

The Magic Candle

目次

第1章 イン트로ダクション

ぼろぼろの張り紙と変色したバックル 1

第2章 ゲームを始める

1. ゲームの始め方 3

2. メインスクリーン 5

3. テルピアを旅する 6

4. ステータス画面 8

5. コマンド 11

6. 戦闘手順 17

第3章 賢者の助言

1. 志願者(レブナード王の助言者) 19

2. 地理(レディ・スーピア) 24

3. 町と村(船長) 27

4. 休憩と回復(ガストロン卿) 28

5. 種族と職業(バナス卿とネシアン王子) 29

6. 会話(バーダガスト卿) 33

7. 悪の下僕(プロントス卿) 34

8. 戦闘(最高指令官グルルフ) 37

9. 魔法(リムフィズリック閣下) 41

10. 悪の要塞(レブンコール卿) 45

11. 歴史と伝説(ゴスタフ神父) 46

付録

1. ゲーム開始時の戦闘 49

2. ジルバナッドの断片 50

ゲームディスクが壊れたら 51

ゲームのご質問について 51

商品一覧 裏表紙



第1章 イン트로ダクション

求むヒーロー!

我が国デルビアは、現在重大な危機に瀕している。

勇敢な兵士の部隊を緊急に編成する必要がある。

我と思わん者は、国王の元へ、城に集合せよ。

デルビア王、レブナード

まだ夜が明けやらぬ薄もやの中で、修道士姿の男がそっと張り紙をするのを、若き勇敢な兵士、ルーカスはファーレンに向かう道で見つけた。藪の中に身を潜めて、ルーカスは日の出を待ち、その張り紙を読み、再び藪の中に身を潜めた。しばらくしてから、オークの部隊がやってきて、その紙を破り捨てて踏みしめて行った。

デルビアは、もはや「正義の民」の平和の地ではない、正義がまかり通らない世界になってしまったのだ、ということルーカスはずくづく感じていた。東の海から渡って来たオークとウルビンガたちが、我がもの顔に歩き回っている。町や村、城の中では正義の民はまだしも安全であったが、デルビアの郊外を歩けばいつ悪の軍勢に出くわすか分からなかった。

“デルビアはかなり絶望的な状況なのに違いない”。ルーカスは張り紙からそう感じた。夜明けに張っても、朝露が乾く間もなく剝かれてしまう。王は志願兵を募ることができるのだろうか。ルーカスは、顔も知らぬ父が残した形見のベルトのバックルに触れ、我が身の運命を感じた。長年奉仕してきたフェロンの森とはお別れだ。彼はレブナード王の宮殿に出向き、デルビアと正義の民を救うためにできる限りのことをしなければならぬ。

レブナード王の城を遠くから眺めたことは幾度

となくあったが、ルーカスがフェロンの森を出て城の門を入るのはこれが初めてのことだ。城の華麗さは彼の想像を超えたものであった。高くそびえる天井、複雑な文様のタペストリー、大広間の大理石の噴水……。華麗ではあったが、期待していたほどの感動はなかった。それは、黒い影が城全体を覆い、全ての人々の士気を挫いているような気がしたからなのかもしれない。

国中に張り出された国王の張り紙はなんとか役に立ったようで、デルビアのヒーローが数多く王の召集に応じて集まって来ていた。しかし、ルーカスの心をかすめていたように、これは栄光のクエストであるとは全ての者が思っていなかったようだ。言い換えれば、このクエストが無意味な最後の“あがき”で、悪魔どもに対する正義の民の犠牲的な行為のようだった。

王室衛兵の最高司令官グルルフは、なぜ彼らがここにいるのか、つまり召集された理由を語らないまま、ヒーローたちを兵舎に案内した。ここでは召使たちが洗濯をし、食事を出し身の回りの世話をしてくれたが、ディンチャーもゲルハッドもどうして今回の召集が発せられたのかわからないままだった。プロントス卿やリムフィズリック閣下、腕白なトリリアッドのネシアン王子たちは、剣術、弓道、魔法のかけ方を一日中教えてくれたが、理由は決して話そうとはしなかった。

そんな日々を送ることを、ルーカスはものすごくじれったく感じていた。彼の下のベッドで寝ている旧友のナジムも、やはり同じように感じているようだった。“何か重大な危機が迫っているはずなんだ/しかし、

それは一体何なんだろう?”とルーカスは考えながら、兵舎を見回してみた。すぐ横のベッドでアルハンは宝石を細工する道具に油を塗り磨いている、アマドはイビキをたてながら眠っている。何も悩んではいけないようだ。

上のベッドも同じだ。ネホーは眠りほうけていて、エフルンは魔法の書物の上に覆いかぶさるようには読みふけている。それを見て、ルーカスは魔法のレッスンをもっと真剣に受けていればよかったな、と思った。その後悔したのは、これが最初ではないが、あと数カ月ほど努力していれば自分も魔法の書が、もらえていたのだった。それがあれば、エフルンのように夜にすることがあったのに。

通路の向いにはドワーフのサカーがいる。怒り狂って斧を研いでいる。もっともサカーは何ことをするにつけても怒っている。誰も彼をバンクメイトにしたがらないのも当然の話だ。

サカーの上には、ハープリンのミコとジンボとミンがいる。なぜハープリンに兵舎が与えられたのか、ルーカスは一度ならず不思議に思っていた。小柄でかわいく、素晴らしい仲間だが、悪の軍勢を倒す力があるのだろうか?それともサイコロで打ち負かすでもいうのだろうか?

というも、ハープリンたちはダイスでゲームをしているところだったのだ。もちろんゲームの相手はゾーリムでもトロールでもなく、城から来ている3人の衛兵だ。いや、2人の衛兵ともう1人別

の誰かだ……バーダガスト卿だろうか??そう、レブナード王の顧問長だ/ハープリンたちは、ルーカスが想像していた以上に友達の輪を広げていたのだ/バーダガスト卿は何を話しているのだろうか?

サカーが斧を磨く布切れを捜すために手を止めた時、ルーカスは2,3の言葉を小耳にはさんだ。「マジック・キャンドルの44人の守護者たちが……」。彼らが一体……「……消えた??」。デルビアの危機は、すぐそこまで迫っているのだ!ため息をつきながら、ルーカスは眠るために着替え始めた。その時、彼の指が父の形見のベルトのバックルに触れた。2本の真鍮の輪を合わせたもので、しっかりとズボンを支え、剣とその鞘の重さが掛かって大丈夫なものだった。そのバックルは見た通りのものでしかなく、それが彼を空に舞上げて運んでくれることはないし、邪悪な魔法を追い払ってもくれないし、敵に雷を落とす力もないという程度のことは、ルーカスの魔法の知識でもわかっていて。それは、ただズボンがずり落ちないようにするだけのもので、それすら丈夫な革のベルトの助けがなければ役に立たない。

しかし、それだけがバックルの全てではない。魔法の力があればそれでいいのでもないし、強ければいいというでもない。バックルはルーカスに魔法も力も与えてはくれない。快適でないのも確かだ。ルーカスがはっきりと言えるのは、レブナード王の城で日々が過ぎていくなかで感じている苛立ちや憂鬱から、家宝のただ単なるベルトのバックルが自分を守ってくれている気がすることだった。バックルがルーカスに与えることの全ては、多分希望であり、それで十分であった。

第2章 ゲームを始める

1. ゲームの始め方

マジック・キャンドルは、数多くの特徴とオプションを備えています。ゲームを進めるにつれて、後述の「賢者の助言」を読むことが必要になります。レブナード王の助言者たちが、あなた方ヒーローに知っておくべき情報を提供してくれます。

マジック・キャンドルのゲームを本格的に始める前に、ゲームの取り扱いを覚えておいて下さい。すばやく始めるにはこの説明を読み、それからスタートして下さい。最初はゲームのシステムに慣れるために以下の手順を覚えて下さい。

(1) ゲームのスタート

あなたのパソコンでゲームを始めるためには、同封の機種別取扱説明書を参考にして下さい。マジック・キャンドルは数種類のコンピュータで動作するため、その取扱いは機械によって異なります。

最初は「A：ニューゲーム」を選択して下さい。

(2) ヒーローに名前をつける

あなたのクエストのリーダーの名前は「ルーカス」ですが、ルーカスの代わりに別の名前をつけることもできます。マジック・キャンドルでは、リーダーと仲間全員の十分な情報を同時にスクリーンに表示するために、名前は5文字以内にして下さい。

(3) レブナード王

レブナード王があなたのヒーローにクエストの説明をしますので、注意深く聞いて下さい。スクリーンの最終行が「(スペース)」になったら、皇帝陛下のお言葉を読んだことになりますので、スペースキーを押して下さい。皇帝陛下の任命を承諾するかどうかを聞かれたら、「Y」を「YES(はい)」の代わりに押して下さい。

皇帝陛下のお言葉が終わったら、あなたは皇帝陛下の城の中であなたのヒーロー(ここでは引続き「ルーカス」と呼ぶことにします)に出会います。

(4) ヒーローをコントロールする

ルーカスがレブナード王の宮廷から出たら、あなたが彼をコントロールします。移動は矢印キー及び

マップ中のマウス指示で行います。マウスの右ボタン、あるいはスペースキーを押すことにより現在選択できるコマンドメニューが表示されます。各コマンドの詳細については、後述のコマンドの章を参照して下さい。

(5) 騎士の部屋

南へ2～3歩、西へ5～6歩のところで、騎士の部屋を見つけたら、ルーカスの仲間を5人選んで下さい。「CALL(呼び出す)」コマンドを押すと、仲間に加わることが可能な志願者が表示されます。魔術師ジークスを示す「A」を押すと、ジークスの能力と持ち物が表示されます。例えば、ジークスは45までの可能性の中で20の剣術技能を持ち、99までの可能性の中で50の魔法レベルを持っています。彼は武器もアーマーも持っていませんが、サバノ魔法の書を携帯しています。

スペースキーを押して下さい。ルーカスと向かい合っでジークスが立っています。「INVITE(招待する)」のコマンドを示す「I」を選択すると、ジークスが仲間へ誘われます。ジークスはルーカスの側に移動し、スクリーン右下に彼の名前が表示されます。

騎士の部屋で使えるコマンドは多くありますが、詳細は「コマンド」の章を参照して下さい。

あと4人の仲間を選んで下さい。志願者は全員、仲間として十分な能力を持っています。「CALL(呼び出す)」と「INVITE(招待する)」のコマンドを使って4人をルーカスとジークスの仲間に加えて下さい。全員がそろったら、騎士の部屋から「XIT(出る)」します。

(6) アクティブなメンバー

一度仲間を集めたら、多くのコマンドは1人のメンバーに対してのみ適用されますので注意して下さい。常にアクティブなメンバーが1人いて、そのメンバーの名前はスクリーンの右下でハイライト表示されます。「USE(使う)」のようなコマンドが指示される時は、彼があなたの命令に従います。他のメンバーをアクティブにしたい場合は、その仲間の番

号(「1」から「6」まで)を押すかパーティ情報中の番号をマウスでクリックして下さい。

(7) レブナード王の贈り物

パーティを編成したら、再び王座の間に戻って下さい。皇帝陛下からルーカスとその仲間に、出発に際していくらかの食糧をお与え下さい。宮廷に誰がいるかどうか、日時をチェックして下さい。皇帝陛下もごく普通の人間で、食事をすることも眠ることも必要です。皇帝陛下が不在の場合はいったん引き上げて、適当な時間を見計らって再度訪問して下さい。

(8) ステータス 表示

画面右下部の顔、あるいはF1～F6キーを押すことによりそのステータスが表示され、彼らの能力、持ち物、呪文がわかります。試してみてください。スペースキーを押すと、次のページへと進みます。詳細は「ステータス・スクリーン」の章を参照して下さい。

(9) ゲストルーム

仲間のグループを作ったら、次は休憩と探検です。まだ王座の間にいるなら、そこを出てゲストルームを探します(上の階の階段北側にあります)。仲間を2つのパーティに分けて、カリスマの高い仲間を選んで探検パーティとし、魔術師はゲストルームに残しておきます。

残したパーティの魔術師には呪文を「LEARN(習得)」させ、他は全員眠らせます。それから

「BEGIN(開始する)」を押して開始します。別のパーティをプレイさせるかどうか聞かれたら、「YES(はい)」と答え、高いカリスマを持つパーティを選択します。

(10) 城の探索

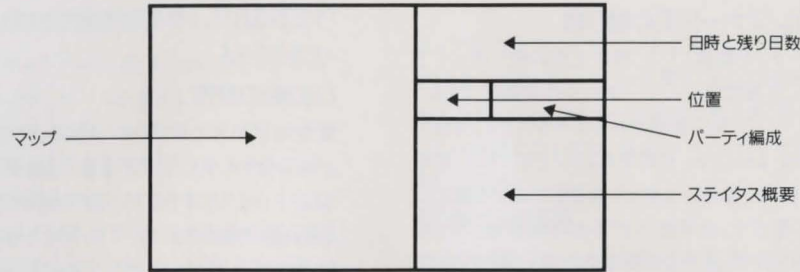
魔術師が呪文を習得している間に城を探索しましょう。出会う人全てに「GREET(挨拶)」して、彼らにアドバイスを求めなさい。彼らから噂を聞き出さない。その他のことについても、何でも尋ねてみなさい。なかでも、特にレブナード王の宮廷の人々は適切な助言をしてくれることでしょう。

「SWITCH(切り替え)」で、魔術師のパーティの元へ時々戻り、彼らが疲れていないかどうかを確かめます。もし、疲れていたら、エネルギーを回復するためにサーミンキノコを使わせませう。

(11) クエストの準備

まもなく、あなたは最初のプロジェクトを計画し実行するために十分な情報を得て、おそらくソルダインカボンデルへの旅に出ることでしょう。ゲストルームへ戻り、魔術師のパーティを「JOIN(加える)」します。あなたの最初の旅は、生活必需品やさらに多くの情報を得るためや、訓練や雇用のために、アパール港の近くに行くことになるでしょう。ただし、最初に睡眠が必要です。ぐっすり寝てから、翌朝から最初の仕事を始めることになるでしょう。

2.メイン スクリーン



(1)マップ

スクリーン左の大きなウィンドーにマップが表示されます。このウィンドーで、パーティがデルピアを探検し、悪の軍勢と戦い、正義の民を助ける様子を見ることができます。画面表示にはいくつかのレベルがあります。最も大きなレベルはアウトドアを探検し旅をする時に示されます。あなたのパーティの位置だけが表示されます。パーティが城や町やダンジョンに入るとより詳しく表示されます。このレベルでは、パーティ全員が画面に表示されます。パーティが建物や部屋の中に入ると、さらに詳細に表示されます。ここでは、キャラクター1人1人をコントロールすることができます。1度に1人のプレイヤーを操作することができます。

①移動

マップ中にマウスカーソルを動かすとカーソルが矢印に変わります。そこで左ボタンをクリックすることにより、アクティブなパーティやプレイヤーはそれぞれに障害物がない限り移動します。移動は矢印キーでも同様に行うことができます。活動中のパーティやプレイヤーは、通行止めされていない場合、あなたの指示で移動します。

(2)情報セクション

右上にあるのが「情報セクション」で、3つのサブセクションに分かれます。

①日時と残り日数

ゲームの中の現在の日時は、LIGHT(明るい)/DARK(暗い)の標識とともに示されます。通常、あなたがコンピュータから離れている間に時間が消

費されることはありません。仲間の行動のほとんどはある程度の時間を要しますが、日時の表示は5分刻みでしか表示されません。デルピアでは、5分のことを「チック」といいます。「あと何日」の表示は、マジック・キャンドルが完全に溶けて、ドリークスが解き放たれ悪の軍勢の名のもとにデルピアを征服するまでの残りの日数です。あなたが任務を遂行してゲームに勝たなければならぬ日数は、スタート時どんな「困難レベル」を選択したかによります。残りの日数が多ければ多いほど、あなたのクエストは楽になります。

②位置

城やダンジョンや塔の現在のフロア・レベルのことです。ゲームは、レプナード王の城のレベル2(1階)からスタートします。皇帝陛下の城では、レベル1が地下室、レベル3が来客する高僧を泊める部屋です。もしパーティがそれ以外の場所にいる場合、緯度と経度がこのボックスに示されます。パッケージに入っている地図の左上隅を(0,0)として「x」の数は、デルピアの国の東への距離を、「y」の数は南への距離を示します。

③パーティ編成

「1, 2, 3, 4, 5, 6」のボックスは、現行のパーティの現在の編成を示します。彼らの編成は、「コマンド」章で説明される「FORMATN(パーティ編成)」コマンドを使って変更することができます。

下の「ステイタス概要」エリアには、常にパーティに加わった順番に仲間が表示されますが、フォーメーション・ボックスには常に現行の編成が表示されます。

(3)コマンド

マウス右ボタンのクリック、あるいはスペースバーの押下げにより現在使うことのできるコマンドが表示されます。コマンドリストは、状況に応じて変化します。コマンドの詳細については、「コマンド」の章を参照して下さい。

①コマンドの実行

コマンドを実行するには表示されたアイコンをマウスでクリックする、あるいはそのアイコン左下隅に示された文字をキー入力することにより行います。コマンドが1人のプレイヤーに対してのみ適用される場合、そのコマンドは現在アクティブなプレイヤーに対して実行されます。コマンドを選択する前にアクティブなプレイヤーを変更したい場合、パーティ編成に表示されている番号をマウスでクリックするか、1~6のキーを押して下さい。

(4)ステイタス概要

画面右下には6人のメンバーの顔、赤い棒がスタミナと緑の棒がエネルギーの状況、健康状態が表示されます。ここに表示されるのは概要にすぎません。より詳細な情報を得るには各人の顔をマウスでクリックするかF1~F6のキーを押して下さい。詳細な表示に関しては「ステイタス画面」を参照して下さい。

3.デルピアを旅する

デルピアの国土は広大な地域に及んでいます。アウトドアを旅する場合、あなたがおよそ1日で進める地域が画面に表示されます。アクティブなパーティの場所は、明滅するパーティのシンボルで示されます。仲間を分割している場合、見えている他のパーティは明滅しないパーティのシンボルで表示されます。「VIEW(見る)」コマンドにより、より広い範囲を見ることが出来ます。あなたのパーティの位置は明滅する点により示されます。

(1)歩いて旅行する

通行可能な地形なら、東西南北のどの方向にでもパーティを移動できます。地形によっては時間が多くかかる場所もありますし、あなたのエネルギーをかなり消耗させる地形もあります。道路や橋は楽に旅行ができます。森の中や水河を渡って進む場合、さらに多くの時間を要します。危険な沼地が最も時間がかかります。エネルギーの消耗は、平地を走る道路、森、砂漠、氷河、危険な沼地、の順に大きくなります。山や川は、魔法を使わずには容易に越えることはできません。

暗くなって、しかもメンバーが疲れている場合、歩みは遅くなります。疲れ切ってしまうと、歩くのは不可能です。「CAMP(キャンプ)」コマンドを使えば、彼らにテントを張らせて休憩させることができます。サーミンとドレリンのキノコを使えば疲れを癒すのに役立ちます。あるいは、仲間を足の速いパーティと遅いパーティに分け、足の速いパーティで探検し、遅いパーティを休憩させることもできます。旅行中、デルピアの道路は日中は交通が混雑することを覚えておいて下さい。このような道路を歩いて行くと、あらゆる種類の旅人に会おうでしょう。彼らは商人であったり、修道士だったり収穫物を市場に運ぶ農夫だったり、他のデルピア人だったりします。

(2)海の旅

船長たちは、デルピアの港町から既定の交通ルートで航海します。あなたは、遠い国々へ向かう船に乗る乗船券を買うことができます。海の旅は時間が掛かりますが、呪文を「LEARN(習得)」した

り、武器を「FIX(修理)」したり、ただ「SLEEP(眠ったり)」して、その時間を有効に使うことができます。船長たちは、船がドックに入っている時は、母港の酒場に定期的に顔を出します。

(3)テレポート

デルビアの魔法では、テレポートによる瞬間的な移動が可能です。有力な魔術師がイシュパンの書にあるテレポートの呪文を使うと、1日かそれ以上の旅行時間を省くことができます。

テレポートの魔法は、デルビアの地表や地下に散在する古代のテレポートの部屋にも吹き込まれています。これらの部屋を発見するのは難しく、活性化するのはさらに困難です。

(4)スーピアの地図

同封の地図は、レディ・スーピアがデルビア中を



旅行した後に作られたもので、著名な地域、橋、町、村、城、塔、聖所、ゲストハウスなどが描かれています。彼女の地図に記載されていない人里離れた場所がありますが、そういう場所はあなたが探検して発見しなければなりません。あなたのパーティがこれらの特殊な場所に接して移動している場合、絵とメッセージが画面に出て、あなたが発見したものを明かにします。それが建物なら、ドアを「KNOCK(ノック)」し、そうでない場合は、その方向を詳しく「INSPECT(調べなさい)」。

町や村に着いたら、ゲートが見つかるまでそのまわりを歩き回らなければならないでしょう。ゲートが見つかったとしても、閉まっているかも知れません。多くの場所は、日が暮れると悪の軍勢に備えてゲートを閉めてしまいます。

4.ステータス画面

メンバーの状態や持ち物を見るにはメンバーの顔をマウスでクリックするかF1～F6キーを押します。1人につき2～4画面の表示があります。次画面に進む場合はスペース・バーを押し、別の仲間に変える場合はその顔をクリックします。ステータス画面から元の表示に戻るには、ESCキーを押します。

(1)現在の状況

最初のステータス画面にはその仲間の現在の状態が表示されます。名前、種族、職業、プレイヤー番号、パーティ番号、健康状態ボックス、現在の行動ボックスが表示されます。

画面左には、12種のキャラクタ特性が現在値、可能最大値の順に表示されます。職業によって大きな違いがあると同時に、種族独自の得手不得手があるのが分かります。

強さ

振り回すことのできる武器の種類と、与えることのできるダメージ量を決定します。プレーにともない、種族的な限界を越えて、現在値と最大値の両方の向上方法を学ぶことができるでしょう。ドワーフが最も強く、最も弱のが魔術師です。

スタミナ

個人が死に至るまでに耐えられるダメージの総計を決定します。現在のスタミナは、睡眠や薬の使用や治療の呪文によって、最大まで引き上げることが可能です。最大値は「強さ」と同じ方法で増やすことができます。一般に、最大のスタミナ保持者がドワーフで、最小がハーフリンです。

エネルギー

疲労の尺度になります。エネルギーが一定レベル以下に下がると、疲れて集中できなくなります。0に落ちると、その人物は消耗し、眠る以外何もできなくなります。最大値は全員99です。エネルギーは、睡眠やサーミン・キノコ、エネルギーの呪文によって増やすことができます。ドワーフは疲れやすく、ハーフリンはかなりタフです。

剣の技能

ドワーフにとっては斧の技能のことで、戦闘時に敵をヒットする確率を示します。最大値は種族によって決定されます。ドワーフが最高の可能性を持ち、最低が魔術師です。現在値は、悪の手下を殺す経験や、デルビアの各町の戦闘スクールでトレーニングを行うことにより向上させることができます。

弓の技能

弓の技能で、接近戦における上記、剣の技能と同じ考えです。現在値は各人により大きく異なります。最高の可能性を持つのはエルフです。この能力を全く持たない魔術師を除けば、最低はハーフリンです。

機敏さ

物理的な攻撃から身をかわす能力です。悪の手先は、いちばんのろまな敵を集団で襲う傾向があります。現在値と最大値は「強さ」と同じ方法で増やすことができます。ハーフリンが最も巧みに身をかわし、ウィザードが最も鈍く、次に鈍いのがドワーフですが、彼らはしばしば攻撃を避けようとは考えもしません。

魔法レベル

魔法の効果と魔法をかけるのに必要なエネルギーを決定するもので、魔法をかける能力を決定するものではありません。魔法の能力を持つ者(ウィザード、エルフ、レインジャー)で、適切なスペルブックを持っていれば、どんな魔法でも習得することができます。魔法レベルは、魔法スクールの訓練と、高度な緊張を要する状態で魔法をかける経験を積むことによって向上させることができます。

カリスマ

人につき合う技術です。見知らぬ人と挨拶し、彼らにものを尋ねるのに役立ちます。また、品物を値切るのにも役立ちます。カリスマは訓練や、ある特定の地方で英雄的行為を演じることによって増やすことができます。ハーフリンが最も優れ、その次が人間です。

狩りの技能

デルビアの平原や森で食料を発見する可能性の尺度です。多くのデルビアの人々は若い時に狩りの技能を習っています。しかしながら、狩りに成功したとしても狩りの技能が向上する可能性はほんのわずかです。

学習技能

魔法を習得するのに要する時間を減少させ、さまざまな学校における訓練の効果を増大します。学習技能は、技術の熟練者から「学びかたを学ぶ」ことにより向上させることができます。

器用さ

「器用さ」は1戦闘ターンのあいだに複数のことを行うことを許します。器用さが50を越えると、時に3つの行動を行うことができます。現在値、最大値は、「強さ」や「機敏さ」と同じ方法で向上させることができます。エルフとハーフリンが最高の可能性を持っています。ゴンシ・キノコは、一時的ですが、器用度を著しく増大させます。

スピード

デルビアの国を徒歩でどれだけ遠くまで行けるかを決定します。最大値は、スタミナと同様に向上させることができます。スピードは、昼間、十分なエネルギーを持ち、よく整備された道が最大となります。それ以外では低くなります。

ボックスの下には戦闘関連の情報が表示されます。

「準備した魔法」は、最も最近「RECALL(呼び起こす)」した呪文です。「構えた武器」は、最も最近「DRAW(引き抜く)」した武器です(戦闘中でない時、武器が壊れている時は「なし」と表示されます)。

続いて鎧、魔法の盾による防御レベル、武器とその蓄積された刃こぼれの数、残っている矢の本数が表示されます。これらの項目は「戦闘手順」の章で説明されます。

画面右上の「健康」ボックスには、肉体の不調が表示されます。なにも悪いところがない場合は「O.K」と表示されます。このクエストに従事している間

は、「O.K」以上の好感を感じることはできません。しかし、具合が悪くなるのは感じるすることができます。彼の最悪の症状は、「健康」ボックスだけでなく、画面右側のステータス概要にも表示されます。彼の持ちうる最悪の状態は「死亡」のはずです。すばやいリサレクトの呪文により、この状態から抜け出すことができます。

あるいは、病気かも知れないし、毒にやられたのかも知れないし、その両方なのかも知れません。悪の軍勢は、武器や防御手段として病気や毒を使います。病気も毒も体を非常に衰弱させ、最大スタミナとエネルギーを著しく減少させて1/2まで下げ、集中力を損なわせます。戦闘中、敵の魔法で一時的に麻痺させられるかも知れません。麻痺は、魔法、時間の経過、勝利、あるいは、死によって治癒できます。

エネルギーが消費されていくと、疲労や消耗の状態になります。疲れると動きがのろくなり、ほとんど何もできなくなります。消耗すると、眠る以外何もできません。ドワーフのエネルギーが25に、人間は20に、エルフとウィザードは15に、ハーフリンは12になると疲労となります。

最後に食べ物が不足すると、空腹になり飢えていきます。空腹は睡眠を妨げ、飢えは何もできなくなります。食料は、持ち物画面で見てください。

持続的な効果を持つ魔法のキノコや植物がいくつかあります。仲間が目下その効果を感じているかどうか、「使用中」ボックスに表示されます。ゴンシ・キノコやニフト、ミルゲット、ルフィン、ドレリン植物については、「リムフィズリック閣下の賢明な助言」を読んで下さい。

(2) 持ち物

次のステータス画面には、仲間のコインやフードや持ち物が表示されます。それぞれの名前の後に、携帯している数が示されます。

コイン

デルビアの通貨は小さな金貨です。レブナード王はあなたがクエストを準備するために惜しみなく十分与えてくれますが、まもなくもつと必要になるでしょう。あなたは、悪の手先や砦から略奪したり、宝石

を売買したり、ギャンブルをしたり、賃金労働をしてももつと手に入れることができます。

温かい食事はコイン1,2枚、6人編成のパーティが宿泊するには10枚程度、プロムボウの購入は数百枚、スペル・ブックの購入には優に千枚以上が必要です。

1人が携帯できるコインは9,999枚までで、それだけあればかなりの間不足に悩むことはないでしょう。

フード

各自が携帯できる食料は、99回分までです。食料1回分は人間種族のメンバー1人のほぼ1日分に相当します。ハーフリンは食事と食間のスナックで、3日間で4回分を食べ尽くします。ドワーフやウィザードはかなり少ない量でも何とかやっていきます。食料は、1食ずつでも大量にでも購入できますし、森や原野の中で捜すこともできます。

6回分以上の食料を携帯している仲間は、空腹になれば自動的に食べてしまいます。しかし、量が少なくなると不平を言って“空腹”になっていき、あなたが命令しない限り食べようとしません。次の食事時間まで空腹が続いた場合、彼は「飢餓」状態になります。

アイテム

仲間はそれぞれ1人につき、32種類もあるアイテムの中から99個まで携帯することができます。多くのアイテムは、デルビアの町に売りに出されています。参考のためにこの本の裏表紙に記載してあります。クエストの途中で他の物を多く発見するでしょう。

(3) 呪文と書

魔法の書を持っている者や魔法の呪文を習得している者は誰でも、3もしくは4番目のステータス画面を持ち、習得した呪文や習得可能な呪文が表示されます。

画面上部に名前と魔法レベルが表示され、その下の画面は次の6つの欄に分かれます。

魔法の書欄には、彼の所有する魔法の書の名前が表示され、呪文名欄には、それらの書に書かれている個々の呪文が表示されます。彼が現在所有している書に載っていない呪文を習得した場合は別のグループとして表示されます。

それぞれの呪文の後に、呪文のコピーの数が記憶回数欄に表示されます。それはかれが習得したものです。使用エネルギー欄には、魔法をかけるのに必要なエネルギー使用量が、彼の魔法レベルに基づいて表示されます。学習時間欄には、彼が呪文のコピーを習得するのに必要な時間が表示されます。時間は5分単位の「チック」で測定されます。詳しくは、リムフィズリック閣下の「魔法」に関する助言を参照して下さい。

仲間が現在呪文を習得中の時は、呪文の名前の左側にマークが記されます。さらに残り時間欄は、この呪文のコピーを習得するための残りチック数を示しています。

5. コマンド

マウス右ボタンのクリックあるいは、スペースバーを押すと現在使用可能なコマンドがアイコン表示されます。各アイコンの左下隅にはそのアイコンに割り当てられた文字が描かれています。キーボードから入力する際はその文字を入力して下さい。この章では、使用法の注意とともに全てのコマンドを示します。

(1) コマンドリスト

ASK (尋ねる)



誰かに、助言や噂やその他の情報を尋ねます。質問して尋ねなければ、情報を得たり、学んだりすることができません。会話に関しては賢者の助言の

章を参照して下さい。

ATTACK (攻撃する)



悪の手先を攻撃します。まず最初に、武器を「DRAW (抜く)」させます。(短剣での微弱な攻撃とは違って、敵を強力にヒットして慌てさせ、苦痛を与えたい時は、「ATTACK (攻撃する)」の代わりに「MAGIC (魔法)」を使って下さい。)

BEGIN (開始する)



休憩時間を開始します。活動中のパーティが何をすべきか決定したら、「BEGIN (開始する)」を選択して、彼らを休憩させます「休憩と回復」に関する賢明な助言を参照)。

「BEGIN (開始する)」する際には、別のパーティに切り替えることができます。切り換えないと、みすみす時間を無駄にすることになります。モンスターの奇襲を受けたり、飢え始めたりなどの、何か突発事が起こった時、あるいはあなたが「STOP (やめる)」を選択した時は、あなたの休憩は中断されます。

BUY (買う)



店で買物をします。普通、店主が購入可能なもののアイテムリストを見せます。彼の言い値は、アクティブなキャラクタのカリスマの度合によって決まること

CALL (呼ぶ)



騎士の部屋でクエストの仲間を呼び出します。あるいは、酒場でゆっくりと腰掛けている時に、自分のテーブルにウェイトレスを呼びつけます。

CAMP (キャンプする)



アウトドアやダンジョンの空っぽの部屋でキャンプします。「休憩と回復」に関する賢明な助言で説明されるように、「CAMP (キャンプする)」は休憩を開始し、居心地のよい小さなベッドでくつろげるようにします。

CHANT (唱える)



魔法の呪文を唱えます(魔法の呪文を何一つ知らないということは、あなたは適切な人たちと話をしていないということです)。呪文をキー入力して最後に「リターン」キーを押して下さい。訂正する時は、リターンキーを押す前にバックスペースキーを押して下さい。綴りを間違えず正確にタイプすることが、デルビアで生き延びるためには必要です。

DISTRIBUTE (分配する)



パーティのメンバーに物を分配します。パーティが1単位で行動している場合、「TRANSFER (渡す)」コマンドが発せられた後に、分配するためのオプションが表示されます。分配とは、自分の持ち物を選ばれた仲間全員に、均等な数を分配することであり、必ずしもあなたの期待通りにはいかないかも知れません。例えば、アクティブなメンバーのルーカスが持っている6個のゴンシ・キノコを、ミンとジークスと自分との3人に2個ずつ分配するとします。ズィークスがすでに11個持っていますが、そのことは無視されて分配されるので、最終的には、全員が同じ数になるとは保証されません。全部のアイテム数を平等にしたい場合は、最初にそれらを「POOL (集める)」しておきます。

DIVIDE (分割する)



現在活動しているパーティを2つのパーティに分割します。(アクティブなパーティのメンバーがたった1人の場合、デルビアの法律でパーティを2つに分割することは禁止されているので不可能です)。

DRAW (抜く)



剣を抜き、弓を射る準備をし、斧を鞘から抜きます。「DRAW (抜く)」コマンドは戦闘オプションです。あなたが図書館を訪れている時は、それは画面には表れません。

DROP (外す)



仲間をクエストのメンバーから外します。外すことができるのは、騎士の部屋にいる時だけです。外された者は、持ち物や経験を保ったままで、再度クエストに参加したいという意志を強く持っています。

EAT (食べる)



食料の他、植物、キノコや治療薬を食します。アクティブなパーティの全員に食べさせたり、アクティブなメンバーにだけ食べさせたりすることができます。ヒーリングポジションは、蜂蜜よりいくらか濃いもので、食べるというよりむしろ飲むものです。仲間たちは、食料を十分に持っている場合は、自動的に食事を取ることを覚えておいて下さい。

FIX (修理する)



剣、斧や弓を修理します。戦闘すると戦闘員が傷つくように、戦闘は武器にも擦り切れや刃こぼれを負わせます。仲間たちは、休憩の間に、「FIX (修理する)」を使って武器の修理を選択することができます。ドワーフは、自分の斧の刃こぼれがなくなるまで、幾晩も寝ずに修理することで有名です。ドワーフはピカピカの斧が大好きなのです。

FLEE (逃げる)



膨大なエネルギーを費やして、アウトドアを2倍のスピードで逃げだします。逃げることは、時に、つきまとうモンスターから逃げたり、待ち合わせの場所に時間通りに着くための唯一の方法となります。

FORMATION (編成)



現在のパーティ仲間を再配列します。彼らはいつも画面の右側に1,2,3,4,5,6と番号順に表示されていますが、マップ上では編成順に表示されます。再編成する場合、デリケートな事態を処理するために、最もカリスマの高い仲間を右側のポジションに置く役に立ちます。

「FORMATION (編成)」が画面の右上部分の「パーティ」ボックスにどう反映されるかに注意して下さい。ところで、ゲートやドアを出ると、パーティは再編成されます。彼らは別のところで彼ら独自の編成を行っているのかもしれない。

GREET (挨拶をする)



人に挨拶をします。あなたのパーティメンバーが使う挨拶のテクニクはカリスマによって決定されます。挨拶には「お早ようございます。ミンと申します。お知合いになれてうれしいですね。」から、「おい、おまえ！その鼻のかいヤツ！」までの幅があります。

HUNT (狩りをする)



休憩時間中に食料を求めて荒野で狩りをします。狩りが得意な仲間とそうでない者がいて、場所にも狩りに適したところと適さない場所があります。狩りには森がよく、氷河や砂漠、主要道路は不適当です。

INSPECT(調べる)



関心を引くもの、例えば、壁の標識や道標を詳しく調べます。また、魔法の力を持つ小さな菌類を刈り入れるために、キノコ畑も調べます。もちろん、出会う人々とは調査ではなく挨拶をすべく、じろじろと見るのはいへん失礼なことです。しかし一般には、キノコ畑のキノコのようにほいものを見つけたら、今倒したばかりのフェルミゴンが見張っていたものなど、必要と思われるものはどんなものでも、「INSPECT(調べる)」すべきです。何か価値のあるものがあつたら、それを手に入れるチャンスが与えられます。

INVITE(招待する)



騎士の部屋で、前もってあなたが呼び出していた者を、クエストの仲間に招待します。

JOIN(加える)



別のパーティを加えます。「JOIN(加える)」コマンドが画面に表示されている時は、同じ部屋や店にいるパーティは常に1つにすることができます。アウトドアでは、両方のパーティは同じ場所にいない限りなりません。町や城やダンジョンの廊下では、パーティはお互いに接していなければならず、合流するのに十分な広さがなければなりません。狭い場所ではパーティを合流させにくいことがあります。困難な場合は、パーティを動かして、通常の3人×2人の並びに配列し、もう一度トライして下さい(一方または両方のパーティに対して「FORMATION(編成)」コマンドを使う必要があるかも知れません)。それでもうまくいかなかったら、他のパーティに「SWITCH(切り替え)」から、「JOIN(加える)」して下さい。それでもなお失敗したら、とにかくもっと広い場所へ全員を移動させる必要があります。

KICK(蹴る)



ダンジョンのドアを粉々に破ります。ダンジョンのほかでは、もっていいものにすべきです。次の「KNOCK(ノックする)」の章を参照して下さい。

KNOCK(ノックする)



部屋や建物のドアや、町や城のゲートをノックします。住宅の扉をノックしたら、誰を捜しているのか聞かれます。デルビアの状況が状況ゆえ、人々は見知らぬ他人を住居に入れたがりません。

LEARN(習得する)



休憩期間中に魔法を習得します。魔法の呪文を習得するには、魔法をかける以上に集中力が必要ですし、加えて、かなりの時間が要求されます。健康な体力も必要です。疲れている魔術師は集中できないからです。魔法使用者のステータス画面に、彼が習得しうるそれぞれの呪文に対する「習得時間」が表示されます。彼が呪文を習得している間、画面には習得中の呪文にマークが付き、次の呪文コピーのマスターにどれだけ近づいているかを表示します。呪文を習得中の魔術師を中断させないように注意して下さい。「SLEEP(眠る)」や「FIX(修理する)」のコマンドは彼の集中力を失わせます。呪文の習得に向けたどんな経過も失われてしまいます。

MAGIC(魔法)



アクティブなパーティのアクティブなメンバーが、アクティブな魔法を唱えることです。魔法は扱いにくいものですから、正しいメンバーがアクティブとなっており、正しい呪文を覚えていることを確かめずに「MAGIC(魔法)」を指示して、力を無駄にしないように注意して下さい。

NAMES(名前を表示する)



騎士の部屋で志願者の名前、種族、職業を表示します。

OFFER(与える)



あなたのパーティが出くわした誰かに物を与えます。酒場で出会った人々に飲物を買って与えることもできます。ただ友好的だからといって、他人に飲物を買って与えることにゲームを費やすことのないように。

PACK(荷作りをする)



荷作りしてキャンプを去ります。全員が睡眠や狩猟や呪文の習得、武器の修理、見張りなどを中止します。「PACK(荷作りする)」はゲストルームでもつかえますが、「EXIT(外へ出る)」の方が早いです。

PASS(パス)



5分間の時を過ごします。仲間が髪をとかしたり、花の香りをかぐためには、少し時間がかかります。また、重要人物との待ち合わせ時間の調整、町のゲートが開き始めるのを待つ、道路をパトロール中のオークたちが森に入り込むのを待つなどに使われます。

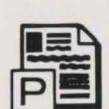
POOL(集める)



物を持ち寄って1人の仲間の所有とします。「DISTRIBUTE(分配する)」同様、「POOL(集める)」はアクティブなパーティが1単位で行動中に「TRANSFER(渡す)」が選択されてから表示されます。

操作は2段階のステップを踏みます。最初にアイテムを受ける仲間を選択し、それから他の全員が彼に与えるアイテムを選択します。プールは、メンバーの1人が常々ほしがっているものの、支払い能力ない物を彼に買わせるために、硬貨を集めるのに最もよく使われます。「POOL(集める)」を「DISTRIBUTE(分配する)」の前に使って、パーティメンバーに食べ物やキノコを公平に分配することもできます。

PROFILE(プロフィールを見る)



騎士の部屋で新メンバー募集時に、見込みのあるメンバーのプロフィールを見ます。彼が新兵募集のデスクに呼ばれると同時に、彼の能力値が表示されます。

QUIT(中断する)



途中でゲームを中断してセーブします。「ゲームのセーブ」に関しては同封の機種別取扱説明書を参照して下さい。

RECALL(思い出す)



自由時間にあらかじめ習得しておいた呪文を思い出します。

SEARCH(捜す)



殺した悪の手先の血まみれの死体から貴重品を捜し求めます。ぞっとするほど嫌な仕事です。悪の手先の中には、死体になるとさらに醜くなる者もいるからなおさらです。しかし、戦闘後は正義の側の死体は生き返り、悪の側の死体は略奪されるのです。立場が逆でなくて本当にしあわせです。

SELL(売る)



宝石や武器を売ります。もっと効力のある武器を買うために、中古の武器を武器店に売ることができます。宝石を一般の商人に売って利益を得ることもできます。中古のロープは買ってくれる者はいません。使い古しのキノコの売買は、デルビアの健康法で禁止されています。

SLEEP(眠る)



眠ることで、あなたのスタミナとエネルギーを回復します。睡眠はデルビアでは贅沢なことですが、エネルギーを補充するサーミンキノコがない場合は、睡眠も必要になります。ドワーフたちが船に乗っていてサーミンを持っていない時は、彼らは船酔いがひどくてかわいそうなのに眠ることもできません。

SORT(並べる)

どんな能力別にでも、騎士の部屋の志願者リストを並べ変えることができます。

STOP(中止する)

あなたが見守っている休憩時間を中止します。特にすることもなくて、眠ったり、呪文を習得したり、武器を修理するのを見守っている時は「STOP(中止する)」が唯一可能なコマンドです。ゲーム時間が経過し、活動的なプレーを再会したい時に選択して下さい。それは多分、太陽が昇り、画面の右上の表示が「DARK」から「LIGHT」に変わる時だろうと思います。

SWITCH(切り替える)

現在活動中のパーティを別のパーティに切り替えます。休憩を開始する際の「BEGIN(開始する)」は「SWITCH(切り替える)」と同じ役目を果たします。

TRANSFER(渡す)

パーティメンバーの間で物を渡します。パーティが1単位で行動している(アウトドア、町の通りや通路)場合、アイテムを「POOL(集める)」して1人のプレイヤーの所有としてパーティ間に「DISTRIBUTE(分配する)」、あるいは1人の仲間から他の仲間へそれらを「TRANSFER(渡す)」させることができます。

パーティメンバーが単独で行動している場合(部屋や寝室の中)、隣にいる仲間しかアイテムを「TRANSFER(渡す)」することはできません。「TRANSFER(渡す)」は4段階のステップを踏みます：最初に、何かを与える気前の良い仲間を選択します。次に、受取人にふさわしい仲間を選択します。そして、譲渡させるアイテムを選択します。最後に、与えるアイテムの数を明言します。

時々、あなたが譲渡している時(あるいは分配したりプールしている時)に、仲間がもうそれ以上持てなく

なることがあります。心配は無用です。それが、あなたの最大の問題であるなら、あなたはうまく勝利へ向かっているのです。ただ、あなたが大量に持ち過ぎているのが、パネルの最も興味ある場面の絵を刺繍したサテンの枕でなければのことです。が……

USE(使う)

アクティブなパーティのメンバーが自分のアイテムを使うことです。仲間たちは、賢明な方法で物を使用することを知っています。キノコを「USE(使う)」ということは、口に入れ、噛み、飲み込むことを意味します。スコープを「使う」ということは、スコープを地面に向けて、押し、掘った中身を片側に投げ、その過程を繰り返すことを意味します。ロープを「USE(使う)」ということは……あなたには当然お分かりでしょう。

中にはキノコのように、1回しか使用できないものもありますし、スコープのように何回も使えるものもあります。いくつかのアイテムは「USE(使う)」こともできますし、「EAT(食べる)」こともできますが効果は同じです。

VIEW(眺める)

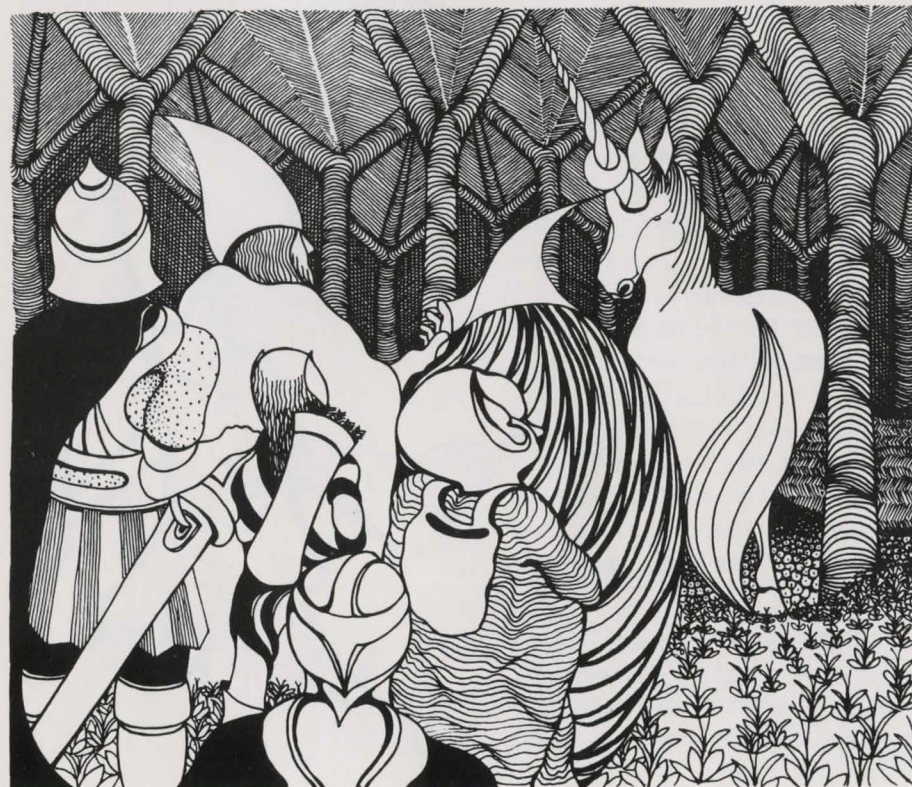
デルピアの4分の1の大縮尺の地図を眺めます。あなたのパーティの現在地は明滅する点で示されます。

WATCH(見張る)

休んでいる仲間のために見張りに立ちます。見張りに立つメンバーは、まあまあ健康状態であればなりません。報酬はほとんどありません：夜も眠らず、背中がひりひりと痛み、他の仲間が寝覚めては、朝食の支度がまだだと彼に文句を言うのですから。けれども、見張りのおかげで悪の住人の待ち伏せを防げるなら、見張りもそれなりの価値があったというものでしょう。

XIT(出る)

現在いる場所を出ます。ふつうあなたが出る方向を選択できます。最初の選択は常に「キャンセル」で、考え直してパーティを現在の場所に残しておくことができます。



6. 戦闘手順

最高司令官のグロルフが戦闘に関するたくさんの「賢明な助言」を与えてくれます。この章では、彼の勧める行動の実行方法を簡単に説明します。

(1) 準備する

奇襲を受けたのでない限り、適切なところへ移動したり、武器を抜いたり、呪文を思い出したりなど、あなたには戦闘準備の時間があります。

いったん戦闘に突入したら、地形や他の戦闘員で塞がれていない場所ならどこでも歩くことができます。「DRAW(抜く)」はあなたの武器を抜かせます。アクティブなメンバーが壊れていない武器を2つ持っている場合、どちらを選ぶかを選択できます。

「RECALL(思い出す)」はあなたに呪文を思い出させます。

「BEGIN(開始する)」は戦闘を開始します。パーティメンバー全員の用意を整えてから、「BEGIN(開始する)」を選択して下さい。

(2) 戦闘手順

戦闘中は、一方のメンバー全員が攻撃をし、次に反対側のメンバー全員が攻撃します。奇襲の時は、モンスターが先に攻撃します。それ以外はあなたから始めます。あなたの番になったら、仲間をパーティ順に行動させてもいいし、カレントのメンバーを変えて行動させても構いません。

生来の器用さやゴンシ・キノコは、仲間自分のターンの間、複数の行動を行う時間を与えます。途中で別のメンバーに代えることもできます。例えば、ジークスはゴンシを食べることも、思いだしておいたシャッターの魔法を使うこともできます。さらにエフルンがジークスにエネルギーの魔法をかけることができれば、ジークスは新たに補充されたエネルギーでさらに2つのシャッターの魔法を使えるのです。

(3) 逃げる

場合によっては、退却はあなたの最良の行動になるかもしれません。モンスターから逃れる場合、あなたの戦闘ターンの時に「FLEE(逃げる)」を選択して下さい。モンスターが最後のターンを得ま

すが、なお逃げるなら、あなたはその戦闘から退却することができます。

(4) 武器による攻撃

剣と斧は、隣接したモンスターに対してのみ使用されます。「ATTACK(攻撃する)」コマンドで武器を振り回しますので、余分なキーストロックを避けるため、モンスターのいる方向へ移動させるようにして下さい。剣や斧は、その武器の最大ダメージの範囲で、その持ち主の強さに応じたダメージを与えます。

弓は、モンスターが射手のすぐ横にいる場合を除いて、4方向のいずれかに射ることができます。

「ATTACK(攻撃する)」コマンドを使っただけは矢は射られ、モンスターへ向かってとんで行きます。1本の矢は、射手の強さの2分の1のダメージを加えます。ブロムボウを使った場合は4分の3のダメージを加えます(エルフの場合は天賦の才能によってさらに5ポイント追加されます)。



(5) 鎧と魔法の盾

鎧は町で買えます。鎧一式はそれぞれ金額に応じて作られます。良質の鎧であればあるほど、作るのに時間がかかり、金額もかさみます。レザーアーマーを身につけていれば、通常8ポイントのダメージを受けるとしても6ポイントしか受けませんし、ステールプレートならダメージは0となります。

シールドの魔法による魔法の盾は魔法のダメージから守ってくれます。鎧と違って、魔法の盾は魔法のエネルギーを吸収するにつれて擦り減っていきます。シールドの魔法は、いつでも誰に対しても最大防御ポイント99までお互いにかけることができます。

(6) 戦闘結果

キャラクターやモンスターが1回行動するたびに、その行動と結果がメッセージで示され、失敗の報告から魔法の結果まで知らせてくれます。いくつかの例を以下に示します。

ルーカスがオークに20のヒット

ダメージ: 18(A-2) スタミナ: 8

ルーカスはオークに対して20相当の攻撃をしました

が、オークがレザーアーマーを身につけていたため、実際のダメージは18です。ヒットの結果、そのオークの残るスタミナポイントは8です。

シャッター /

ジークスがゾーリムに20のヒット

ダメージ: 0(Sh: 4) スタミナ: 26

シャッター /

ジークスがゾーリムに24のヒット

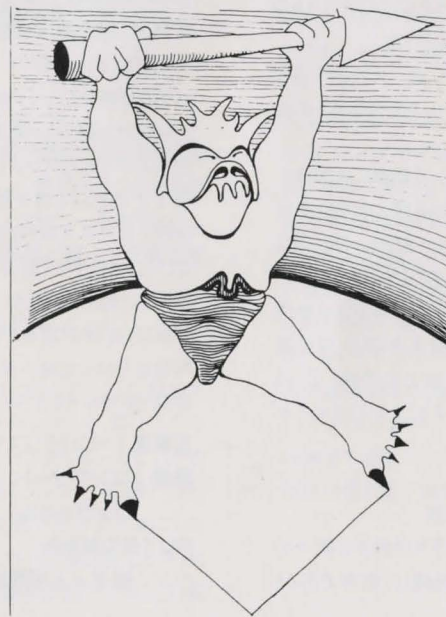
ダメージ: 20(Sh: 0) スタミナ: 6

ジークスが続けて2回、シャッターの魔法で同じゾーリムを攻撃しました。最初のヒットは20ですが、ゾーリムの盾のせいでダメージは0です。しかし、今では盾は4ポイントまで下がっています。次のシャッターの魔法は24を記録し、ダメージは20です。盾はなくなりました。ゾーリムのスタミナは6まで下がりました。

オークがルーカスに10のヒット

ダメージ: 0(Nf: 1) スタミナ: 36

オークはルーカスにヒット10を加えました。ダメージは0です。ルーカスがニフトを「USE(使う)」しているからです。このニフトはもう1回使えます。



第3章 賢者の助言

正義の民の最も賢明な者より

1. 志願者(レブナード王の助言者)

レブナード王の要請で、王の最賢の助言者たちが、マジック・キャンドルを守るためのクエストへの志願者たちにインタビューを行い、彼らの評価を下しました。助言者たちの報告が下記に示されています。クリスタル城での報告はあまりにも簡単に、詳細な記述がないのに気付くでしょうが、それはこの報告が空高く飛ぶ鳥によって運ばれたため、ほん少ししか報告が運ばなかったからです。

推薦されたヒーロー：「ルーカス」

装備：ショートソード

殿下の城にきた志願兵の中で、我々は「ルーカス」と名乗る若い男に最も強い印象を受けた。我々はルーカスが彼の本当の名前かどうか決めかねている。彼はしぶしぶ自分の略歴を話した。だが、彼が殿下の御前に呼び出された時、我々はルーカスが彼の実名であろうと確信した。彼のデルビアの国土と正義の民への貢献は、まだ学ぶべきことが多かったが、我々は「ルーカス」にこのクエストのヒーローとして最高の推薦状を与えた。

「予想される困惑をさけるために述べておくが、あなたの評価の詳細はこのレポートから引き出されたのである。」

(最高司令官グロルフは、城の兵器庫には供給できる適切な武器も楯もないことを遺憾に思うことを付け加え、ルーカスに直ちにアバール港へ行き、彼と彼の選んだ仲間の身支度をするように勧めた。)

(バーダガスト卿は、最高司令官グロルフの懸念が妥当なら、ルーカスは彼の優先事項を、彼の選んだ仲間、とりわけ社交上の魅力に熟練している者たちの助言に委ねて決定することが許されるべきであるとのほめかけた。)

志願者：アルハン

装備：アッシュボウ、25本の矢

エルフのアルハン、マーマリスの森から我々の城にやって来た。アルハン、熟練した射手であると

同時に、魔法の訓練をかなり積んでいる。この2つの技能を持つだけで、彼はクエストの資格を与えられた。だが、特に興味を引かれるのは、ウベリオンから逃れてマーマリス沿岸にソルダインの居留地を起こしたドワーフと彼が親しいことである。彼はドワーフたちから専門的な宝石細工を習得した。事実、アルハン、我々の城にいる志願兵の中で唯一宝石細工師である。(バナス卿閣下は、宝石細工の技能は町でかなりの賃金を得られるばかりか、旅の間に交易する宝石の利益を3分の1ほど増大させるであろうと強調した。)

志願者：アマド

**装備：シミター、アッシュボウ、20本の矢、
リングメイル**

多少不安ながらも、我々は人間種族の傭兵アマドをクエストの候補者に推薦した。彼の剣と弓の腕前、悪の手先を殺したいという彼の情熱を認めざるを得なかったのだ。しかしながら、彼が若い時に、ネッツスの暗黒街で雇われの殺し屋として生計を立てていたことを我々は知っている。アマドは悪の手先を刺し、めった切りにし、はらわたを抜き、略奪を行うのは確かだが、正義の民への献身は確信できるものではない。(最高司令官グロルフによって参加させられたブロンズ卿は、アマドが超一流の戦士であることを身を持って証明すれば、そのような戦士はクエストの仲間の中心人物になるに違いないと、うやうやしく意見を述べた。そして、もし悪の軍隊との戦いがもはやクエストの最も重要な目的ではないと神が認めた場合、アマドは手にいれた略奪品を持って城へ戻り、巧みな技能を持つ別の仲間と交替させることができると述べた。)

志願者：ベン(クリスタル城)

**装備：ロングソード、アッシュボウ、30本の矢、
リングメイル**

クリスタル城から：

ベン：傭兵/人間種族

腕が立つ。傭兵の経歴あり。45才で幼馴染みとの結婚のために軍を去る。その後、最後の任命を受けるが、従軍中にジェラーによって家族を殺された。失うものは何もない。

志願者：ダリン

装備：ライトアックス

我々は、マジック・キャンドルを守るためのクエストの志願者に、ドワーフ王族の王子ダリンを得たことを光栄に思っている。当然ながら候補者の美点を評価しなければならないが、王者の血筋がすなわちそれであろう。我々はダリン王子が優秀な戦士として自らを証明してくれたことを喜んで述べたいが、彼は自分の才能は鍛冶にあると言い張っている。そして、我々の鍛冶屋たちがダリンを優れた金属細工師であると判断し、ダリンの謙虚な主張を確証した。(最高司令官グロルフは、武器がより早く修復され、破損される可能性も少なくなるとして、パーティにおける金属細工師の大切さを強調した。)(魔術師リムフィズリック閣下は、ダリン王子の立候補に関して批判を含む意向を発表した。彼がそういったコメントを提出したならば、ここに挿入されるであろう。)

志願者：ドカー(クリスタル城)

装備：サバノの書

クリスタル城から：

ドカー：魔法使い/ウイザード

驚くべき機敏さを持つ。魔術師としては若い。個人に関するデータはなし。「学ぶべきことがあまりにも多い」と言ってインタビューを断わった。呪文の習得に対して見事な/驚くべき能力を持つ。

志願者：エフルン(Eflun)

装備：デマロの書

マジック・キャンドルを守るためにクエストに参加する魔術師は誰でも歓迎される。そして、殿下もご存じの通りどのウイザードも、インタビューをして評価するのが非常に困難である。エフルンに関しては、おそらく彼はある時期を北部デルビアで過ごしたであろうという意見に傾いている。彼は頑丈そうに見える、不意打ちのテストで剣裁きを知っていることが証

明された。(偉大なウイザード、リムフィズリック閣下が強調して付け加えた。「王様！ご注意を。これは重大なことですぞ！このエフ…何とかという名前のウイザードはリサレクトの呪文を知っております。この男にしてこれらの者たちを門の外に出されぬように！皇帝陛下」)

志願者：エルダイ(クリスタル城)

**装備：アッシュボウ、50本の矢、レザーアーマー
クリスタル城から：**

エルダイ：大工/エルフ

弓術と魔法に熟練。生きた若木であつという間にシェルターを作るという驚くべき実演をしてみせた。生きた植物は協力し、死んだ植物は抵抗すると主張している。

志願者：ジンボ

装備：ショートソード

若いハーフリンのジンボは、大工の技能で我々に感銘を与えた。彼はボンデルの市長を説得して、彼のコンソール型キャビネットの見本を評議会に持って来させたが、事実それらは見事な作品だった。ジンボの熱意がこのクエストに参加する機会を否定することはできない。(バナス卿閣下が異議を唱えた。「そのハーフリンがどんなに嘆願しても、証明された技能が熱意の代わりにはなり得ない。若いジンボは大工としてのみ自分を証明したが、大工職の技能は北西デルビアでは不足していない。今回、ジンボの才能は我々の城の防御施設を改良するのに使わせる方がいいと思われる」)(レイディ・サビアが反証を提示した。「この正義の民の仲間たちは、当然ながら、幾日も幾日もデルビアの荒地をさまようことを思い出して下さい。有能な大工は最も不毛な地域においてもシェルターを作れると聞いています。ジンボは最近、私と信頼のおける数人の家臣とともに、夜通しの狩猟の旅に同行しました。ジンボのおかげで、森でのその夜は城の自分の部屋で過ごすどんな夜にも劣らず快適だったと、私は自信を持って述べることができます。)」

志願者：クルガ(クリスタル城)

装備：バトルアックス、チェーンメール

クリスタル城から：

クルガ：戦士／ドワーフ

畏怖の念を起こさせる人物。我々の最も難しい戦闘試験は無駄骨に終わった。かつて悪の軍勢に加わったドワーフを打ち倒す個人的な使命を持ち、それを可能ならしめる能力を持つ。

志願者：ルピ(クリスタル城)

装備：ブロムボウ、50本の矢、レーザーアーマー

クリスタル城から：

ルピ：レインジャー／エルフ

弓術に熟練し、魔法の訓練を積んでいる。ダークファインダーと呼ばれるブロムボウを持つ。

親展：ルピはエルフ王族の王女であり、男装していることを認めた。動機は不明。極秘にされたし。

志願者：マティア(クリスタル城)

装備：シミター、レーザーアーマー、デマロの書

クリスタル城から：

マティア：魔法使い／ウィザード

不可解な人物。剣の腕前を自慢(まあまあ)。魔法の技能を気につけない。(印象深い)。半端なキャリアは選んだ職業に幻滅を思わせ、魔法で悪を打ち倒す可能性は絶望的。

志願者：ミコ

装備：ショートソード

ミコは、3人いるハーフリンの中で最も体が大きく力が強い。フバーネルの侵略に狼狽した彼は、デルコナにある自分の鍛冶屋を売り、悪の軍勢との戦いに参加するために我々の宮廷にやって来た。彼の戦闘技能は鍛冶場で働いていた間は無視されてきたことを認めたが、彼の驚くべき強さと金属細工師の能力は、このクエスト参加への資格を与えるものと考え(バナス卿閣下は、ミコの強さはハーフリンとしてのみ驚くべきもので、他の志願者に比べればごく普通のものである、とうやうやく自説を繰り返した)。

志願者：ミン

装備：ショートソード

ハーフリンの3人目の志願者は、愉快で小さな住

立屋で、ボンデルの市長の一行とともに到着した。ミンの立候補をまじめに考慮するのはむずかしい。彼の戦闘技能は取るに足らず、サバイバル能力は疑わしい。しかし、彼には志願者として推薦させるよう我々を納得させるものがあるのだ。(レイディスピーアが次のような指摘をした。仲間たちは悪の手先だけでなく、他の正義の民にも出くわすはずである。戦闘技能は、孤立した村人やおびえた町民の協力を得るのにほとんど役に立たない。ミンの説得能力と仲間のモラルに与える影響は、クエストを成功させるために是非とも必要である。)(バナス卿閣下は「明確な理由があって」支持を保留した。)

志願兵：ナギ(クリスタル城)

装備：ロングソード、スティールプレート

クリスタル城から：

ナギ：騎士／人間種族

我々の守備隊のリーダー。皆に愛されている。ナギ卿は、あなたのクエストが我々の城に到着したら参加する用意をしている。彼がいなくなったら我々はどんなに寂しいことだろう。

志願者：ナジム

装備：ショートソード

ナジムは「ルーカス」の幼馴染みで、人間種族には珍しいもう1人のレインジャーである。(プロントス卿は、ナジムはルーカス同様に追加訓練を施せば大いに役立つだろうと述べた。これは非難としてではなく助言として受け取るべきである。さらに、プロントス卿はナジムの狩猟と罠仕掛の技能に大いに感銘を受けている。ナジムがいれば、仲間たちは食べ物に不足することは決してないだろう。)

志願者：ネホー

装備：アッシュボウ、50本の矢

エルフのレインジャー、ネホーは荒野の旅にはもってこいの仲間だ。彼は素早く優秀な偵察兵になるだろう。彼の狩猟技能に勝るのは同僚のレインジャーのナジムだけである。そして、弓の正確さには目を見張るものがある。彼は室内や人の多い場所にいるといららす性格であることを認めているため、デルピアの町や村では仲間のプラスになるとは考えられない。にもかかわらず、彼は非常に高い推

薦を受けた。(魔術師リムフィズリック閣下は、書面では提出しなかったものの、別の言葉で言い換えるに値する力強さで口頭批判を行った。他の助言者たちの言う知的鋭敏さ、徳性、健全の批判を要約すると、ネホーがいったん魔法の書を得たなら、彼はほとんど魔法使い同様に仲間にとって価値があり、群集に対する嫌悪は性格の欠点ではなく賢明の兆しであると述べた。)

志願者：ニンモ(クリスタル城)

装備：アッシュボウ、30本の矢、レーザーアーマー

クリスタル城から：

ニンモ：宝石細工師／ハーフリン

イバートンではほとんど見られないハーフリンの1人。魅力的な人物。戦闘に優れている。カリンに追放されたベダンギダールのドワーフから宝石細工の技術を習得した。ハーフリンはみんなこれほどたくさん食べるのか？

志願者：ラサル(クリスタル城)

装備：ショートソード

クリスタル城から：

ラサル：仕立屋／人間種族

ネソスからの亡命者。物覚えが早い。他の志願者たちとともに剣術を学び、彼らに振舞いと行儀を助言している。

志願者：レクソール

装備：シミター、スティールプレート

レクソール卿は、もちろん、全ての人々によく知られている。戦場における彼の勇敢な功績、愛敬のある微笑み、鏡のようにぴかぴかに鎧を磨き潔癖さは、我々の宮廷の誰をも慕わせている。彼は、ヒーローの地位につくことを謙虚に辞退したが、もし彼が断わっていなかったら、「ルーカス」はそう簡単には選抜されていなかっただろう。言うまでもなく、レクソール卿は、最高の推薦を受けた。(バナス卿閣下が次のような発言を付け加えた。レクソール卿は、ハーフリンの志願者と同じように町や村で役に立ち、悪の要塞では際限なく大きな働きをするだろう。)

志願者：ログガ(クリスタル城)

装備：ライトアックス、リングメール

クリスタル城から：

ログガ：金属細工師／ドワーフ

すばらしい鍛冶屋で、武器の修理を専門とする。斧使いとしても優れ、珍しいフォアハンドとバックハンドのテクニクを使って、しばしばひと振りて2打撃を敵に加えることができる。このような斧技をどこで習得したかについては黙して語らない。

志願者：サカー

装備：ライトアックス、チェーンメール

殿下の城にいる志願者全員の中で、ドワーフのサカーが戦闘で一番の武勇を見せた。さらに、レクソール卿を別とすれば、彼が一番武装した志願兵である。敵との戦闘において、彼は仲間にとって大いに役立つだろう。(バーダガスト卿は次のように批判した。もしサカーが選ばれるならば、他の仲間は慎重に選ばれなくてはならないだろう。サカーの性格には我慢の限界を越えさせるものがある。彼は悪の手先はすべて自分の敵だと思っているし、夜どうやって眠れるかと思わせるほど猛烈な怒りに燃えている。)(プロントス卿は、ウベリオンのあるサカーの以前の住居がオークに奪われ、ドワーフの敗北の責任がサカーにあったという噂に触れた。)

志願者：タマス(クリスタル城)

装備：イシュバンの書

クリスタル城から：

タマス：魔法使い／ウィザード

ハンサム(ウィザードとしては)で、良い意味で尊大な人物。我々の魔法使いのうちで最も有能であり、ただ1人、イシュバンの書を持つ。

志願者：ユリグ(クリスタル城)

装備：ライトアックス、リングメール

クリスタル城から：

ユリグ：宝石細工師／ドワーフ

ハーフリンのニンモの友人のドワーフ。優秀な宝石細工師で、見事なドワーフの戦闘技能を持っている。ほんとうに好ましい人物である。一度冗談を言ったことがある。

志願者：ジークス

装備：サバノの書

ジークス閣下は存命する最も偉大なウィザードである。このクエストに大いに推薦されているの言うまでもない。彼はメンバーとしての彼自身の評価を提出するように言われている。このような要請は全く無意味で、無礼でさえあるが、他の志願者からすればジークス閣下からの提出はごく当然のことであろう。以下が彼のメッセージである。

「殿下へ：マジック・キャンドルのクエストにおけるチーフ・アドバイザーとして私を御指名下さった際に、なぜお断わりしたか、今御理解して下さいと信じております。私の『広範囲にわたる調査を必要とする緊急事態』という見えすいた口実、もちろん単なる言い訳であり、何も聞かずに聞き入れ下さった殿下に感謝しております。」

「何世紀も昔の若い頃、私は冒険を夢みていました。重大な危機、わくわくする興奮、最も偉大な勇気と巧みな魔法のみが打ち倒すことのできる悪の力を待ち望んでいたのです。夢の中の私は、最も偉大で最も才気煥発で、最も熟練していました。再

三再四、私はデルビア諸国を悪から救っては、正義の民から絶えず尊敬されていたのです。」

「夢は単に若かり頃の夢でしかなく、そんなことは私の記憶の片隅に追いつかれてしまいました。私は研究に没頭し、勤勉と幸運によって、デルビアの宮廷の現在の地位に至りました。私は殿下や前任者様たちに忠実に仕えて参りましたし、今後もそうありたいものと願っております。」

「しかし、デルビアへの悪の侵略、キャンドルの危機の知らせに、私の若かり頃の夢がよみがえったのです。私はこれらの危機を無視するわけにはいきません。ウィザードといえども老いていきます。これが私の夢を実現する最後のチャンスなのです。私の手足は枯れ枝同然ですが、勇気や熟練は力や速度に頼る必要などないものです。魔法の技能に関しては、私が生涯の仕事として謙遜することはできません。それは第2の幼年時代を思い起こすものであり、願わくは、マジック・キャンドルを救うクエストに私を考慮して下さいよう殿下に嘆願する次第でございます。」



2. 地理(レディ・スービア)

レブナード王の従姉妹にあたるレディ・スービアの趣味は、旅をすることと旅で訪れた土地を探索して調査することです。彼女はレブナード王の領地の中で最も遠いところにあるクリスタル城を旅立って、つい最近レブナード王の城に到着したところです。

これは、あなたのクエストが訪れる土地の記述です。デルビアズ、とかデルビア群島とも呼ばれることもあるデルビアの世界は、大きな大陸と、その北東にある大きな島と、小さな島々からなっています。地図には、その地域の地理が明確に描かれています。あなたはデルビア群島を旅する間に、デルビアが世界の一部分に過ぎないものであると気付くことでしょう。冬には、日の出が遅く、昼間は短くてすぐに太陽が沈むように、四季によって気候は変化し、それはデルビアのどの地域でも同じです。

他の大陸について噂されていることを教えます。西方には「失われた帝国」があり、東方には、おそらく正義の民の失われた故国であって現在は悪のすみかになっているガーテックスの国土が伸び、北方には氷の海だけが広がり、南方は赤道の嵐に守られていると言われています。

デルビアの主要な大陸は、2つの大きな島であると言えます。北西のツンドラと南東の森林をつないでいるのは、狭い陸の橋だけです。その陸の橋とは列島か、かろうじて通れる沼地だと思われるでしょうが、そこはデルビアの世界と同時に出現したブラックロック山脈で、この世界の地殻でもかなり大きな隆起です。その山脈の高さは数マイルにおよび、麓の海は何マイルもの深さがあります。唯一知られている通路が、北西から南東に至る「ギャンボードの道」です。「ギャンボード」の名前の由来は明確ではありませんが、人間の言語の「ギャンブル」に関連するか、エルフ語の「ギャンボデックス」、またはドワーフ語の「ギャンボードイ」から由来するものだろうと思われま。とても奇妙なことに、そのエルフ語の単語もドワーフ語の単語も失敗する運命にある計画を企てることを意味しています。

デルビアの北西部は7つの地域に分かれていま

す。最も広大な区域が「シャーイズ」の砂漠で、半大陸の中央を占めています。かつては雄大な草原だったシャーイズは、悪の軍隊に荒らされ、現在では恐るべきサンドガの砂漠の住処になっています。シャーイズの南には、沈没した「メラム」地方があります。悪魔たちは、シャーイズの牧草を砂漠に変えたように、メラムの原野を沼地に変えてしまったのです。メラムの農主たちは他の土地へ逃げ、その土地は病原菌に冒されたヘドロに覆われています。他の5つの地区は、まだしも運がいいのです。遠く北西に位置する「フェロン」は、レブナード王の支配の中心地です。悪の軍隊は申し訳程度に1回だけフェロンに出現しました。しかし、レブナード王の宮臣の中には、悪魔たちは目立たない方法で徐々にフェロンに侵入しつつあると信じている者もいます。

フェロンの南方に位置する「ウベリオン」は、常に過酷な区域です。西方の海を見下ろすフェロンの森は、ウベリオンの森に通じています。ドワーフたちはウベリオンを南下してマーマリスに移動しましたが、自然そのものは、新たにやってくる悪の手先同様に危険な敵のようなものです。

一方ウベリオンの山の南にある「マーマリス」は、西部のドワーフのすみかになっています。ドワーフたちはソルダインの村に住んで、ウベリオンの山へ戻るために「トリンのハンマー」を大事に守っています。フェロンから東へ出て「ファーレン」の北の土地を通る別の商業道路があります。ファーレンが安全とは考えられないのに対して、ファーレンのツンドラは正義の民同様、悪の手先らにとっても魅力ある場所ではありません(少なくとも夏の数か月間は)。東へ向かう道を行くと、「ケンダー」地方に行き着きます。それから道は南に曲がって、絵のように美しいリメリックの村を通り、ギャンボードの道へ向かいます。この古風で趣のある湖畔の村に知り合いが住んでいるなら特にリメリックを必ず訪れるべきです。デルビア大陸の南東半分も7つの区域に分かれています。ギャンボードの道の向こうは、エルフの人々の昔の故国だった「トリリアッド」の大森林です。道はトリリアッドの北と西に伸びていますが、森

の中に入る道はありません。トリリアッドへ入る道はたくさんあるものの、前に進むにつれて不思議なことに全部外側に戻ってしまい、後ろに元の森が見えるだけなのです。トリリアッドの北外れにある「サンガー海峽」に、メルグ卿二世が建設した町、メルグがあります。

トリリアッドの東には、ペダングィダール山脈によって東の海から保護された「ビハン」の平原があります。何千年も昔、この平原で正義の軍隊と悪の軍隊が対決しました。その結果、大悪魔ドリクスが山中に逃れ、偉大な魔術師ジルバに捕らえられ、監禁されたのです。幾千年を経て、ビハンの平原は肥沃さを取り戻したものの、結局は再び東からやって来る悪の手先のお気に入りの到達地点となっただけでした。

トリリアッドの南の、山々に囲まれたところに「カーベル」の砂漠のくぼ地があります。大陸南東部の中央に位置するこの深いくぼ地は、山脈にとり囲まれ、ブラックロック山脈同様にその土地は海面下に違いないと、デルビアの学者たちを悩ませています。しかし、カーベルのくぼ地に興味を持つのは、学者か献身的な修道士だけであり、他のデルビア人たちはその焼けるような砂漠からできるだけ遠ざかることで満足しています。カーベル地方は完全に不毛というわけではなく、大砂漠から山を越えた西の沿岸には、サムルナの町があります。

カーベルの南方に、足を踏み入れることができない「ピヤン」の沼地があります。カーベルとピヤンの間にある隠れ谷は、道のない岩だらけの山々に囲まれています。そこにあるベルベッサの要塞が、その炎の中に大悪魔ドリクスを封じ込めているマジック・キャンドルを守っているのです。

南東デルビアの他の3つの地域は、東海岸を下へ延びています。ビハンから南方に向かって、岩の多い「フィセスター」半島「イバートン」の森、「ウダール」の険しい岩山と続きます。東部に住む正義の民の最後の砦として有名なクリスタル城は、イバートンにあります。ウダールには孤立したドワーフの村カリンがほんの少しあるだけです。

デルビアの2つの大陸の北東に、上部デルビアと

して知られる大きな島があります。上部デルビアの住人は、ネッソスの港町だけに住み、デルビア本土の人の住んでいる地域に向けて材木や鉱石の船積みをして、なんとか生計を立てています。(上部デルビアの西方のどこかに、シランと呼ばれるウィザードの小さな村があるという言い伝えがあります。)

上部デルビアは6つの地域に分かれています。東海岸を北から下ると、順に次の3地域があります。1番北から、南の境界にネッソスを臨む山の多い地域「フィズラズ」、エルフが完全に見捨てたわけではでないと思われる大きな森「セルデラッド」、寒い吹きさらしの沼「キリス」と続いています。

西海岸は北から、氷河で有名なもうひとつの山の多い地域「ダクランド」、シランが存在するとすればおそらくここだろうと思われる「ダーペール」、クラークン湾とメリック湾とサンガー海峽に囲まれた「ロサス」半島が続いています。

上部デルビアの向こうに、岩に囲まれた島があります。ネッソスから時々見えるそこは、「禁断の島」とも「ウィザードの島」とも呼ばれています。また、その島のことを一言も話したくない人々(島を最もよく知っている人々)もいます。この島に住んでいるのは、島のど真ん中にそびえる巨大な石の塔、タカスの塔に住むと噂されている悪の生き物だけです。

レブナード王は、デルビアの南西にあるいくつかの島々も支配していますが、その支配は最南端の島々にはほとんど及んでいません。

諸島の最西端「シェンディ」もまた、悪の軍勢にあまり悩まされていない地域です。港町「ケオフ」は、西部デルビアの各港と結ばれる貿易の中心地です。

一番大きい島は「フバーネル」で、以前は貿易の中心地としてシェンディと競っていましたが、悪の軍勢の容赦なき侵入がフバーネルの安全を脅かし、船長たちはフバーネルの港町デルコナへの入港を嫌がるようになりました。フバーネルの窮状は正義の民を悩ませています。なぜなら、そこは、ハーフリンのすみかだからです。彼らのボンデルの村が悪の手に落ちたら、深い悲しみが全デルビア人にどっと押し寄せることでしょう。

デルビアの海岸近くには、他にもいくつかの島々があります。シェンディとフバーネルの間にあるのが、不毛の島「クスクン」です。そこには新鮮な水がないので、誰も住んでいません。クスクンのま南にあるのが、「ヘブリー」で、クスクンとは対照的な島です。ここはとても肥沃で、全体が深い森に覆われています。ヘブリーのそばを通り過ぎる船員たちは、その巨大なモミの木々には妖精族が住んでいると信じています。

サムルナの南にある島が、「ポー」です。ポーには寄港地はないのですが、サムルナからメルグやネッソスに向かって南に航海する時、ポーの島が西風を防いでくれるので船員たちにとってもありがたいられています。

西風と大洋の海流で、最南端のデルビアの島々

は荒れ果てています。「氷の島」は、大洋の底から押し上げられた高い山脈で、霜や氷原や氷河に覆われています。悪の手先たちは、その氷の上に住んでいると伝えられ、氷の下にも住むと噂されています。その東には、「巨人の島」があり、氷の島により守られているため、氷原や氷河というより、ほとんどが潮泥でできています。島の中央に輪状にそびえる高い山脈の頂上が、ダーク湖の名で知られる、雨水をたたえた湖を囲んでいます。そのダーク湖の真ん中には、シャドラムの塔またはオーガーの塔として知られる巨大な尖塔が建っています。塔は旅の名所とはとても考えられません。

レディ・スピアはあなたの無事を祈り、安全なレブナード王の城でじっくりクエストの計画を立てるようになさい、とおっしゃった。



3. 町と村(船長)

有名な船長である「海のガーリン」は、デルビアのあらゆる港を訪れ、あらゆる港町に精通しています。彼は妻たちの名前と数を明かしたがりませんが、妻たちが住んでいるだろう場所については、喜んであなたに話してくれます。

デルビアの世界には、訪れる6つの町と6つの村がある。町には市場が集まり、村は住宅地になっている。これまでのところ、町や村は、悪の軍勢から守られており、そこには、安全と快適さが感じられる。仲間を別々のパーティに分けて、眠ったり、武器を修理したり、呪文を習得できるゲストハウスに何人かを送り、何人かは地元の仕立屋や金属細工師や大工や宝石細工師と一緒に働かせ、何人かは学校にやり、残りの者を買物や視察に行かせるのだ。町や村に初めて入ると、多くの人々に出会うことに気付くだろう。礼儀正しく彼らに挨拶をして情報を尋ねるのだ。彼らはあなたの知らないことを必ず知っている。狭い通路や森の多い公園では、最もカリスマの高い者が会話を始められるように歩く隊列を組み直す必要があるだろう。

しかし、通りを永久に歩き回ってたくはないだろう。見事に日焼けする以上に大切なことがある。入るべき建物や、買うべき物や、出会うべき人々や、聴くべき歌や、習得すべき授業や、中に入ってすり寄る柔らかいベッドなどがあるのだから……。

未知の建物の中に入る場合はノックをしてから入るのが礼儀だ。誰かの家だったら、持ち主の名を言って会いたいと言わなければならない。店や酒場やゲストハウスや公開されている建物なら、好きなように入ることができる。

建物の南側のドアは見る事ができる。ドアが北側にある時は、見当をつけて入らなければならない。例えば、アパール港の南ゲートの西にある食料品店は、町の南壁の後ろに隠れている。

日没とともに建物の多くが閉まるのに気付くだろうが、それは望ましい証拠なのだ。つまり、そういう建物は正義の民に所有され、かつ経営されており、日の出とともに再び開くからだ。酒場や賭博場は夜遅くまで開いているし、ゲストハウスではいつも事務員

が仕事をしている。

デルビアの町や村には次のような建物がある。

職人の家

大工、宝石細工師、鍛冶屋、そして仕立屋は商品の販売は行わないが、一時の手助けとして、あなた方を雇ってくれる。

ゲストハウス

ゲストハウスの宿泊料は手頃な値段で、ベッドは柔らかく清潔だ。しかし残念ながら、あなたは眠る以上に大切なことがあるのに気付くだろう……。

図書館

調べることがと尋ねる人を知っていれば、正義の修道士が運営している図書館と、修道士その人から多くの情報を得ることができるだろう。

商店

食料品、武器、鎧、そして日用品を売る店である。

住宅

訪ねたい人を知っていて、その家のドアを礼儀正しくノックすれば、大きな報酬が得られるだろう。友好的なデルビア人はあなたに大切な情報を教え、大切な技能を訓練してくれる。

スクール

戦闘と魔法はデルビアの学校で教えてくれる。学習には大きな価値があるが、習得するには数日が必要だ。

酒場

空腹で、喉が渇き、友を求める人々が、正義の民の経営する酒場に集まる。酒場は日没を過ぎても明りがこうこうと輝いている。長い航海の後、私はいつも空腹で、喉が渇き、友(そして友になる可能性のある乗客)を求めている。飲物を買って他人におごるチャンスを逃さないことだ。喉がからからの時におごるのは、非常に効果的だからである。だが、新参者がほろ酔いの地元住民グループの会話に快く加えてもらうためには、時に大きなカリスマが必要になるだろう。

4. 休憩と回復(ガストロン卿)

ガストロン卿は、悪の軍勢との長い戦闘を経てレブナード王の城に戻ったところです。彼は負傷しているため、あなたのクエストに志願できませんが、彼の助言はとて役に立つはずです。

(1) 休憩する理由

旅や戦闘や冒険の過酷な一日が終わると、あなたや仲間たちは睡眠や食べ物や魔法が不足しているのに気付くだろう。弓のつるを取り替え、斧を研ぐ必要があるかもしれない。休むのだ。キャンドルが刻々と溶けていき、悪の軍勢が強大になっていくことをしばし忘れるのだ。誰もまる一日全力で活動できるものではないし、誰も少しは休む必要がある。当然のことだ。

あなたのクエストを成功させる秘訣は、非番の時間を有効に活用することでもあるのだ。魔法使いがさらに多くの呪文を習得できるのは、その時を置いて他にない。戦士は武器を修理し、狩猟家は食べ物を捜すことができる。そして、パーティメンバーの何人かはいくらか眠る時間を与えられ、貴重なキノコを使わずともスタミナとエネルギーを回復できるのだ。あなたはパーティを分割して何組かは休憩させ、残りは野外を探検させたり、付近の村を訪ねさせたりすることができるだろう。

(2) 休憩場所

どこでも好きな場所で休憩できるわけではない。町の路上や玉座の間ではもちろん休憩はできない。あなたたちが最初に休むことのできる場所は、コレブナード王の城の2階にあるゲストルームである。出発後は、町や郊外のゲストハウスや、荒野にある修道士の聖所で休憩することだろう(ゲストハウスでは料金を払わなければならないが、聖所では『任意』の寄付金を求められる。私の経験から言えば、結局どちらも同じ金額になる)。そして、船旅なら、休憩するしかないのだ。

時々、原野や森林でキャンプを張らなければならないだろう。キャンプは体が休まらず、敵の奇襲を心配しなければならない。

レブンコール卿は、ダンジョンの中の部屋で休憩

することがまさしく可能だと教えてくれた。その部屋の生き物をいったん打ち負かしてしまえば、彼らの臭いにも慣れ、どうにか眠ることができると言うのだ。また、ダンジョンにいる他のモンスターたちは、元の住人の臭いを避けるため、その部屋には近寄らないそうである。私にとっては危険なことと思えるのだが。

(3) 休憩の方法

休憩を開始すると、まず「何もしない」と表示される。休憩時間にすべき行動は5つほどある。

学ぶ

魔法の技能を持ち、魔法の書を所有しているパーティメンバーは、呪文を習得することができる。

修理する

戦闘で傷んだり擦り切れたり、ほころびたパーティの武器を修理できる者もいる。壊れた武器でも、時間を十分かければ新品同様に修復することができる。金属細工師は武器をとても上手に修理する。

狩りをする

郊外でキャンプを張っている間、パーティメンバーはその地域で食べ物を求めて狩りを行うことができる。成功の確率は、狩猟家の狩猟技能だけでなく、狩りをする場所にも左右される。食べ物は砂漠や氷河よりも、森林や原野の方が豊富である。

眠る

学んだり、修理したり、狩をすることができない(あるいは体の弱っている)メンバーは、エネルギーとスタミナを取り戻すために眠ることができる。

見張りをする

悪の手先がうろつき回っている場所で休憩しなければならぬ場合、奇襲を避けるために誰かに見張りをさせるのが最良の策である。

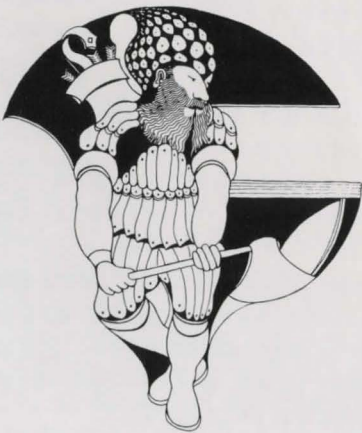
パーティ全員の休憩時間の行動を割り当てたなら、休憩時間が始まる。パーティを分割している場合は、別のパーティの操作に切り換えることができる。切り換えなければ、中止するまでの時間を無駄にすることになる。中止して、すぐ誰か他の者を見張りに置くと、再び行動を割り当ててから、再度休憩を開始できる。あるいは、メンバーに荷作りをさせて休憩時間を終了することもできる。

(4)最後の諸注意

休憩時間の間、パーティメンバーの行動は健康に制約される。空腹で飢えたメンバーは何か食べるまで眠ることができない(彼らが母親の言うことを聞いていたら、寝る前にバランスの取れた食事をとっているだろうが、母親にしたがっていたら、そもそもこのクエストに参加してないはずだ)。

病気や毒に冒されたパーティメンバーは眠る以外ほとんど何もできないし、熱にうなされた眠りでは、エネルギーもスタミナもあまり回復されない。

最後に、快適な毛布なしでは誰もよく眠れない。城や聖所やゲストハウスには毛布が備え付けられている(パーティが立ち去った後で日に干されさえる)。しかし、森や野外においては、パーティは自分用に携帯用の丸めた毛布を準備しておくべきだろう。



5. 種族と職業 (バナス卿とネシアン王子)

デルピアには、知性を持った生物が数種族住んでいます。今、彼らは他の種族の攻撃を受けています。バナス卿は、あなたのクエストに志願し仲間になるだろうと思われる4、5種類の正義の種族と職業について説明してくれます。トリリアッドからここに来たエルフの殿下、ネシアン王子がさらに解説を加えています。

(1)種族

ドワーフ、エルフ、ハープリン、人間、ウィザードの種族がある。ウィザードが本当に独立した種族であるかどうかは、デルピアの学者の間でいくつかの議論を呼んでいるところだ。優秀な仕立屋、武器師、治療師としてはウィザードと人間の間には、いかなる身体的な相違は見い出されない。しかしながら、ウィザードは、どこはなく他の種族と違っていることも明らかだ。彼らはエルフよりも優れた魔法技能を持ち、並外れて優秀な人間よりもはるかに偉大である。ところが一方で、他のどの種族でも容易にできることができない、ということがある。異種交配の厳密な検査でも、その理由は判別できていない。ウィザードが今までに、どこかの他の種族と首尾よく異種交配したという記録は、全く残っていないし、ウィザード間で子孫繁栄がうまくなされているという記録もない。彼らには、精神的な何か別のものがあり、それが違いになっているようだ。

2つの理由から、我々は敢えてウィザードを第5番目の種族として取り扱うことにする。まず第1に、ほとんどのデルピア人(最も懐疑的な学者と幼児を除く全員)は、ウィザードは人間でない信じていて、日常生活の中で彼らを避けていること。第2に、記録が残っている何千年もの歴史の中で、自然の摂理の中で死んだウィザードは誰一人としていないからである。最も寿命の短い種族は人間で、ウィザードはエルフよりもかなり長く生き続ける。

種族に関して簡単に説明しよう。

①ドワーフ

ドワーフはとても背が低いのが、けたはずれに強い。彼らは山に住み、大地とは非常に密接なつながりを持って生活しているため、冒険といっても川を渡るのがせいぜいで、海を渡るなど彼らにとっては悪夢にも等しいことである。金属細工と宝石細工においてはドワーフの技能が魔術かと思わせるほど見事なものであるのに対し、魔法に関しては最も無経験なウィザードが振る魔法の能力さえも見られない。したがって、ほとんどのドワーフの村では、少なくとも1人のウィザードに村に住み着いてもらい、必要な食べ物や宿やプライバシー、時にはエメラルドまでも提供して、悪魔どもから村を守ってもらっているのである。

ドワーフは、危険が近づいたら鉱山を守れるように、危険が遠ざかったら可能なだけ多くの富を生産できるように、常に自分の家に留まっている(だが、業績が大切なことだが、貪欲ではない。道端でドワーフに会ったら、このことを覚えておくことだ)。しかしながら、ドワーフの中にはデルピア全王国に対して非常に責任を感じているものもいる。あなたは騎士の部屋で彼らに出会い、彼らの強さとスタミナに感動するだろう。もし、あなたがクエストの員としてドワーフを募った場合、彼は剣よりも斧を好むことが分かるだろう。

②エルフ

エルフは不可解な種族だ。背が高くほっそりしているが、見た目よりは小さく、見かけよりは強い。古くからの種族ではないが、エルフの子供たちは、デルピアにウィザードが初めて出現する以前の昔話しを知っている。

ドワーフが山に住み山を愛するように、エルフは森に住み森を愛している。両種族は一見似ているように思えるが、山と森が違うのと同じくらい違っている。ドワーフは山が彼らに与えてくれるもののために山を愛し、エルフは彼らが森に与えるもののために森を愛している。人間たちは長い間、山から生ずる賜物の中のドワーフの自尊心と、森に注ぎ込む栄光の中のエルフの自尊心のよしあしを判断しようとしたが、エルフもドワーフもそんな人間の判定な

ど全く気にもとめていない。

ドワーフに似て、エルフもわが家に留まる傾向が非常に強い種族である。それは、森の木や鳥や動物から泥の中を這い回る虫に至るまで、生活環境を非常に大切にしているからである。しかし、悪の軍勢が下等な虫さえも脅かしていることを認識しているエルフの数はあまりにも少ない。

それらエルフは、あなたのクエストへの奉仕を申し出るために人間の城にやって来ている。あなたの前にいるエルフ全員がそうであるように、エルフは生まれながらにして驚くべき数の魔法の技能に恵まれているが、魔法の書を携えて故郷を去ることが許されている者はほとんどいないのが分かるだろう。あなたはエルフの人々が仲間にもたすことのできる他の技能も発見してさらに驚くだろう。

[ネシアン王子：バナス卿の述べた全ての点に関し、ドワーフとエルフを比較するのは失礼であり、エルフが何らかの点で「ドワーフに似ている」と言われるのはことに無礼である。ドワーフの文化は単純で、人間ですら容易に理解できるものだが、我々エルフの文化はかなり複雑であり、実際、他の種族に説明できるものではない]

③ハープリン

ハープリンはエルフと同族関係にあると思われる。ハープリンとエルフはともにこがった耳を持ち、望ましくない事柄から身をかくす超人的な能力を持っている。しかしながら、エルフにとっては、ほとんどどんなことも望ましくないものであり、ハープリンにとっては、敏速に動く大きな武器が伴う時のみ、望ましくないものとなる。またエルフには毛でおおわれた大きな足はない。ハープリンの平均身長は、エルフの平均の半分である。

[ネシアン王子：実際のところ、平均的なエルフなど存在しない。我々は全員がかなり平均を上回っている。ハープリンは可愛らしい種族だが、我々と同族関係ではない]

ハープリンは非常に話術に長けている。彼らは面白い話しをし、相手の話しにとても注意深く耳を傾ける。特に、たらふくの食事の後はそうだ。よく太ったハープリンは、その魅力でドラゴンから鱗を取ることが

できるかもしれない。だが、デルビアの歴史には、自らをよく太っていると見なしたハープリンの記録は何ひとつない……。

④人間

人間の起源は知られていない。ドワーフやエルフの歴史や、ハープリンたちが炉端で話す物語は、全て人間が存在する以前の昔話である。しかし、数千年前、人間が現れると、あっという間にデルビアの支配種族となった。

人間がデルビアを支配できたのは、ドワーフもエルフもハープリンも敢えて支配しようとはしなかったからだと言う者もいるが、その者たちも人間がデルビアのホープであることを否定できない。

正義の民の中で、人間だけがあらゆる地域において強大となり得る潜在的な可能性を秘めている。エルフやハープリンやドワーフは、生まれながらにして大きな可能性を持っている。人間は能力で他のどんな種族にもひけを取らないよう一生懸命努力しなければならず、同時に、さらに一生懸命努力することで彼ら全員と調和することもできるのだ。人間種族のいくつかの集団はデルビアの森に住み着き、現地のエルフたちと親密な盟友となっている。時には、エルフのレインジャーに育てられ、魔法の訓練を受けている人間の子供もいる。

⑤ウイザード

ウイザードは人間種族に属しているかのように見える。ドワーフやハープリンに比べてかなり背が高く、エルフのようなとがった耳は持っていない。

しかし、人間が通常の寿命を越えて長いあいだ生き残っている姿を想像できるという点のみ、ウイザードは人間種族のように見える。他の種族たちは、いかなる若いウイザードの記録も持っていないし、ウイザードがどのようにして生まれ、育てられ、どう訓練を受けたのか何ひとつ知られていない。

[ネシアン王子：鋭い耳は文明化した行動にぜひとも必要だが、そんなことはウイザードの起源には少しも関係のないことだ。人間種族が全く知り得なかった何かがあると思われる]

ウイザードは魔法があるために肉体的技能は見捨ててしまっている。彼らは動きがのろく、体が弱く

て、剣のどちらの端が柄だということもほとんど知らず、弓の柄や矢の区別も全くできない。ウイザードは魔法のために、魔法とともに、そして(おそらくは)魔法の力によって、生きているのである。

(2)職業

デルビアの人々の生活の方法はさまざまだ。農民は土地で働き、商人は利益のために商品を売買し、修道士は他人の親切に依存し、学者は自分の次の食事がどこからくるのか全く知らない。

あなたのクエストへの志願者たちは、もっとはらはらするような職業の出身のはずである。彼らを騎士の部屋に呼び入れたとき、彼らの職業が正確に分かるだろう。以下がその9つの職業である。

①大工

傭兵や戦士や騎士のように、志願者の多くが戦闘に身を捧げているのに対し、もっとありきたりの職業を持つ者もいる。「大工」をありきたりの職業と見なしてはならない。大工は強い腕と正確な目と、デルビアの森に関しては専門的な知識を持っている。有能な大工なら荒野でのキャンプ生活が、城の中で休むのとほとんど同じように快適であるように、小屋を建てることができる。そして、他の非戦闘の専門家同様に、しばしば自分のための食料や宿泊をまかなったり、仲間にコインを提供するために仕事を捜すことができる。

②戦士

戦士は敵を打ち倒すことに身を投じてきている(あなたが騎士の部屋で会おう戦士にとって「敵」とは悪であり、悪の側の戦士にとって「敵」とはあなたたちである)。戦士は戦闘技術に非常に優れているが、平和な時代ならただ困惑するだけではない。正義の側の戦士のほとんどは、ドワーフ族と人間種族である。

③宝石細工師

大工同様、宝石細工師は戦闘とは違う技能を訓練されている。しかし、戦闘技能だけが唯一大切な技能ではない。しっかりした手、鋭い目、売り物の宝石の真価を見分ける能力は、オークを粉々に叩き潰す能力以上に役立つことが分かるだろう、特に付近にオークが1人もいない場合には(いくつかの

切り刻まれた残骸を除いて)。

④騎士

人間種族のメンバーの中には、騎士として訓練される特権が与えられている者もいる。騎士の訓練とは、戦闘技能だけでなく、正義の民を守ることを義務として心に浸透させることも含まれる。

[ネシアン王子：いくぶん、もったいぶった感がある。騎士道は人間種族が何らかの威厳を自分たちに持たせようとでっち上げた制度である。しかし、騎士が高級な防具を身に着けた強い戦士であることは、確かだ]

⑤魔法使い

ウイザードだけが魔法使いであり、魔法使いだけがウイザードである。職業と種族が一致しており、門外漢はウイザードについてまったくなんの知識も持たない、無謀にもウイザードの味方なして悪の軍勢と直面した場合は別だが。

⑥傭兵

デルビアでは最近、正義の民の多くに戦闘奉仕を要請している。人間種族の中には自分自身を十分鍛えて、需要が最も大きく支払いが最高であるところに雇ってもらおうと、熟練した奉仕を提供する者もいる。デルビア人は戦闘においては傭兵の技能を賞賛する一方で、社会的立場においては彼らを避ける傾向がある。

⑦金属細工師

あなたはドワーフもハープリンも金属細工の訓練を受けているのに気付くだろう。ドワーフは、硬い鉄を叩いて形をつけるのに必要な集中力を強調し、ハープリンは鋭い刃と完全なバランスの細かい区別立てに専心している。彼らはデルビアのどこの鍛冶場でも喜んで雇ってもらえるし、彼らの兵器類に関する知識は、戦闘中と武器の修理が必要となる戦闘後の両方で非常に役に立つだろう。

⑧レインジャー

レインジャーはデルビアの森林を守っている。レインジャーのほとんどがエルフだが、人間種族も何人かいる。彼らは狩猟がうまく、見知らぬ土地を効率的に移動する。彼らは物理的な武器ばかりでなく魔法の能力を使って、悪の軍勢に立ち向かうた

めに訓練されている。

[ネシアン王子：君自身、レインジャーとして訓練されていることは知っている。我々の訓練が君に大いに役立つだろうと信じている]

⑨仕立屋

勇敢で小柄な仕立屋は、悪魔どもからデルビアを救う手助けの仲間には選ばれないような気がする。事実、ゴブリンとの戦いや山道をよじ登る間は、ほとんど役に立たないだろう。しかし、優秀な仕立屋はデルビアのほとんどの町で高給を取る仕事に就くことができる。そして、もっと大切なことは、彼らが誰でもお喋りができるということだ。顔に傷痕のある戦士に近づかれたら、口をつぐんでしまおうと思われる神経質なデルビア人も、慎み深い仕立屋となら、嬉々として打ち解けてしまい、会話がはずむことだろう。



6. 会話(バーダガスト卿)

あなたやあなたの仲間だけが、悪の軍勢に立ち向かうわけではありません。デルビアには、立派な冒険家に助言と情報の手助けをしようと待ち構えている他の多くの正義の民がいます。事情が事情であるため、何人かはよりいっそうの援助を提供してくれるでしょう。殿下のチーフ・アドバイザーであるバーダガスト卿が、彼らの扱いに関するガイダンスを申し出ました。

危険な戦闘を離れているときは、あなたはデルビアの城、町、村、そして道路で見知らぬ人と話す機会を多く持つだろう。

だが、絶望的な時代ゆえ、人々の感情は高ぶっている。ほとんどの人は自分が生き延びるだけで精一杯なのだ。賢者ベラザールのとき、自分の当面の関心事をわきにおいても、喜んでデルビアの最後の勝利に向かうヒーローの一隊を助けてくれるような賢明さを持ち合わせた者は、数えるほどしかいないのに気付くはずだ。

このような時代に、しわがれ声のドワーフや恐ろしいウィザードに話しかけられたら、誰だって礼儀正しくお辞儀をし、言い訳をし、後ずさりして自分の仕事に逃げ込んでしまうのは当然のことだ。このような人物はくつろがせて気楽にさせて、彼らの仕事の重要性を深く認識させることが必要だろう。それには、カリスマが必要になるだろう。ハーフリンは人々から情報を引き出すのが非常に得意である(それは、彼らが抱き締めたいほど可愛らしいからだが、ハーフリンにそのことを言うてはならない……彼ら自身は、勇敢で大胆だからだと思込んでいるのだ)。

相手に礼儀正しく挨拶することは、紹介の役目も果たしてくれる。ほとんどの場合、相手の名前を聞けるのがせいぜいだが、その名前が重要な情報にもなりうる。だが時々、クエストの仲間を選んでからレブナード王の王座の間に戻って王に挨拶をするときに気付くように、単なる挨拶がさらに多くのものを導いてくれる。

誰かに挨拶したら、もっと詳しく情報を聞き出すべき

である。あなたたちと話すほとんどの人が、あなたに助言をし、最新の噂話をしたがる。彼または彼女の助言や噂や情報をすでに知っているなら、他の話題を尋ねてかまわない。

人々の中には、「こんにちは、ごきげんいかがですか。あなたのクエストのご成功を祈ります」と喜んで挨拶をするが、これ以上関わり合いになりたがらない者もいる。これは付加的なカリスマが役に立つ徴候である。必ず適切なパーティメンバーが話すようにすることだ。そのためには、パーティ編成を変える必要があるかもしれない。それでも相手が応答しない場合は、ハーフリンの先生に関するベラザール卿の助言を思い出すことだ。

(1) 覚えておくべき事

他の正義の民たちは自分の日課を持っている。すぐ、フェルドと会いなさい。彼はフェロンの裕福な商人で、午前中は事業を営み、午後はレブナード王の王座の間の外にある噴水のそばに立って、悪の軍勢と正義の民の闘争に関する内部情報を得るのを待っている。フェルドと話するには、彼が噴水のしぶきを楽しんでいる時間に、そこへ着くようにあなたのスケジュールを調節するのだ。

だれかが助言や情報を与えてくれたら、一心に聞き、さらにそれ以上の事を質問できるようにしろ。もし誰かが「ビハンの神殿に関することはビョートルに尋ねてくれ」と答えたら、おそらくあなたは寺院の事に関しては、彼からそれ以上聞き出そうとはしないだろう。だがしかし、彼はビョートルあるいはビハンに関して、もっと知っているかもしれない。そのビョートルを探し出すことができれば、寺院についてさらに何か知ることが出来るだろう。好運なら、ビハンの寺院の場所と予期される儀式についても知ることが出来るかもしれない。

7. 悪の下僕(ブrontス卿)

ブrontス卿は、デルビアを侵略しているモンスターに関して長年研究を続けています。彼は剣を片手に、血まみれの戦闘の中で彼らの多くを研究しました。彼は君のクエストに興奮しており、君に自分の研究結果を提出し、これらを詳細に学ぶように勧めています。「生と死の問題はかなり重要であろう」と彼は言っています。

(1) モンスターの分類

私は彼らを「モンスター」と呼ぶ。他の人たちは、「悪の手先」または「悪の住人」と呼ぶが、私は「モンスター」と呼ぶ。バナス卿が、「モンスター」の用語はどこにも存在が予想されない生き物に対してのみ該当することを、かなり詳細に長々と説明して下さった。卿は、オークとゴブリンとゾーリムは醜く邪悪であろうが、厳密にはモンスターではないと言われ、フェルミゴンもモンスターであるとお認めになった。私は彼らを全員「モンスター」と呼び、正義の民が以後彼らに決して出会うことがないよう君たちがうまく解決してくれることを望む。

ともかく、私はモンスターがいくつかの部門に分かれることを発見した。このことは、彼らがいづつかの異なった方法で君を攻撃してくることを意味している。彼らは、食習慣(一般的に気色の悪い)や文化的性癖(全くない)、あるいは他の何らかの方法で分類されると思う。だが、君たちに必要な知識は、戦闘でいかにして彼らを倒すかだ。モンスターが君たちをディナーや劇場の夕べに招待しないことは確かだと思われる。

私は、最も原始的なモンスターを兵士と獣と呼ぶ。彼らは攻撃距離の範囲まで前進して君を襲い、君たちの頭を叩き割るなり、はらわたを引きちぎるなりしようとする。彼らのほとんどは、単に一番近い標的に向かって進み、死ぬまで戦う。

射手から身を守るのは難しい。君たちの射手と同じ方法で攻撃してくるため、私は彼らを射手と呼ぶ。彼らは標的に対して一直線の位置に移動し、敵に飛び道具を浴びせる。だが、君たちの射手とは違い、彼らは弓や矢を使わない。牛ほどもある大きな岩

を投げつける者もいるし、さらに危険な者もいる。最も危険なのが、幻術士だ(リムフィズリック閣下が「幻術士」という言葉を教えてくれた。私はその言葉に格別満足しているわけではないが、それでも足りる)。これらのモンスターとデーモンは魔法をかけ、君たちに最悪のダメージを浴びせるのが普通だ。幻術士に遭遇したら、君たちの最初の標的にするのだ。

(2) 兵士

オーク

オークは愚かな生き物だ。君たちは何人ものオークに出会うことだろう。悪魔どもは、オークとその仲間のゴブリンを最初の侵略部隊として使うことを決めているらしい。理由は、彼らの数が非常に多く、悲しまれる者は一人もいないからだと思う。オークは時々カッとなって我が身を守ることも忘れる。この激怒はオークにとってのためにならず、誰からも攻撃されやすくなる。君の年取ったおばさんでも、編み物の針で激怒したオークに強烈なダメージを加えることができるだろう。だが、次にはオークが彼女にひどいダメージを加えるだろう。無害な悪の手先など一人もいない。

ゴブリン

ゴブリンはオークほどに愚かではない。彼らは小さいが強い。身長が低く、高いスタミナ、斧を好むことから、彼らをドワーフと比較したくなるだろう。個人的には、私はそういった比較が嫌いだ。同様にオークを人間種族と比較するであろうから、ゴブリンもまた激怒しやすいがオークほどではない。

ウルビンガ

残念ながら、ウルビンガとエルフの比較を避けるのは不可能だ。ゴブリンは低級なドワーフではなく(誓って)、オークは人間種族の歪んだ見本ではあり得ない。だが、ウルビンガがエルフを悪くしたものであることは否めない。これらの「凶悪なエルフ」を救う望みはないと思われる。彼らをモンスターと呼ぶ。彼らを殺せ。ウルビンガが先祖伝来の射手の技能を忘れてることを神に感謝せよ。

トロール

トロールを「獣」でなく「兵士」として分類するのは間違っているのかもしれない。トロールは強いのとほとんど同様に愚かである。とはいえ、自分たちが見張っている橋の通行税として大金を巻き上げるだけの賢さはある。トロールはオーク以上に激怒しやすい。興味ある敵に遭遇した場合、特にそうだ。君のパーティが戦わずに使用税を払うことなど絶対ないように私は賭けよう。

ノール

兵士の中でノールが一番腕が立つ。彼らは、オークとトロールの血をいくら入れて、デーモンとゴブリンを掛け合わせた結果生まれた生き物だと思われる。彼らは、デーモンから日光を嫌うことを、オークから剣の嗜好を、繁殖課程からさらに繁殖するための食欲を受け継いでいる。地下に生じている人工過剰を抑えんとする君の努力に大いなる幸運を祈りたい。

(3) 獣

サンドガ

サンドガはどこでも見られるが、本来の生息地は砂漠である。大きなかぎ爪と硬い甲皮と卑劣な性質を持っている。地面に這いつくばり、非常にしつこい。彼らは餌のためではなく(彼らはトゲの多い砂漠の植物を食べる)、楽しみのために相手を殺す。



スライム

多血質の頭足綱動物、または「スライム」は、まったくむかつくような生き物だ。不潔な習慣を持ち、ぞっとするような悪臭を放ち、膿泡性の触手で忌まわしい病気を運ぶ。スライムははじめじめして暗く、不潔でぞっとするような場所に住んでいる。彼は悪の軍隊にまったくおあつらえ向きだ。

ミノタウル

ミノタウルは少なくともトロールと同じぐらい賢い。だが、私は敢えて彼らを獣として分類する。なぜなら、彼らは武器を用いず、単に頭や手で旅人を粉々に引き裂くからだ。ミノタウルの頭は、堅くて鋭い角を持つ雄牛の頭に似ている。体もよく似ているが……、君はレクソール卿に会っている。彼の大きさと強さを1.5倍にしたものを想像してくれ。

ラフェル

ラフェルはスライムほどひどい臭いはいないが、かなり抜け目がない。ラフェルの針は致命的な病気を運び、腕や足や鋭い武器にもなる。近づかないようにしろ。

バーグ

バーグの臭いはまだましだ。彼らは、雷雨に襲われた清潔で新鮮な山の空気のような臭いがする。そして、彼らが触れると稲妻が起る。鎧も魔法の桶も、彼らの接触から君を守ってはくれない。

フェルミゴン

モンスターとして定義されるフェルミゴンは、要塞の宝物を見張らせるために、悪の軍勢が創造した生き物である。それもまたきつい冗談のように思われる。一見してフェルミゴンと分かるはずだ……腹よりも、体のどの部分よりも口が大きい。



(4) 射手

ドマグ

ドマグは小さくて奇妙な生き物だ。悪の軍隊がガーテックスのはるか東から連れてきたものとおもわれる。ドマグは戦列の後方にへばりついて、鋭く四方に尖った小さなものを、致命的な部分めがけて投げつける。

サイクロプス

バナス卿閣下は、1匹のサイクロプスをサイクロプス、数匹をサイクロプスズと呼ぶと主張した。彼の説は正しいと私は確信している。だが、私も君も、1匹のサイクロプスが恐ろしい1つ目の巨人であり、何匹かのサイクロプスズはどんなことがあっても避けねばならないことを知っている。私は先ほど、牛の大ききさほどもある岩を投げるモンスターについてふれたが、それこそこのサイクロプスなのだ。

ゼバニ

ゼバニは魔法の攻撃を使わないレッサーデーモンだ。彼らはナイフを投げつけてくる。しかしナイフを切らさないところを見ると、ある程度の魔法がからんでいるようだ……。他のデーモンと異なり、ゼバニは日光の下を嬉々として歩く。

モンゴール

フェルミゴン同様、モンゴールは、悪魔どものユーモア感覚の不熟さを示す文字どおりのモンスターだ。モンゴールは邪悪なプレスをもち、射手が矢を、サイクロプスが大きな岩を投げつけるように、そのプレスを吐きかける。頑丈な鎧を着ていれば、その腐食性の効果に多少は耐えられるだろう。

オーガー

オーガーが絶滅していることは一般的に知られている。もし君が絶滅したモンスターに殺されたとあっては我々全員が恥をかくことになるので、とにかく彼らのことは説明しておいたほうがいだろう。オーガーは途方もないスタミナを持つ巨大な生き物で、ゾウほどもある大きな岩を投げつけてくる。

ズマジン

我々は最近、略奪行為をしていた1匹のウルピンガを捕らえて尋問の機会を持った。そいつは「ズマジン」と呼ばれる強力なデーモンのことを話した。そ

のウルピンガが言うには、そのデーモンは「ダイヤモンドのような目」から致命的な光線を放つということだ。鎧も魔法の桶もこの「死の光線」に耐えることができないとも言った。もちろん、この情報はすべて嘘だろう。

(5) 幻術士

ゾーリム

君たちは頻繁に、オークやゴブリンの警備隊を率いるゾーリム、別名「ゴブリンの修道士」を見ることだろう。ゾーリムは後方から彼らを指揮しているのだ。彼らは部隊に突撃を命じながら、最も危険だと思われる敵めがけ、ファイヤボールの魔法を唱える。

デスナイト

いわゆる「デスナイト(死の騎士)」は、もちろん騎士ではない。悪の軍勢は、わずかの道義心も高潔さも持ち合わせないので、騎士道という概念など持たせないのだ。死の騎士とは、魔法で生命を吹き込まれ、まがいものの騎士の用具を装備した死体に過ぎない。彼らの剣には致命的な魔法がかけられていて、どんな障害に対しても、どんな敵に対してもひどいダメージを加えることができる。私は「デスナイト」に対して個人的な偏見をもっていることを認める。我らの聖職者も、その修道士の姿故に、ゾーリムやジェラーに対して同様の偏見を持っていることだろう。

ジェラー

ジェラーは最近デルビアに到着したばかりなので、彼らを知る者はほとんどいない。聞くところによると、彼らはゾーリムに似ているそうだが、ちょうどゴリラがサルに似ているように。彼らの魔法はどうも最初に敵を痺れさせ、それからファイヤボールで破壊するらしい。悪の軍勢は、デルビア諸州の市長や大公をジェラーに置き換えようと企んでいるように想像される。

ネクロマン

ウルピンガがエルフの邪悪な姿であるように、ネクロマンはウィザードの邪悪な姿である。ネクロマンが想像以上の力を持つようになっていることを考えると身の毛がよだつ。

グラガン

「グラガン」の名で知られるデーモンの報告がある。彼らはマインドブラストという魔法を唱える。この

魔法はあらゆる障害物を無視して、どんな鎧も突き抜ける(デスナイトの剣にかけられた魔法のように)。それでも魔法の桶は明らかに有効である。

ガエム

ガエムは、東の海の向こうの悪の故国ガーテックスの大デーモンだ。彼らの力はグラガンと同じといわれるが、おそらく実際はもっと強力であろう。ガエムがデルピアに侵入した知らせはまだない。今はまだ……

ドリード

数千年の昔、エルデンの戦いにおいて、正義の民と戦った敵の首領が、真に邪悪なるものドリードである。それは捕らわれたが滅ぼされた訳ではない。ドリードはまだ生きていて君に告げることに無いらしいと望む。しかしながら、それは侵攻してきた悪の軍勢と手を結んだらしい。そしてさらに悪いことに、彼はその一族を産み増やしているらしいことだ。

ヒブリス

ガーテックスの中心のマンダグ山の洞窟で、ヒブリスたちは邪悪な魔法を唱えている。モンゴール、フェルミゴン、そしてデスナイトを創造しているのはヒブリスなのだ。だが私の知る限り、ヒブリスがその洞窟を離れたことは一度も聞いたことはない。

アズラエル

アーチデーモンのドリークスが捕らわれている間の、暗黒の軍団のリーダーであり、自らを「黒い天使」と呼んでいる。私はそんな歪んだ尊称は使えない。私は彼らを「アズラエル」と呼ぶ。ゴスタフ神父が彼らの歴史を説明してくれるだろう。私の役目は、アズラエルはまだ生きており、その何人かがデルピア侵攻軍の指揮をとっていると君に告げることだ。彼らの力は私の想像を越える。君がアズラエルと向い合うとき、必ずその時はやってくると思うが、彼らのことを私以上に知っていることを望むものだ。

8. 戦闘(最高指令官グロルフ)

最高指令官グロルフはレブナード王の城の守備隊を指揮しています。彼は多くの悪の手先と戦ってきました。敵を倒すために、喜んで敵の習慣、戦略、駆け引き、そして忠告を教えてください。

まずは、君たちが使命を果たすために選ばれた栄誉を心から祝したい。私が君たちに加わりたいという願いを閣下がお許しくださいと願うだけだ。

次に、君たちに任務の危険性をしっかりと心にとどめて欲しい。私は悪の軍勢との戦いに関して全てを知っているわけではないが、君たちを含め、この城の誰よりも多くのことを知っている。私の記したものをよく読んでもらいたい。一つでも読み落とせば、死に至ることとなるかもしれないのだ。

(1) モンスターはどこにいるか

さあ、本文に取りかかろう。モンスターがどこにいるか教えておきたい。そうすれば、君たちは必要に応じて彼らから離れたたり、見つけて倒したりすることができるのだ。

城を出たら、君たちは敵の警護隊に遭遇し始める。君たちの中にロケットの魔法を持つウイザードがいたら、直ちに数組は見つけることができるだろう。警護隊は獲物を捜しながら周囲をうろつき回っている。彼らに見つかったら、君たちはその地方を出るか、コンフューズの魔法をかけるか、或いは戦うまで後を追いかされるだろう。きちんとした武器と鎧と十分な量のキノコを装備してさえいれば、ここフェロンにいる警護隊はそれほど心配することはない。東や南、特にいくつかの島々へ行くにつれて、彼らはだんだん強力になるとレディ・スーベリアは言っている。警護隊は昼夜を問わず巡回している。夜キャンプをする場合は、奇襲を避けるために誰かに「見張り」をさせるべきだ。

その場所を動かないモンスターもいる。悪の軍勢が重要な戦略拠点としたところ、あるいはかれら自らの意志である場所、例えば橋などを守っている場合である。それら守備隊は警護隊より強力であろうが、彼らと戦う正当な理由があるのだ。警護隊、守備隊の交代スケジュールをうまく利用

するべきだろう。一度彼らを倒せば、しばらくの間、彼らはいなくなる。このあたりでは、交代要員は1年に3回派遣されてくる。倒した敵が、ほんの数日前に到着した部隊であったなら、なんとうれしいことか。ダンジョンには、より多くのモンスターがいる。レブンコール卿がダンジョンについてさらに詳しく話してくれるだろう。この城の地下にあるダンジョンは何年にも渡って閉ざされている。理由は分からないが、私はそのままにして置くつもりだ。クリスタル城にもダンジョンがあると、レディ・スーベリアは言っている。ウベリオンには古い鉱山があり、人々はそこもダンジョンと呼び、デルマガッドと名付けている。そこにはどんなモンスターが住むか、我々には多少の知識がある。ダンジョンのモンスターの中には、他人が近づくと、廊下に隠れて待ち伏せをする者もいる。ダンジョンを探索中に非常に強力な待ち伏せに出くわしたら、できるなら逃げて他の通路に進むか、休憩場所を見つけるのが最良の策であろう。ある種のモンスターはダンジョンの部屋に住んでいる。彼らはふつう何か重要な、あるいは高価なものを警護している。重要または高価であればあるほど、警護のモンスターはますます強くなる。悪の軍勢は、地上の警護兵や守備兵のような補充のスケジュールを、ダンジョンに対しては持っていないようだ。

モンスターを見つけれられるもう一つの場所は、デルコナの塔だ。古い8階建ての灯台で、海に面している。モンスターたちは、そこをフバーネルの警護隊や守備隊たちの本部として使っている。君たちがそこを征服できたら、デルコナの人々に感謝されることだろう。暗黒の軍団が、同様の方法で東の町々を抑えていることを知っても、私は少しも驚かされない。

(2) 戦略

戦略について語ろう。君にとって第二の天性とすべき3つの項目がある。

① 敵を知れ

ブrontス卿が悪の軍勢について述べたことを全て記憶しておけ。

② 油断するな

奇襲を避けろ。待ち伏せを受けたら、君たちは剣を

抜く間もなくひどい攻撃を受けるだろう。

③ 準備をしておけ

常に武器を十分修理しておけ。魔法の桶を充填しておけ。前もってキノコを食べ、魔法の植物を使え。これら3つに加え、君の戦略は出くわしたモンスターと君の装備とに左右される。

剣と斧

君たち剣士(および斧を振り回すドワーフ)は、敵に接近するまでは相手にいかなるダメージも与えることができないことを常に忘れないことだ。できるだけ早く敵に接近するために、ゴンシキノコを使え。ヒットを確実にするためには、ルフィンを使え。最大のダメージを加えるためには、ミルゲットを使え。己を守るためには、ニフトを使え。

弱いモンスターが相手なら、キノコや植物を節約することができる。例えば、レクソール卿のプレートアーマーは、フェロンのオークが加えるほとんどどんなダメージに対しても彼を守ってくれる。彼はニフトを節約するべきだろう。サカーの強さと技能は、この周辺のモンスターに対しては、ミルゲットやルフィンを必要としない。

敵を囲むようにしろ。相手がどこにも逃れられないなら、必ずヒットするはずだ。そして、同じ理由で君たち自身が囲まれないようにしろ。地面に横たわる死体は、生きた戦士と同じくらい身をかわす邪魔になる。だが移動の際には、脇にどかすこともできる。

最良の武器を買え。武器がよければ、加えるダメージも大きい。君たちの中にはショートソードを持つ者もいるはずだが、その場合シミターを手に入れるべきだ。君たちが強くなればなるほど、さらによい武器を持つことができる。ところで、アバール港の武器店はゲストハウスの向い側だ。

弓と矢

君たち射手は、矢の数を知っていなければならない。同じ矢で数人の敵を狙うことのできる場所へ移動しろ。全ての敵が身をかわすことはないだろう。君が仲間の一人の背後にいれば、モンスターたちは君の射る方向を動かさず、さらに他のモンスターもやってくるかも知れない。

両わきに障害物のあるモンスターを見つけ、それを射

よ。前後に身をかわしても矢を逃れることはできない。ブロムボウを買え。射るにつれて君の矢の与えるダメージは大きくなる。剣を買え。矢が残り少なくなってきたら、何かをやらねばならない。仲間に矢を買わせろ。仲間が持ち歩いていれば、君の矢を使い果たした時に、矢を手渡してもらえる。

魔法

リムフィズリック閣下が、君たち魔法の使い手が戦闘で使える魔法を説明してくれるだろう。2、3忠告しておく。

ゴンジとサーミンのキノコを大量に持つことだ。素早く動き、早く回復する必要があるからだ。

剣を買え。最後に残ったオークの一人や二人を掃射するのに役に立つ。囲んで責めれば、そいつを殺すこともできよう。

前もって呪文を選んでおき、できるだけその呪文でやり通せ。戦いの最中に別の呪文に切り換える時間を見つけないのは難しい。

君の呪文によっては地形を利用しろ。ファイヤボールやシャッターを唱える際は、敵を見通せる位置を選ぶのだ。エネルギーやフィアを唱える際は敵にみられない位置を選べ。

モンスターの中には、魔法を使う敵を集中攻撃する知性の高いものもいる。これらに対処するには、避ける魔法、消える魔法、周囲に魔法を放出する、などの方法があるがいずれも有効である。

魔法を使うモンスターは、魔法の桶を準備しているだろう。魔法を使わぬモンスターは物理的な鎧を身につけているだろう。君達全員は……魔法を使うものだけでなく……攻撃を選択する前にこのことをよく覚えておくべきだ。

(3) 防御

モンスターの殺し方を知ったからには、今度はモンスターに殺されない方法を知る必要がある。そして、1つの戦いを生き延びた後は、次の戦いをいかに生き延びるかを知らねばならない。防御には3種類の方法がある。飛んでくる岩を避ける、という常識も勘定にいれれば4種類の方法となる。しかし、ここで説明するのは「固体防御」、「揮発性防御」、そして「パニック防御」の3種類だ。

① 固体防御

最良の防御は良いアーマーだ。アーマーは高価で、作るにも時間がかかるが、常に身につけておくことができる。アーマーは全ての攻撃から守ってくれる訳ではないが、君に危害を加えることは決してない。もう一つの固体防御は魔法のシールドだ。これはアーマーのように長持ちはしないが、ダメージを受けたときにすり減るだけだ。それは、ある種のキノコなどとは異なり、決して無駄に使われることはない。終日シールドを張っていたとしても、何等の害もない。

② 揮発性防御

アーマーとシールドは常に存在する。これらは賭けではなく、単に高価なだけだ。君が使うはずの、そして使うべき他の防御がある。

最もいい例はニフトの葉だ。それは君を、引き続き3回の非魔法の攻撃から完全に守ってくれる。すばらしいことだ。しかし引き続き3回の攻撃が、取るに足りないものであったなら、ニフトのムダ遣いになってしまう。

パーティ全員がニフトを常時使用するのは、それでもいい考えだ。しかし、大きな危険が予測されないところや、数匹のオークやゴブリンを相手にし、十分なスタミナとアーマーを持っている場合はニフトを使わないことだ。

魔法の呪文のいくつかは同じような効果を生じる。フィアとフリーズは凶悪なモンスターから君を守ってくれるが、それがなくても打ち倒せるモンスターに対しては、エネルギーの浪費となる。ディアスピアはそうではない。危険が迫っていないときに誰かを隠しても何の意味もないが、時にはどうしてもある人を隠さなければならない時がある。例えば、リサレクトの呪文を知っている唯一の生存メンバーなど。

戦闘から逃げるのもひとつの賭けだ。一つには、モンスターは退却する君を最後に攻撃する。だから、逃げる命令を発する前に必ずフリーズまたはフィアの魔法をかけろ。もう一つは、おそらく君は、休憩をとったモンスターと再度出くわすだろうから。

③ パニック防御

時に君は、たとえそれが高くつき、必要ではないだろうことがわかっている、防御のために時間やエネ

ルギーそして資源を費やさなければならない。それは通常、戦闘の真っ最中に選択される。

たとえばアマドが数匹のフェルミゴンと戦って怪我をしたとする。彼はスタミナを回復するために薬を使うことも、それ以上傷を広げないためにニフトを使うこともできる。あるいは、ジークスがヒールの呪文を使って彼のスタミナを回復してやることもできる。おそらくアマドは十分な時間を確保するためにゴンジを使うだろう。ジークスが、いまずぐアマドを手当してフェルミゴンのところへ戻してやるにはゴンジが必要になるだろう。ともかくアマドはなんとか助かるだろう。もしだめなら、他の者たちがフェルミゴンを殺し、アマドを生き返らせてやれるだろう。しかし、アマドが生き残ったら、彼は一晩ぐっすり眠ってスタミナを回復するだろう。そのあいだ、フェルミゴンは歯軋りをしているのである。

何をすべきか私には教えることはできない。戦いの都度、君たち自身で決断しなければならないのだ。君たちの選択は常に、エネルギーとヒールの呪文、サーミン、ポーション、ニフト、ゴンジに絡んでいる。そして、時間も。

(4) 擦り切れと刃こぼれ

武器の手入れをしろ。武器は、使われるたびに血まみれになり、傷つき、徐々に擦り減っていく。擦り切れと刃こぼれがふえるほど武器の壊れる確率は大きくなる。ガストロン卿は、機会あるごとに武器を修

理することがいかに大切であるかを君たちに話されただろう。

(5) 戦闘後

戦闘が終了したら、片付けることがいくつかあるだろう。

① 死傷者

まず第一にやることは、死傷者の世話である。死んだ仲間を生き返らせろ。もしリサレクトの呪文が無い場合は、死んだ仲間の持ち物を全部生存者に渡すことだ。次に、負傷したり病気がかかったり、毒に冒された仲間を、キノコや植物や魔法を使って手当しろ。修道士の聖所の近くにいるならばそこで休憩することだ。

② 戦利品

戦場を立ち去る、あるいは休憩を始める前には必ず、貴重品がないかどうか敵の死体を全部調べるようにしろ。

デルマガットにいる悪の軍勢は、鍵の掛かった箱に宝物をしまっていると言われている。それらの箱を開けるために鍵開けを持っていけ。最初の鍵開けが壊れたときのために、もう一つスペアを持って行くべきだ。

ドワーフたちは、デルマガットを追われた際、地下に埋めた宝を放棄しなければならなかった。モンスターがまだ宝を発見していないときのためにシャベルを持っていけ。

9.魔法(リムフィズリック閣下)

宮廷魔術師で、しかもシャータズの桂冠ウィザードであるリムフィズリック閣下は、魔法の呪文や植物、そしてキノコの使用に関する助言を引き受けてくれました。あいにく、閣下は全部を述べられてはおりません。失礼ながら、閣下の不完全な部分は、我々がコメントを代書させていただきます。

(1)魔法の法則

魔法は、ウィザードやエルフ、そしてレインジャーとしての訓練を受けた少数の人間種族によって用いられる技である。ウィザードは、少なくとも潜在的に、最も有能である。

君のクエストに魔法使いの参加を望むかどうかは間違いない。事実、私の知る限りでは、君自身いくらか魔法を使う心得があると聞いている。

[彼にか？だったら、なぜ基本から全部説明する必要があるのだね？まあいい、多分12のルールが示されるだろう。前置きは後で述べよう]

ルール 1. 呪文は魔法の書に記されており、これらの書から学ぶ以外にない。

ルール 2. 呪文は、静かに心を集中させる一定の時間を経て学ぶことができる。

ルール 3. 学んだ呪文は、唱える前に記憶に呼び戻さなければならない。

ルール 4. いったんある呪文を唱えたらなら、その呪文はキャスターの心から消えてしまう。しかし、その呪文が何回も学ばれたものなら、次の呪文がキャスターの心に浮かび上がる。どの呪文も一度に99回学ぶことができる。

[神秘的な数99について述べるべきだが、後にしよう。今は、相応しくない。覚えておいてくれ]

ルール 5. 魔法をかけるにはエネルギーを使う。経験の浅いものほど自分のエネルギーを使う。経験を積んだ者は、周囲の環境からいくらかのエネルギーを引き出すことができる。

ルール 6. 経験を積んだ魔法使いほど、ほとんどの呪文から、より大きな効力を発揮させることができる。(ファイアボールはさらに大きなダメージを、フィアは長時間持続し、テレポートはより遠くまで行ける。)

ルール 7. 呪文の習得に要する時間は、その呪文の難易度や、それを習得する魔法使いの習得技能に掛かっている。

ルール 8.

[誰かルール8と9を知らないか？ひとつは、「君が誰かの耳からハトを引っ張り出したなら、遅かれ早かれそれを元に戻さなければならないだろう」のようなものだが。心配するな。調べておこう]

ルール 10. 魔法の効力は、環境と周囲の状況に左右される。(テレポートは室内では効果がない。リサレクションは新しい死体で無ければならない。どちらも効力に制限がある)

[最後の2つのルールについては、後で述べよう。君が生計を立てるために魔法をかけるのでない限り、その2つはそれほど重要なものではない]

(2)魔法の書

4種類の魔法の書がデルビアの魔法使いの間に知られている。それぞれに異なる呪文が記され、異なる目的に用いられる。サバノは争いの書、イシュバンは変化の書、デマロは守りの書で、ゾキシンは……[ゾキシンが何と呼ばれているのか忘れてしまった。「見る、来たぞ！」の書とでも呼ぶしかない。そのうえ、デルビアにゾキシンが残されているかもわからない。そして、その書がどんなに面白いかに触れないのも具合が悪いような気がする。だが、一冊だけ持っていたと思うが、ここでは必要ないだろう。この部分については後で述べよう。]

(3)サバノの書

サバノは争いの書である。他の書と同様、6つの呪文が記されている。サバノの魔法は、すべて悪の軍勢との戦いに関するものである。君はサバノに記されたそれぞれの呪文をいくつか習得すべきだ。[退屈なことだ / この者たちは最初から3つの魔法の書について知っている。そうでなければ、レブナードが彼らの中に入れるわけがない / そして、サバノがジークスの書だとはい、何ということだ / 私は彼に何も教えられず……私の知っていることは全て彼に教えてもらったというのに /

よかろう。いかにもそれは大切なことだ。呪文を説明しよう。お望みなら詳しく。では、「フィア」について詳しく説明して、できるだけ早く他の呪文についても説明しよう]

フィア(FEAR)

しばらくのあいだ敵に戦いに対する恐怖感を植えつける。時間の長さは、魔法を唱えるキャスターの技能と、ターゲットとなる敵の悪の力によって決まる。ターゲットはこの魔法がかかっている間、動くことも攻撃することもできない。君の仲間はこのターゲットに難なく近づいて、攻撃することができる。だが、この魔法は相手を麻痺させないので、彼は君の攻撃を避けることもできる。経験の浅い魔法使いは、フィアの魔法に自分のエネルギーのほぼ半分を消費するだろう。魔法を習得するには約3時間(36チック)の休憩時間が必要。

コンフェーズ(CONFUSE)

アウトドアを旅する際に戦いを避けるのに用いられる。敵の警護隊に見つかって追い回されているときにこの魔法を使えば、敵に君たちの事を忘れさせる。彼らは再び手当たり次第の探索を開始するだろう。もちろん、すぐにまた君たちとばったり出くわさないという保証はない。

シャッター(SHATTER)

相手に触れたら粉みじんに砕ける氷の粒で相手を突き刺す氷の玉を作る、致命的な魔法である。与えるダメージはその都度大きく違うが、平均的ダメージはキャスターの魔法技能による。

リベル(REPR)

リベルの魔法は、ダンジョンの通路にはびこる毒へびとの遭遇を回避する唯一の方法である。1回の魔法で、1人のメンバーの1ステップ分が確保される。パーティ全員の道を確保するには何回か唱える必要がある。

ロケート(LOCATE)

戦闘回避、あるいは敵の発見のために用いられる。ロケートの魔法を唱えると、その地域の全ての暗黒の軍勢の位置を知ることができる。アウトドアのみ唱えることが可能。その持続時間はキャスターの能力による。

アセス(ASSESS)

敵に関する知識を得るのに使用。戦闘中にかけると、敵の強さや弱点に関する細かな知識を与えてくれる。アウトドアでかけると、遠方の警護隊や守備隊の構成を正確に知ることができる。アウトドアの範囲はキャスターの能力による。

(4)イシュバンの書

イシュバンは変化の書である。

[たわごとを / どんな魔法も変化させるもの……そうでもなさや、魔法をかける意味などないじゃないか。だろう?]

ファイアボール(FIREBALL)

空気そのものを火に変えて狙った敵に投げつける。シャッター同様、その威力はキャスターの魔法技能による。シャッターと異なり、そのパワーは常に予測可能。

テレポート(TELEPORT)

キャスターと彼の仲間をテレポートさせる。この魔法はアウトドアで、しかも条件に合うところのみ使用することができる。テレポートの範囲はキャスターの魔法技能によって限定される。最も能力のある魔法使いは、テレポートによって、数時間行程を短縮することができるが、この魔法は時間の節約よりも、通行不能な地形を渡るのにより頻繁に使われる。

ヒール(HEAL)

ターゲットとするメンバーのスタミナを最大まで回復させる魔法。病気や毒の治療はしない。治療には、魔法の植物を使用したり、修道士の聖所を訪ねることが必要である。

ウィークン(WEAKEN)

目標とする敵のアーマーを砂にかえ、魔法のシールドを空気に変える。従ってその後の攻撃は敵により大きなダメージを与えるだろう。

ビジョン(VISION)

短時間の間、ドアをガラスに変える。この魔法をかけると、魔法をかけた者は仲間が関心を持っている部屋の住人を知ることができる(ウィザードの規約では、友好的な仲間のプライバシーを侵害するビジョンの魔法の使用は禁止されている)。

フリーズ(FREEZE)

目標とする敵の時間の感覚を狂わせ、麻痺させて、攻撃も防御も不可能にする。魔法の持続時間はキャスターの能力と目標の強さによる。

(5)デマロの書

デマロは守りの書である。その魔法は危害を防ぎ、障害物を取り除き、ダメージを回復するのに用いられる。

エネルギー(ENERGY)

対象の者のエネルギーを可能な限り最大まで回復する。対象が病気や毒に冒されているときは、その最大値は低くなる。

ピアース(PIERCE)

暗黒の軍勢が、彼らの要塞の心臓部分を防御するために仕掛けたエネルギーフィールドを取り除くのに使用される。

ティスピア(DISAPPEAR)

魔法をかけられた者を短時間の間見えなくし、敵から守る。見えなくなる時間はキャスターの魔法技能に左右される。見えなくなった者はミスする事なく確実に敵を攻撃できるが、攻撃したとたん再度見えるようになる。

ウォークウォーター(WALKWATER)

地下の水溜まりや流れの一部を凝結させて、キャスターと仲間がその上を歩けるようにする。大洋や湖や川のように、深くて速い水域では効果がない。その魔法で凝結できる距離は、キャスターの魔法技能に左右される。大きな池を渡るには、この魔法を数回かける必要があると思われるので、前もって準備する事が大切だ。

シールド(SHIELD)

対象の者の周りに魔法のシールドを立てる。そのシールドが防げるのは、魔法の攻撃に対してだけであり、物理的な攻撃、毒、あるいは病気に対しては効果がない。シールドの威力はキャスターの魔法技能に左右される。さらにもう1回同じ魔法をかけるとシールドの威力は増大し、最大99の魔法ポイントまで増大する。

リサレクト(RESURRECT)

デマロの書で最も強力な魔法である。これは、現

実に死者を生き返らせる。しかしそれには制限がある。生き返らせる相手は、悪の軍勢との戦いで死に、死後長時間を経過してはならない。この魔法は、常にできるだけ早くかける必要がある。

[リサレクトは、悪の痕跡を残した死体を浄化することによって、その効力を発揮する。この魔法は、一般に死体を「かすかに生きているか?」から「ほとんど死んでいる」の状態に引き戻す。この理論について詳しく説明すべきだろう]

(6)ゾキシンの書

[ゾキシンはさまざまな人に対しさまざまなことを行う。彼らはそれを「諸々の書」と呼んでいる。以下がその魔法だ]

ゾフィア(ZOFIR)

フリーズの反対の魔法だ。相手の麻痺を取り除き、戦闘に即時復帰させる。

ザップオール(ZAPALL)

1度に敵のパーティ全員にファイヤーボールを投げつける。1人の敵に投げつけるファイヤーボールの魔法に比べ、半分の威力しかないが、それでもかなり有効だ。

ゼンガール(ZENGR)

キャスターのパーティ全員のスタミナを最大まで回復する。戦闘中に唱える方が戦闘後に唱えるよりも有効だ。

ジショーゼ(ZISHOXE)

ザップオールがファイヤーボールの全員版であるのと同様、ジショーゼはシールドの全員版である。キャスターのパーティ全員の魔法のシールドを強くするが、単独のシールドの魔法の半分の効力となる。

ゼフォア(ZEFOAR)

巨大なファイヤーボールを投げる。通常のファイヤーボールと同様、敵、味方を問わず、着地点周辺の全員にダメージを与える。注意して使え。

ズティウン(ZUTYUN)

ウィークンの魔法を古臭くさせてしまう魔法。ウィークンが一人の敵に効果を及ぼすのに対し、敵全員に効果を及ぼす。彼らのアーマーは砂に変わり、彼らのシールドは空気に溶け去る。

(7)魔法のキノコと植物

呪文を唱えるだけが魔法ではない。魔法の植物やキノコの知識ある活用もまた、とりわけ魔法の呪文を唱えることのできる君たちにとって、非常に重要である。

魔法の植物やキノコは、町の店で買うことも、人里離れた場所に自然に生えているのを見つけることもできる。野生のキノコ畑を見つけたら、その場所を全て入念に書き留めておけ。そうすれば次の収穫時期にそこに戻ることができる。

[注意して置けが、少しは残しておけ……全部摘み取ると、もう二度とそこには生えてこないのだ]

眠る時間がないときにエネルギーを回復するには、サーミンキノコを食べる。エネルギーの魔法と同じ効果を持っている。魔法使いに取ってサーミンは特に大切である。戦闘中、魔法をかけるのに使われるエネルギーを回復するからだ。以後も、仲間が眠っているあいだ、魔法使いは目を覚まして呪文を習得することができる。

戦闘前または戦闘中にゴンシキノコを食べると、弾けるような魔法の器用さが得られる。食べた後は、通常の器用さの3倍の器用さで行動できるだろう。他のパーティ仲間に遅れずについて行くには、ドレリンキノコを食べる。かなり長時間にわたって、君の歩行速度を著しく増加させる。パーティの移動速度は、最も遅いメンバーの早さによるので……

[ドレリンのことをジークスに教える必要はない]君の次の攻撃をぜひとも成功させたいなら、ルフィ

ンの花をかむのだ。それは魔法の力で君の剣や斧の技能を高め、命中を保証する。ルフィンは戦闘中のみ効力があるので、君の最初の一撃を有効にするためには、あらかじめかんでおくことだ。ルフィンは砂漠によく生えている。

ミルゲットの葉で腕をなでれば、剣や斧による君の次の攻撃の強さは増大する。攻撃が命中したときのダメージはその武器本来のダメージよりも大きくなる(ミルゲットを浪費しないため、必ず命中するようにルフィンを同時に使うことを忘れるな。)ミルゲットは湿地や沼地に生えている。

ニフトの葉で首の後ろをなでれば、悪の軍勢の物理的な攻撃に対し、君の肉体は魔法の強さを持つようになる。引き続く3回の攻撃に対し、君は少しも傷つくことはない。ニフトは敵の魔法の呪文に対しては効力はない。

修道士は、ロカの根から作ったお茶で毒の治療をする。君もロカの根の粉末を持ち歩くことができる。それは君の体から毒素を取り去るが、毒によって失ったスタミナやエネルギーは回復しない。ロカは隠れ谷や山の道にあると言われている。

メディシンは修道士により栽培され、その種から薬が作られる。このメディシンの葉は悪の軍勢によりもたらされるあらゆる病気の万能薬となる。

最後に、修道士は種々のハーブと菌類のエキスを蒸留して、強力な治療のポーションを作り出す。このポーションは、ヒールの呪文と同様にスタミナを回復させる。



10. 悪の要塞(レブンコール卿)

有名な探検家のレブンコール卿は、最近レブナード王の城を出発しました。彼は仲間の役に立つようにとメモを残して行きました。

悪の軍勢はデルビアで勢力を増すにつれて、要塞もどんどん設立している。彼らは見捨てられた鉱山を接収し、塔を立て、城のダンジョンにさえ潜入している。事実、「ダンジョン」とは、デルビア人が悪の要塞の事をさして使う言葉となっている。

世間一般の道徳的立場からみて、このような下劣な洞窟は一掃されるべきだが、それはそれとして、君のクエストがこれらの「ダンジョン」を手間ひまかけて探検する実際の理由は沢山ある。初期デルビア人が最も大切にしていた宝物のいくつかは、地下に隠されていたのだ……そこそまに悪の住人が現在占拠している場所なのだ。そして悪の住人自らも、彼らの要塞に自分たちの宝物をかくしている……不正な宝は有効に使われるべきである(慎重な検査、消毒、磨きの後に)。

(1) ダンジョンの障害物

暗黒の軍勢は、彼らなりの理由で、要塞を似通った構造としている。これらの構造物は、概して厄介なものであるが、時には君に有利となることもある。

ドア

貴重なもの、そして同時に危険なものは、閉ざされたドアの向こうに隠されている。ドアを通り抜けられないときは、ドアを蹴り破ってみろ(ドアの蝶番は、湿った地下の世界では簡単に錆びてしまう)。

階段

階段は複数レベルで昇り降りしている。幸運にも、デルビア人は非常に敏感な内耳を持っているので、君はパーティが現在どのレベルを探検しているか、常に正確に知ることができる。

マッピング

太陽や星の明るさなしには、簡単に道に迷ってしまう。仮に君が頭の悪いオークとしたら、迷子になるのがどれほど容易か想像がつくだろう。自分たちを指示するため、悪の支配者たちは要塞にマッピング装置を設置した。

ポータルエリア

要塞の一部エリアでは自動的にテレポート装置が起動する。これらのエリアでは、要塞の他の場所への速やかな転送が行われる。それらは、一方通行のテレポートである。

シュート

暗黒の住人の階下への素早い移動を助けるために、つるつると滑るシュートがある。それらは通常底で相互に重なり合うため、ひどい騒ぎと混乱の原因となる。

水

地下は浸水を受けやすい。暗黒の軍勢は、物を清潔にし、乾燥させ、きちんと手入れしておくことに常に集中しているわけではない。君達は、通路で深い水溜りや水によく似た何かを見つかるだろう。ウォークウォークの魔法は、ほんの短い時間の間、パーティが水溜りを渡ることを可能にする。戻れなくなるほど先に進むな。

バラサイトモス

じめじめした場所が必ずしも浸水されているとは限らない。そういう場所は、コケ類にとって理想的な発育環境を提供するため、コケ類はそこを歩くもののエネルギーを吸い取ろうと、胞子をひろげツルを伸ばす。コケを絶滅するのは不可能に思われる。つまり先で歩いて渡り、サーミンキノコを必ず大量に持ち、渡り終えたらエネルギーを回復することだ。



エネルギーフィールド

ある種の場所は、エネルギーフィールドによって侵入や故意の破壊や落書きから守られている。ピアースの魔法を知っている魔法の使い手なら、入り込むことができる。

守護の蛇

暗黒の軍勢は、エネルギーフィールドが要塞内の全ての重要部分を守ってくれると信じていない。彼らは蛇に似た形の、毒を持つものを作り出した。それらはリペルの魔法で追い払うしか手はなく、通常の攻撃や他の魔法はなんの役にも立たない。

溶岩

暗黒の軍勢は、エネルギーフィールドや守護の蛇を防御として完全に信頼している訳ではない(実際のところ、暗黒の軍勢は何も、そして誰も信頼していないのだ)。エネルギーフィールドも守護の蛇も、通常の魔法により侵入されてしまうため、いくつかの場所は地殻の割れ目により防御されている。その結果生じる溶岩の流れは、特殊な防護ブーツを履いて渡るしか方法はない。

タイムトラップ

溶岩、蛇、そしてエネルギーフィールドは、部下の暗黒の手下どもからも、暗黒の秘密を守っているのに対し、要塞の各所にばらまかれたタイムトラップは、純粋に正義の民の侵入を防ぐためのものだ。タイムトラップに足を踏み入れても何も感じはしない。しかし次の一步を踏み出すと、それは思ったより多くの時間を消費していることに気づく……暗黒の軍勢は最も高価なもの、「時間」を手に入れているのだ。

(2) 古代ドワーフ語

ダンジョンのいくつかは以前はドワーフの鉱山だった。これらの場所で出くわす標識や巻物は、古代ドワーフ語で書かれているだろう。これらのメッセージを解読するには、古代ドワーフ語を知る信頼できる学者を見つけておさねばならない。彼らは、君たちに簡単な辞書をくれるだろう。

11. 歴史と伝説(ゴスタフ神父)

ゴスタフ神父は、長年のあいだデルビアの歴史をまとめてきました。彼はいま聖地巡礼の旅に出かけており、ウベリオン(ウベリオン)の聖所にいる同門の修道士たちを訪ね、失われた寺院、パロンへの道を捜し求めています。彼の歴史を要約したこの章は、君のクエストの役にたつでしょう。

(1) 暗黒の侵攻

エルデンの時代の後期、ウィザードや人間種族がデルビアに現れるずっと以前、暗黒の軍勢が歴史にかつてない規模の侵攻を開始した。はるか彼方のガーテックスより暗黒の手先どもは数千、数万と押し寄せてきたのだ。

不意をつかれ、恐怖に襲われたエルデンの人々は、抵抗のすべもなかった。散り散りとなった人々は、ウダール山中やトリリアッドの森に逃げ込み、守りと反撃のために集結した。

ウダールの険しい山と谷では、頑健な臣民を引き連れたドワーフ王トリーガが、強き戦士ジルバンと偉大な魔法使いゾカダールに指揮されるエルデン軍に参加し、暗黒の手下どもを湾にくぎ付にするために戦った。故郷を追われたその数年間、ドワーフたちはジルバンのために強き剣ブレンニクスを作り、ゾカダールがその剣に名高い魔法を吹き込んだ。その同じ頃、トリリアッドでは、エルデンの議長ゼーランとエルフ王エネガイルは、正義の民の歴史にかつてない規模の軍隊を編成し訓練していた。

時は満ち来たり、ついにゼーランは使者を南方へ派遣した。エルデンの2つの軍隊と、彼らの同盟者たちは、アーチデーモンのドリークスと彼の暗黒の軍勢を追い払うため、南ビハンのシェラン川のほとりて出会うこととなった。

(ここで、ゴスタフ神父はビハンへの行軍の苦難と栄光を長々と物語っています)

(2) ビハンの戦い

北に向かってビハンに入った軍隊は、暗黒の軍団が最悪の予測より強大であることを知った。ゼーラン議長は、簡単に勝利を手にするとは思っていませんでしたが、ゾカダールの研究による新しく強い魔

法を持ってしても、勝利の望みはほとんどないことを知った。(ゴスタフ神父は、引き続き多くの英雄的な戦闘の詳細を記しています)

数週の後、ゼーラン議長は絶望的な気持ちに襲われた。正義の民の勝利につき勝利にもかかわらず、暗黒の軍勢の数は以前と変わらずおびただしいものなのだ。北ビハンの無防備な海岸線から、あたかもたれこめる黒雲から生み出されるかのように、暗黒の軍勢は群れをなして到着するのだ。海岸の数はあまりに多く、正義の民は山や森に海岸遮断壕を築くこともできなかった。

会議の席上、偉大な魔法使いゾカダールが今でも有名な発言を行った。「体を傷つけることが出来ないなら、頭を切るしかない」。

アーチデーモン、ドリークスの統率力が失われれば、暗黒の軍勢は瞬時に打ち破れることに全員が賛同した。しかし、ドリークスを殺すことはできない。彼らは皆、戦場で倒れたドリークスが油っぽい煙の雲の中に消え、翌日再び戦場に現れるのを何度も見たことがあるのだ。

(3)ドリークスの捕獲

(ゴスタフ神父は、有名な「ベダンギダールの5人」の物語を述べています。それは省略してクライマックスへとびます)

ジルバンは倒れた、魔法の剣ブレンニクスをしっかりと握り、高潔な胸に深手をうけて、ドルガスとエルミオンが突進したが、彼らはドリークスの敵ではなかった。ドリークスはドルガスを血塗れの部屋の方へ叩きつけ、次にエルフを喉もとから腰まで切り裂いた。アーチデーモンはエルミオンの死体から目を移し、半ば意識を失ったドワーフに向き直り、そして足を止めた。彼は空中のホコリと灰の臭いを嗅ぐと、くると体を回し、最後にゾカダールとジルバに気がつき、自身の運命を覚った。絶望的な叫び声を轟かせ、ドリークスはエルデンのキャンドルの炎の中へ吸い込まれていった。

エルデンの魔法使い達が封印の呪文を唱え終わったとき、ドルガスはよろめく足で立ち上がりジルバンのそばへと歩み寄った。戦士はまだ生きていた。「もう長いことはないな、若き友よ」ジルバンはささや

いた。「私はいい。キャンドルを守るのだ。君にブレンニクスをささげよう、君は剣にこめられた魔法を知っているだろう。この剣は、剣を振るうことのできる正当な所有者だけを助ける。私の死んだ後も、私はまだ所有者であることのないように。急げ！キャンドルを守るのだ！」

(物語はトンネルの疾走から、ゾカダールの悲劇的な死、キャンドルを持ったジルバとドルガスの脱出へと続きます。ドリークスがいなくなったため暗黒の軍勢は同士打ちをはじめ、正義の民は勝利をおさめました。それは古い物語ですがゴスタフ神父はよく記憶しています)

(4)城塞ベルベツァ

戦争は終わった。エネガイルと彼のエルフたちはトリアドの森へと帰って行った。トールンと彼のドワーフたちは今まさに引き上げようとしていた。大部分のものはトールンとともにウダールへ戻ろうとし、何人かが英雄ドルガスとともにギャンボードの道の向こうに何かがあるか確かめようと北西に向かおうとしていた。グループが別れようとした時、トールンがドルガスに声をかけた。「ドワーフ族はこの戦いと、おまえの勇気を忘れることはないだろう」とトールンは言った。彼はドルガスに戦いでつぶれたハンマーを手渡した。「記念にこれをやろう。使う必要のないことを祈るが、必要なときは存分に使うんだぞ」。

ゼーラン議長はトールンとドルガスに別れを告げた。だが後1人のヒーローはいったいどこに？ ジルバは、ゼーランは考えた…、ここ最近の多くの儀式や祝典に出ていない。彼はジルバをゾカダールの古い宿舎で見つけた。彼は疲れ果て、ドリークスのキャンドルを立てたテーブルにぐったりと座り込んでいた。

大きな勇気は愚かさに似ている、とゼーランは考えた。戦争終結の間、祝賀会の間、儀式の間、ジルバは誰に助けを求めることなく、1人きりでキャンドルの呪文を唱え続けていたのだ。ゼーランはいやでも己の愚かさに気づかされた。キャンドルは溶け、炎は消えてしまうということに気づくべきだったのだ。ジルバの全エネルギーは、キャンドルを最高の高さに、そしてもっとも強く燃え上がらせることに費やされ

てしまったのだ。

ゼーラン議長の命令でベルベツァに強固な要塞が建てられることとなった。ジルバと彼の新しい助手達は、……ジルバは今は魔法使いの長であり、もはや弟子ではない……、身の回りの世話をする使用人と、立派な宿舎が与えられたのだ。

ジルバの指揮のもと、巨大で純白のキャンドルが作られ、ベルベツァのメインホールに据え付けられた。44人のエルデンの魔法使いが44日をかけて、アーチデーモン、ドリークスをベダンギダールから持ち帰ったキャンドルの炎からベルベツァの巨大なキャンドルの炎へと移し替えた。エルフの王エネガイルは、いかなるものもベルベツァに迷い込むことのないように、ベルベツァに通じる道をエルフの

魔法で封じるため、44人の最も優秀なレインジャーを送った。

こうして、ベルベツァの谷は「隠れ谷」として知られるようになり、ベルベツァ要塞の巨大なキャンドルは「マジック・キャンドル」として知られるようになった。そして44人の魔法使いが今もそこでキャンドルを守っており、永久に守り続けるのである。

ゴスタフ神父は、君もお気づきのように、この章では神聖な祈禱文を引用しています。彼の出発以来その祈禱文の根本が脅かされています。「永久に」はたぶん終わりを告げたのでしょう。今年になってから、ベルベツァの44人の魔法使いの1人からも便りがありません。マジック・キャンドルは放っておけば溶け去ってしまうのです。

付録

1. ゲーム開始時の戦略

仲間を募り、レブナード王の城の住人たちと話しをし、アパール港へ行って必需品を購入し、通りや図書館や酒場で町の人たちと話しをしたあと、次に何をすれば正しいのか分からないと思います。それでいいのです。我々、マジック・キャンドルの開発者、およびプレイテスターは、次にすべき「正しいこと」など何一つないものと思っています。さまざまな可能性があり、そのほとんどがやってみただけの値打ちがあるのです。

君の究極の目的は、もちろん、マジック・キャンドルを修復して、ドリークスを永遠に封印しておくことです。が、まだそれは無理です。君には、もっとより多くのアイテム、もっとより多くの力、そしてより多くの情報が必要なのです。

(1) アパール港

君はしばらくのあいだアパール港に滞在して、財源と能力を鍛えることでしょう。財源は鍛冶場や宝石工場や仕立て屋で働く賃金の形をとって得られ、能力は学校へ通ったり、ゲストハウスで休憩中に呪文を習得することによって得られます。悪い考えではありませんが、貴重な時間を無駄にすることになります。

(2) フェロン

君はフェロンを探検するでしょう。ルフアーと話をした場合は特に。ルフアーの言うとおり財源は見つかります。そして君が倒した警備隊や守備隊の死体からも。橋の守備隊が大量の現金を持っているという噂を確認して下さい。警備隊や守備隊の掃討もまた、効果的な使用で武器や魔法の技能が強化させられるため、君に能力を与えてくれますし、将来のフェロンの旅行を安全なものにします(9月まで)。情報も得られます……フェロンの興味ある場所からと、道で出会った人たちの両方から。夜休む際には、呪文を習得したり、食べ物を求めて狩りをすることもできます。

(3) ボンデル

人々に話しをさせるのに困ったら、カリスマを増進させるためにボンデルへ行くことができます。旅は安くは上がりません……船賃とレッスンで500コイン以上は必要です。1000コインと考えておいたほうがいいでしょう。この戦略は能力の向上に役立ちます、……カリスマを得ることは出来ますし、船上では魔法を学ぶことが出来ます……、そしてケオフやボンデルの町で情報を得ることも出来ます。

(4) ソルダイン

ソルダインを訪れる2つの直接的な理由は、1つはトーリンのハンマーに関するガストロン卿の噂の確認、もう1つは魔法の書に関するチレクのアドバイスに従うためです。旅行中、そして到着後に多くの情報が得られることでしょう。そしてソルダインで首尾よく魔法の書を買うことが出来たら(率直に言うてありそうもないですが)、君は大きな力を得ることになります。

(5) デルマガッド

最も大胆、かつ最も危険な戦略は、アパール港から直接デルマガッドへ向かうことです。出発する前には正しい装備を確認し、デルマガッドの門で唱える魔法の言葉を知っておくべきです。デルマガッドには危険が一杯ですが、力、財源、情報を得るにはもってこいの場所です。

2. ジルバナッドの断片

王室の召使いチレクは貯蔵庫で羊皮紙のスクラップを見つけました。それは失われたジルバナッドの断片に違いありません。いくつかの部分は判断不能です。

第5章 キャンドルが溶け始めたら

キャンドルが溶け始めたなら、ドリークスの脱出を阻止するために、以下の手順を執り行わねばならぬ。3人の魔法の使い手がホールに入り、3つの輝く石の上に位置を占めよ。

各魔法の使い手は次のアイテムの1つを持たねばならぬ：

輝きの白いアミュレット

秩序の緑の指輪

力の青い指輪。

それぞれのアイテムの所有者はその色の石の上に立たねばならぬ：

青は青に

白は白に

緑は緑に

……の所有者が「認識の儀式」を唱えることにより手順は開始される。ここに示された手順を、指定された順序で行うことが肝要である。

(以下の3つの呪文は、魔法のダストおよび灰を使った直後に唱えねばならぬ。魔法の言葉を唱え終わる前に、ダストが床に沈んでしまっはいかん)

次に…の所有者が、…を空中に投げ、「捕らえの泡」を唱えよ。その泡はキャンドルを修復する間のドリークスの檻となる。

泡が作られたなら次は、ドリークスをキャンドルの炎から泡の中へ移す時だ。

これは…の所有者により行われる。そのものは…を空中にまき、ダストがキャンドルの周囲を漂う間に「希望の3つの言葉」を唱える。

…の力なしでは、ドリークスを数秒間さへも泡の中に閉じ込めておくことは出来ぬ。

転送したならば、緑の指輪の所有者は、キャンドル修復の準備のために、「UDE」「S…」、そして「D…」と唱えよ。

直後…の所有者は、…を空中に投げ上げ、それが床に落ちる前に「EXI…」「H…」、そして「BEHSAIM」と唱えよ。

この時点で、全てが正しく執り行われたならば、キャンドルはもとの姿になるだろう。

最後に残された手順は、ドリークスをキャンドルの炎の中に戻す作業だ。この作業は…の所有者が「E…」、「HOX」、そして「BEGONE」と唱えることにより行われる。

ゲームディスクが壊れたら

このゲームのプログラム・ディスクにはプロテクションがかけてあり、コピーすることはできません。プロテクションをはずしてコピーしようとする際、プログラムが壊れても、交換はいたしません。

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着したい新しいゲームディスクをご返送いたします。

ただし、ある程度ゲームをされた後に製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代をご請求させていただくことがあります。

また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、1,500円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえてご返送いたします。

なお、上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえは「ザ・マジック・キャンドル、ユーザー登録ハガキ」にてユーザー登録されている方のみとさせていただきます。

ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという理由から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがありましたら、62円切手同封のうえ封書で、ご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、ユーザー登録番号を明記のうえ、左のヒント券を1枚添付して弊社宛お送りください。またご質問内容だけでなく、現在のパーティの状況もできるだけ詳しく書いておいてください。

なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはまらない場合はお答えできませんので悪しからずご了承ください。

- パッケージ同封の「ザ・マジック・キャンドル、ユーザー登録ハガキ」でユーザー登録されている方。
- 左のヒント券を同封されている方。
- 本製品(お手持ちの機種用)が発売されてから1ヶ月以上経過している場合。

ザ・マジック・キャンドル
ヒント券①

ザ・マジック・キャンドル
ヒント券②

ザ・マジック・キャンドル
ヒント券③

ザ・マジック・キャンドル
ヒント券④

ザ・マジック・キャンドル
ヒント券⑤

日用品店の商品

ポーション	修道士の調合する飲み薬で、スタミナを回復する(12個入り)
ゴンシ	キノコで、超人的な器用さを与える(12個入り)
サーミン	キノコで、エネルギーを回復する(24個入り)
ミルゲット	乾燥させた葉で、超人的な強さを与える(6個入り)
ニフト	乾燥させた葉で、物理的な攻撃から身を守る(12個入り)
ルフイン	押し花で、超人的な剣の技能を与える(12個入り)
ローブ	山道を旅する際に必要
ロカ	粉末にした根で、毒素を取り去る(6個入り)
ドレリン	キノコで、旅のスピードを向上させる(12個入り)
パール	交易品、ダンジョン内で役に立つと言われる
毛布	野外でキャンプを張る時に必要
鍵開け	鍵開けの道具、鍵のかかった箱を開けるのに用いる
ブーツ	熱から足元を守る特殊なブーツ
シャベル	地下に埋められた宝を掘り出すのに必要
レンズ	拡大レンズ、古代の巻物や碑文を読むのに必要
メディスン	修道士によって栽培される植物の種から作られる薬で、病気を治療する(6個入り)

武器店の商品

武器のタイプ	必要な強さ	最大ダメージ
ショートソード	1	14
シミター	15	29
ロングソード	30	39
ブロードソード	40	59
グランドソード	60	99
ライトアックス	20	44
バトルアックス	45	64
グレートアックス	65	99
アッシュボウ	1	射手の強さの1/2*
フロムボウ	1	射手の強さの3/4*

矢(弓と共に使われる)

* エルフの場合はダメージ+5

防具店の商品

アーマーのタイプ	防御ポイント
レザーアーマー	2
リングメイル	4
チェーンメイル	6
スチールプレート	8
ミスラルアーマー	12



株式会社 スタークラフト

〒355 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前 Tel. 0493-56-3988