってくれるのだ!

時代遅れではあるが、彼らは非常に友好的で豊かだ。私は太陽に輝く宝石をひとつならず見つけたし、いくつかの魔法のものと思われるきらめく剣もあつた。もし、君が沼にすむものどもを厭わないのなら、私はこの城を交易路の一つに加えたいと思う。君の馬に速さが、君の腕に力が、君の商売の盛んなことを。

君の友人であるバラッキより」

## 45番

見事な共通語でこう語つた。

「数世代前にはまだ、〈肉のもの〉は少なく、〈月海〉と呼ぶラザラの岸辺はわれら硬い殻を持つものが支配していた。われわれは多くの金と白金を集め、それに飾りの宝石を加えてわれらが神々を鎮めていた。われわれは頭を使って穴を掘り、住居を作るので、そのようなものを探すことにはかなり熟練していた。他の誰よりも大地のことは知っていたのだ。

〈肉のもの〉が増え始めたとき、われわれは相手がとても知的な生物であるとは思わなかつた。それはわれわれのすばらしい言葉や仕草を理解できず、われわれもそれたどたどしいキーキーブーピーという声から、とても知的なコミュニケーションが行なえるとは思わなかつたからだ。

といふわけで、われわれはこの〈肉のもの〉は知性がないと確信した。のろまで、柔らかく、弱い。食べ物としてのみうまかった。しかし、その餌はやがて素早い動物に乗るようになり、のろまではなくなつた。また、金属の殻を身につけて、柔らかくもなくなつた。そして、火の玉や臭い雲を投げつけるようになり、もはや弱くもなくなつ

てしまった。神々がおっしゃるには、〈肉のもの〉はもっと増えて、われわれの唯一の希望は逃げ去ることだけになるだろうということであった。

われわれは頭で掘った洞窟に逃げ込み、地下に退却した。われわれがあえて外に出るのは、警備のためと、おまえたち〈肉のもの〉より弱いものを餌として見つけるためだけだ。われわれは巣の場所を何世代にもわたって隠してきた。

だが今、おまえたちはやってきた。われわれの兵士を倒し、罠を抜けて。われわれはおまえたちを賞賛しよう。もはや戦いでは、われわれはおぼない。平和裡にここを去ってくれるなら、われらが神々に供えた宝物を持っていくことを許す。神々はわれわれを見放したのだ。もし、おまえたちが平和に去っていかないのなら、われわれは最後のひとりまで戦わなければならない。どちらを選ぶかね？」

#### 46番

司令官は快活に語った。

「これは古い物語で、私が最初に聞いたのは〈大鷦鷯要塞〉に住んでいた頃だ。ダーグはよくある蛮族の英雄だった——素手で5人を弾き飛ばしただけの、雲の馬をレスリングで馴らしただけの、何マイルも遠くから相手の男を投げ槍で串刺しにしただけのまったく馬鹿げた話ばかりが伝わっていた。

その中にこんな話がある。ダーグとその仲間が雪の荒野をさまよっているとき、凍っていない小さなプール（池）を見つけた。ダーグの小さなベットであるトカゲのジェズマが近寄ってみると、池は凍っていないだけでなく、沸騰するほど熱かった。だから、ジェズマの皮はゆだってむけてしまった。

ダーグは怒って、槍を池に突き刺し、水をかき濁らせた。池に住んでいた炎の悪魔が邪魔されて、うなりながら池を飛び出し、戦いを挑んできた。悪魔はちょっと触っただけで、次から次へと人々を倒した。

だが、炎の悪魔もダーグを倒すことはできなかった。しかし、ダーグも悪魔の火に耐えるほど強い武器を見つけられなかった。戦いが一日夜続いたのち、ダーグは彼の神の名を呼び助けを乞うた。魔法の助けを借りて、炎の悪魔を魔力の三角形の中に閉じこめた。悪魔は今でもまだその中にいるという」

#### 47番

小さしなしわくちゃの羊皮紙に乱暴にメモが書きなぐられている。

「ホブゴブリンがヴァリエヴォ城から送り出された。ホブゴブリンのかわりに、いまはジャイアントとトロールがいる。なんてこった。

ストジャナウ門はバグペアとエティンに守られている。聞くところによると、エティンは光が嫌いらしい。やつらは魅了されるかなにかして、支配されたのに違いない。なんてこった！」

何人かの密輸業者がストジャナウ門を通ってザ・ボスのところへ物資を補給している。見つけださねばならない。

ホブゴブリンたちは、ドラゴンが恐かったので東の山脈の居心地のいい住み家を離れ、逃げてきたと言っている。そんなことがあったのだろうか？」

#### 48番

整った字体で数枚の紙にこう書いてある。

「強い噂：ザ・ボスはドラゴンか、またはドラゴンの姿になれる人間である。

漠然とした噂：ボスは金属ドラゴンである。だが、金属ドラゴンだからといって「善良」であるとは思えない。

事実：ザ・ボスは取り巻きをヴァリエヴォ城に置いている。城は巨大で頭のよくないモンスターに守られているが、時々かしこい人間の指揮官を作っている。

噂：ザ・ボスはずっとヴァリエヴォ城で過ごしているわけではない。

事実：城壁の内側は迷路になっており、城門を通るにはパスワードがいる。

噂：ザ・ボスはあたりのモンスターの部族に使者を送り、あたらしい部隊を雇い入れている。

漠然とした噂：ザ・ボスがモンスターを新しく雇い入れているのは、法兰の文明地区に攻撃をかける準備をしているからである」

#### 49番

白くきれいな紙に力強い筆致で書かれている。

「法兰　ヴァリエヴォ城

ザ・ボスへ

閣下

私が島を諒め、閣下の傘下に加わるべしとのご要請、断固としてお断りいたします。私は自由人であり、これからもそうありたいと願っています。狡量な専制君主が眞の魔術師に命令を下すことなどできましようや。

もし、閣下もしくは閣下の軍が〈魔術師の島〉にたいして何らかの動きを示せば、私の怒濤のごとき水棲生物の軍團にバレン川を下らせて、閣下の大切な城を沈めてしまいましょうぞ。さて、言うべきことはお伝えいたしました。もし、閣下がご自分の帝国を大事に思われるならば、私をそのままにしておいて下され。

魔術師ヤラシュ」

## 50番

公式のようにみえる通知。  
「少なくとも30人の子分をグループに編制すること。街の西の小さなドックにいるホブゴブリンの突撃隊に合流せよ。君と君のグループはホブゴブリンのリーダーの指揮下にはいること。彼の命令に従え。使命達成の暁には、褒美として食料や宝物、たくさんの奴隸をとらせよう。

ザ・ボス」

この命令書の裏に、〈灰色のノリス〉の返事が書かれているが、送り返された様子はない。  
「俺はホブゴブリンの命令なんて受けたくない。使命がどんなものか正確にわかるまで出かけようとも思わない。それに、食料、宝物、奴隸がどれぐらいの量なのかわからないうちは行かない。俺が指令官として、目的を正確に知り、どれぐらいの報酬かはっきりと教えてもらえば、使命を受けよう。この条件と折り合うまでは、他の命令もださないでくれ。」

灰色のノリス」

## 51番

整った字体で数枚の紙にこう書いてある。  
「事実：ブラックオ司教はフランの宗教面での最高指導者である。都市の文明地域に小さな教会を持っている。

漠然とした噂：ブラックオ司教は表向きの人物に過ぎず、裏には決して小さな教会を離れない眞の祭司長がいる。

強い噂：ブラックオはアンデッド問題に対して「何らかの対策」をとるように非難を浴びている。彼は、アンデッドが住民よりもモンスターに迷惑を与えていた間は、もっとせっぱ詰まった問題にかかりきりだった。

噂：ブラックオは、僧侶の「奇跡」を売り物にする教会に対して、対立しがちだが、教会に資金が必要なことは理解している。ブラックオは、金や魔法のアイテムではなく、教会の名に恥じない

行為と「奇跡」がつりあうべきだと主張している」

## 52番

身も凍るような言葉が明瞭に響き渡った。  
「われらが願いをお聞きとどけくだされ！」蛮族の呪術医が叫んだ。「今宵、大いなる戦いが行なわれる。暁まで多くの敵が死ぬか、われらが破滅することになろう。

これらのよそ者を生け贋として、われらに敵を打ち倒す力を与えたまえ。われらが手足を御身の火で満たし、われらの心を御身の怒りで満たしたまえ。これまで侵略者を打ち倒してきたように、われらが敵を打ち倒す力を与えたまえ」

## 53番

ぼろぼろの紙屑。しわだらけになっているが、何か書いてある。

|        |    |
|--------|----|
| 僧侶     | 1  |
| 侍僧     | 4  |
| オーガー   | 1  |
| ホブゴブリン | 40 |
| オーク    | 90 |
| ゴブリン奴隸 | 20 |

## 54番

誰の物かわからない日記の1ページ。

「彼らは私の〈プール〉への地図を盗んだ。どうやってか、私がここに来て、実際に何を探しているかを知ったのだろう。彼らは私を殺しはしなかった。彼らによれば殺す価値がないそうだ。彼らは私の足を折り、地図を取り上げ、笑いながら行ってしまった。

そうした襲撃と旅の困難の末、私が覚えているのは〈プール〉は〈魔術師の島〉の北西の〈竜骨山脈〉にあるということだけだ。噂どおり、それは輝いていた。そこから力が溢れているのが感じられた。何人もの王や将軍たちが〈プール〉を探した。そして、私はそこへ正しく行ける地図を持っていたのだ。

もし、足が使えるようになったら、彼らの後を追おう。地図を取り戻し、〈プール〉へと出かけよう。そして、今度こそ魔力を浴びるのだ。それから彼らに教えよう、そのすべてを……」

## 55番

キャンプ・ファイアを囲みながらこう言われた。

「君たちはこの国の多くの危険に気をつけなければいけない。何日か西へ歩くと、邪悪なピラミッドがある。それは長いあいだ注意深い者たちが避けてきたものだ。南東には身の毛のよだつホブゴブリンのすみかがある。南西には邪悪な人間たちの住む地域がある……海賊や追いはぎ、遙か西の邪悪な帝国の兵士たちだ。それから、東の湿地は普通の者は避けて通る。湿地には、危険な物以外はなにもないからだ」

## 56番

硬い羊皮紙のメモが渡されずにおいてある。

「北西の〈竜骨山脈〉で活動しているドラゴンがすみかを作った。ドラゴンの気を引かないように搜索隊をそこから遠ざけるべし」

## 57番

みすばらしい羊皮紙の片面に大きな字で書かれている。

「都市に送ったわれわれのスパイの報告によると、侵略者のパーティーがソーカル砦を解放するために向かうとのことだ。これらの侵略者との戦いのために、少なくとも3個分隊を編制すること。ソーン島の西にあるちいさな波止場からポートで行け。ソーカル砦の者に気づかれないよう行動せ

よ。そして、ソーカル砦の周辺にいる冒険者を見つけよ。彼らが砦の確かな情報をもって〈評議会〉に戻る前に、殺せ。使命が遂行できた証拠に、侵略者の首を狩って持って来い。使命達成のあつかいには、褒美として食料や宝物、多くの奴隸を与えるよう。

ザ・ボス」

## 58番

ばろぼろの羊皮紙。



## 酒場の噂

新生フランの酒場は、嘘つきのならず者や詐欺師、無駄話好きの冒険者などでいっぱいです。以下の話は、そんな者たちの噂です。もしかしたら口からでもかせかも知れません。

酒場に行ったなら、その時の数字を参照してください。もし、あなたが本当に噂好きなら、全部読んでもかまいません。

酒場の中にも、真実やそれに近いものもあるでしょうが、番号で示されたからといって、真実であるとは限りません。

**1番：**はるか北の広大な湿地の中央部に、強力な魔術師の城の廃墟があるらしい。

**2番：**酔っぱらった吟遊詩人が酒場の隅で、延々と続く物語を語っているが、誰も聞いている者はない。

**3番：**街の井戸というものは、しばしば隠された通路や、地下道とつながっているものだ。

**4番：**一人の指令官が自分の冒険譚を得々と語っているが、みんな無視している。

5番：フランの東には輝く金の城がって、刻々とその位置を変えている。

6番：黒ずくめのロープを着た、様子のおかしい魔法使いがピールのジョッキに向かって「今度こそは、目にものを見せてやるわい」などと、つぶやいている。

7番：〈不毛川〉をちょっと北に行つたところにある浅瀬にはものすごい宝がある。

8番：墓地は1体の強力で賢いアンデッドによって支配されている。

9番：困った様子の男がたどたどしい言葉つきで、1977GUEと日付の入った古写本の残りの部分を探して欲しいと頼んでまわっている。だが、不幸にも助けられる者は誰もない。

10番：西の方に、人間に友好的な昆虫人が住んでいて、訪れる者に価値のある贈物をくれる。

11番：〈竜骨山脈〉には邪悪なドラゴンたちが住んでいて、旅人を巣にさらって殺してしまう。

12番：ぼろぼろになった冒険者が泣き言を言っている。

「そこには〈カメ〉って男がいて、壁なんかなくて、短剣が生きてやがるんだ。俺あ、何がなんだかさっぱりわかんねかったよ！」

13番：一人のマスター・シーフが、怪物の目と鼻の先、旧市街の地下深くで秘密の訓練場を開いている。

14番：フランの東に住むオーガーが、お姫様を誘拐した。巨額の賞金がかけられている。

15番：ズヘンティル砦の商人たちがフランの西に交易基地を設けようとしている。そこは、いい賃金で雇ってくれる。

16番：嵐の湾でキャンプを張っている海賊たちが奴隸の競売をやっている。

17番：年取った賢者が、黒ずくめの魔術師とともに酒場の隅に座っている。賢者は笑いながら言った。「それはいい、わしの言ったことは、たとえそれがどんなに馬鹿げたことであってもやってくれるだろう」

18番：フランの東の方に、放浪の馬賊がいる。彼らは発見した魔法の秘宝の助けを借りて、平原の村の略奪を行なっている。

19番：〈竜骨山脈〉を放浪する、何千人の荒地ドワーフが村を襲い、旅人を殺している。

20番：疲れ果てた冒険者がため息をつきながら言った。「まったく参ったよ。まるで、暗闇の中で自分を見失ったようだ。ウサギ、帽子、ボーリングの球？　ありやいったいどこだったんだい？」

21番：フランのモンスターは30年ほど前に街を追われた将軍たちのひとりによって率いられている。将軍は偉大な魔法によって、不死になった。

22番：〈大湿原〉の西のはずれに、コボルドが大要塞を築いている。普通は弱い彼らだが、そこでは巨大化して、異常な力を持っている。

23番：〈竜骨山脈〉では、いまだに1匹の古代のシルバー・ドラゴンが生きている。ドラゴンは邪悪ではなく、悪と戦う旅人を助けてくれるだろう。

## 付 錄

### 通貨単位

| 貨幣の種類       | 金貨（呂口）での価値 |         |
|-------------|------------|---------|
| 銅貨 (c p)    | 200 c p    | = 1 g p |
| 銀貨 (s p)    | 20 s p     | = 1 g p |
| 金銀合金貨 (e p) | 2 e p      | = 1 g p |
| 金貨 (g p)    | 1 g p      | = 1 g p |
| 白金貨 (p p)   | 1 / 5 p p  | = 1 g p |

### 呪文一覧

この表はプレイヤー・キャラクターの僧侶、魔法使いが経験レベルを上昇していくうちに使えるようになる呪文の一覧です。

### 僧侶呪文 1 レベル

- プレス／カース
- キュア・ライト・ウーンズ／コース・ライト・ウーンズ
- ディテクト・マジック
- プロテクション・フロム・イーピル／プロテクション・フロム・グッド
- レジスト・コールド

### 僧侶呪文 2 レベル

- ファインド・トラップス
- ホールド・パーソン
- レジスト・ファイア
- サイレンス、15フィート・レイディアス
- スロー・ポイズン
- スネーク・チャーム
- スピリチュアル・ハンマー

### 僧侶呪文 3 レベル

- アニメイト・デッド
- キュア・ブラインドネス／コース・ブラインドネス
- キュア・ディジーズ／コース・ディジーズ
- ディスペル・マジック
- プレイヤー
- リムーブ・カース／ピストウ・カース

### 魔法使い呪文 1 レベル

- バーニング・ハンズ
- チャーム・パースン
- ディテクト・マジック
- エンラージ／リデュース
- フレンズ
- マジック・ミサイル
- プロテクション・フロム・イーピル／プロテクション・フロム・グッド
- リード・マジック
- シールド
- ショッキング・グラスプ
- スリープ

### 魔法使い呪文 2 レベル

- ディテクト・インビジビリティ
- インビジビリティ
- ノック
- ミラー・イメージ
- レイ・オブ・エンフィーブルメント
- ステインキング・クラウド
- ストレンクス

### 魔法使い呪文 3 レベル

- ブリンク
- ディスペル・マジック
- ファイアボール
- ヘイスト
- ホールド・パーソン
- インビジビリティ、10フィート・レイディアス
- ライトニング・ボルト
- プロテクション・フロム・イーピル、10フィート・レイディアス／プロテクション・フロム・グッド、10フィート・レイディアス
- プロテクション・フロム・ノーマル・ミサイルズ
- スロー

## 防具表

| 防具              | 重<br>量<br>(貨幣枚数) | A<br>C | 最大移動<br>速 度 * |
|-----------------|------------------|--------|---------------|
| なし              | 0                | 10     | —             |
| シールド#           | 50               | — 1    | —             |
| レザー・アーマー        | 150              | 8      | 12マス          |
| パディッド・アーマー      | 100              | 8      | 9マス           |
| スタディッド・レザー・アーマー | 200              | 7      | 9マス           |
| リング・メイル         | 250              | 7      | 9マス           |
| スケール・メイル        | 400              | 6      | 6マス           |
| チエイン・メイル        | 300              | 5      | 9マス           |
| スプリント・メイル       | 400              | 4      | 6マス           |
| パンディッド・メイル      | 350              | 4      | 9マス           |
| プレート・メイル        | 450              | 3      | 6マス           |

\*たくさんの貨幣など、多くのものを持ってい  
るキャラクターはさらに移動が制限され、最低で  
は1ラウンドに3マスしか移動できないこともあります。

#シールドを構えると、鎧によるアーマー・クラ  
スからさらに1引きます。

## 経験レベル-経験点表

次の表はそれぞれのキャラクターの役割において、ある経験レベルに到達するのにどれだけの経験点が必要かを示したもの。複数の役割を兼ねているキャラクターの場合、経験点は兼ねている役割の数で割つただけになります。ある経験レベルに、一つの役割では達し、別の役割では達していないというときは、「キャラクター」コマンドでは、もっとも高い経験レベルの数値が表示されます。したがって戦士／盗賊／それぞれの役割で1800点ずつの経験点（合計で3600点）を得たキャラクターは、2レベルと表示されます。戦士としては1レベルですが、盗賊としては2レベルだからです。しかし、このキャラクターの戦闘能力は1レベルの戦士のものです。

訳者付加:『A D & D』では、各役割の各経験レベルごとに「称号」が与えられます。訓練所でNPCを雇うときにこの称号が使われますので、付加しておきます。

## 僧侶

| レベル | 経験点         | 呪文数* |   |   | 称号     |
|-----|-------------|------|---|---|--------|
|     |             | 1    | 2 | 3 |        |
| 1   | 0～1500      | 1    | — | — | アコライト  |
| 2   | 1501～3000   | 2    | — | — | アデプト   |
| 3   | 3001～6000   | 2    | 1 | — | ブリースト  |
| 4   | 6001～13000  | 3    | 2 | — | キュアリット |
| 5   | 13001～27500 | 3    | 3 | 1 | (欠落)   |
| 6   | 27501～55000 | 3    | 3 | 2 | カノン    |

\*賢明度が13以上の僧侶は各経験レベルの基本呪文数にボーナスが与えられます。

## 戦士

| レベル | 経験点           | 称号         |   |   |
|-----|---------------|------------|---|---|
|     |               | 1          | 2 | 3 |
| 1   | 0～2000        | ベテラン       |   |   |
| 2   | 2001～4000     | ウォリアー      |   |   |
| 3   | 4001～8000     | ソーズマン      |   |   |
| 4   | 8001～18000    | ヒーロー       |   |   |
| 5   | 18001～35000   | スワッシュバックラー |   |   |
| 6   | 35001～70000   | ミュルミドン     |   |   |
| 7   | 70001～125000  | チャンピオン     |   |   |
| 8   | 125001～250000 | スーパーヒーロー   |   |   |

## 魔法使い

## 呪文数

| レベル | 経験点         | 称号 |   |   |
|-----|-------------|----|---|---|
|     |             | 1  | 2 | 3 |
| 1   | 0～2500      | 1  | — | — |
| 2   | 2501～5000   | 2  | — | — |
| 3   | 5001～10000  | 2  | 1 | — |
| 4   | 10001～22500 | 3  | 2 | — |
| 5   | 22501～40000 | 4  | 2 | 1 |
| 6   | 40001～60000 | 4  | 2 | 2 |

## 盗賊

## レベル

| レベル | 経験点           | 称号           |   |   |
|-----|---------------|--------------|---|---|
|     |               | 1            | 2 | 3 |
| 1   | 0～1250        | ローグ(アプレンティス) |   |   |
| 2   | 1251～2500     | フットパッド       |   |   |
| 3   | 2501～5000     | カットバース       |   |   |
| 4   | 5001～10000    | ロバー          |   |   |
| 5   | 10001～20000   | バーグラー        |   |   |
| 6   | 20001～42500   | フィルチャー       |   |   |
| 7   | 42501～70000   | シャーパー        |   |   |
| 8   | 70001～110000  | マグズマン        |   |   |
| 9   | 110001～160000 | シーフ          |   |   |

## 僧侶とアンデッド

僧侶はアンデッドに対して影響力を持っており、「戦闘メニュー」で「退散させる」コマンドを選択することでこの影響力を行使できます。経験レベルによって影響を与えられるアンデッドの種類と数が決まります。僧侶はアンデッドを追い払うことができ、また、経験レベルが十分に高く、対象となるアンデッドのレベルが低ければ、消滅させることも可能です。

次の表はアンデッドを力の順に並べたもので、各アンデッドに対して影響力を持つには、僧侶が最低どれだけの経験レベルでなければならないかを示しています。アンデッドに対する影響力は、低経験レベルの僧侶では可能性があるだけであり、確実なものではありません。

### アンデッドの種類 僧侶の最低レベル

|       |   |
|-------|---|
| スケルトン | 1 |
| ゾンビー  | 1 |
| グール   | 1 |
| ワイト   | 1 |
| レイス   | 3 |
| マリー   | 4 |
| スペクター | 5 |
| バンパイア | 6 |

## 『AD&D®』及び『ブルー・オブ・レイティアンス』における用語索引

**アイコン** 遭遇したときや戦闘中のキャラクター やモンスターの状態を示す小さな絵です。キャラクターのアイコンは「キャンプメニュー」の「変更」コマンドで好みのものに変えられます。

**アライメント** キャラクターの基本的な人生觀です。ルールブックの「アライメント」の節を参照してください。

**キャラクター** あなたがゲームで使う者を表わす言葉の一つです。

**経験点 (XP)** 遭遇が起るたびに、パーティーにとってその遭遇がどれだけ上手にいったかによって、キャラクターに経験点が与えられます。十分な経験点を得れば、訓練に必要なお金さえあれば経験レベルを上昇できます。

**行動順** 戦闘中のキャラクター／モンスターが先に行動するかは、半ば無作為に決められます。敏捷度の高いキャラクターほど行動順が早くなりやすくなっています。

**コマンド** メニューで示される行動の選択肢です。あるコマンドを選んだ場合、別のメニューが表示されるか、キャラクターが何らかの行動を取ります。

**呪文** 現実を変化させる魔法の言葉です。魔法使い、僧侶が一度「記憶」してから呪文をかけることができます。呪文をかけたら、その呪文は頭から消え去ってしまい、もう一度「記憶」しなおさなければなりません。

**遭遇** パーティーがモンスター やN P Cと会うことです。状況をどう解決するかは、示されるメニューに従ってください。

**飛び道具戦闘** 弓、石弓、スリングなどを使う距離をおいた戦闘です。

**入力** コンピュータにコマンドを与える動作です。どういうふうに行なうかはコンピュータによって異なります。

**能力値** キャラクターの特徴を示す数値です。能力値には6種類あります。体力度、知識度、賢明度、敏捷度、耐久度、魅力度です。数値が大きいほど、その能力に優れています。大体において、数値は3～18の範囲になります。

**ノンプレイヤー・キャラクター (N P C)** プレイヤー・キャラクターの種族であり、プレイヤーが操作できないキャラクターのことです。N P Cの中には、パーティーの仲間にできるものもあります。

**パーティー** 与えられた使命を達成するためにあなたが組織するグループです。各冒険ごとに、あるいは冒険の途中でも、パーティーは編制しなおせます。

**白兵戦** 剣、槍、拳などで行なわれる、接敵した状態での戦闘のことです。

**ヒット・ポイント (HP)** これはキャラクターがどれだけ頑強かの尺度です。武器でダメージを受けた場合、キャラクターの総ヒット・ポイントからその分が引かれます。ヒット・ポイントをすべて失った場合、キャラクターは気絶し、瀕死の状態になります。ほかのキャラクターに手当てを受ければ、気絶状態のままですみ、死ぬことはありません。

**プレイヤー・キャラクター (PC)** プレイヤー・キャラクターの種族であり、プレイヤーが操作するキャラクターです。あなたの冒険パーティーのキャラクターが PC です。

**冒険者** ゲームで使用するキャラクターを表わす言葉です。

**魔法** 呪文をかけること、魔力を付加された品物のこと、その他あらゆる超自然的なことを示すときに使うことばです。

**魔法書** 魔法使いが自分の知っている呪文を書いて持ち歩いている本です。魔法書がなければ、魔法使いは呪文を記憶できません。

**向き** 戦闘では、キャラクターはある方向を向いています。キャラクターが向いていない方向から攻撃を受けたときは、ダメージを受ける確率が高くなります。敵が一つしかいないときは、キャラクターは必ずその方向を向きます。

**モンスター** この言葉は人間やその他のプレイヤー・キャラクターとして選べる人間型種族から、オーガーやドラゴンのような魔物まで示す言葉です。一般にはあなたのパーティーの一員でなければ、それはモンスターです。モンスターは敵対的であるとは限りません。援助してくれるものもあるかもしれません。ゆえに「交渉」コマンドが「遭遇メニュー」に用意されているのです。

### 役割による装備可能な武器・防具

| 役割   | 鎧    | 桶    | 武器                     |
|------|------|------|------------------------|
| 僧侶   | 制限なし | 制限なし | クラブ、フレイル、ハンマー、メイス、スタッフ |
| 戦士   | 制限なし | 制限なし | 制限なし                   |
| 魔法使い | 不可   | 不可   | ダガー、ダート、スタッフ           |
| 盗賊   | レザー  | 不可   | クラブ、ダガー、ダーツ、スリング、片手用武器 |

**レベル** いろいろなことの強さを表わす言葉です。キャラクター、迷宮、モンスター、呪文の強さはすべてレベルで表されます。

**キャラクター・レベル (経験レベル)** これはキャラクターがどれだけの経験を積んでいるかを表します。経験レベルが高いほど、キャラクターは経験が深く、社会に重要性を持ちます。呪文を使うキャラクター（僧侶、魔法使い）は高経験レベルになれば高いレベルの呪文を使えます。

**迷宮レベル** これは迷宮がどれだけ深く潜っているかを表します。大体において、地下深くへいくほど、モンスターは狂暴になります。したがって、高いレベルの迷宮とはそれが深いということもありますし、あるいは、モンスターが手ごわいという意味もあります。

**モンスター・レベル** モンスターがどれだけ強いのかの指標です。レベルが高いほど強いモンスターです。

**呪文レベル** 呪文の難しさを表わします。レベルが高いほど難しい呪文です。非常に経験を積んだ僧侶や魔法使いだけが高いレベルの呪文を覚えられます。

## キャラクターの役割による武器と鎧の制限表

| 役割             | 鎧   | 橋  | 武器                     |
|----------------|-----|----|------------------------|
| 僧侶(クレリック)      | 全て  | 全て | クラブ、フレイル、ハンマー、メイス、スタッフ |
| 戦士(ファイター)      | 全て  | 全て | 全て                     |
| 魔法使い(マジックユーザー) | 不可  | 不可 | ダガー、ダート、スタッフ           |
| 盗賊(シーフ)        | レザー | 不可 | クラブ、ダガー、ダート、スリング、片手剣   |

## 武器リスト

| 名称              | 人間サイズの敵に<br>あたえることできるダメージ | 人間より大きい敵に<br>あたえることできるダメージ | 両手持ちか<br>片手持ちか | 役割    |
|-----------------|---------------------------|----------------------------|----------------|-------|
|                 | 1-6                       | 1-4                        | 1              |       |
| ハンド・アックス        | 1-6                       | 1-4                        | 1              | 戦---  |
| バルディエナ          | 2-8                       | 3-12                       | 2              | 戦---  |
| バスター・ソード        | 2-8                       | 2-16                       | 2              | 戦---  |
| バトル・アックス        | 1-8                       | 1-8                        | 1              | 戦---  |
| ベクド・コル・パン+      | 1-8                       | 1-6                        | 2              | 戦---  |
| ビル=ギザルム+        | 2-8                       | 1-10                       | 2              | 戦---  |
| ボウ・スティック        | 1-6                       | 1-3                        | 2              | 戦---  |
| ブロード・ソード        | 2-8                       | 2-7                        | 1              | 戦-盗-  |
| クラブ(棍棒)         | 1-6                       | 1-3                        | 1              | 戦-僧盗- |
| ダガー             | 1-4                       | 1-3                        | 1              | 戦-盗魔- |
| ダート             | 1-3                       | 1-2                        | 1              | 戦-盗魔- |
| フォーシャー・ル+       | 1-6                       | 1-8                        | 2              | 戦---  |
| フォーシャー・ル=フォーク+  | 1-8                       | 1-10                       | 2              | 戦---  |
| フレイル            | 2-7                       | 2-8                        | 1              | 戦僧-   |
| ミリタリー・フォーク+     | 1-8                       | 2-8                        | 2              | 戦---  |
| グレイヴ+           | 1-6                       | 1-10                       | 2              | 戦---  |
| ギザルム=グレイヴ+      | 2-8                       | 2-12                       | 2              | 戦---  |
| ギザルム+           | 2-8                       | 1-8                        | 2              | 戦---  |
| ギザルム=ゲージ+       | 2-8                       | 2-8                        | 2              | 戦---  |
| ハルバード+          | 1-10                      | 2-12                       | 2              | 戦---  |
| ルーサーン・ハンマー+     | 2-8                       | 1-6                        | 2              | 戦---  |
| ハンマー            | 2-5                       | 1-4                        | 1              | 戦僧--  |
| ジャベリン           | 1-6                       | 1-6                        | 1              | 戦---  |
| ジョウ・スティック       | 1-6                       | 1-4                        | 1              | 戦---  |
| ロング・ソード         | 1-8                       | 1-12                       | 1              | 戦-盗-  |
| メイス             | 2-7                       | 1-6                        | 1              | 戦僧--  |
| モーニングスター        | 2-8                       | 2-7                        | 1              | 戦---  |
| バルチザン+          | 1-6                       | 2-7                        | 2              | 戦---  |
| ミリタリー・ピック       | 2-5                       | 1-4                        | 1              | 戦---  |
| オウル・ハイク+        | 1-6                       | 2-12                       | 1              | 戦---  |
| クォータースタッフ       | 1-6                       | 1-6                        | 2              | 戦僧-魔  |
| ランサー+           | 2-8                       | 2-8                        | 2              | 戦---  |
| シミター            | 1-8                       | 1-8                        | 1              | 戦-盗-  |
| ショート・ソード        | 1-6                       | 1-8                        | 1              | 戦-盗-  |
| スピア             | 1-6                       | 1-8                        | 1              | 戦---  |
| スペタム+           | 2-7                       | 2-12                       | 2              | 戦---  |
| トライデント          | 2-7                       | 3-12                       | 1              | 戦---  |
| ツーハンド・ソード       | 1-10                      | 3-18                       | 2              | 戦---  |
| ゲージ+            | 2-8                       | 2-8                        | 2              | 戦---  |
| コンボジット・ロング・ボウ*  | 1-6                       | 1-6                        | 2              | 戦---  |
| コンボジット・ショート・ボウ* | 1-6                       | 1-6                        | 2              | 戦---  |
| ロング・ボウ*         | 1-6                       | 1-6                        | 2              | 戦---  |
| ヘビー・クロス・ボウ#     | 2-5                       | 2-7                        | 2              | 戦---  |
| ライト・クロス・ボウ#     | 1-4                       | 1-4                        | 2              | 戦---  |
| ショート・ボウ*        | 1-6                       | 1-6                        | 2              | 戦---  |
| スリング            | 2-5                       | 2-7                        | 1              | 戦-盗-  |

+ = 短状武器 \* = 攻撃するにはアローが必要 # = 攻撃するにはクォーレルが必要

戦 = 戦士(ファイター)、僧 = 僧侶(クレリック)、盗 = 盗賊(シーフ)、魔 = 魔法使い(マジックユーザー)

