



# Ultima

OFFICIAL ♯ FANBOOK™

ウルティマ 公式ファンブック

金井 哲夫 著

LOCUS



# Ultima

OFFICIAL ♀ FANBOOK™

ウルティマ公式ファンブック



金井 哲夫 著

# ウルティイ

P R O L O G U E



## Stonehenge

イギリスに今も残るストーンヘンジは、現在も「ネオ」ドルイドたちが集う神聖な場所だ。ウルティマ伝説では、すべてがここから始まった。美しい自然と雄大な景色にはえるストーンヘンジ。実際にこの場所に立てば、遥かな次元を超えて、ストーンズの調べが聞こえてくるかもしれない。

英国政府観光庁 写真提供

# マは違う



ウルティマは違う  
そんじょそこの、その意味も知らず、形態だけを真似て作られた、いわゆる"アールビージー"とは根本的に違う  
ウルティマは元祖であり基本だ  
基本は常に正しく、決して古くなることがない  
あらゆるものは、基本の上に作られる  
多くのゲームデザイナーがウルティマで遊び、ウルティマに学び、ウルティマを目標にしてきた  
ウルティマは面白い。誰が何と言おうと面白い  
RPGが好きで、これを面白いと思わない者は間違っている  
20年も前に作られたゲームで、その後、改訂版や復刻版が何度も作られ発売されたものが他にあるだろうか  
ウルティマは本物だ  
何もかもが薄っぺらで、慌てて作られた安物やまがい物ばかりが氾濫する今日にあって、ウルティマは本物だ  
ウルティマには歴史がある  
20年間、ウルティマを愛してやまない世界中のブリタニア市民によって育てられた文化がある  
ウルティマには、魂が込められている  
本書は、そんなウルティマの魂を伝えるためのコデックスだ  
これを読んで、今一度確認してほしい

「ウルティマは違う！」と

|                  |     |
|------------------|-----|
| ウルティマは違う         | 2   |
| ウルティマ伝説の軌跡       | 5   |
| 時間の神の記憶          | 22  |
| 幻実の国の人々          | 35  |
| ブリタニアの町巡り        | 65  |
| ブリタニア文明の謎        | 81  |
| 伝説の背景            | 82  |
| ブリタニアの魔法とエーテル    | 90  |
| エセリアル虚空間         | 95  |
| 徳という防衛システム       | 98  |
| ダンジョンの謎          | 100 |
| コテックスの謎          | 102 |
| ブリタニア民族の言語と起源    | 104 |
| ガーゴイルの言語と文化      | 106 |
| 終わりのないウルティマ      | 107 |
| Sage Sundiインタビュー | 112 |
| 久津間良祐インタビュー      | 120 |
| こほれ話             | 126 |
| 日本で一番ウルティマな人々    | 129 |
| ブリタニア国民歌謡 ストーンズ  | 142 |
| お楽しみウルティマCDの中身   | 144 |
| 特別付録 ウルティマカレンダー  | 145 |



C O N T E N T S

Akalabeth Beyond Adventure Lies  
Ultima  
Ultima II The Revenge of the Enchantress  
Ultima III Exodus  
Ultima IV Quest of the Avatar  
Ultima V Warriors of Destiny  
Ultima VI The False Prophet  
Worlds of Ultima The Savage Empire  
Ultima Worlds of Adventure 2 Martian Dreams  
Ultima Underworld The Stygian Abyss  
Ultima VII The Black Gate  
Ultima VII Forge of Virtue  
Ultima Underworld II Labyrinth of Worlds  
Ultima VII Part2 Serpent Isle  
Ultima VII Part2 The Silver Seed  
Ultima VIII Pagan  
Ultima Online  
Ultima Online The Second Age  
Ultima Online Renaissance  
Ultima IX Ascension

H I S T O R Y o f U l t i m a

## ウルティマ伝説の軌跡

1980年から20年間、  
掘りかえればウルティマと  
名のつくゲームはこんなに  
数多く発売されている。こ  
こでは紹介していないが、  
このほかにもファミコン版  
などが数種類発売されてい  
るのだ。20年間、コンピ  
ュータRPGの代名詞とし  
てまた、世界のゲームデザ  
イナーが常に新作を待ち望  
み発売後は多大な影響を彼  
らの作品に与える、ゲーム  
の中のゲームとして続いて  
きたウルティマシリーズ。  
ゲーム業界のみならず、今  
日のデジタルエンタテイン  
メント文化を語ろうとする  
ならば、「ウルティマ」と  
いう言葉を使わずに済ませ  
ることは不可能だろう。

.....  
\* 発売年は、オリジナル版がアメリカで発売された年です。  
対応OSは、最初に発売されたものだけを書いています。

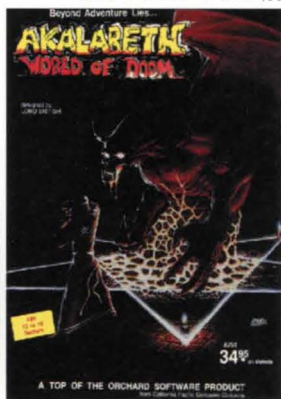
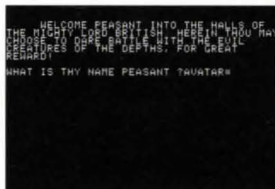
# Akalabeth Beyond Adventure Lies

1979年

高校を卒業したばかりのリチャード・ギャリオットが1人でプログラムし、アルバイト先のショップで自费出版した3Dダンジョンを含む世界初のコンピュータRPG。アカラベスという国の征服を目論む暗黒の王モンテインを倒すのが目的。ウルティマの土台になったゲームだ。これが当時の大手ゲーム出版社カリフォルニア・パシフィックの目にとまり、即座に契約。全国的に発売されるようになった。『アドベンチャーを超えて』という副題には、これがまったく新しいタイプのゲームであるというリチャードの主張が込められている。

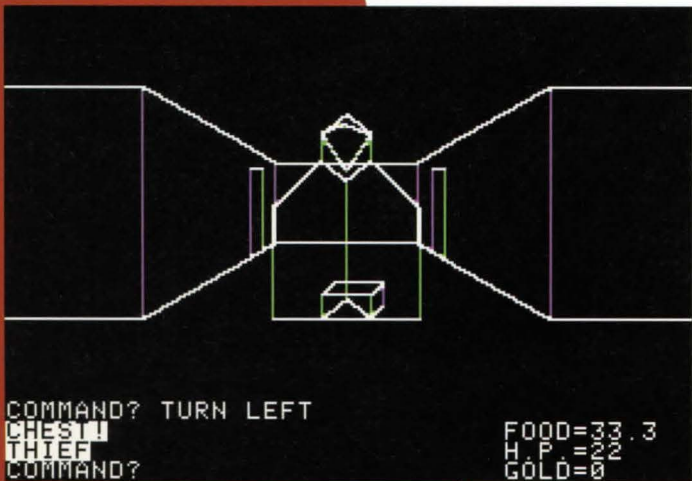
●発売年  
1980年\*  
●対応OS  
Apple II  
●メディア  
5.25"フロッピーディスク

SPEC

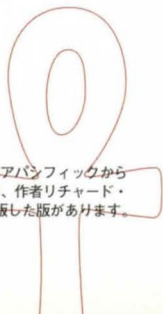


## Akalabeth Beyond Adventure Lies

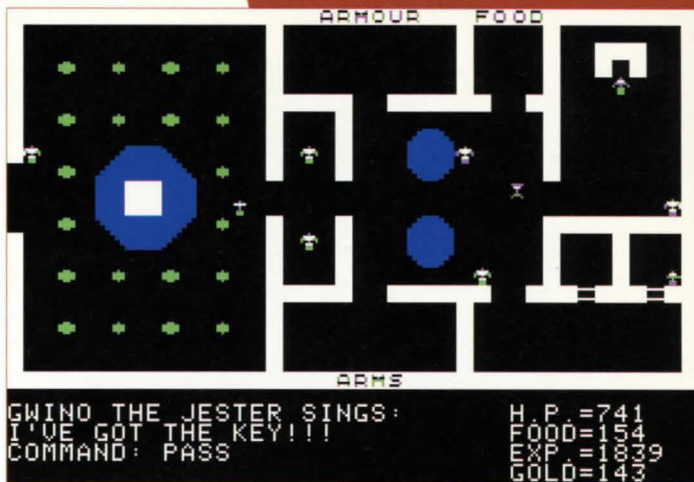
1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000



\*ここで紹介したAkalabethは、1980年にカリフォルニアパシフィックから全米に発売されたものです。前年の1979年に、作者リチャード・ギャリオットが自费出版した版があります。

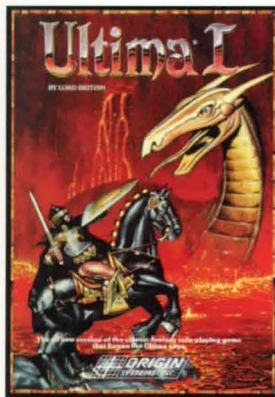






1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

# U l t i m a

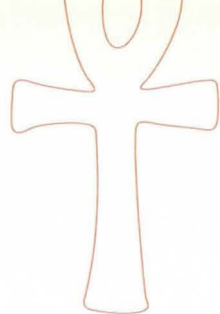


**Spec**  
●発売年  
1980年  
●対応OS  
Apple II  
●メディア  
5.25"フロッピーディスク

大学1年のリチャードは、ゲームで食っていくことを本気で考え、アカラベスを改良した『ウルティマ』を制作した。悪の魔法使いモンテインが、強力な魔法の宝珠を使ってソーサリア全土を支配しようと目論むが、これを地球から現れた英雄が阻止する。非常に単純で典型的なファンタジーRPGだが、大きな地上マップには山や海があり、さまざまな乗り物で移動できるなど、斬新なアイデアが盛りだくさんだった。また、ケン・アールドという優秀なプログラマとコンビを組み、当時としては活気的なタイルグラフィックを開発。世界を自由に歩きまわれるゲームを実現した。その後、タイルグラフィックは、『ドラゴンクエスト』など、世界のコンピューターRPGの主流となっている。

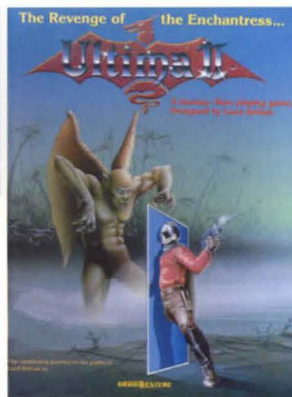
# Ultima

1980年



1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

## Ultima II The Revenge of the Enchantress



マシン語プログラムを導入し、前作を大きく上回る規模とカラフルな画面を実現。「映画のような」ゲームを目指したりチャードは、テリー・ギリアム監督のファンタジーコメディ映画『バンデットQ』の影響を受け、時間を自由に行き来する壮大シナリオをカラフルに表現した。これにより、文字ベースの『ウイザードリィ』とは対照的に、グラフィックのウルティマというイメージが定着した。モンテインの愛人ミナックスは、モンテインを倒した男に復讐するため、彼の故郷である地球を襲う。広い世界、時間旅行、宇宙旅行、船、飛行機、戦闘、ダンジョンなどなど、考えられるあらゆる要素を詰め込んだ作品となった。オマケの布製マップも、ウルティマIIから付くようになった。

**発売年** 1982年  
**対応OS** Apple II  
**メディア** 5.25"フロッピーディスク 2枚  
**オマケ** 布の地図

# Ultima II The Revenge of the Enchantress

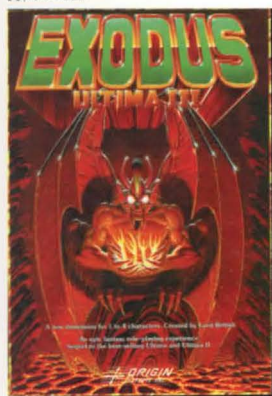
1982年

# Ultima III Exodus

1983年

ウルティマIIの出版社であったシエラオンラインとの契約上のトラブルを機に、リチャードは兄ロバートの協力でウルティマのための会社『オリジン』を設立。出版社とのしがらみから解放されたリチャードは、布製のマップに加え、かねてからの念願だったイラスト入り説明書と独立した魔法の書を付けるなど、パッケージ内容も充実させた。ゲームの目的は、モンテインとミナックスの間に生まれた悪の人工知能エクソダスを探し出して破壊すること。ゲームは、4人のキャラクターがグループを組んで冒険するパーティー形式を採用。個性の違う4人がそれぞれに特長を活かして、複数の敵を相手に戦う戦略的要素が加わった。

- 発売年  
1983年
- 対応OS  
Apple II
- メディア  
5.25"フロッピーディスク
- オマケ  
布の地図



U l t i m a III E x o d u s

1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000



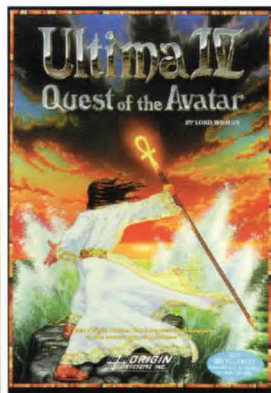
# Ultima IV Quest of the Avatar

1985年

ウルティマの知名度が上がると、「RPGは悪魔のゲームだ」と狂信的な宗教団体などからの抗議を受けるようになり、悩んだりチャードは、キャラクターの人徳を磨くという、まったく新しいシナリオを考え出した。世界はより広くなり、登場人物も増え、各自の会話量も大幅に増えた。住民との会話から問題を解決してゆくウルティマ独特のゲームスタイルは、このとき完成した。この画期的なゲームは、1985年の米ビルボード誌ゲーム部門で6カ月連続1位を記録し、30万本を売り上げた。日本では、1987年、ウルティマIV日本語版の発売によってようやくウルティマの名が知られるようになった。

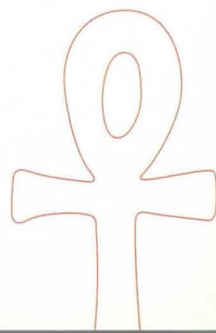
- 発売年  
1985年
- 対応OS  
Apple ][
- メディア  
5.25"フロッピーディスク 2枚
- オマケ  
布の地図、アンク

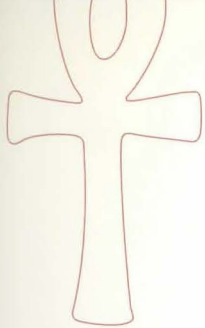
5.25"フロッピーディスク 2枚  
SPEC  
布の地図、アンク



Ultima IV Quest of the Avatar

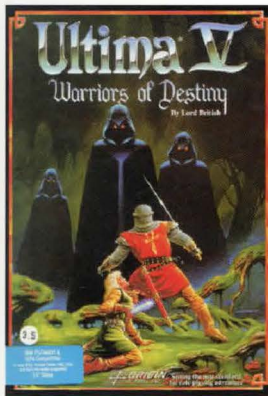
1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000





1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

## Ultima V Warriors of Destiny

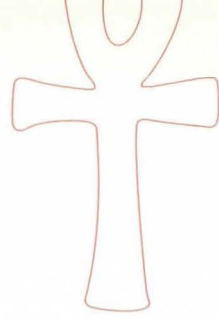


- SPEC**
- 発売年  
1987年
  - 対応OS  
Apple II
  - メディア  
5.25"フロッピーディスク 4枚
  - オマケ  
布の地図  
コテックスのシンボル入りアミュレット

国王が地下世界で行方不明になり、その代理がブリタニアに圧政を敷く。行きすぎた徳の思想が逆に人々を苦しめ、反政府運動も起こるといった社会的なテーマが、ウルティマに格式を与えた。技術的にも、椅子に座ってテーブルの上の料理を食べたり、フォークを手にとって敵に投げつけることができる。ピアノを弾いたり、畑で作物を収穫して食べ物を作ったりと、「画面に見えるものはすべて使える」というコンセプトのもとに、入念に作り込まれた高度なものになっている。世界はさらに大きくなり、人々の会話量も倍増。その完成度の高さから、ウルティマの最高傑作と評する声も多い。

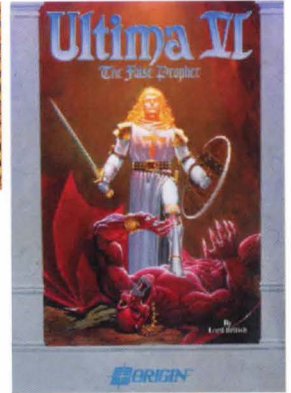
# Ultima V Warriors of Destiny

1987年



1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

## U l t i m a Ⅵ T h e F a l s e P r o p h e t



**SPEC**  
●発売年  
1990年  
●対応OS  
MS-DOS  
●メディア  
3.5"フロッピーディスク 4枚  
●オマケ  
布の地図、ムーンオーブ

ウルティマの主プラットフォームは、Apple ][からIBM-PCへと移行した。それにともない、よりリアルでカラフルな画像とマウス操作を得たウルティマは新時代に突入した。ブリタニアは、悪魔のような姿をしたガーゴイル族と戦争になっていた。しかし、どちらが悪でも善でもない。価値観の異なる民族同士の憎悪が引き起こした戦争だった。これは、RPGのお約束でもあった勤善懲惡に疑問を投げかける作品として、ウルティマのシナリオのレベルの高さを、改めて世に知らしめた。

# Ultima VI The False Prophet

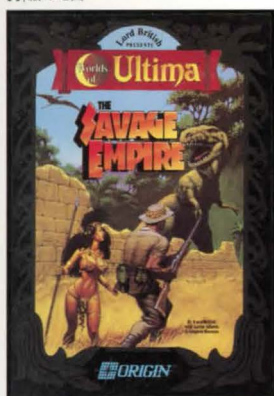
1990年

# Worlds of Ultima The Savage Empire

1990年

ひょんなことから、恐竜と人間が共存する原始のジャングルへワープしたアバターが、その世界での問題を解決して脱出するまでの話。ウルティマ本編とはまったく関係のない番外編だ。ウルティマには珍しいコメディータッチで、現地人の娘とのラブストーリーも含まれていた。ウルティマVIのゲームシステムをベースにしているが、舞台が地球であるため魔法が使えない代わりに、粘土を掘ってツボに仕立て、窯で素焼きにした中に3種類の材料を合わせて作った火薬を詰め、導火線をつけて爆弾を作るなど、いろいろな材料を組み合わせる必要があるという、物作りの楽しさが味わえる作品だった。

- 発売年  
1990年
- 対応OS  
MS-DOS
- メディア  
3.5"フロッピーディスク 4枚
- オマケ  
紙の地図



## Worlds of Ultima The Savage Empire

1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000



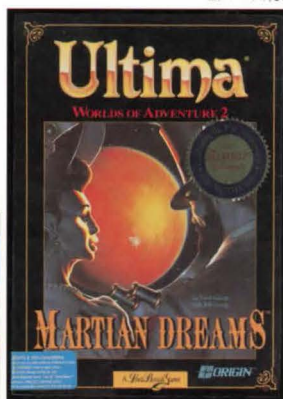
# Ultima Worlds of Adventure 2 Martian Dreams

1991年

『サベージエンバイヤ』に続いて発表された番外編。19世紀末の万博会場から誤って打ち上げられた火星ロケットに乗っていた当時の著名人たちが、火星で行方不明になる。なぜか100年前の人に助けを求められ火星に飛んだアバターは、そこに火星人文明の痕跡を発見する。これもウルティマ本編とは関係ないが、当時の実在した有名人が大勢登場し、彼らの功績をよく知っているほど面白さがわかるという、格調高いシナリオだった。ジュール・ベルヌ風のレトロな舞台にタイムパラドックスが入り混じった不思議な雰囲気のあるゲームで、ホロリとさせられる人情話でもあった。マニュアルと台詞の翻訳はできていたのだが、事情により日本語版は発売されなかった。

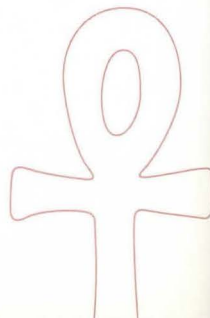
- 発売年  
1991年
- 対応OS  
MS-DOS
- メディア  
3.5"フロッピーディスク 3枚
- オマケ  
紙の地図

SPEC



Ultima Worlds of Adventure 2 Martian Dreams

1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

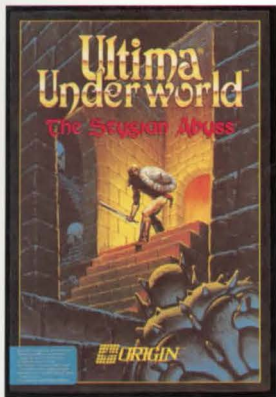






1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

## Ultima Underworld The Stygian Abyss



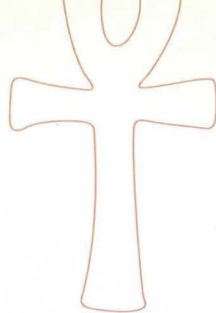
**Spec**

- 発売年  
1992年
- 対応OS  
MS-DOS
- メディア  
3.5"フロッピーディスク 5枚
- オマケ  
紙の地図、ルーンストーン

カリフォルニアのルッキンググラスという小さなプログラマー集団が開発した3Dエンジンを使って作られた、世界初の本格3DグラフィックによるRPG。アバタール島の統治者アルムリック男爵の娘アリエルを誘拐した濡れ衣を着せられ、アバタールがアビイスに閉じ込められる。真犯人を探し出し、娘を救出して汚名を晴らすのがゲームの目的。ウルティマ本編とは関係のない番外編だが、一人称の視点で、動きがスムーズで、上下に入り組んだ迷路内で跳んだりよじ登ったり、水中を泳いだり、さまざまな動きができる画期的なダンジョンゲームとして話題を呼び、その後の3Dダンジョンゲームの基礎となった。また、スキルの概念が取り入れられ、これがウルティマ オンラインに受け継がれている。

# Ultima Underworld The Stygian Abyss

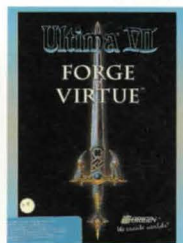
1992年



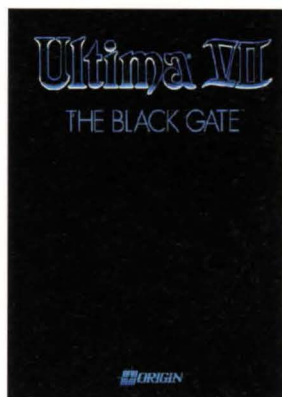
1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

●発売年  
1992年  
●対応OS  
MS-DOS  
●メディア  
3.5"フロッピーディスク 1枚

SPEC(FV)



## U l t i m a V I I T h e B l a c k G a t e



ウルティマVIからブリタニアの時間で200年後、ガーディアンと名乗る謎の存在がアバタールの目前に現れ、ブリタニアの占領を宣言する。ブリタニアに駆けつけてみると、フェローシップという慈善団体が各地に支部を設け、活発に活動をしていた。しかし、それはガーディアンを支援するためのカルト教団だった。またしても社会的テーマをリチャードは突き付けてきた。さらに、ガーディアンという不死身の絶対悪を登場させ、悪とは何かをプレイヤーに問いかけた。ウルティマ伝説において非常に重要なシナリオであったにも関わらず、残念ながら日本語版が制作されず、日本では幻のウルティマとなってしまった。

●発売年  
1992年  
●対応OS  
MS-DOS  
●メディア  
3.5"フロッピーディスク 6枚  
●オマケ  
布の地図、フェローシップのメダル

SPEC(BG)

### Ultima VII Forge of Virtue 1992年

『ブラックゲート』が発売されて8カ月後に登場したウルティマVIIの拡張シナリオ。エクソダスの島をアバタールが探検して、ブラックロックの剣という特殊な武器と、追加能力値を得ることができ、本編のゲームをより楽にプレイすることが可能になる。

# Ultima VII The Black Gate

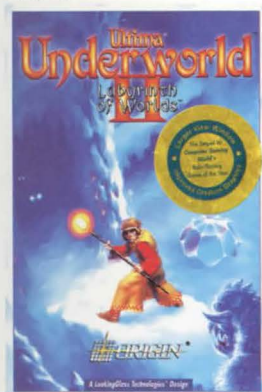
1992年

# Ultima Underworld II Labyrinth of Worlds

1992年

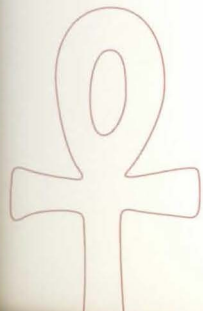
『アンダーワールド』のシリーズで番外編ではあるが、ストーリーは本編と関連している。ブリタニアへの侵攻を阻止されたガーディアンは、祝賀会のためにロード・プリティッシュ城に集まっていたアバタールはじめブリタニアの要人を飢え死にさせようと、城をブラックロックのドームで覆ってしまった。アバタールは、宮廷魔道師ニスタルと協力して、城の地下からガーディアンが支配する8つの世界を旅してブラックロック破壊の手がかりを集める。先のアンダーワールドよりも規模が大きくなり、グラフィックも進化した。日本語版も発売されたため、ウルティマVIIをプレイできなかった日本のファンも、これによってガーディアンの存在を知ることができた。

- 発売年  
1992年
- 対応OS  
MS-DOS
- メディア  
3.5"フロッピーディスク 5枚
- オマケ  
紙の地図



Ultima Underworld II Labyrinth of Worlds

1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000



# Ultima VII Part2 Serpent Isle

1993年

ウルティマVIIのゲームシステムをほぼそのまま使って作られた『ブラックゲート』の続編。フェローシップのバトリン会長は、アバタールの攻撃を逃れて幻の島サーペントアイルに渡っていた。バトリンを追って出かけたアバタール一行は、大変な事件に巻き込まれる。『ブラックゲート』よりも数多くの人々と出会い、複雑な人間関係の中で、より長大な冒険が繰り広げられる。シナリオの複雑さとスケールで、コンピューターRPGの頂点を極めたとも言える作品だ。これも、アバタールの身代わりとなってデュブレが命を落とすといった重大な事件があったにもかかわらず、残念ながら日本語版は未発表。

## Ultima VII Part2 The Silver Seed 1993年

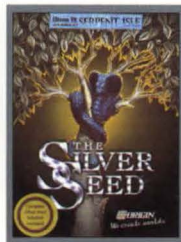
『フォージ・オブ・バーチャー』同様、これも拡張シナリオ。古代サーペントアイルの砦周辺を探索して、便利なアイテムを手に入れるというもの。

- 発売年 1993年
- 対応OS MS-DOS
- メディア 3.5"フロッピーディスク 7枚
- オマケ 布の地図

SPEC(S)



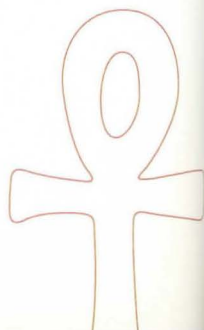
## Ultima VII Part 2 Serpent Isle



- 発売年 1993年
- 対応OS MS-DOS
- メディア 3.5"フロッピーディスク 1枚

SPEC(SS)

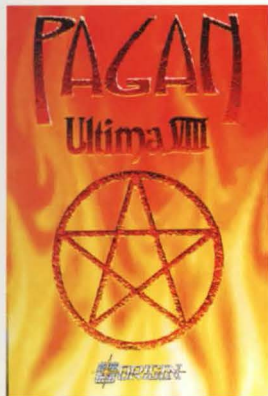
1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000





1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

## U l t i m a VIII P a g a n

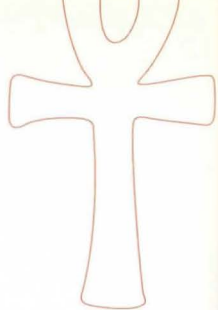


**SPEC**  
●発売年  
1994年  
●対応OS  
MS-DOS  
●メディア  
3.5"フロッピーディスク 8枚  
●オマケ  
布の地図、ペンタグラムのコイン

アバタールは、ガーディアンによってモーゲイリンという世界に連れて行かれた。ブリタニアとはまったく違う文化と哲学を持つ人々の国だ。元の世界に戻るには、敢えて徳の道を踏み外す必要もある。舞台をがらりと変えて、目的遂行のためには、涙を飲んで現地の人々に不幸をもたらす行動をとらなければならない。その世界では、ガーディアンが作り上げた4体の巨人が神と崇められている。ここでは、アバタールは"悪者"として活動しなければならないのだ。このシナリオには、ウルティマファンの間で賛否両論が巻き起こった。ゲームの規模がウルティマVIIに比べてぐっと小さくなり、登場人物の数や会話の量が減ってしまったことでも批判された。しかし、ウルティマ オンラインのゲームシステムの元になる、まったく新しい俯瞰3Dを採用し、リアルなアバタールの身のこなしや派手な魔法の効果を表現するなど、グラフィック面での進歩が大きい。

# Ultima VIII Pagan

1994年



1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000

## U l t i m a O n l i n e

インターネットが普及し、オンラインゲームが一般的になったころ、常にそのときの技術で最高以上のものを提供すると公言してきたリチャードは、ついに、究極のオンラインゲームを発表した。広大なブリタニアの世界をインターネットの中に再現し、同時に1000人ものプレイヤーがその中で暮らせるというオバケゲームだ。ウルティマVIIIのシステムをベースにした俯瞰3D画面。プレイヤー同士が自由に会話ができ、基本的に何をしても自由という仮想世界は、小人数で陣地の取り合いをするといったそれまでのオンラインゲームの概念を大きく変えるものだった。

### Ultima Online The Second Age 1998年

ブリタニアに新大陸が発見され、ウルティマ オンラインは新しい局面を迎えた。技術面では、日本語対応が強化され、日本にも数多くのサーバーが設置されるようになった。

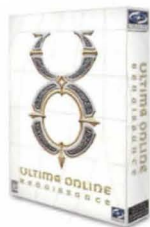
### Ultima Online Renaissance 2000年

モンディンの愛人、魔女ミナックスは、オリジナル・ブリタニアでは地球から来た英雄に退治されたが、英雄が現れなかったウルティマ オンラインの世界では、ロード・プリティッシュを並行世界のブリタニアに追放し、元のブリタニアを占領してしまった。そのため、『ルネッサンス・エディション』では、ミナックスが支配するダークサイドのブリタニアと、ロード・プリティッシュが支配するライトサイドのブリタニアができた。つまりプレイヤーは、徳に守られた安全な世界で遊ぶか、殺し合いもオーケーのカオスの世界に遊ぶかを選ぶことができる。また、派閥同士で大規模な戦争を起こすことができるなど、ウルティマ オンラインの世界はますます活動的になっている。

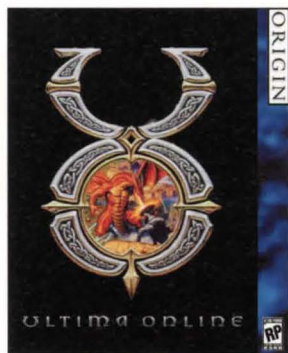
# Ultima Online

1997年

●発売年  
2000年  
●対応OS  
Windows 95/98  
●メディア  
CD-ROM  
●オマケ  
紙の地図



●発売年  
1998年  
●対応OS  
Windows 95/98  
●メディア  
CD-ROM  
●オマケ  
紙の地図



●発売年  
1997年  
●対応OS  
Windows 95  
●メディア  
CD-ROM  
●オマケ  
布の地図  
ピンバッジ

# Ultima IX Ascension

1999年

20年前に始まった『ウルティマ』シリーズの完結編。完全3Dのフィールド型RPGだ。大きなブリタニアの世界が、すべて3Dでモデリングされ、そこには人工知能を与えられた人やモンスターや動物たちが暮らしている。会話はすべて音声で交わされ、時刻によって風景も変化する。リチャードが20年間追い求めてきた、完全なるファンタジーの仮想世界がここに実現したと言えるだろう。アバタール伝説の締めくくりであるこのゲームでは、絶対悪ガーディアンの正体がわかり、善とは何か、悪とは何かのひとつの答が示される。これまで善と悪の戦いに終始してきた世界のRPGに、RPGのキング、リチャード・ギャリオットが結論を出したというわけだ。

## ●発売年

1999年

## ●対応OS

Windows 95/98

## ●メディア

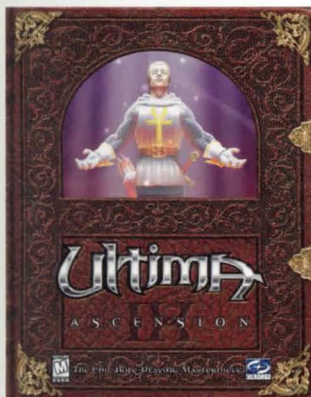
CD-ROM 2枚

## ●オマケ\*

布の地図、アバタールのポスター、年代のタペストリー、タロットカード、アଙ୍କ

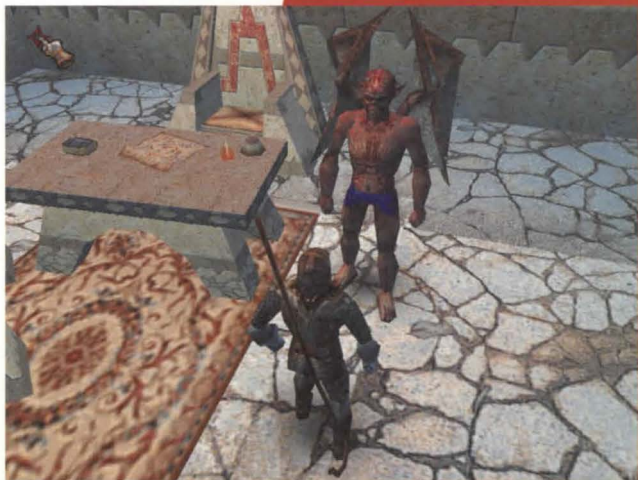
SPEC

アセンション・サントラCD  
Ultima Collection



U l t i m a I X A s c e n s i o n

1979  
1980  
1981  
1982  
1983  
1984  
1985  
1986  
1987  
1988  
1989  
1990  
1991  
1992  
1993  
1994  
1995  
1996  
1997  
1998  
1999  
2000



\*ここで紹介したウルティマIX：アセンションは、アメリカで発売された初回限定版「ドラゴンエディション」です。日本語版の限定パッケージには、アバタールのポスターとUltima Collectionの代わりにハードカバーのマニュアルと、ヨデックスマークのキーチェーンが付属していました。

時

暦

の

神

の

記

録

# 小国形成の時代

ソーサリア暦  
1年

ロード・ブリティッシュ、ソーサリアに渡る。

ロード・ブリティッシュ、  
ランド・オブ・ロード・ブリティッシュの領主となる。

シャミノ、ランド・オブ・デンジャー・アンド・  
テスペアーの北部の領主となる。

50年ごろ 都市国家が形成され、町が生まれる。

## モンデインの襲撃

60年ごろ モンデインが父の宝珠を奪い、  
ソーサリアをそこへ封じ込める。

暗黒の魔術により生まれた怪物がソーサリアを襲う。

ロード・ブリティッシュの召喚により  
地球から英雄が現われる。

英雄はモンデインを討伐し、暗黒の宝珠を破壊。  
ソーサリアは無数の多元宇宙（シャード）に分裂する。

宝珠破壊のエネルギーによりソーサリアを巨大な地殻変動が襲い、  
ランド・オブ・ロード・ブリティッシュ以外の島が消滅。  
同時に、ランド・オブ・ロード・ブリティッシュが大陸に変化する。

## ミナックスの逆襲

モンデインの愛人ミナックスが、英雄の故郷、 75年ごろ  
地球を襲撃。地球の古代を占領し、歴史を変える。  
また、地球の各地、各時代にタイムドアを設置。  
無数の怪物を各時代に放つ。

英雄は地球の古代にミナックスを追い詰め討伐。  
地球の歴史を修復する。

ソーサリア大陸の各地に  
瞬間移動装置ムーンゲートが発見される。

# 暗黒の時代

ソーサリアには年代の記録がほとんど残っていない。一般に暦の概念がないため、歴史を記した文献を見ても、年代は明記されていない。しかし、宮廷では、便宜上、暦が使われていたようだ。それは、ロード・ブリティッシュが地下大陸の探検に出かけた際の、彼自筆の日誌に記されている。ブリタニアに残る公式文書に暦が書かれているのは、後にも先にもこれだけだ。そこには、探検出発の日が、137年第11月第27日となっている。この年表は、その日付をもとに、そのほかの様々な文献を参考にしつつ作ったものだ。ブリタニアの暦に関しては様々な説があるが、これはそのひとつと考えていただきたい。





### エクソダスの復讐

97年ごろ

ソーサリアの海上に炎の島が浮上。  
各地に怪物が出現し町を襲う。

海底大陸、アンプロシアが発見され、  
同時に古代神殿が発見される。

ロード・ブリティッシュの命により  
英雄が炎の島の調査を開始。

怪物出現の原因が、  
悪の人工知能装置エクソダスと判明。

英雄はエクソダスのプログラムを破壊。  
暗黒時代に終止符を打つ。

## 暗黒期前

### ロード・ブリティッシュ、ソーサリアに渡る

ソーサリアで最初に出会った男、レンジャーのシャミノの家に居候しながら、地域の社会活動に積極的に参加。信望を集める。

### ロード・ブリティッシュ、ソーサリアの都市国家ランド・オブ・ロード・ブリティッシュの領主となる。

同じころ、シャミノは、都市国家ランド・オブ・デンジャー・アンド・デスペアアの領主となっている。

## 第一暗黒期

モンデインが父を殺害。魔法の宝珠の力を使い、世界征服を企てる。

ロード・ブリティッシュの召喚により、地球から英雄が現われ、モンデインを倒す。

このとき砕け散った宝珠とともに、宇宙の一部が宝珠の破片にコピーされ、無数の多元宇宙が生まれた。そして、宇宙全体が、未来にわたり、大きな歪を抱えることになった。そのため、時間の守護者タイムロード、またの名をホークウインドは、ブリタニアを中心とする宇宙全体のバランスの回復に全力をあげることになる。これが、ウルティマ伝説の始まりである。

このときの激しい次元の嵐は、ソーサリアの4つの大陸を移動させ、ひとつの大きな大陸を生み出した。また、ソーサリアの都市国家の多くが次元の波に飲まれて消えていった。そのなかに、シャミノの国と、シャミノの婚約者の父が治めるランド・オブ・ホワイト・ドラゴンもあった。

残った都市国家のなかで、ロード・ブリティッシュが治める国だけは無事だったため、他国の領主もみなロード・ブリティッシュの傘下に入る形となり、世界は統一への方向に向かっていった。

## 第二暗黒期

モンデインの弟子であり愛人でもあったミナックスが、復讐のために英雄の故郷である地球を攻撃。

英雄は、時間を司る謎の存在タイムロードの協力を得て地球の未来と過去を旅し、古代大陸にミナックスの基地を発見。ミナックスを倒す。

ミナックスは、時間、空間、次元を移動するためにムーンゲートを利用していった。彼女は得意の時間移動の魔法を使い、ムーンゲートを時間移動も可能なタイムドアに改変していた。ミナックスの死後、時間移動の能力を失うものの、ムーンゲートは空間の瞬間移動ができるシステムとして、ソーサリアに残った。

## 第三暗黒期

モンデインとミナックスの間に生まれた、人工頭脳エクソダスがソーサリアの攻撃を開始。

エクソダスはロード・ブリティッシュと英雄に復讐するため、海底に身を隠し、情報を集めていた。機が熟したと見たエクソダスは、本拠地・死の城に海上に出現させた。

ロード・ブリティッシュの呼びかけに、また地球から英雄が現われ、エクソダスを破壊。

このとき初めて、英雄は自分を含めて4人のパーティーを組み、グループでの冒険を行う。また、このとき同時に、それまで伝説とされていた幻の大陸、アンプロシアが、海底に発見される。

ロード・プリティッシュ、8つの徳の思想のもとに、ソーサリアの統一を呼びかける。 98年ごろ

ロード・プリティッシュを国王する制限君主制による統一国家、ブリタニアを建国。都市を8つの徳の都に再編成し、8つの徳の神殿を建設し、徳の思想を広める。 100年

ロード・プリティッシュの支配と思想に反発する旧ムーン、旧モントー、旧フォーンの魔法使いたちが、幻の島サーベントアイルに移住。

## 徳の時代

大規模地殻変動により、ソーサリア大陸の地形が現在の形になる

ロード・プリティッシュを国王とする制限君主制による統一国家、ブリタニア建国。

### 3つの原理と8つの徳が示される

これと同時にロード・プリティッシュは、8つの主要都市に徳をひとつずつ割り当て、市民全員で徳の心を磨くよう指示。それらの町の近くには、対応する徳の神殿を建立した。そして、エクソダスの死の城があった炎の島には、愛、真実、勇気の徳の3原理を祭る神殿が作られた。しかし、炎の島は、まもなく海中に没してしまった。

### アバタール候補者募集開始

ロード・プリティッシュの依頼で英雄がアバタールの修行に挑戦し、これを果たし、アバタールとなる

アバタールは、人生のあらゆる答が記された究極の経典コデックスを持ちかえった。このときアバタールとともに修行の旅をした8人の仲間は、アバタールのコンパニオン、または徳の擁護者として伝説に残る。

この物語は、『ウルティマIV』として知られている。

幻の古代群島サーベントアイルが発見され、同時に特殊な魔法を操る古代文明が発見される

ロード・プリティッシュの施政に反発する魔法使いの団がサーベントアイルに移住を開始

ブリタニア建国以前、ソーサリアにあったムーン、フォーン、モントーという3つの町の魔法使いたちは、サーベントアイルに渡り、ムーンシェード、フォーン、モントーという3つの町を建設して、生活を始めた。

ただし、サーベントアイルはブリタニアの海上の異次元空間に存在しており、ブリタニアからサーベントアイルに行くことはできても、サーベントアイルから戻ることができなかった。そのため、ブリタニアの地図には、サーベントアイルは描かれていない。

ブリタニアの地下に巨大地下大陸が発見され、探検に出かけたロード・プリティッシュが消息を絶つ

地下大陸は、コデックスを地上に持ち出したことで、地下のバランスを変化させてしまったために出現したと言われている。これにより、地下に眠っていた、モンデインの宝珠のもっとも大きな3つの破片が活性化し、3対のシャドーロードが現れた。

シャドーロードとは、徳の3原理の裏返しである、不実、嫌悪、臆病の体現者。ロード・プリティッシュ城の北東の山の中に、ストーンゲートという塔を建て、そこを基地とした。

国王不在の間、摂政ロード・ブラックソンが国王代行につき、ブリタニア全土に戒厳令を敷く

### 8つの徳の掟が発布される

ロード・プリティッシュと比較して徳義心の弱いブラックソンは、シャドーロードに取りつかれ、彼の徳の解釈は、次第に独善的な教義に変化し、懲罰的な要素を強めていった。



# 啓発の時代

ロード・プリティッシュ、徳の権化アバタール養成のための訓練所として、炎の島に、真実、愛、勇気の3つの徳の原理の神殿を建設。

神殿完成と同時に炎の島が氷没。  
かわりに、ライキューム、エンバスアビー、サーベツホールドを建設し、それぞれに3つの原理の擁護を命じる。

アバタール候補者の募集開始

ロード・プリティッシュ、英雄を召喚し、アバタールの修行を要請。

英雄は、8つの町を旅し、8人の徳の擁護者（後のアバタール・コンパニオン）と出会う。

英雄グループは、ブリタニア南東の火山島に巨大ダンジョングレート・ステイジアン・アビイスを発見。そこから究極の智の経典コテックスを持ち帰る。

105年ごろ 英雄は修行を貫徹。アバタールの称号を与えられ、火山島はアバタール島と命名される。

## 庄政の時代

コテックスを持ち帰ったことにより、アバタール島のアビイスが隆起。ブリタニアの地下に巨大地底大陸が出現。 135年ごろ

ロード・プリティッシュ、探検隊を組織し、地底大陸の調査に出発。 137年11月27日  
ロード・プリティッシュ不在の間、摂政ロード・ブラックソンが執務を代行。

ロード・プリティッシュが地底大陸で消息を絶つ。

ロード・ブラックソン、ブリタニアに戒厳令を発令。治安維持のため、徳の思想を法制化。違反者に厳しい罰則を設ける。

各地でロード・ブラックソンの圧制に反対する  
レジスタンス活動が盛んになる。

シャミノがアバタールを召喚。このときはじめて、  
3体のシャドーロードの存在が確認される。

アバタール、シャミノ、イオロ、デュブレは、  
ロード・プリティッシュ救出およびシャドーロード退治の旅に出る。

アバタール一行がシャドーロードを退治。続いて地底大陸から  
ロード・プリティッシュを救出。地底大陸が崩壊する。

ロード・ブラックソンはシャドーロードと  
手を組んでいたことが発覚。ロード・プリティッシュにより  
エセリアル虚空間へ追放される。

### 対ガーゴイル戦争

地底大陸崩壊により、ブリタニアの反世界 160年ごろ  
ガーグランドの大半が水没。ガーグランドの住人  
ガーゴイル族の多くが死滅する。

ガーグランドにて、ガーゴイルの予言師ナクサティラーが  
ガーゴイル滅亡の予言を発表。コテックスを盗んだ  
白い人間が災厄の元凶とされる。

ガーゴイル、ブリタニアに侵攻。  
8つの徳の神殿を占拠する。

人類対ガーゴイルの戦争が勃発。

ナクサティラー、偽りの予言者は  
アバタールと断定。処刑台にアバタールを召喚するも、  
シャミノ、イオロ、デュブレに阻まれる。



**イオロとシャミノによって地球からアバタールが呼び戻される**

**アバタールがロード・プリティッシュを救出、シャドーロードを退治する**

ロード・プリティッシュの救出にともない、地下大陸は崩壊したが、その衝撃は、地下大陸を境として、ブリタニアの裏側に存在していたガーゴイルの世界ガーグランドの大半を水没させてしまった。これにより、ガーゴイル族は絶滅の危機においやられる。

**ロード・プリティッシュが王座に復帰。シャドーロードと手を組み社会を混乱させたロード・ブラックソンは、エセリアル虚空間に追放される**

**国土を失ったガーゴイル族がブリタニアに侵攻し、8つの徳の神殿を占拠する**

**アバタール、ガーゴイルによりガーグランドに召喚され、「偽りの予言者」として処刑される寸前に、イオロ、シャミノ、デュブレに救出される**

ガーゴイル族に古くから伝わる予言の書には、天変地異のあと、白い人間「アンバルシルフェール」(偽りの予言者)が現れてガーゴイル族を滅亡させるとある。ガーゴイルは、アバタールをその偽りの予言者と断定し、抹殺を企てる。

**アバタール、ロード・プリティッシュよりガーゴイル撃退を命じられる**

**コデックスを人類とガーゴイル族との共有の財産とすることで、アバタールは和平を成立させる**

このときのアバタールの活躍は、『ウルティマVI 偽りの予言者』というエピソードとして語られている。

**地球に戻っていたアバタールは、ムーンストーンの分析中に、アマゾンの奥地の次元の谷間に存在する原始の世界イーオドンの谷に飛ばされる**

ブリタニアから持ちかえったムーンストーンを、知り合いの科学者ラフキン教授の研究所に持ちこみ分析を依頼したところ、ムーンストーンが突然爆発。アバタールに付きまどっていた新聞記者ジミーを含む3人は、恐竜と古代機械文明と人間が共存するイーオドンの谷に飛ばされた。そこにはムーンストーンの大きな塊があり、時空間に大きな歪を与えていた。

イーオドンの谷には、地球上のさまざまな原始民族が集まり、集落を作って暮らしていた。彼らは互いに小競り合いを続けていたが、共通の敵として、好戦的なウラリ族と、巨大化した蟻の群れ、ミルミデックスがいた。

アバタール一行は、これらの部族を伝説に謳われた方法で和解、統合させ、ミルミデックスの退治に協力させた。ミルミデックスの女王の部屋にあったムーンストーンの塊を破壊したアバタール一行は、住民たちに別れを告げ、もとの世界に戻った。

このエピソードは、『サベージエンパイヤ』として知られている。なお、この当時はブラックロックのことをムーンストーンと呼んでいた。

**謎の女性に要請されたアバタールは、19世紀末のアメリカにタイムワープし、行方不明の火星探検隊の捜索に加わる**

19世紀末のシカゴ万国博の会場から、当時の著名人を乗せた火星ロケットが何者かの陰謀により発射され、彼らは火星の地で行方不明となった。アバタールがイーオドンで知り合ったスペクター教授宅を訪れているとき、謎の女性が1冊の本をもってやってくる。それは19世紀末に記された火星探検とタイムワープに関する本で、著者はスペクター教授となっていた。巻頭にはシカゴ万博で撮影された当時の著名人の記念撮影があり、そのなかには、アバタールとスペクター教授も映っていた。

彼らは女性に言われた場所を訪れ、19世紀にワープする。そこから火星ロケットに乗り、行方不明者たちの捜索に出かけた。火星では、古代火星人文明の痕跡があり、不明者たちは、火星人が残したドリームマシンという夢の中に入る機械の虜になっていた。

アバタールは生き残っていた火星人の卵から、火星人を復活させ、ドリームマシンから人々を救い出し、地球に戻った。

このエピソードは、『マーシャーン・ドリームズ』として知られている。

アバタール、ガーゴイル族に対し、自らいけにえになることを宣言。

アバタール、赤と青のレンズを使い、人類とガーゴイルが平等にコデックスを開閲できる機構を開発。両者に和平をもたらす。

ガーグランドが崩壊。ガーゴイル族はブリタニアの南の島ターフィンに移住し、ブリタニアで人類とガーゴイルの共存が始まる。

## アビスの戦い

170年ごろ アビス周辺地区を治めるアルムリック男爵の娘アリエルがアビスの魔法使いティバルに誘拐される。

アバタール、アリエル誘拐の嫌疑をかけられアビスに投獄される。

アバタール、ティバルの悪魔召喚の実験を阻止。アリエルを救出し、疑いを晴らす。

## グレート・ステイジアン・アビスの理想郷化計画が始まる

かつてコデックスが保管されていた、アバタール島の巨大迷宮、グレート・ステイジアン・アビスを利用して、すべての知的種族が平和共存できる理想の都を作ろうと、サー・カビルスが壮大な実験を開始した。

## アビス理想郷化計画が頓挫し、サー・カビルスが自殺する

## アバタール、ブリタニアの魔法使いガラモンの霊に呼び出され、アビスに幽閉される

ブリタニアに呼び出されたアバタールは、アバタール島を管轄する領主の娘を誘拐したと疑われ、アビスに閉じ込められた。娘は、魔法使いティバルの実験台としてさらわれたのだが、無実を証明するには、娘を救出する以外にない。そのためには、サー・カビルスが残した8つの徳のパワーを秘めた8つの護符を、8つの種族から譲り受け、ティバルの魔法を粉碎する必要がある。『ウルティマ アンダーワールド』として知られるエピソードだ。

## 慈善団体フェローシップがブリタニア全土で大きな勢力となる

## フェローシップに疑いを持つ市民の殺害事件が相次ぎ、フェローシップに疑惑がかけられる

## ガーディアン の出現

## アバタールは、ガーディアンと名乗る謎の存在に呼び出され、ブリタニアに戻る

地球で平穏に暮らしていたアバタールは、ある日、パソコンのモニターに現れた赤い巨人ガーディアンからのメッセージを受ける。ガーディアンは、ブリタニアの支配者となって、啓蒙の時代をもたらすという。ここから、ブリタニアの第三の時代、「ガーディアン時代」が始まる。

## 失われた炎の島が再浮上し、エクソダスの復活が噂される

## ロード・プリティッシュの命により、アバタールが炎の島に向かい、エクソダスの痕跡ブラックコアを破壊

このエピソードは『ウルティマⅦ フォージ・オブ・パーチャー』として知られている。

## アバタールがフェローシップの陰謀を暴き、フェローシップは活動停止処分を受ける

フェローシップは、ガーディアンによる傀儡カルト集団であった。アバタールはイオロ、シャミノ、デュブレたちと協力して、ガーディアンを地上に招き入れるためのブラックゲートを破壊。ガーディアンの侵攻は阻止され、代表者パトリンは、アバタールの追及を逃れて姿を消した。

この事件は、『ウルティマⅦ ブラックゲート』として知られている。

## ガーディアンの魔法により、ロード・プリティッシュ城がブラックロックのドームに覆われる

ガーディアン撃退の祝賀会を開いていたロード・プリティッシュ城が、突然、ブラックロックのドームに覆われ、外界から遮断された。ガーディアンの仕業であった。ガーディアンは、ロード・プリティッシュ、アバタールをはじめとするブリタニアの有力者を閉じ込め、その間にブリタニア全土を占領する計画を立てていた。



# ガーディアン時代

## フェローシップ問題

353年 バトリンが「助け合い」を理念とする慈善団体  
フェローシップを設立。全国に勢力を広げる。

358年 謎の存在ガーディアンがブリタニアの新支配者となることを宣言。  
アバタールをブリタニアに呼び出す。

各地に謎の殺人事件が多発。フェローシップとの関連が噂される。

アバタール、フェローシップの暗殺リストを発見。  
これまでに殺害された人々のほか、ロード・ブリティッシュや  
アバタールの名も書かれていた。

アバタール、ガーディアン召喚のために  
フェローシップが準備していたブラックゲートを破壊。  
バトリンは逃走。

ロード・ブリティッシュ、フェローシップの活動を禁止。

ガーディアン撃退の祝賀会中、ガーディアンがロード・ブリティッシュ城を  
ブラックロックのドームで隠蔽。ロード・ブリティッシュ、アバタール、  
アバタール・コンパニオンを閉じ込める。 359年

ブリタニアのバターソン市長が  
ガーディアンスパイであったことが判明。

アバターの活躍によりブラックロックのドームは破壊され、  
ロード・プリティッシュも無事、救出される。

バトリンがサーベントアイルに逃れたとの情報を受け、  
ロード・プリティッシュの命により、イオロの妻グエノが  
幻の島サーベントアイルの調査に向かうが、消息を絶つ。

360年 ロード・プリティッシュの命により、アバター、シャミノ、  
イオロ、デュブレがサーベントアイルに乗り込む。

アバターはバトリンを追い詰め討伐。  
しかし同時にバトリンに取りついていた3体の悪魔  
混沌のペインが、シャミノ、イオロ、デュブレに取りつく。

混沌のペインに取り付かれたシャミノ、イオロ、デュブレが、  
サーベントアイルの住民の9割を虐殺。

アバター、サーベントアイルの氷の島で  
グエノを発見。蘇生する。

アバター、混沌のペインに取り付かれた  
シャミノ、イオロ、デュブレを殺害。  
ペインを捕獲した後、彼らを蘇生する。

混沌のペインを封印するためのいけにえとして、  
デュブレが自ら火葬場に飛びこみ、身を捧げる。  
デュブレ殉死。

アバター、均衡の大神殿にてサーベントアイルの  
混沌と秩序の均衡をとり、宇宙に安定を取り戻す。  
しかし、そのときアバターは、カーティアンの手  
に捕えられ、モーゲイリンへ連れ去られる。





**アバタールが内側からドームを破壊し、ガーディアン  
の策謀を砕く**

アバタールは、城の地下に発見されたドームのミニチュア（ガーディアンの魔法の副産物）を通して、8つの世界を探検し、手がかりを集め、ドームを破壊した。このとき、ガーディアンに破壊された多くの異世界を目の当たりにして、ガーディアンの力を思い知ると同時に、ガーディアンが直接、ブリタニアに手を下すことができないという事実を知った。

この事件は、『ウルティマ アンダーワールドⅡ』として知られている。

**イオロの妻グエノがロード・プリティッシュの要請を受けてサーベントアイルの調査にでかけ、消息を絶つ**

**バトリンの捜索のため、アバタール、イオロ、シャミノ、デュブレの4人がサーベントアイルに渡る**

**サーベントアイルに群発地震が発生**

**アバタールは、古代サーベントアイルの秩序軍の砦にタイムワープし、地震の原因を取り除く**

秩序軍と混沌軍が戦っていた古代サーベントアイルの砦に、シルバーシードという魔法の木を植えることで、アバタールはサーベントアイルの危機を救った。この話は、『ウルティマⅧ パート2 シルバーシード』として知られている。

**アバタール一行がバトリンを倒す**

**狂気の悪魔ベインに取り付かれたイオロ、シャミノ、デュブレが、サーベントアイルの3大都市の住民を大量虐殺**

**ベインの魂を拘束するため、デュブレが命を捧げる**

**アバタール一行がベインを退治**

サーベントアイルでの一連の物語は、『ウルティマⅧ パート2 サーベントアイル』として知られている。

**アバタール、ガーディアンによりベイガンに連れ去られる**

ブリタニア侵攻をことごとく阻止されたガーディアンは、アバタールをガーディアンが支配する世界に連れ去った。そこは、『ウルティマ アンダーワールドⅡ』で見てきたような、ガーディアンに破壊された世界のひとつだった。そこでは、人々は、文化、思想、神までもがガーディアンによってでっちあげられた虚構の世界に暮らしていた。アバタールは、徳の理念と相反するベイガンの理念に従いつつ偽りの神々を滅ぼし、地球に帰ることができた。このエピソードは、『ウルティマⅧ ベイガン』として知られている。

**モーゲイリンの戦い**

360年 アバタール、ガーディアンが支配する  
モーゲイリンの島に上陸。

アバタール、モーゲイリンにて  
ガーディアンがでっちあげた神々を倒し、  
ブラックロックの塔を建設。地球に帰る。

## 最後の決戦

タイムロードがガーディアンによる  
ブリタニア破壊の未来を予知。

ガーディアン、8つの徳のルーンを奪う。 540年

ガーディアン、ブリタニア各地に8つの塔を建設。  
神殿を破壊しエーテルの流れを断つ。

エンバスアビーが破壊され、  
サーベントホルドが氷没する。

**ガーディアンが本格的にブリタニア侵攻を開始。徳の神殿の近くに邪気を発する塔を建て、神殿を汚濁したため、魔法が使用不能になる**

### 塔の出現にともなって、各地で地殻変動が多発

コーブとミノックが氷没し、ダガー島に新たな町を築くが、住民同士の対立から暴動が発生。トリンシックも氷没し、その上に、新しい水上都市としてトリンシックが再建された。ジェロームは火山の噴火によって消滅したが、燃え盛る火口を取り囲むようにパロリアという要塞都市が建設された。

### スカラブレイ破壊

ガーディアンの攻撃により、スカラブレイは一瞬のうちに焼き払われた。

### アバタール、ホークウインドの呼びかけによりブリタニアに帰る

### アバタール・コンパニオンの復活

アバタールの活躍により、死後の世界に送られたかつての仲間たちも含め、全員がロード・プリティッシュ城に集結。ガーディアン撃滅のための最後の晩餐を行なった。

### アバタール、ガーディアンと合体し、両者がこの世から消える

ガーディアンは、じつはアバタールが徳の権化となったときに捨てられた邪心の権化であることがわかった。これを倒すには、アバタール自身も命を捨てる以外に方法はない。アバタールは、究極の破壊力を発するアーマゲドンの魔法を使い、ガーディアンを道連れに自決をはかった。これにより、全宇宙は善と悪のバランスを取り戻し、ウルティマ伝説はひとつの区切りを迎えた。

同時に、タイムロードによる宇宙のバランス回復計画も、ここに完結した。

このエピソードは、『ウルティマIX アセンション』として知られている。



塔の影響で各地に地殻変動が起き、トリンシックとミノックとコーブが水没。  
トリンシックは再建され、ミノックとコーブは  
合併してダガー島に移転。

ジェロームが火山の噴火により消滅。  
その後、元住民が火山口にバロリアを建設。

塔の調査に向かったアバタール・コンパニオンが  
次々と行方不明となる。

塔の秘密を探るために、シャミノが死者の世界に入る。

ガーディアンに最後まで抵抗していたスカラブレイが消滅。

2つの月、フェルッカとトラメルが軌道を外れる。

タイムロードの呼びかけにより、アバタールがブリタニアに帰還。 560年

アバタール、塔に隠された悪の紋章を回収し、  
8つの神殿を次々に浄化。

アバタールとガーディアンが直接対決。  
このとき、ガーディアンはアバタールの分身であることが判明。

アバタール、8人のアバタール・コンパニオン  
全員を復活させ、ガーディアンとの最終決戦に臨む。

アバタール、禁断の魔法アーマゲドンを使い、ガーディアンと合体。  
両者が消滅することで善と悪が中和され、  
宇宙は安定を取り戻した。

## COLUMN

# 長寿の秘密

ブリタニア人と地球人とは、老化の速度が違うというのは有名な話だ。アバタールが初めてブリタニアを訪れたころは20歳前後だったが、それからブリタニアでは500年以上経過した。そしてガーディアンとの最後の決戦に挑んだときのアバタールは40歳だった。

もっともアバタールは地球での生活が長く、たまたまブリタニアを訪れる、いわばパートタイムのブリタニア市民だから納得できる。

ロード・プリティッシュが、アバタールの数倍の速さで老人になってしまったのは、彼がずっとブリタニアに暮らしていたからだ。

ブラックソンは、長らくエセリアル虚空間に流されていたので、その間は歳をとっていない。

これらの人物の年齢には、どれも論理的な裏付けがある。

しかし、わからないのは、アバタール・コンパニオンたちだ。とくに、イオロは、地球人でありながら、他のコンパニオンに比べて年を取るのが速い。純粋なブリタニア人のシャミノは、若いまだ。ブリタニア人のジュリア、ジャーナ、マライア、ジョフリーも若い。

彼らの長寿の秘密を解く鍵は、ダンジョン「デスタード」に住むと言われているユニコーンが握っていた。

フェローシップ事件のころ、デスタードにいたユニコーンは、ムーンゲートを通るたびに人は純潔を取り戻すと教えてくれた。そのつど若返るのだという理屈だ。

医学的な見方をすると、細胞分裂の回数を規定しているテロメアをリセットすることと考えられる。

アバタール・コンパニオンは、一般のブリタニア人に比べてムーンゲートを利用する回数が多い。そのため、彼らの細胞には、つねに若いときと同じだけの活性があり、新鮮で正しい遺伝情報を持った細胞が活発に分裂しているのであろう。





幻実の国の人々

C h a r a c t e r s



# Avatar



# アバタール

名実ともにウルティマの主人公であり、ブリタニアの歴史そのものだ。それまで小国の集まりだったソーサリアが、ロード・ブリティッシュのもとブリタニアとして統一されたとき、ロード・ブリティッシュは地球人類の歴史を振り返り、ブリタニアもやがては科学技術と経済に支配されるようになると予測した。そうなったとき、人々が己を見失い、地球と同じ過ちを冒さないよう、精神文明を発展させようと考えた。

そこでロード・ブリティッシュは、人間社会の基盤となる8つの徳義を示し、これを人生の目標とするよう提案した。そして、8つの徳すべてを極限にまで高め、人々の手本となる人物の登場を願った。それが、徳の権化「アバタール」だ。

アバタールとはインド哲学の言葉で、神の化身のこと。または、徳義の体現者のことを指したりもする。超人的な能力と完璧な人格を兼ね備えた人物だ。現在は、サイババがアバタールと呼ばれている。

さて、ロード・ブリティッシュは、8つの徳を極限まで高め、世界のどこかにあると言われている究極の智の経典コテックスを持ち帰ったものをアバタールとして認めるという基準を定めた。

当初、アバタールは一般公募されたが、あまりに厳しい修行に耐えられる者がなく、これまで3度にわたりブリタニアの危機を救ってきた超人的英雄に白羽の矢が立った。

ロード・ブリティッシュの期待にたがわず、彼はアバタールへの道を着々と歩んだ。その間、徳を信奉する8つの都市をまわり、8人の徳の擁護者を仲間に加えていった。彼らは後に、アバタール・コンバニオンとして知られるようになり、アバタールが天に昇華

するまでの数百年間、ブリタニアの平和と安定に貢献することになる。

やがて彼は、人々を助け、神殿で瞑想し、8つの徳をひとつずつ高めてゆき、ついに8つの徳すべてを極限にまで高めた「バーシャルアバタール」となった。

最後の試練は、現在、そのときの冒険を記念してアバタール島と命名されたブリタニア南東の島にある、巨大なダンジョングレート・ステイジアン・アビスの奥底に安置された、究極の智の経典「コテックス」を持ち帰ることだった。

通常のダンジョンの数倍の規模のダンジョンを踏破したアバタールと仲間たちは、最後の最後、コテックスの間の入口で、コテックスから出されたひとつの謎を解かなければならなかった。8つの徳を構成する3つの原理、真実、愛、勇気から、さらに導かれる究極の公理とは何か？

そのときすでに、彼は答を知っていた。

それは、Infinity=無限だ。人間の善なる力を極限にまで高めた彼は、このとき、無限の力を手に入れたのだ。

ア  
バ  
タ  
ー  
ル  
は  
無  
限  
の  
力



# Avatar

モンテインとの戦いからガーゴイル戦争までの歴史的記録を見てみると、アバタールは男であったり女であったり、肌の色や顔形も異なり、中性の毛むくじらの妖精であったなどとする記述に出くわすことがある。

しかし、フェローシップ事件のころの記録からは、アバタールは白人男性に統一されている。もっとも新しい情報では、アバタールはアメリカ合衆国テキサス州オースティンの自然公園の近くに住む40代の独身白人男性とわかっている。もし、モンテインを倒した英雄が、ガーディアンを巻き添えに天に昇ったアバタールとが同一人物であるなら、その他の記述は間違っていたことになる。

だがどうしても、間違っていたと片付けてしまうのは乱暴だ。現在は、アバタールが名前で呼ばれることがなく、アバタールの本名は不明のままだが、古代においては、アバタールも名前で呼ばれており、性別や肌の色と同様に、無数の名前が記録に残されている。

ここでは、時の神タイムロードの意思が働いていた。最近になってわかったことだが、アバタールは、モンテインによってボロボロにされた時空連続界を修正するために、タイムロードが育てた人物とされている。そこでタイムロードは、多元宇宙にまったく同一の世界として存在するブリタニアで多くの英雄たちを鍛え、最終的に宇宙のバランスを取り戻すという大仕事ができる最強のアバタールを、そこから1人選んだと考えるのが、もっとも妥当だろう。

最終的にアバタールがひとりになり込まれたのは、意外に最近のことだ。フェローシップ事件のころには、30代の白人男性というところまで絞り込まれているが、まだ名前はまちまちだった。まだ数人の最終候補者がいたのだ。

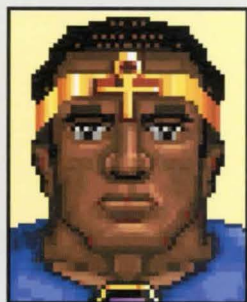
彼らはガーディアンによってモーゲイリンに連れ去れた。そこで、ガーディアンの陰謀を見抜き4体の巨人を倒して戻って来られたのは、現在のアバタール1人だけだったということなのだろう。



◆最終的にアバタールは独身の中流白人男性に決まった。ここは彼の自宅。



◆古代においては、アバタール候補の英雄にはあらゆる人種がいた。



◆男性女性、アフリカ系アジア系、さまざまなアバタールが並行するブリタニアの世界で活躍していた。

男  
か  
女  
か  
中  
性  
か  
?

# Avatar

ア

神の化身などという大それた名前を付けられたアバターは、たしかに聖物のまじめを絵に描いたような人間だった。

暗黒時代、アバターは正義の味方を演じることが楽しくてしかたなかった。20代の血気盛んな時期であったが、彼の性的欲求は、悪に向けられた暴力で解消されていたようだ。

アバターの修行時代も、共に長旅を経験したアバター・コンパニオンのひとり、ジュリアが思いを寄せていたのだが、聖物で鈍感なアバターは、彼女の恋心を察することはなかった。

しかし、アバターは決して同性愛者でも、女嫌いというわけでもなかった。事実、彼は2回ほど女性に恋しているのだ。

バ

1回目は、ガーゴイルとの戦争を終結させてアバターが地球に戻っているとき、知り合いの科学者、ラフキン教授の研究室ごと飛ばされた恐竜と原始人が共存する世界イーオドンでのことだ。

その世界でもっともマトモでアバターに協力的だった部族、クーラック族の首長の娘、アイエラのことは、アバターがイーオドンに飛ばされる前から、何度か夢で見ていた。アバターは、実際に会う前からアイエラのことを気になっていたのだ。

タ

アバターは、イーオドンに到着してすぐにアイエラと出会うが、彼女はウラリ族のパカテカ・ダーデンという乱暴者に誘拐されてしまう。

アバターは、元の世界に戻るというもっとも大切な仕事を放ってまで、アイエラの救出に必死になる。

1

アイエラ救出後、アバターはいがみ合うイーオドンの11の部族をまとめあげ、共通の敵ミルミテックスを倒し、彼らのパワーの源だったブラックロックの塊を破壊することで、この話はハッピーエンドとなったのだが、最後の最後、ロード・ブリティッシュがアバターを救い出しに来てくれたとき、アバターは、アイエラにいっしょにアメリカに帰ろうと誘っているのだ。彼は本気だった。

ル

しかし、アイエラはこの世界を離れて暮らすことはできないと、アバターの誘いを断る。つまり、アバターはフラれてしまったわけだ。

の

もうひとつの恋は、アバターが最後にブリタニアを訪れ、ガーディアンと最後の対決をしたときだ。200年ぶりにブリタニアを訪れたアバターをサポートしてくれた海賊娘こと、レイブンとアバ

恋

ターは、2人きりの船の旅を続けるうちに愛し合うようになっていた。

下手をすれば親子ほど年が離れた2人だったが、彼らの愛情は本物だった。レイブンの船の上で、アバターがぎこちなくレイブンをベッドに誘ったことがあったが、純情なアバターを逆にレイブンがリードするという光景は、むしろ微笑ましいものがあった。

500年にわたるアバターの活躍を知っていたレイブンは、今回もまた奇跡的な動きで、アバターがブリタニアを救い、めでたしめでたしと終わると確信していた。アバターは、タイムロードやジブシーからの不吉な予言を聞かされていたので、いつものようにはいかないと薄々感じていた。

スカラブレイの霊性の神殿に向かう途中、アバターはレイブンに、この仕事が終わったらバックニアーズデンの近くの小島で2人で暮らそうと冗談めかして言ったが、本人は本気だったのかもしれない。

だが結局、その夢もかなわず、アバターはレイブンを残して天に昇る。神の化身アバターも、恋に関しては奇跡を起こすことができなかった。



◆イーオドンの谷の原始部族の娘アイエラに、アバターは珍しく積極的だった。



◆19歳のレイブンは結婚まで考えたが、その直後、アバターは天に召された。



# Avatar

アバターは3回、宇宙旅行をしている。1回目は初めてソーサリアと呼ばれたときだ。モンテインが外宇宙のモンスターどもをけしにかけてソーサリアを攻めさせたとき、アバター（当時はまだただのヒーロー）は、ナツソーの商人から未来人の払い下げ中古スペースシャトルに乗って宇宙に飛び出した。

そのとき、なぜかソーサリアの軌道上には宇宙ステーションが待機していた。宇宙からの襲撃に備えて、タイムロードが手配しておいたのだろう。アバターは宇宙ステーションで小型の戦闘艇に乗り換え、宇宙モンスターを撃退し、スペースエースとなって地球に戻った。

2回目の宇宙旅行は、地球がミナックスに襲われたときだった。このときは、宇宙人と戦うためではなく、太陽系の惑星のどこかにいるファザー・アントスという人物の祝福を受けるのが目的だった。

時代は2112年。全面核戦争のあとの荒廃したソビエト連邦の宇宙基地からスペースシャトルを盗み出し、各惑星を旅して歩いた。

22世紀、人類は、火星、木星、天王星、海王星、冥王星、さらにその外側を回る未知の惑星Xの環境を地球化して、そこに町を作り暮らしていた。

アバターは惑星Xにファザー・アントスの教会を発見し、祝福を受けることができた。そして、歴史が示しているとおり、ミナックスを倒すことができたのだ。

さて、3回目の宇宙旅行は、アバターが地球に帰っているときに行っている。

恐竜と人間が共存する不思議なジャングルの世界イーオドンから帰ってきたアバターの家を、イーオドンで知り合った科学者、ドクター・スペクターが訪ねてくる。そのとき同時に、見知らぬ女性が現れ、2冊の古い本と手紙を置いていった。彼女はスペク

ターの知り合いでもない。

本のタイトルは『赤い惑星の神秘』と『時間旅行』。著者はどちらもドクター・スペクターとなっている。しかし、スペクターは書いた覚えがない。それもそのはず。出版された日付は19世紀末となっている。中の写真を見て驚いたのは、1893年のシカゴ万博に勢揃いした当時の最先端の科学者や有名人に混じって、アバターとスペクターも写っていたのだ。

本についていたメモは、19世紀の鬼オニコラ・テスラのものであった。彼の指示した場所へ行き、装置を操作すると、アバターとスペクターは19世紀末のテスラの研究室にタイムワープした。そこには、写真の人々が揃っていた。聞けば、万博会場に展示されていた弾丸型の火星ロケットが、天文学者バーシバル・ローウェルを始めとする視察中の重要人物を乗せたまま、誤って打ち上げられてしまい、彼らは火星で行方不明になったという。

そこで、テスラら科学者たちと一緒に、アバターとスペクターはもう1台のロケットで火星に飛び、彼らを救出することになった。

アバター一行は、当時最先端の科学知識を駆使して、すでに滅んでいた火星人文明と火星人を復活させ、火星人が作った夢の中に入る機械の虜にされていた行方不明者たちを救出した。

そして、火星でロケットを組み立て、全員で帰還したのだ。

スペクターは、そのときの記録を本にまとめ、直後に出版した。それが、100年後のアバターの目に届けられたというわけだ。

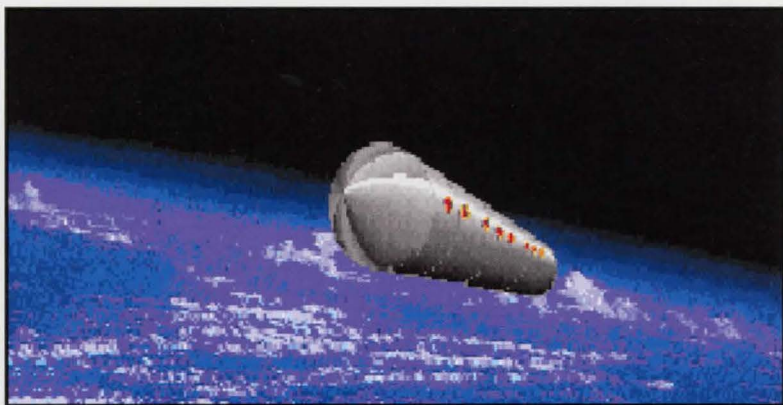
最初の2つは未来にタイムワープした結果行われた宇宙旅行であったのに対して、スペクターとの火星旅行は、100年も昔の話だった。2112年にアバター（ヒーロー）が火星を探検したときには、すでに火星人文明の名残は、跡形もなく消えていた。

## アバターの宇宙旅行

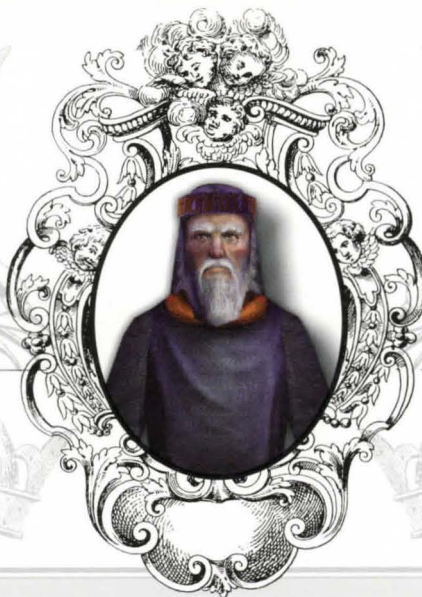


◆借り物の機械文明は、結局はブリタニアに根付かなかったようだ。

◆19世紀の万博会場から打ち上げられた弾丸ロケットで、アバターは火星に向かった。



# Lord British



# ロード・ブリティッシュ

ブリタニアの永世国王。ランド・オブ・ロード・ブリティッシュの領主になって以来、600年近くも、この世界の元首として活躍している。あらゆる魔法を操り、棒術にも長けている。徳を磨き、倫理性を高めることを政治の中心に置き、決しておごり高ぶらず、人々からは父親のように慕われている。

アバタール以上の高い徳を備えているが、修行の旅に出る時間がとれず、アバタールの称号は得ていない。

もともと地球に生まれ育ち、地球人類の歴史上の失敗を学んできた彼は、ブリタニアを理想の社会にしようと努力してきた。そのため、決して封建領主的な振る舞いで住民を苦しめたり、隣国を侵略するといった暴挙に出ることもなかった。常に住民の幸せを願い、自由で平等な社会を目指してきた。

ランド・オブ・ロード・ブリティッシュの領主になってから、ちょうど100年後に、彼はソーサリアを統一し、統一国家ブリタニアの王となった。

自由と平等を目指してはいるものの、なぜロード・ブリティッシュは君主制を捨てないのか。ソーサリアに小国が誕生する以前は、人々は、ゆるやかな原始社会制のもとで平和に暮らしていたはずだ。人口が増えて産業が発達すると、それなりの秩序が必要になり、リーダーも必要になる。しかし、民主主義国家でも実現できることだ。

現在のブリタニアの体制は、アメリカの大統領制によく似ている。ブリタニアには議会があり、ロード・ブリティッシュの権限は制限されている。そのまま大統領と肩書きを変えても、なんら問題はいいはずだ。

しかし、ひとつだけ明確に違うところがある。大統領は

選挙で選ばれるが、ブリタニアの国王は、絶対的にロード・ブリティッシュでなければならないということだ。

ロード・ブリティッシュには、ブリタニアの歴史の歪を修正するという大きな使命がある。そのためには、百年単位で計画し、実行しなければならない仕事が多い。人々に徳の精神を啓蒙し、神殿を建て、純粋なエーテルを町に導き、国全体を個人の善意のパワーで防衛するという構想は、数百年のスパンで考えなければならず、そのためには、数百年間、責任を持ってそれを実行できる人物が必要となる。

徳の政策を打ち立てた天才的頭脳と長寿を併せ持つロード・ブリティッシュ以外に、これを実現できる人間はいないのだ。

タイムロードの代理人として、ロード・ブリティッシュは、何百年かかるかわからない歴史の歪の修正という大事業と取り組むため、絶対的な国王という地位を必要としていたのだ。

## 永遠の国王



◆全国民を徳の道へ導くにはロード・ブリティッシュが永遠に王である必要があった。

# Lord British

ロード・ブリティッシュは、老齢になるまで、一度も妃を持ったことがない。

国王という立場上、そうそう気軽にデートしたり結婚することはできないにせよ、王と呼ばれるようになってから500年間、彼は独身を通している。なぜだろう。

彼の周辺には、まったく女気がない。ガーゴイルと戦争をしていたころ、彼のそばには、シェリーという言葉を使わずミミがいたが、女気と言えばその程度だ。シェリーは魔法のネズミで、人間の姿になってロード・ブリティッシュのお相手をしてきたという噂もある。もともと人間の女性だった者がネズミに姿を変えているのなら話はわかるが、ネズミが人間に化けて相手をするというのはソツとしない。いずれにせよ、普通のまともな女性を近くにおいていたことは一度もない。

ロード・ブリティッシュが1970年代中ごろにイギリスのケンブリッジからソーサリアに渡ってくる前のことは、ほとんど知られていない。本名もわかっていない。一説によれば、本名をリチャードと言い、母は造形作家、父はアメリカ航空宇宙局の宇宙飛行士、兄はいくつもの修士号を持つ優秀なビジネスマンだったと言われている。

理知的で立派な母親を持ってしまった心やさしい少年の性として、母親のような理想の女性を求めるあまりに適齢期を逃したという説。また、優秀な弁護士を妻に持つ兄の夫婦生活を見てきた彼は、幸せな結婚を維持するために費やされる労力の大きさを知っていたからだという説もある。

しかし、どちらも正解ではない。彼がソーサリアに渡ってきたとき、森を散歩中突如として現れたムーンゲートに、彼はなにひとつためらうことなく足を踏み入れ、以後、地球時間で30年あまり、現代の地球には戻ってきていないのだ。母親に電話ひとつしていない。噂に言われているほど思われた家庭環境に育



◆ブリティッシュの私室に住んでいたネズミのシェリー。王の唯一の恋人との噂もあった。

◆魔法の能力でロード・ブリティッシュを超えるものは、ブリタニアにはいない。



な  
ぜ  
結  
婚  
し  
な  
い  
の  
か

ち、立派な人格を備えた人間が、そう簡単に家族を絶ちきることなどできるはずがない。したがって、地球時代の彼は天涯孤独の旅人だったとする説が正しいと言える。

イギリスからソーサリアに転送される途中で、彼はタイムロードから話を聞かされているはずだ。彼に与えられた大きな使命のこと、今後数百年のタイムロードの計画だ。その大役を引きうけた彼は、家族を持たないことを決意したのだ。

地球に未練を残さず、私事に振り回されず、ソーサリアの仕事に没頭できることは、タイムロードが求めるソーサリアのリーダーとして大切な条件だったに違いない。

だが、ひとつ問題がある。ロード・ブリティッシュとはいえ不死身ではない。この600年間に、彼は年をとって、老人になった。このままでは、いずれ老衰で亡くなるだろう。

となると心配なのは後継者だ。国王の結婚には、恋愛よりもむしろ、後継者作りという大きな目的がある。ロード・ブリティッシュの後継者となるべき人物は、ロード・ブリティッシュと同等かそれ以上の能力と身体的特徴を持つ人間でなければならない。自分の血を引く実子がいいばんだ。

しかし、彼は後継者を残そうとしなかった。タイムロードの計画を知っていた彼は、ガーディアン問題が片付いた時点で歴史の歪の修正作業が完了することも知っていた。つまり、その後は、ロード・ブリティッシュもお役ご免となり、国家運営はブリタニア国民の自主性に任せることが可能になるとわかってきたのだ。

そうなった暁には、ロード・ブリティッシュはエセリアル虚空間で若返りを果たし、倫理的快樂主義に沿った第二の人生をエンジョイしたいと考えているのではないだろうか。もちろん、そのときは素敵な女性と結婚して、幸せな家庭を作る可能性は十分にある。

# Shamino

# シャミノ



アバタール・コンパニオンのひとり。霊性の徳の町スカラブレイを本拠地とするブリタニア人。ロード・ブリティッシュが初めてソーサリアに渡ってきたときに、初めて出会ったソーサリア人だ。ロード・ブリティッシュは、彼の家に居候しながら、初歩的な魔法や武術をシャミノから習った。そして2人で、ソーサリアの未来について語り合ったことだろう。

やがてロード・ブリティッシュはランド・オブ・ロード・ブリティッシュの領主となり、シャミノは、ランド・オブ・デンジャー・アンド・テスベアーの一地区の領主となった。

ロード・ブリティッシュが最初にシャミノに出会ったのは、単なる偶然ではなかった。

タイムロードは、ケンブリッジの森を散歩していたロード・ブリティッシュをストーンヘンジまで導き、巧妙にムーングートに誘い込んだ。その出口はどこでもよかつたはずはない。これまた巧妙にシャミノの家の近くにロード・ブリティッシュを落としたのだ。

なぜなら、シャミノはただのブリタニア人ではなかったからだ。

シャミノとロード・ブリティッシュとの間には、特別な関係がある。若いころのロード・ブリティッシュとシャミノは瓜二つで、地球とソーサリアにそれぞれ生まれた双子の兄弟であるかのようだ。どちらも森を愛し、物静かで、神秘的な世界に強い興味を持っている。そして、どちらも小国の領主になっている。今でも、シャミノのことを尊敬を込めてロード・シャミノと呼ぶ人がいる。

しかし、領主になりたいきさつと、その後の展開は、ロード・ブリティッシュの場合と大きく違っている。

ロード・ブリティッシュが小国の領主におさまると、森と旅を愛するシャミノは各地を歩き、やがてランド・オ

## 悲劇のレンジャー

ブ・デンジャー・アンド・テスベアーのホワイト・ドラゴン王の娘、ビュートリクスと恋に落ちた。ホワイト・ドラゴン王はシャミノを気に入り、彼に城を与えてビュートリクスを嫁がせることを約束した。

だが時代はモンティン襲撃のとき。非常事態のためビュートリクスとの結婚式は延期された。そして皮肉なことに、ヒーローがモンティンを倒したことでソーサリアを巨大な地殻変動が襲い、ランド・オブ・デンジャー・アンド・テスベアーは消滅してしまった。シャミノだけは、タイムロードの力によって救い出されたものの、ビュートリクスは助からなかった。

どこか影のあるシャミノの雰囲気は、そんな過去を背負っているからかもしれない。

それから250年ほどたったころ、シャミノはサーベントアイルでビュートリクスと再会している。父ホワイト・ドラゴン王と共に国ごと異次元の世界に飛ばされた彼らは、やがて発狂し、亡霊となってシャミノを恨み続けていた。なんと悲しい再会だった。

アバタールの修行の旅に同行したシャミノは、その後も、アバタール、イオロ、デュブレとともに、さまざまな事件の解決に力を尽くしてきた。特に、情報収集の力に長けたシャミノは、パーティーの頭脳として、大いにアバタールを助けている。

アバタールがガーディアンと最終対決をしたときには、ガーディアンの不浄の柱が各地に出現すると同時に、その秘密を探るため、生きたまま死者の国に入り、20年間にわたって調査を続けていた。その結果、彼はガーディアンの正体を突き止め、ガーディアン討伐の方法も知ることができた。

シャミノの捨て身の情報収集活動がなければ、アバタールはガーディアンを倒すことはできなかったのだ。

# Shamino

シャミノに職業を尋ねると、レンジャーだと答える。レンジャーとは、自然保護のための特別な教育を受けた専門家のことだ。

ブリタニアでは、自然に関する知識を持ち、狂暴な動物と戦う武術に長け、足跡の追跡をはじめとするあらゆる情報収集の手段を持ち、魔法を操るといふ、オールラウンドな才能を持った冒険家とされている。

また、レンジャーは霊性の町スカブレイに本部を置き、目に見えない心の内面や神秘の世界の研究も行っている。

自然を愛し、高い教養を持ち、魔法と神秘世界の知識が豊富な人々と言え、地球ではドルイドだ。

ドルイドは、ヨーロッパ人の祖先であり、紀元前のブリテン島に住んでいた謎の民族、ケルト人の僧あるいは神官と言われている。

森と会話し、さまざまな呪術を操り、ときには裁判官も行ったという、ケルト人の知識階級に属する人々で、戦士の家系から選ばれて20年ほどの修行の末になることができた。

ブリタニアにもドルイドがいる。アバタール・コンパニオンのジャーナがそうだ。

森の町ユーに住む人々で、まさに、地球のドルイドと同じく、裁判官も勤めている。

しかし、ドルイドのドルイドたる、超自然な神秘の世界と人間世界の橋渡し役という意味においては、論理と公正を重んじるブリタニアのドルイドよりは、レンジャーのほうがドルイドらしいと言える。

これはブラックソン任政時代に書かれたブリタニアの歴史書の一部だ。

ここでは、ロード・プリティッシュとシャミノの最初の出会いの場面が描かれている。

「若者はあわてて駆け寄ろうとしたが、金髪の男は苦痛の表情を浮かべながら手を上げてそれを制止した。男はその場で目を閉じ、精神統一をしたかと思うと、ひざまずき、傷に手を当て、もう片方の手で複雑な模様を宙に描きながら、口の中で何やらつぶやいた。するとどうだろう、ビタリと血は止まり、男の顔は、うそのように穏やかな表情に変わったのである。男は立ち上がり、ひざの木くずを払うと、若者に満面の笑みを投げかけ、低い声で語りかけた。「足ハモウ痛マヌ。大丈夫、傷モ治ツタ。薪割リハヤメダ。トコロテ、オヌシハ、イズコヨリ来ラレタ」

若者が初めて聞く言葉であったが、なぜか意味は通じた。

「でも……、どうやって治したんですか」

若者は、一瞬にして傷を治した男の行動が、不思議でならなかった。

「ナニヲ申ス。コレシキハ最モ簡単ナ呪文デアロウガ」

男の名前はシャミノと言った。その晩、若者は、シャミノの家にやっかいになることにした。

若者はシャミノに、自分がどこから来たのかを説明したが、いくら話してもシャミノにはまったく理解できないようであった。しかし、若者がでたらめを言っているのではないことは、シャミノには通じたようだった。

「おぬしの故郷はなんと申されたかのう」

「ケンブリッジです。プリティッシュ諸島の」

シャミノはしばらく考えてから、こう言った。

「ふん、よい響きだ。これからおぬしを、プリティッシュと呼ぼう」

なんと奇妙な名前だ。若者は笑いをこらえることができなかった。しかし、どことなく親しみのあるこの名前を、ありがたく受けることにしたのである」

これを読むかぎりでは、当時はシャミノのほうがロード・プリティッシュよりも年上だったようだ。彼らの謎に満ちた奇妙な関係は、解決されないまま、いつまでも続くことになる。

ロード・プリティッシュとの出会い

レンジャーはドルイドの進化形か？



◆なぜかそっくりなこの2人。シャミノとロード・プリティッシュは次元を超えた双子だったとも考えられる。

# Iolo Gwenno



# イオロ グエノ

イオロ・フィッツオーエンはバード（吟遊詩人）、音楽家、弓職人、弓の名手、そして、アバタール・コンパニオンだ。

ロード・プリティッシュがランド・オブ・ロード・プリティッシュの領主になったとき、イギリスで親しかった彼とその妻グエノ（本名 グエンリアン）をソーサリアに呼び出した。彼らはこちらの世界がすっかり気に入って、4つの大陸の8つの城を2人でかけもつ人気宮廷音楽師として活躍した。

イオロとグエノは、ブリタニアの国民的歌謡、「ストーンズ」の作者としても知られている。

このストーンズという歌には、特殊なパワーが秘められている。ブラックソンの压制時代、ロード・プリティッシュの秘密の部屋を開ける鍵となったのもこの歌だ。ロード・プリティッシュの部屋にあるハーブシコードでストーンズを奏でると、秘密の部屋の隠し扉が開くという仕掛けになっていた。

また、ガーゴイルと戦争をしていたころには、ギルドのメンバーになるために、パンパイプを作ってストーンズを吹けと要求されたこともあった。あのとき、アバタールはストーンズのメロディーを忘れ、わざわざグエノに聞きに行った。アバタールには、ストーンズの作曲者であるイオロがずっとそばについていたのだから。

おそらく、愛する妻に会いたかったために、わざと黙っていたのだろう。

ブリタニア統一後、夫妻はロード・プリティッシュ城の城下町、ブリテインに住み、慈悲の徳の擁護者として、この町を訪れる弱者を救済しつつ、ブリタニアとソーサリアの歴史を歌にして、人々を楽しませた。

イオロがアバタールと出会ったのは、アバタールが修行の旅をしながら仲間を集めていたときだ。当時はまだ牧歌的な町だったブリテインで、焚き火を囲んで仲間

と歌っていたところへ、アバタールになる前のヒーローが訪ねてきた。もともとロード・プリティッシュの友人であり、彼からアバタールを助けるよう指示されていたイオロは、すぐにパーティーに加わり、以来、アバタールの親友として400年あまりの交友を深めることになる。

イオロは非常に上質な弓矢を作る弓師としても知られている。一時は店を持ち、手広くビジネスしていたこともあった。

ロード・ブラックソンの压制時代には、イオロとグエノは反政府運動の中心メンバーとして戦った。このころから、グエノもパートタイムでアバタールのパーティーに加わるようになり、歌の好きなおかみさんから、一流の冒険家へと転身した。

グエノはその200年後、フェローシップ事件が一応の解決を見たあと、フェローシップ会長のバトリンが逃げ込んだサーベントアイルへ、ロード・プリティッシュ直々の要請を受けて、単独で調査に渡っている。

グエノは、サーベントアイルにて、カオスベインを封印する方法を発見したところで、何者かに氷づけにされ、殺されてしまった。しかし、アバタールの活躍で蘇生され、彼女が集めた情報によって、ベインを封印し、混沌の力を使ってブリタニアに混乱をもたらそうとしたガーディアン陰謀の叩き潰すことができた。

あのサーベントアイルの戦いでは、グエノが最大のヒロインだったかもしれない。それに引き換え、イオロのほうは、シャミノ、デュブレと共にベインに乗り移られ、サーベントアイルの住民の9割以上を虐殺するという、とんでもない事件を引き起こしている。

グエノの指示によってもとの身体に戻ることでできたイオロは、それ以来、完全にグエノに頭が上がりなくなってしまうのは言うまでもない。

## 奇跡のおしどりバード

# Iolo & Gwenno

バードは古代ケルト人の語り部だ。古代ケルト人は、イギリスに点在するストーンヘンジを作り、数々の魔法を操ったとされているが、その実態はほとんど謎に包まれている。

バードは、神官または僧侶であるドルイド、予言者オベイトと並ぶ、ケルトの3大知識階級のひとつであり、ケルト人の文化や歴史を人々に歌って聞かせる重要な職種だった。

神話によると、女神セリドウエンが作った霊感の薬によって、タリエシンというバードが、詩の才能と予言の力と物体を変形させる力を授かったという。その能力が分かれて、後に、バード、オベイト、ドルイドに受け継がれたとされている。

ウェールズ地方では、「bard」は詩を意味する言葉として今でも使われている。また、シェークスピアのことをバードと呼ぶこともある。

19世紀、ウェールズ出身のレンガ職人、エドワード・ウィリアムズは、古代ケルト文化の研究者としてロンドンに最初のバードの会を発足した。彼は、ドルイドとバードに関する数多くの文献を発表していて、イオロ・モーガヌクというペンネームのほうが有名になっている。

イオロ・フィッツオーエンも、おそらくウェールズ出身であったが、ドルイドの会などに属していたと思われる。そこで元祖イオロの影響を受け、ソーサリアに渡ってから、自分をイオロと名乗るようになったのだろう。

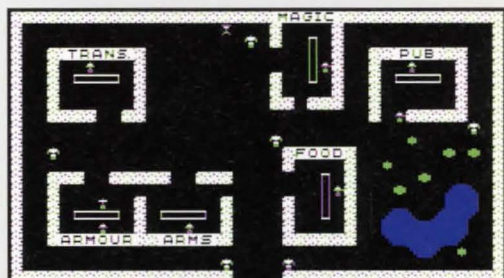
ケルト人は現代ヨーロッパ人の祖先と言われ、中世に一度復古ブームが起こり、また19世紀ごろには、キリスト教的道徳観とはまったく異なる自然崇拜の思想や神秘主義にაცოგれる人々の間で、彼らの文化を見なおす動きが活発になっている。

ドルイドは、キリスト教によって邪悪な異教徒（ペイガン）とされ、それとともに、古代ヨーロッパ人の民間信仰や、呪術、妖精伝説などが封印されてしまった。現在は、ハロウィンに古代ケルト人の祭の名残を見ることができている程度だ。

19世紀に始まったケルトおよびドルイドの復古ブームは、現在も続いている。世界各地にドルイドやバードの会があり、夏至や冬至など、季節の折々に、現代のドルイドたちは、イギリスのストーンヘンジで集会を開いたりしている。



◆音楽家としても名高いイオロの部屋には、楽器や楽譜が散らしている。



IOLO THE BARD SINGS:  
HO EYOH HE HUM!  
COMMAND: PASS  
COMMAND:  
H.P. = 77  
FOOD = 88  
EXP = 31  
GOLD = 52

◆古代ソーサリアの町々を、イオロとグエノは吟遊詩人としてまわっていた。



◆互いの死を乗り越え、サーベントアイルで奇跡の再会を果たしたイオロとグエノ。

# Sir Andre



# サー・デュブレ

アバタール・コンパニオン。名誉の徳の擁護者にして、トリンシックの元市長。いや、それより何より、勇気と名誉の象徴であり全ブリタニアの騎士の憧れだ。ロード・ブリティッシュの地球時代の友人で、イオロと同様に、あとからソーサリアと呼ばれている。普段から義侠心が強く、名誉や信頼を自分の命よりも大切にす男だ。

ソーサリアに渡り、武術の修行を重ねてきた彼は、ブリタニア統一後は、名誉の町トリンシックで騎士の修行を重ね、騎士の中でもっとも位の高いパラディンになっている。

アバタールの修行の旅では、戦闘になると、戦士ジョフリーと並んでアバタールを守るためにパーティーの先頭に立った。

アバタールの修行の旅が終わったあとも、デュブレは、イオロ、シャミノと共にアバタールとの親密な交際を保ち、シャドーロードの討伐、ガーゴイル戦争、フェローシップ事件、サーベントアイルなど、共に戦ってきた。

その功績が称えられ、フェローシップ問題が起きる前に、ロード・ブリティッシュよりナイトの称号が与えられ、サー・デュブレと呼ばれるようになっている。

何よりも名誉を重んじるパラディンと聞くと、気高く気難しい人物のように思われがちだが、実際は酒をこよなく愛し、イオロとはしょっちゅう冗談を言い合う気さくな男だ。

仕事のないときは、ブリタニア中の酒場を歩いて酒を飲み歩き、いつかは本をまとめようとも思っているほどだ。デュブレを探したいときは酒場を覗くに限る。

ガーディアンを討伐すべく、8人のアバタール・コンパニオンが400年ぶりにロード・ブリティッシュ城に勢揃いしたとき、200年ぶりに生き返ったデュブレに対

して、朋友イオロはこんなことを言っている。

「生きかえるなり酒場の酒樽に頭を突っ込むと思ってたが、意外だな」

勇敢に戦う名誉の騎士サー・デュブレという世間一般の神格化されたイメージと現実のギャップは非常に大きい。もちろん、デュブレはブリタニアでもっとも高い名誉の徳を心に秘めたパラディンであることに違いはないが、決しておごらず、気さくて、酒好きで、冗談好きで、そこいらのおやじさんと変わらない普通の人間なのだ。そこが、デュブレの最大の魅力とも言える。

さて、サー・デュブレと言えば、400年の歴史を誇るアバタール・コンパニオンの中で、もっとも長く“死んでいた”経験を持つ人間でもある。

彼はサーベントアイルの戦いで灰になり、それから200年間、アバタールによって再生されるまで死んでいたのだ。しかしそれは、デュブレをデュブレたらしめる偉大なる事件の結果だった。

## パラディンの中のパラディン



◆アバタールのために命を捨てた名誉の権化デュブレ。アバタールの大親友だ。



# Sir Dupre

パラディンとは、9世紀初頭に西ローマ帝国の王となったシャルルマーニュ大帝（カール大帝）に仕えていた伝説の12騎士のことを言う（ちなみに現在の英語では、義侠心が強く、非常に勇敢で気高い人を誉める言葉になっている）。

パラディンたちの活躍は、フランスでもっとも古い武勲詩とされている「ロランの歌」（11世紀ごろ）に語られている。ロランは12騎士のひとりだ。

ブリタニアでは、特に優秀な騎士に与えられる称号になっている。

フェローシップがブリタニア中で勢力を振るってたとき、バトリンの自伝と称して彼らが配っていたパンフレットに、こんな一文がある。「私はやがて、トリンシックの町に着きました。そこで私は、武装した戦士の一団と出会い、感銘を受けました。……彼らは普通の戦士ではありませんでした。パラディンだったのです。パラディンとは、剣術と馬術に長け、教養と完璧なマナーを身につけた紳士なのです」

フェローシップのパンフレットに書かれているバトリンの体験談は、ほとんどが嘘八百であったが、この記

述は正しい。サー・デュブレが完璧な教養とマナーを身に着けているかどうかは疑問だが、一般に、ブリタニアのパラディンは、バトリンが書いているような人物を指す。

また、現在は海の底に沈んでしまった勇気の原理の砦サーベントホルドは、パラディンを生み育てたシルバーサーベント騎士団の本拠地として知られていた。

もちろん、サー・デュブレも、シルバーサーベント騎士団の出身者だ。

そもそも  
パラディンとは？



◆名譽の権化であり、同時に酒好きの気さくなオヤジでもある。

デュブレの名譽の徳の高さを語るなら、この事件において他にはない。

命を懸けて友を救う

グレート・アース・サーベントという神の蛇が支配する幻の島サーベントアイルでフェローシップの創設者バトリンと戦った際、バトリンに取りついていた混沌の悪魔カオスベインが解放されてしまった。3体のカオスベインはイオロ、シャミノ、そしてデュブレにとりつき、サーベントアイルで大暴れする。

やがて、アバタールはグエノの協力でカオスベインを捕獲することに成功し、イオロ、シャミノ、デュブレも元の彼らに戻ることができた。

しかし、カオスベインを永遠に封印するためには、生きた人間がいけにえになって、彼らを死後の世界で監視し続ける必要があった。

その役目を負うのはアバタール以外にないと、アバタールは覚悟を決め、火葬場の炎に飛び込もうとしたとき、それを押し倒して、デュブレが身代わりになったのだ。彼は、火葬場の炎に焼かれて灰になった。簡単ではないにせよ、死者の蘇生が可能なブリタニアであっても、肉体が灰になってしまつては、蘇生はできない。デュブレはカオスベインの「パワー」が完全に消滅するまでの200年間、死後の世界で頑張っていたのだ。デュブレはなぜ、アバタールを押し倒し、自分が

炎に飛び込んだのだろうか。

ブリタニア最高の英雄であり、徳の化身として人々の人生の手本であり続けるアバタールは、ブリタニア全国民にとって生きる宝だ。サー・デュブレは、そんなアバタールを支援するために、200年前、自ら志願して彼のパーティーに加わった。命を棄ててアバタールを助けるのは、騎士の使命だと考えたのだろうか。

いや、ただ単に、親友を死なせないために自分の命を投げ出したのだろうか。そうしなければパラディンの名がすたる。親友の名がすたる。「名がすたる」ことは、つまり不名誉そのものであり、デュブレは深く考えることなく、咄嗟に行動したに違いない。彼はそういう男だ。



◆長い間デュブレの灰が安置されていたトリンシックの霊廟。

# Astartar Companions

# アバタール・ コンパニオン



正式にアバタール・コンパニオンと呼ばれる人間は、ブリタニアには8人いる。イオロ、デュブレ、シャミノのほか、戦士のジョフリー、ドルイドのジャーナ、職人のジュリア、魔法使いのマライア、羊飼いのカタリーナだ。

彼らは、アバタールの修行に同行したパーティーのメンバーだ。

それぞれが、各出身地の町が信奉する徳の擁護者として称えられている。

戦士のジョフリーは、ジェロームの出身。大きな体でグレートソードを振りまわす武術の達人であり、戦術の専門家だ。武勇の徳の擁護者となっている。アバタールの修行の旅を終えた後、彼は各地を点々とする。ブラックソンの時代にはバッカニアーズデンにいたが、その後は一時的に姿を消し、ガーティアンにロード・プリティッシュ城が封印されたときは、近衛隊長になっていた。

ジャーナは正義の町ユー出身のドルイデス、つまり女性のドルイドだ。ブラックソンの圧制時代は、ユーのレジスタンス本部のリーダーを務めていた。さばさばとした気持ちのいい女性だ。

ミノック生まれの職人のジュリアは、ラテン系の元気

な女性。献身の徳の擁護者となっている。彼女はアバタールの修行の旅の間、密かにアバタールに思いを寄せていた。ところがアバタールはそれどころではなく、もともとそっち方面には疎い真面目一徹の男だったために、完全な片思いで終わっている。

そのためか、ガーゴイル戦争のとき、ジュリアはなぜかアバタールに冷たく、つんけんした態度を取っていた。

ムーングロー出身の魔法使いマライアは、どこもなく謎めいた女性だ。誠実の徳の擁護者となっている。曲がったことが嫌いな真っ直ぐな性格で、魔法使いという職業柄、エーテルの影響を受けやすい。そのため、フェローシップ事件のときのエーテルの汚染や、ガーティアンの柱が出現して純粋なエーテルの流れが断たれたときなど、マライアは錯乱状態に陥っている。

羊飼いのカタリーナは、南海の孤島ニューマジンシアにたった一人で暮らし、謙讓の徳を守っている。繁栄を極めた商人の町マジンシアが住人の驕りから壊滅したときの、唯一の生き残りと言われていた。物静かで控えめながら、棒を持たせると滅法強い。

## その他のアバタール・コンパニオン



◆ブリタニア軍近衛隊長であり、国王の私的ボディーガードを務めるジョフリー。

◆ユー出身のドルイデス、ジャーナは、フェローシップ事件でも活躍してくれた。



# Avatar Companions

アバタールの修行の旅は、歴史上もっとも大規模で華やかな出来事だった。伝説の8人、アバタール・コンパニオンが結成されたときであり、彼らにとっても、最高に思い出深い旅だったはずだ。

なかでも彼らの記憶に強く残っているのは、究極の暫の經典コテックスを求めて入った最大のダンジョン、グレート・ステイジアン・アビスの探検だろう。

連続するシークレットルームで、彼らは互いに知恵を出し合い、次の部屋へ通じる道を探った。

ある部屋では、4人が四隅に立ち、残る4人もそれぞれ床に仕掛けられた足踏み式スイッチの上に立つと、それまで目に見えなかったドアが開いた。

また別の部屋では、細い通路の中央に差しかったところで両脇の壁が消え、無数のモンスターが襲いかかってきた、なんていうこともあった。このときは、戦闘隊形を整える暇もなく、咄嗟の判断で体力のない魔法使いを体力のある者で取り囲み、魔法使いから体力回復の魔法を受けつつ、四方の敵と戦ったりもした。

部屋は狭く、また、床や壁に数々の仕掛けが隠されていたため、8人が互いに声を掛け合いながら、一人ずつ慎重に歩かなければならなかった。当時は非常にじれったく感じられたが、今思えば、懐かしい友情の時代だった。

ところで、アバタールの修行の旅を行ったパーティーの人数は何人だったのか。これはアバタール伝説の中でも大きな謎のひとつだ。

昔の記録を見ると、アバタールとなるべきヒーローを含めて、パーティーの人数は8人となっている。しかし、実際にアバタール・コンパニオンと呼ばれる人は、アバタール以

◆たつたひとりニューマジンシアに暮らす賢者の謎、カタリーナ。

修



行

外に8人だ。したがって、実際にはアバタールを含めて9人のパーティーだったことになる。

伝説では、ヒーローは地球からジブシーによってブリタニアに送られ、その際、タロット占いで判定された心理特性に従って、8つの徳を代表する職業のひとつが与えられたという。

たとえば、タロット占いの結果、慈悲の心が強かったときは、プリティンに吟遊詩人となって現れた。その際、そもそもプリティンの慈悲の徳の擁護者であるはずのイオロはアバタール・コンパニオンには加わらない。ヒーローがイオロの代わりに慈悲の町の代表者を兼ねることになる。もしこれが本当なら、イオロはアバタール・コンパニオンにはなれない。

このときはまだ多元宇宙の並行世界が残っていたという説がある。

暗黒時代、男や女、または人間以外の妖精もアバタール候補だったという記録がある。彼らがヒーローとして活躍していた宇宙は、後に淘汰され、現在のアバタールが活躍した宇宙だけが残った。

アバタールの修行時代にも、まだその名残があり、いろいろな歴史のバリエーションが生まれたのだと考えることができる。

もうひとつは、タイムロードが同じ人間(アバタール)を何度も同じ時代に送りこみ、まったく同じ冒険を8種類の職業で繰り返させたという説だ。

ジェロームの戦士となってアバタールの修行を貫徹した後、すぐにムーングロウの魔法使いとなって修行を行う、といった具合だ。これによって、アバタールは8つの徳の意味を、より深く体験し、高めることができたというのだ。

今となっては真相は遠い時間の彼方だ。

の

旅



◆ラテン系の明るいジュリアは、密かにアバタールに思いを寄せていた。



◆ライキユームの館長を務めたこともある、生きた伝説の魔法使いマライア。

# Alondraia



# モンテイン

肥沃な大地に新鮮な水と空気、豊富な緑と豊かな海、それに、大気に満ち溢れるエーテルに包まれ、適度な人口。農業と手工業と魔法によって支えられていた平和な原始社会制の世界ソーサリアをメチャクチャに叩き壊し、この惑星の未来を劇的に変化させてしまった張本人。御伽噺に登場し、人々を恐怖のどん底に陥れる「悪の魔法使い」そのものだ。

反対に、モンテインがいなければ、タイムロードはロード・プリティッシュをソーサリアに呼び出すこともなく、ヒーローが誕生することもなく、アバタールが活躍することもなかった。言うなれば、モンテインはウルティマ伝説の火付け役だ。

モンテインは、ソーサリアでもっとも大きな力を誇り、人々から厚い信頼と尊敬を集めていた著名な大魔道師の息子として生まれた。

父は、太陽の力を引き出すことができるという「ルビーの宝珠」の管理者でもあった。



◆モンテインが不死の宝珠に世界を封じ込めたことから、ウルティマ伝説は始まった。

それに対してモンテインは、幼いころから動物虐待の性癖を持ち、直情的で、何かにつけて暴力を振るうという性格で父親を悩ませていた。

たまりかねた父は、モンテインが15歳のとき、ルビーの宝珠を見せてこう言った。

「モンテイン。これから1年の間、お前に魔法の使用を禁止する。修道院に入り、心を入れ替え、己の徳を磨くのだ。修道院長様には、私からよく頼んである。慈悲と謙虚の心を学ぶのだ。そこでの修行を終えたなら、私はお前に、太陽の力を手にすることができるルビーの宝珠を授けようぞ」

だが、これが裏目に出てしまった。

ルビーの宝珠を見たモンテインは、父の言いつけなどもはや耳に残っていないかった。なんとしてでもルビーの宝珠が欲しい。

そしてその夜、モンテインは実の父親を殺害し、ルビーの宝珠を奪うと姿を消したのだ。

モンテインは父親から受け継いだ天性の魔法能力を使い、膨大なルビーの宝珠の力を、ルビーの宝珠自身に作用させることで、暗黒の力を引き出して永遠の命を得るための「不死の宝珠」に転換してしまった。不死の宝珠はまた、暗黒の力を自在に操る「黒宝珠」でもあった。

暗黒世界の支配者となったモンテインは、続いてソーサリアをも支配するようになった。彼は、1000年前の過去に身を置き、現在のソーサリアを含む宇宙全体を、黒宝珠の中に取り込んでしまったのだ。

こうなってはロード・プリティッシュも手が出せない。宝珠の外の世界からの助けが必要だ。

そこで、伝説のヒーロー、現在のアバタールが登場したわけだ。

欲  
に  
歪  
んだ  
天才  
少年

# Mondain

モンテインがソーサリアに魔の支配を伸ばしたとき、ソーサリアではモンテインに立ち向かうヒーローの公募が行われた。

下はそのときの前文だ。しかし、これを読むと、ひとつの疑問が浮かびあがる。

いったい誰がヒーローに呼びかけているのだろう？

この文の中では、小国の領主たちが互いに領土争いを繰り返して、腐敗した生活を送っていると書かれている。体制批判をしているところを見ると、領主のひとりか書いたものでないことがわかる。

しかし、一般の人間がヒーローの公募を行ったとは考えにくい。

ソーサリアの社会や生物、魔法など、この本に記された情報量は、並の人間が個人的に収集できる範囲を超えている。

となれば答はひとつ、タイムロードだ。タイムロードがこの本を編纂し、人々にばら撒いたとする理由がもうひとつある。遠い地球の若者、後にアバターとなる人物にまで届けられているとう点だ。

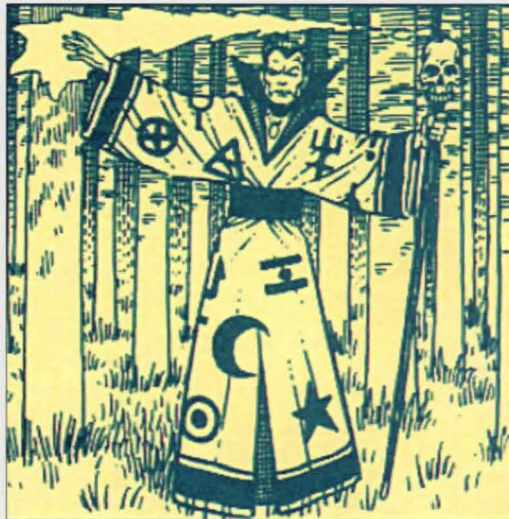
このことから、暗黒時代、後にアバターとなり最終的にブリタニアを救う白人男性を含む、複数のヒーローが活躍していたことがわかる。

「聞け、心気高きものよ。我等の国は、想像を絶する危難にも怯まぬ勇猛な英雄の到来を待ち望む。天より降りかかりし災いにより、この国は苦悩の底にある。心清き農民が闊歩し、実り豊かな大地が広がり、牛鶏よく肥えたる、恵多き美しき我がソーサリアの村々。しかしそれはみな、この災厄に蹂躪され、灰と瓦礫山と化した。加えて、獐猛悪辣なる下等生物の群が民を襲い、国は荒廃するばかりである。すべては、その名を口にすることで大地も震える、邪悪なる怨悪の魔法使い、モンテインの仕業である。いさかい絶えぬ各地の領主は、今では各々の領地に退き、互の滅亡を望むまでに退廃した。その機に乗じてモンテインは、呪いに一層の悪意を募らせ、血に飢えた獐猛な怪物や獣の群をこの地に差し向けた。無力な民は、まさに大鎌に刈り取られる穀物のごとく、次々とその餌食となつていったのである。これら地の底から出し怪物どもは、己の野望のため腐敗きつた領主たちの砦を除く、見渡す限りの土地を支配下に治めてしまった。旅人が安心して歩ける道や心落着く宿屋が栄えたかつての平和な国は、もはや虚栄

心の塊となりし領主の城の中の中にのみ、僅かに残るにすぎない。だがそこでは、領主のわがままがかり通り、旅人に無理難題を押し付けること、しばしばである。

かかる中にありてただひとり、若きロード・ブリティッシュは、ソーサリアの平和と統一の信念を忘れぬ領主である。彼の城や町の民は、この国のために戦わんと立ち上がる心清らかなる人に協力を惜まず、必要な物資を喜んで提供するであろう。

おお、気高き者よ 破局に見舞われし我が国へ駆け出て、我等を救いたまえ。我等、汝に請う。汝の救いなかりせばこの悪意に満ちた妖術使いの止めの猛撃を待つまでもなく、我等は滅びてであろう。忌まわしきモンテイン討伐に、汝、名乗り出られよ！」

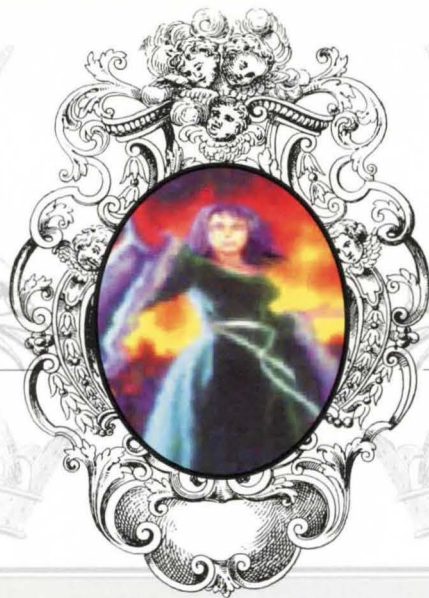


◆モンテインは己の欲望のためなら、実の父親も平気で殺害する凶悪な魔法使いだった。



◆英雄はタイムマシンで超古代にさかのぼり、モンテインと対決した。

# Minax



# ミナックス

モンテインの弟子であり愛人でもあった魔女。魔法の力  
は師匠のモンテイン以上とも言われている。

純粋な支配欲が原動力だったモンテインと異なり、  
愛する師匠を倒したヒーローへの復讐心に燃えたミ  
ナックスは、我を失った激情が原動力になってい  
た。彼女の破れかぶれの破壊行為は、モンテイン  
の趣味的破壊行為とは、根本的に性格の違うも  
のだった。

時空間移動の術に長けていたミナックスは、  
モンテインの討伐そのものを「無かったこと」  
にしようと考えた。

そこでミナックスは、ヒーローの故郷である  
地球の過去を破壊し、ヒーローが生まれて  
こないよう歴史を書き換えようとしたのだ。

ミナックスは地球が大陸移動を始める以前  
の「伝説の時代」に城を建て、人類が誕生す  
る以前の地球を掌握した。

そして、各主要な時代にタイムドア網をめぐ  
らせ、地球を時間ごと支配したのだ。

生まれる前からミナックスの支配を受けて  
いた人類文明は、21世紀には全面核戦争を引  
き起こして壊滅する。

百万年単位の地球の歴史を、ミナックスは  
まるでビデオの早送りを見るような感覚で眺  
め、憎悪を燃やし、好きなように人類の運命を  
操ったのだ。

ところが、これを知ったロード・ブリティッ  
シュは、急遽、中世のイギリスに城を構え応戦  
体制を整え、なんとかヒーローの誕生だけは実現  
させたのだ。

ヒーローは、ミナックスがヒーローが生まれ  
ないようにするために各時代に張り巡らせたタイム  
ドア網を使って未来に飛び、ミナックス討伐の準備を整え  
た。つまり、ミナックスはその得意の時間旅行の魔力に

よって、自分で自分の首をしめる形になってしまったとい  
うわけだ。

時間を自由に行き来するタイムドアは、歴史の書き  
換えを容易に引き起こす非常に危険なものだった。  
怒りに燃えるミナックスは、地球人類の歴史や物  
事の因果律がどうなるかと構わなかった。時間の  
流れを利用するといった戦略すら持たず、がむ  
しゃらに強引に、ヒーローとロード・ブリティッ  
シュが生まれてこないように歴史を破壊した。

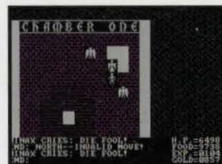
さらに、途中からこの破壊に介入したロー  
ド・ブリティッシュがミナックスの力に抵抗  
しつつ局部的に修正を行ったことで、歴史は  
さらに捻じ曲がってしまった。

しかし幸いにも、タイムドアのシステムは、  
ミナックスの強力な魔法によって維持されて  
いたため、ミナックスが減ると同時に時間移  
動の効力を失った。そして、地球人類の歴史  
は、無理に変形させられたゴムが元に戻るよ  
うに、ほとんど元の形に戻ったのだ。

## 壮 大 な タ イ ム パ ラ ド ッ ク ス



◆愛人モンテイン  
を殺され怨念に燃  
える狂気の魔女ミ  
ナックス。



◆彼女もモンテイン同様に、前  
古代の城で、英雄に討伐された。

# Exodus



# エクソダス

## 究極の悪のデータベース

モンテインとミナックスの間に"生まれ"、ブリタニアに第三暗黒期をもたらした悪の落とし。

モンテインとミナックスは、遠い未来の国から1台の人工知能コンピューターを持ち帰った。2人は、これにせつせと悪に関する情報を入力したのだ。そして、2人のプログラムどおりに、2人が死んだあと情報収集を続け、機が熟したところで炎の島といっしょに海面に浮上した。そして、文字通り"機械的"に悪のプログラムを実行していったのだ。

炎の島が出現したとき、近くを通りかかった商船の乗組員全員が消滅するという事件が起きた。その船の甲板には、「EXODUS」と血で書かれていたことから、この第三の悪はエクソダスと呼ばれるようになった。

エクソダスとは、大規模な脱出や移住などのことを表す言葉だ。なぜこの悪の人工知能がエクソダスなのか。その手がかりは、炎の島の入り口を守っていた巨大なヘビ「グレート・アース・サーベント」にある。

古代ソーサリアでは、秩序と混沌と均衡の3匹の巨大なヘビが世界を守っていた。ところが、均衡のヘビ、グレート・アース・サーベントが何者かによって誘拐されてしまったため、秩序と混沌のヘビが喧嘩をして均衡が崩れ、古代文明は滅びてしまった。

古代世界から均衡のヘビを連れ出したのは、エクソダスだ。エクソダスは、それが持つ強大なエーテルの力を必要としていたのだ。

エクソダスが現れてから、それまで見たこともないような狂暴なモンスターや悪魔が陸や海に多く見られるようになった。自然の秩序を無視して生まれた暗黒の怪物どもだ。つまりエクソダスとは、ソーサリアへの悪の大移住作戦という意味だったのだ。

エクソダスには、両親が持っていた人間的な感情は一切なかった。暗黒の力を解放し、人々を苦しめるというプログラムを最大の効率で実行していく機械だった。いかなる攻撃も正確無比な計算によって回避し、計算どおりのダメージを正確に与えるエクソダスの前に、勇敢なソーサリアの戦士たちも、なすすべがなかった。

しかし、異世界のヒーローは違っていた。エクソダスがコンピューターであることを見抜いた彼は、4枚のデータカードを使ってプログラムを自滅させる方法を編み出し、エクソダスを停止させることに成功したのだ。無敵と思われたエクソダスも、所詮は脆弱なコンピューターだったというわけだ。

ちなみに、かつてガーゴイルは、エクソダスを勤勉の徳の権化として崇めたという説がある。

炎の島は、エクソダスの破壊後に残ったダークコアというエクソダスコンピューターの心臓部を利用しようとしたガーゴイルの手によって海底に沈められたというのだが、それから約300年後にアバタールに破壊されるまで、ダークコアは誰にも利用された形跡はなかった。

# Batlin

# バトリン



ブリタニアが建国されて200年ほど経ったある日、バトリンという男が、エイブラハム、エリザベス姉弟とともに「フェローシップ」を結成した。

フェローシップは、みんなで助け合って、個人の“人生の成功”を目指そうという団体だ。徳の理念に反するものではなく、精神的に弱い人々にとっては救いになると、ロード・ブリティッシュもこれを公認した。

バトリンは、ユーフ出身のドルイドで、生まれつきの音楽と言葉の才能を活かしてバードとして生計を立てていた。

彼はある日、エイブラハムとエリザベスという姉弟に出会い、徳や社会について熱く語り合うようになった。やがて彼らは、徳の道を目指しつつも精神的な弱さのために挫折し悩んでいる人々を救うための慈善団体を作ろうと決意した。

ここまでの話は、多分に脚色されてはいるが、フェローシップのパンフレットに書かれている。

おそらく、フェローシップ結成当時、彼らも純粋な気持ちでいたことだろう。しかし、全国に支部ができ、多くの会員を持つようになると、彼らの心に欲が芽生えた。

全国的に影響力を持つ巨大組織のトップの心が腐敗すれば、ブラックソーン政権のときと同様、闇の力が入り込む。

やがてフェローシップは、ガーディアンに目をつけられ、ブリタニア侵略のための下部組織として取り込まれてしまったのだ。

全国でボランティア活動をする末端の会員には、その変化はわからなかった。彼らは常に、善意で行動していた。だが、一部には、フェローシップの異常を感知する者もあった。

トリンシックで殺されたスパークの父親クリストファーム、そんなひとりだった。

フェローシップには希望的認知という理念がある。楽しく成功を信じて努力するという考えだ。それを支えるのは、「協力せよ」「兄弟を信頼せよ」「報酬は後から来る」という3つの“内なる価値”だ。

しかし、時が経つにつれ、その価値の実際は、脱会の禁止、裏切りの禁止、報酬の要求の禁止へと暗に変化していく。

これに加えて、フェローシップを批判した人々の怪死事件が重なったことで、フェローシップへの疑念は膨らんでいった。

トリンシックである男性が殺害されたのを見て、アバタール・コンパニオンのイオロは、その裏には何か大きな陰謀があると感じていた。そこへ現れたのが、アバタールだ。

アバタールは、アバタール暗殺を計画したガーディアンに誘われてブリタニアにやってきたのだが、結局は、いつものとおり、アバタールが勝利することになる。

バトリンは、会員から巻き上げた資金を使って、ガーディアンの指導のもとに、ブリタニアの生活を混乱させるための3つのジェネレーターなる装置を作り、密かに作動させていた。

そしてもうひとつ、彼らはアバタール島に、ガーディアンをブリタニアに呼び寄せるための黒いムーンゲート、「ブラックゲート」を建設していた。

アバタールは彼らの陰謀をあばき、計画を阻止したが、バトリンだけはサーベントアイルへと逃れてしまった。

すべての陰謀が明らかになり、フェローシップはロード・ブリティッシュから活動禁止を言い渡され、消滅した。

## 世紀の大偽善者



# Batlin

## 哀れな最期

幻の島サーベントアイルに渡ったバトリンは、古代サーベントアイルでの秩序と混沌の戦いの歴史を知った。

そして、エセリアル虚空間への大きな出入口となる、秩序の大神殿の"光の壁"を開き、ガーディアンを呼び寄せようと考えた。

しかし、そのためには、論理の神殿に封印されている3体の混沌の化身「カオスベイン」の力を借りなければならなかった。

彼は神殿からベインを解放したが、そのうちの1体、無節操のベインは、ロード・ブリティッシュの命によってサーベントアイルを調査していたグエノ

に取りついてしまった。

そこでバトリンはグエノを殺し、ベインを捕獲。3体のベインを自分の体に宿したのだ。

こうして甲斐甲斐しく自分の身を犠牲にして混沌の力を得たバトリンだったが、カオスベインのほうが一枚上手だった。

バトリンは光の壁の魔法に失敗。膨大な魔法エネルギーが暴発して、カオスベインは再び自由の身になってしまった。

バトリンは、その場であつげなく死ぬ。なんとも哀れな最期であった。

ガーディアンの支配を受けるようになってから全国に配布されたフェローシップの入会を募るパンフレットを読むと、バトリンが人々に植えつけようとしていたロード・ブリティッシュ政権や徳の思想への批判と偏見が暗に読み取れる。

『徳の価値、価値の徳』の章にはこうある。

「……8つの徳の考えは、つまりは、私たちに欠けているものを強調するに過ぎません。私は数多くの徳の信奉者に出会ってきましたが、彼らはみな、精神的失敗に対する罪の意識に悩まされていました。徳とは、そういうものなのです」

徳の思想は敷居が高すぎて、かえって日常生活にプレッシャーを与えるものだ。だから、フェローシップの助け合いの精神で成功を目指そうと、暗に徳を批判しているのだ。

『ブリタニアの歴史』では、たびたびアバタール批判が目につく。たとえば、アバタールがミナックスを討伐したときの「暴力的な振る舞い」は、「アバタールがモンティンとミナックスの関係に嫉妬したためとする説が浮上」という一節がある。バトリンは、証拠のない噂だと否定しているが、そもそもこんな説がこれ以前に囁かれた形跡はなく、すべては人々にアバタールへの偏見を植え付けるためのバトリンの創作だったと思われる。

ガーゴイルとの戦争についても、「アバタールがコテックスを正当な持ち主から奪いさえしなければ、この悲惨な戦争は避けられた」という説を敢えて持ち出し、まったく誤解だと自分で否定している。

徳やアバタールを暗に否定しつつ、巧みに人々の気持ちをフェローシップの理念に近づけようとするやり口は、カルト教団の常套手段だ。

バトリンの言葉に乗せられてフェローシップに入会した人間は多かったが、目が覚めるのも早かった。

なぜなら、徳は社会生活を円滑にするための洗練された理念であるのに対して、フェローシップの理念は、実際には人々の思想心情を規制する"行動規範"だったからだ。

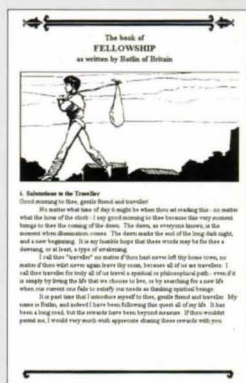
## フェローシップのパンフに込められた闇のメッセージ



◆フェローシップの共同創設者エイブラム。姉のエリザベスと共に裏工作を担当していた。



◆エイブラムの姉エリザベス。フェローシップに反対する人間の暗殺を仕切っていた。



◆いかにも怪しい宗教団体といった内容のフェローシップのパンフレット。



◆フェローシップの教義、3つの"内なる価値"を表したシンボル。



◆バトリンは黒いムーングートからガーディアンをこの世に呼び込もうとした。

# Lord Blackhorn



# ブラックソーン

ブリタニア建国後、多くの人間がアバタールを目指して修行の旅に出た。ロード・プリティッシュ本人も修行をしたかったのだが、多忙のために断念したという記述が残っている。

結局のところ、アバタールになれたのは1人だけだったが、アバタール一歩手前の、パーシャルアバタールにまで到達できた人間は、何人かいたようだ。

ロード・プリティッシュの右腕として活躍したロード・ブラックソーンもそのひとりだ。

アビスの隆起で出現した地下世界の探検に出かけたきり消息を絶ったロード・プリティッシュの代理として、ロード・ブラックソーンは、臨時政府の臨時国王となった。

それ以前の彼の経歴などは、ほとんどわかっていない。非常に実直で真面目な男であったらしく、黙々と職務をこなすだけの、目立たない存在だったのだ。ロード・プリティッシュも、その真面目さを買っていたのだと思われる。

しかし、どうやらブラックソーンは、ガーディアンの手下になった後の様子から察するに、真面目だけが取り柄の小心者だったようだ。

ロード・プリティッシュの行方不明によって、突如として国王代理という大役を担った彼は、その重圧のあまりに暴走してしまった。

ブリタニア建国と共に全国に徳の生活が奨励されてから40年近く経つと、人々の徳に対する考えや生活に緩みが出てきた。ロード・プリティッシュならば、徳の理念が定着し、徳が空気のようにあたり前の存在になった証拠と喜んでであろうが、ブラックソーンはそうは思わなかった。

何事に対しても真面目な彼は、徳の道を厳格に守らない人間がいることを不愉快に感じていたのだ。

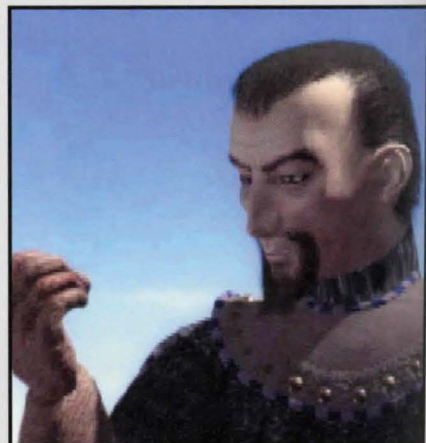
代理とは言え、国王となって国務の頂点に立ったとき、一般国民がいかにかままで、国政に対して非協力的であるかを、彼は身をもって体験した。

そして、彼は“切れ”た。真面目な人間ほど切れると怖い。彼のイライラは、言うことを聞かない国民に対する軽蔑と憎悪に変わっていき、ブリタニア全土に戒厳令を敷き、あの悪名高い「ブラックソーンの徳の8箇条」を発布するに至るのだ。

彼が平凡な役人であったなら、怒りは怒りで終わっていただろう。しかし、権力の頂点にいる人間の怒りや憎悪といった心の闇は、ブリタニア支配を狙う暗黒軍の絶好の足場となる。

かくしてロード・ブラックソーンは、そのときまたま地上に現れたシャドーロードに取りつかれることになったのだ。

## 野望に負けた パーシャルアバタール



◆かつてプリティッシュの親友であったブラックソーンは、徳を失い悪の道に転落した。

# Lord Blackthorn

ロード・ブラックソンは、ロード・プリティッシュ不在による混乱を予防するためと称して、ブリタニア全土に戒厳令を敷いた。そして、徳の8箇条を發布して、国民を厳しく管理したのだ。

こうした圧政に対しては、当然のことながら反政府運動が起こるが、ブリタニアの全軍勢力を掌握するブラックソンの武力に抵抗することはできず、デュブレ、イオロ、シャミノらアバタール・コンパニオンは、ボーダーマーチなどの首都から離れた場所にバルチザン墓地を置いて、抵抗活動を行っていた。

やがてアバタールもこれに加わり、アバタール・コンパニオンを中心とする全国規模の反政府地下運動が活発化すると、ブラックソンは、アバタールとアバタール・コンパニオンを反社会的な危険分子と決め、全国に指名手配書をばら撒いた。

さらに、ブラックソン政府への忠誠を示すためのバッジを配り、国民にこの着用を義務付けた。

こうしたブラックソンの行動には、一貫して何かに対する恐怖心が感じられる。すべてはハリネズミのように自分の身を守るための施策だ。そこにブラックソンの小心さがある。

圧政時代、シャドーロードの道具にされていた彼は、ロード・プリティッシュの帰還後、国家反逆罪でエセリアル虚空間に追放された。しかし彼は、そこですぐに別の"主人"に捕まってしまう。シャドーロードよりさらに強力なガーディアンだ。

エセリアル虚空間で数百年間を過ごした彼は、卑屈な小悪党に成り下がってしまった。ガーディアンがブリタニア侵攻を果たしたときは、ブラックソンはすっかりガーディアンの腰巾着になっていた。

長い間、エセリアル虚空間に住んでいたお陰で、ブラックソンは人並み外れた魔法の力と、エセリアル虚空間への自由な往来を可能にする能力が備わり、その結果、時の神タイムロードの行動を制限できるほどのパワーを身につけた。

しかし、全宇宙に影響力を持つガーディアンの側近でありながら、ブリタニアの支配という"ささやかな望み"のために奔走するブラックソンの姿は、哀れですらあった。

結局、ブラックソンは、ガーディアンに見捨てられ、ロード・プリティッシュとの決闘で、いとも簡単に倒されてしまった。

## ブラックソンの徳の8箇条

- 誠実** 嘘をついたものは舌を抜く。
- 慈悲** 弱者を助けぬ者には、同等の弱者の苦しみを与える。
- 武勇** 挑戦を受けたなら必ず応え、死ぬまで戦うべし。
- 正義** 罪を犯して自首せぬものは死刑に処する。
- 献身** 収入の半額を税として納めるべし。従わぬ者は財産没収とする。
- 靈性** 徳の掟を实践せぬ者は、生きる資格を失う。
- 謙譲** 己の長所をひけらかすことを禁ずる。



◆悪に洗脳され国を混乱に陥れたブラックソんに、ロード・プリティッシュはエセリアル虚空間へ追放という温情判決を与えた。



◆サムヘイン宅にて、コテックスを奪い、アバタールを拉致するブラックソン。

小

心

な

独

裁

者

# Gargoyle

# ガーゴイル



ブラックソンの専政時代が終わるころまで、ガーゴイルは伝説上の生物だと思われていた。

ところが、160年ごろ、ヒスロスのダンジョンから、本物のガーゴイルが多数現れ、徳の神殿や町を襲った。ガーゴイル戦争の始まりだ。

古代より、彼らは究極の智の経典コテックスを守ってきた。ところが、アバタールがグレート・ステイジアン・アビイスを通してコテックスの間に入り、コテックスを持ち出してしまった。

続いて、地下大陸の崩壊にともない、ソーサリアと隣接する多元宇宙の同一座標に存在していたソーサリアとガーゴイルの惑星の地殻的バランスが崩れ、ガーゴイルの惑星の陸地のほとんどが水没してしまった。

この一連の事件は、ガーゴイル族に古くから伝わる不吉な滅亡の予言に記されていた。そのため彼らは、新しい居住地を求めてブリタニアに侵攻し、予言の実現を阻止すべく、アバタールの殺害を計画したのだ。これにより、人類とガーゴイルは全面戦争に突入した。

しかし、アバタールの命をかけた仲裁によって戦争は終結。互いの誤解も解けて平和が訪れると、生き残った者たちはブリタニアに移住し、人間との共存生活が始まった。

ガングランドの王ロード・ドラクシマソム率いるガーゴイルは、ターフィン島に新に神殿を建て、そこを本拠地とした。労働階級のガーゴイルはベスパーに多く移り住み、鉱山で働いた。

サーベントアイルのファーマナスには、ロード・セルカスを長とする別のガーゴイル一族が暮らしていたが、彼らがいづ、どのようにしてサーベントアイルに渡ってきたのかは定かではない。

あれだけの戦争の後に敵地に移住したガーゴイルにすれば、そうやすやすと人間を許すことはできず、人間

にしても、まったく異質な姿をした彼らを心から受け入れることは難しく、互いの偏見はぬぐえなかった。

やがて、ガーゴイルの中に、人間からの分離独立を訴える動きが大きくなると、彼らは巨大な海底ドームの都市アンプロシアを完成させ、移住を開始した。そして、人類との共存こそガーゴイル族が生き延びる道だと信じていた当時の王バサグラレムは、強硬な独立派によってガーゴイル社会を追放されてしまった。

統一性をもっとも重んじるガーゴイル族が分裂することは、彼らの長い歴史の中でも初めてのことだったが、これはすべて、ガーティアの柱から放射された不徳の波動の影響であった。ドームの安全性も不安だった。だが、独立派は絶対に安全と主張し続けた。

そして案の定、アンプロシアのドームは設計ミスによる強度不足で崩壊した。アバタールの努力で女王の卵を救出できたため、ガーゴイル族の滅亡だけは避けられたが、多くのガーゴイルが犠牲になった。

## 誇り高い赤い戦士たち



◆同じ女王の卵から生まれるガーゴイルは完全な同属社会を形成している。

# Gargoyle

ガーゴイル族のなかで、人類にとって忘れられない人物は、戦争当時の王ロード・ドラクシヌソム、アバターを偽りの予言者と断定した予言者ナクサティラー、かつては外交官も勤めた学者ウイズレム、そしてとりわけ、人間との友好関係樹立に尽力した放浪の王ロード・バサグラーレムと、親ブリタニア家のバルカテッシュとその息子ベーレムだろう。

とくに、ガーゴイルと人類の最初の橋渡し役を務めたベーレム少年は、両民族の歴史に残る英雄と称えられてしかるべきだろう。



◆ガーゴイル戦争の折、和平に大きく貢献したガーゴイル少年ベーレム。

忘れられない人々

## 予言の書

### 予言者ナクサティラー

古代の予言には最後の日のことが書かれている。我らの世界が終るとき、3つの印が現われる。強大なる悪者が、三度、我らの世界に現われたれば、終りが近いと知れ。この悪者、異世界の存在なり。異世界においては、偉大なる予言者とされている者なり。管理、情熱、勤勉の3つの原理のいずれも崇拝せぬ、偽りの予言者なり。

いつの日にか、かの偽りの予言者現われ出で、我らが神聖なる神殿を破壊し、我らがもっとも神聖なる宝、究極の智の經典コデックスを盗み出す。これが第一の印なり。さらに、偽りの予言者は地の底にもぐり、地底世界を破壊する。その衝撃が我らが世界に大震災をもたらし、我らが大地は分断され、疫病と飢饉が広がる。これが第二の印なり。

最後に、偽りの予言者は戦士を引きつれ我らが世界に現われ、残るすべてのガーゴイルを殺害する。かかる災厄を回避するためには、偽りの予言者をいけにえとして命を神に捧げることに以外にない。

ガーゴイル族には独自の言葉と独特な徳の理念がある。生物学的にも人類とはまったく異なる種族であるから当然といえば当然だが、徳の1公理3原理8徳の理念を持っているという点では、まったくかけ離れた価値観を持っているというわけではない。

ガーゴイルは、卵を生む女王以外は、みな雄だ。卵から孵った幼年体は、翼のある知識階級のガーゴイルに養子として預けられる。

子供を預かったガーゴイルは、それを実の子供として大切に育て教育する義務を負う。

ガーゴイルには、翼のある知識階級と、翼のない労働階級に分かれている。一般に翼のない労働階級のガーゴイルは力が強い代わりに知能が低く、翼のある知識階級は知能が高く、魔法も操ることができるとされているが、預かった子供が有翼か無翼かは、成長してからでないとわからない。どちらにせよ、父親は子供たちをある時期まで平等に育てるのだ。

このため、ガーゴイル族には、本来、全員が同じ家族の一員であるという一体感が強い。彼らの8つの徳の理念は、軍隊的な全体主義に見える。8つの徳から導き出される究極の公理も、全体主義そのものの「統一性」であるが、こうした種族の生理的特性を知れば、意外に納得がいく。

## Kodeks Kir (輪の書)

### (対訳)

あらゆるものは、管理、情熱、勤勉の3つの原理から導き出される。管理は目標を生む。情熱は感情を生む。勤勉は忍耐を生む。しかし、この3つの徳のほかにも、さらに5つの徳が存在する。管理と情熱が結びつき均衡を生む。情熱と勤勉が結びつき達成を生む。勤勉と管理が結びつき正確さを生む。管理と情熱と勤勉のないところには混乱が生じる。これは、第7番目の徳、秩序の裏返しとなる。3つの原理がすべて重なり、そこには統一性が生まれる。これが第8番目の徳にして、第1番目の徳である。なぜなら、統一性よりすべての原理が導き出され、すべての徳が導かれるからである。輪には終りが無い。永遠に続くものだ。全体の成功のためには、すべての部分が同等に重要になる。我らが社会はみな平等である。そして、永遠に存続し、すべての人民、およびすべての徳が、統一的全体の均等な部分となるのだ。

家族としての徳の理念

# Guardian

# ガーディアン



## 最後まで己を知らなかった

ガーディアンは、初めてアバタールの前に現れたときは、ブリタニアの支配を宣言していた。しかし、それはガーディアンの本当の目的ではなかった。

ロード・プリティッシュ城がブラックロックのドームに閉じ込められたとき、また、ペイガンの世界に送りこまれたとき、アバタールが見たものは、ガーディアンによって壊滅した世界だったことから、それがわかる。

また、ガーディアンがブリタニアに侵攻したときも、ガーディアンははっきりと、ブリタニアを破壊すると言っていた。

ガーディアンにとっては、破壊こそが征服なのだ。国を支配し、そこから何らかの利益を得るなどという人間的でケチな考えは、ガーディアンにはない。

ガーディアンは、認知できる世界を破壊することで自我を保つことができた。つまり、破壊にはガーディアンの本質的な存在理由があったのだ。

そんなガーディアンにとって、決して破壊できないアバタールは、自我を否定する存在だった。

これまで何度となく、アバタールを痛めつけてきたガーディアンは、アバタールが傷つくと自分も傷つくということに早くから気付いていたはずだ。

そこでガーディアンは、アバタールを仲間にしよと作戦を変更した。アバタールを殺すのではなく、自分に吸収することで、自分は本当に無限の力を得ると、ガーディアンは確信していた。

ガーディアンは最後の最後まで、自分がアバタールの副産物であるという事実を知ることがなかったのだ。



◆ガーディアンはなぜ、アバタールに固執しながら、殺そうとしないのか。



◆ガーゴイルの島ターフィンを、ガーディアンはブリタニア占領のための基地にしていた。

# Guardian

絶  
対  
善  
に  
対  
抗  
す  
る  
絶  
対  
悪

ブリタニアの歴史は、善悪の戦いの歴史だった。そして、常に善が勝利してきた。

しかし、善悪とは陽と陰。両方が揃ってひとつを成すものだ。善が悪を滅ぼすことも、悪が善を滅ぼすこともできない。モンテインやミナックスは、暗黒世界の支配者であったが、暗黒そのものではなかった。だから、いくら彼らを滅ぼしても、暗黒世界が消滅したわけではない。

彼らはまた、ブリタニアの支配やロード・プリティッシュの殺害といった具体的な目的を持って行動しており、それが達成されるなら、ブリタニアの善を完全に抹殺する必要はなかった。

善も悪も、互いに干渉せず、領土を守って暮らしていれば、平和に共存できたのだ。しかし、ガーディアンが登場によって事態は一変する。

ガーディアンは善の消滅を目指したのだ。彼は暗黒から生まれた悪そのものだった。死と破壊と不徳と無秩序の化身だった。彼の目的は、善なるもの、陽の世界の完全な破壊だ。

フェローシップ事件のときに、ガーディアンは初めてアバタールの前に姿を現した。アバタールがアメリカの自宅でパソコンに向かっていたとき、突然、画面に赤い顔が現れ、こう言った。「これからは啓蒙の時代だ。私がブリタニアを支配する」

彼はガーディアンと名乗ったが、彼がどこから来た何者なのか、ブリタニアを支配して何をしようとしているのか、最後の対決を迎える200年後まで不明のままだった。

わかっていたのは、彼がこれまでの敵とはまったく違うということだけだ。

フェローシップ事件では、アバタールはほとんどガーディアンと接触していない。間接的にその存在を知るだけだった。

ガーディアンがいかに強大で手強い相手であるかを知ったのは、その直後。フェローシップの陰謀を砕きガーディアンの侵攻を阻止したことを祝う祝賀会の前日だった。

アバタールを含むブリタニアの重要人物がロード・プリティッシュ城ごと、ガーディアンの魔法によって作られたブラックロックのドームに閉じ込められてしまった。

そのような大掛かりな魔法を操るパワーにも驚いたが、城の地下に現れたブラックロックの結晶を通して行くことのできる異世界を見て、アバタールは度肝を抜かれた。

ブリタニアと同等かそれ以上の文明を持つ遠い宇宙の8つの世界が、ガーディアンに侵略され、完全に破壊されていたのだ。

サーベントアイルの事件を解決した直後にも、アバタールはまた別の、完全にガーディアンの支配下にある世界に連れて行かれた。

これらの体験を通して、アバタールは2つのことを学んだ。

ひとつは、ガーディアンが無限とも言える悪のパワーを持つ不死身の存在であること。

そしてもうひとつは、こちらがガーディアンを殺せないのと同様に、ガーディアンもアバタールを殺せないという事実だ。

それがどういふことなのかは、ガーディアンとアバタールの最終決戦の直前に、20年間、死者の世界を旅したシャミノの調査で判明した。

ガーディアンは、アバタールの分身だった。アバタールが8つの徳を極限まで高め、究極の善人となったとき、悪の部分のエッセンスが虚空間にこぼれ落ち、それが成長して悪の化身になったのだ。

アバタールが大きな善として成長すればするほど、ガーディアンも成長した。アバタールとガーディアンの対立は、ちょうどサーベントアイルの秩序と混沌の戦いのように、多くの犠牲者をとまらぬ大混乱に世界を巻き込んでしまった。

サーベントアイルの歴史が示すように、たとえ陽のアバタールが陰のガーディアンを負かしたとしても、世界は均衡を失って崩壊する。解決法はただひとつ。陰と陽を合体させて、本来の均衡を取り戻すことだった。



◆ガーディアンは最後まで、自分の本当の正体を知らなかった。

# Shadowlord Hordes



# シャドーロード

船乗りキャプテン・ジョンがブリタニアの海を航海中に渦巻きに飲みこまれ、偶然に地下世界を発見。そこで彼は、モンテインの黒宝珠の破片を見つける。

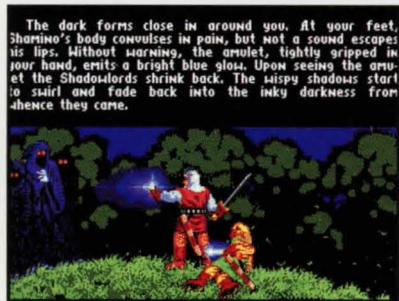
しかし、その強力な暗黒の力に支配されたジョンは、仲間の船乗り3人を殺害。その体から流れ出した血液から、3体のシャドーロードが実体化した。

シャドーロードはそれぞれ、偽りの化身「ファウルネイ」、憎悪の化身「アスタロス」、卑劣の化身「ノスフェンター」と言い、徳の3原理の裏返しになっている。

彼らは、徳の力に覆われつつあるブリタニアで、なんとか陰、つまり徳の陽に対抗する暗黒の力を保とうと活動を始めたのだ。

シャドーロードの活動を助けたのは、地下世界へ自らやってきたロード・ブリティッシュだった。

ブリタニア中に徳の力をみなぎらせている陽の世界の代表が地下世界に迷い込んだのを機に、シャドーロードは地表に進出した。そして、ロード・ブリティッシュの代理としてブリタニアの臨時政府を取り仕切ることになったロード・ブラックソンの、わずかな心の隙間に潜り込み、彼を支配したのだ。



The dark forms close in around you. At your feet, Shamino's body convulses in pain, but not a sound escapes his lips. Without warning, the amulet, tightly gripped in your hand, emits a bright blue glow. Upon seeing the amulet the Shadowlords shrink back. The misty shadows start to swirl and fade back into the inky darkness from whence they came.

◆アバタールが初めてシャドーロードに出会った場面。いきなりシャミノがやられた。

シャドーロードは不浄なエーテル体なので、通常の方法で殺すことはできない。彼らの力の源は、モンテインの黒宝珠の破片にあり、存在のそのものは、人々が心の中に普通に持っている感情が実体化したものであるからだ。

陰の存在である彼らは、アバタールのように徳が高い者には近づけない。徳のアミュレットを見せただけで、彼らは姿を消してしまうのだ。そのため、戦いは困難を極めた。

だが最後には、アバタールは地下世界でシャドーロードの本体である3つの黒宝珠の破片を回収し、それぞれ、真実、愛、勇気の炎に投げ込み、彼らの本名を唱えるという方法で、シャドーロードを消滅させることに成功した。

シャドーロードはこうしてブリタニアから姿を消したが、人々の心から、偽りや卑怯や憎悪の気持ちが消えたわけではない。陰と陽の戦いという見かたをすれば、今回は陽の勝利と言えるだろうが、陰陽は常に一定のバランスを保とうとする。このときブリタニアから押しやられた陰のパワーは、エセリアル虚空間に蓄積され、新たな怪物、ガーディアンへと進化していったのだ。

◆誰が建てたのか、ストーンゲートに今も残るシャドーロードの不気味な像。





# Time Lord

# タイムロード



ウルティマ伝説の仕掛け人とも言える存在だ。モンテインの登場でソーサリアの未来が暗黒世界に転落してしまうのを知ったタイムロードは、有能な地球人ロード・ブリティッシュを呼び寄せこの国の舵取りを任せ、さらに、地球から万能のヒーローを呼び寄せ、悪と戦わせた。

彼は、「神」と言うよりは、ブリタニアをとりまく宇宙の時間の流れを管理する高位の意識体とも言うべきだろうか。神よりずっと人間的で、能力も限られている。

タイムロードは、モンテインが生まれたことから、宇宙の時間の流れが乱されることを知っていた。

道路を歩いて行ったり来りするように、タイムロードは未来や過去を自由に往来できるため、常に、ソーサリアやブリタニアの未来を見ているのだ。

しかし、一般の歩行者が道路を勝手に曲げることができないのと同じように、彼は未来をコントロールすることはできない。

人間の未来を作るのは、その世界に住んでいる人間たちだ。そのため、タイムロードは、危機的未來を「目撃」すると、そっけに進まないように、間接的に人々に関わり、別の未来へ自ら進むよう仕向けることしかできないのだ。

タイムロードがアバタールと初めて直接接触したのは、第三暗黒期だった。時間のダンジョンの最下層で、タイムロードは、「時の神」としてアバタール（当時はまだ異世界のヒーロー）を待ち、エクソダスを破壊するためのカードの挿入順を教えた。

ちなみに、タイムロードはホークウインドという地図職人になり、大地殻変動後のソーサリアの地図を制作している。この作業は、途中で暴漢に襲われ、未完で終

わっている。

次は、シアー・ホークウインドという名前でロード・ブリティッシュ城に住み、ヒーローの徳の状態を教えるカウンセラー役を務めた。

それからしばらく、タイムロードはアバタールのとの直接接触は行っていない。

次に会ったのは、200年後のフェローシップ事件のときだ。タイムロードはアバタールに、フェローシップのジェネレーターのことを教えている。

そして、最後がガーディアンとの直接対決のときだ。

このときばかりは、タイムロードも焦っていた。数年前から、ブリタニアがガーディアンに破壊され、ロード・ブラックソンが国王となり、いよいよ国民をいじめている未来を見ていたタイムロードは、最後の対決の準備のために、まず、熟練した老魔導師のもとに通い、彼を説得して魔法の本を書かせた。

そして、自らはその他のブリタニア情報を本にまとめ、アバタールに送りつけた。

決戦の時が近づくと、タイムロードは初めて、直々にアメリカのアバタールの自宅を訪ね、彼をブリタニアに呼び出した。

この決戦の最終局面を間近にして、アバタールは、タイムロードとシアー・ホークウインドが同一人物であることを知った。

そして、ガーディアンとブラックソンが、タイムロードの行動を制限するまでに力を付けている危険な現状を知ったのだ。

しかし、アバタールはタイムロードの期待どおり、ブリタニアをとりまく宇宙の時間の流れを最終的に正常に戻すことに成功し、同時に、タイムロードの見渡す未来からは、黒い霧が晴れたのであった。

時の神も万能ではない



チャックルス

# Chuckles

## 伝説の 宮廷道化師

ロード・プリティッシュがランド・オブ・ロード・プリティッシュの領主になったときから宮廷道化師として笑いを振りまいてきた男だ。チャックルスは、いつもふざけながらも、ちょっとしたヒントをアバタールに与えてくれた。

忙しいときなどは、イライラさせられることもあったが、根気欲付き合えば、ポロツと重要な情報をくれる。まったく役に立たない情報をもたらしたときでも、チャックルスなら許せた。

彼はロード・プリティッシュが地球から呼び寄せた芸人の卵だったと言われている。長らくロード・プリティッシュ城で道化師をやっていたが、ガーディアンとの最後の対決のためにアバタールがブリタニアに戻ったときには、チャックルスの姿はなかった。地球に帰ったらしい。

# Wisp

地球では「鬼火」と呼ばれている森の中の不思議な光だ。彼らは、ゾーリナイト次元に住み、情報交換によって生活を支えている異世界の意識体だ。

ウィスプが異次元の情報屋だと知る前は、単なるモンスターと思われており、アバタールもウィスプを攻撃したことがある。

しかし、彼らの正体がわかってからは、アバタールは、ウィスプを重要な情報源として大切に思うようになった。

## 異次元の 情報屋



ウィスプ

# Smith

## 言葉を話す馬

ブラックソン政権時代は、イオロの持ち馬だった。言葉を話す大変に珍しい馬だが、重要な情報を教えてくれるわけではなかった。

しかし、スミスは人気者だった。アバタールは、ブリタニアに来るたびに、見かける馬すべて話しかけ、スミスかどうか確かめた。

傍目には奇妙な光景だっただろう。会えたところで情報が得られるわけではないのだが、この世界に来たらずひ挨拶しておきたい友人だった。

ガーディアンとの最後の対決が行われる数十年前、ブリタニアではすべての馬を殺すという事件が起きた。

ガーディアンの柱の影響で精神が不安定になった人々の間で、乗馬の是非について論議が起こった。馬に乗るべきか、乗るべきでないか。論議はいつまでも結論が出ず、業を煮やした非乗馬派が、すべての馬を殺してしまったのだ。悲しいことに、我がアアイドルのスミスも、ポーズの村で殺されてしまった。



スミス



ブリタニアの町巡り

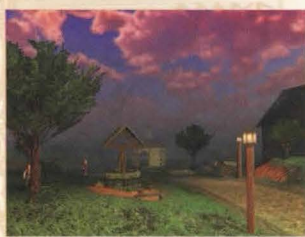
W o r l d G u i d e





# B r i t a i n

## ブリテン



ブリタニアでもっとも古くから栄えている町だ。ランド・オブ・ロード・ブリティッシュにロード・ブリティッシュ城が建てられたとき、建設関係者の住居や、彼らの生活を支える商店などが集まり、大きな町が出来あがった。数度の大地震変動により壊滅的な被害を受けながらも、城が再建されることに職人や商人が多く集まり、ブリテンは常にブリタニアの首都として賑い、美しい伝統的な町並みを維持してきた。

ここは、イオロ・フィッツオーエンとその妻グエノに代表される吟遊詩人の町でもあり、音楽や美術などの文化芸術の中心地としても知られている。過去においては音楽学校や博物館なども建てられ、現在は、大きな美術館がある。エンバスアビーが崩壊したあとには、愛の大聖堂が建てられ、ブリテンは慈悲の徳の町であると同時に、愛の原理を擁護する町ともなっている。

南側は海に面し、最大級の艦船が同時に複数停泊できる港を有している。

# Moon Glow

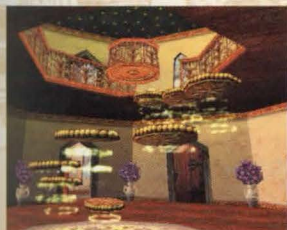
## ムーングローウ

ランド・オブ・ロード・プリティッシュの魔法使いの都ムーンから発展した町。度重なる地殻変動の末、いくつかの町に分散していた魔法使いたちは、純粋なエーテルが大量に流れるエーテルの大河の中央に位置するペリティー島に、新たな魔法使いの町を建設した。

目に見えない真実を素直に受け入れる心を持つことが魔法の修行の第一歩とされていることから、ブリタニア建国後、ムーングローウには誠実の徳が割り当てられ、以来、誠実の都として栄えることになった。アバタール・コンパニオンの魔法使いマライアが、今でも徳の擁護者としてムーングローウに住んでいる。

ムーングローウの近くには、ブリタニアで最初の本格的な教育機関であるライキウムが建設され、ここに徳の3原理のひとつ「真実の象徴」が置かれた。

その後、ライキウムは研究所のほか、文化会館や図書館といった公共施設としての性格を強めていき、現在はムーングローウの中心地上空に新ライキウムが浮かんでいる。ムーングローウは魔法のみならず、ブリタニアの学問の中心地として知られている。



# Barriera

## バロリア (ジェローム)

バロリア火山の火口に建設されて20年そこそこの新しい町だが、武勇の徳を信奉する戦士の町ジェロームと聞けば、長い歴史のある戦士の町と誰もが思うだろう。ジェロームは、ロード・ブリティッシュの私的ボディーガードであり、近衛隊隊長を務めるアバトル・コンパニオン、ジョフリーの故郷だ。

ジェロームはガーディアンの子の出現に伴う地殻変動で火山に飲み込まれてしまった。しかし、勇敢な戦士たちは、ガーディアンへの面当てとして、あえてその火口に新たな戦士の町バロリアを建設したのだ。かつてこの町には、全国から強くなりたいと願う若者や、武術指導家、決闘の賞金で暮らす腕自慢らが集まり、活気に

満ちていた。酒場では喧嘩が絶えず、道端ではそこかしこで決闘が行われていたが、武勇の徳を極めようという彼らは、決して自分より弱い者に挑むことがなく、一般人には危険はなかった。

現在、バロリアはバロリア騎士団の本拠地となり、ジェローム時代に比べると、雰囲気はいくぶん紳士的になっている。





U

e

W

ユー

正義の徳を守る森の町。アバタール・コンパニオンのジャーナの出身地、ドルイドの故郷だ。ドルイドは、古代から自然を通して神秘的知恵を得、争いごとの仲裁をしたとされている。そのためこの町には、ブリタニアの最高裁判所がある。ユーは檜の森の中にあり、家は木の上にあり、家々は魔法を動力とする木製のロープウェイやエレベーターで結ばれている。

昔からユーはこうした形態の町だったが、ブリタニア建国当時は、近代化を狙ってレンガ作りの巨大構造物になったこともあった。しかし、樹木と離れて暮らすことはドルイドにとっては苦痛だったようだ。彼らは近代的な建造物での生活を400年ほど続けたが、最近になって、昔ながらの木の家が復活した。

ユーはまた、腰の強いイチイの木材の産地でもあり、それを利用した弓矢は、ブリタニアでも一級品として認められている。





# T r i n s i c

## トリンシック



アバタール・コンパニオンのサー・デュブレが第二の故郷としている名誉の徳の都だ。ブリタニア大陸西部の温暖な海岸に位置するこの町は、バラティンの本拠地であり、名誉を重んじる彼らは、通常なら厳重に保管されるはずの徳のしるしを、町の中央広場に立つ銅像に無防備な状態で持たせている。その気になれば、いつでも奪うことができる。これは、「人は名誉にかけて、それが可能であったとしても盗みなどは行わないと信じる」という彼らの意思表示なのだ。

トリンシックは、ガーディアンが引き起こした大地震によって水没したが、住民は歴史あるバラティンの都を同じ場所に再建した。ここには、サー・デュブレの墓や名誉の神殿があり、それらを見捨てることなど、彼らの名誉が許さなかったのだ。

サー・デュブレが復活した今は、デュブレの墓は単なる観光名所となっている。トリンシックはまた、ブリタニアで最強の武具が手に入る町としても知られている。





# M i n o c

## ミノック

ブリタニア大陸北東の切り立った険しい海岸線に沿って栄えた鉄工業の町ミノックは、ガーディアンによって引き起こされた大地震で水没し、現在は、同じく水没した水辺の村コープと合併して、ムーングロウの北の鉄とブラックロックの鉱脈に恵まれたダガー島に移転している。ミノックは献身の徳の町。アバター

ル・コンパニオンのジュリアの故郷だ。魔法に頼らず、自分の腕ひとつで働く職人の姿は献身的だが、身を犠牲にして弱者を助ける気質もミノックの職人には強い。また、町の運営を住民全員で支える社会奉仕の意識も非常に高い。

かつてミノックには、ブリタニア最大の企業、ブリタニア鉱山会社の本社があ

った。多くの鉱夫や職人で賑い、鉄工のみならず、造船、ガラス工芸などの工業技術もこの町から発達した。

度重なる地殻変動と、ガーディアンの影響による暴動などで人口は激減したが、彼らの職人氣質が消えたわけではない。現在は、機械工学の中心地として立ち直ろうとしている。

# Skarra Brava

## スカラブレイ

霊性の都スカラブレイはブリタニア大陸西端の島。啓発の時代以降シャミノの本拠地となっていた。

町の人々は「魂の寺院」を通して死者の霊と交流しながら、現世をどう生きるべきかを探求していた。死を熟知し死を恐れない彼らだが、病に苦しむ瀕死の人間を見れば、神秘の力で治療を施し、報酬を求めない。死を知ればこそ、生の重みも知っているのだ。

そんな崇高な魂を持つスカラブレイの住民は、悲しいことにガーディアンの攻撃を受け、一瞬にして灰になってしまった。研ぎ澄まされた彼らの魂には、ガーディアンの本性が見えていたのだろう。彼らはガーディアンの誘惑にも負けず、最後まで抵抗を続けた。その結果が、町の消滅だった。

現在、スカラブレイは、一面砂に覆われた廃墟となり、守護神センチネルの石造の残骸だけが、空しく横たわっている。





# New Magincia

ニューマジンシア

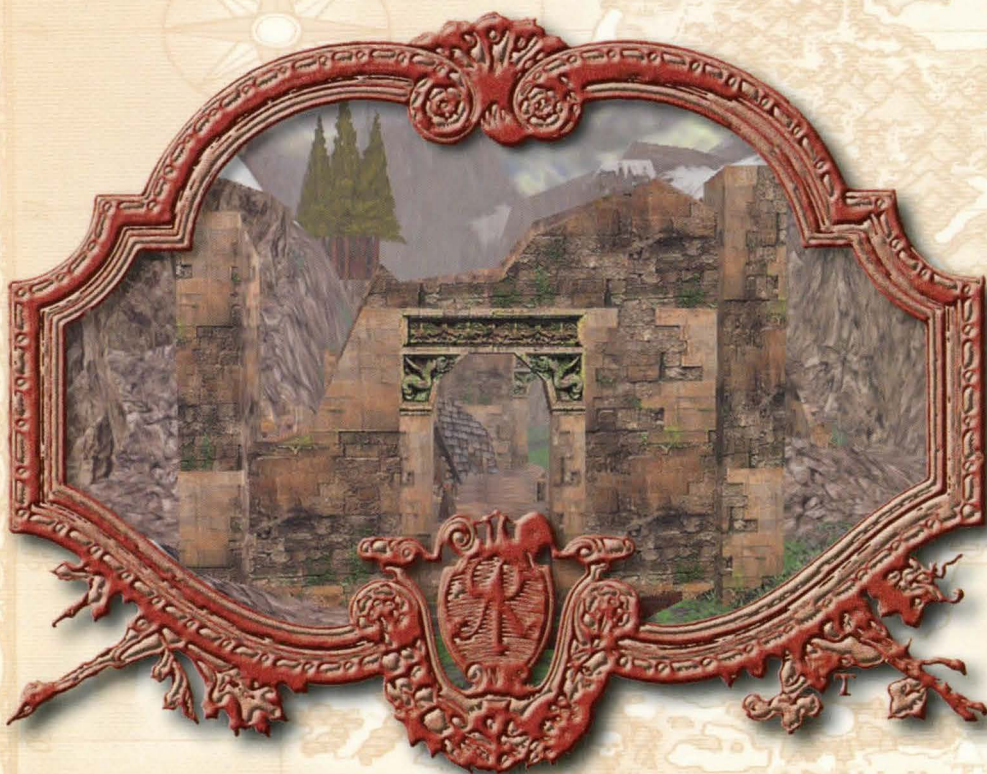
大海の孤島ながら、商船航路の中心地であるため、古くから貿易で栄えたマジンシアは、ガラスと貴金属でできたドーム型の屋敷が立ち並ぶ豪商の町だった。しかし、彼らの虚栄の行きつくところは、欲望と傲慢と不信の高まりによる自滅だった。マジンシアは、ブリタニア建国の直前に、住民同士のトラブルから全滅してしまったのだ。

そうした傲慢と虚栄を戒める意味で、ロード・ブリティッシュはマジンシアの廃墟に住む唯一の生き残り、カタリーナを謙譲の徳の擁護者に指名し、ここに謙譲の神殿を建て、謙譲の都ニューマジンシアとして町の復興を命じた。

ニューマジンシアは、全国の素朴で謙虚な羊飼いが集まり、牧畜と農業の質素な村になった。

その後カタリーナはアバタールの修行の旅に加わり、アバタール・コンパニオンとなり、以来ずっとニューマジンシアを守り続けている。





# Empath Abbey

## エンパスアビー

徳の3原理のひとつ愛の具象体「愛のロウソク」を保管する修道院だ。

設立当初はユーの西の森の中にあったが、その後、ブリタニア大陸東北部の人里離れた海岸に移転。サーベントスバイン山脈を越えて旅をする人々の疲れを癒

す場所として親しまれてきた。

とくに、このワインはブリタニアで最上級とされ、食通の間では、エンパスアビーはワインの銘柄としても知られていた。

ところが残念なことに、540年ごろ、サーベントスホールドと同時期にガーティ

アの攻撃を受け、破壊されてしまった。

現在はエンパスアビーに代わって、首都ブリテインの愛の大聖堂が愛の原理を守っているが、愛のロウソクは、昔の慣例に従って、エンパスアビーの廃墟の愛の炎に守られている。

# L y c a e u m

## ライキューム

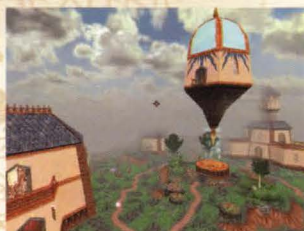
ライキュームとは、紀元前335年ごろ、アリストテレスがアテネに開いた学校「リュケイオン」のことだ。ロード・ブリティッシュは、ブリテインの近代学問の発祥地とするべく、ソーサリア層100年、ムーングロウの北部に、図書館と研究所を兼ねた施設を作り、ここをライキ

ューム（リュケイオンのブリタニア発音）と名付けたのだ。

ライキュームは、徳の3原理のひとつ、真実の具現体である「真実の本」の保管場所でもあった。ここにはまた、古代からのブリタニア人の知恵の宝庫であるオラクルが安置され、魔法使いや学者のみ

ならず、一般の人々にとっても文化教養センターとして利用されてきた。

巨大な建物であったライキュームだが、540年からのガーディアン襲撃を避けるために、ムーングロウの中央広場の上空に、必要なときにだけ姿を見せる空中図書館として移転。現在に至っている。



# Serpent's Hold

## サーペントホルド



ブリタニアの南方海上に浮かぶティーズ島にサーペントホルドはあった。そこはシルバーサーペント騎士団の本拠地であり、またブリタニア国軍の兵士養成施設として、戦士を目指す者はかならず一度は暮らしたことのある町だった。

そして何よりここは、徳の3原理のひとつ勇気の具象体「勇気の鐘」を守

る砦として知られている。

しかし、540年ごろ、ガーディアン  
の攻撃にあい、サーペントホルドは  
島ごと水没してしまった。勇気の鐘は  
そのまま砦に残されたものの、町とし  
ての機能を失い、人はいなくなってし  
まった。

現在も、サーペントホルドはティ  
ーズ島があった場所に沈んでいる。





# ボーズ

首都ブリタニアからほど近い農業の村だ。昔からボーズの農業は、ロード・ブリティッシュ城とブリタニアの胃袋を支えてきた。また馬の産地としても知られ、ブリタニア軍の軍用馬にはボーズ産が喜ばれた。

南部の町々に向かう旅人には、手ごろな中継地点として重宝された。

ブリタニアの人口が増大し、首都ブリテインがもっとも拡大した150年から400年ごろにかけて、ボーズはもっとも大きくなり、小麦、野菜、食肉、織物など、ブリタニアの一次産業を支える町に発展した。

しかし、村に隣接する毒沼「フェンス・オブ・デッド」が拡大しボーズを飲みこむと、農業と畜産業は衰退し、人口も激減してしまった。

現在は、これといった産業のない寂しい村になっている。





# C O U E

## ユーブ

険しい山に囲まれたロックレイクのほとりの、外界から遮断された秘境の村。ブリタニア政権に抵抗する不満分子が興した村だとも言われているが、反政府運動の拠点というわけではない。

ここには徳の神殿があり、住民は毎日、徳に関して瞑想し、高い治癒能力を使って多くの旅人を助けている。

残念なことに、ロックレイク岸の旧ユーブはガーディアンが引き起こした大地震によって水没し、現在は、ムーンクロウの北に浮かぶダガー島で、やはり水没によって移転してきたミノックと隣り合わせにある。

しかし、ミノックの暴動などの影響で住民は減り、現在は、ジブシーのキャンプになっている。





# U e s p e r

## ベスパ

ブリタニア大陸東部の非常に辺鄙なところに位置する町だが、かつてはブリタニア鉱山会社の最大の支社があり、多くの鉱山労働者で賑っていた。

ガーゴイル戦争の後、ブリタニアに逃れてきた労働階級のガーゴイルの多くがベスパに住み、鉱山で働いていた。そのため、人間とガーゴイルの人口が半々という、非常に珍しい町でもあった。

しかし、鉱脈の枯渇とともに、町も衰退し、ついには消滅してしまった。



# Buccaneer's Den

## バッカニアーズデン

ブリタニア建国のころ、海賊（バッカニア）たちが基地としていた島が無法の町に発展した。

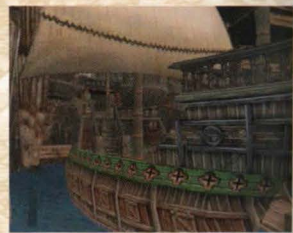
海賊のみならず、徳の思想によってブリタニア本土には住み辛くなった悪人たちもここへ集まるようになり、次に彼らに食料や酒を提供する商人が、そして彼らの盗品を売買する闇の商売人が集まってきた。

以来、ブリタニアは幾度となく混乱の時代を迎えたが、バッカニアーズデンだけはいつも活気にあふれていた。いや、むしろ世界が混乱するほど、海賊や悪党どもは元気になったのだ。

540年ごろ、ガーディアンの柱から不浄のエネルギーが発せられたときも、本土の人々は、徳が悪意に転換され、大きな混乱を起こしたが、もともと悪党だったバッカニアーズデンの連中には関係のないことだった。彼らはいつものから盗みを働き、酒を飲み、博打を楽しんでいた。

しかし、こんな町にも良心はあった。豪商サムヘインは、世間から見捨てられた孤児や不良少年たちを養子に迎えて育てていたのだ。サムヘインの養子たちは、サムヘインの会社で船員や商人として働くようになり、悪党になった者はないという。

サムヘインがガーディアンに殺害された後も、彼の子どもたちが、彼の遺志を継ぐことであろう。





ブリタニア文明の謎

C i v i l i z a t i o n



# 伝説の背景

## 時間の歪み

その昔、ブリタニアという国ができるずっと以前、この世界はソーサリアと呼ばれ、4つの大陸に分かれていた。気候が穏やかで、どこでも農作物が実ったため、土地を所有するという意識が低く、領土に固執する権力者も現れず、そのため、必要最低限の社会基盤と経済の上で、人々は自由な生活を送っていた。

そんななかで、著名な魔法使いの息子としてモンテインが生まれたとき、時の神タイムロードは、すでに宇宙と時間に大きな歪みをもたらすその強大な魔力を察知し、やがて彼が宇宙の崩壊をもたらすと予知していた。そして、ある対策を講じていたのだ。それが、ロード・プリティッシュの召喚だ。

タイムロードは、ブリタニアを中心とする宇宙の時の流れがモンテインによって大きく乱されることを知っていた。時の流れが乱れると、1枚の織物のようであるべき時間の設計図のそこかしこにホヅレが生

じ、やがてはばらばらになってしまう。

このホヅレを補修し、ホヅレの原因をつぶすためには、モンテインの陰の力に対抗できる、強大な陽の力を持つ人間が必要だった。ロード・プリティッシュは、そうして選ばれた宇宙でもっとも強い陽の力を持つ者だったのだ。イギリスはケンブリッジの森を散策していた彼が、たまたま異次元への光の扉ムーンゲートを発見し、そこを通過してこちらの別世界へやってきたのは、偶然ではなかったのだ。

## リーダーの誕生

ロード・プリティッシュがソーサリアに渡ったのは、地球の1970年代中ごろと言われている。

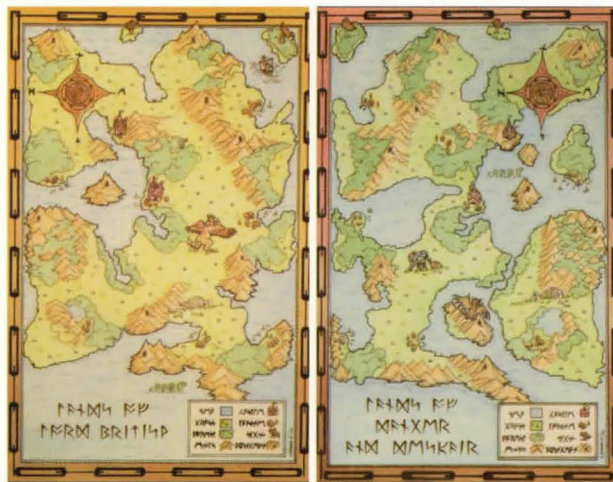
彼がソーサリアのどのあたりに現れたのかはわからないが、最初に出会った人間は、後にアパバトルの親友としてブリタニアの危機を幾度となく救うことになる、レンジャーのシャミノだった。プリティッシュというソーサリア名も、ブリテイン島の出身

という彼の話から、シャミノが命名したものだ。

彼は、シャミノと生活を共にしつつ、2人で社会奉仕活動に専念し、やがて住民たちに推されて、それぞれ、ランド・オブ・ロード・プリティッシュ、ランド・オブ・デンジャー・アンド・テスベアーの一部地域の領主になった。

強権的な専制君主ではなく、住民の代表として領主になるという、きわめて珍しい民主的な制限君主制の都市国家として彼らの国は発展し、やがて、ブリタニアという統一国家へと発展していくのである。

国家という概念のない自由な世界を維持できるのであれば、人々にとって、それがいちばん幸せな道であったはずだが、時間と宇宙の崩壊を防ぐには、強力なリーダーのもとに人々をひとつにまとめて、大きな陽の力を引き出す必要があった。そのため、社会を特定の秩序のもとに治めるしかなかったのだ。



◆左のランド・オブ・ロード・プリティッシュが、現在のソーサリア大陸に発展した。右のランド・オブ・デンジャー・アンド・テスベアーがサーベントアイルになったという説があるが、古代サーベント文明の存在した時期を考えると時代が合わない。その他の島は、不死の宝珠の破壊と共にこの世から消え去った。



◆ロード・プリティッシュが治める島だけが生き残ったのは偶然ではなかった。

## ヒーローの誕生

やがて、タイムロードが予知したとおり、モンテインは動いた。異常なまでの権力欲と残虐性を併せ持ったモンテインは、ルビーの宝珠という非常に大きな魔力を秘めた玉を、実父を殺害して奪い、その陽のパワーを反転させ、ソーサリアを周辺の宇宙ごとここに封じこめてしまった。ソーサリアは文字通り、モンテインの手中に落ちたのである。

ソーサリアは、そこに含まれる物体にソーサリア全体が含まれるという、非常に矛盾した不安定な状態に陥った。モンテインとは言えば、強力な魔力で時間を移動し、宝珠の影響を受けない1000年前の過去からソーサリアを操っていた。

こうした状況は、ソーサリアの外部の人間にしか対処できない。ソーサリアの時間の因果律とは無縁の者ならば、自由に時間を行き来し、宝珠の中の世界と外を往來することも可能だ。そこで、ロード・プリティッシュは、自分の片腕となってモンテインを討伐してくれる者を地球から呼び出そうと決意した。

こうして現れたのが、後のアバタール、ウルティマ伝説の主人公となる20歳の若者であった。

ロード・プリティッシュは、まずこの若

者の適正テストを兼ねて、鍛え上げることにした。地球人は、ソーサリア人にくらべて肉体的、頭脳的に能力が高く、寿命も10倍以上長いことが、ロード・プリティッシュの経験からわかっていた。しかし、モンテインと戦うには、それ相応の力が必要となる。

そこで、各都市国家の領主たちと相談して、彼に数々の試練を与えて訓練することにしたのだ。かくしてヒーローは鍛えられ、モンテインの討伐に成功したのだ。

## 古代世界のオーバーツ

モンテイン討伐の際のヒーローの出立ちを見ると、誰もが首をひねりたくなる。強力な電磁波を反射させるリフレクトスーツに身を包み、エネルギー位相変換銃、つまりフェーザーガンを手持っている。乗っているのはエアカーだ。スペースシャトルで宇宙に飛び出し、軌道上の宇宙ステーションで戦闘機に乗換え、宇宙から襲ってくるモンスターとも戦った。さらに、タイムマシンで1000年前のモンテインの城へ飛び、そこでモンテインと戦っている。

地球で言えば中世ヨーロッパに匹敵する、剣と魔法の世界に、どうしてこのような近代的な道具が揃っていたのだろうか。まさに、その時代にあってはならない物

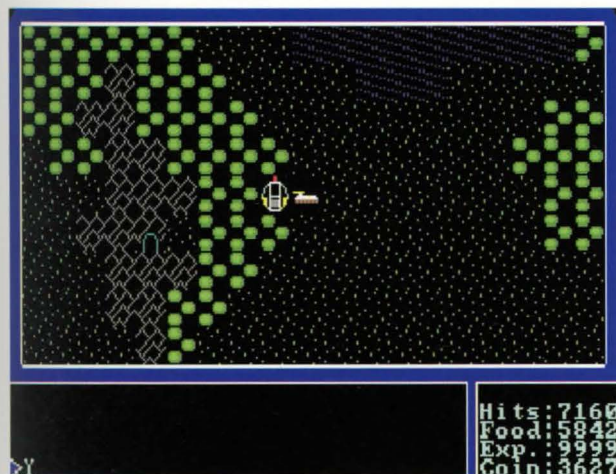
"オーバーツ"だ。グレート・アース・サベントを神と崇めていた超古代文明の名残だとする説もあるが、それは考えにくい。

これらの道具は、暗黒時代で姿を消す。もし、ソーサリアで発展した機械文明の産物であったなら、その後も発展を続けていたはずだが、パツリと姿を消してしまったのは、それが彼らの文明ではないからだ。おそらくモンテインが時間移動によって集めた品々を誰かが盗み出したか、商人が払い下げを受けたといった理由で町に出まわったのだろう。

借り物の文明だったため、それらを維持する知識も設備もなく、現物が壊れて使えなくなればそれまでというわけだ。

超古代文明の名残であれば、そのほかにも同じような物が他の時代に発見されるはずであろうし、そうした文明に関する伝承なり、それを暗示させるような手がかりがあるはずだが、そうしたものは一切発見されていない。

利便性ばかりを追求した結果、地球の社会がどうなったかをよく知っているロード・プリティッシュは、それらのテクノロジーがモンテインを倒すという役割を果たしたあとは、一般の人々に知られる前に、静かにソーサリアから消えてなくなってくれることを願っていたに違いない。



◆タイムマシンにエアカー。これらのテクノロジーは、どこへ消えたのだろうか。



◆未来からの"払い下げ"の飛行機やロケットで、英雄は空を飛んだ。

## 地球に戻ったロード・ブリティッシュ

ソーサリアからブリタニアでの500年以上にわたる生活の間、ロード・ブリティッシュは一度だけ故郷の地球に帰ったことがある。

モンテインの愛人、ミナックスが、モンテインを取り戻すためにヒーローの生まれ故郷の歴史を書き換え、ヒーローが出現しなかったことにしようと目論んだときだ。

ミナックスは強力な魔法を使い、地球の古代に城を構え、地球の時間を支配した。

しかし、いくら歴史を書き換えても、このときこの場所にヒーローが生まれるという筋書きを変えることはできなかった。さらに、地球の危機を救うために、ロード・ブリティッシュは地球に戻り、まったく異なる歴史を辿ってきた故郷のイギリスに城を構え、そこを前哨基地とした。

やがてヒーローは、ミナックスを古代大陸の城に追い詰め、成敗する。これにより、地球は本来の歴史を取り戻し、ロード・ブリティッシュはソーサリアに戻ったのだ。

## 地殻の歪みと人工知能

モンテインを討伐した際、ヒーローはモンテインの力の源でもあった宝珠を破壊しなければならなかった。そのとき、宝珠に

封じ込められていたソーサリアは解放されたが、鏡が割れたときに、像も破片の数だけ分かれるのと同じように、細かい破片の数だけ、ソーサリアを含む宇宙のコピーが誕生した。

このときの衝撃は、ソーサリアの地殻を大きく変えることになった。4つあった大陸は、ランド・オブ・ロード・ブリティッシュを残してすべて消えてしまった。そして、ランド・オブ・ロード・ブリティッシュは大きく隆起してソーサリアのほぼ全体を覆う巨大な大陸に変化した。

ランド・オブ・ロード・ブリティッシュの町々は、それぞれ位置を変えながらも存続し、大陸の北側の入り江に面した場所に、ロード・ブリティッシュ城とその城下町であるブリティンが落ちついた。

シャミノの国は消えてしまった。同じ大陸にあったホホワイト・ドラゴン王の城も、その娘でシャミノの婚約者であったビュートリクス姫も異次元の世界に飛ばされてしまった。その後、彼らは悲惨な最後を遂げることになるのだが、シャミノだけは無事に生き残ることができた。

この大地殻変動は、タイムロードにとっては好都合だった。いやむしろ、この変動の力を利用して、ロード・ブリティッシュが統一国家を建設しやすいうちに、タイムロードがそのように操作したとも考えられ

る。各地に瞬間移動のためのムーンゲートが設けられ、人や物の交流を促したのも、タイムロードの計らいだった。

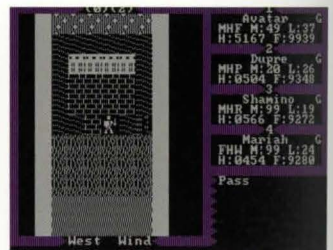
だが、完全にタイムロードの思い通りになったわけではない。その証拠に、彼はこの新大陸の地図を作るために、ホークウインドという人間の姿になって歩き回っているからだ。そしてその途中で盗賊に襲われ、地図制作を断念したという記録すら残されている。

時の神が盗賊ごときに屈するなど、普通なら考えにくいことだが、ここからわかるのは、この地殻変動がタイムロードの予測を超えた緊急事態だったということだ。彼は、急いで地図を作り、急いでヒーローを呼び寄せる必要に迫られていたのだ。

## 最大の敵、悪のデータベース

タイムロードが慌てたのは、エクソダスの出現だった。これは、かつてモンテインとミナックスがタイムマシンを使って未来から持ちかえった人工知能コンピューターに、ありとあらゆる陰の力の情報を詰め込んだ、悪意に満ちた意思を持つ悪のデータベースだった。

エクソダスは、モンテインが生きていたころから数十年間、海底の城で、じっと情報収集を行っていた。ソーサリアの人々の



◆炎の島の死の城の中央にあったものは、悪意に満ちたコンピューターだった。

◆ミナックスは地球の古代に居座り、根本から地球の歴史を変えてしまった。

心理を分析し、彼らにとっての悪とは何か、彼らがかもつとも恐れることは何かを蓄積していった。

タイムロードが恐れたのは、そこだった。突如現れ暴力の限りをつくす、これまでの悪者と違い、エクソダスはソーサリア人にもっとも適合した悪を提供するシステムだったからだ。ひとたび準備を終えて海上に出現すると、それは文字通り機械的に、一切の感情を持たず、淡々と的確に人々を苦しめた。エクソダスには権力欲も支配欲もない。ただ、モンテインにプログラムされたとおり、人々を苦しめることだけを目的に、タスクを実行していったのだ。

しかも、その計算されつくした悪は、ソーサリア人の心理にぴったりと適合するため、彼らの意識を容易に陰の世界へ引きずりこむことができた。

感情を持たない機械であることが最大の脅威であったエクソダスだが、しかし、同時に機械であることが最大の弱点でもあった。現代の地球からやってきたヒーローは、コンピューターの脆弱性を熟知していた。特定の手順を踏んで特定のコマンドを入力すれば、システムは崩壊する。そして、ヒーローはそのとおり、エクソダスを自滅に追いやった。

あとには、「ダークコア」と呼ばれるエクソダスの心臓部が残ったが、幸いにもこ

れを正しく扱える者がなく、エクソダスの復活は果たされなかった。これも結局は、技術的背景のないオーバーツだったわけだ。

## 血塗られた徳の戦い

前回の地殻変動により、事実上、ソーサリアの支配者となったロード・プリティッシュが、ソーサリア全土を制限君主制の統一国家「ブリタニア」と定めるには、そう大きな困難はなかった。一部には、ロード・プリティッシュの潔癖性を嫌って幻の島サーベントアイルに移住していった者もいたが、3度の危機を乗り越えた実績を見るまでもなく、絶大な人気を誇る指導者として人々の信頼を集めていたロード・プリティッシュは、そのまま統一国家の国王として、すんなりと受け入れられたのだ。

しかし、本当の戦いはそれからだった。ロード・プリティッシュは、ソーサリアに古くからあった8つの都市の代表者とロード・プリティッシュからなる評議会を設立し、8つの徳の理念を打ち立て、これを国家の目標に定めたのだ。評議会は、8つの都市を整備し、それぞれに8つの産業と徳義を割りあてた。

同時に、エクソダスの炎の島に、8つの徳の基礎となる3つの原理、「愛」、「真実」、「勇気」を祭る神殿を建設した。この神殿

は複雑な迷路状になっていて、8つの徳を体現したチャンピオン……つまり、徳の道を歩む一般のブリタニア人の手本になる人物を育てるための修行の場としての機能も兼ねていたのだ。

ところが、またしてもブリタニアを大地殻変動が襲う。炎の島は水没し、大陸はロード・プリティッシュ城を中心に大きく湾曲し、三日月型に変化した。大陸中央には大きな山脈ができ、南東の海上には、まったく新しい火山島が出現した。

評議会は、しかたなく、別の目的で建設したエンパスアビー修道院、ライキウム、サーベントホルドに、それぞれ、愛、真実、勇気の原理の擁護を命じ、それらを原理の拠点とした。

こうして国民の徳義心を高める準備が整ったわけだが、問題はこれからだった。ロード・プリティッシュを国王とする統一国家の誕生は、大多数の住民に歓迎されたが、徳の理念を押し付けられることに反発する者は少なくなかった。徳の真意を知らない人々にとって、宗教じみた窮屈な理念に沿って生活することが法律で強いられるなど、苦痛以外の何物でもない。そのため、各地に徳を徹底させようとする政府側と、反発する人々の間に流血の戦いが引き起こされた。

公式な記録は非常に少ないが、ブリタニ



◆水没した炎の島には、エクソダスの心臓部「ダークコア」が残っていた。

ア大陸東部の「血塗られた平原」では、多くの勇者が徳を求めて戦い倒れていったと語る文献もある。

大陸の南西の端の入り江には、当時の最新鋭軍艦が沈んでいる。

これらの戦いは、暗黒時代が終わり、最後の地殻変動の後に起こっている。つまり、ブリタニア建国後のことだ。ブリタニア政権に反発する最大勢力はすでにサーベントアイルに渡っているため、徳の理念を巡る闘争であったと考えるのが妥当だろう。

ではなぜ、ロード・ブリティッシュはそれまでして徳の理念を人々に植付けようとしたのだろうか。

彼は単に、人々の倫理観を高めようとしていただけではない。徳を磨くことで陽の力を強め、陰の力の突出を抑えることができると考えた。徳は物理的な陽のエネルギーであると感じていたのだ。つまりそれは、純粋なエーテルの力だったのである。

### 光が強くなればシャドーが強くなる

アバタールが誕生し、ブリタニアが安定し、徳の理念も人々に定着したころ、ブリタニアは思いも寄らぬ怪物に襲われた。

それは、徳の陰だ。新たに発見された地下大陸の探検に出かけたまま行方不明になったロード・ブリティッシュの代行として

王座についたロード・ブラックソーンは、徳の理念を重い刑罰をもって強要するという圧政を布いた。このとき、ブラックソーンは、モンテインの宝珠の破片から生まれた、3人のシャドーロードに乗り移られていた。

宝珠の破片は、1000年以上の間、ずっとブリタニアの地下にうもれていたのだが、どうしてこのときになってシャドーロードが出てきたのだろうか。それは、ブリタニア人全体の徳が高まったためだと思うれる。

シャドーロードとは、陰の王という意味だ。徳、つまり陽の力が強まれば、必然的に陰の力も大きくなる。このバランスだけは、絶対に崩すことができない。したがって、陰の化身であるシャドーロードが出現したというわけだ。

アバタールはこのシャドーロードたちを、愛と真実と勇気の3原理をぶつけることで消滅させた。このとき、徳の3原理も相殺されてしかるべきだったのだが、こちらは残ってしまった、こうしたアンバランスは、どこかに蓄積され、さらに大きな陰の力を生むことになっていったのだ。

### ブリタニアとガーグランド

ブリタニアは地球よりも小さな惑星だが、地球ともっとも違うのは、連星である

という点だ。連星といっても、同じ宇宙に2つの惑星が並んでいるのではなく、異なる次元の同じ場所に、ブリタニアともうひとつの惑星が存在しているのだ。

もうひとつの惑星とは、ガーゴイルの故郷ガーグランドだ。ガーゴイルが初めてブリタニアに現れたとき、彼らは地下世界からやってきたと信じられていた。事実、ヒスロスのダンジョンを潜ってゆくと、やがてガーゴイルの世界に出るようになっていたため、彼らは地下世界の住人と思われても不思議ではなかった。しかし、彼らの側から見ても、人間は地下の世界の住人に見える。彼らの世界にも、ブリタニアとまったく同じように空や海があり、2つの月が巡っていて、ヒスロスのダンジョンを潜るとブリタニアに出る。

つまり、異なる次元の同じ場所に、これら2つの惑星がびったり重なって存在していたと考えるのがもっとも妥当なのだ。ガーゴイルと戦争をしていた時代には、世界は平らで、ブリタニアとガーグランドは、裏表の関係にあると思われていた。しかし、それは間違いだ。暗黒時代にはヒーローが宇宙船で宇宙に飛び出し、ソーサリアが普通の惑星であることがしつかり確認されている。当然、今日では、ブリタニアが丸い惑星であることは常識だ。いかに激しい地殻変動が起ったとしても、丸い惑星が平らに



◆徳の力が増すと、それとバランスを取るかのように不徳の化身シャドーロードが現れた。



◆悪魔の再来かと思われたガーゴイルだがじつは徳の政策の被害者だった。



なり、また球体に戻るなどあり得ない。

この2つの惑星は、ヒスロスでつながれていたが、アビスのコデックスの間でもつながれていたと思われる。あらゆる物事の正しい答えが記されているという究極の智の經典コデックスは、人間がその存在を知る前から、ガーゴイルの間では究極の宝として知られていたからだ。

ガーゴイルの学者バルカテッシュによると、コデックスの間はエセリアル虚空間にあったという。そこが両世界の重心だったのであろう。そこから無理やりコデックスを持ち出したため、両世界のバランスが崩れ、ブリタニア側ではコデックスの間が地上に隆起し、逆にガーグランドではそこに相当する場所が大陥没してしまった。これにより、ガーグランドの大半が氷没し、ガーゴイルは人口の大部分を失った。

## 統一性と無限性

国土を失ったガーゴイル族は、種の存亡をかけてブリタニアに侵攻し、ここに人間対ガーゴイルの戦争が勃発した。

ガーゴイルには、ブリタニアとはまったく別の理念に基づく8つの徳と3つの原理があった。

彼らの3つの原理は、「管理」、「情熱」、「勤勉」。この3つから導き出される究極の

公理は、「統一性」だ。軍隊規則のような理念だが、彼らは秩序を保ち、それなりに平和な暮らしを送っていた。

一方、人間の側の3原理は、愛、真実、勇氣。この3つから導き出される究極の公理は「無限」だ。こちらはすいぶん開放的な感じがする。

理想とする道はまったく異なるが、ガーゴイルも彼らなりの8つの徳を信奉する文明人であることに気付くまで、ロード・ブリティッシュですら、ガーゴイルを野蛮で好戦的な怪物と思いこんでいた。彼らも、人間はガーゴイルに滅亡をもたらす悪魔であるという予言を信じていた。

つまりこの戦いは、これまでの善と悪の戦いではなく、単に文化の違いから発する誤解が招いたものだった。いち早くそこに気付いたアバタールは、自分の命を担保に、両者が和解できる道を模索し、コデックスを人間とガーゴイルが平等に閲覧できるシステムを作ることで、その場は解決を見たのだが、間もなくガーグランドは消滅し、ガーゴイルはブリタニアで人間との共存生活を強いられるようになる。

しかし、愛と真実と勇氣をもっとも重んじる自由主義体制の中では、統一性をもっとも重んじる全体主義は居心地が悪く、結局、彼らはターフィンなどの島に人間と離れて暮らし、人間の町へ出稼ぎに行くとい

う惨めな境遇に耐えて生きていく以外になかった。

だが人間にとっては、それまで、善と悪ですべてが語られてきた中に、善でも悪でもない、まったく異なる価値観を持つ存在が現れたことは、大きな刺激になった。

自分たちが良いと思っているものだけが良いわけではない。また、自分たちだけが正しいというわけでもない。まったく価値観の違う同士が、どうすれば折り合いをつけて生きていくことができるのか。ブリタニア人は、ここへ来て、固定的な道徳観から、状況によって変化する倫理観へと理念を発展させていった。大切なのは、善悪ではなく、バランスである。こうして、ロード・ブリティッシュが定めた8つの徳の意味を、一層深く理解するようになったのだ。

## 絶対悪の登場

ガーゴイルと和解し、ブリタニアは長い安定期に入った。経済も発達して、人々は豊かで安全な生活を当たり前のものと思うようになると、皮肉なもので、人間は不安を覚えるようになり、カルト宗教が流行る。ブリタニアでも、フェロシシップという宗教団体が大きな勢力を伸ばした。裏を返せば、ブリタニア社会が成熟した証拠だ。

カルト教団は、インチキがばれて自然崩



◆ガーゴイルには、ブリタニアとは異なる独自の徳の思想と神殿のシステムがあった。

◆ガーグランド崩壊後、ガーゴイル族らはブリタニアのターフィンに新しい町を建設した。



壊るか、集団自殺やテロといった凶行に及び、自滅する運命を辿るのが普通だが、フェローシップは違っていた。表向きの慈善団体の顔は真っ赤なウソだったが、彼らが奉っていた悪のご本尊は本物だった。それが、絶対悪「ガーディアン」だ。

ブリタニアの人々がガーゴイルと遭遇し、人は善悪だけで計られるべきものではないと悟ったあとに、絶対悪が登場するとは、なんと皮肉な運命だろうか。

フェローシップは、エセリアル虚空間を本拠地とするガーディアンをブリタニアに呼び出すための準備をしていたのだ。彼らが行っていた慈善活動も、ガーディアン召喚のための巨大な装置を作る資金集めの方策だった。

末端のフェローシップ会員たちは、純粋な慈善活動と信じて、弱者救済に奔走していた。彼らの野望が明るみに出て、ロード・プリティッシュによって活動禁止命令が出されたあとも、活動を続ける会員もいたほどだ。これまでの悪党とは、まるでやり口が違っていた。

結局、またしてもアバタールの力によってガーディアンのブリタニア侵攻は阻止されたのだが、アバタールとガーディアンが戦えば戦うほど、モンデインの時代に始まった宇宙のホヰレは大きくなっていくのだった。それがどうしてなのか、アバタール

にもガーディアンにもわからなかった。

## 超古代文明にすべての答があった

フェローシップの創設者バトリンは、アバタールの攻撃を逃れて、幻の島サーベントアイルに渡っていた。サーベントアイルには、ソーサリアがブリタニアに統一されたとき、ロード・プリティッシュの政策を嫌ってムーンやモントーといった町から渡ってきた魔法使いの子孫が、大きな町を作って暮らしていた。

しかし、アバタール一行がバトリンを追ってサーベントアイルに上陸したとき、彼らをもっとも驚かせたのは、ソーサリア以前に存在していた超古代文明の痕跡だった。

ロード・プリティッシュがソーサリアに渡ってきたとき、ムーンゲートを開く鍵となったのが、ヘビを象った銀のメダルだった。これは、ロード・プリティッシュのシンボルとして長く使われている。これとまったく同じ形をした巨大なヘビは、エクソダスが浮上したとき炎の島の入り口に現れた。そして、このサーベントアイルには、その巨大なヘビ「グレート・アース・サーベント」を神と崇める超古代文明が存在し、彼らが使っていた巨大なヘビの頭の骨と歯を鍵として使う特殊な瞬間移動装置は、いまだに機能していたのだ。

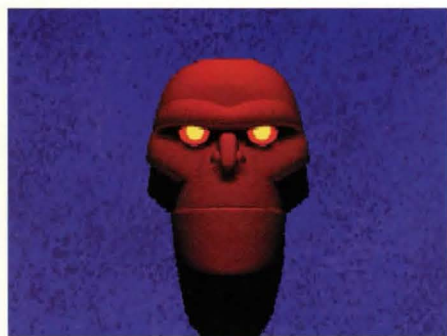
さらに驚くべきは、サーベント文明の徳の理念だ。サーベントアイルを最初に探検した魔道師アースタムの書によれば、サーベント文明には「秩序」と「混沌」の2原理と、これらを調和させる純粋な公理「均衡」を重んじる徳の理念があったという。

ブリタニアの徳とは違い、彼らの徳は、秩序系と混沌系に分かれ、これらが対立する構造になっている。しかし、均衡の理念によって、対立する同士が組み合わせざり、新たな徳の理念が生み出される。

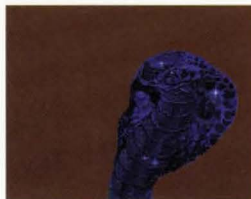
イスタナーという人物によって記されたサーベント文明の古文書を見ると、彼らの文明は、均衡を失ったために、秩序と混沌の戦いとなり、結局は混沌が秩序を滅ぼし、全体が減んだと推測される。

陰と陽はどちらか一方だけで存在することはできない。どちらかが消えれば、両方が消える。つまり大切なのはバランスだ。サーベントアイルでは、混沌の化身であるカオスベインが大暴れるが、この混乱を収める唯一の方法は、秩序の力をぶつけて均衡を取り戻すことだった。

ここでも、善悪ではなく、バランスが答となった。これがつまり、タイムロードが目指している答でもあったのだ。ブリタニアの超古代文明は、すべての答を知っていたのだ。



◆絶対悪ガーディアンの登場は、善と悪とは何かというもっとも基本的な疑問を投げかけた。



◆超古代サーベント文明の3つの神。左から、対立する秩序のサーベントと混沌のサーベント、その均衡を保つグレート・アース・サーベント。これはロード・プリティッシュの家紋になっているが、サーベント文明とプリティッシュの関係は不明だ。



## アバトルが悪人になる

サーベントアイルの混乱を収めたアバトルは、ガーディアンによって、彼が支配する世界「モーゲイリン」に連れていかれた。

この世界の伝説では、空から赤い大きな顔が現れ、人々を威嚇したが、水、地、気、火の4大元素の巨人が現れ、それを撃退したとされている。これはすべて、ガーディアン自作自演の茶番劇であった。こうしてガーディアンは、自分が作り出した巨人を通してこの世界を支配したので。

ここでは、ブリタニアともガーランドともサーベントアイルとも違う、独自の価値観を持つ人々が暮らしていた。この世界から脱出するには、ブラックロックのオペリスを建設しなければならず、素材となるブラックロックは、住民が神と崇める巨人を殺さなければ手に入らない。巨人は4種類の魔法のパワーを供給するエネルギー源でもあり、これらを殺せば、この社会を支えている魔法が使えなくなる。

たとえば、気の巨人からブラックロックを奪えば、身を犠牲にして純粋な人助けをしているテウルギストたちは、テウルギーという治癒の魔法が使えなくなる。助かるべき病人は死に、アバトルの大恩人ステロス先生も死んでしまう。

そのほかの巨人のブラックロックを奪う

と、町は洪水や火の雨に襲われる。つまり、アバトルは、モーゲイリンの人々にとって、ブリタニアを襲ったモンティンやガーディアンたちと同じ、悪の存在と化してしまったのだ。

さて、ガーディアンにとって、こうすることに何の意味があったのだろうか。ひとつには、ブリタニアからアバトルを遠ざけ、その間にわずらわしい陽のパワーに満ち満ちたブリタニアを破壊するという目的があっただろう。

もうひとつは、アバトルを同じ悪の仲間にしようという考えがあったように思われる。ブリタニアでは徳の化身でも、ほかの世界では悪の化身だということを体験させて、ガーディアンもアバトルも同類だと思わせたかったのではないだろうか。

## 善悪の答……均衡

アバトルが地球に帰っている間、ついにガーディアンはブリタニアに侵攻する。このとき、ガーディアンは、自分とアバトルの間に特別な関係があることに気がついていたようだ。

これまで、アバトルはガーディアンに直接攻撃を加えることができなかったために気付くことがなかったのだが、ガーディアンもアバトルも、互いを傷つけると、

自分も同程度傷つくという関係にあった。

さんざんアバトルをいじめてきたガーディアンには、それはとつくにわかっていただことだ。そこで、彼はアバトルを殺すことをあきらめ、自分の仲間にも引き入れる作戦に切り替えたのだ。

なぜアバトルを殺せないのか、ガーディアンは知らなかった。本当の理由を最初に知ったのは、死者の国で手がかりを集めていた旧友シャミノだ。

ガーディアンは、ヒーローがアバトル、つまり究極の善人になったときに抜け落ちた悪人の部分が、エセリアル虚空間で成長した、いわばアバトルの副産物だった。ガーディアンとアバトルは陰陽の関係であり、どちらか片方だけを殺すことは不可能なのだ。

ガーディアンを倒すには、アバトルの善なる存在をぶつけて均衡を取るしかない。もちろんガーディアンが死ねばアバトルも死ぬ。しかし、世界を安定させる方法はそれしかない。

ガーディアンがブリタニアを破壊しつくすことを予言したタイムロードは、慌ててアバトルを呼び出した。そしてついに、アバトルとガーディアンは合体し、天に昇った。ソーサリアからブリタニアでの500年以上におよぶ善と悪の戦いは、「均衡」という答を残して終結したのだ。



◆ガーディアンが支配する世界では、アバトルとガーディアンの立場が逆転していた。



◆ガーディアン殲滅のため、身を犠牲にしてアーマゲドンの儀式を行うアバトル。



◆ガーディアンが自分の正体を知ったときは、すでに手遅れだった。

# ブリタニアの魔法とエーテル

## エーテルとは

ブリタニアの魔法を知ることは、エーテルを知ることも言ってもよいだろう。

エーテルは、物質を構成する4大元素、「火」、「水」、「地」、「気」に並ぶ、第五の元素と言われている。エーテルの動きは、4大元素が組み合わせさせて物質を作ったり、現象を引き起こすときのつなぎ役だ。

魔法とはつまり、このエーテルを直接操作して、物を出現させたり、現象を引き起こしたりする技のことだ。

地球でも、かつてはエーテルがすべての根源であり、生命の元素であると信じられていた時代があった。

ブリタニアと違い、地球では、火、水、地、気の4大元素のことをエーテルと呼び、物体を構成し、力や生命力を与える無機質の元素とされていた。

人間の体は、地のエーテルによって活動しており、死んで靈魂がエーテル体となって抜けることで、肉体は精力を失い、腐敗すると考えられていた。

現在でも靈魂はエーテル体であると主張する人は多い。幽霊が白く半透明に見えるのは半物質であるエーテル体の特徴だというのだ。

相対性理論が登場して、エーテルの科学的存在は否定されたが、気功や靈魂など、素粒子論でも説明のつかないものは多い。

日常的に魔法が使われているブリタニアでは、エーテルを否定する人はいない。むしろ重要な天然資源としてエーテルをとらえている。ブリタニアと地球のエーテルに対する考え方をこも間違えているのは、空气中を漂うエーテルの量だ。

地球では、どんな観測機器を使ったところで、エーテルらしき物質を検出することは不可能だろう。幽霊や気功を科学的に捕らえようとする人もいるが、なかなかうまくいかない。幽霊は滅多に人前に現れないし、気功の力も、一瞬にして刀傷を跡形もなく消してしまうブリタニアのヒーリングに比べたら微々たるものだ。地球では、エーテルは観測できないほど希薄なのだ。

一方、早くからエーテルの存在を確認し、

それを積極的に利用してきたブリタニアには、神殿という8つの人工施設を用いてエーテルをせつせと汲み出しているお陰で、常に非常に濃厚なエーテルに満ち溢れている。

ブリタニアのエーテルは、エセリアル虚空間というエーテル界から流れ出てくる。エセリアル虚空間は、我々が生活している物質世界を包む半物質世界だ。捕らえ方によっては、「あの世」であり、異次元とも言える。一定の時間に沿って進み、一定の物理法則に支配されたこの3次元宇宙の舞台裏、あるいは「外」の世界だ。

## よいエーテルと悪いエーテル

ブリタニアの人々が神殿から汲み出しているのは、純粋で清らかなエーテルだ。人や動物は、きれいなエーテルを浴びると細胞が活性化されて健康になり、特別に訓練した人間は、エーテルを特殊なエネルギーにして体内に貯めておくことができる。これを魔法用語で「マナ」と言う。

反対に、人に悪影響を及ぼす悪いエーテ



◆回復の魔法を使うアバター。呪文に制御されたエーテルが光って見える。

◆魔法の都ムーングローウでは、エーテルが電気のように日常のエネルギーとして使われている。



もある。そうした不浄なエーテルが湧き出す場所では、気分が悪くなったり、暗黒の生物が棲みついていたりする。ダンジョンなどがそうだ。

ガーディアンがブリタニアに侵攻し、8つの徳の神殿の近くに柱を立てたとき、ガーディアンは神殿を破壊して純粋なエーテルの流れを止め、柱から不浄なエーテルを放出した。これによって魔法は使えなくなり、人々の心も肉体も、病に冒されてしまった。

このとき使えなくなった魔法は、ブリタニアの魔法学会が公式に認めた、正統なサークル魔法であって、すべての魔法が使えなくなったわけではない。

ダンジョンの中の怪物どもは、火球や稲妻などの攻撃の魔法を不自由なく使っていた。彼らは人間にとって不浄なエーテルを利用しているため、ガーディアンの柱によって、かえって魔法のパワーを高めていたのだ。

アバタールも、ガーディアが支配するベイガンの世界で、不浄なエーテルを使う魔法を使ったことがある。炎の巨人パイロスを崇める一派に伝わるソーサリーや、地の巨人リッスを崇めるネクロマンサーに伝わるネクロマンシーがそうだ。

これらの魔法は、ブリタニアでは徳の道に反するものだ。もし使用したなら、アバ

タールのカルマはどん底にまで落ちるだろう。これは倫理観の問題ではない。徳というシステムの問題だ。

徳とエーテルのシステムについては、あとで詳しく述べよう（「徳という防衛システム」参照）。

## サークル魔法の原理

ブリタニアの魔法学会が正式に認めている魔法は、サークル魔法という。サークルとは、魔法のレベル、あるいは難易度を表す単位だ。

魔法は高度なものになるほど使用するマナが多くなり、難易度も高くなる。大量のマナをひとつの魔法に集中して正確に放出するためには、それなりの精神的な集中力が必要となる。サークルは、そのマナの量と集中力の大きさを示すものだ。

魔法の原理に関しては、560年ごろに魔導師ジェンサールがタイムロードの依頼でまとめた魔法の本に詳しい。

それまでも数多くの魔法の解説本が書かれているが、エーテルと呪文の関係を明確に説明したものはなかった。

150年ごろまで、魔法はドルイドや魔法使いの間に伝承されてきた神秘の奥義であり、魔法学は、数々の呪文の言葉や秘薬の分類と体系化が主な目的だった。

350年ごろブリタニアの魔法学は一時的に衰退する。フェローシップが建設したジェネレーターによってエーテルの流れが乱され、魔法が不安定になったところへ、当時大きな影響力を持っていたフェローシップのバトリン会長が、魔法は迷信的な過去の遺物であると公言したため、人々の興味は魔法から離れていってしまったのだ。

さらに時代が進むと、ようやく魔法は科学として研究され始め、ガーディアンが柱を立てて純粋なエーテルの流れを遮断すると、実践が不可能となった魔法学者たちは、こそって理論の研究に走った。そして、魔法の原理も解明されるようになったのだ。

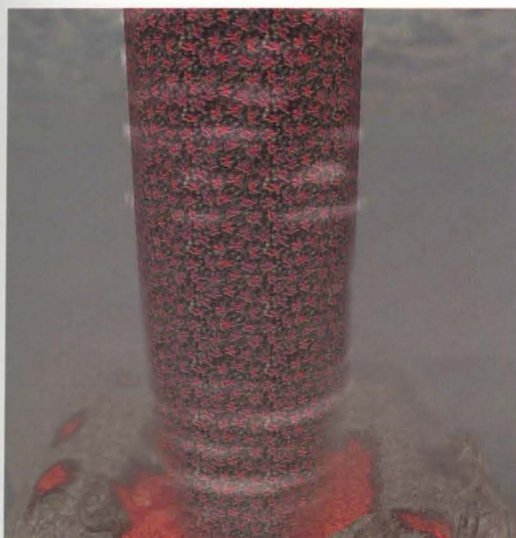
さて、どのサークルの魔法も、基本的な原理は同じだ。必要なのは、マナと秘薬と呪文の3つだ。

術者はまず、空気中のエーテルをマナという形で体内に蓄積する。

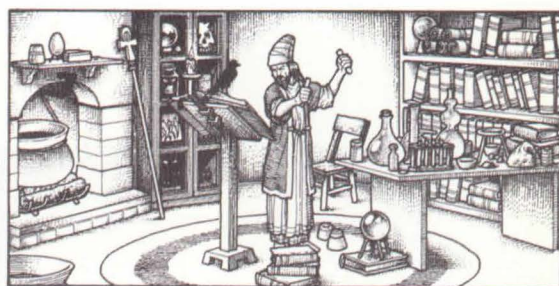
次に、目的の呪文を唱え、その呪文に必要とされる秘薬を蒔く。

こうすることで、体内のマナがエーテルとなって放出され、呪文の示すとおり大気中の元素を組み合わせる。このとき、秘薬が言葉の力を増幅させるのだ。

たとえば、第一サークルの稲妻の呪文は、ORT GRAV。「魔法の力」という意味だ。術者がこれを唱え、マナはエネルギーとしてそのまま放射される。



◆ガーディアンは柱から汚濁されたエーテルを放出し人々を惑わした。



◆ブリタニアでは、魔法は宗教に弾圧されることなく学問として発達してきた。

どのような形で放射されるかは、秘薬によって決定づけられる。

黒真珠は、エネルギーを特定の方向に絞って放出、または飛ばす特性を与える。

硫黄の灰は、強い熱量を持たせる。

そして、マンドレークの根は、それらの秘薬の働きを倍増させる。

こうして稲妻の呪文は、特定の狙った相手に強い熱エネルギーを照射して、ダメージを与えることができるのだ。

## 魔法システムの変遷

魔法のかけかたは、時代とともに変わってきた。

モンテインが登場したころ、魔法は本来、限られた人たちの間に伝承される神秘的技であり、魔法を志す者は、師匠につき、厳しい修行を通して会得するものだった。

魔法の特別な修行を行っていない者は、魔法ショップで呪文の巻物を購入して使う以外になかった。巻物は使い捨てで、使用する回数だけ買う必要があった。

ミナックスの時代になると、一般人の手に入る魔法は、僧侶系と魔道系に分類されるようになった。当時魔法は、ドルイドや僧侶が伝承していた治癒を中心とする人助けの魔法と、魔道師が伝承していた運動と破壊の魔法とに流派が分かれていた。

その両方を習得することは、寿命の短いブリタニア人には難しく、たいては、一生のうちどちらかを極めることができればよいほうだと考えられていた。

一般人が魔法ショップで購入できる巻物も、僧侶系と魔道系の2種類に分かれ、店によって取り扱う系統が違うので、ヒーローにとっては面倒が増えただけだった。

エクソダスが登場するころになると、魔法の種類が大幅に増えた。まだ2つの流派が残っていたが、それまで一度に1人しか通ることができなかったムーンゲートの交通量が拡大され、一度に4人までが通れるようになると、ヒーローは4人でパーティーを組んでエクソダスと戦うことができた。そのため、魔道師と僧侶をひとりずつパーティーに加えることで、両方の流派の魔法をフルに活用できるようになった。

アバタールの修行の旅のときは、魔法は大幅に洗練されていた。ムーンゲロウにライキユムが建てられ、魔法が学問として研究されるようになったため、魔法はもはや秘伝ではなくなり、すべての人に研究のチャンスが与えられるようになった。

僧侶系と魔道系の魔法も、魔法学の元に一本化され、呪文と秘薬の関係も体系化されて本にまとめられた。

それまでの、店で呪文の巻物を買って使うというスタイルは、呪文を唱えて調合し

た秘薬を蒔くという本格的なものに変わった。このほうが、秘薬の調合という手間がかかるが、巻物を買うよりずっと安上がりだった。

もうひとつ、術者の能力によって威力が変化するというのも、本格的なところだ。

それまで既製の巻物に頼っていたヒーローも、この方式になってから、魔法の素人を脱却することができた。パーティーには、マライアなどの"本物"の魔法使いがいたので、本式に学ぶチャンスも得たわけだ。

サークル魔法の理論が確立したのは、130年代のブラックソンの压制時代だ。魔法学がようやく学問らしい形を整えてきたときで、魔法の難易度によって8段階に分けるサークル理論は画期的なものだった。

同時に、それまで成りを潜めていた簡易式の魔法の巻物も復活し、飲み薬式のポーションという新しい形態の魔法も発明された。

8つの色で識別できる魔法のポーションは、現在に至るまで、400年以上の間、基本的にはまったく変わっていない。

現在の魔法の体系は、このときに確立したと言っていこう。

その後は、魔法の用法、つまりいかに簡単に魔法を発するか、その方法についての研究が盛んになった。

ガーゴイル戦争のころには、現在とほぼ同じ魔法の書が登場している。羊皮紙に書



◆熟練した魔法使いは、エーテルの流れが目で見えるという。



◆魔法の巻物を購入すれば、どこの誰でも、手軽に魔法が利用できる。



◆一部の魔法は、水薬の形で売られている。この世界では医学はあまり意味を持たない。

かれた呪文を呪文の書にバンダー式に挟み込んでいく。秘葉を調合する必要はなくなり、呪文の書のページを開いて呪文を唱えるだけで、持っている中から必要な秘葉が自動的に消費されるようになった。

300年代に入ると、魔法の研究はさらに進み、エーテルの波動と呪文の関係がわかりかけてくる。その中から、一次魔法が開発されている。

一次魔法とは、火、水、地、気の4大元素の力をストレートに使う基礎的な魔法で、これらの組み合わせであるサークル魔法と異なり、秘葉やマナを消費しない。

開発当初は8種類あったが、その後、実用的でないものや不安定なものは淘汰され、現在は4種類になっている。

さて、ガーディアンによってサークル魔法が封印され、理論研究が盛んになると、呪文の書の性能がさらに高まった。

拘束の儀式によって、呪文の巻物を秘葉といっしょに呪文の書にコピーすることで、あとは自分のマナの続くかぎり、その呪文を連発できるようになった。

しかも、呪文の書から呪文の印を外し、腰のツールベルトにセットすることで、通常の武器や道具と同じように、ごく簡単に呪文が使えるようにまでなっている。

また、サークル魔法に代わる魔法の研究も行われた。その結果、古代ドレイド式の

儀式が見なおされ、いくつかの儀式が実用化されている。

この儀式なくして、アバトルはガーディアンと対決することはできなかった。サー・テュブレやシャミノを復活させたり、アビスの入口を開いたり、アバトルとガーディアンを合体させたのも儀式だった。

今となっては、魔法の拘束以外、使うことはないだろう。

## 地球の魔法が消えたわけ

ロード・プリティッシュ城の研究室でも、ライキウムでも、魔法の存在を否定したり禁止する動きがないかぎり、魔法の科学的研究はこれからも進むだろう。純粹なエーテルを汲み出す全国的な施設が完備され、魔法も主要な産業に位置付けられている現状を見れば、これをむやみに否定する勢力はとうてい現れそうにない。

地球では、古代から魔法や呪術を操る人々がいたと言われているが、紀元前から古代ギリシャや中国で始まった錬金術のブームによって、その姿が大きく変わることになった。錬金術師たちは、知りうるあらゆる技術をこれに結集した。当然、そのころ世界各地に生き残っていた呪術や魔法の類も、区別なくひとつの技術として取り入れられていたに違いない。

当時は科学とも呪術ともつかない試行錯誤の状態では、要するに、それまで傳承されてきた秘術を総動員して、純金や不老不死の薬を作ろうというムーブメントであったわけだ。

その後、錬金術は、混迷する中世ヨーロッパで再びブームを迎えた。しかし、戦乱の世の中にあつて錬金術師たちは、彼らの研究結果を単俗な一般人や欲深い権力者などに知られては、世の中のためにならないと考え、厳格な秘密主義をとらざるを得なかった。

もうひとつ、キリスト教が彼らの研究に大きな障害となって立ち上がった。キリスト教の神が認めない呪術などを用れば、当時絶大な権力を握っていた教会に睨まれる。現に多くの錬金術師たちが火あぶりの刑に処せられているのだ。

そこで彼らは秘密結社を組み、特別な言葉を使って連絡を取り合い、密かに研究を進めていくことになる。

そんな反キリスト教的イメージから、魔法使いは悪魔の同類という固定観念が上がり上がったのだ。

古代の錬金術師たちの記録には、さまざまな成功例が記されている。現代の科学的視点から見れば、何かの間違いとしか思えない内容だが、エーテルが大気中に十分に漂っていさえすれば、ブリタニアでの例を



◆火、水、地、気の4元素に加えて、ブリタニアではエーテルが第5の元素とされている。

◆魔法は、夢のように便利である反面、悪夢を現実にしてしまう両刃の剣だ。



見ればわかるとおり、何も無いところから物を生み出すことは可能なのだ。

事実、300年ごろのブリタニアには、REL YLEM (黄金創出) という呪文があり、空中から黄金を作り出すことができた。まぎれもない錬金術だ(もつともこの呪文は、貨幣経済を混乱させるとする理由で、その後すぐに使われなくなっている)。

実際に黄金ができたという実例か、できるはずだという強い目算がないかぎり、これほど多くの人を巻き込んだ世界的な錬金術ブームが何千年の間、続くことはないだろう。とすると、かつては、ごく稀にはあっても、地球で錬金術が成功していたと考えられる。

その黄金創出の術がまったく使えなくなってしまった理由は、ただひとつ、地球の大気中に含まれるエーテルの減少だ。

反対の見方をすれば、古代においては地球にもエーテルの流れがあったということだ。それは、ドルイドをはじめとする世界各地の呪術師などが活躍した時代だ。しかし、その量は極めて少なく、またエーテルが存在する場所も限られていたため、ごく一部の特殊能力を持つ者だけが、辛うじてその力を使うことができたのだ。

現在のブリタニアのように、魔法が日常の道具となるためには、大量のエーテルを汲み出す施設が必要になる。ましてブリタ

ニアよりも大きい地球では、世界規模の巨大ネットワークが必要だろう。

世界中の人々が、魔法を発展させようという力を合わせ、魔法をオープンな学問として研究していたなら、おそらく地球にもブリタニアのようにエーテルが満ちていたかもしれない。

だが、それはキリスト教の出現によって阻止されてしまった。錬金術や呪術は悪魔の術とされ、迫害された。そうした宣伝によって、一般の人々も魔法を忌み嫌うようになり、やがて衰退していったのだ。

### 地球型文明と魔法文明の矛盾

地球の錬金術は、次第に化学へと変化し、近代科学の基礎を作っていた。

もし、地球にキリスト教が現れず、魔法が発達していたらどうなっていただろう。どこそこの村がゴブリンの大群に襲われたのだ、ドラゴンに町が焼き払われた、なんて事件も日常的に起こっているかもしれない。勝手に黄金や宝石を作ることができるため、経済は成り立たない。強烈な攻撃の魔法を乱用する気のふれた魔導師もいたことだろう。

当然、産業革命は起こらず、機械文明は発達しない。だが、魔法は使える人間と使えない人間がいる。その人の持つて生まれ

た能力によって、まったく魔法が使えない人もいる。となると、現代の地球文明のように、誰でも平等に最先端技術が享受できる社会とは大きく違っているはずだ。

さらに、ロード・プリティッシュによって魔法が科学として研究され、厳格にコントロールされているブリタニアにおいてすら、ダンジョンには魔性の動物が棲み、魔法によるトラブルは絶たない。地球の近代文明が大きな環境破壊をもたらしたように、ブリタニアでは、魔法への依存度が増大すればするほど、暗黒の魔法による脅威も増大しているのだ。

惑星が若く、生物の歴史が浅いブリタニアでは石炭も石油も出ない。そのため、ブリタニアの主要エネルギーは、薪と、風や水などの自然エネルギーと、豊富なエーテルだ。

とりわけエーテルに大きく依存しているブリタニアでは、今後も魔法を洗練させて社会に役立てていくか、大規模な工事によって自然を破壊し、ダムや発電所を作るという道しか選択肢がない。

自然を破壊すれば純粋なエーテルの流れを乱し、魔法は使えなくなる。魔法を取るならば、広大な自然環境を保護しなければならない。地球型文明と魔法は、共存できない関係にある。地球とブリタニアは、それぞれ成るべくして、今の姿がある。



◆ガーディアンが指先をひとつ動かしただけで、スカラブレいの町は消滅した。地球人にとっては、原子力以上に恐ろしい代物だ。





# エセリアル虚空間

## ムーンゲートとエセリアル虚空間

エセリアル虚空間は、ブリタニアの言葉では「ボイド」（虚無）と呼ばれ、多くの魔法使いや科学者、冒険家の間ではおなじみの空間なのだが、その実体はほとんどわかっていない。

これまでのアバタールの冒険などからわかることは、エセリアル虚空間は、特定の閉じられた世界ではないということだ。むしろ、時間と因果律に従って時間の一方方向に移動しているこの3次元空間のほうが、無限に広がるエセリアル虚空間の特殊な形態であると考えるのが妥当だ。

エセリアル虚空間は、4大元素とエーテルと時間と空間がミックスジュースのように混ざり合った場所だ。すべての物や現象や時間といった要素の"原料"が、ばらばらの形で無秩序に存在していて、人の念など、何らかの波動的刺激を受けることで、原料がひとつの形や現象に結晶する。

この3次元宇宙は、なんらかの大きな刺激によって、原料が一定の秩序にしたがつ

て結晶化し、過去から未来へと時間が連続的に流れ、我々が慣れ親しんでいる物理法則のもとにさまざまな現象が起こり、物質が存在する世界として形作られた、特殊な場なのだ。

アバタールがエセリアル虚空間を初めて知ったのは、アバタールの修行の旅の途中だった。ブリタニアのどこにも存在しない霊性（当時は「崇高」と呼ばれていた）の神殿を、ムーンゲートの中のエセリアル虚空間に発見したときだ。

通常の青いムーンゲートは、トラメル、フェルッカの2つの月の満ち欠けによって特定の場所に出現し、月の相に応じて別のゲートに瞬間移動できる施設だが、言うなればこれは、人為的にごく小規模なワームホールを発生させる技術だ。

入口のムーンゲートを入ると、エセリアル虚空間を通過して出口に出る。時間も距離もない世界だから、利用者は家の部屋から部屋へ移動するときのように、エセリアル虚空間はまったく意識しないのだが、当時は、2つの月が満月になったときにゲート

に入ると、外へ出ずに、エセリアル虚空間の中の霊性の神殿に出ることができた。

もうひとつ、当時アバタールは気付いていなかったが、コデックスの間も、じつはエセリアル虚空間の中にあつた。

ガーゴイル戦争のころになると、どこにいてもムーンゲートを開くことができる「ムーンオーブ」という石が発見され、同時に、任意のゲートへ移動できる呪文も開発されるなど、ムーンゲートの利用法は発達していったのだが、エセリアル虚空間で自由に途中下車することは、3次元宇宙の住人には、大変に難しいことだった。

## ブラックロック

アバタールが本格的にエセリアル虚空間を体験したのは、フェローシップを解体に追いこんだあと、ロード・プリティッシュ城ごとガーディアンブラックロックのドームに閉じ込められたときだ。

アバタールは、城の地下にあつたブラックロックのドームのミニチュアの各面を通



◆エセリアル虚空間の中にある霊性の神殿。霊的世界を信じる者のみが望むことができる。



◆ムーンゲートはエセリアル虚空間を利用した瞬間移動交通システムだが、エセリアル虚空間の中で途中下車するのは難しい。



って、ガーディアンが破壊した世界を巡り、ドームを破壊するのに必要な道具を集めて回った。そのときの最後の世界が、エセリアル虚空間であり、霊性の神殿周辺の不思議な世界だったのだ。

それ以前に、フェローシップのジェネレーターやブラックゲートを見てきたアバタールは、ブラックロックというあまり馴染みのなかった物質が、エセリアル虚空間と深い関係にあることに気付いていたが、実際に広大なエセリアル虚空間に入ってみて、ブラックロックがエセリアル虚空間とつながっていると確信を持ったのだ。

ブリタニアにブラックロックの存在を知らしめたのがガーディアンなら、この世界でもっとも多くブラックロックを使った者もガーディアンだった。ガーディアンは、ブラックロックを産出する世界を征服し、住民にブラックロックを掘らせ、それを集めて使っていたようだ。モーゲイリンの島でも、ガーディアンは人々に巨大なブラックロックの寺院を建立させ、それを破壊して、塔に使われていた一部を除き、ほとんどのブラックロックを持ち去っている。

ガーディアンが持ち込んだブラックロックは、ブリタニアの各地に残っているが、その利用法は、強力な武器や防具に加工するといった程度に止まっている。その本来の力をどう管理するかが今後の課題だ。

## 馬鹿パワーに共鳴したブラックロック

地球にも、巨大なブラックロックの塊があった。アマゾンの奥地に存在した巨大なブラックロック（当時はムーンストーンと呼ばれていた）のおかげで、時間と空間が大きく歪み、恐竜と人間が共存する原始の社会「イオドン」が出現し、巨大で攻撃的なアリの群れを発生させるなどの事件を引き起こしたのだ。

外界から閉ざされたその特殊な世界には、何世代もの人や古代生物が同居していた。恐竜が闊歩していたり、ネアンデルタールの部族があったり、失われた超古代文明もそのままの形で残っていたことを見ると、かなり遠い昔からそこにあり、大きな流れから離れて、淵のように時間が淀む場所を作っていたのだろう。

このブラックロックは、地球の特定のごく狭い地域の時間の流れを留まらせただけではなかった。地球人の強い意思の影響を受けて、あらゆるものをそこに実体化させていたのだ。

その代表が、ティスキキという部族の極端に頭の悪い支配層たちだ。彼らは、その特徴的な容姿から、あきらかに、1930年代から50年代にかけて、映画やテレビで大活躍したアメリカのお笑い3人組「三馬鹿トリオ」であった。

彼らに三馬鹿のことを訪ねると、「ハリウッド」などの言葉をなんとなく覚えていたというような返事をする。

アバタールの年代にはとっくにこの世を去っている3人だが、彼らの"馬鹿"を追求する強烈な意識がブラックロックのパワーと共鳴して、このおかしな世界に馬鹿を集めた部族のリーダーとして蘇ったのだとは考えられないだろうか。

三馬鹿トリオを蘇らせるだけなら楽しいが、軍隊アリの群れ「ミルミテックス」の人間に敵対する強い意識を受けて、彼らに高度な知能と文明を与えたのがブラックロックだと考えると、じつに恐ろしいことだ。

一般的にブラックロックの作用は、この宇宙を構成する秩序を乱すものであり、この世界にあっては非常に危険なものだ。そこを熟知していたロード・プリティッシュは、ブリタニアでのブラックロックの管理に神経を尖らせている。

あのイオドンの世界にあったブラックロックの塊を破壊したとき、ロード・プリティッシュが直々にアバタールを迎えに来てくれたことから、ブラックロックの存在を大いに気にしていることがわかる。

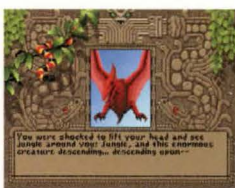
ブラックロックを使ってエセリアル虚空間への道を開くことで、ブリタニアにどのような利益がもたらされるのか、今後の慎重な論議が期待されている。



◆ロード・プリティッシュ城がガーディアンに封鎖されたとき、地下にブラックロックのポータルが出現した。



◆ブラックロックで作られたムーンゲート。ガーディアン以外、ここを通った者はいない。



◆地球のアマゾンではブラックロックの影響で奇妙な原始の世界が栄えていた。



◆馬鹿な連中だけが住む部落の、酋長と祈禱師、そして村を追放された太鼓職人は、1930年代に大人気となったアメリカのお笑い3人組、「三馬鹿トリオ」だった。



◆古代機械文明と恐竜とハリウッドのお笑い芸人。そこはブラックロックがもたらした異常な世界だった。

## 意識と意識の戦い

エセリアル虚空間には、時間も空間的広がりもない。逆にいえば、無限の世界だ。

そこには、世界を構成するあらゆる元素が均一に非常に高い濃度で満ちているため、頭に思い描くだけで、それが現実となって現れると言われている。3次元世界では、呪文を唱え秘薬を使って、エーテルを特定の現象に変換するが、エーテルの世界に入ってしまうは、そんな手間はいらぬ。

しかし、多くの場合すでにそこに存在する意識が、その周囲の世界を形作っているため、アバタールも、そうした奇妙な世界に捕らわれてしまうことが多かった。

ロード・ブリティッシュ城がガーディアンブラックロックのドームに閉ざされたとき、アバタールはエセリアル虚空間の中に靈性の神殿を発見した。しかし、靈性の神殿には普通の方法では入れなかった。特別な白い花を食べて夢を見ることで、アバタールは神殿の中に、夢の中の自分を実体化させることに成功したのだ。

これは、エセリアル虚空間では、人間の夢と現実の区別がないことを示している。覚醒している間も夢を見ている間も、エセリアル虚空間では同じ現実なのだ。物か物をコントロールする物理的な空間ではなく、人間の意識や念といった一定の秩序を

持った波動がエーテルをコントロールして物や現象を生み出す世界であるため、夢であろうがなかろうが、人間が頭に思い描くことそのものが現実となるわけだ。

しかし、そこに影響を及ぼしている意識はひとつではない。たとえば靈性の神殿のように、靈性の徳の理念を信奉する多くのブリタニア人の強力な念が実体化した存在とアバタールひとりの意識の強度の違いは、巨石とアリほどもある。

ペイガンの世界でガーディアン製の傀儡として勢力を振るっていた、ハイドロス、ストラトス、リソス、パイロスの4大元素の巨人もまた、強力な暗黒の意思が作り上げた存在であり、さらにその強力なエーテル体の意識が、その周囲の世界を作っていた。

アバタールが、ガーディアンに破壊されたブラックロックの塔を復元し、そこからエセリアル虚空間内の巨人たちの棲家に入ったとき、そこには、巨人たちがもつとも快適と感じる理想の世界が構築されていたのだ。

純粋な元素が強烈な意思を持ったとき、エセリアル虚空間のエーテルを支配するパワーは並外れていた。もちろん、ガーディアンが作り上げた4体の巨人が、4大元素すべてをコントロールできたわけではないが、彼らは並の怪物以上の力を持ち、彼らが自由に思い描いた世界もまた、頑丈だった。そこではアバタールは、完全に彼らのルー

ルに従って戦わなければならなかった。

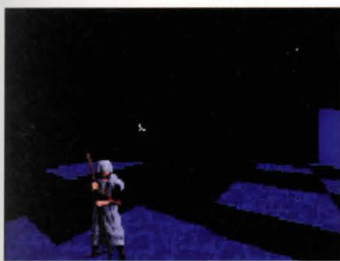
これと同じことを、アバタールはガーディアンとの最終決戦の直前に行っている。グレート・ステイジアン・アビスだ。そこでもアバタールは、ペイガンの巨人とは別の、4大元素を支配する怪物たちの世界に入り、彼らと対決したのだ。

自分の意識が実体となって現れるエセリアル虚空間では、逆に、自分の意識に苦しめられることもある。この世に思いを残して死んだ死者の魂がエセリアル虚空間で動けなくなってしまうのも、その一例だ。

スカラブレイの廃墟の北にある魂の寺院の、魂の井戸に入ると、そこは死者の世界だ。完全なエセリアル虚空間とは言えないが、それに近い場所だ。

そこには、この世に未練を残して死んだ人の魂がエーテル体、つまり幽霊となって捕らわれている。彼らは、自分の気持ちに整理がつかさえずれば、上位の世界に昇天できるのだ。つまり、自分で自分を縛り付けているというわけだ。

すべての根源となる元素の世界では、人の意識が発する波動が、それら元素の目的を決定し、秩序を与え、実体化させる。アバタールは、エセリアル虚空間でその奥深さを知ると同時に、人の意識、とくに集団の想念のパワーがいかに大きなものであるかを知ったのだ。



◆ガーディアンによって城に閉じ込められたアバタールは、出口を求めてエセリアル虚空間をさまよった。



◆グレート・ステイジアン・アビスの中の火の世界。



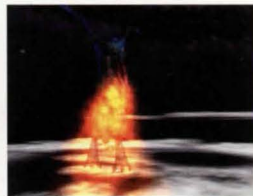
◆グレート・ステイジアン・アビスの中の水の世界。



◆魂の井戸には、己の念に束縛されて昇天できない靈魂がさまよっている。



◆グレート・ステイジアン・アビスの中の地の世界。



◆グレート・ステイジアン・アビスの中の気の世界。



の、比較的安定した穏やかな時代だった。すべての小国を統一して巨大な国家を建設する必要は、あまり感じられなかった。

しかしモンテインの襲撃は、人々の意識を変えた。これまでの小国同士の領土争いとは違い、全ソーサリア対凶悪な魔法使いとの戦いという図式が、ソーサリアの人々に団結心を芽生えさせたのだ。

3度にわたる、全ソーサリア対悪の戦いの後、地殻変動による地理的理由も手伝って、統一国家ブリタニアの建設には、ほとんどのソーサリア人が賛同した。

またいつ、自分たちの世界の外から強大な悪が襲ってくるとも限らない。そのためには、ソーサリア全体をあげて防衛体制を築かなければならない。そんな意識が、人々に根付いていたのだ。

その具体的な防衛構想は、ブリタニア建国と同時に実行された。それが徳の理念の啓蒙だ。

ソーサリアがもっとも恐れる敵は、モンテインやミナックスのような、暗黒の勢力だ。彼らの残虐さに比べたら、人間同士の戦争などかわいいものだ。

暗黒つまり陰の力に対抗するには、陽の力を強めるのがいちばんだ。それには、純粋なエーテルで国中を満たすことだ。そして、もっとも効率よくエーテル虚空間から純粋なエーテルを引き出す方法は、よく

清められたパワースポットに神殿を建て、できるだけ多くの人々がそこでマントラを唱えて瞑想することだった。

瞑想を行うと、人の心は浄化される。浄化された心の持ち主が瞑想すれば、エーテルはより滑らかに湧きあがる。

しかし、瞑想を行うにも目標が必要だ。そこで、ロード・ブリティッシュは、具体的にわかりやすい8つの徳を制定し、そうした精神を磨くことを奨励したのだ。

徳を磨けば、社会生活がより円滑に幸福になる。国民の幸福感を増すことは、なにより大切だ。それと同時に、純粋なエーテルによって国中が満たされたなら、暗黒の勢力も近づくことが難しくなる。

まさに、徳の理念は、一石二鳥の防衛システムだったのだ。

## ■ 神殿の不思議

純粋な心の持ち主が8つの徳の神殿の前で瞑想を行うと、神殿はその人間に言葉をかける。神殿と言っても実際は石の祭壇だ。

神殿は、神と呼ぶには非力だ。アバタールの修行時代は、瞑想を行うと、徳の状態について教えてくれた。その後も、徳に関する助言をくれる程度で、決定的な啓示を与えたり、大きな力を発揮することはなかった。ガーディアンに破壊されたときなどは、

神殿がアバタールに助けを求めている。

こう見ると、徳の神殿の人格は非常に脆弱で、受身の存在であることがわかる。人々が瞑想しエーテルの流れが活発になれば、徳の神殿も元気になり、反対にエーテルの流れが弱くなると、元気をなくす。いったい、どういった存在なのだろう。

ひとつ考えられるのは、神殿で瞑想を重ねてきた人々の祈りや想念が純粋なエーテルに共鳴し、そこに人格を生み出したのではないかということだ。

ブリタニアには、神殿のほかにも、「オラクル」と呼ばれる存在が古くから伝わっている。人々の疑問に答えてくれる知識の権化だ。また、スカラブレイの石像「センチネル」も人格を持つ。

これらのものには、まずそれを作った者の強い念が込められている。完成後には、仏像で言うなら開眼式のような形でエーテルを集中させる儀式が行われた。そこに多くの人々の祈りが集まり、エーテルは人格を持つに至った。そして、何百年という間、多くの人々の話を聞き、念を受けることで、さらに知恵とパワーを増していったのだ。

言うなれば、神殿もオラクルもセンチネルも、ブリタニアの人々の知識のデータベースであり、非常に高性能な処理能力によって、先人の知恵を的確に授けてくれるアドバイザーなのである。



### 徳の意味

ロード・ブリティッシュは、ソーサリアに古代から伝わる人生の3原理の組み合わせから、人々が仲良く円滑に日々を暮らせるための8つの美德を導き出した。

眞実とは、そのまま誠実の徳を生む。正直に実直に生きる姿勢だ。

愛とは、そのまま慈悲の徳を生む。無条件に他人を気遣う気持ちだ。

勇氣とは、そのまま武勇の徳を生む。そのものズバリ、悪に立ち向かう勇氣だ。

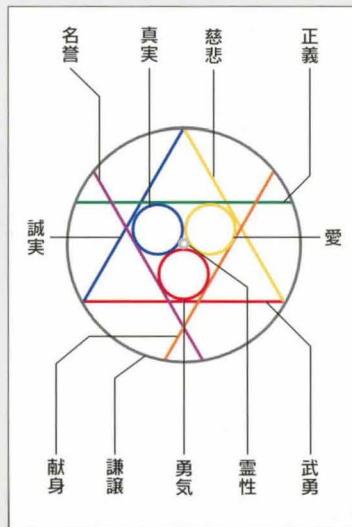
眞実と愛を組み合わせると、正義の徳になる。人を憎まず公正を期する姿勢だ。

眞実と勇氣を組み合わせると、名譽の徳になる。いかなるときでも正しいと思ったことを信じ貫く精神だ。

愛と勇氣を組み合わせると献身の徳になる。他人を助けるために身を投げ出す勇氣だ。

眞実と愛と勇氣をすべて合わせると、靈性の徳になる。神聖なものを尊び、自然を敬い、魂の声に耳を傾ける心となる。

そして、3つの原理のどれにも属さない最後の徳が、謙譲だ。質素を旨として、けっして奢らない姿勢だ。



### 『ブリタニア歴史の書 第十章 近代文明とこの宇宙』より抜粋

……新しく手にしたこの平和を持続させるには、どうしたらよいのか。どのような法律と倫理が、あらゆる人々の幸福を継続させることができるのか。

なぜ、いつの世にも悪は存在し、決して消え去ることがないのか。

原始時代から培われてきた社会倫理が、もし純粋なものでなかったとしたら、徳の人生を築き上げるための純潔な土台を、どのようにして作り上げればよいのか。

純潔を理解するためには、努力して純潔にならなければならないという前提があったとしたら、人は、理解できないものに対して、どのような努力をすればよいのか。

図書館の古代の巻物で暗示されているように、もし人生の真の目的がまわりの環境との調和であるとしたら、まず己自身を直視せずして自然と相対することなど、できるのであろうか。

# ダンジョンの謎

## ダンジョンは誰が作ったのか

ブリタニアにはダンジョンと呼ばれる地下構造物がある。なかでも有名なのは、デシート、デスパイス、デスタード、ロング、コプトス、シェイム、ヒスロス、そしてグレート・ステイジアン・アビスの8つだ。

これらのダンジョンのうち、ヒスロスは昔のブリタインの下水道跡が地殻変動によって移動し、放棄されたものなので、厳密にはダンジョンとは言えない。

しかし、そのほかのものは、あとから人間が手を加えて牢獄として利用しているロングや、ブリタニア鉱山会社が鉱山として開発したコプトスのような例もあるが、いつ誰が、何の目的で作ったのか、わかっていない。

これらのダンジョンが発見される前には、炎のダンジョン、時のダンジョン、蛇のダンジョンなどが知られていたが、ブリタニア暦90年ごろに起こった最後の大地殻変動によって位置が大きく移動し、トンネルの構造も変わってしまった。おそらく、

それらが現在のダンジョンの原型だったと思われる。

ちなみに、8つの主要ダンジョンの名前は、徳の理念が発表された後に、誰が言うともなくそう呼ばれるようになったものだ。それらは、徳の反対の意味を示している。

デシートは欺瞞、デスパイスは軽蔑、デスタードは卑劣、ロングは不正、コプトスは欲望、シェイムは恥辱、アビスは地獄。ヒスロスは、Hith（降りる場所）とLoth（Loath：嫌な）を合体させた言葉で、"行きたくない場所"という意味だ。

話を戻そう。ダンジョンは誰が何の目的で作ったのか。

ダンジョンは古代ソーサリアにはすでに存在した。あきらかに人工の構造物で、ハンゴを使って降りていくようになっていた。

それにしても、あれだけの複雑な巨大建造物を、しかも地下に作るには、高度な建設技術と膨大な労力が必要になる。それもたったひとつではない。古代ソーサリアには20箇所以上もあったのだ。

それを知る手がかりがひとつだけある。

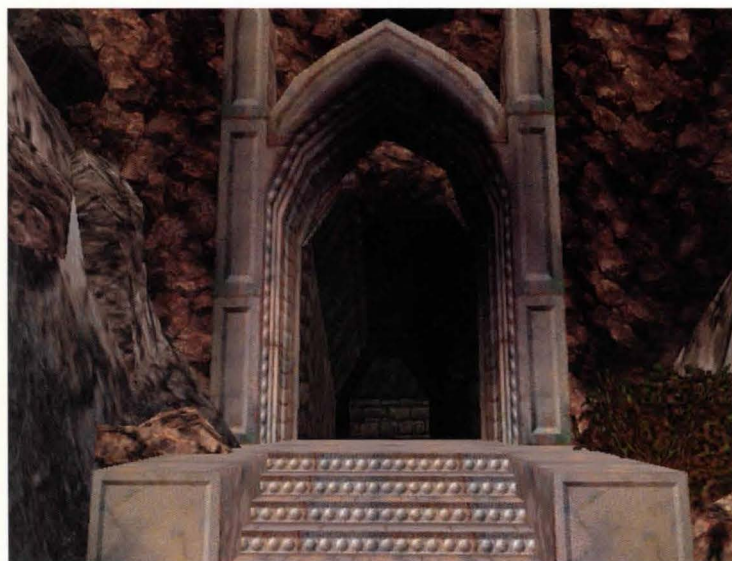
ミナックスが地球の太古に城を構え、地球の歴史を書き換えようとしたとき、地球にも、存在するはずのないダンジョンが多数現れた。つまり、そのときの地球のダンジョンは、ミナックスが作ったことになる。

自由に時間を行き来でき、地球の歴史までも書き換える力を持つミナックスともなれば、地下8階の構造物を作るぐらい、造作もないことだろう。

もしこれを人が通常の方法で建設するならば、まず建設現場に大きな穴を掘り、そこに8階建ての建造物を作り、土で埋め戻すという方法をとることになる。ひとつのレベルが完成することに埋めていくという手もあるだろうが、いずれにせよ、最初はよほど大きな穴を掘る必要があり、建設資材を深い穴の中に下ろす必要もある。

地下鉄や高層ビルの例を見れば、地下建造物の工事がいかに大掛かりで大変なものかわかるだろう。

ダンジョンを通常の方法で作ったとすれば、建設には長い年月がかかり、多くの人々が携わり、広大な範囲を工事現場として確



◆ダンジョンなどという巨大な地下構造物を、誰が何の目的で作ったのだろうか。

◆恐ろしい異で人を拒みつつも、豪華な装飾が施されたダンジョン内部。



保しなければならない。ロード・ブリティッシュ城を建てたときよりも、数倍大規模な工事になったはずだ。

しかし、ブリタニアのどの記録を調べても、そうした大工事が行われたことは、どこにも書かれていない。

もともとのダンジョンは古代に建設されたものだが、ブリタニア建国以降、8つの主要ダンジョンは、数十年ごとに大幅に姿を変えている。しかし、そうした改装の記録もどこにもない。

ブリタニアの人間が「知らないところで、暗黒の軍勢が工事を行ったとしても、人目につくはずだ。

これらの要素を合わせて考えると、やはり、ダンジョンは暗黒の勢力の魔法によって一気に入られたと考えざるを得ない。

暗黒の魔法の大きさは、ガーディアンが8つの巨大な柱を一瞬のうちに出現させたときに、誰もが目撃している。決して不可能なことではない。

## なぜ迷路状の構造なのか

かつてのダンジョンには、深く潜るほど、強力な暗黒の怪物が多く棲んでいた。言い換えれば、深く潜るほど、暗黒の不浄なエーテルが濃くなっていく場所であった。

また、暗黒時代に地上を荒らしまわった

悪性の怪物は、ダンジョンから次々と湧いて出てきていた。

つまりダンジョンは、地上に不浄のエーテルと怪物を放出するための装置であったと考えられる。

だが、複雑な迷路と罠と怪物が満ちたトンネルは、いったい何を意図しているのだろうか。

地下深くから不浄のエーテルを地上に送り出すだけなら、真っ直ぐな縦穴で十分だ。わざわざ人が歩けるようになってるのは、なぜだろう。

宝物で人間をおびき寄せて捕らえる罠とするならば、入りやすく出てにくい構造になっているはずだが、実際は部外者を入れないための工夫とも思われる難解な仕掛けが数多くある。さらに、怪物や、暗黒に転落した悪党どもが、人間の侵入を阻んでいる。

ということはつまり、ダンジョンは、暗黒側の人間または生物が暗黒世界と地上を行き来するための秘密の通路であり、地上の人間には入って欲しくない特別な場所ということになる。

あの複雑な構造や罠は、侵入者を防ぐためのセキュリティシステムであったわけだ。数十年ごとに構造を大幅に変更していたのも、セキュリティのためと考えれば納得がいく。

彼らは、人間が侵入してダンジョンの中の品々を盗み出したり、ドラゴンなどの特殊な力を持つ怪物を殺すことで、不浄のエーテルの流れが乱されることを恐れていたのだ。

不浄のエーテルの流れの制御も、純粹なエーテルと同じく、意外にデリケートなものだったようだ。その証拠に、近代において、ほとんどのダンジョンは人間に征服され、牢獄や鉱山といった施設に改造されたことで、暗黒世界からの不浄なエーテルの流れは完全に途絶えている。

さて、拍子抜けするほど単純な結果に終わったが、こうしてダンジョンの秘密を解明してみると、ここに新たな疑問が湧く。

アビスは、暗黒の力が作ったものなのだろうか。アビスは、暗黒の力を借りて入口を開く特殊なダンジョンだ。しかも、通常のダンジョンよりも規模が数倍大きく、踏破できるのはほんの一握りの人間にすぎない。しかし、そのようなダンジョンの中の終点にあったのは、究極の智の經典コデックスだった。

悪性の怪物に満ちていたアビスは、これまでの理屈からいくと、暗黒勢力が建造した秘密の通路の典型だと言える。となると、コデックスは、暗黒に属するものだったのだろうか……。



◆ 雷や名声を求めて入った者たちの多くは、二度と日の光を見ることができない。



◆ ダンジョンは、地中の闇から暗黒のエーテルを地上に送り出すための装置であった。

# コデックスの謎

## 古代人はコデックスを使っていた

究極の智の経典「コデックス」は、いつ誰か何の目的で誰のために制作したものなのか。

なぜ、コデックスは、グレート・ステイジアン・アビスという巨大ダンジョンの底のエセリアル虚空間に置かれていたのか。コデックスの正統な持ち主は誰なのか。

コデックスに関する謎は多い。

ひとつだけハッキリしているのは、コデックスもアビスも、古代からそこにあったということだ。

アビスの入口は、ブリタニア暦100年ごろにソーサリアを襲った最後の大地殻変動の際に浮上したアバタール島に発見されたが、それ以前は、なんらかの理由で海底に沈んでいたものと思われる。

しかし、コデックスやアビスに関する噂は、アバタールの修行時代、おもに年配の知識人の間から聞かれた。

なかでもアバタール（当時はまだヒーロー）がポーズで会った老賢者サイアーは、実

際にアビスに入り、コデックスの間の近くまで行ったと話していた。彼は3分割の鍵と通過の言葉についてヒントをくれる。

コデックスの間に入るための3分割された鍵や通過の言葉、特殊な道具は、すべてブリタニアの各地に残っていた。これは、古代において、人々がコデックスを利用していたという証拠にほかならない。ただし、コデックスを使うことができたのは、真実、愛、勇気の3つのテストを受けて、合格のしるしを受け取り、またダンジョンから3分割された鍵を集めるなど、さまざまな試練を通過した後に、純粋な公理を自分で会得した者だけだ。

徳の3原理を正しく理解し、純粋な心を持つものだけが、コデックスの究極の知恵を授かることができたのだ。

ロード・ブリティッシュがソーサリアに渡ってきたころには、すでにコデックスの存在は忘れられていた。小国が林立し、混乱の時代を迎えると、コデックスの記憶は、一部の長寿者やオラクルなどが部分的に留めるだけとなってしまったのだ。

## コデックスは誰のものか

160年ごろ、突如としてガーゴイル軍がブリタニアを襲う。彼らは、ガーゴイル民族の宝コデックスを人間が盗んだと言うのだ。

たしかに、ガーゴイルはコデックスを「予言の書」と呼び、いつの日か人間がコデックスを盗み出すという予言をコデックスから得ていた。

また、コデックスの間には、ガーゴイルの石像が置かれていて、それらがコデックスの祭壇を守っているように見える。

さらに、赤と青のレンズを使うというコデックスの閲覧方法は、ガーゴイルの予言者ナクサティラーが考案したものだ。

これらを合わせて考えるならば、コデックスはガーゴイルの所有物であるかに見える。

しかし、ガーゴイルの「繁栄の書」には、ナクサティラーがコデックスを「もたらした」と書かれている。つまり、ガーゴイルもコデックスをどこからか持ってきたのだ。

さらに、ソーサリアには古代から、コデックスを使うための道具やしきたりが残つ



◆そもそもコデックスはエセリアル虚空間に置かれ、心が純粋なすべての者に解放されていた。





ている。これは、人間もコデックスを使うことができるという証明だ。

コデックスの間に入るには、真実、愛、勇気の3原理から導かれる純粋な公理を示さなければならない。これは完全に人類の哲学だ。ガーゴイルは統一性を純粋な公理とするまったく別の哲学を持っている。

どちらの哲学を信じようと、純粋な心を持てばコデックスを閲覧することができる。つまり、ガーゴイル専用でも人間専用でもないというわけだ。

つひは、この議論には、最近になって結論が出されている。ガーゴイルの王バサグラレームは、コデックスは「ガーゴイルと人類の両方にとって必要なもの」という考えをアバタールに対して示した。これまで頑なにコデックスはガーゴイルの所有物だと主張してきた彼らが、人類に歩み寄ったのだ。

少なくとも、人類とガーゴイルとの間では、共有財産ということになった。

しかし、それでもまだ、誰が何の目的でコデックスを作ったのかという謎は解けない。

## コデックスは誰が作ったのか

そもそもコデックスとは、現在の本の原型とされ、ページを開いた形の書物のことを指す言葉だ。現在では、古代の貴重な記

録を写した写本や、聖書などの重要な本のことをコデックスと呼ぶ。いずれにせよ、非常に古い本のことだ。

この本には、「究極の知恵」が書かれている。究極の知恵とは、本当に必要な知識だ。命をかけた数多くの試練に耐えて、純粋な心を持ち、純粋な公理を会得してまで知らなければならない知識とは、世界の一大事に関わる問題だ。人類の知識の限りをつくしてもなおわからない疑問。しかも、今それを知らなくては、人類の存亡に関わる。そんな問題だ。

与えられる答はひとつだけ。その答を求める者の言葉で示される。資格のないものや、本当に知らなければならない疑問を持つ者以外の人間がコデックスを開いても、白紙のページしか見えない。

しかし、コデックスが示す答は、常に正しく、人類がそれまで知り得なかったことだ。この点が、オラクルや神殿とは決定的に違っている。

オラクルや神殿は、人々の想念から生まれた人格なので、人の知恵の限界を超えることはなく、人知の及ばない知恵を授けてはくれない。

となるとコデックスは、人間やガーゴイルよりも遥かに優れた存在が作ったということになる。

それが何者なのかは知るよしもない。人

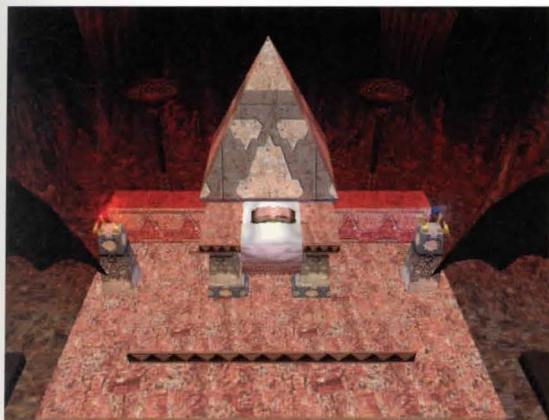
知の及ばない知恵を授けてくれる存在に、人知は及ばないからだ。

しかし、コデックスを究極の知恵の詰まった本と考えるのではなく、特定の場所に設置し、ポルテックスレンズと呼ばれる特殊な一組のレンズを合わせることで閲覧できる、宇宙の知識へのインターフェースと考えたらどうだろう。

この宇宙には、ウィスプのような情報の流通を糧として成り立つ文明もある。ウィスプの活動範囲には、我々の知らないところに、まったく未知の文明が多く存在し、ありとあらゆる情報が交錯しているのだ。そうした膨大な情報の中から、必要なものを的確に拾い出して示してくれるディスプレイと考えるならば、コデックスは全宇宙の知的生命の知恵の集大成とも言える。

コデックスは常に変化し、常に成長している。我々は、全宇宙の会ったことも見たこともない無数の知的生命と情報でつながり、互いに助け合っているとしたらどうだろう。そのほうが、コデックスを、一個の超絶した存在によって人生のすべての答、つまり固定した運命を記した本と考えるより、ずっと自由でいい。

これこそ、無限の力と呼べるのではないだろうか。



◆現在コデックスは、アバタール島の山の上のコデックスの間で公開されている。

◆不浄な心の持ち主にとっては、究極の習の經典も、単なる古本に過ぎない。



# ブリタニア民族の言語と起源

## 突然現れたソーサリア人

ブリタニア人はブリタニア固有の民族なのだろうか。彼らはこの世界に発生し進化した人類なのだろうか。

しかし、この若い惑星には、生物が進化してきた証拠を示すものはない。古代生物の化石もなければ、石油も出ない。

また、ブリタニア人は英語を話す。顔つきはアングロ・サクソンだ。地球とブリタニアとの間には、ロード・ブリティッシュやアバタール・コンパニオンが渡った以前に、もっと大きなつながりがあったはずだ。

そのあたりの事情は、彼らの言語を調べることで見えてくる。

ロード・ブリティッシュがはじめてこの土地に渡ってきたとき、最初に出会ったシャミノカ話した言葉は、ロード・ブリティッシュにとって「初めて聞く言葉であったが、なぜか意味は通じた」と記録に残されている。

ルーン文字で表記される文章を見るかぎりでは彼らの言語は英語に非常に近い。英語の一方言と言ったほうがよいかもしれない

い。そこで、ここではブリタニアの言語を英語の一方言として話を進める。

英語はもともと、西暦2世紀から3世紀にかけてのゲルマン民族大移動によってイングランドに渡ったアングロ人、サクソン人、ジュート人(アングロ・サクソン族)がもたらした言葉で、先住民のケルト人の言葉や、アングロ・サクソンの侵攻以前のローマ時代にキリスト教とともにもたらされたラテン語などの影響を受けて発展したものだ。

また、古代ブリタニアの公用文字のルーンは、地球のゲルマン民族が、魔法の力のかもったシンボルとして木の盾や動物の骨に彫りつけていたルーン文字(現在のアルファベットの起源)とほとんど同じものだ。これまたゲルマン民族の登場だ。

彼らの顔を見ても、明らかにアングロ・サクソン人だ。

これらの要素を考え合わせると、ブリタニア人はアングロ・サクソン人であると言ってもおかしくない。

しかし、ソーサリアには、地球での古代ゲルマン民族にあたる人々が暮らしていた

痕跡はない。それよりずっと古代のサーペント人の影響も多少は残っているものの、明らかに現在のブリタニア人の言語や文化につながると思われる痕跡は見つかっていない。

現ブリタニア人は、どこからか、突然、現れたとしか思えないのだ。

## ケルト人の大移住

ソーサリアの言語の成り立ちは、アングロ・サクソン人が侵攻したころの、2世紀から3世紀にかけての、地球のイングランド以降の英語の成り立ちによく似ている。

ケルト文化とアングロ・サクソン文化がそこで融合し、新しいイングランドの文化が生まれたように、ソーサリアでも、これと非常によく似たケルト系とアングロ・サクソン系の2つの文化が融合したと思われる。

つまり、ソーサリアにも、もともとケルトの文化を持つ人たちが住んでいて、そこへ、アングロ・サクソンの文化を持つ人々がやってきたと考えられるのだ。

だが、ソーサリアの場合、先に住んでい



|   |   |   |   |    |   |    |   |
|---|---|---|---|----|---|----|---|
| A | Ɔ | I | l | R  | ʀ | TH | Þ |
| B | Ɔ | J | l | S  | ʃ | EE | Ɔ |
| C | ʀ | K | ʀ | T  | ʃ | NG | ʃ |
| D | Ɔ | L | ʀ | UV | ʀ | EA | ʃ |
| E | ʃ | M | ʃ | W  | ʃ | ST | ʃ |
| F | ʃ | N | ʃ | X  | ʃ |    |   |
| G | ʃ | O | ʃ | Y  | ʃ |    |   |
| H | ʃ | P | ʃ | Z  | ʃ |    |   |

|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |    |   |    |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|---|----|
| Ɔ | A | Ɔ | E | l | I | ʃ | M | ʃ | G | ʀ | U | ʃ | Y  | Ɔ | NG |
| ʃ | B | ʃ | F | ʃ | J | ʃ | N | ʃ | R | ʃ | V | ʃ | Z  | ʃ | EA |
| ʃ | C | ʃ | G | ʃ | K | ʃ | O | ʃ | S | ʃ | W | ʃ | TH | ʃ | ST |
| ʃ | D | ʃ | H | ʃ | L | ʃ | P | ʃ | T | ʃ | X | Ɔ | EE |   |    |

◆ブリタニア建国当時のルーン文字には、Qがなく、UとVの区別もなかった。その後、Q、U、Vが登場し、ブリタニアのルーン文字は完成する。左上は100年ごろまで使われていたもので、右下は105年以降のもの。



たと思われるケルト系の人々も、アングロ・サクソン人の登場より少し前に突然現れたようなのだ。ソーサリアには、サーベントアイドで見つかったサーベント人の遺跡以外に、人類文明の発生と発展を示す痕跡が、ほとんど発見されていないからだ。

そこで、見方を変えて、反対に現在の様子から考えてみよう。ブリタニア人(ソーサリア人)の文化には、ケルト人の影響が非常に強い。本国イギリスよりもずっと強く残っているのがわかる。ストーンヘンジ、ドルイド、バードなどは、ケルト文化の中心的存在だ。

地球では、古代のヨーロッパ全土に共通の文化と言葉を持つケルト民族が暮らしていたが、ローマ帝国の拡大によって居場所を失い、最後には、イングランドに追い詰められてしまった。

やがてはここもローマ帝国の支配を受けることになったのだが、島であることが幸いして、ケルト民族はローマ文化やキリスト教の影響を受けつつも、滅ぼされることなく、そのまま存続できたのだ。

ところが、アングロ・サクソン人が侵攻してくると、ケルト人との間で激しい戦闘となり、ついにケルト人はイングランドでも居場所を失っていったのだ。

このとき、多くのケルト人が、命からがらムーンゲートを通じてソーサリアに渡ったとは考えられないだろうか。

ストーンヘンジは、そのためのポータルだったとしたらどうだろう。

それ以前から、彼らは独自の魔法を使い、ソーサリアの存在を知り、少しずつ人が渡っていたのではないだろうか。

先にソーサリアに渡ったケルトのドルイドたちは、濃密で純粋なエーテルに包まれ、地球では考えられないような大きな魔法を発揮できることを知った。この夢の新世界に、彼らは次々と移住し、独自の文化を育てていったのだ。「ソーサリア」(魔法の国)という名前には、そんな彼らの喜びと驚きが込められているように思われる。

## ケルト文化の復権

濃密で純粋なエーテルに包まれたケルト人は、ケルト固有の魔法を操ることができた。そこで彼らは魔法を発展させ、独自のケルト文化を発展させていったのだ。

ゲルマンの大移動の波がイングランドに押し寄せ、大量のケルト人がソーサリアに逃げ込むと、それを追って、多くのアングロ・サクソン人もやってきた。

しかし、ソーサリアでは侵略戦争は起こらなかった。アングロ・サクソン人の残虐で戦闘的な精神は、豊富なエーテルに包まれたことで癒され、この楽園で、ケルト人たちと平和に共存していく道を選んだのだ。

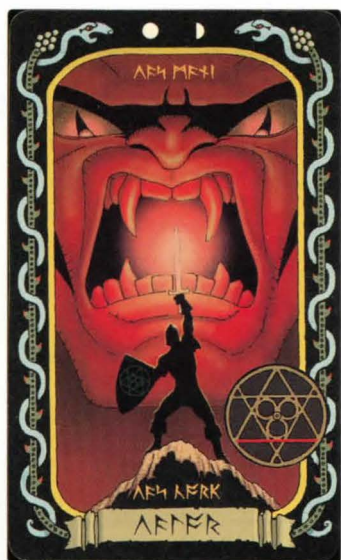
もうひとつ、彼らの気持ちをも動かしたものにケルトの魔法がある。さまざまな魔法を操るケルト人を目の当たりにしたアングロ・サクソン人の驚きは大きかったはずだ。そこで彼らは、ケルト人に一目置くようになり、尊敬さえするようになった。

それまで、基本的に文字を使う習慣のなかったケルト人は、アングロ・サクソン人からルーン文字を習った。そうすると、ルーン文字表記に適した英語のほうが使いやすくなる。やがて、知識階級の一握りのケルト人が使っていたケルト語やラテン語にかわって、次第に多数派の古英語が全国に広まっていったというわけだ。このあたりは、地球のイングランドと同じだ。

さらに、アメリカが植民地だったころの植民地語のなごりとしてアメリカ方言が生まれたように、ソーサリアでもまったく同じ流れでブリタニア方言が生まれ、偶然にも現在のアメリカ英語とほとんど同じ形になった。

そして、ケルト語は地名などに残る程度となり、ドルイドたちが使っていたラテン語は、学術用語、とくに魔法用語として残った。

こうして築かれたケルトとゲルマンの融合文化には、キリスト教の入る余地はなかった。そのため、魔法もケルト固有の文化も、キリスト教に蓋をされることなく、自由に発展することができたのだ。



◆本来ならルーン文字で Valour とイギリス式の綴りになるところが、Valor とアメリカ式の綴りになっていることから、ソーサリアでは非常に早くからアメリカ式英語が定着したものである。

# ガーゴイルの言葉と文化

## 言葉に頼らない社会の言葉

地球では、中世ヨーロッパのゴシック建築から、ガーゴイルの像が魔よけとして使われるようになった。地球での歴史は意外に浅い。だが、彼らはラテン語によく似た「ガーギッシュ」という言葉話すことから、それよりずっと以前から存在していたことになる。もともと、彼らがローマ帝国からラテン語を学んだこと話だ。

また、現在のブリタニアの魔法用語と徳の神殿のマントラは、いずれもガーギッシュと深いつながりがある。そのことから、ガーゴイルとソーサリア人(ケルト人)も、どこかでつながっていることがわかる。

だが、古代ローマ人とガーゴイルとのつながりを示す記録はない。現在のところ、なぜガーゴイルがラテン系の言語を話すのかはまったくの謎だ。

ガーギッシュは、5つの母音と25の子音から構成されている。比較的単純な発音が多いのは、彼らの口の構造によって、古代の共通語から、彼らが発音しやすい形に

変化してきたのだろう。

ガーギッシュは、通常の言語とは決定的に違う部分がある。それは、情緒的な表現が少ない点だ。彼らは、単に意味を伝えるためだけに、非常に機械的に言葉を使う。

ひとりの女王から生まれ、全員が共通の遺伝子を持つ完全な同族社会で暮らす彼らは、基本的に同じ思考パターンを持っているため、あえて言葉を使わなくても、以心伝心である程度意思は通じてしまう。そのため言葉は、必要最低限の使われ方をしてきたようだ。

知識階級の有翼ガーゴイルが人間に向かって話すとき、飲み込みの悪い子供に物事を言い聞かせているように感じられるのは、まさに、彼らはそう思っているからなのだろう。

## "私"のない社会の文法

完全な同族社会であり全体主義を信奉するガーゴイルは、第一人称代名詞を用いない。「イ」(私)を意味する言葉はあるには

あるが、ほとんど聞かれない。彼らの一般的な会話を英語に訳すと、次のようになる。

To be a fool. To know my mistake.  
愚かであった。我が過ちであった。

これは、ガーディアンのマインドコントロールが解けた科学者ウィズレムがアバタールに言った言葉だ。ブリタニア語なら、「To be」が「I was」になる。

統一性を究極の理念とするガーゴイルにとって、個人を主張することは徳の精神に反することだ。そのため、自分の感情を表す場合でも、「私は悲しい」とは言わず、「悲しむべきこと」と一般的な状態を表すかのごとき表現に置きかえるのだ。

ガーゴイルの国が消滅し、長らく人間と共存してきた彼らだが、古来からの習慣は変わることがない。ガーゴイルが"私"を主張するようになったら、それは、統一性を理念とするガーゴイルの文化が消えるときだ。

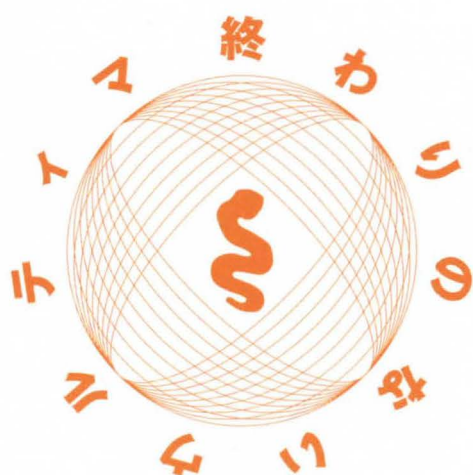


|    |    |    |    |    |   |  |
|----|----|----|----|----|---|--|
| p  | b  | m  | f  | v  |   |  |
| q  | q̇ | l̇ | o  | ȯ | u |  |
| t  | d  | n  | s  | z  |   |  |
| ʃ  | ʒ  | ʒ̇ | ʒ̇ | ʒ̇ | e |  |
| ch | j  | ny | sh | zh |   |  |
| ʃ̇ | ʃ̇ | ʃ̇ | ʃ̇ | ʃ̇ | i |  |
| kl | gl | nl | hl | l  |   |  |
| ʃ̇ | ʃ̇ | ʃ̇ | ʃ̇ | ʃ̇ | o |  |
| k  | g  | ng | h  | r  |   |  |
| ʃ̇ | ʃ̇ | ʃ̇ | ʃ̇ | ʃ̇ | a |  |

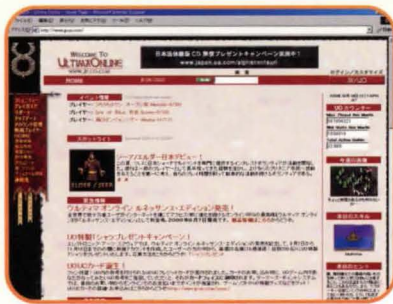
| 徳   | マントラ | ガーギッシュ | 発音  |
|-----|------|--------|-----|
| 慈 悲 | MU   | úú     | ム   |
| 誠 実 | AHM  | húú    | アム  |
| 正 義 | BEH  | úúh    | ベー  |
| 武 勇 | RA   | h      | ラ   |
| 名 誉 | SUMM | úúúú   | スムム |
| 献 身 | CAH  | húh    | カー  |
| 靈 性 | OM   | úú     | オム  |
| 謙 讓 | LUM  | úúú    | ルム  |

◆魔法の呪文に使われる言葉も、すべてガーギッシュでは一般の単語として使われている。ここでは、徳のマントラとガーギッシュを比較してみよう。意味はまったく同じだ。

# 終わりのない



# いウルティマ



## オンラインゲームでもウルティマは世界初

1 1997年9月25日、我がロード・ブリティッシュこと、リチャード・ギャリオットは、世界をアツと言わせる、世界で初めての大規模なオンラインRPGのサービスを開始した。

広大な世界にいくつもの町やダンジョンがあり、モンスターが徘徊する世界に、同時に1000人もプレイヤーが“生活”できるという、まさに夢の仮想ブリタニアが誕生したのだ。

サービス開始当初は、ゲームサーバーはアメリカにしかなかったが、日本やドイツなどの熱狂的なウルティマファンが殺到した。

やがて、世界中にサーバーが増設され、日本にも、エレクトロニック・アーツ・スクウェア勝が日本語サーバーを立ち上げるようになると、日本での人気は本格化した。

現在、日本には5つのサーバーがあり、アメリカ以外では唯一、現地人スタッフによる現地語サポート体制が完備されている。

2000年前半には、全世界のプレイヤー数は18万5000人。そのうち日本人プレイヤーは5万人と言わ

れている。

オンラインゲームでも、ウルティマは世界をリードした。ウルティマ オンラインが爆発的なヒットを記録すると、その跡を追うように、同様の大人数型のオンラインRPGがアメリカで出現している。

しかし、広大な世界で自ら職業訓練を行い、ビジネスを立ち上げて金儲けをして、家を構えるといった、現実と同じ経済と生活を再現しているのはウルティマ オンラインだけだ。

そこには、リチャードが20年前に、最初のウルティマを作ったときの、コンピューターPRGに対する思想が強く反映されている。それは、「自由に動けること」と「何でもできること」だ。

ウルティマ オンラインでは、「ウルティマの世界に暮らす」ことが最大の目的であり、ファンタジーの世界に住めば、モンスターにも遭遇するだろうし、ダンジョンを探索することもあろうという考え方だ。

クエストをメインに据えてゲーム性を高めた他のオンラインRPGとは、そこが決定的に違うところだ。





## ミナックスがもたらした新世代



この9月にパッケージ発売された最新版ウルティマ オンライン「ルネッサンス・エディション」は、ミナックスの逆襲後の世界という設定になっている。

そもそもウルティマ オンラインの世界は、ヒーローがモンテインを倒したときに、ブリタニアを封じ込めた黒宝珠を破壊したことで生まれたブリタニアの並行世界ということになっている。

小さな無数の破片のひとつひとつに、ブリタニアのコピーが封じ込められたまま拡散したというのだ。

ウルティマ オンラインのサーバーには、それぞれ名前が付いているが、それらをサーバーとは呼ばずに、「シャード」(破片)と呼ぶのもそのためだ。

モンテインが死んで数年後、本ブリタニアでは、まだミナックスが地球の歴史を変えるための準備をしていたころ、シャードの一面に残されたミナックスのコピーは、元の世界に戻ることを考えていた。そして彼女は、シャードを構成する面と面の間を移動する術を編み出したのだ。

ガラスの球を砕いたときのように、黒宝珠の破片は、不規則な多面体の形をしている。じつは、その各面ごとにブリタニアのコピーが存在していたのだ。

そこでミナックスは、ロード・プリティッシュが支配する面へ総攻撃をかけた。怒りに任せたその猛烈な攻撃に、さすがのロード・プリティッシュも手が出せず、また、シャードの世界には、本ブリタニアで活躍したスーパーヒーローが存在しないため、ブリタニアはまんまとミナックスに占領されてしまった。

しかしロード・プリティッシュは、ミナックスの術とまったく同じ方法を用いて、別の面への移住を計画。徳の精神を重んじる善良なブリタニア市民と家臣を引きつれて、新たな面へと移り住んだのだ。

そのためルネッサンス・エディションの世界には、ロード・プリティッシュが支配し、強固な徳のパワーに守られた"有徳面"と、ミナックスが支配する"暗黒面"の2つのブリタニアが存在するようになった。

これまでシャード内のブリタニアには、PKなどの暗黒の要素を持つ人間も混在していたが、この事件をきっかけに、有徳面の安全性が大幅に向上した。非力な初心者市民には、むしろありがたい変化だったかもしれない。



## アバター昇華後のウルティマ



ウルティマ オンラインの世界は、まだ暗黒時代をさ迷っている。しかし、すでに徳の思想も確立され、デュブレやロード・ブラックソンといった、本ブリタニアのスターも存在している。時代の流れは、本ブリタニアとはずいぶん違っているようだ。

ウルティマ本編のときのように、最初から否応なくヒーローに指定され、事件に巻き込まれていった状況とはまったく異なり、ブリタニアの世界に放り出されて、あとは自由にしてよいというスタイルのため、昔からのウルティマに慣れ親しんできたウルティマファンの中には、戸惑う人も少なくない。

しかし考えようでは、ここはまだ、誰もが実力でヒーローになれる時代なのだ。自分がそうし

たいと思えば、多くの人を助け、多くのモンスターを倒して本物のヒーローになることができる。

そして何より、ここは確実に、本物のブリタニアであるということだ。

本物のブリタニアに、本物のブリタニア市民が生活をしている。その社会に溶け込んで、自分も本物のブリタニア市民になれるというわけだ。

町で知り合った人とパーティーを組んでダンジョン探検に出かけたり、手を組んで事業を広げたりと、ここでは本編ウルティマではできなかったことが自由にできる。

本編が完結してしまった今、ウルティマオンラインこそ、本物のウルティマの精神が残る場所となった。







## オンラインゲームは怖い？

**リ**チャードが生み出した質の高いシナリオこそがウルティマの命と考えるウルティマファンは少なくない。まったくそのとおりだ。ウルティマがこれだけ長く多くの人に愛されてきたのは、あのすばらしいシナリオがあったからだ。

もちろん、つねに最新のゲームシステムを提供し続けるという技術の高さもあったが、それはリチャードのシナリオを実現させるための手段だった。ときには、技術がリチャードを刺激して、新しいシナリオ展開を生むこともあったが、シナリオが技術に引張られることはなかった。

ウルティマ オンラインにはシナリオがない。ときどき、イベントとよばれるクエストが提供されるが、それで世の中が変わることはない。淡々とただ生活していこうと思えば、そうできる場所だ。それでは面白くないと思こんでいるウルティマファンは少なくない。

また、ウルティマだからというより、多人数で遊べるRPGだからと、ウルティマを知らないプレイヤーが多数を占めているという現状が、古いウルティマファンに二の足を踏ませる要因にもなっている。

そこで、エレクトロニック・アーツ・スクウェア㈱でウルティマ オンラインの開発や運営に中心的に携わっているスタッフにインタビューをして、ウルティマ オンラインの現状はどうか、古いウルティマファンは、どうやって遊んだらいいのかを聞いてみた。

根っからのウルティマ好きで、しかもウルティマ オンラインに仕事を離れたプライベートでもハマっているという、オンラインサービスマネージャーのセージ・サンティさんと、ローカライズ（日本語化）責任者の久津間良祐さんの話をたっぷり聞いてほしい。

ウルティマ オンラインが、いかにウルティマであるか、いかに楽しいものであるかわかるはずだ。

# Sage S undi

Sage Sundi



[UOが長続きしているのは  
ウルティマだから]



INTERVIEW

# インタビュー

# いい人もいれば悪い人もいる。 悪いことをすれば罰せられるという社会ですから。



## MMORPG※はサポートが命 新しいゲームには新しいサポートを

— ウルティマ オンライン (UO) はこれまでにない形のオンラインゲームなので、サポートも新しいことが多いのではないですか。

**Sage Sundi (以下 SS)** MMORPGという業種自体が新しいもので、ゲーム内容もウルティマ オンラインが作りあげてきたものなので、従来の、いわゆるカスタマーサポートという枠組みではできない仕事ですね。

たとえば、これまではカスタマーサポートがお客さんとチャットするなんてことは、なかったじゃないですか。それが普通に毎日行われるわけですから、意思の疎通がうまくいかないといった、新しい問題が出てきていますね。

— たとえば、どんな問題ですか。

**SS** チャットだと気軽ですから、どこまでも付き合うことになっちゃうんです。テレホタイムともなると、1時間ぐらいつかまってしまうこともあります。でも、「ここで失礼します」と言ってしまうと、大変な反感を買うことになるんです。その難しさは、どうしてもありますね。

— 決まりみたいなのはありますか。

**SS** GM (ゲームマスター) ポリシーというのがあります。これは、アメリカのGMも含めて、この分野の草分けとしてやってきた事例の積み重ねで、私たちの宝でもあるわけです。これから日本で同じようなゲームが始まったとしても、彼らもまったく同じ問題にぶつかるわけです。その点、私たちは2年ぐらい先を行っているので、それが大きな資産だと思っています。GMを育てるとき、数日間付きっきりでコマンド操作などを教えるのですが、そのときも、このGMポリシーが柱になります。

— 現在、GMとカウンセラーはどう違うのでしょうか。

**SS** 根本的には、ボランティア (カウンセラー) と社員 (GM) という違いがありますが、カウンセラーは、ゲーム内でのマニュアルの代わりですね。一般プレイヤーのみなさんの間では、プレイヤーとGMをつなぐインターフェースだと思われる部分がありますが、本来はまったくの別組織です。

たとえば、スキルを上げるにはどうしたらいいか、なぜそのスキルをあげるべきなのか、といった一般的な質問に答るのがカウンセラーなんです。カウンセラーはボランティアのプレイヤーで

す。あくまでプレイヤーの代表として、自分たちの経験を他のプレイヤーに対して組織的に活かしていくというプログラムなんです。

— ゲーム内での影響力も大きいんですよね。その権力を使って悪いことをしようと思えば、できますね。

**SS** 不正が行われたことも、一時期たしかにありました。ただし、そうした問題は機能的に防ぐことができ、改良も重ねているので、そう簡単にはできなくなっています。

— では、GMは具体的に何をやっているのですか。

**SS** カウンセラーでは処理できないゲーム内での問題の対処ですね。たとえば、懲戒処分などがそれに含まれます。GMへのコールは、カウンセラーに比べて10倍くらい多いので、プライオリティの高いものから対処していくことになります。そうすると、ハラスメント的な懲罰のからむものが多くなりますね。

プレイヤー間のトラブルには介入しないのが本来のポリシーなんです。いい人もいれば悪い人もいます。悪いことをすれば罰せられるという社会ですから。しかし、ゲームを逸脱した、笑えないトラブルについては、GMが対応せざるを得ないことがあります。

— 一般のチャットなどでも、ハラスメントは問題になってますね。

**SS** 結局はチャットですから、言葉が問題になるわけです。ハラスメントに関しては、ハラスメントコールという特別なGMコールの種類があって、プライオリティの高いコールとして扱われて、しっかりとログも取られます。ですから、昔みたいにその場にはいないとわからなかったことも、今ではきちんと証拠が残るので、後からでも対処できるようになりました。

— ハラスメントをするプレイヤーは、増えてますか、減ってますか。

**SS** 減ってると思います。いやがらせをする人は排除するという厳しいポリシーがありますから。ユーザー数は増えていますが、ハラスメントの件数は確実に減ってます。また、国民性といいますが、シャードによっても本数が違います。日本は、わりと良い方だと思いますよ。ただし、勘違いしてはならないのは、ちょっとした嫌がらせをハラスメント行為として、なんでも問題視してしまう傾向が一部にあることです。差別的な発言などで精神的に追い詰められるなどの場合を特にハラスメントとして対応していますが、プレイヤー間で暴言を含むけんかと考えられるものについては話し合いによる解決が望ましいということですよ。



※MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game / 大人数マルチプレイヤー・オンラインRPG) …ウルティマオンラインが先駆けとなって作られた、新しいオンラインゲームの分野。大勢のキャラクターが同じ世界で同時に遊べるオンライン・ロールプレイングゲームのこと。

# どうしても英語が必要な部分も出てきます。 でも、だからこそ面白いんじゃないでしょうか。



## ゲーム内の民事トラブルに そろそろ弁護士必要性も？

—— プレイヤーを攻撃するプレイヤーがいますよね。ああいった行為は、最初から想定されていたのでしょうか。

**SS** 当然、よい子だけの世界では面白くありませんから、悪い人間がいて、それを成敗する者がいて、またそれに対抗する者がいるというのが、ドラマですよね。

—— こちら側から仕掛けたということは、ありませんか。

**SS** 仕掛けたということはありませんね。でも、盗みにしても、最初からそういうスキルが用意されているわけですから、当然それによるトラブルは予測しています。それもゲームのうちです。NPCのスリかいても、面白くないですしね。

相手が人間だから、その人とどう向き合うかですよ。「じゃあ、オレも盗んでやるか」と思うか、「そういうヤツは成敗してやる」と思うか。そこが面白いところですよ。

—— 結婚のトラブルなどはどうでしょう。

**SS** 結婚式という機能はないんですけど、言われたままに式をあげているといった感じですよ。結婚や離婚を管理しているところもないんです。もしかして、日本では結婚式が多いのかもしれないですね。再婚もありますし。

「別キャラで別の人と結婚してもいいのよ」なんて相談を受けたこともありましたよ。相談されても困る問題ですけどね。GMポリシーのない部分ですから。

でも、結婚の問題が多くなるようなら、民事訴訟用の弁護士機能を作ってみようかという……わからないですけど。遺産相続とか、家の所有権とか、住宅詐欺なんかも出てきますから、今後考えなければならぬですね。そういう意味で、社会生活をどんどん取り込んでいくのが、本当に面白いです。

## サポート体制も新しくなって より生活しやすくなったUOの世界

—— まだまだUOには入りにくいと思っている人に、新しいサポート体制を教えてください。

**SS** 日本語でできるようになったことがひとつ。今回（ルネッ

サンス・エディション）では日本語マニュアルを書き下ろしてからです。ずいぶんわかりやすくなっています。日本独自のマニュアルなので、そこが売りですね。

—— UOと聞くと、「英語」というイメージがありますよね。それが壁になっているような。

**SS** パッケージにはいまだに、「多少の英語力が必要ですよ」と書いてあるとおり、どうしても英語が必要な部分も出てきます。100パーセント日本のゲームではないですから、宿命ですね。でも、だからこそ面白いんじゃないでしょうか。

ただし、オンラインサポートはすべて日本語になっているので、チュートリアルをひととおりやれば、以前より簡単に操作方法を覚えることができるようになっています。

それから、カウンセラー、シアー、エルダーのインタレスト・ボランティアと、サポートの一部としてのカウンセラー・プログラム、そしてもうひとつ別にコンパニオン・プログラムというのがあります。

カウンセラーは身分を隠して、GMに近い形でサポートしていますが、そういう枠にとらわれずに、自分がいつもプレイしているキャラのままに、人に教えることができる組織です。要は、銀行前に立っていると、「どうするんですか」と聞かれますよね。それを組織的にやろうと言うことです。一緒に狩りに行ってみましょうか、とか、実際にどうやって狩るのか見せてあげますよ、とか、どうやって鉱石を掘るのか、とか、実地で教えてくれる。そうしたカウンセラーではできないサポートをコンパニオンがしてくれます。

## イベントは“生きたゲーム”を 体験してもらうためのもの

—— GM主催イベントを企画しているのは誰ですか。

**SS** インタレストGM (IGM) になります。サポートGMとは別組織で、ちょっと毛色が違います。モンスターの色ひとつにこだわってみたり、1行のメッセージにこだわってみたりといった職人的な人たちがやっています。だから、彼らがハラメントのコールを受けても、対応できません。

ただし、サポートGMとして一人前でなければIGMになれないんです。イベントのほかに、シアーやエルダといったボランティアの管理や、GMサポート店の運営のような、お客さんとのお



ゲートはさらに訓練を極めるための街、ヘブン(Haven)へ案内させます。

# ウルティマを感じさせるイベントを浸透させていくのはIGMの役目なのかもしれないですね。



付き合いがあります。

これまではIGMが全部イベントを考えていたんですが、これからはボランティアが考えたシナリオを審査して、彼らをバックアップするといった形も増えることになります。当然、それによってIGMたちも負けないようなイベントを考えるという、いい刺激にもなっています。

—— すっつと続いている環境でイベントを提供するのは、パッケージソフトのシナリオを考えるのとはずいぶん違うのでしょうか。

**SS** UOの特徴のひとつが「プレイヤーにより自然発生するイベント」ということになりましたが、イベント&クエストは、これにさらに刺激を提供する要素だと考えています。ゲーム内での共通のイベントを通してプレイヤー同士の協力関係や、逆に競争関係なんかが発生して、生きたゲームを体験しているだけなことを心がけているんです。

ただし、刺激を与えるだけならばPK※でも可能なことです。システム側のイベントではとくに注意していることですが、単に強いモンスターを沸かせたり、入り組んだクエストを用意するのではなく、プレイヤーの皆さんに喜んでいただくことを第一に企画しています。

—— ボランティアから上がってくる企画には、どれほど本編ウルティマの影響があるのでしょうか。

**SS** 今年8月から始まったボランティアによるイベントには、また一味違った楽しさがあります。IGMと違って、自由にアイテムを作成するようなパワーは持っていませんが、それでテストセンターで一般のプレイヤー以上のパワーを持っています。その限られたパワーの中でなんとかやりくりしようとするれば、逆にアイテムや特殊な機能に頼らない、よりロール色の強いイベントが期待できます。

時として、私たちでも「はっ」とするような企画書を出していただけることもありますよ。ただし、ウルティマ文化の影響を強く受けたイベントというものは逆に少ないのかもしれませんが、これはどのようなイベントがプレイヤーに人気があるのかを反映しているのかもしれませんが、逆にウルティマを感じさせるイベントを浸透させていくのはボランティアではなく、IGMの役目なのかもしれないですね。

—— これまでにいちばん成功したイベントは何でしたか。

**SS** 何をもって大成功というかがわからないですが、サーバーは落ちたかもしれないけど話題になったとか、その分、BBSの

ページが伸びたとか、そういう意味での成功というなら、「皇帝ゴルモア※」ですね。このときは、公式ページで告知をする前に、ファンページのほうで詳しい情報が流れたり、公式では言わないヒントを、ファンページで書いてくれたりと、オンライン・コミュニティのお付き合いという意味でも大成功でした。

—— 反対にコケたイベントはどうでしょう。

**SS** 批判を買うものというのは、常にあります。「せつかく参加したのに2秒で死んだ」とか。戦士より魔導師が強いイベントで魔導師に向かないモンスターを出してしまうといったことはあります。大きなイベントでは、事前にテストを行っているんですけど、手違いはあります。でも、それを次に活かすことをできていますので、そういう意味では失敗はないと思っています。



## 日本シャードの独立によってウルティマ色は薄れてしまったか？

—— 開始当初とくらべて、UOは変わりましたか。

**SS** 日本シャードができたばかりのときは、まだみんな英語を使っていたんですけど、もともと海外シャードで遊んでいた人が移ってきたわけですから。しかし、在日シャードができて、しばらく年月が経つと、「ここは日本だ」という感じになりましたね。これまでは、海外シャードで日本人プレイヤーが、留学している気分であっていたんですけど、本当にここは日本なんだ、って感じですね。

—— そうすると、本場アメリカに多いバリバリのウルティマおじさんみたいなプレイヤーの影響は、薄くなっていませんか。

**SS** そうですね。ギルドも日本人だけだったりして。悲しいかな、日本人のギルドには日本人しかいなかったり、外国人のギルドには外国人だけしかいなかったりします。言語の違いなんだろうけど。日本人と外国人が混ざり合ったギルドもありますが、ごく一部です。きっちり分かれちゃってますね。

英語はたしかに難しいですけど、英語はアメリカの言葉というのではなく、中国や韓国人たちと文化を交流させるために必要なものというレベルのものだと思うんです。

—— 英語のほうがやりやすい場合もありますよね。

**SS** 「店員、買う」とは言いたくないですね。

※PK (Player Killer) …プレイヤーを襲って殺すことを楽しみにしているプレイヤーのキャラクターのこと。

※皇帝ゴルモアのイベント (皇帝Golmor降臨) …1999年7月28日に開始されたイベント。「皇帝Golmorは予言者の言葉どおり、「水星を四度重ねた時」つまり7月4週目の水曜日である7月28日に、世界を破滅に導くべく降臨した。皇帝は過去に倒された邪悪な魂を持つもの達 (Osbourne, Venessa, Jordan, Meyer) を隠府から蘇らせ、それぞれに塔を与えて守らせるのだった」と、UO内新聞「タウンクワイヤー」で告知された公式IGMイベントだ。

プレイヤーは、ライキウムに現れた9つのロウソクが消えるまでに、ゴルモアを倒さなければならぬ。そのためには、4人の情報屋から秘密の言葉聞き、デスタードのテレポーターからゴルモアの城へ飛び、4つの塔の番人を倒してキーワードを集める必要があるという、かなり大掛かりなイベントだ。(詳しくは <http://town.jp.uo.com/cgi-bin/archive.pl?s=25>)

**Sagi Sundi (セージ・サンディ)**

本名 Keiki Usui

オンラインサービスマネージャー。

サポート・ゲームマスター、インタレスト・ゲームマスター、アカウントサポート、サポート・ゲームマスター、インタレスト・ゲームマスター、アカウントサポート、ウェブなどの総括をしている。UOのゲーム内の"現場"の事情に詳しい。ロード・ブリティッシュ来日の折りには、公式通訳を務めた。海外では、セージ・サンディの名で知られている。



## あまりにもローカライズが進んでしまうのも問題ですね。



— 国ごとにシャードが細かくわかれていくと、どこの国の人と出会えるかという楽しみがなくなりますね。

SS 逆に言えば、地域シャードに地域の特徴が出てくるというのも、もともとの狙いなわけです。現地でどういふふうでUOが発展していくのが面白いのであって、なぜか日本シャードでは家の埋まり方がすごいとか……。

シャードはこれからも増えていきます。韓国にも2つできましたし、アジア地域でも日本と同じように成功できる場所があるんじゃないでしょうか。現地にGMを置いて現地語サポートをしている国は日本だけですから、モデル的な存在なんです。

— もっと別の地域のシャードも入ってみようというつもりですか。

SS 地域性が出ている段階ならまだいいんですけど、あまりにもローカライズが進んでしまうのも問題ですね。たとえば、映画の字幕と吹き替えとでは意味合いが違うと思うんです。役者の声も演技のうちなのに、それを吹き替えちゃうというのは、絵画を描き換えちゃうようなものですよ。そこまでやっちゃっていいの？ っていうところですね。

だから、UOをローカライズするときも、やりすぎに注意しています。アメリカのオリジンという会社がウルティマを作ってきたという部分があって、日本でもUOが流行っているんだと思いますから。

— 「ローカライズのやりすぎ」とは、どんなことですか。「店員、買う」を「たのもう！」とかにしてもダメですか。

SS 「たのもう！」にすることが逆にウルティマの文化になるかというところですね。逆に日本の古風なイメージになってしまうのではないのでしょうか。

ローカライズによってUOのカラーが失われるという意見も持たまいたくともあります。これはあくまで個人的な意見ですが、私はウルティマを英語圏の外来文化と考えています。ですので、無理にすべてをローカライズするのではなく、英語標記のままですむ部分についてはそのままにして、雰囲気は伝えられればと思うんです。

日本語へのローカライズには「カタカナ」「漢字」という微妙な使い方もできますので、そのときによって合うほうを使い分けるべきでしょうね。

そして、日本語がネイティブな方であれば、英語が得意な方であっても英語の文章を読むよりも日本語を読まれた方が早く

読みます。

そのことから日本公式サイトに巨大なヒット数が形成されているんだと思います。

つまり、日本語で必要な部分は日本語に、英語標記が雰囲気壊さず好ましいと思われる部分はオリジナルのままというのが望ましいんだと思っています。

今後は、コミュニケーションクリスタルのUnicode化や、本、掲示板への書き込みも日本語でできるようにすれば、それは日本語を使う私たちにとってはやっぱり有用だと言えるでしょうね。

### UOは本編ウルティマの世界観を維持してゆけるのか

— UOはウルティマ本編とはずいぶん違っていますね。ウルティマは好きだけどUOはやっていないという人も多いようですが。

SS 本来はウルティマをオンラインにしたものなんですけど、ストーリーのないところでストーリーを作りたいと思う本場のプレイヤーよりも、ただ単純にそこに暮らしてみたいというプレイヤーのほうが多かった。だから、徳などは関係なく、単純に銀行前でチャットしてみたかったとか……。

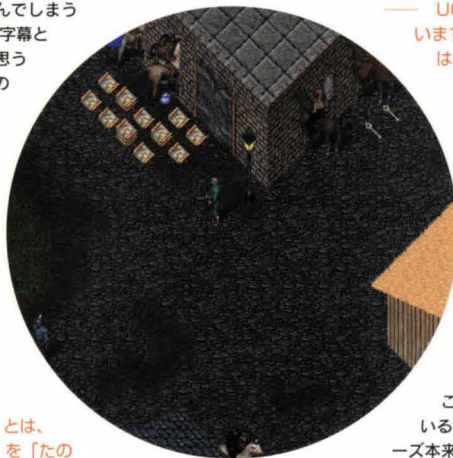
でもそれは、私たちが場所を提供したらそうなったわけで、それがこのコミュニティでの常識になっているんです。そのため、ウルティマシリーズ本来のシナリオとは別の方向へ進化しているわけですよ。

ギルドを作って、自分たちでシナリオを書いて遊ぶという道もありますが、それをやる人はとても少ない。シアアになってボランティア活動をするという道もありますが、安全なトランメルに住んで銀行前でチャットだけしたいというもありだと思うんです。

— プレイヤーからもっとウルティマらしくしてくれという要望はありませんか。

SS カウンセラーの話を聞いていると、そういう意見は出てきますが、それをこちらで提供すべきものなのか、ユーザー側で発生してくるものなのか、難しいところです。

逆に、ひとつのストーリーしかできないように、がんじがらめにしてしまえば、このサーバーは成り立ちませんからね。



# まずは、MMORPGが好きですか、ということです。



—— 濃いウルティマファンのプレイヤーに出会ったことはありませんか。

**SS** ずっと海外サーバーで遊んでいたのですが、あちらでは、本当のRPGを楽しみたいグループは、日本にくらべてかなり多いです。イベントを追いかける場合でも、自分たちでイベントを起こす場合でも、かなり入り込んでますね。

—— ウルティマごっこをするための道具は揃ってるんですね。

**SS** カオス（混沌）とオーダー（秩序）の戦いにしても、そうですよ。いわゆる戦争屋さんはウルティマを思っただけで遊んでいるかわかりません。そうじゃないというのが実情でしょう。でも、ウルティマの背景をまったくナシにしてもUOが面白いと言えば、それも違うと思います。歴史や実績に裏付けされたバックグラウンドがあって、ロード・ブリティッシュ城とロード・ブラックソン城があって、そこでカオスとオーダーの戦争を楽しむわけです。

これがウルティマじゃなくて、別のナンタカオンラインだったら、こうはならなかったかもしれないです。長続きしている理由のひとつには、やはり、みなさんの心の片隅にウルティマがあるからだと思います。



ウルティマは好きだが  
UOはやらないという人のために

—— 昔からのウルティマファンの中には、UOをとっつきにくいと考えている人もいます。そんな人たちに、UOの楽しい遊び方を教えてください。

**SS** まずは、MMORPGが好きですか、ということです。これが好きでなければ、ウルティマであろうかなかろうか同じことです。逆に、UOが好きなら、[EQ]も[AC]も同じだと思うんです。MMORPGが嫌い、ひとりややるウルティマが好きならUOをやれというのは、EQをやれと言っているのと同じだと思います。

—— では、MMORPGに興味はあるという人は、どうやらもっと楽しく遊べるようになるでしょう。

**SS** コミュニティに参加するということです。

—— それはわかるんですけど、どうしたらコミュニティに参加できるんでしょうね。

**SS** そこは、海外に留学したと思って、とにかく無料期間の1カ月は、そこで生活してみるということです。最初は知り合いがいなかったり、近所の様子がわからないのは現実と同じです。

しばらく住んでみて、やっと近くのコンビニで買い物ができるというのと同じように、近所のペンダーで買い物をしてみたり。知らない人に声をかけるのも恥ずかしいですけど、しばらくすれば、「住めば都」になります。

それがMMORPGの原点なんじゃないでしょうか。生活をすることです。UOでは、他のMMORPGにはない、家を持つという機能があります。これが長く続く要素のひとつじゃないかと思います。

—— 知らない国に留学した気分で、将来的にはそこに家が持てるように頑張るということですね。

**SS** 日本人がいきなり留学したのでは、言葉がわからなくて帰ってきてしまうということはあると思いますが、今の日本シャードでは、ようやく地域性が出て、日本人ユーザーが普通に参加できる形になりましたね。東京から北海道に行ったくらい感覚でできるようになっています。

現実と違うのは、ダメだったらキャラを消してやり直せるということです。

UOでは、第一次産業があり、加工業があり、消費者がいて、という具合に経済が成り立っています。そのどこに自分をはめるかです。まったくはまらずに、アウトローでスリばかり続ける人もいますが、それもひとつのプレイスタイルですね。

—— 本当に上手に遊んでいると感じられる人に出会ったことはありませんか。

**SS** 海外シャードに入っていたとき、親子でギルドを作っている人がいました。お父さんがギルドマスターで、息子さんがメンバーで、私も入っていました。

お父さんが30代で息子は10代という若い親子でしたけど。ゲームの中ではありますけど、お父さんが子供に社会のルールを教えることができたというわけです。面白いと思いましたね。

## ウルティマなんだから ウルティマごっこをしよう

—— 結論として、UOは、ウルティマを知らなくてもMMORPGは楽しいよってことですかね。

**SS** ただし、UOが『ハビタット※』にならないのは、オリジンがいてくれたり、ロード・ブリティッシュの歴史があったからなんで、そこは薄れさせずに、もうちょっと出すべきかなと

※EQ (EverQuest) …アメリカのソニー・インタラクティブが提供しているMMORPG。完全3D画面が特徴。ファンタジー色が強く、パーティープレイを重視している。http://everquest.station.sony.com/index.html

※AC (Asheron's Call) …アメリカのマイクロソフトが提供しているMMORPG。完全3D画面で、第一人称と第三人称の視点を選べる。http://www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/

どちらも最新の3D技術を使ったMMORPGだが、世界の中で生活するというより、クエストを楽しむアクション要素の強いゲームになっている。

※ハビタット…「マルチプレイヤー・オンライン視覚環境」という新しい娯楽形態として、1995年にルーカスフィルムが開始したもの。現在は、仮想世界の住人となって、町を散歩したり買い物したり、他のプレイヤーとチャットを楽しんだりできるオンラインサービスとして、富士通が提供している。



## GMもカウンセラーも、臨機応変に、相手に応じて フレンドリーにやるのがいいと思うんです。



思っています。方法はわかりませんが。

私は『タウンクライアー』の記事を翻訳するときは、ノリノリになるんですよ。それは、毎日、銀行の前で見ているチャットではなくて、ウルティマのストーリーに参加しているという気になれるんです。

運営する側にしても、ロード・プリティッシュがまったく関係なくなってしまうのは、魅力ないですよな。

こういうバックグラウンドを、もうちょっとうまい形で理解してもらって、プレイしてもらえるようにしたいですね。ワケもわからず戦争をするのではなくて。

派閥の機能も、ただ戦争が高度になったというだけではつまらないです。大義名分のために、派閥のために果てるぞ！みたいな発言が恥ずかしくなくできるようになるといいですね。

— それこそロールプレイングですね。D&Dの

経験があまりない日本人には、とっつきにくいところでしょうか。

SS だから、そういう人たちにのめり込んでいただいて、派閥を先導するようになっていただけると、すごくありがたいですね。

— せめて、しゃべるときに「ナニナニでござる」とか、言ってほしいですね。

SS 日本シャードができたばかりのときは、「かたじけない」とか言ってくれる人がいましたよ。今でもたまにいますよ。



そういうプレイスタイルをプッシュすることはできますよね。

— 遊びなんだから、そのくらいしてもいいと思うんですけどね。

SS ひとり、カウンセラーにいましたね。まさに、そのしゃべり方でカウンセリングする方がいました。「いかがなされましたか?」と言ってきて、「拙者は……」と始まるわけですよ。いいな、と思いましたね。

GMはそれをやっちゃおうと「ぶざけるな」って言われちゃうんですけどね。

カウンセラーのマニュアルでは、「するな」って書いてあるんですけどね。礼儀正しく、わかりやすく、聡明に聞こえるようになってはいるんです。でも、彼はその言葉遣いでトラブルを起こしたことがないんです。呼んだほうも、怒ったのに笑っちゃったりとかね。

GMもカウンセラーも、臨機応変に、相手に応じてフレンドリーにやるのがいいと思うんです。

— じゃあひとつ、カウンセラーのマニュアルを作り直していただくということで。

SS 考えておきましょう。(笑)



称号が  
刻印される

## ウルティマ オンラインUCカード

エレクトロニック・アーツ・スクウェアでは、9月から、ウルティマ オンラインUCカードを発行している。これは通常のクレジットカードだが、名前の下に、ウルティマオンラインでの称号が刻印できるのだ。買い物によって発生したポイントを貯めると、エレクトロニック・アーツ・スクウェアの製品と交換することもできる。称号は好きなものを選べるようになってはいる。なかなか“濃い”アイテムだ。

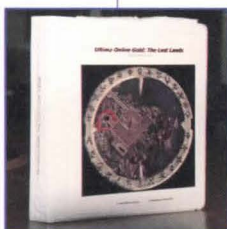
詳しくはこちらへ

<http://www.japan.ea.com/uouc/index.html>

エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社 制作部 ローカライズ アソシエイト プロデューサー

# 久津間良祐

RYOSUKE KUTSUMA



["放置プレイ"がウルティマの伝統]



INTERVIEW

# インタヴュー

# ただ好きなことをやって暮らしていけばいいと思うんですけどね。



## 数値にこだわらずに好きなことをすればいい

— 久津間さんとウルティマの出会いはいつでしたか。

久津間 「ゲームしながらお金もろえるよ。おいしいバイトがあるよ」と誘われてローカスに入ったんです。そして、いきなり選されたのが、ウルティマVのPC-8801版でした。そのときはパソコンなんて知らなくて、唯一、やったことのあるウルティマは、ファミコン版の皿ぐらいなもので、そこから、ライフワークになりましたね。

— UOが登場したとき、どう思いましたか。

久津間 最初に聞いたのは、ローカスからEAに移ったときでした。「ホント？ すごい！」と思いました。ウルティマがみんなできるとかという程度の情報しかなかったんですけど、単純に「やりてー！」と思いましたね。

実際にベータテストをやってみて「ああ、いい感じ。VIの画面に似てるな」と思いました。僕はVIがいちばん好きだったんです。とりあえずアスバイスに向かえ！と出かけたんですが、途中でリッチに殺されました。

— 今は個人的にプレイされているのですか。

久津間 ええ、もう毎日。Asukaに出没します。

普通にユーザーと狩りに行ったり、イベント参加してみたり、普通にPKされます。(笑)

— 本編のウルティマとのギャップは感じませんでしたか。

久津間 はじめはぜんぜんなかったですね。「あの画面の中におれがいるんだ」って感じて。

— 今もその感動は続いていますか。

久津間 今はずいぶん変わってきましたね。裾野が広がれば、それだけウルティマが薄くなってきます。社会の変動と同じで、当時は60年代70年代あたりの黎明期で、今はちょうど90年代のバブって時期だと思います。だから、今では自分のなかでも「絶対ロールプレイしなくっちゃ」といった変なこだわりは、なくなってきました。

昔は、ウルティマの雰囲気壊しちゃいけないとか思ってたんですけど。海外シャードなんかいくと、「お前はどこから来た」と聞かれて「東京だ」と答えると、「違う！」と怒られて、それ

で、ちょっと考えて「スカラブレイ。シャミノといっしょだよ」と答えたりしてたんです。

— そういう雰囲気は薄れてますね。

久津間 でも、あの雰囲気をそのままオンラインにしたら、ついでこれないと思うんですよ。でも、たまにそういう人に会っていると、「いいヤツだ」と思いますよ。

— UOの中で生活するときに、何か目的がないと続かないような気がするのですが。

久津間 ただ好きなことをやって暮らしていけばいいと思うんですけどね。キャラを育てていけばいいんです。もし育てきっちゃったら、別のスキルを高めてみるとか。

日本には、ステータスとかスキル値にこだわる人が多いですよ。外国の人は、あまり気にしてなくて、「ダンジョン行こうぜ」とか言われて、「ゲート出してよ」と頼んでも「そんなことはできない！ 船で行く！」とくる。

— 能力値のことを考えすぎると、そういう大胆な行動ができなくなりますね。

久津間 好きなことすればいいんです。ウルティマという「砂場」を用意したから、そこで好きなことをしてちょうだい、っていうのがリチャードのコンセプトだと思うんです。

— ガイドブックなんかを見ると、あまりにもたくさんのことが書いてあって、かえって身動きが取れなくなることもありますね。

久津間 情報過多というのは、今の人たちはかえってかわいそうかなとも思いますね。みんな何も知らない状態というのが、すごく面白いじゃないですか。いろんなことをして、BBSで情報交換したりして。マニュアルぐらいは読んで欲しいですけど。

— ゲームのことは、ゲーム内で情報を集めるというのが筋ですかね。

久津間 たとえばPKに殺されたとき、今はIRCやICQ※で「殺された！」と、それだけじゃないですか。始めのころは、「PKに殺されたー！」と幽霊になりながら走って銀行に戻ってきて、「PKが出たよ！」と言うと、「じゃあオレも行く！」とね、それだけでイベントになった。「弱いけど、とりあえずオレも行く！」ってね。

今はそれがありませんよ。それこそオンラインかなあとと思いますね。誰に用意されたわけでもなく、イベントが起きて、そういうのが好きですね。



※IRC(Internet Relay Chat)…IRCサーバーを使って行うインターネットのチャットシステム。世界中のIRCサーバーがネットワークされるため、IRCに接続している同士なら、どこでも話ができる。プログラムが非常に軽いので、UOのプレイ中に同時に使う人が多い。クライアント・プログラムはさまざまなところで、いろいろなところから無料でダウンロードできる。

※ICQ…プログラムをシステムに常駐しておけば、いつでも使えるインターネットのメール及びチャットサービス。非常に軽快で、現在インターネットに接続の登録メンバーを名前検索できるため、UOをプレイ中に別の場所にいるプレイヤーと連絡を取るのに重宝されている。ダウンロードも使用も無料。日本語版も用意されている。http://web.icq.com/

# 今は複雑になりすぎたかなあ。 でも、それがないと浅くなっちゃうかもしれない。



## ウルティマのキャラクターは使用禁止 でも剣の神ローサー※を出しちゃった

— ロード・プリティッシュやロード・ブラックソンは、ゲームの中で実在しているのですか。

久津間 ロード・プリティッシュとブラックソんとデュプレは、その人しか使えないキャラに決まってるんです。ロード・プリティッシュならプリちゃんってね。リチャードが日本に来たときは、日本シャードにロード・プリティッシュが入ってくるぞ、とみんなで騒いだりしてましたよ。

— アバタールは、どこかにいるんですか。

久津間 一応、キャラはみんなアバタールっていうことになってるんですよ。徳が高いか低いかに別にして、全部アバタールです。

— UOで「過去のウルティマを再現するごっこ」ができませんかとか考えたんですけどね。みんなアバタールだとやりにくいですね。では、フェローシップを立ち上げるなんてのは、どうでしょう。

久津間 そのへんは、けっこうダメって言われますよ。本筋のウルティマの登場人物は使えないんです。僕も以前、グエノを出したかったんですけど、ダメだと言われました。

そこでイメージを保っているでしょうね。ダメがかからないキャラもありますけど、メジャー系はダメですね。そういうキャラを作れたとしても、名前を変更してくださいと言われます。シャードロードの取り扱いも厳しいです。ハロウインかなにかのイベントで、モンスター扱いで出たことがあるんです。20人ぐらい束になってかかってても、全滅させられちゃいましたね。でも、僕はアセンションの発売記念イベントで思いっきり反則をやって、「剣の神ローサー」を出しちゃいましたよ。黙ってやっちゃいました。

— じゃあ、フェローシップで世界征服はダメですか。

久津間 バトリンが使えないでしょうね。

— なら、ネオ・フェローシップとか。バトリンとは関係なく。ギルドを作って。

久津間 そうなると、家が必要ですね。

— ああ、そこまで行くのが大変そうですね。

久津間 僕は家を持ってないんですよ。持ったとしても、どうせ放ったらかしにして腐らせちゃうと思います。

— 家を持つと、マメに管理しなければならないんですね。

久津間 そうなると、イヤになっちゃう。昔は海外シャードにテントとか家を持っていたりしたんですけど、4~5回腐らせてますよ。そのうち1回は空き巣に入られたし。

— 今はセキュリティ関係が複雑になってますね。

久津間 今は複雑になりすぎたかなあ。でも、それがないと浅くなっちゃうかもしれない。

ただし、初めからすべてを知る必要はないんですよ。何回も言うように、最初は好きなことをして、必要になったときに、徐々に覚えていけばいいですから。

周りには、すごい金持ちもいるし、僕たちより詳しい人たちもいっぱいいますから、そういう人たちと仲良くなって吸収していけばいいんです。



## その場の雰囲気勝手にイベント 反則技が最高のサービス

— イベントの企画なんかもやるんですか。

久津間 一応、IGMらしいです。その場の雰囲気ですとモニターを湧かしてみたりしてます。告知せずに、ダスタードのダンジョンにドラゴンの恰好をして出て行って、「なに殺してるの？」なんて声をかけたりして。個人的イベントです。

— 公式なイベントはやらないのですか。

久津間 本職のIGMに迷惑がかかるので控えています。あくまでもその場の雰囲気重視です。ユーザー達はその時望んでいないようなら止めときます。

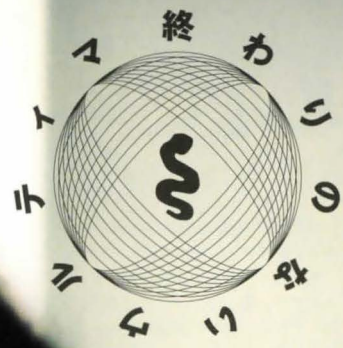
— 服や持ち物は、自由に作れるのですか。

久津間 はい。その日の気分に応じて、どんどん勝手に作っちゃうんです。けっこう、「くれ!」とか言われます。でもこれは、GMからすると、やめてほしい行為なんです。彼らのコントロールできないことをしないで欲しいと。

— やるほうも楽しんでいるのは、いいことですよね。

久津間 シャードによって、反応が違いますよ。AsukaやYamatoは、そういうことに慣れてますね。Wakokuなんかは寡黙……。

※剣の神ローサー……2000年2月2日から2月23日まで、ウルティマⅩ：アセンション日本語版発売記念イベントとして、剣の神ローサーが登場した。ローサーは、アセンションでコプスのリフトを守っていたスケルトンだ。本来は誇り高い剣士だったが、死神によってアンデッドにさせられている。話してみればいい人で、結局、アバタールに協力してくれた。



**くつ後・りょうすけ**

学生時代からローカスでウルティマの日本語化プロジェクトに参加。エレクトロニック・アーツに入社後も、ウルティマを担当。日本語版ウルティマ区：アセンションではプロデューサーを務めている。根っからのウルティマ好き。

## うまい答が返ってくると、こっちも乗ってきちゃいますね。



Asuka、Yamatoのプレイヤーはうまいですね。GMイベントでも、自分たちで上手に盛り上げてますよ。

僕がモンスターを湧かせるときは、彼らの反応を見ながらやるんです。古いプレイヤーが多いので、遊び方をよくわかってるんですね。相手の反応を見て、うまい答が返ってくると、こっちも乗ってきちゃいますね。

イベントは終わったのかな、と思わせておいて、ワーツとモンスターを出して、それで1時から5時ごろまで引っ張ったことがありましたね。

ただし、そうした"うまい"プレイヤーはごく一部だと思いますけど。

ダンジョンでモンスターを湧かしたとしても、「モンスターはここに出るはずなのに、どうしてそっちらから出るんだ！」って怒る人もいますからね。

今はプレイヤーの裾野が広がって、お金を貯めてアイテムを集めるのだけが楽しいという人も増えてます。

— でも、そういう初心者を驚かすということも大切なんじゃないですか。

久津間 こういうことに慣れさせてあげると、楽しみ方が増えますよね。

— サービスする側が遊びをリードするのって、大切ですよね。クラブのDJみたいに、リアルタイムでお客さんの反応をよく見ながら上手に楽しませてくれるというのが。

久津間 基本的に僕は、タウンクライヤーで、「どこどここのダンジョンにモンスターがいっぱい湧いてるよ」とかってやらないんですよ。気の向いたときに人がいるところへ行っ、様子確かめて、行けそうだなと思ったら、ちよつとモンスターを出してみ、行けるんなら、ガーツとやるんですね。

— 相手の様子を見てイベントを進めていくというのは、そもそもゲームマスターの基本ですよね。

久津間 ただそこで、プレイヤーが町に戻って、「モンスターがいっぱいいるよ！」と伝えて、みんなでワーツと来てくれるのならいいんですけど、まだ、IRCで「あそこにモンスターがいる」と伝って、ゲート開いて行くという、そういう文化なんです。そういうのナシで、UO上だけでやる方法はないかなあと、いろいろ考えてるんですよ。

あんまりやりすぎると、IGMが一生懸命に考えたイベントを壊しちゃうので、いけないんですけど。

— ウルティマ色を意識してやるんですか。

久津間 いえ、その場の雰囲気です。別にストーリーとか立てませんし。でも、「スポーンポイント※が違う！」とか叫ばれちゃうと、やめておこうかなと思ったりしますね。

その点、ウルティマを知っていたり、ロールプレイをわかっている人なら、うまく行けるかもしれないですけど、裾野が広がってきていますから、単純に死にたくないという人もいるでしょうし、ユーザーの質も、多種多様になってきましたね。仕方ないことなんですけど。

「オレの首を狩ってみろ！」とか言われると、「おっ！」とか思いますよ。それなら後ろから行ってやろうか、とかね。

— そうやって、きちんとお客さんと遊んであげるといのは、すごくいいことだと思いますよ。それは、いろいろなシャードでやっているんですか。

久津間 AsukaとかWakokuが多いですけど、キーになるユーザーがいるんですよ。その人を見つけていじくってあげると、その場の雰囲気もだんだん楽しくなるんですよ。

— それは、ロールプレイをよくわかっている人ってことですね。

久津間 あとは、ホームページでイベントレポートを読んだりして、行けそうな人を選ぶんです。そういう相手も、感づいて寄ってきますから。

— 言葉のやりとりもあるわけですよ。周りで見ていても面白いわけですね。

久津間 直接話ができないときは、「Good day to die.」とかいう名前を付けた豚を歩かせてみたりして。

— 悪魔ですね、まるで。

久津間 ええ GM達にもよく言われてます。でも必要悪だからOKって個人的に思ってます。いや納得してます。今まで犠牲になった方ごめんなさい、反省してます。

— そういうサービスを、もっと本格的にやることはできないんですか。

久津間 特定のユーザーだけを相手にするというのは、好ましくないことなんです。本当は、初心者イベントの楽しさを教えてあげたいんですけど、初心者は、その場所まで来れないんですよ。すぐ死んじゃうし。



※ スポーンポイント…モンスターが出てくる場所を指すゲーム用語。スポーン (spawn) とは魚やカエルの卵の意味。

## UOのiMode版とか。(笑)



—— イベントは戦いばかりとは限りませんよね。

**久津間** でもやっぱり、戦いというのがいちばん簡単だと思うんです。

僕がUOに入ってからすぐのときに、ブリテインの西からユーヘ向かう道に幽霊がガーツと出たんです。それが楽しくて楽しくて。何回死んでもいいから、とりあえず、ボコボコ殴りに行きたい、倒したい！ という感じですね。

すると、死ぬじゃないですか。その当時は、死体からアイテムを奪うと称号が下がったんです。それでも構わず、他人の死体から武器とか取ってガツンガツンやっているうちに、ドレットロードまで行っちゃって、今度はユーザーが僕のことを追いかけてくるようになって。なんでだろうと、ふと見たら、赤い名前になっちゃってたんです。

「うわー！」ってんで、トリンシックまで走って逃げました。

—— 最初は何でもやられてことですね。

**久津間** 初めからスキルの上げ方じゃなくて、興味のあることを全部やったらいいんです。

—— 称号とかも気にせず。

**久津間** まあ、それはその人のプレイスタイルですけどね。でも、赤い人※にも、面白い人がたくさんいますよ。

—— ゲーム内だけのことですものね。実際に悪い人ってわけじゃない。

**久津間** 一度なんか、海外サーバーで赤い人にパラライズされて、「ああ、もう死ぬんだ」と思ったら、「オレの話を聞け」って、身の上話を30分ぐらいされて、「よく聞いてくれた。じゃあ」とか言って帰っていつかつたんですよ。

たぶん、そこで逃げたら殺されてたんでしょうけど。

—— 面白い人がいっぱいいますね。ものすごく強い鎧とかをタダでくれる人とか。

**久津間** その人なりのカルマっていうのを信じてるんですよ。僕も、開けたドアを閉めないとかルマが落ちるって信じてましたから。

—— 久津間さんの話を聞いてると、UOって本当に楽しそうですね。マニュアルを読んでる段階でも、何でもできそうだと期待が広がるんですが、実際に入ってみると、ちょっと違う。会話するにも、タイミングが合わなかったり、苦労しますね。

**久津間** 実際に入ると、負の部分が見えますからね。

でも、一からアレしろコレしろというのは、ウルティマじゃ

ないですよ。昔からウルティマは、平野にぼつんと出されて、「どーすんだ？」みたいな感じじゃないですか。その放置プレイが僕は好きですね。

### 2つの新ウルティマ オンライン プラス、あっと驚く新企画(？)

—— 今後は、ウルティマ オンライン2に移行するわけですね。

**久津間** たぶんその前に、2Dと3Dの両方の環境を選べるUOができます。ユーザーのマシンスペックによって、2Dか3Dかが選べて、共通のキャラデータが使えます。

UO2 (Ultima Worlds Online:Origin) は完全に3Dで、アセンションに近いエンジンを使ったものになります。

広さはまだちょっとわからないんですけど、過去、現在、未来の3つのワールドがあります。

この2つは、同時進行で開発しています。

—— いろいろなMMORPGの開発スタッフが入り乱れて、UOもどんどん一般的なゲームになっていく感じですね。

**久津間** そこをなんとかしようと、画策してるんですよ。

—— え、なんですか。

**久津間** UOのiMode版とか。(笑)

ウルティマはストーリーだけで楽しめるじゃないですか。そういう部分で、ウルティマ色を出せないかなーと。

UOが無理なら、ウルティマVIIをやってみるとかね……。 (笑)

—— ホントにできたらいいですね。

**久津間** ゲームボーイのアドバンスでも行けるかなって思ってるんですけど。

—— 子供向けのゲーム機で、めちゃくちゃ濃いウルティマができればおもしろいですね。

**久津間** 徳の概念を理解した子供がいたら結構嫌かもしれないですね。(笑)

※赤い人…UOでは、殺人や盗みなどの悪いことを重ねると“悪人”に転落する。悪人になると、周りの人間がすぐに認識できるように、名前が赤で表示されるようになる。そういう人を、「赤い人」と言う。

久津間さんから聞いた

# アセンション音声吹き替え

こぼれ話

①

**声優は総勢70人！**

会社の方針によりアセンションの台詞を完全吹き替えにすることとなった。吹き替えは原作の雰囲気壊すため、久津間さんは乗り気ではなかったが、吹き替えでなければ売れないというのが日本の現状なので、仕方なく承諾した。しかし、限られた予算で声優をどう手配するかで、久津間さんはノイローゼ状態になったという。

結局、1フレーズだけの声優やボツになった部分も含めて、使った声優の数は70人。

吹き替えの責任者だった久津間さんが、いちばん力を込めて収録したのが、イオロを殺して帰ってきたときに、アバタールを罵るグエノの台詞だった。殺人的なスケジュールのなかで、そこだけは、「その泣きじや甘いです！」と何度も掘りなおした。

台詞の台本は、本国のオリジン社から、何度も改訂版が送られてきて、そのつど翻訳し直しとなった。一度ボツになった部分があとでまた復活するなどということもあった。

久津間さんによると、その台本も、英語版とフランス語版とドイツ語版と日本語版とでは、どれも台詞の数が違っていったという。英語版ではしゃべっていない人物が、ドイツ語版ではしゃべっていたりしたのだ。

そこで、「ある台詞は全部入れておけ」という方針で作ったため、日本語版はもっとも台詞の多いバージョンとなった。

しかし、台本には、書いてはあるが、実際にゲームには採用されていない台詞が多くあった。それでも、ゲームをプレイしながら確かめなければならないので、5人のテストプレイヤーにすべての台詞を洗い出してもらったのだそうだ。カルマの高い低いで相手の台詞が違ったりもするので、すべての条件で試してみた。それでも出てこない台詞は山ほどあったという。



ガーディアンに洗脳されて敵になったイオロをこて殺しちゃうと、久津間さんが命をかけてディレクションしたグエノの一泣きを聞くことができる。



久津間さんから聞いた

# アセンション音声吹き替え

こぼれ話

②

## ブリちゃんに日本語をしゃべらせた

大変だったのは、ロード・ブリティッシュ城の地下牢に閉じ込められている、自称ロード・ブリティッシュの声だ。

あれは本物のロード・ブリティッシュ、つまりリチャード・ギャリオットが声をやっている。リチャードに日本語でしゃべらせようと思ったのは、久津間さんだった。

一応、保険として日本人の声優を使ってリチャードの台詞を撮っておいたのだが、EASのスタッフがテキサスへ飛んだついでに、リチャードにやってもらったのだ。

リチャードには、テープで日本語の音だけを聞いてもらい、そのとおりに話してもらった。最初は頑張っているが、少々長いので、最後のほうは力が抜けているという。

リチャードが吹き替えた台詞は全部で17ライン。意外に多い。だから疲れちゃったんだね。そんなことを踏まえながら、何度も通って全部の会話を聞いてみると面白いだろう。

リチャードのほかに、あと2人、プロの声優ではない人が吹き替えを行っている。EAの美人広報、石井京子さんと、ログイン誌の原田編集長だ。

石井さんはバッカニアーズデンにいる女性の声。ところが、原田さんの声は、久津間さんがプレイした限りでは、どうしても見つからないという。

山賊の台詞を担当したそうなのだが、久津間さんにさんざん振り直しをさせられた挙句に、ボツってしまったようだ。



本物のリチャード・ギャリオットが日本語でしゃべる城の地下の「自称ロード・ブリティッシュ」。

久津間さんから聞いた

# アセンション音声吹き替え

こぼれ話

③

## 過酷なスケジュールで大わらわ

ゲームのいちばん最初に、アバタールに語りかけるホークウインドの声は、最初はブラックソンの声を担当した納谷六郎さんがやっていたが、雰囲気合わず、土壇場で別の声優で握りなおした。

ガーディアンの声も苦労した。原作の声は非常に低い、エフェクトでピッチを下けている。日本語でも、結局、秋元羊介さんの声をエフェクトをかけて、あの声ができた。

いちばん大変だったのは、アバタールだ。台詞の量が全体の半分を占めていて、しかも、声優の大塚明夫さんは、舞台があるため3日間しか時間がなかった。そのため、最終日には、8時間ぶっとおしの収録となった。

大塚明夫さんと言えば、舞台俳優として、また、「ER 救急救命室」のドクター・ベントンや「スタートレック」のライカー副長など、男っぽい役の吹き替えとして有名だが、ムーミンババの声優でもある。

そこで久津間さんは、どこかでこっそり、戦闘の掛け声かなにかの合間に、「ウンパッパ」と言って欲しかったのだが、あの強行スケジュールの中では、さすがに頼めなかったという。まことに残念だ。



アバタールの自宅で聞けるナレーションも、土壇場で納谷六郎さんから別の人に差し替えた。

日本で一番、

U  
L  
T  
I  
M  
A  
R  
I  
N  
G  
J  
A  
P  
A  
N

ウルティマな人々。



# Ultima 攻略の間

## ウルティマの魅力

私はウルティマの無駄な部分が好きだ。時間の概念、大量の無意味なアイテム、本筋とまったく関係無い会話などである。もともとウルティマも簡素なものであったが、シリーズを重ねるごとに複雑化していった。しかし、これらの進化は最近のRPGでは全く取り入れられていない。ウルティマ自身もこれらの要素を簡略化してしまっている部分がある。

この原因にゲームの 대중化があると思う。簡単、お手軽なのが基本であり、複雑で難しい要素は排除されているのである。

いや、難しいゲームも存在するが、それは戦闘のシステムが難しいだけだったりする。複雑な思想や、NPCひとりひとりに仕事や名前を与えて人間社会の深みを作りだすような難しさは存在しないことが多い。

昔は一部の人間だけがやる存在であったゲームも、いまや一般の情報誌で紙面の一部を使って紹介している。それらのゲームに比べて、ウルティマを褒め称えるのは難解な古典作品をありがたがる文学マニアに通じるものがあるのかもしれない。それくらいウルティマは難解なテーマを持ち、ゲームクリアに複雑な手順を必要とするのである。

だが、最近のユーザーに過度に煽りを売るゲームに比べれば、ウルティマシリーズが古典作品として残っていくのは意味があると思う。そして、私としてはウルティマを超える重厚な世界観を持ったRPGを見てみたいものだ。私の評価はいまなお、ウルティマが最高峰のRPGなのである。

ウルティマを古典作品と言ってしまふのは少々飛躍しすぎかもしれない

## Ultima 攻略の間

Web管理者: kazuya@GHP

URL: <http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/9165/UC/main.htm>

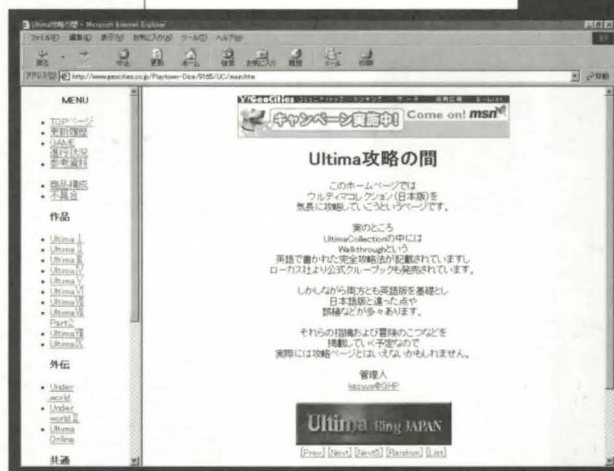
い。ウルティマシリーズは完結したが、ウルティマオンラインは現役稼働中だからである。

ウルティマオンラインは多くのユーザーが存在し、ゲームのルールを何度も改訂しながらゲームが存続している。そこにはひとつのサーバーだけでも数千人の出会いと別れがあるのだ。これもまた、重厚な世界を持つウルティマのひとつの形であると言える。ゲームの中やBBSで真剣に争い、商売をし、友情や愛を育み、結婚式まであげるゲームはそうそう存在しないだろう。

私は機会があればウルティマをプレイすることを他人に薦めたりしているのだが、なかなかかわかってもらえないのが実情だ。まあ無理もないような気もする。私は中学生の時にウルティマVに挑戦したのだが、一度途中で投げ出し、最終的にゲームクリアしたのは一年後だった。いかんせん、敷居の高いゲームではあるが、その敷居を乗り越える事に快感があるように思えるのだ。

ウルティマのようなリアル指向が必ずしもゲームとしておもしろいとは私は思わない。むしろ無駄な部分が多すぎて、多くの人にとっては避ひにくいものだと思う。しかし、最近のRPGの方向性がほとんど同じ現状である今、ウルティマのような方向性をつきつめたソフトが出て欲しいと思う。プレイステーションのソフトにあるようなOGが綺麗だからリアルという考え方についていけないからこそ、私はウルティマシリーズが好きなのだ。

kazuya@GHP



ウルティマ コレクション 日本語版の攻略がメインのページ。ウルティマシリーズの作品紹介もされています。

## UltimaとDOS/Vと私

あれは1992年、国産のパソコンゲームの凋落が本格化する直前の頃だった。当時、有力なゲームソフト会社はどこか自己満足であったり、バランスの悪いゲームソフトを平気で販売できていた。作り手の「やる気」さえ感じない物も有ったことを今でも覚えている。安易な続編がはやったのもこの頃である。

そんな時、Ultima UnderworldとUltima VIIのダブルパンチは強烈だった。月刊ASCIIでUltima Underworldが紹介され、次の号でUltima VII The Black Gateが紹介されたのである。

当時私はUltimaシリーズに惹かれていて、VIまではPC-9801で終わらせていた。しかし、当時の国内のパソコンではUltima UnderworldやUltima VIIをプレイするには性能が低すぎ(UW、U7の要求性能は486DX/33であり、PC-9801FAは486SX/16)、日本語化とPC-9801やFM-TOWNSへの移植は不可能だろうと判断した(この判断は正しかった。結局ずっと後でUltima Underworldが移植されただけでUltima VIIは決して移植されなかったからである)。私はどうしてもこの2つのゲームをプレイしたくてたまらなくなった。

この頃、DOS/Vが登場して1年半経ち、先駆者がある程度の地ならしを終わらせており、力量のある人間ならDOS/Vに移行できる状況になっていた。かねてからPC-9801の仕様と性能に不満を持っていた私は、この時にAT互換機を買い換えてDOS/V(当時Ver. 5.02)になっていた)も手に入れて移行したのである。

ある程度慣れた頃、Ultima UnderworldとUltima VIIを買い求め、プレイを開始したものの、Underworldは頭痛を覚え(初期の3Dパソコンゲームではよく有った)途中で挫折した。Ultima VII The Black Gateは慣れない英語に対して辞書を引き引きプレイしたが、初期バージョンに有ったバ

## Lute Patious Dragon's 2nd Lair

Web管理者: Lute Patious Dragon  
URL: <http://www.tokyo.jcom.ne.jp/kitoh/>

グのために一からやり直す事もしばしばあった。苦難のプレイであったが、幸せだった。というのも国産パソコンゲームに見られた自己満足もなく、決してUltimaシリーズの名前にあぐらをかいた安易な続編では無かったからである。すばらしい世界が目の前に広がっていた。そして気がついたらUltima VIIをクリアしていたのである。

当時私はMIDI音源MT-32を持っていたが、あまり利用しない状況になっていた。しかしゲームのためにAT互換機用のMIDIインタフェースを買い、MT-32と接続した時、パラダイスが待っていたのである。FM音源のBGMが主流であった国産パソコンゲームでは実現できていた本格的なBGMがそこにあった。

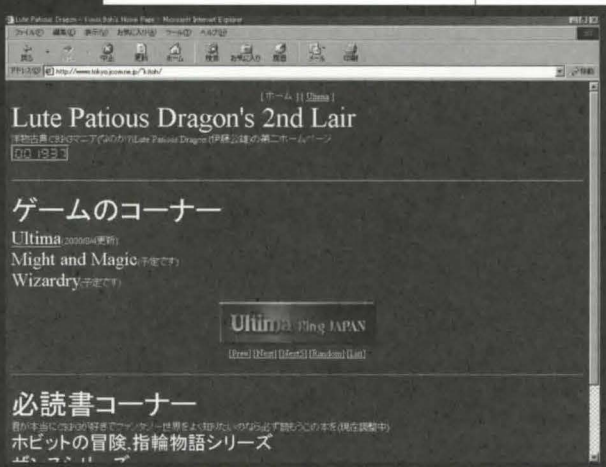
Ultima VIIは私を魅了した。GUI型のユーザーインターフェースはコマンド選択型のゲームの古さを認識させ、ショートカットキーの存在はGUIの弱点を補った。Britanniaは現実世界に見られる社会問題に満ちた深みある世界として表現されていた。「ゲームの世界はもう一つの現実世界あるいは現実世界の反映である」という持論を持つ私にはもともと合っていた。街と外界、通常時と戦闘時といった画面の切り替えも無い一体化された世界はよりリアルに世界を表現していた。

Ultima V以来続く連続した時間と、NPCが時間に合わせて生活する様は、未だに国産パソコンゲームでは実現できていない。BGMは良く出来ていて、情感にあふれていた。

友人に他の海外パソコンゲームを見せてもらい、パソコンゲームの未来は海外のゲームにあり、エロゲーを除いては国産パソコンゲームに未来は無いという結論で一致した事を覚えている(そして、それは正しかった)。

1992年、私のパソコンゲームの視野は広がられた、それはUltima UnderworldとUltima VII、そしてDOS/Vによってもたらされたのである。

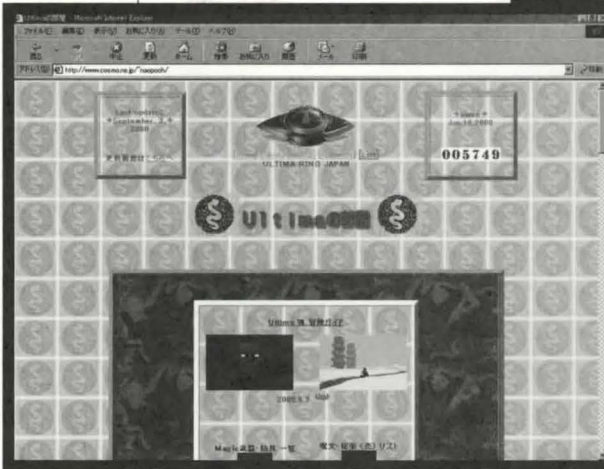
Lute Patious Dragon



「なぜ、Ultima VIIはメモリアネージャと共存できないか」は一読の価値のある非常にすばらしい内容です。移転の可能性があります。もし記載URLにWebサイトがない場合、URLのリンクページからたどってください。



# Ultimaの部屋



多彩なコンテンツが魅力。UltimaVIIのコーナーは英語の苦手な人には参考になります。

## ブラックゲートの世界と素晴らしさ

ウルティマシリーズの中で最も素晴らしい、そして感動するもの。それは迷わずウルティマVII「ブラックゲート」と言い切ってしまう私。英語版で取っ付き難いとは思いますが、歴代ウルティマを堪能してきたウルティマきちがいのみなさんであれば、辞書を片手に、この素晴らしい世界に簡単にのめり込む事が出来ますよ。単語の意味さえ解ってしまえば、何とかなりますよ。みなさん楽しみましょうよ。ガーディアン侵攻時代初期のブリタニア大陸のわくわくする冒険を、是非、楽しんでもらいたいです。本当にわくわくしますよ。このドラマチックな感動を、一人でも多くの人に味わってもらいたいなど、本当に心から思いますよ。ウルティマIVからの歴史と時代の流れをしみじみ感じる事が出来ますよ。

このブラックゲートの世界を一通り味わって見て、私はこう思います。ブラックゲートのブリタニア世界は、まさに現代社会のミニチュアと言えるのではないでしょうか。1992年に発売されたものですが、今でも古さを感じさせないのも驚きです。ブラックゲートは、現代社会で起こるさまざま

## Ultimaの部屋

まな問題を、ブリタニアの人々の出来事に置き換えウルティマ世界に投影しているのです。ガーゴイルとの共存世界が出来たと言っても、裏ではガーゴイルを嫌い、ガーゴイルをブリタニア鉱山会社で、死ぬまで強制労働させているなどの「人種差別問題」。ロック湖に流れ込む川の上流から、ミノックのブリタニア鉱山会社が産業廃棄物を垂れ流し、ロック湖はゴミ集積場のようになり、深刻な汚染問題を引き起こしているなどの「公害汚染問題」。ユーの東に広大に広がるディープフォレストで、ほそぼそと生活する少数民族のエンフが、シルバーリーフの木に住み着いていて、その数少ないシルバーリーフの木を、珍珠と重宝するシルバーリーフの実の為に、闇雲に森林を伐採するなどの「自然破壊問題と原住民追い出し問題」。最大の都市ブリティンの市長ですら浮気をし、そしてロードブリティッシュですら城の女中と密通し、隠し子までいるという「男女間の不倫問題」。またさまざまな男女関係から、町に捨て子が溢れているなどの「孤児問題」。そして、新興宗教団体フェローシップが、人の弱みに付け込み、入会を勧誘し、入会させ、信者とさせている実態、また、退会し

ようとするもの、フェローシップの批判をするものは、残虐に殺され、そして、闇に葬られるなどの「世紀末の宗教問題」。これら全ては、もう現代社会そのものではないでしょうか。まさに、私たちが、目のあたりになっている現実そのものではないでしょうか。きつと、作者のリチャード・ギャリオット氏は、このゲームを通して、私たちが生きているこの現代社会を痛烈に批判しているのでしょう。嘆いているのだと思います。このブラックゲートは現代社会のミニチュアと、ガーディアンが侵攻するブリタニア世界を絶妙にミックスし、そこで、人々が普通に生活し、幾つものドラマが生まれているのです。何とも素晴らしい、感銘深いですよ。いろいろな真実に考えてしまいます。ただのRPGでは無い、やはりウルティマはすごいなと心から思ってしまう。これほど考えさせられるRPGは他には無いでしょうと、声高らかに宣言したい私は思います。

しかも、このブラックゲートはそれだけではありませんよ。ブラックゲートを破壊するまでのメインの道筋のほかにも、ボーズやエンバズアビーでの盗難事件、ミノックの記念碑銅像騒動などなどのサブイベントが沢山あります。

Web管理者：Naopoo Dragon  
URL：http://www.cosmo.ne.jp/naopoo/

実に面白いですよ。また、海賊の財宝探しや、隠れた洞穴にある秘宝探し、見知らぬ島にある謎の財宝、海賊のキャンプ、盗賊たちのキャンプ、魔法使いのキャンプなどの戦い。そして、パズル性があり、財宝溢れ、魅力的なアイテムが手に入る、ドキドキするダンジョン。さらに、数多い小さな洞窟の探検、ストーンゲートの廃墟の探索、エクソダス時代に存在したアンプロシア大陸の復活など。もうたまりません!! 凄いですよ このゲームは!!

そして、究極のお遊びは、裏イベント。追加シナリオで、ブラックソードを手に入れ、ロードプリティッシュを殺害し、隠し子についての遺言状を読む事、キーとなる全てのアイテムが手に入り、また、重要ポイントにワープ出来る隠し部屋を探す事などなど。バックニアースデンにある、風俗店(ザ バス)で楽しむ事だって面白いです。さあ、みなさんもブラックゲートを味わってみたくなったらでしょ?

ブラックゲートの世界を、歩いて冒険するのもよし、豪華な船でも買って、旅をするのもよし。のんびりと、この素晴らしい世界を味わって欲しいです。それだけでも実に楽しい。本当にすばらしいですよ。

Naopoo Dragon



Ultima VII The Black Gate



# Crazy Unit

## Apple ][で楽しむUltima

僕がUltimaを初めて知ったのはログイン誌の記事を読んだときでした。そこに掲載されていたPC-8801版Ultima IIの画面写真を見た瞬間にファンになっていったんだと思います。カラフルでもなんでもないグラフィックスだけど緑、ピンク、青で表現されたマップの独特の色使いに惚れこんでしまっていたのでポニカ版Ultima IVのキラキラした画面を見たときにはショックでした。たぶんそれ以来だと思います。いつかApple ][のシンプルな画面でUltimaを遊びたいという思いを抱いていたのは、そしてとうとう買ってしまった急須のApple ][を。

最初にプレイしたのはやはりUltima IIでした。匡体内で反響するピープ音がとても大きく少し驚きましたが画面下からドラゴンがだんだんとせりあがってきたときにはとても感動しました。そしてキャラクタを作成して冒険に出發です。街で装備を整えオークやシーフを蹴ちらし、時にはバルロンに捕まり死にかけたりと何度もクリアしたのにやはり本物で遊ぶと何かが違うと感じます。Ultima初期作品のグラフィックスはやはりシンプルでないと雰囲気がありません。またUltima IIIをポニカ版でしかプレイしていない人は是非エミュレータでも良いですからApple ][版で遊んでみてください。完成度が違うので全然違うゲームに感じるはずですよ。英語も難しい表現は無いので辞書を片手に頑張ってみることをお勧めします。

Apple ][というのは非常にユニークなハードで表示する図形によって表現できる色が限定されるという特徴があり、発色数もUltimaシリーズで

## Crazy Unit

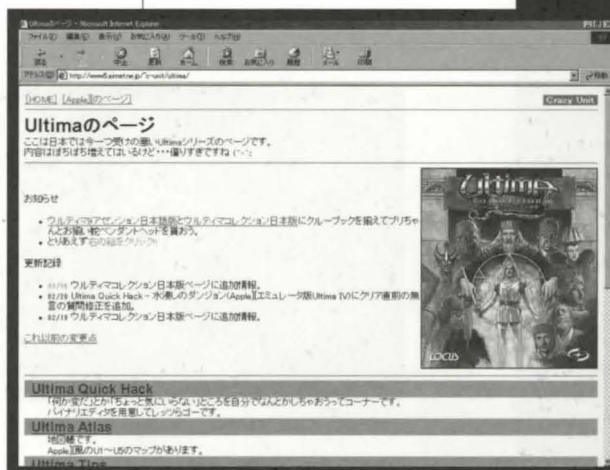
Web管理者: くれゆに

URL: <http://www5.airnet.net.jp/~c-unit/ultima/>

使用しているハイレゾモードではたったの6色しかありません。しかしそれが逆にTVに表示した時の滲みとあいまって独特の色彩を生みだしていったのだ貧弱なグラフィックとは一線を画しています。Ultima Vではこの特徴を完全に考慮してキャラクタデータが作成されています。Apple ][のグラフィックスは緑とピンク、青とオレンジで表示される位置が少しずれ、さらに斜め方向にも色の干渉があるという泣けるハードなのですがUltima Vではそこまで計算しており多くのエミュレータでオレンジの線として表示されるシャドーロードの目は実際には白い点々としてTVモニタに映し出されます。

Ultima III~VをApple ][でプレイするときにはサウンドが一番の問題になります。モッキンボードというPSG音源を搭載した専用音源ボードがあるのですが、これの入手が非常に困難なのです。ピープ音源だけでも十分楽しめるのですがせっかくBGMがあるのにそれを聞けないというのは残念です。という訳で現在僕はモッキンボード互換音源の作成を画策しています。もっとも肝心の回路図が無いのでどうなるかわかりませんが、何とかしてPSG音源12音のフル音声のBGMを聞きたいと思っています。入手困難と言え5インチ2DDフロッピーディスクも店頭から姿を消して久しいのでこのコラムを読んでApple ][の入手を考えてしまった人はこちらのほうも何とかしないといけません。こう考えてみるとApple ][でUltimaってのはなかなか困難な選択肢ですね。それでもやはりApple ][でUltimaをプレイする価値は大きいと思っています。

くれゆに



元祖Apple ][版をエミュレータで楽しむサイト。オリジナル版を堪能したければここ以上に詳しい情報はありません。



#### 皿とウルティマと私

「ウルティマ」と聞くと何故か最初に「皿」を連想してしまうんです。そう、「お皿」。陶器で作られた料理とか盛り付けるアレ。一昔前の主婦ゲンカなんかでよく飛んでいるアレです。

最近のテレビゲームのグラフィックの表現はスゴイですよ。小道具なんかの細かいところもキチンと描き込まれていて、「よく描けてるなあ」と思います。でも、それらをゲームの中で手に取る事ができるので少ないですよ。実際にお皿に盛られた食事を食べる事も出来なかったり、そのお皿を投げ付けて割ってみたりも出来ない事がほとんどです。他にも、開かないタンスや箱、物を置けないテーブル、座れない椅子等々、単なる障害物としてしか存在していない小道具が実に多いです。見た目は「リアル」なんですけど、そこに「存在感」が生じないんですよ。

で、話をウルティマに戻しますが、5作目の頃には皿に盛り付けられた料理を食べる、ということが出来ました。6作目に至っては、皿を手にする事も出来ましたし、投げ付けて割る、なんてことまで出来ました。そこまで細かいところまでゲームに関係あるのか、と聞かれると全く関係無いんですよ。ゲームを普通にクリアするんだったら全く不必要で無意味な部分なんです。だから昨今の普通のゲームは小道具は「障害物」が良いんですよ。ウルティマでは重要な要素なんです。不必要なリアルさこそウルティマの楽しいところの一つだと思いますから。

ウルティマ6作目の頃から不必要なリアルさは強くなってきました。とにかく目に見えるもので動かせるものは動かせる、開けられるものは開け

### Ultima Adventurer's Lair

Web管理者: Bang-b. Dragon

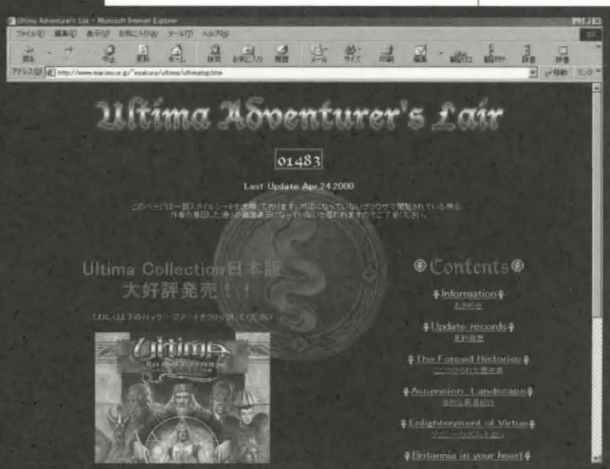
URL: <http://www.marimo.or.jp/esakura/ultima/ultimatop.htm>

られる、食べられるものは食べられる、といった現実では当たり前に出る事がゲームの中でも当たり前になるようになっていました。それって8×8ドットの3色くらいで描かれたお皿でも「存在感」は強いですよ。その小道具の存在感が多々集まる事で、ブリタニアという世界の存在感が更に強いものになっているんだと思います。「そこにある」というどうしようもない説得力に満ち溢れた世界、それがブリタニアであり、ウルティマの世界だと思うのです。その辺が私をウルティマから離さない理由の一つなんです。

ところで、何故「皿」なのかなんですが、6作目が日本語化された当時、確か安田均氏が書かれた紹介記事の中に「世界中の皿を割って歩く事も可能だ」みたいな文章があって、「これはやるしか!」と思って実行したんですよ。大変でした。流石に世界中の皿を割って歩くのは、民家の台所に押し入って皿を割って帰るアバタールなんて他にはいないでしょ、多分。産やタンスを壊して歩き回る勇者は数多いと思うけど。全部の皿を割ったと思われたときは妙な達成感と共にウルティマの持つ存在感を再認識させられましたね。良かった良かったと思って、城に帰ったときにロード・ブリティッシュの部屋に1枚だけ皿が残っていたのはショックでしたが。

余談ではありますが、UltimaOnlineで一時期露店酒場をやって遊んでおりました。大変好評で半年くらいそんなことばかりやっていた時期がありました。まあ、当然お皿とか使って遊んでいたんですが、投げても割れなかった記憶があります。やっぱり投げたら割れないとねえ、お皿は。

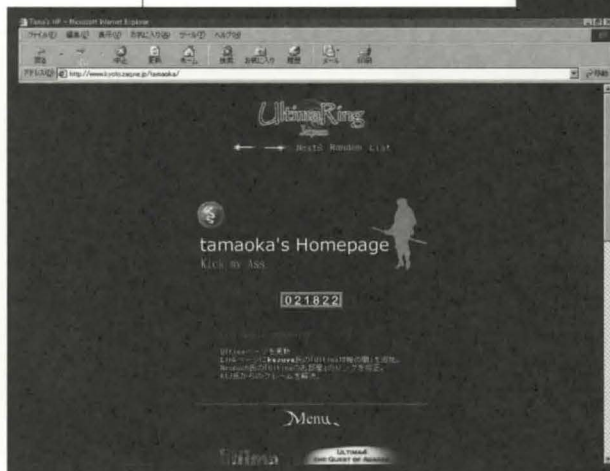
Bang-b. Dragon



「ジブシーのタロット占い」はゲーム冒頭で登場する占いをWeb上で再現。「こじつけられた歴史書」では本書と違った歴史解釈を読むことができます。



## tamaoka's Homepage



MSX版UltimaIVの記録や旧作品の紹介など軽妙な文章は秀作。UltimaIXのコーナーはURJの下ネタ担当の真骨頂。

### コンシューマーに出てきてはいなかった”ウルティマ”

自分の好きなゲームを同世代の知人に語るとき「ウルティマ？ あーあのタソゲーでしょ？」と殆どの場合こういう答えが返ってくるワケでして、その後に「Ultima」がどれほど良い味を持ったゲームであるかを半ばいわけのように必死に語るのがパターンになっている今日この頃。

もちろん「Ultimaシリーズ」といえばCRPGというジャンルのパイオニアであり、その完成度においても素晴らしい、紛れもない名作なんだってことはゲーム好きの間では常識なんだけども、ボクみたいにまだ20代の若いファミコン世代（イヤ、たいては若くもないけど、ウルティマ好きの多くは30代半ばのオッサン連中なのよ。あはは）からは「難しいだけでつまらない」トカ「ストーリーが無くてどこに行けば良いか解らない」トカ、挙句の果てには「ドラクエのバクリゲー」なんて悲しすぎることをわれちやう始末。

もちろん「Ultima」は名作の名に恥じない、冒険やファンタジーの世界を感じさせてくれる素晴らしいゲームで、ましてやドラクエのバクリゲーじゃないワケで本来こんな評価をされるはずも無いんだケドなー。

でも、実際それを楽しめたのはパソコンでオリジナルのUltimaをプレイしていた数少ないマニアな人達なワケで、ファミコンやレファミコンで盛り上がっていた80年代後半の日本でUltimaの知名度は殆どゼロに近かったんじゃないかな？アノ作品が出るまでは。

### tamaoka's Homepage

そして家庭用ゲームマシン初のUltima移植作品として1987年10月にボニーキャニオンから発売されたファミコン用ソフトが「ウルティマ〜恐怖のエクソダス〜」。セッティングにもやたら金かかってシナリオとセリフアレンジメントに秋元康、ミュージックコンポーザーとして後藤次利、アイドル参加として当時売れだした中の日高のりこ(?)が起用されたりなんかしちゃって、これだけ見ると妙な期待を抱いてしまいそうナリね。

で、やっぱりどうして一番多くの日本人にプレイされているであろうウルティマがコレなんじゃないかな？（悲しいかな皆がそうであるようにボクもまたこの作品でUltimaを初体験）

当時はドラクエⅡが大ヒットしちゃって世はRPGブーム真っ只中。ドラクエⅢの発売を目前に控え、色んなメーカーからドラクエに類似したRPGが大量に放出されてドラクエの発売を待ちきれない子供たちが親をねだり倒して買ってもらい、家で遊んで「待ってきや良かった・・・」と鼻を落とす（ハイ。まさに当時のボクでした。うへへ）。

「恐怖のエクソダス」もそんな大量のソフトの中にうずもれて「ドラクエのバクリゲー」のレッテルを貼られた悲しいゲームの中の一冊になってしまいました。

やっぱりファミコンのメインユーザーは小中学生のがきんちよで、もともと大人のゲームとして作られたUltimaを彼等に遊んでもらおうと思うと大幅にアレンジを加える必要があるってのは解るし、アニメ調のパッケージ

イラストも販売戦略上かなり効果をあげたとおもうんだケド、Ultimaが持つ独特の雰囲気はことごとく消え去る上に元々操作感の違うパソコンのシステムをそのままに近い形でファミコンに移植されたので、操作性が悪くて遊びにくいしとっつきもよくないという印象が強いよねー。

まあ、隣でも隣。世界観の違いを無視すればそれなりに遊べる作品だケドやっぱり当時RPG＝ドラクエという式が既に出来あがっていたワケで、そのつもりで買ったユーザーからしてみればまきれもなく「クソゲー」に見えちゃったんでしょね（そら、買うほうの意識が間違ってるの言うまでも無いですが）。

そんな「バクリゲー」のレッテルを貼られつつもかなりの本数が売れちゃったファミコン版のウルティマ。その後もファミコンだけにとどまらず多くの機種にUltimaは移植されてシリーズも増えていったけれども、元々パソコンのゲームをコンシューマ機に移植することは色んな面で難しいようで、面白い面白くないは別としてオリジナルを再現している作品は少なく、コンシューマでしかUltimaをプレイしたことのない人は本来のUltimaの姿を知らない人が多いんじゃないかなと思うワケです。

そして、それはとてももったいないんじゃないかなとも思うワケです。

でもでも、近年の爆発的なパソコンの普及によって、それこそファミコン並にパソコンを所有する人は増えてきているよね？ そんな今だからこそ本当のUltimaをプレイしてもらいたい！

Web管理者：tamaoka Draemon  
URL：<http://www.kyoto.zaq.ne.jp/tamaoka/>

幸いにも今年2000年はUltima最終章である「UltimaIX：アセンション 日本語版」が発売されたし、ローカスからは今までのUltima旧作品をまとめて1パッケージに収めた「ウルティマ コレクション 日本語版」も発売されました（ああ・・・いい時代になったもんだ）。

Ultimaというゲームそのものには触れてみませんが、シリーズを通して思えるのは自分の存在を画面の向こうに感じられるCRPG本来の面白味を持つ作品だということです。

現在消費物のように大手メーカー等からリリースされているRPGの多くは使命受動型の極端に選択権の無いほぼ一本道のアドベンチャーゲームのようなノリのゲームです。もちろんこれが面白くないというわけではなく、純粋にストーリーを楽しみたい場合やゲームに行き詰まりたくないという人には良いと思います。が、あまりにもこのタイプのゲームばかりがリリースされ、作品こそ違えどなんか「うんざり」という気がしてしまいます。

Ultimaは世界感先行型のRPGでゲームとしての目的はあるけれども、基本的には作られた世界の中で自由に冒険を進めるといったものです。一本道のゲームのように進むべき道がしっかり示されているわけではないので、難しく感じるかもしれませんが国産RPGには無い自由さがとても新鮮に感じられるのではないかと思います。

醤油臭いゲームに飽きたらたまにはバツ臭いゲームをいかがかか・・・

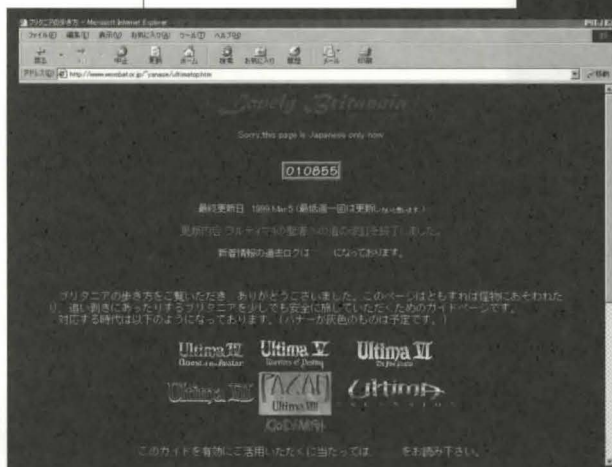
tamaoka Draemon



ファミコン版「ウルティマ～恐怖のエクソダス～」



# Lonely Britannia ~ブリタニアの歩き方~



**Lonely Britannia ~ブリタニアの歩き方~**  
 Web管理者: GIL Dragon  
 URL: <http://www.wombat.or.jp/~yanase/ultimatop.htm>

Ultima IV ~区の世界を紹介。旅行ガイドのような構成で見ているだけでも楽しめます。



**NICOLE Home Page**  
 Web管理者: NICOLE  
 URL: <http://www10.big.or.jp/~nicole/>

Ultima Onlineの日本語サイトでは最も人気のあるサイト。情報が早いので、わからないことがあったら最初に訪れましょう。

# NICOLE Home Page

# Ultima: Britannian Peacocks

## Ultima: Britannian Peacocks

Web管理者：孔雀(Kuj@ku)  
URL：http://home.att.ne.jp/gold/uo/



美麗なデザインと豊富な情報量が素晴らしい、Ultima シリーズ作品全般を扱う包括サイト。孔雀(Kuj@ku)氏はUltima RING JAPANの代表です。

## KtJ Dragon's Ultima NOLINE

Web管理者：KtJ Dragon  
URL：http://member.nifty.ne.jp/kitaji/



本書付属のCD-ROMに収録されているRunic-Roman Converterの作者でもあり、真冬にアロハ1枚で徘徊するKtJ Dragon氏のサイト。マニアックな情報や海外発の珍しい情報が楽しめます。

# KtJ Dragon's Ultima NOLINE



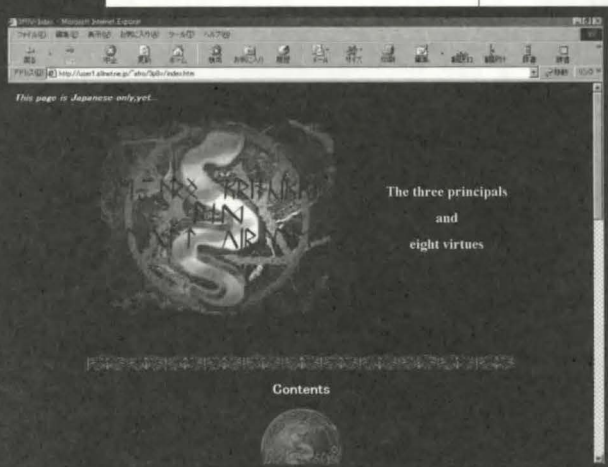


# The three principals and eight virtues

## The three principals and eight virtues

Web管理者 : Katze, An Wis Dragon

URL : [http://user1.allnet.ne.jp/afro/3p8v/index\\_38.htm](http://user1.allnet.ne.jp/afro/3p8v/index_38.htm)



本書付属のCD-ROMに収録されているUltimate WisdomはこのWebサイトのものにURJの方々が手を加えた拡張版です。



# ブリタニアの国民歌謡 ストーンズ

あら、おひさしぶり。あたし、『ウルティマ アンダーワールドⅡ』のグループでお世話になった。オカマアバターの阿端留亀吉よ。あのあと、ローカスから出るウルティマのグループは、全部あたしを書くことになってたんだけど、新しく担当になった鈴木っていうのが、これまた堅物でね、オカマはダメだって言うのよ。失礼しちゃうわ。オカマだって立派なアバターなんですからね。もともと、この本の説によれば、あたしはアバター試験に落ちちゃったわけだけだ。

でもさ、もうこれが最後の最後だからって、無理やり出てきたのよ。このままじゃ、おさまらないわよ。

さ、そんな話とはもかく、ストーンズのお話をしましょ。

『ストーンズ』は、みんなも知ってるとおり、ブリタニアでもっとも親しまれている古典民謡ね。イオロ・フィッツオーエン作曲、グエノ作詞。ウルティマファンなら、このストーンズぐらい歌えなければいけないわ。英語で歌うのは、ちょっと大変だけど。

とは言え、日本語対訳のままではメロディーに乗せにくいでしょ。そこであたしが、歌いやすいように日本語を少し変えてみたの。原作の意味合いが多少変わっちゃうかもしれないけど、原作の味わいを踏まえていけば、ぜんぜんオッケーよ。

歌の構成はちょっと面倒なのよ。まずイントロ。これが6分の4拍子で、3小節目から「センザテンポ」つまり、テンポを適当に感情にまかせてダメてほしいの。2回繰り返しならお歌に入るんだけど、こっちは4分の4拍子だから、手拍子を入れたり踊ったりする人は気をつけてね。

歌の最初の2ブロックは主題のメロディーで、3つめはサビ。4つめは

また主題のメロディーよ。近ごろの演奏では、4ブロック目は省かれることが多いけど、正調ストーンズの歌詞は4番まであるの。だから、サビのあとに、もうワンコーラス入れるのよ。

わかったかしら？

ああ、Ultima RING JAPANのみんながオフ会であたしの日本語版ストーンズを大合唱している光景が目につかふわ……。



## SCORE

senza tempo

Am Em Am

Em

Am Em Am Em Am G

E<sup>SUS4</sup> E Am Em Am Em Am G

Am Am C G

Am Em Am Em Am Em

Am G Am Am Em Am Em

Am G E<sup>SUS4</sup> E Am Em Am Em

Am G Am



## Stones

music Iolo FitzOwen  
 song Gweno FitzOwen

Long ago ran the sun on a folk who had a dream  
 And the heart and the will and the power:  
 They moved earth; they carved stone; moulded hill and channeled stream  
 That we might stand on the wide plains of Wiltshire.

Now men asked who they were, how they built and wonder why  
 That they wrought standing stones of such size.  
 What was done 'neath our shade? What was pray'ed 'neath our skies  
 As we stood on the wyrd plains of Wiltshire.

Oh what secrets we could tell if you'd listen and be still.  
 Rid the stink and the noise from our skirts.  
 But you haven't got the clue and perhaps you never will.  
 Mute we stand on the cold plains of Wiltshire.

Still we loom in the mists as the ages roll away  
 And we say of our folk, "they are here!"  
 That they built us and they died and you'll not be knowing why  
 Save we stand on the bare plains of Wiltshire.

## ストーン (対訳)

遠い昔、夢追う民に光ありき  
 その民、情と意志と力を持てり  
 彼らは大地を動かし、石を削り、山を造り、川を通した  
 そして我は立つ、このウィルトシャーの平原に  
 かかる巨石の柱を並べたる、いにしえの民よ  
 其は何者なるや、いかにして造りたもうたか  
 夜に何をなされたか、昼に何を祈られたか  
 このウィルトシャーの平原に立ちて我思う  
 この思い通じたるならば、いかなる秘密を教えられんや  
 巷の喧騒は押し黙らん  
 しかし、石は語らず、いにしえ人の来る気配はなし  
 凍てつくウィルトシャーの大地に黙然とたたずむのみ  
 霧に織り込まれ、歳月の帯は巻かれゆく  
 しかし我は同朋に言う。「彼らはここにいる」と  
 彼は我々をここに作りて、訳を告げず、この世を去れり  
 今はただ、ウィルトシャーの草原に立ちたるを感ずるのみ

## ストーンズ (歌いやすい版)

編詩 亀吉

むがしーむがしー、お日さーまのしーたー  
 すごいー人たちがいたー  
 穴をーほって、川をー通した  
 緑ゆたかーな土地にー

どこのーたれかー、知らなーいけれどー  
 すごいーちからー持ちてー  
 石のー柱、たかさーん立ててー  
 みんなでお祈りをしたー

どおして、どーしてー? なんでーよ、なんでー?  
 教えてよ、そのーわけをー  
 知ってる人は、みな死んじやーつた  
 草原のつちーのしたー

だけどー、いいのー、わたしーはわかる  
 あなたーのぬくーもりをー  
 石のー柱と柱の向こうー  
 夕日がストーンと落ちたー

ウルティマ オンライン ルネッサンス・エディション  
店頭デモ用ムービー

ウルティマⅩ：アセンション 日本語版  
ゲーム内ムービー

ウルティマ オンライン ルネッサンス・エディション  
ゲームムービー

Ultima  
OFFICIAL FANBOOK

ウルティマ 公式ファンブック

169-C1

ウルティマ TrueTypeフォント  
AVATAR, RUNIC, GARGISH

Ultimate Wisdom(ウルティマ用語辞典)  
拡張版

Runic-Roman Converter v0.2a

おまけ

CD-ROM  
COMPACT  
disc  
MADE IN JAPAN

# お楽しみ ウルティマ CDの中身

ファンブックということで、実際のゲームには役立たないが、持っているとうれしいウルティマ関連のデータを集めてみた。

ウルティマⅩ：アセンション 日本語版やウルティマ オンラインに含まれているムービーや、アルファベットとルーン文字の変換ツールなどなど、思いつくままに放り込んだ。

なかでも圧巻は、日本を代表するウルティママニアのネットワーク、Ultima RING JAPAN (URJ) のみなさんがせっせと作りあげたウルティマ用語集だ。

これは、Katze.An Wis Dragonさんが制作した用語辞典に、メンバーみんなで加筆したというもの。本書の内容と食い違う部分があるかもしれないが、それはそれ。解釈の違いもまた楽しい。

まずは、CD-ROM内のindex.htmlを。

1  
ウルティマⅩ：アセンション 日本語版  
店頭デモ用ムービー

2  
ウルティマ オンライン ルネッサンス・エディション  
店頭デモ用ムービー

3  
ウルティマⅩ：アセンション 日本語版  
ゲーム内ムービー

4  
ウルティマ オンライン ルネッサンス・エディション  
ゲームムービー

5  
ウルティマ TrueTypeフォント  
AVATAR, RUNIC, GARGISH

6  
Ultimate Wisdom (ウルティマ用語辞典) 拡張版

Katze.An Wis Dragonさんが制作したものに、URJのみなさんから補足を加えていただき完成させた、ファンブック用特別拡張版です。一部の用語は本書に統一してあります。

7  
Runic-Roman Converter v0.2a

KU Dragonさん制作によるルーン文字とアルファベットの変換ツールです。

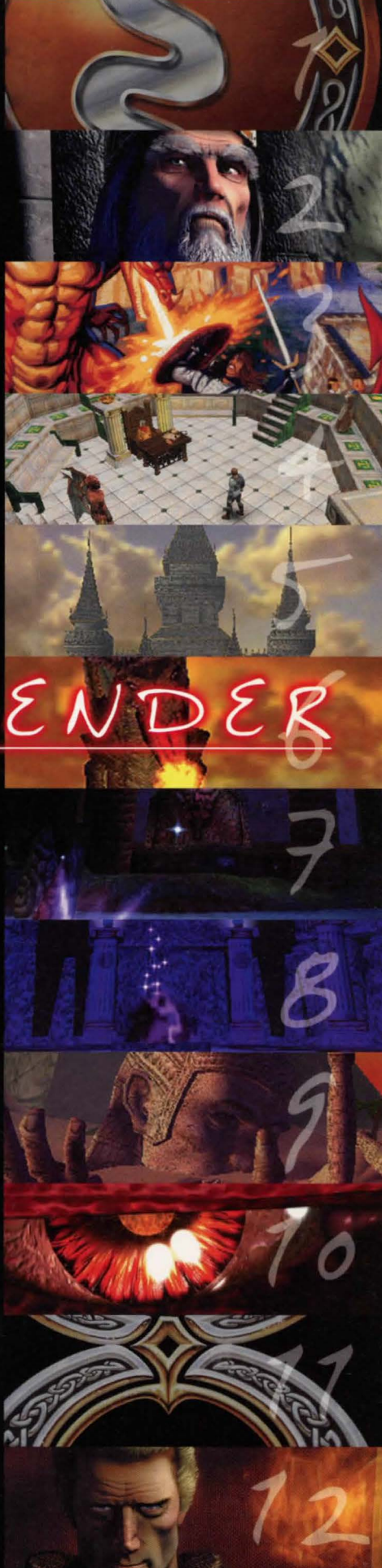
8  
おまけ

本書編集者鈴木太郎によって間に奔られた没原稿や、鈴木太郎がしつこく金井に意地悪な質問をしたファンブック裏FAQを秘密裏に収録。

Special Supplement

# ULTIMA CALENDER

2007 7-12



J

A

7

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11  | 12  | 13  | 14  | 15  | 16  | 17  | 18  | 19  | 20  | 21  | 22  | 23  | 24  | 25  | 26  | 27  | 28  | 29  | 30  | 31  |
| mon | tue | wed | thu | fri | sat | sun | mon | tue | wed | thu | fri | sat | sun | mon | tue | wed | thu | fri | sat | sun | mon | tue | wed | thu | fri | sat | sun | mon | tue | wed |

R

Y





1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28  
thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed

U

A

R

Y

2

8

M



H

A



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  
sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon

✂

L

M



5

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31  
tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu

Y



J



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  
 fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat

U

6

N

E

✂

J

U

7

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31  
 sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue

L

Y



A

U

G

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31  
 wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri

U

8

S

T

X



S

E

P

T

E

M

B

E

R



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  
 sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun

O

C

T

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31  
mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed

10

B

E

R





N

O

V

E

M

B

E

R

11

|     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |     |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1   | 2   | 3   | 4   | 5   | 6   | 7   | 8   | 9   | 10  | 11  | 12  | 13  | 14  | 15  | 16  | 17  | 18  | 19  | 20  | 21  | 22  | 23  | 24  | 25  | 26  | 27  | 28  | 29  | 30  |
| thu | fri | sat | sun | mon | tue | wed | thu | fri | sat | sun | mon | tue | wed | thu | fri | sat | sun | mon | tue | wed | thu | fri | sat | sun | mon | tue | wed | thu | fri |

Are you with us?



D

E

C

E

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31  
sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon tue wed thu fri sat sun mon

M

B

E

R

12

x



Alkalabeth Beyond Adventure Lies

Ultima

Ultima II The Revenge of the Enchantress

Ultima III Exodux

Ultima IV Quest of the Avatar

Ultima V Warriors of Destiny

Ultima VI The False Prophet

Worlds of Ultima The Savage Empire

Ultima Worlds of Adventure 2 Martian Dreams

Ultima Underworld The Stygian Abyss

Ultima VII The Black Gate

Ultima VII Forge of Virtue

Ultima Underworld II Labyrinth of Worlds

Ultima VII Part2 Serpent Isle

Ultima VII Part2 The Silver Seed

Ultima VIII Pagan

Ultima Online

Ultima Online The Second Age

Ultima Online Renaissance

Ultima IX Ascension

ウルティマのファンブックを作ろうという話は、たしかローカスの担当編集者、鈴木太郎が「ファンブック作りましょうよ」と言い出したのが始まりだったと思う。

「えー、またどうしてボクのせいにするんですかー」と言われそうだが、なんとなくそんな気がする。

あれは、ウルティマIX:アセンション 日本語版のクルーブックを地獄のような連続徹夜の末になんとか書き終えて、「次はウルティマ コレクション 日本版のクルーブックで徹夜かー」と確実に到来する第二次徹夜攻撃のことには触れまい、2人でどこちなく楽しい話をしていたときだ。

来年はウルティマ オンライン2 (Ultima Worlds Online:Origin) だから、また一発本を作りましょう、なんて明るい未来の、でも実際に作るとなるとまた地獄の企画話をしつつ、僕たちは、これでいいのかと感じていた。

ボクは、これまでいくつものウルティマ関係の攻略本を書いてきたが、「サベージエンバイヤ」を除いて自分で満足できるものがなく、ゲームの攻略本って、いたい何だろうとずっと悩んでいた。当然、鈴木も、金井は何度やらせても半端な攻略本しか書きやがらない、本当に脳ミソの根っこから馬鹿なんじゃないか? と苛立っていたに違いない。

攻略本には2つの道がある。ひとつは、徹底的にデータを公開した完璧なネタばらし本。もうひとつは、それを読むと何倍もゲームが楽しくなるガイドブック式のものだ。本来は後者があるべき姿だろう。重箱の隅を突ついたような細かい情報を載せて得意になるなんてのは、少なくともウルティマ的じゃない。ウルティマは、攻略本を見ないとプレイできないようなインチキRPGとはワケが違うからね。第一、ウルティマの完全なデータなんてものは、この世に存在しない。オリジン本社にどんなに頼んでも資料は出てこない。出し惜しみをしているのではなく、最初からそんなものは存在しないのだ。彼らは、細かいことは気にせず、みんな楽しく、じっくり時間をかけて、ばーっと作ってる。

だから、ばーっと楽しめるような、秋の食べ歩きガイドブック! みたいな本が相応しい。とくに、アセンションみたいに本当の仮想世界を旅してまわることのできるゲームになると、モンスターのHPがどーのとか、そんなみみっちい話より、どこをどう歩くと楽しいよ、みたいな助言のほうがよっぽどありがたい。

とか言いつつ、アセンションでボクはそういう本を作れなかった。じっくり旅をする時間がなかったからだ。最近では、攻略本をゲームと同時に発売しなければならず、そのためには、ゲームが完成する前に原稿を書く必要があった。しかし、ゲームが出てからゆっくり本を作るなんて、今の世の中はやってられない。だって、ゲーム自体の商品寿命がうんと短くなってるからね。本を出すころには、もうゲームが終わってるわけ。どーしてみんな、こうせっかちになっちゃったんだろうね。世の中全体がそうなっちゃってるんだから、仕方がないと言えば、仕方がないけど。

そんなこんなので、ボクと鈴木は、もう普通の攻略本は作りたくない! という雰囲気になっていた。ちまちまと細かいモンスターの写真とデータを並べて、マップを切り貼りして……なんて、いい大人のする仕事じゃないし、大人が楽しむゲームには相応しくない。もっと大人らしい、娯楽性の高い本じゃなきゃ、書きたくない! って言うか、データ集めたりするの、もうこの歳になるとしんどいです。

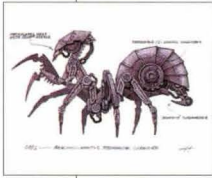
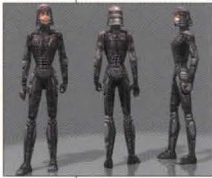
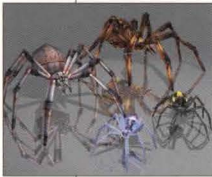
まして、UOなんて、どーやって攻略本を作ったらいいの? 攻略することなんてないのに。ね? よその出版社さんは、なんか無理して作ってるって感じだもんね (本書のエレクトロニック・アーツ・スクウェアのお2人のお話を聞くだけで、「ああ、UOってそうやって遊ぶのね」とわかるでしょ? で、なんかむしようにやりたくなるでしょ。そーゆーほうが、データを列挙しただけの攻略本よりもずっといいと思うんだけど、違います? でも、やっぱりデータ満載のほうが売れちゃうのは悔しいよね……と、それは別問題として)、そんなわけで、ファンブックとあいなったわけ。

ウルティマの、本当の楽しみ方を語る本でも作るかねと。ウルティマの、単なる世界でいちばん面白くて高度で上品で最高なゲームとしてではなく、ウルティマ伝説を通して、ウルティマの世界を語る本にしようかと。

あとがき







こうなったらもう、こっちのもんだ。あることないこと、ウルティマの世界観やブリタニアの文化など、思いつくかぎり、だらだらと書きまくることにした。

ここで気をつけなければいけないのは、重箱の隅を突つようなオタク的知識の羅列に走らないことだ。もっともそういうマメな原稿は、ボクのもっとも苦手とするところだから、あまり気にはならなかった。ボクはこの本で、ブリタニアの文化論をぶちたかった。

で、ぶった。内容には賛否両論あるだろう。あって当然だ。ブリタニアという世界中の人がよく知っていて、長年暮らしたことのある“本当にある世界”の、本物の文化論なんだから。

いろいろな解釈があるということは、それだけ対象となるブリタニアの文化が深いということだ。20年間、独特の世界観を築き上げてきたウルティマだからこそ、こういう遊びができるってわけだ。

ボクが今回言いたかったのは、ブリタニアには、アングロ・サクソン人をはじめとするヨーロッパ系の白人が自分たちの土着の文化として強くあこがれているケルト文化が、キリスト教に弾圧されずにそのまま息づいているんだなーということだ。

ハロウィンの祭やファンタジー小説も、そうしたヨーロッパ人の、とっくの昔に捨て去ることを強要された土着文化へのあこがれそのものだ。つまり、ウルティマは、アメリカ人やヨーロッパ人にとって、永遠のハロウィンなわけだ。だから日本の借り物RPGと基本的に深さが違う。ま、そんなことを考えながら、書いてみた次第であります。

今回、全国の“濃い”ウルティマファンのみなさんのご協力を願って、Katze.An Wis Dragonさんのウルティマ用語辞典の拡張版をCD-ROMに掲載させていただいた。その内容とこの本に書いてあることの間にも、多少のズレがある。そこがまた、かえって生臭くていいなと思うのだ。だから、追加はしても解釈についてはあえて無修正で掲載させていただいた。

みなさん、ほんとにありがとう。

そうそう、この本、書いてあることはともかく、めちゃくちゃかっこいいでしょ？ デザインをお願いした株式会社エストールのデザイナー梶義臣さんと、営業の菅原一樹さんに、「もう思いっきり遊んでちょうだい」とお願いして、自由にやってもらったからだ。攻略本では、こうはいかない。ボクは書きたいことをばーっと書く。デザイナーも、本来のデザインワークを楽しむ。元来、娯楽系の本なんだから、正しいでしょ？

まあ、そんなこんなでこの本ができた。買って何の得にもならないけど、ウルティマファンとして、持っているだけで嬉しい、そんな本にしたかったんです。感動した映画のパンフレットをかうみたいな感じで、ウルティマの思い出として、お手元においていただけたら幸いです。

この本をお買い上げくださったあなたは、本当のブリタニア人です。徳がすごい！

えー、いつもながらだらだらと長いあとがきですいません。最後に、いつものことながらボクがダラける分まで1000倍苦労してくれたローカスの鈴木太郎ちゃんと、そのアシスタントとしてさらに1000倍苦労してくれた岩井美洋ちゃんと、光り輝くデザインセンスでこの本に1000倍の価値を与えてくれたエストールのみなさんと、あれこれ協力くださいましたUltima RING JAPANのみなさんに深く御礼申し上げます。

またいつか、リチャードが新作を作ってボクたちを興奮させてくれて、こういうスタイルの本でもって大人っぽく盛り上げることができますことを祈りつつ。



2000年9月吉日(ブリタニア晴れ)  
金井哲夫

ClueBookシリーズ

## ウルティマ 公式ファンブック

# Ultima

OFFICIAL FANBOOK™  
ウルティマ公式ファンブック

発行日：2000年12月25日 第1刷発行

**著者：**金井哲夫

**発行人：**市川公士

**発行所：**

株式会社ローカス

〒101-0021

東京都千代田区外神田6-1-4

神田ノーザンビル

電話 03-3837-1102

**発売元：**

株式会社角川書店

〒102-8177

東京都千代田区富士見2-13-3

電話 03-3238-8605 (営業)

**制作協力：**

エレクトロニック・アーツ・スクウェア (株)

Ultima RING JAPAN

**ストーンヘンジ写真提供：**

英国政府観光庁

**イラスト：**

早坂桂一

**デザイン/DTP：**株式会社エストール

**印刷：**東京書籍印刷 (株)

©1979 - 2000 Electronic Arts Inc. All rights reserved. ORIGIN logo, We create worlds, Are you with us?, Ultima, the UO logo, Britannia, Pagan, The Serpent Isle, Labyrinth of Worlds, Forge of Virtue, Underworld, The Stygian Abyss, Martian Dreams, Worlds of Adventure, Worlds of Ultima, The Savage Empire and Akalabeth are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Lord British is a trademark or registered trademark of Richard Garriott in the U.S. and/or other countries. All other trademarks are trademarks of their respective owners.

Microsoft、MS-DOS、Windowsは、米国Microsoft Corporationの登録商標です。

Apple、Apple ][、Macintoshは、米国Apple Computer, Inc.の登録商標です。

本書に記載した会社名または製品名などは、一般に各社の登録商標または商標です。

### Ultima RING JAPAN

|                      |                 |
|----------------------|-----------------|
| Bang-b Dragon        | NICOLE          |
| GIL Dragon           | Pekeji          |
| Katze, An Wis Dragon | Sight Dragon    |
| kazuya@GHP           | tamaoka Draemon |
| KtJ Dragon           | 孔雀(Kuj@ku)      |
| Lute Patious Dragon  | くれゆに            |
| Naopoh Dragon        |                 |

- 定価はカバーに表示してあります。
- 本書の一部あるいは全部 (ソフトウェアおよびプログラムを含む) を著作権法および弊社の定める範囲を超え、無断で複製、複写、転載、テープ化、ファイル化することを禁じます。
- 本文の内容に関するご質問は発行所まで書面にてご連絡下さい。
- 乱丁本、落丁本、付属品の不具合などにつきましては、株式会社角川書店 営業部 (03-3238-8605) までお問い合わせください。
- 著者および株式会社ローカスは、本書の内容が正確であることに最善の努力を払いましたが、内容の誤り、あるいは、欠落についての保証はいたしません。また、本書に含まれる情報あるいはプログラムやデータのご利用によって発生する損害に対する責任は負いません。あらかじめご了承ください。

ISBN : 4-89814-169-2 C0076

ウルティマのアセンション 日本語  
拡張データ用ムービー

ウルティマオンラインのキャラクター・デザイン  
拡張データ用ムービー

ウルティマのアセンション  
ゲーム用ムービー

ウルティマオンラインのキャラクター・デザイン  
ゲーム用ムービー

**Ultima**  
OFFICIAL LEARNBOOK  
OSAVE 拡張データ

169-C1

ウルティマ TrueType フォント  
AVATAR, RUNIC, GARGISH

Ultimate Wisdom (ウルティマ用語辞典)  
英語版  
Runic-Roman Converter v0.2a

おまけ  
CD-ROM  
COMPACT  
**disc**  
MADE IN JAPAN





発行：ローカス



LOCUS