



Isles

Serpent Wood

Mutant Mountains

Castle Dragontooth

Might and Magic III

Shadowfire

of Fire

Blistering Heights

Mistral Mare

Isles of Terra

stion

Castle Blackwind

Bazzard Bluff

Worsake
NEW WORLD COMPUTING

Might and Magic

III

A Passage Through the Isles

(島々の旅)

神秘の人、コーラックの旅日記

私はコーラック、神秘の人と呼ばれている。
この書は、忘れられた伝承を求めてテラ諸島を旅した時に
私が記した走り書きである。
これから旅立つ冒険の手助けとしてこの記録を持っていくがよい。
なぜなら、これらの島々はすべてが見かけ通りとは限らず、
伝説のとばりの陰に
しばしば真実が顔を出しているからだ。

©1991 New World Computing, Inc.

First Edition

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

Might & Magic III, Isles of Terra

Designed & Directed by
Jon Van Caneghem

Game Designers
Jon Van Caneghem
Ron Bolinger
Mark Caldwell
Eric Hyman

Programmed by
Mark Caldwell

Additional Programming
Andrew Caldwell
Douglas Grounds
Eric Hyman

Technical/Creative Writing
Ron Bolinger

Art Direction
Louis Johnson

Computer Graphics
Louis Johnson
Bonita Long-Hemsath
Julia Ulano

Sound
Todd Hendrix

Manual Illustrations
April Lee



混沌としたボイド（虚空）の隅々から
高らかなときの声が上がった。
四つの精のロードたちが
戦いと死を宣言して
火と水と空気と大地が
勢力と力をぶつけ合い
その血生臭い戦闘の泥沼の中に
われらの世界がその起源を見出した。

491年新月2日
ヴィルダバールの町にて

私が未地の土地を探検して、その町や城にまつわる隠された伝承と寓話の発見に着手してから、早くも4年の年月が流れた。見込みのない壮烈で勇敢なこれらの物語を伝えることによって引き起こされる心の高まりは、冒険の呼びかけに答えんと切望する者全員の魂と心に織り込まれる魔法の織り糸であり、そして、その魔法の閃きを保たんがためという、この目的のために、私はこれらの物語の記録にひたすら努力を傾けているのである。

ヴィルダバールを通過するとき耳にした噂や囁きによると、これらの島々には、そういった歴史が豊富にあるということだ。町の長老と話していたとき、かつて島々の神秘的な概念の伝説を含む祝祭の前に読まれた古代の韻文と、今日その地方の至るところに広まっているが、原典である巻物が紛失して以来長年を経て内容が変えられてしまったという伝説について話してくれた。彼は、伝説が消失する前に書き留めておいた一部を読んでくれ、その他の思い出せる部分の内容を話してくれた。他の部分に関しては、島々のあちらこちらに記録されているかもしれないと彼は言った。

その叙事詩は3部で構成され、彼の話してくれた断片は第1部からで、その中には、土地も空気も海洋もなかったボイド（虚空）の最高支配権をめぐる、4つの「精霊」のロードたちが獰猛な嵐を用いて争った大戦争から生じた島々の誕生の話が含まれていた。4つの「精霊」、すなわち水と火と空気と大地がこの「ボイド」で遭遇し、そこに自分たちの存在を占める権利を求めて戦ったが、この

戦いで彼らの力はあまりにも互角なため、どの「精霊」も相手を打ち倒すことができないばかりか、バランスを逆転させて他者に越えられずに戦いを止められる者はいなかった。彼らは誰も顔を背けることのできない果てしない戦いの中で、身動きがとれなくなってきていた。そして、戦いが何十年にも渡って荒れ狂ううちに、強大な嵐の降灰が蓄積し定着した「無窮」の真ん中に、肥沃な土地が発達し始めた。ここからの話を知る者はいないが、獣が現れて、その新しい土地の原野をかすめて通り、森と洞窟の中に避難した。「精霊」のロードたちは、彼らがうろつき回ったところでほとんど脅威があるとは認めず、これらの無力な獣たちにまったく目もくれなかった。獣たちは、死んだ動物に群がる蠅にすぎないものと見られていた。こうして、戦いはいや増す嵐をともなって猛威をふるい、その嵐が芽を出しかけた土地をさらに肥沃にしていっていったのだった。

だが、それから不可解にも、「ボイド」の地に新しい生き物が出現した。かれらは、獣と違って無力ではなく、戦場の裸の壤土を耕して食住の豊富な供給源に改良する手腕に長けていた。荒れ狂う戦争の嵐の中で、それは困難で犠牲の大きい仕事だったが、混沌とした「ボイド」中に大陸が徐々に造られて行った。



森と谷の中には、優れた知性を備えた俊敏な生き物が住み着いた。ほっそりとした強靱なエルフが木と緑の野原に定着したのだった。ある者たちに比べれば耐久性において劣るものの、彼らは高度な魔法の素質と、魔法のパワーとエネルギーに対する抵抗力を持っていた。



そして、身を切るように寒い雪の多い地方には、ノームが住み着いた。エルフ同様、彼らは肉体的にはなく、精神的な強靭さを持ち、魔法を使う傾向が多少ながらあった。しかし、熟考型のエルフとは違って、ノームは非常に陽気で友達をつくるのが早かった。雪の多い地方の厳しさゆえに、彼らの沈着さは自然力に対して頑健にされ、魔法に対してはなおさらそうだった。



それから、砂漠の太陽の中には、ドワーフが逗留した。小柄だがたくましい彼らは、精霊界のほとんどが彼らに深い痛手を負わせられなかったため、荒れ狂う戦いの混乱の中で生き延びたのだった。所詮、砂地では強靭な生き物しか盛んな生命を見いだせないのかもしれない。魔法を操る能力をほとんど持たないドワーフたちは、砂丘の中に孤立して自分たちの力を見い出したのだった。

そして、低湿地と沼地には、優れた体力と耐久力を持つ一族が住み着いた。彼らは非常に頑丈だったので、火も電気も寒さも、彼らを傷つけることはほとんど出来なかった。彼らには魔法に要求される精神の偉大さが欠けていたため、生まれながらの能力を頼りに戦って生き延びねばならず、その能力は非常に高度に発達した。というのも、半オークは戦いを待ち望みながら暮らし、敵を見つけることに最大の努力を払ったのだった。



しかし、新たに見いだされた種々様々な土地のあちこちに散らばっていた人間たちが徘徊し、あらゆる他の種族の中に住み着いた。いかなる自然力や魔法にも抵抗でき、神秘的な技の手法を習得していた彼らは、自分の好きな場所にうまく住み着いた。まもなく、彼らは土地の至るところに繁栄し、他の種族と協力して獣を飼い慣らし、原野を開拓し始めた。





これらの陸地の征服者たちの到来にともなって、「精霊」のロードたちは、自分たちが戦っている間に、自分たちの命と引き替えの戦利品そのものが、彼らの目には、無力な獣同然に映る、取るに足らない「死すべき者ども」に持ち去られていることに気づいた。

「精霊」たちはそれぞれ大きな嵐を起こして「死すべき者ども」を征服しようとしたが、彼らは戦争からあまり力を抜けないため、「死すべき者ども」はかれらの力に抵抗することができた。事実、「精霊」たちの嵐は戦争そのものの効果ほど厳しくなかったため、彼らは「ボイド」の地からこれらの侵入者たちを一掃する別の方法を見つけなければならなかった。そこで、一日だけの停戦協定を結んで、誰しも一時間と耐えられないような、破壊的な力を持つ一大暴風雨を創り出すことに、全力を傾けたのだった。

空気は最強の風を寄せ集めて、「死すべき者ども」の骨から肉を引きちぎるほどの威力で大地の砂を吹きつけた。水は洪水を用意して、倒れた「死すべき者ども」を「ボイド」の中心に洗い流し、次に、そこで待っている火がぬかるみを焦がして固い石に変えるのである。全員が一致団結した段階で、「死すべきの者ども」はこのひどい激流の一日を生き延びる可能性がなくなった。望みはほとんどなく、大破壊を前にした最も不吉な時の中で、誰もがただ自分の運命づけられた家にとどまり、彼らの内なる無力から、かつてこの世で知られたことのない慈悲を求める壮絶な悲鳴が生まれた。

491年新月4日 クエスト開始

適切な機会を求めていた私は、ついに、伝説の失われた部分を探しに島々の横断に一緒に出発してくれるグループを見つけた。4人の闘士と1人の治療師から成る一団は、私の能力の全てを知ることなく、彼らの持つイメージのままに私を仲間に加えてくれた。私たちはスワンプ・タウンへ向かって出発し、そこでファウンテン・ヘッドへ届ける巻物を受け取ることになっている。パーティのリーダーであるアッサ・ミルティマは、私が失われた伝説の断片を広範囲に探せるようにと、遠回りのコースを取るのに賛成してくれた。私たちは取るに足りない場所だけを飛ばして、島々のほとんどの地域を歩き回ることになるだろう。私は巻物の運搬の報酬としてわずかな分け前をもらうだろうが、忘れられた伝説の探求と希望に満ちた発見がこの冒険に私を向かわせるのであって、富の約束ではないのだ。

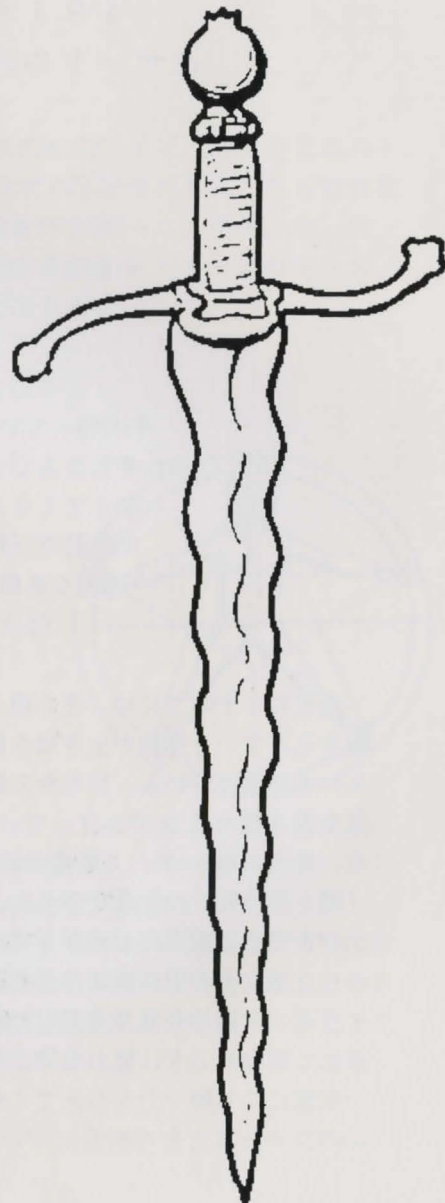
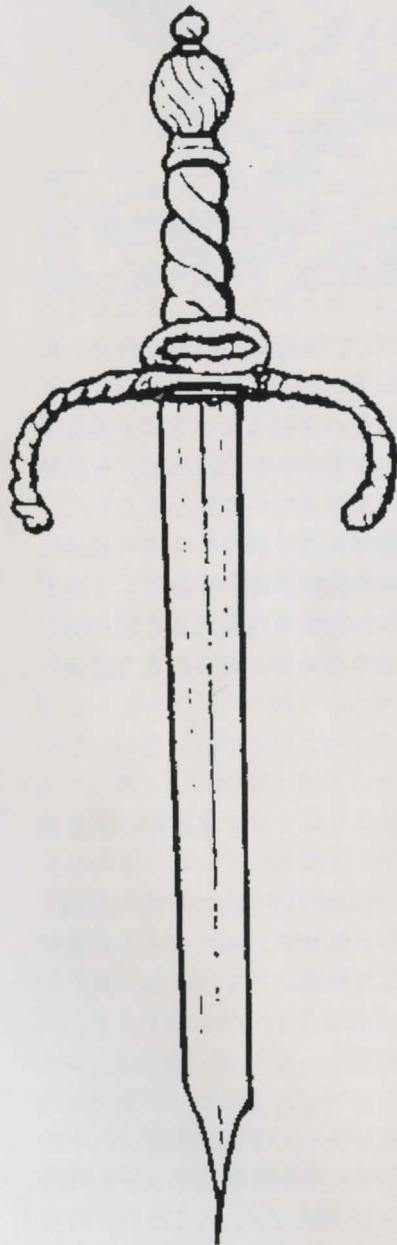
予定通り事が運ばば、私たちは明日イリュージョン諸島に向かって出発し、私はそこで砂上の廃墟の中に構築されていると言われている2つの城を探索するつもりだ。そこからバザードブラフへ行き、そこで夜のキャンプを張る予定だ。翌日は、エバムーアを通過して北のスワンプ・タウンへ行き、そこで巻物を見つけたら、おそらく地元の宿屋で快適な夜を過ごすことになるだろう。

そこから、私は探検隊を引き連れてドワーフの原居住地であるサーペントの森を通り、二度目の夜のキャンプを張るフローズン諸島へ向かうつもりだ。それから、リーパー溪谷へ行き、ファウンテン・ヘッドへ直行する。彼らの計画では4日だが、おそらく倍の日数はかかるだろう。

491年新月5日
出発

きょう、万全の準備を整えて、私たちは「テラの島々」への旅に出発した。私の参加したこのグループは、当初思っていたよりかなりたくましかった。私が考えていたようにボートを借りるよりはと行って、治療師のラファは地上と海洋の接する水際に立って両腕を広げた。一瞬すべてが静止し、それから、不思議な風が彼女のローブの端を吹きつけ、水中が掻き乱されたような気がした。濃い息の詰まるような霧がどんどん流れ込み、その霧の中に、膨れ上がった波上に乗って幽霊のガリオン船が現れた。それは実に印象的な光景で、多少狼狽を伴わせるものでもあった。幽霊船は私たちを乗せて海を渡り、イリュージョン諸島に最も近い場所へ運んでくれた。私たちは今そこで城の廃墟に入る前の休憩をしているところだ。だが、その船がどこから来てどこへ戻ったのか、いまだもって私にはわからない。というのも、私たちが海岸に降り立つやいなや、船は漂流しながら沈黙の霧の中へ消えていってしまったからなのだ。

冒険の最初の戦闘で死者が出たのは悪い前兆だ。グレイウインド城の廃墟を探索しているとき、瓦礫の中に居を構えていた強力な幻影の魔法使いに出くわした。彼は突然襲いかかってきて、ラファをピンク色のエネルギーの光の中に巻き込み、彼女の生気をすべて枯渇させてしまった。かたわらでアッサ・ミルティマが石弓から太矢を飛ばして即座に応戦したが、その幻影を虚しく通る過ぎるだけだった。他の仲間たちが進み寄る間に、幽霊のような姿をした人物は巨大で残忍なクマを呼び出すと、ぱっと光を放って姿を消した。アッサ・ミルティマと忍者のサッファがその獣と戦ってわずかに傷を負っただけだったが、ラファは私たちの治療師だったのだ。私は自分の力の限りにできるだけことはしたが、ラファを失ったことはきわめて遺憾なことだった。このグループの結束は固く、彼らは自分たちの報酬の一部を当てて、スワンプ・タウンの寺院で彼女を治療してもらうつもりでいる。



491年新月6日
バザードの岩壁でキャンプ

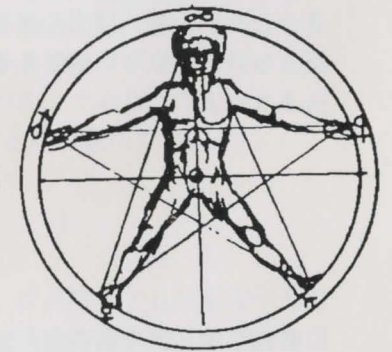
次に地上に降りしは、
ドームのフォースたちなり。
「死すべき者ども」の手に
未知なる力を与えんがため

5つのフォースが
その持っている力と魔法にて
それぞれ2人ずつ闘士を創造せり。
かくて10人の勇者たちは
無慈悲な「精霊」を相手に
悲惨なる戦いに赴けり。

今夜のキャンプには、月を覆う雲よりも、火明かりの環の外から覗き込んでいる無数の生き物を隠している木の厚い大枝よりも暗いムードが漂っている。日中から雨が降り続き、降る雨がいらいらと足を踏み鳴らしながら立っている馬たちをさえ意気消沈させている。昨日の戦いが、「廃墟の砂漠」の旅人を食い物にするという「翼を持つ死」の伝説でさらに心の重い私自身をも含めて、いまだに全員の心に重くのしかかっている。この夜が記憶の一片にすぎなかったら、どんなにかほっとするだろうと言わざるをえない。グレイウインド城の廃墟で発見した伝説の断片を熟考し始めるのに十分適切な頃合のように思われる。その伝説には、人間に「精霊」たちの攻撃に打ち勝つ力を与えてくれる5つのフォース、つまり、ドームのフォースたちの仲介について語られている。



コズモニウムは、自然力と他のエネルギー形態をあちらこちらに自在に動かす力だった。空気、水、火、大地、電気エネルギーは命令され、支配された。



エソテリカは内面そのものの能力で、精神と治癒能力と負傷能力の支配を伴う生命エネルギーと生命形態だった。



ガイアムは、森の中と空中の生命秩序と木と雲の秩序を支配した。自然の態度と気質、獣たちの意思をその支配下に置いた。



ベリウムは、獣たちのより凶悪なムードと今夜のこの嵐のような天候の激しい変化の中に現れる戦いと猛威の心髄だった。



そして、ラーケインは目に見えない音のしない内密の能力の薄板で、目に見えない世界にその働きをそっと忍び込ませた。

これらは、雲の上の高い位置から精たちの戦う様子をじっと見下ろしているフォースたちだった。伝説によると、彼らは決して戦いには加わらなかったが、「精霊」たちが全人類と動物を滅ぼそうと企んでいるのに気づくと、無力な「死すべき者ども」を気の毒がって、彼らに自分たちの力の秘密を教えて命を守ってやったと言われている。また、ドームのフォースたちは、自分たちが協力して得た力にひどく驚いた「精霊」たちが結束してそびえ立つ高度な場所に住む自分たちを襲って、果てしない戦いに引き込むのではないかと心配していたとも言われている。何はともあれ、フォースたちはわれわれ「死すべきの者ども」に自らの力を教え、それぞれが2人づつ、計10人のチャンピオンを創造して、「精霊」たちが互いに地位を悪用する前に彼らを追い払ったのだった。

コズモニアムはエルフに、自然力が「ボイド」の地をどのように動き回るかという秘密を教え、火や寒さやエネルギーや電気に対する全支配権を与えた。パッド入りの鎧を着て、杖を装備した最初の偉大な勇者は、自然力支配の習得に着手し、来るべき戦いに備えて数々の強力な呪文を生み出した。彼は魔法使いと呼ばれた。私は、私個人の好みである、稲妻の力と美しさを発見するスリルを思い出す。若い頃、今夜のような暗い雨の夜に冒険家の一団とキャンプを張っていたとき、仲間をびっくりさせるというただそれだけの理由で時々近くの木に太矢を放ったものだった。そんなことをしたら、倒れた仲間の強い反対に会うだろうことは間違いない。



そして、コズモニアムはもう一人のエルフの血縁に、森をまっすぐ突き進んで正確に的を射る矢がらの作り方を教えた。射手と呼ばれる、鎖の鎧を身にまとった彼女が二番目の勇者として現れた。二人は同じ種族なので、彼女は魔法使いが生み出した呪文を使うことができたが、その程度は限られていた。彼女の精力のほとんどは弓の修練に費やされた。



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

かようにして、もう一人のノームが用いられ、治療法を教わったことが大いに強調される。彼は戦士と呼ばれる最も高潔な闘士で、向かえば恐ろしい敵となった。最も頑丈なヨロイに身を包み、真実と正義の剣を振りかざす彼は、数多くの伝承と多くの信奉者を招来する最も偉大な人物の一人となる運命にあった。



次いで、ガイアムはドワーフの中にその信条を擁護する者を選んだ。植物と獣と、季節と星々のパターンの感情移入を伴う多くの言語が明かされた。現存の土地の秘密を小さな体に授けられた彼女は、自然の力を支配して命令に従わせ、大暴風雨と突風と大群を指揮して戦わせるだけでなく、自然界の自然治癒力を呼び出して戦死者を救った。僧侶が肉体に身を捧げるように、土地に身を捧げるこの新たな勇者はドルイドと呼ばれ、自然の秩序の維持に人生を捧げたのだった。ドルイドは革に身を包み、むきだしの剣を腰にぶら下げて旅をした。今夜のようなひどい嵐は、このような才能を持つ闘士にとってはほとんど取るに足らぬものだろう。



力のガイアムが森林の感情移入をドワーフの闘士に与えたとき、野伏と呼ばれる浅黒い肌の謎めいた人物が、事実創造されたのであった。うっそうと茂ったつる植物や乱雑なやぶを好んで密林の中に住む野伏は、森林が生き物にとってそうであるように、一種独特の雰囲気を持っていた。最初の勇者である私たちの仲間のアッサは感情の起伏が激しく、陽気で茶目っ気があるかと思うと、突然非難がましく厳格になったりした。





そして、ベリウムは半オークを剣の闘士に選んだ。最高級の鎧と鉄のヘルメットと楯で身を固め、最強の武器を持つ彼は、戦争と乱闘と武勇の技を鍛錬した。騎士と呼ばれる彼は、戦場を行軍することに強い欲望を持つ最強の闘士となった。戦士なら戦闘中ひたすら平和を求め、戦いをてっとり早く終わらせて勝利を手にするだろうが、騎士は戦闘仲間には強いあこがれを

持ち、あらゆる戦闘員に対して王の尊厳を感じていた。

次に、ベリウムはバーバリアンと呼ばれる闘士を創造した。騎士とは血縁が異なるため、彼女は戦闘を求めるものの、流血欲はなかった。すべての勇者の中で最も耐久力に優れたバーバリアンは、戦闘に突入するスリルを求めた。スケール・アーマーだけを身につけた彼女は、楯と大きなハンマーを振り回して敵の軍隊と戦った。私はあらゆる彫像とタペストリーの中に、この闘士に似た女が頭上に角のついた鉄カブトをかぶって、倒れた戦士の山に高々と立っている姿が奉納されているのを見てきた。



そして、力の中で最後の最も神秘に包まれたラーケインは、二人の人間にその信条をもたらした。最初の人物は、あらゆる場所の狭間の目に触れないひだの中を移動して、誰にも見られず悟られずに進むことを教わった。盗賊の名で知られる彼は、カギとワナのテクニックを駆使し、極めてほのかな影に身を隠し、背後から進み寄って敵に致命的な一突きを浴びせることができた。鎖かたびらに身を包み、楯と短剣を持ち、腰に石弓をぶら下げた彼は、木の葉の中を羽根のように軽やかに移動した。



そして、戦闘のために創造された10人目の闘士は、適合性と知性に関するあらゆる特性に優れていた。忍者と呼ばれる最強の戦士である彼女は、手ごわい騎士でさえも及ばない彼女の戦闘技術のために特別に作られた特殊な武器を身につけていた。一人で暮らすことに徹し、他の闘士たちの中にいてさえ孤立を守り、刻々と心身の鍛錬に費やした。彼女は鎖かたびらを着ているにもかかわらず、盗賊のように音を立てずに行動し、また、誰に対しても口を聞いたことがないため、沈黙の戦士と呼ばれた。





これらの10人は「精霊」たちと戦う闘士であり、そこで「死すべき者ども」は5つのドームのフォース、すなわち、コズモニウム、エソテリカ、ガイアム、ベリウム、ラーケインから魔法の技と戦闘方法を教わった。フォースたちは雲の上、星の上において、確かに夜通しの工程の中に星々を進めたのであった。さて、私の見張り時間もそろそろ終わり、サッフアが交替に来る。今夜はたっぷり眠っておかねば。明日はエバムアを越える予定だし、疲れても休む場所はないのだから。

491年新月7日
スワンプ・タウンにて

驚くほど楽々とエバムアを通り抜け、きょうスワンプ・タウンに到着した。道中、さまよう動物や昆虫に出くわした程度のほんの些細なこぜりあいがあっただけだった。危険は少なかったものの、どんな些細なミスでも命取りになるかもしれないので、それもいい試練だった。

スワンプ・タウンの西門に入って巻物を渡してくれる人を見つけたら、ファウンテン・ヘッドへ行くことになっている。ラファはムーンシャドウ寺院へ連れていかれた。「廃墟の砂漠」からエバムアへ渡るボート代の支払いで私たちのふところは空っぽも同然だったので、修道士に診てもらう金を何とか都合できたのは運がよかったと言うほかはない。巻物の運び賃をもらったところで、ラファの蘇生手数料の埋め合わせにはほとんど足りないだろう。

ラファの回復を待つために、私たちは宿を取った。私はその宿でこれらのメモを書いているところだ。他の仲間たちは、いわゆる酒場でくつろぎながら、この2日間の出来事の一部始終をラファに話して聞かせている。

町で会った人たちと話してみたところ、伝説をもっと発見したいという私の願いはうまくいきそうにない。ギルドを尋ねたとき、押韻詩を探し求めて一人出かけたフロズン諸島から戻ったばかりだという人物に出会った。彼は、北部地方にはその一部も見つからず、私がグレイウインド城の廃墟でその断片を発見したのはとても運がよかったと言った。私は彼にヴィルダバールの長老から聞いた話を教えてやった。



闘士たちは戦いが終わると、ドームのフォースたちから授かった力を用いて、「精霊」のロードたちを「ボイド」の片隅に追いやった。5つのフォースたちは戦場となった土地を天空から拾い上げて、古代文明人のゲートから「テラ」のゲートまでの土地を海の真ん中に置き、砕いていくつかの島にしたのだった。

フォースたちが天空から島々を運んでいる間に、10人の闘士たちは土地を徘徊するモンスターや動物から人々を守るために町を建設し、そして、フォースたちから授かった訓練方法、すなわち、遠い昔に始められ現在まで伝えられている伝統的流儀で他の者たちを訓練した。外部の荒野から避難と保護を与えるために、そして、新しい土地を旅してその発育盛りの生命を飼い慣らし征服しようと試みる冒険家たちの安息所となるために、城壁に囲まれた大都市が建設された。勇猛果敢に冒険をしているときはわくわくしているが、治療し、交渉し、トレーニ

ングをする場所が要るため、冒険家に必要とされるあらゆるサービスを受けられる住居が町の中に建設された。武器を売る場所、酒と宴会を提供する場所、「精霊」たちから救ってくれたフォースたちに敬意を表して冒険家たちを世話してくれる不可解な修道士たちの住む5つの治療の館、戦術のトレーニング場、魔法の腕を磨く魔法学校、疲れた体を安全に休めて物資を蓄え、死んだ仲間と交替してくれる別の人を見つける場所などがあった。今日ある私たちの住居の源はそういったいずえの中に見い出されるのである。



武器屋では、はがねと鉄の職工たちが新たな破壊武器を鍛え、戦士たちの壊れた武器を修理した。広く方々から集まってくる金儲けの製品取引が行われ、ロープやたいまつなど、ダンジョンをこっそり歩き回るのに必要とされるあらゆる品物が売られていた。そこはまた、最高級の鎧や防具類を見つけたり、未知の機械装置や武器を鑑定してそれらの使用法と価値を明らかにできる場所でもあった。もちろん、旅人のバックの中身が多すぎたら、酒場で楽しい一時を過ごすのに十分な代金になったであろう。

宿屋は、カギのかかった扉の陰で疲れを癒し、屋根の下で降る雨から体を守る場所だった。だが、宿屋は単に旅に必要なたっぷりの休憩を取る以上のものとして造られた。というのも、戦闘のスリルと莫大な富の発見を求める若い冒険家たちが登録簿にサインをして、自分の入隊を必要としているパーティを待つことができたからである。しばしば、森や洞窟や廃虚を歩き回っているときにこれらの若者の助けを得る場合、彼は自分が最後に登録した宿屋で会おうと告げ、それから君たちのクエストに加わるであろう。

酒場は、溢れんばかりの酒を提供すると同時に、寺院では見い出せない癒えを求めてこれらの騒々しい酒場にやって来る冒険家や戦士たちの緩んだ口元から出る豊富な噂の提供場所だった。そして、酒場の主人の手に金貨を握らせれば、莫大な財宝と幸運を発見する手がかりが得られるかもしれない場所だった。また、冒険家のパックの食料が不足したら、その店の特選品で満たすことが出来た。結局のところ、体力に休養が不足しているときに肉体に補充してやる食料がないことには何の足しにもならないのだ。

そして、死んだり負傷した戦士たちのために、ドームのフォースたちに答えて治療の寺院が建てられた。5つのフォースたちは「死すべき運命の者ども」に大洪水を阻止する力を与えてくれた。彼らの力をたたえ、彼らに奉仕している時に倒れた者たちを救うために5つの寺院が建立されたのだった。どんな苦悩に見舞われた戦士でも、これらの神聖な聖堂を守ってる謎めいた修道士たちから治療を受けることができた。肉体は蘇り、呪いは解かれたものだった。そして、戦利品の一部をこれらの寺院に寄付した者には、特別の恩恵が待っていると信じられていた。

だが、神聖な修道士たちに寄付されない金貨や財宝の大方は、他者に略奪される危険が絶えずつきまとうため、町の建造者たちは頑丈で安全な檻を作って、任命された強いゴーレムたちにそれを見張らせた。「精霊」たちに対する勝利のあとのわくわくする時代においてすら、同胞の幸運ばかりか弱者を食い物にする連中がいたため、個人の富を安全に守るための銀行が必要だったのである。強盗に入られるという心配はあるが、冒険家のキャンプの皮テントに比べれば銀行のほうが安全だった。

ドームのフォースたちから教わった方法で他の者たちを訓練するために、10人の闘士たちも、体力と持久力を増進するためのトラックや闘技場やあらゆる種類の装置を備えた大トレーニング場を作った。料金を払えば、長期のクエストや旅からやってきたどんな冒険家でも、あらゆる戦闘技術における専門家の助けを借りて、剣術や弓術やその他あらゆる戦闘技術の腕を磨くことができた。戦闘時の個人の持久力と耐久力もまた、グラウンドの教師のテクニックによって高めてもらうことができた。

そして、魔術を学ぶ者たちのために神秘に包まれたギルドが建てられ、力を支配する魔法使いを訓練した。一心不乱に学ぶことによって、自分の選んだ手法の支配力をさらに深く究め、新しい呪文を獲得して、魔法使いの能力と呪文の蓄えを拡大することが出来た。ギルドは極秘の場所であり、それぞれのギルドの会員以外だれも中に入ることができなかった。周辺の地方の伝説には、賢者に役立つヒントや警告を与えてくれる各ギルドの歴史が書かれていた。

491年新月8日

フローズン諸島

今夜、私たちはフローズン諸島の冷えびえとした郊外でキャンプを張っている。スワンプ・タウンで同業の探求者と言葉を交わして以来うすうす感じていたように、この凍てついた森の周囲には伝説のかけらもなかった。私たちは何時間もかけて雪におおわれた荒地を探索したが、視界に現れるのは氷だけだった。

私たちの治療師ラファの例の件で、ドラゴントゥース城に入るのを拒否された後、私たちはこの島々の凍てついた森の中で火の番をしながらキャンプを張ることにした。今、私はその見張りをしながらこれを書いている。もっと快適な夜を過ごせたかもしれないが、ラファを怨む気持ちはさらさらしない。何と言っても、彼女の幽霊船を使って海を渡るほうがかなり楽だからだ。

このグループとファウンテン・ヘッドで別れるのはつらいが、私を呼び寄せているのはもっと別のことだ。これは私にとってただの小旅行にすぎず、真の探求は、伝説と伝承の探索ではなく、宿敵シェルテムを探し出すことなのだ。

そもそもの始まりから、彼はこの島々にいると言われていた。彼はここの全住民を自分の敵と見なし、二度にわたって彼らを絶滅しようとした。現在、これらの島々は「テラ」のゲートの中に保護されているが、シェルテムが彼らの撲滅をあきらめていないのは確かだ。彼がどんな計略に着手しているのか私は知らないが、彼の所業のすべてが混沌としているのはわかる。

私は、シェルテムと彼の邪悪な陰謀の探索に加わってくれる者たちに残す記録としてこれらのメモを書いている。古代ピラミッドが彼の企みに関係しているのは確かだと思われ、そここそが、私が計画の元に探索を開始する場所であり、再び出かけて探索を開始する

場所である。今回、私は一人で出発するつもりだが、あとに続いてくれる者たちに、私がまだ発見していない新たな情報に役立つ手がかりを残しておこう。このことについてはまだ誰にも話していないが、私はイリュージョン諸島の背部にあるブラックウインド城の廃虚で、シェルテムの陰謀の謎に光を投じるかもしれないメッセージを瓦礫の中に発見した。

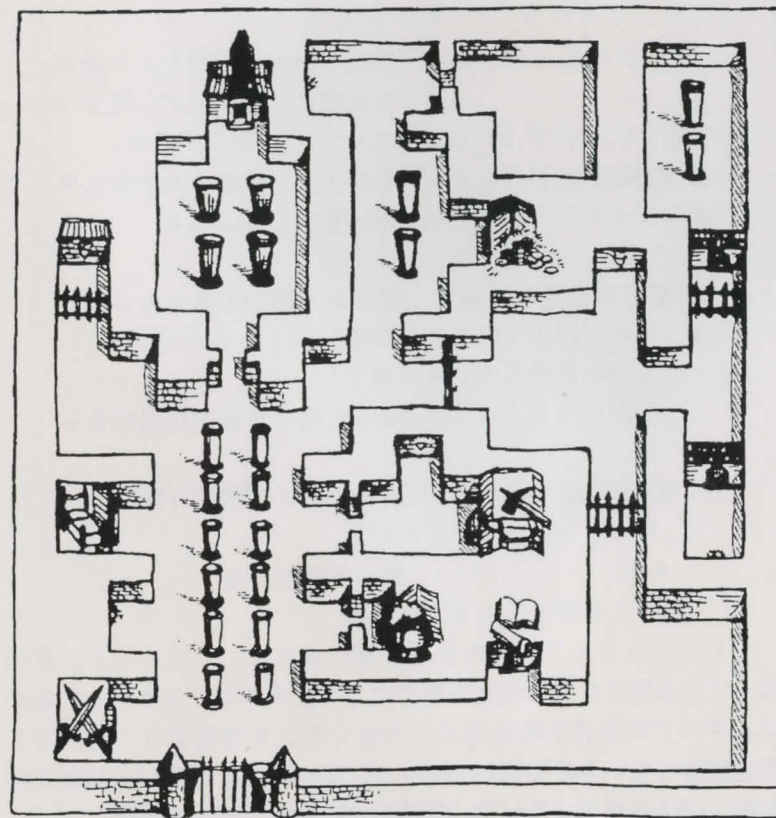
それは、私たちが並列して称するようになってきている、善と中立と悪の3種類の人間をかなり重要視しているように思えた。長年、これらの異なった特性間には平穏無事な状態にあるが、常にそうだったわけではない。かつて、これらの3種類の上には多くの戦いがあり、おそらくこの古代の敵対に再び火を点けるのがシェルテムの企みだと思われる。瓦礫の中のこのメッセージがどんな意味を持つのか、私はいまもって解明中である。

今日の世界では、善と悪の問題が一定の状況に応じて解明され、そして、どれか一方が歓迎されないかもしれない一定の魔法エリアがあるが、これらの教化の時代において、双方の相違によって戦争が触発される可能性はほとんどない。にもかかわらず、これらの3つ、つまり善と中立と悪のいわく言いがたい相違が、シェルテムの陰謀に一役買っているのは確かだ。

今夜はこのへんで止めておこう。まもなくアッチが見張りの交替にきてくれる。このグループと一緒の島々の旅は、ラファの死を除けば楽しいものだった。冒険家たちには必然的に降りかかる傷や病気を回復させてくれるフォースの寺院の修道士たちに感謝している。無力にさせられたり、命さえ奪われたり、無数の災難が降りかかって来るが、代償さえ払えば、救済の道は常に寺院の中にあるのだ。

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

491年新月9日
ファウンテン・ヘッドに到着



リーパー渓谷を通過してから、私たちはその日も遅くファウンテン・ヘッドに到着した。私はグループと宿屋で分かれ、彼らはそこですぐに次の旅に参加したがっている別の若い冒険家を見つけた。もちろん... 酒場で何時間か過ごして体力を回復してからのことだが。

シェルテムを探しに出かける前に、私の跡を追ってこの謎に挑戦する者たちに残しておきたい最後の忠告が二つ三つある。君たちが島々を渡るときに必ず必要だとはいえなくとも、非常に役に立つ技能がある。これらを教えてくれる師を見つけて報酬を支払う準備をするのだ。中でもかなり有用な技能をいくつか述べておこう...

地図作成	訪れる地方の地図をより適切な状態にしておくのに役立つ
危険感知	モンスターに出くわす前に早めに警告してくれる
秘密の通路の看破	隠された機会を逃さないようにする
登山	もっと高い地域へ接近できる
通路発見	密林の中に道を切り開く
水泳	浅い水域を渡る

そして、スベルブックの中身を常に満杯にしておくこと。君の知っている呪文を別の呪文を習得できる段階までマスターしておけば、ギルドの会員資格を得て、可能な呪文を習得することができる。放浪している魔法使いを探せば、安い値段で必要に応じた適切な呪文が得られる。そして、魔法のプールから呪文を獲得したり旅の教師から買って、使い方の説明がない場合は、ギルドの一つに行って説明してもらうのだ。

呪文が結晶の中に閉じこめられている力を引き出せるように、ジェムを豊富に用意しておくことも忘れてはならない。これらは魔法の使用において初心者が入手できる呪文なのだ...

目覚め	眠っている冒険家を目覚めさせる
魔法の看破	メンバーのバックに魔法のアイテムが入っていたら、その種類と残りの使用回数を知ることが出来る。財宝のチェストの性質を見分けるときもこれを使う。
自然力の矢	一人の敵に対して自然力を浴びせる。一陣の炎、電気、酸または氷を敵に浴びせて、わずかだが敵にダメージを与える。
応急手当	この塗油の呪文を用いると、戦闘で負わされた冒険者の軽傷を一時的に治療することが出来る。
空飛ぶ鉄拳	魔法のこてを呼び出して一人の敵に強烈なパンチをくらわす。
光	魔法の光を出して暗がりの場所を照らす。

呪文はすべて、コズモニウム、エソテリカ、ガイアムの神秘から造られ、習得に専念した階級の者だけがその呪文をかけることができる。能力が向上すると、さらに強力な呪文が待っている。

武器や呪文を使ってもたらされる6形態のダメージからの保護も必要となる。これらの形態とは、火、電気、寒さ、毒、エネルギー、魔法の6つである。それぞれの種族がこれらのいくつかに対して自然力を持ち、呪文と魔法のアイテムを使ってさらに強力な保護を得ることができる。

町から町へ旅をしているうちに、助けを必要としている他のグループに入隊する機会がある。完了のあかつきには今後の関係において助けとなる大きな報酬があるかもしれないので、彼らの挑戦に応じるのが賢明であろう。

そして、すべての望みが断たれるとか、大きなダンジョンに直面するとか、殺せないほど多数のオークに取り囲まれたりしたときは、「ミスター・ウィザード」の慈悲の手にすがって、安全な場所に移してもらうことが出来る。彼は助けを求める呼び声にいつでも応えてくれるが、その報酬として助けた者からそれぞれ1レベルの経験値を取って行くことを留意しなければならない。強い戦士が頻繁に「ミスター・ウィザード」に助けを求めると、彼の力はすぐ弱められてしまう。何らかの解決の道があるなら、彼の助けを求めずに事態を解決するがベストである。だが、新参の冒険家に対しては、「ミスター・ウィザード」のサービスとして、彼は無料で助けてくれるだろう。

さて、私はシェルテムを探す準備をしなければならない。

これらの記録を持って行き、できるだけ活用し、

彼の陰謀を発見してもらいたい。

さすれば

私たちは共に彼の企みを妨害できるかもしれない。

私が残していく手がかりを

ひとつひとつ探しながらすすんでくれ。

そして君たちの旅の幸運を祈る。

マイト&マジックが常に君たちの側にあらんことを。



Mountain Head
Valley

Leper Gargoyles

Druid Hacer
Enchanted Meadow

Cripple Creek
Valley of the Grelles



The Froze



Woodland Grove
Hills

Jiramba Bay

The Great Sea

The Isle

STARCRIFT 株式会社スタークラフト
〒358 埼玉県比企郡滑川町羽尾359
森林公園駅前 Tel. 0493-56-3888

Hills
Knights Point

Land of The Gargoyles

Mount Keystone

Castle Blood Rain



Isles of Ill

Assam Orchard

Locust Grove

Castle Greywind

