



Imagineer

Might and Magic III

IMAGINEER
MAC
SELECTION
8



Macintosh

日本語版

◆ユーザーズマニュアル◆

NEW WORLD COMPUTING

© Copyright 1993 Imagineer Co., Ltd. and New World Computing, Inc.
Might & Magic is a registered trademark of New World Computing, Inc.
New World Computing is a trademark of New World Computing, Inc.

Might and Magic[®] III

A Passage Through the Isles

島々をめぐる旅

The Journal of Corak the Mysteries
神秘の男コーラックの日記

私の名はコーラック。神秘の男と呼ばれている。
この手記は、失われた伝承を捜し求め、テラの島々を
横断しながら書き留めたものだ。

私の手記を携えて、冒険へ旅立つがよい。目に入る
ものだけがこの島々の本当の姿ではないのだから。
伝説という屍衣の背後に、真実が見えることもある。

© 1991 New World Computing, Inc.

First Edition

The enclosed software program and this book are copyrighted. All rights are reserved. This book may not be copied, photographed, reproduced, translated or reduced to any electrical or machine-readable form, in whole or in part, without prior written consent from New World Computing, Inc. Portions of the program accompanying this book may be copied, by the original purchaser only, as necessary for use on the computer for which it was purchased.

Might & Magic III, Isles of Terra

STAFF CREDIT

Designed & Directed by: Jon Van Caneghem

Game Designers: Jon Van Caneghem, Ron Bolinger, Mark Caldwell, Eric Hyman

Programmed by: Mark Caldwell

Additional Programming: Andrew Caldwell, Douglas Grounds, Eric Hyman

Technical/Creative Writing: Ron Bolinger

Art Direction: Louis Johnson

Computer Graphics: Louis Johnson, Bonita Long-Hemsath, Julia Ulano

Sound: Todd Hendrix

Manual Illustrations: April Lee

Map & Cover Art: Focus on Design

Production: Focus on Design, Greg Malone

Playtesters: Benjamin Bent, Dave Hathaway, Paul Malone, Paul Rattner, Scott T. Smith, Allen Treschler, Ron Wartow

Special Playtester: Ronald Spitzer

Executive Producer: Takayuki Kamikura

Producer: Seiichi Takahashi

Marketing Director: Hidenori Ueno

Supervisor: Shoichi Iida, Aki Kodama

Japanese Manual Production: B-ENGINE

**NEW
WORLD
COMPUTING™**
P.O. Box 4302, Hollywood, CA 90078



霧深い虚空のいたるところから
闘いの叫び声が響いた
4つの元素の神たちが
闘いと死を宣言した
火、水、空気、大地が
それぞれの持てる力と特性をぶつけ合い
そして闘いで流された血の泥沼に
我々の世界の起源を見いだした

491年新月2日
ヴィルダバールの町にて

私が未知の土地を探検し、その町や城にまつわる隠された伝承や伝説の発見に着手してから、4年の歳月が流れた。絶望的で勇猛果敢なこれらの物語を伝えるときの精神の高揚は、冒険への誘いに答えたいと願う者すべての理性と感情に織り込まれる魔法の糸なのである。この魔法の閃きを消してしまいたくないという目的のために、私は労を惜しむことなく、これらの物語を記録する。

ヴィルダバールを通りすぎるときに耳に入った噂や風説によれば、これらの島々は、私の求める歴史の宝庫なのである。町の長老は私に、島々の神秘的な成り立ちについての伝説が含まれた、祝祭の前に読まれた古代の韻文について、そして、今日この地方全体で語り継がれているが、原典である巻物が紛失して以来歳月を経たことによって、原型をとどめていない伝説について話してくれた。彼は、その伝説が消失する前に書き留めておいた一部を読んでくれ、その他、思い出せる限りを話してくれた。他の部分に関しては、島々の様々な場所に記録されているだろうと彼は言った。

その叙事詩は3部作であり、長老が話した断片はその第1部からで、そこには、土地も空気も海もなかった虚空の最高支配権をめぐり、4つの元素の神たちが激しい嵐を武器に闘った大戦争から生まれた島々の誕生の話があった。4つの元素、すなわち水と火と空気と大地がこの虚空でぶつかり合い、自分たちの存在をそこに満たす権利を求めて闘った。が、この戦闘で彼らがあまりにも互角であったため、どの元素も相手を打ち倒すことができないばかりか、全員が均衡状態を崩さないように他の者に倒されないようにするので、戦闘は続くばかりだった。彼らは背を向けることのできない永遠の闘いに、閉じ込められてしまった。そして、戦闘が数十年の間猛威をふるうあいだに、強大な嵐からの落下物が堆積し定着した虚空の中心部に、豊かな大地が育ち始めた。ここからの話を知る者はいないが、獣が現れ、その新しい大地の地面を一瞥し、森

や洞窟に隠れ家を見つけた。元素の神たちは、獣が少しも脅威だとは思わず、のろまな獣たちを黙殺した。獣たちは、闘いで死んだ動物に群がる蠅だとしか見られなかった。こうして、戦闘はさらに力を増した嵐とともに猛威をふるったが、芽を出しかけた大地を豊かに育てていた。

しかし、それから不思議なことに、虚空の地に新しい生物が出現した。彼らは、獣とは違い無力ではなかった。戦場の荒れた壤土を手際よく耕し、食料や住居の豊かな供給源に変えた。これは、怒り狂う戦闘の嵐の中では困難で大きな犠牲をともなったが、霧の深い虚空に大陸が造られていった。



森や溪谷には、優れた知性を備えた活発な生物が住み着いた。痩せているが強靭な精神を持つエルフたちが森や緑の草原を居住地としたのだ。他の生物に比べれば耐久性において劣るものの、彼らには高度な魔法の技術に対する素質と、魔法の力や魔法エネルギーに対する抵抗力が備わっていた。



極寒の雪の多い地方には、ノームたちが住み着いた。エルフと同じ様に、彼らは肉体的にではなく、精神的な強靭さを持っていたが、魔法を使うのにはためらいを見せた。しかし、熟考型のエルフとは違い、ノームはとても陽気で友達を作るのが早かった。雪の多い地方の厳しさで、彼らは鍛えられ、元素力やさらに魔法に対する抵抗力を身に付けたのだった。



砂漠の太陽の下には、ドワーフが逗留した。体は小さいが力の強い彼らは、元素界の攻撃からも身をかわし、戦闘の嵐の中を生き延びたのだった。要するに、砂漠では強靭な生物しか盛んな生命を見いだせないのかもしれない。魔法のパワーを持たないドワーフたちは、砂丘に囲まれた孤独の内に自らの力を見出したのだ。

そして、沼や湿地にも、優れた体力と耐久力を持つ一族が住み着いた。彼らは非常に頑丈で、火も電気も寒さも彼らを傷つけることはできなかった。ハーフオークには魔法に必要な精神の崇高さがなく、持てる戦闘能力だけを頼りに生き延びなくてはならなかった。加えて、戦闘を生きる糧とし、全力で敵を探したので、彼らの戦闘能力は飛躍的に向上した。



新大陸の多種多様な土地に点在する人間たちは、他の種族とは異なり、さまざま歩いた末に、人間以外のすべての種族と共存したのだった。すべての元素力や魔法にも怯まず、神秘的な技術を習得した彼らは、希望する場所に住み着くための術を学んだ。そのうちに、彼らは陸地の至るところで繁栄し、他の種族とともに獣を飼い慣らし、原野を開拓し始めた。





これらの陸地の征服者たちの到来にともない、元素の神たちは、自分たちが闘っているあいだに、かけがえのない戦利品が、彼らには無力な獣にしか見えない虫けら同然の死ぬべき運命の者たちに占領されていることに気がついた。元素の神たちはそれぞれ強大な嵐で死ぬべき運命の者たちを征服しようとしたが、自分たちの闘いから戦力の多くを投じることとはどうしてもできなかった。そして、元素の神たちの攻撃に、死ぬべき運命の者たちは対抗できたのだった。それどころか、元素の神たちの嵐は戦闘の余波よりも破壊力がなかったため、これらの侵入者たちを虚空から一掃する他の方法を考えなくてはならなかった。そこで一日だけ停戦協定を結び、全力を傾け、誰もが1時間も耐えることができないような破壊的な大嵐を創造した。

空気は最強の風を集結し、死ぬべき運命の者たちの骨から肉をむしり取るほどの威力で大地の砂を吹きつけた。水は洪水を用意し、倒れた死ぬべき運命の者たちを虚空の中心に流し込み、そして、そこで待ち構えていた火が泥沼を焼いて、固い石に変えるのである。全員が一致団結してさえも、死ぬべき運命の者たちはこのような激流の一日を生き延びることは不可能だった。何の希望もなく、彼らは大破壊の前の失意の真っ只中で、破壊された家にとどまるばかりだった。そして彼らの内なる無力は、どこの世界でも起こったことのない、慈悲を求める空前の悲鳴を發した。

491年新月4日 クエストの開始

私は時期を見計らっていたが、ついに、伝説の失われた部分を求めて島々を巡る旅を共にしてくれる一行を見つけた。4人の戦士と一人の治療師から成るこの一行は、私の豊かな能力を知らずに、私を仲間に迎えてくれた。私たちは Swamp・Town へ向かい、そこで Fountain・Head へ届ける巻物を受け取ることになっている。パーティのリーダーである Asa・Miltchma は、失われた伝説の断片を自由に探し回れるように、遠回りの航路を取るのに応じてくれた。私たちは特に小さいものだけを除いて、島々の大部分を訪れることになる。私は巻物の運搬の報酬としてわずかながら分け前をもらうだろうが、忘れ去られた伝説の探求と希望に満ちた発見がこの冒険に私を誘うのである。目的は富ではない。

万事が予定通りならば、明日は Illusion 諸島に向かい、そこで砂漠の廃墟の中にあると言われている2つの城を探索することになるだろう。そこから夜のキャンプを張る予定の Bazaar・Bluff へ足をのばす。翌日は、Ebamua を通り、北の Swamp・Town へ行き、そこで巻物を見つけたら、地元の宿屋で快適な夜を過ごすことになるだろう。

そこから、私は探検隊を連れて Dwarf の本来の居住地である Serpent の森を通過し、二度目の夜のキャンプを張る予定の Frozen 諸島へ向かうつもりだ。次に、River 渓谷へ行き、Fountain・Head へ直行する。彼らの計画では4日だが、おそらくその倍の日数が必要となるだろう。

491年新月5日 出発

この日、準備は万端整い、私たちはテラの島々へと出発した。私の参加したこの一行は、当初思っていたよりも強力だった。私が考えていたようにボートを借りるのではなく、治療師のラファは陸地と海が接する水際に立ち、両腕を広げた。すべてが一瞬静止し、それから、奇妙な風が彼女のロープの裾を撫で、海がざわめいているように見えた。濃い、息の詰まるような霧が入り込み、その霧の中に、隆起した波に乗ってまるで幽霊のような姿のガリオン船が出現した。それは思わず足がすくんでしまうような、忘れられない光景だった。幽霊船は私たちを乗せて海を渡り、イリュージョン諸島の最寄りの場所、私たちが城の廃墟に入る前に休憩しているこの場所まで運んだ。しかし、あの船がどこから来てどこへ戻ったのか、いまだに私にはわからない。私たちが海岸に降り立つやいなや、船は静寂の霧の中へ消えてしまったのだった。

冒険の最初の戦闘で死傷者を出してしまったのは良い前兆だとは言えない。グレイウインド城の廃墟を探索しているとき、瓦礫の中に住み着いていた強力な幻影の魔法を使う者に遭遇した。そいつは突然襲いかかり、ラファをピンク色の光を放つエネルギーの中に飲み込み、彼女の生気をすべて干上がらせてしまった。横から、アサ・ミルチマが石弓から太矢を放ち、迅速に応戦したが、矢はその幻影を通過するだけだった。他の者が前進するあいだに、その幽霊のような姿は巨大で残忍なクマを呼び出し、光りを放つと姿を消した。アサ・ミルチマと忍者のサッフアは、その獣と戦い、軽傷を負ったにすぎなかったが、今は亡きラファは私たちの治療師だった。私は力を限界までは出さなかったが、仲間のためにできるだけことはした。しかし、ラファを失ったのは、きわめて不運な出来事だった。この一行の忠誠心は強く、彼らは自分たちの報酬の一部を使い、スワンプ・タウンの寺院で彼女を治療してもらうことになった。

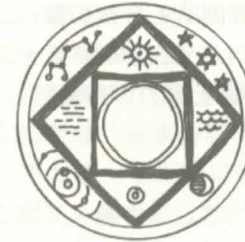
491年新月6日
バザードの岩壁でのキャンプ

そして地上に降りしは
ドームのフォース
死ぬべき運命の者たちの手に
未知なるものに対抗する力を委ねるため

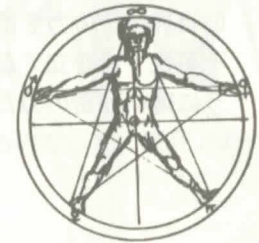
5つのフォースが、その持てる力と魔法にて
それぞれ2人ずつの勇士をこの世に遣わした
そして10人の勇者たちは
残忍な元素の神に対峙し
このうえないく悲壮な物語を紡いだ

今夜のキャンプには、月を覆い隠す雲よりも、焚火の明りの外側から見つめる無数の息を殺した生物たちが隠れる木々の太い枝よりも、暗い雰囲気漂っている。昼間から雨が降り続き、降る雨に苛立って足を踏み鳴らす馬たちも消耗してる。昨日の戦闘が、私自身をも含めて、いまだに全員の心に重くのしかかっている。見捨てられた砂漠の旅人たちを餌にするという翼のある死の伝説のことがわかり、なおさら心に重くのしかかった。今夜のことが思い出に過ぎないのであれば、どんなに気が晴れることだろう。こんなときには、グレイウィンド城の廃墟で発見した伝説の断片について物思いにふけるのがいいのだろう。その伝説は、元素たちの攻撃に打ち勝つ力を人間に与えてくれた5つのフォース、つまり、ドームのフォースの介入について語っている。

コスモニウムは、元素力やその他の形態のエネルギーを自在に動かすフォースだった。空気、水、火、大地、電気エネルギーに命令を下し、そして制御した。



エソテリカは精神そのものの能力で、精神力を使い、治癒を行ったり、相手に一撃を与える生命エネルギーであり生命形態だった。



ガイアムは、森や空の生命の秩序、そして木や雲の秩序を支配した。自然のふるまいや気性、獣たちの意思をその影響下に置いた。





ベリヨムは、獣たちのいつもより殺気立った雰囲気と今夜の嵐のような天候の著しい変化の中でその姿を現す、戦闘と暴力の神髄だった。

そしてラーケインは、目に見えない世界にその力を滑り込ませる、不可視で音を立たないベールのように薄い秘密の力だった。



フォースたちは、雲の上の高い位置から元素たちの戦闘の様子を静観していた。伝説によると、彼らは決して戦闘には加わらなかったが、元素たちが人間や獣のすべてを滅ぼそうと企んでいるのを知ると、無力な死ぬべき運命の者たちを哀れに思い、人間たちが命を守るように力の秘密を教えたとのことだ。また、ドームのフォースたちは、自分たちが集結した力にひどくうろたえた元素たちが一致団結して、非常に高い場所にある自分たちの住み処を襲撃し、果てしない戦闘に引きずり込まれるのではないかと心配していたとも伝えられている。ともかく、元素たちがフォースたちを戦闘に引きずり込む前に撃退できるように、フォースたちは我々死ぬべき運命の者たちに自らの力を教え、それぞれ2人ずつ、全部で10人の勇士をこの世に遣わしたのだった。

エルフに対して、コスモニウムは元素力が虚空をどのように移動するかについての秘密を教え、火や寒さやエネルギーや電気に対する完全な制御能力を与えた。パッド付きの鎧を着て、杖を装備した最初の偉大な勇者は、元素力制御の修得に着手し、来たるべき戦闘に備えて数々の強力な呪文を編み出した。彼は魔法使いと呼ばれた。私は、力や、個人的な好みではあるが、稲妻の美しさを発見するときの胸の高まりを思い出す。若い頃、今夜のような暗い雨の夜に冒険家の一行とキャンプを張っていたとき、仲間を驚かせたいというだけで、時折近くの木に太矢を放ったものだった。戦死した仲間は、このような行動を絶対に認めはしない。



そしてもう一人のエルフの親族に、コスモニウムは森の中を真っ直ぐに突き進み、標的に的中する矢の作り方を教えた。射手と名付けられ、鎖の鎧を身にまとった女性が二番目の勇者となった。二人は同じ種族なので、彼女は魔法使いが編み出した呪文を使うことができたが、それには限度があった。彼女は弓の修練にエネルギーのほとんどを費やした。

次に、エソテリカはノームを選び、彼女に治療法の訓練を施し、心身の秘密について明かし、体質を治療、または、悪化させる力を与えた。スプリント・マイルと鉄のヘルメットと楯を装備したこの最強の勇者は、僧侶と呼ばれた。倒れた仲間を治療し、弱った敵を殺すことが彼女の役割だった。



それから、もう一人のノームが選ばれ、治療法を教わったが、武器と鎧の使用法の教授に重点が置かれた。彼は聖騎士と呼ばれる最も高潔な勇士であり、敵に回すと手強い相手となる。最も頑丈な鎧に身を包み、真実と正義の剣を振りかざす彼は、多くの伝承と多くの信奉者を残す最も偉大な人物の一人となる運命にあった。



次いで、ガイアムはドワーフに正当な理由を見だし、勇士として選んだ。植物や獣や、季節と星々の様式と交感するための多くの言語が明かされた。生命を育む陸地の秘密を小さな体に授けられた彼女は、自然の力に命令を下し、大嵐や突風や昆虫の群などを指揮して闘わせるだけでなく、自然界の自然治癒力を呼び出して戦死者を生き返らせた。僧侶が肉体に身を捧げるように、大地へと身を捧げるこの新たな勇士はドルイドと呼ばれ、自然の秩序の維持に一生を捧げた。ドルイドは革の服に身を包み、抜き身の剣を腰に下げて旅をした。今夜のようなひどい嵐も、このような能力を持つ勇士にとっては脅威とはならないはずだ。



フォースのガイアムが森との交感能力をドワーフの勇士に与えたとき、レンジャーと呼ばれる浅黒い謎めいた人物が創造された。うっそうと茂ったつる植物や生い茂った藪を好み、密林の暗闇を住み処とするレンジャーは、森が生物にとって異質のものであるように、異質な雰囲気漂わせていた。最初の勇士レンジャーのように、私たちの仲間のアサは感情の起伏が激しく、愉快地冗談を言っているかと思えば、突然詰問口調で厳格になったりした。





そして、ベリヨムはハーフオークを剣の勇士として選んだ。立派な鎧と兜と楯で身を固め、最強の武器を持つ彼は、戦闘や乱闘や武勇に関する技術を鍛錬した。騎士と呼ばれる彼は、戦場を行軍することに生き甲斐を感じる最強の勇士となった。聖騎士ならば戦闘中ひたすら平和を求め、戦闘を手短に終わらせ、勝利を手中に収めようとするが、騎士は戦闘を分かち合うものを求め、あらゆる戦闘要員を自分の肉親のように慕った。

次に、ベリヨムはバーバリアンと呼ばれる勇士を創造した。騎士とは種族が異なり、彼女は戦闘は求めるものの、血を流すことには喜びを覚えなかった。すべての勇士の中で最も耐久力のあるバーバリアンは、戦闘に突入することに快感を見いだした。スケール・アーマーだけを身につけた彼女は、楯と巨大なハンマーを振り回し、敵の勢力と闘った。私はあらゆる彫像とタペストリに、この勇士に似た女性が上に角のついた兜をかぶって、倒れた戦士の亡骸の山の上に立つ姿が描かれているのを知っている。



そして、フォースの最後の、そして最も神秘的に包まれたラーケインは、2人の人間に正当な理由を見だし、勇士として選んだ。最初の人物は、あらゆる場所の狭間に存在する不可視の折り目の中を移動して、誰からも見られず悟られずに進むことを教わった。盗賊の名で知られる彼は、鍵と罠のしくみを駆使し、わずかな影にもその姿を隠し、背後から忍び寄り、短剣で敵を突き刺すことができた。チェーン・メイルに身を包み、楯と短剣を持ち、石弓を腰に下げた彼は、木の葉の中を羽のように軽やかに移動した。



そして、戦闘のために創造された10人目の勇士は、強靱な適応能力や精神力といった特性すべてを兼ね備えていた。忍者と呼ばれた最強の勇士である彼女は、彼女の戦闘技術のために特別にあつらえられた特殊な武器を身につけていた。彼女の戦闘技術は、強い騎士でさえも打ち破ることが困難だった。孤独な生活に徹し、他の勇士たちの中においてさえ孤立を守り、すべての時間を心身の鍛錬に費やした。彼女はチェーン・メイルを着ているにもかかわらず、盗賊のように音を立てずに移動し、また、誰に対しても口を開くことがなかったので、沈黙の戦士と呼ばれた。





これらの10人こそが元素たちと闘う勇士である。死ぬべき運命の者たちは5つのドームのフォース、すなわち、コスモニウム、エンテリカ、ガイアム、ベリヨム、ラーケインから魔法の技と戦闘方法を教わったのだった。フォースたちは雲の上や星の上から、真っ暗闇の未来へと星々を的確に導いたのである。さて、私が見張に立つ時間もそろそろ終わり、サッフアが交替しに来る。今夜は十分に眠っておかなくては。明日はエバムーアを通過する予定で、疲れても休む場所はないのだから。

491年新月7日 スワンプ・タウンにて

エバムーアを通り抜けるのは造作もなく、今日スワンプ・タウンに到着した。途中、さまよい歩く動物や昆虫との小競り合いがあっただけだった。危険は少なかったが、どんな些細なミスが命に関わるのか予断は許されないの、それもいい試練だった。

スワンプ・タウンの西門に入り、巻物を手渡してくれる人物に出会ったら、ファウンテン・ヘッドへ向かうことになっている。ラファはムーンシャドウ寺院へ運ばれた。廃墟の砂漠からエバムーアへ渡るボート代の支払いで、私たちの財布は空っぽになり、修道士に診てもらった診療費の工面ができたのは運がよかったと言うほかはない。巻物の運び賃をもらったところで、ラファの蘇生料には追いつかないだろう。

私たちは宿を取り、ラファの回復を待った。私はその宿でこの覚書を書いている。他の仲間たちは酒場で羽をのぼしながら、この2日間の出来事の一部始終をラファに話して聞かせている。

町で出会った人々と話してみたところ、伝説をもっと発見したいという私の願いはそう簡単に叶えられそうにもなかった。ギルドを尋ねたとき、押韻詩を探しにフローズン諸島へ赴き、戻ったばかりの人物に出会った。彼は、北部地方ではまったく発見できず、私がグレイウインド城で発見した廃墟の断片を目にしてとても喜んでいて、私は彼にヴィルダバールの長老から聞いた話を聞かせた。



勇士たちは戦闘が終わると、ドームのフォースたちから授かった力を使い、元素の神たちを虚空の片隅に追いやった。5つのフォースたちはかつて戦場だった陸地を持ち上げ、古代人のゲートからテラのゲートまでいくつもの天空を越えて運び、海の中央に配置し、砕いていくつかの島にしたのだった。

フォースたちが星々を通過し島を運んでいる間に、10人の勇士たちは地上を徘徊するモンスターや動物から人々を守るために町を建設し、そして、遠い昔から現在まで伝えられている、フォースたちから授かった訓練方法を用いて、他の人々に訓練を施した。

外部の荒れ地からの避難場所として保護を与えるため、そして、新しい土地を放してそこに育つ生命を手なづけ、征服しようとする冒険家たちの天国となるように、城壁に囲まれた大きな街が建設された。冒険家たちは、冒険の最中は気が張っていて、怖いもの知らずだったが、治療を受けたり、交渉事をしたり、訓練をしたりする場所が必

要であったため、あらゆるサービスを受けることのできる居住施設が街の中に建設された。そこには、武器類の取り引きを行う場所、酒と宴のための場所、元素の手から救ってくれたフォースたちを敬う、冒険家の世話をする不可解な修道士たちが住む5つの治療の館、戦術の訓練場、魔法の腕を磨く魔法学校、疲労した体を安全に休めて物資を保管し、死んだ仲間の替わりを見つかる場所などがあった。今日の私たちの街は、このような出発点の中にその原型を探ることができるのだ。



武器屋では、はがねや鉄の職人たちが新しい殺戮武器を鍛え、戦士たちの壊れた武器を修理した。広く遠方から集まってくる品々の取引が行われる場所があり、ローブやたいまつなど、ダンジョンに侵

入するのに必要とされるあらゆる品々を見つけることができた。そこはまた、立派な鎧や防具類を見つけたり、未知の仕掛や武器を鑑定してそれらの使用法と価値を知ることができる場所でもあった。もちろん旅人は、鞆に入っている余分な品物を、酒場で楽しい時間を過ごすのに十分な軍資金に換えることもできた。

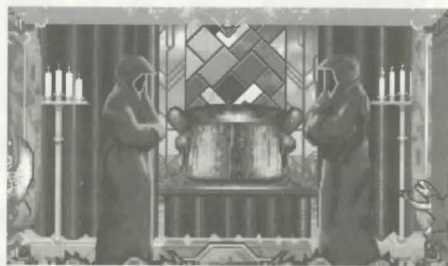
宿屋は、鍵のかかった扉の中で疲れを癒し、屋根の下で降る雨から体を保護する場所だった。しかし、宿屋は旅の途中の休息のためだけにあるのではなく、戦闘の興奮や隠された財宝を捜し求める若い冒険家たちが宿帳に記入し、自分を必要としているパーティを待つ場所でもあった。森や洞窟や廃墟を歩き回っているときに、このような若者と出会い、パーティへ参加させる場合、クエストに参加するに先立ち、彼は自分が最後に泊まった宿屋で再会すると申し出るだろう。





酒場は、気前よく振舞われた酒で、寺院では見い出せない癒しを求めてこれらの騒々しい酒場にやって来る冒険家や戦士たちが緩んだ口から噂話を溢れさせる場所だった。そして、酒場の主人の手に金貨を握らせれば、莫大な財宝や幸運を発見する手がかりが得られるかもしれない場所だった。そして、冒険家の鞆の食料が残り少ないときには、その店の特選品で鞆を一杯にすることができた。何と言っても、休息が十分でなく体力が低下しているときは、体に食べ物を補充する以外にないのである。

そして、戦死したり、負傷した戦士たちのために、ドームのフォースたちを讃えて治療の寺院が建造された。5つのフォースたちは、死ぬべき運命の者たちに大洪水を阻止する力を授けてくれた。彼らの力を讃え、務めの最中に倒れた者たちを救うために5つの寺院が建立された。どんなに苦しんでいる戦士も、これらの神聖な聖堂を護る謎の修道士の治療を受けることができた。肉体は蘇り、呪いは解かれた。そして、戦利品の一部をこれらの寺院に寄付した者には、特別の恩恵を受けることができると信じられていた。



しかし、神聖な修道士たちに寄付されなかった金貨や財宝は、常に他者に略奪される危険があるため、街の建造者たちは頑丈で安全な檻を作り、力の強いゴーレムたちに護衛を依頼した。元素たちに対す

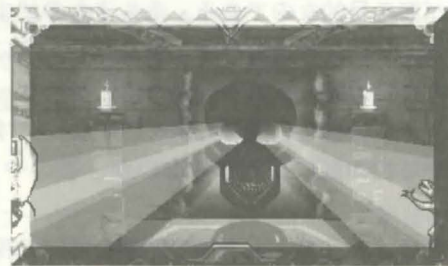
る勝利に続く混乱期には、弱者の財産だけでなく同胞の財産まで狙う連中がいたため、個人の財産を安全に守るための銀行が必要だった。盗まれる危険が皆無とはいかないが、冒険家のキャンプの皮テントよりも銀行のほうが安全だった。



ドームのフォースたちから教わった方法で他の者たちを訓練するために、10人の勇士たちも、体力と持久力を増進するための競技場や闘技場などのあらゆる設備を備えた大訓練場を設立した。代金と引き

換えに、長期のクエストや旅をする冒険家たちがやってきて、あらゆる戦闘技術における専門家の助けを借り、剣術や弓術やその他あらゆる格闘技術の腕を磨くことができた。戦闘時の持久力や耐久力も、闘技場の教師の技術によって向上させることが可能だった。

そして、魔術を学ぶ者たちのために神秘のギルドが建てられ、精神能力の制御を支配する魔法使いの訓練が行われた。集中的に学習することによって、自らが選んだ手法の支配力をさらに深く究め、新しい呪文を会得し、魔法使いの能力と呪文の蓄えを拡大することができた。ギルドは秘密の場所であり、各ギルドのメンバー以外は中に入ることができなかった。周辺の地方の伝説には、賢者に役立つ助言や警告を与える各ギルドの歴史が記されていた。



491年新月8日
フローズン諸島

今夜、私たちはフローズン諸島の冷え込んだ野外でキャンプを張っている。スワンプ・タウンで志を同じくする探求者と言葉を交わして以来感じていたように、このツンドラ地帯には伝説の断片もなかった。私たちは氷原の探索に時間をかけたが、氷以外のものは目に入らなかった。

仲間の治療師ラファのことを優先したため、ドラゴントゥース城に入るのを拒否された後、私たちはこの島々のツンドラの中で焚火の番をしながらキャンプを張ることにした。今、見張りをしながらこれを書き記している。もっと快適な夜をすごせたかもしれないが、ラファを怨む気持ちはまったくない。何と言っても、彼女の幽霊船で海を渡るほうが楽なのである。

この一行とファウンテン・ヘッドで別れるのは辛いのだが、私を呼んでいる別の何かがあるのだ。これは私にとってただの小旅行でしかない。伝説と伝承の探索などではなく、宿敵であるシェルテムを探し出すことが真の目的なのである。そもその始まりから、彼はこの島々に目を着け、全住民を自分の敵と見なし、二度にわたって彼らを絶滅しようと企んだ。現在、これらの島々はテラのゲートの中で安定しているが、シェルテムは彼らの撲滅を諦めていないはずだ。彼がどんな計略に着手しているのか私にはわからないが、彼のやり口はすべて混沌としている。

私は、シェルテムと彼の邪悪な陰謀の探索に参加してくれる者たちに残す記録としてこれらの手記を書いている。古代のピラミッドは彼の計画に一役かっており、ピラミッドこそが再び探索を開始する場所なのである。今回、私は一人で出発するつもりだが、あとに続けてくれる者たちに、私は未発見の情報の発見に役立つ手がかりを残しておく。

このことについてはまだ誰にも話していないが、私はイリュージョン諸島の反対側にあるブラックウインド城の廃墟で、シェルテムの陰謀の謎

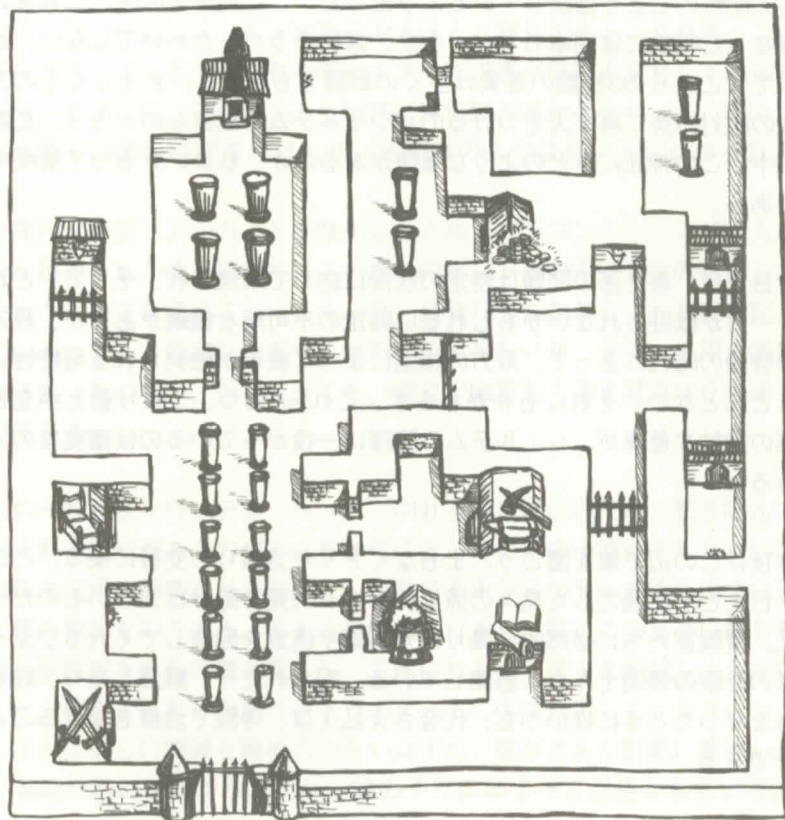
に光明を投げかけるかもしれない神託を瓦礫の中から発見した。それは、私たちが並べて口にするようになった、善、中立、悪という3種類の人間性のことを強調しているようだった。ここ何年もの間、これらの異なった特性には何事もなかったが、常にそうだったわけではない。かつて、これらの3種類の差異は多くの戦闘をもたらし、おそらくこの古代の敵対の炎に再び火をつけるのがシェルテムの陰謀なのだろう。瓦礫の中のこの神託にはどのような意味があるのか、私はいまもって解明中である。

今日では、善と悪の問題は特定の状況に応じて解決され、そして、どちらか一方が歓迎されないかもしれない特定の不可解な領域があるが、最近の啓蒙の時代にあって、双方の相違によって戦争が触発される可能性はほとんどない。それにもかかわらず、これらの3つ、つまり善と中立と悪の微妙な差異が、シェルテムの陰謀に一役かっているのは確実なのである。

今夜はこの辺で筆を置こう。まもなくアサが見張りの交替に来る。この一行とともに過ごした島々の旅は、ラファの死を除けば楽しいものだった。冒険家たちに必然的に降りかかる傷や病気を回復してくれるフォースの寺院の修道士たちに感謝している。呪われたり、麻痺したり、殺されたりしたときにはいつも、代金さえ払えば、寺院で治療を受けることができる。

夜明けの光とともに、私たちはファウンテン・ヘッドへ向かって最後の旅に出発する。私はそこで仲間と別れ、再び一人の旅に戻る予定だ。

491年新月9日
ファウンテン・ヘッドに到着



リーパー溪谷を通過してから、私たちはその日の遅くにファウンテン・ヘッドへ到着した。私は一行と宿屋で別れた。彼らは、そこで次の旅に参加したがっている別の若い冒険家を見つけた。もちろん、それは酒場で何時間か過ごして体力を回復してからのことだった。

シェルテムを探しに出かける前に、私を追ってこの謎に挑戦する者たちに残したい最後の忠告がいくつかある。君たちが島々を渡るとき絶対に必要ではないが、とても役に立つ技能だ。この技能を教えてくれる教師を見つけ、報酬を支払う準備をするのだ。技能の中でも役立つものは、以下のようなものだ。

地図の作成	訪れた地方のより詳細な地図を作成する
危険感知	モンスターとの遭遇を事前に警告する
秘密の通路の看破	隠された好機を逃さないようにする
登山	標高の高い地域へ行くことができる
通路発見	密林の中に道を切り開くことができる
水泳	底の浅い水域を渡る

そして呪文の書の中身を常に一杯にしておくこと。次の段階の呪文が修得できる準備が整ったら、ギルドの会員資格を得て、呪文を修得しなさい。放浪の魔法使いを探せば、安い値段で必要に応じた適切な呪文が入手できる。そして、魔法の水たまりで呪文を獲得したり、旅の教師から買って、使い方が不明な場合は、ギルドのどれかに足を運び、説明を受けなくてはならない。

呪文が結晶に閉じ込められている力を引き出せるように、ジェムを豊富に用意しておくことも忘れてはならない。次に挙げるものは、魔法の中でも、初心者が使用することのできるものである・・・

目覚め	休息している冒険家を目覚めさせる
魔法の看破	メンバーの鞆に魔法のアイテムが入っていたら、その種類と残りの使用可能回数がわかる。財宝の箱の性質を見極めるときもこれを使う。
元素力の矢	一人の敵に対して元素力を浴びせる。炎、電気、酸または氷の稲妻を敵に浴びせ、敵の健康状態を奪い取る。
応急手当	この呪文を用いると、冒険家の戦闘で負った軽傷を即座に治療することができる。
空飛ぶ鉄拳	魔法の籠手を呼び出し、敵の一人に強烈な打撃を与える。
光	魔法の光で、暗い場所を照らす。

呪文はすべて、コスモニウム、エソテリカ、ガイアムの神秘から造られ、専心して修得した者だけがその呪文を使うことができる。能力が向上するとさらに強力な呪文を使うことができる。

武器や呪いによる6種類のダメージからの保護も必要だ。これらの種類は、火、電気、寒さ、毒、エネルギー、魔法の6つである。それぞれの種族がこれらのいくつかに対して自然に身に着けた抵抗力を持ち、呪文や魔法のアイテムを使ってさらに強力な保護を得ることができる。

町から町へと旅をしているうちに、助けを必要としている他のパーティに参加する機会がある。クエストが完了すれば、今後の関係において助けとなる大きな見返りがある場合もあるので、彼らの要請を受け入れた方が良いでしょう。

そして、すべての望みがなくなったり、巨大なドラゴンに出くわしたり、殺せないほど多くのオークに取り囲まれたときは、ミスター・ウィザードの慈悲の手にすがって、安全な場所に移動してもらうことができる。彼は助けを求める呼び声にいつでも応えてくれるが、その報酬として助けた者からそれぞれ1レベルの経験値を受け取るので、注意を要する。強い戦士が頻繁にミスター・ウィザードに助けを求めると、彼の力はすぐに弱くなる。他に解決の道があるなら、彼の助けを求めずに状況を打開するのが最前の途である。だが、新参の冒険家に対しては、ミスター・ウィザードの務めとして、彼は報酬なしで援助してくれるだろう。

さて、私はシェルテムを探するための用意をしなくてはならない。私の手記を携帯し、彼の陰謀を発見するのは是非活用してもらいたい。そうすれば、私たちはともに彼の陰謀を阻止することができるかもしれない。私が残す手がかりを探して欲しい。君たちの旅の幸運を祈っている。力と魔法の威力が常に君たちの側にあらんことを。

ユーザーサポート

操作方法等についてご不明な点がございましたら、本マニュアルをもう一度よくお読み下さい。製品には万全を期しておりますが、それでもプログラムが正常に動作しない場合には、大変お手数ではございますが下記の事項についてご確認のうえ弊社ユーザーサポート係までお問い合わせ下さい。

1. 商品名
2. ご使用の機種
3. メモリ等の環境
4. 不良状況

また万一ディスクを破損された場合には、交換手数料として1500円をいただいて新しい物と交換させていただきます。

なお誠に勝手ではございますが、本製品のサポートはユーザーサポート登録葉書きをご返送いただいた方に限らせていただきます。



Imagineer

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1
新宿第一生命ビル内郵便局私書箱5024号
TEL 03 (3343) 8900
受付時間：祝祭日を除く月～金曜日
10:00～17:00

IMAGINEER

MAC

SELECTION

8

複製/無断転載



イマジニア株式会社

Imagineer

〒163-07 東京都新宿区西新宿2-7-1新宿第一生命ビル
代表●03(3343)8911 ●ユーザーサポート03(3343)8900