

スーパーファミコン®
取扱説明書



Ultima® VII

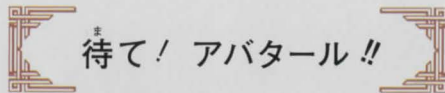
THE BLACK GATE™

ウルティマ VII
ザ・ブラックゲート



Contents

| | |
|------------------------|----|
| 待て! アバタール!!-冒険を始めるまえに- | 2 |
| プロローグ | 3 |
| 冒険術-プレイのしかた- | 5 |
| <hr/> | |
| フェローシップの書 | 18 |
| 新釈 ブリタニアの歴史 | 33 |
| ブリタニア旅行ガイド | 40 |
| ブリタニア生物図鑑 | 52 |
| 古代魔法研究 | 64 |



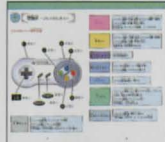
◆ 冒険を始めるまえに ◆

「ウルティマVII ザ・ブラックゲート」をプレイしようとしているアバタール! いくら偉大な聖者でもなんの準備もなく冒険に出るのは危険です。次のことを行ってからブリタニアの地へ出発しましょう。

● 次のページにある「プロローグ」を読む
今回の冒険までのアバタールの日々がわかります



● P.5からP.16までに載っている「冒険術-プレイのしかた-」を会得する
画面の見方や操作のしかたを知ることができます



● ゲームをスタートさせ、最初に出現する「ガーディアン」のメッセージを聞く
冒険にとっても重要な言葉です。キャンセルせずじっかり聞いてください(2度目のプレイ以降はスタートボタンでキャンセルしてください)



● P.18より後ろにある「フェローシップの書」や「新釈 ブリタニアの歴史」、「ブリタニア旅行ガイド」、「ブリタニア生物図鑑」、「古代魔法研究」に目を通す
冒険を進める上で大切なヒントが数多く書かれています。ゲームをしながら読んでても良いでしょう



さあ、これらのことを済ませたら、ブリタニアの地であなた自身の冒険を進めてください。幸運を祈ります。アバタール!



プロローグ

ブリタニアの大地で繰り広げられた人間とガーゴイルの争いは、キミの活躍によって解決された。キミは人間とガーゴイルのそれぞれが持っていた誤解をとき、種族間にあった悲惨な対立を終わらせることができた。コデックスの神殿でロード・ブリティッシュとガーゴイルの王・ドラクシヌムが親しげに並び立った光景はいまでも鮮明におぼえている。その後、キミは惜しまれつつもブリタニアを去った。永遠の平和がもたらされたこの神秘の王国に別れを告げたのだ。

しかし、それから長い月日がたったある日、

冷徹で凶悪な目をした謎の生命体からの恐ろしい声がキミに届いたのだった。



「聞け、アバターよ。ブリタニアは今、新たな飛躍の時代を迎え、ついに真の指導者がその正統なる地位につくときがきた。われガーディアン^の統治のもとにブリタニアは繁栄し、人民は歓喜する。そして、おまえもわが権威の絶大さを痛いほど感じ、私の足元にひざまずくのだ」

ふたたびブリタニアの地になにかが起ころうとしている。

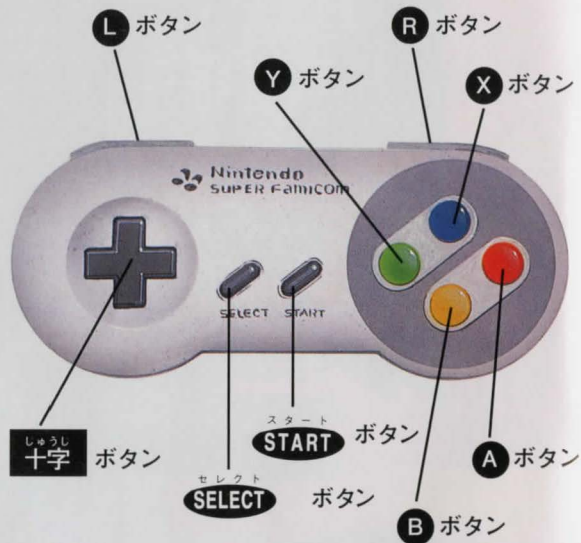
手元にあるムーンストーンがエネルギーの脈を打ち始めた。ロード・ブリティッシュからの呼び出しだ。キミは家の裏にあるストーンサークルに向かった。すると、ムーンゲートがすでにそこに出現している。だが変だ。ゲートが赤い。いつもなら青のはずなのに……。



ぼうけんじゅつ

冒険術 —プレイのしかた—

コントローラー操作方法



じゅうじ
十字ボタン

フィールド画面/キャラクターの移動
アイテム画面/アイテムの選択
呪文画面/呪文の選択 (左右でページ切り替え)

エー
Aボタン

フィールド画面/攻撃(武器はアイテム画面で設定)
アイテム画面/武器・防具の設定
会話画面/キーワードの選択、ページめくり

ビー
Bボタン

フィールド画面/攻撃(武器はアイテム画面で設定)
アイテム画面/武器・防具の設定
会話画面/会話画面をぬける

スタート
STARTボタン

じゅもんがめん ひら
呪文画面を開く

セレクト
SELECTボタン

フィールド画面/セーブ画面を開く
アイテム画面/アイテムを捨てる

エクス
Xボタン

アイテム画面を開く・閉じる

ワイ
Yボタン

フィールド画面/人と話す、ドアを使う、アイテムを拾う、箱などの中身を調べる
アイテム画面/アイテムを使う
呪文画面/呪文を唱える

エル
Lボタン・Rボタン

フィールド画面/呪文を唱える
呪文画面/呪文のショートカットの設定

「う一度」のキーワードを選んでください。会話を始めたときの状態に戻ります。会話を終わりにしたいときは、「別れる」のキーワードを選ぶか、Bボタンを押します。

*注意

メッセージの中には一度しか話ってくれないものもあります。人々のメッセージはしっかり読むようにしましょう。

アイテム

アイテム画面はXボタンを押すことで開くことができます。画面の右側がプレイヤーのあなたが現在持っているアイテム、左側が現在装備している武器や防具類です。

それぞれのアイテムを使うには、十字ボタンで選び、Yボタンを押します。捨てたい場合はSELECTボタンを押します。



武器は右手と左手に一つずつ装備できます。それぞれ装備したい武器を選び、AボタンかBボタンを押すとそれぞれの位置に装備されます。ただし、バトルアックスや弓矢のような両手を使う武器の場合は一度に一つしか装備できません。防具類も同じように装備したいものにカーソルをあわせてAボタンかBボタンを押すと、それぞれ装備ができます。

アイテム画面中の表示は以下の通りです。

EXP : 獲得した経験値を示します

LEVEL : プレイヤーの現在のレベルを示します

L : Lボタンに設定されている呪文を示します

R : Rボタンに設定されている呪文を示します

G : 持っているゴールド数を示します

アイテムはフィールドのいろいろな場所に手に入れます。つぼや箱のなかにも入っています。フィールド上に落ちているアイテムを拾うには、アイテムの前に立ってYボタンを押します。(アイテムの上で立つと拾うことはできません!)。つぼや箱の中にあるアイテムの場合は、その箱の前でYボタンを押して中身を見ます。取りたいアイテムを選んでAボタンを押します。逆に自分の持っているアイテムを選んでボタンを押すと、そのアイテムを箱の中に入れてしまいます。フィールド画面に戻りたい場合はXボタンを押してください。



*注意

箱などの中にアイテムを入れた場合、あまり重要ではないもの(食べ物や武器類)はそのままなくなってしまう。

たたか 戦う

このゲームの戦闘シーンにはアクションバトル方式を採用しています。あなたの行き手に立ちちはだかるモンスター達はあなた自身の腕で打ち倒してください。

敵と戦うにはAボタンかBボタンを使用します。敵の近くでAボタンを押すと、アイテム画面でAの位置(右手側)に設定した武器で攻撃します。Bボタンの場合も同様です。剣やオノなどの武器は至近距離から攻撃する必要があります。弓やブーメランなどは逆に敵から離れて攻撃できます。武器の種類についてはP.49を参照してください。



武器や防具はブリタニア各地の店で買うことができます。カウンターに向かう店の人にに向かってYボタンを押すと、武器類の売り買いの画面になります。ものを買いたい場合は店の人側のアイテムにカーソルをあわせ、Aボタンを押してください。ものを売りたい場合は、自分の持っているアイテムにカーソルをあわせ、Aボタンを押すようにします。



じゅもん 呪文

冒険の中で呪文はとても大切なものです。自由に使いこなせるようになってください。

呪文画面を開くには、STARTボタンを押します。アイテム画面で"呪文の書"を選んでYボタンを押しても呪文画面を開くことができます。十字ボタンを上下に押しすることで唱えたい呪文を選べます。十字ボタンを左右に押しと、呪文のリストが切り替わります。呪文を唱えたいときは、その呪文のところでYボタンを押してください。それぞれの呪文の内容はP.66に記載されています。



使える呪文は経験値を獲得していくほどに増えていきます。呪文画面で暗く表示されているものは、経験レベルが足りず、まだ使えない呪文です。

よく使う呪文は呪文画面を開かず、フィールド画面から直接使うことができます。フィールド画面でLボタンかRボタンを押してください。直接使える呪文の種類は呪文画面で設定します。呪文画面を開き、設定したい呪文のところをLボタンかRボタンを押してください。それぞれに一つずつ設定できます。

(ヒント)

この冒険でいちばんよく使う呪文は「照明」と「回復」でしょう。この二つをLボタンとRボタンに設定しておくとも便利です。もちろん、自分でいろいろ試してみるのがベストです。



セーブする

冒険のセーブはセーブ画面で行います。フィールド画面でSELECTボタンを押すと切り替えられます。それぞれのメニューの内容は次のとおりです。

「キャンセル」

セーブ画面を閉じてフィールド画面に切り替わりませ

「ここでセーブする」

いままでプレイした冒険のデータをセーブします

「前の続きをプレイする」

いちばん最後にセーブしたデータをロード(読み出し)します

「新しいゲームを始める」

ゲームのいちばん最初の場面に戻ります(新しくセーブするまでは、以前にセーブしたデータは消えません)

***注意**

- 「前の続きをプレイする」を選ぶと、いちばん最後にセーブしたときの場面に戻るため、その場面以降に進めた冒険のデータは失われます。
- セーブはダンジョンや建物の中ではできません。特にダンジョンに入る前は必ずセーブをしておきましょう。

かぎ つか
鍵を使いわけろ

たてもの 建物やダンジョンの中にはドアが数多くあります。どのドアにも鍵が掛かっています。ほとんどのドアは小さな鍵で開けることができます。しかし、なかには特別の鍵を使わないと開かないドアがあります。特別の鍵は黄金の鍵と呼ばれます。黄金の鍵を使う時はドアの前に立ち、アイテム画面で黄金の鍵を選択し、Yボタンを押してください。

ダンジョンの出口も同じように鍵で封じられています。出口を開くにはダンジョンの鍵が必要です。ダンジョンの鍵はそのダンジョンのボスキャラクターが持っています。ダンジョンの鍵を身につけていれば、ダンジョンの出口の前でYボタンを押せば、ダンジョンからでることができます。

かき
傷ついたらキャンプする

旅の途中で大きなダメージを受けたら、夜キャンプをしてからだを休めましょう。HPとMPがほぼすべて回復します。キャンプをするには寝袋が必要です。寝袋はブリタニアのどこか

ドアの中には呪文によってしか開かない魔法のドアがあります。ドアの上には骸骨の装飾があるものがそれです。魔法のドアを開けるには「魔法の解錠」の呪文をドアの前で唱えてください。



の武器屋で売られているという話です。キャンプはまた、夜中にしかできません。屋外で夜になったら、アイテム画面から寝袋を使って(Yボタンを押して)ください。朝まで休息ができます。



FELLOWSHIP

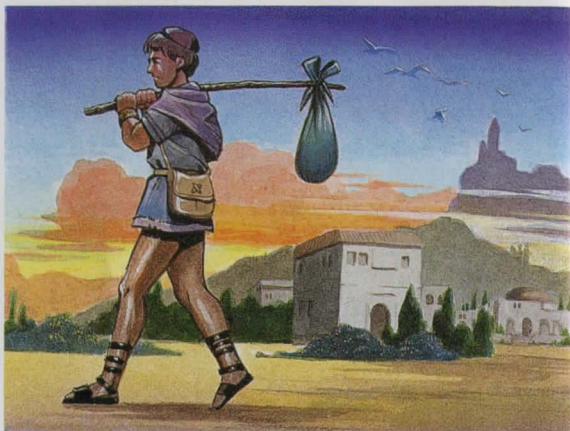
フェロシップの書

フェローシップの書

ブリテインのバトリン著

i. 旅人への挨拶

やさしい友である旅人よ、おはよう。



あなたが昼の何時に、また夜の何時にこの本を読んでも、私がおはようと言うのは、今、夜明けがあなたに訪れるからである。夜明けは、誰もが知っているように、光が輝き始める時である。夜明けは、長く暗い夜の終わりであり、新しいものごとの始まりである。私はこの「おはよう」の言葉があなたに夜明けをもたらし、また目覚めともなることを願っている。

あなたが町から一歩も外に出ることがなくても、また、あなたが部屋から今後二度と外へ出ないとしても、私があなたを「旅人」と呼ぶのは、私たちがみな旅人であるからだ。私たちすべてが精神的な、あるいは哲学

的な道を旅しているからだ。あなたが自分の生き方として選んだ生活を送っていようと、また、今の生活が「考える精神的存在」としての自分にとって満たされず、新しい生活を捜し求めているとしても、それぞれの道を旅しているのだ。

やさしい友であり、旅人であるあなたに私自身を知らしめる時がきた。私はバトリンといい、この探求の旅を一生追い続けているものだ。とても長い道のりであったが、得られたことも計り知れない。もしよければ、そのことについてあなたにもぜひ話したいと思う。

ii. バトリンの物語 - 第1部

この本には、あなたに話したいことがたくさん書かれている。ほんの少しだが私個人に関係するところもある。この部分は全く重要ではないので、やさしい友である旅人よ、そちらを先に早く済ませてしまおう。そして、もっと大切な内容はそのあとに思う存分話すことにしよう。

私はユーの町の周りを囲む森の中で生まれ、ドルイドの伝統に従って育てられた。「正義」の町で育ったため、他人に対しては公平を重んじるように育てられ、その教えは私の人格に大きな影響を残した。また、木や鳥や月などを美しいと思う一方で、人のために一生を尽くそうという決心をした。そして、自身の運を試すために世界へ旅に出かけた。

その頃は、支配者ロード・プリティッシュの意向に反して、不穏な領主たちが互いに戦争をしていたので、私はジェロームの町で戦士になるしかなかった。人殺しをしたことを後悔しているが、それによって私たちの地に再び平和をもたらしたのも事実である。私は自分の身を守る方法と、戦いで生き延びる勇気を身につけた。また、戦いによって収入を得る人たちに対する尊敬の念も学んだ。しかし、次第に戦争は終わり、首都ブリテインで職もない一文なしの状態になってしまった。

私が吟遊詩人になったのは「ブルーボアー」酒場で吟遊詩人を必要としていたからである。そこに吟遊詩人はひとりもおらず、私の声が一番大きかったからだ。一度だって音楽の才能があると思ったことはなかったが、飢えて死ぬよりはましだった。私の声は悲惨だった。マンドリンを弾いていたが、その弦を切ってしまうありさまだった。みんなから冷やかされたり、

ピンを投げられたりした。しかし、月日がたつと次第に技術が身についてきた。年が過つにつれ、英雄の唄を歌いながら吟遊詩人の感情も表現できるようになった。私は観客と精神的な交流をもつことに大きな感動を覚えた。私が作曲した唄の中には今日も歌われているものがある(しかし、そのときの演奏者たちは伝統に基づいて自分が作曲したと主張するだろう)。

ブリテインですばらしい人たちに会った。双子のエリザベスとエブラハムである。彼らは哲学に造詣の深い学徒で、私たちは討論しながら何時間も過ごした。時折声を荒らげることもあったが、でもやさしい友である旅人よ、私たちはすぐに仲の良い友だちになった。彼ら自身について、また彼らの生活についての興味深い話の数々は、プライバシーを守るためここでは述べないが、ふたりがこの本の中で重要な役割を担っていることは言うまでもない。

ムーングロウの魔法使いが私の唄を聞きに来て、私に助手になってくれないかと言った。私は以前から魔法には興味を持っていたので、承知して彼の助手になった。私は彼の教えから次のことを学んだ。正気を失うことなく見えない世界と交感するには、まず正直でなければならないこと、つまり現実の世界の法則の外で生活するには何よりも先ず正直でなければならない。彼はとても良く教えてくれた。しかし彼は大変高齢で、やがて亡くなり、私も魔法の勉強を止めてしまったが、まことに残念であった。

彼が世を去って間もない頃、エリザベスとエブラハムと私はブルーポアーで飲んでいて、人生に捧げるべき何かが必要であると、お互いに決意した。若さの気まぐれで、それからの10年間はそれぞれが別々の道を歩み、国中を冒険の旅をし、また己を見つかるという約束を結んだ。そして正確に10年あと、ブルーポアーで再会することを誓いあった。われわれの別れは悲しいものであったが、新しい人生への期待によって感動的でもあった。

iii. 老人と盗賊



ブリテインを出る街道でひとりの腰の曲がった老人に出会った。かなりの歳だが、知恵まで衰えてはいなかった。彼は道すがら、自分の経験談を話してくれた。今その話をあなたに語って聞かせよう。

ある日、この老人が森を散策していたところ、盗賊団にさらわれてしまった。老人は甥の家から別れを告げて出てきたばかりで、ほかにだれも身よりはなかった。身代金を払ってくれる身内を持たない人が誘拐されたときのあわれなことよ！盗賊たちは老人が人質として役に立たないので、殺すことにした。

盗賊たちはどんな方法を使うかいろいろと話しあったが、意見がまとまらず、ついには興奮してひどい乱闘になった。

あまりにも喧嘩に夢中になっていた盗賊たちは、老人がすきを見て逃げ出したのに気がつかなかった。あとになって気がついた盗賊たちは、お互いに責任をなすりつけて乱闘を続け、とうとう最後にはみんな死んでしまった。

老人はそのあと、甥の家族と再会し、みなで一緒に暮らせることを喜びあった。老人がこの経験から学んだように、生きていくには団結が必要であり、またあの分別のない盗賊たちと違って、この老人はまだまだ長生きしたかったからである。

iv. バトリンの物語 - 第2部

トリンシックに行った私は、武装した男たちに出会った。彼らは非常に印象深かった。私がそれまで知っていた兵士といえば、多くが戦場では勇敢であっても戦場を離れれば単なる人殺しにすぎなかった。ところがトリンシックで会った兵士たちは、単なる戦士ではなく英雄だった。彼らはみなすぐれた剣士であり、熟練した騎士であり、学者であり、非の打ちどころのない礼儀正しい紳士であった。何よりも、彼らは名誉を重んじる男たちであった。仲間にならないかという彼らの誘いを私はありがたく受けた。悪を正し弱きを助けて旅をしたそのあとの何年間かは、心躍る年月だった。

あるとき私はけがをして、仲間は旅を続けたが、私だけミノックに留まらねばならないことがあった。土地の医者は莫大な治療費を請求して、適



切な治療をしないと命取りになると私に言った。私は怒ってその医者を追いつ返した。しばらくして私は回復した。私は病は気からということを学び、それ以来患者を食い物にするような貪欲な医者を用いなくなった。

当時、ミノックの町にはティンカー(鍛冶屋)がいなかった。病気が治ると、私は修繕の仕事をしたり、ちょっとした物を作ったり、発明したりして生計を立てた。人々がどれほど鍛冶屋を頼りにしているか、また自分を犠牲にして他人の困りごとを解決する者にどれほど感謝しているかということはこのときほど感じたことはなかった。私はとても歓迎されたので、この町に数年滞在した。

そのあと、もう一度旅に出たい、外に出たいという思いに駆られて、私はスピリットウッドの森林警備隊に入った。警備隊員は非常に気高い人々だった。彼らと生活していると、ユーでのドルイド的な子供時代が思い出された。もともと両者の間には大きな違いもあった。森林警備隊の隊員たちは私が飲んだこともないようなおいしいワインを飲んでいて。そのワインは島を焼きつくした火事を免れたスカラブレイの古いワイン醸造所のものであった。のちに私はスカラブレイの荒れ果てた廃虚に行ってみたが、そこで大きな衝撃を受け、決して誰にもその経験について話さないと心に誓ったものだ。

除隊して、私は持っているものすべてを人にやってしまい、何ヶ月もの間、目的もなく放浪した。ついにニューマジンシアにたどり着き、そこで私は羊飼いの仕事を探した。そのあとの2年間は、私はひとりずつつましく暮らした。そこででの生活は私を大きく変える経験だった。10年が過ぎていることに気づいて、私はブリティンに戻る旅に出た。

v. ふたりの兄弟と詐欺師

ブリテインに戻る途中で、私はふたりの兄弟が経営する小さな鉱山を見つけた。彼らは疑わしげに私に挨拶したが、最後には自分たちの話をしてくれた。これからみなさんにその話をしようと思う。

彼らの父親が死んだとき、貴重な鉱物の取れる誰のものでもない土地の地図を残した。法律によれば、所有権を申請するときはひとりの名前で行わなければならない、このことで兄弟の間にいざこざが起こった。一方は年長で、もうひとりとは世間知に長けていた。ふたりとも権利を自分のものにしたかった。相手が権利を請求するのではないかと心配するあまり、ふたりとも相手の行動を探ることに腐心した。仕事はまったくしなかった。



ある日、ふたりは鉱山技師だと名乗る男に出会った。ふたりは最初はその男を信用しなかったが、その男はふたりの請求しようとしている権利は小さすぎてそれほど利益が出ないと確言した。彼はもっと大きな権利を請求しようとしていた。その男は、巨額の富が手に入るかもしれないという話でふたりの気持ちを变え、ふたりの不信の念は欲に変わっていった。

兄弟はその男に自分たちに代わって権利請求をしてくれるように頼ん

で、鉱山の仕事に戻った。数カ月の間ふたりは休まず働き、鉱石を売るために貨幣鋳造所に行った。

その男が権利請求をしたあとその土地を即金で売ったことを、ふたりは貨幣鋳造所で知らされた。ふたりの兄弟は自分の所有しない土地で採掘したので、何年もの間ユーの刑務所にいれられた。

悲しい運命のおかげで、ふたりは互いに信頼することを学んだ。なぜなら自分の兄弟を信頼しない者は他人につけ込まれやすいからだ。この話を聞いたあとで、私は貨幣鋳造所に行った。どちらの名前で新しい鉱山の権利請求をしたのかわりなかったからだ。私はいろいろ想像をめぐらしたあげく、その答を得たときには驚いた。請求は父親の名前でなされていた。

vi. フェローシップの創造

エリザベスとエブラハムがふたりともブルーボアーに無事になったときは非常に嬉しかった。すばらしい再会だった。みなさん、ふたりの話は驚くことばかりだった。しかし、前にもお話したように、私はこの本で彼らのプライバシーを侵害したくないと思う。

すべてが楽しい話ばかりではなかった。ブリタニアの人々は仲間のためになるよりは自分のためになることに関心があるようだった。旅人であるわれわれはどこに行ってもよそ者だったので、自分たちに投げかけられる冷たい疑いの視線に慣れちゃっていた。どこに行っても、世間に貸しがあるとしても言いたげに自分は何もしないで何かを得ようとする人がいた。私たちはみな、大勢の生来不幸な人々に出会った。みなさん、必要なものがあるのにそれを手にいれられないことを悟っている人々が、いたる所にいるのだ。

私たち3人は歴史を学んだ。人生がもろくはあったがもっと大切にされた時代もかつてはあった。昔のブリタニアの輝かしい姿を取り戻したいと、私たちは切望した。議論の末、私たちはフェローシップという社会を創ろうと決めた。この時、私はフェローシップの理念も考えてはいたが、それについては別の章で話そう。フェローシップのことをロード・ブリティッシュに提案しようと言い出したのはエブラハムであった。私は同意したが、自分のしようとしていることを認識してはいなかった。



vii. 賢明なロード・ブリティッシュの裁可

私は非常に不安を抱きながら、賢明なロード・ブリティッシュの王座の前に立った。王が数多くの宣告を下す間、私は長い列の中にいた。長時間待っていたにもかかわらず、いよいよ自分が発表する段になると、私はまだ準備が十分でないように感じた。国王の確固とした視線が私に止まった。

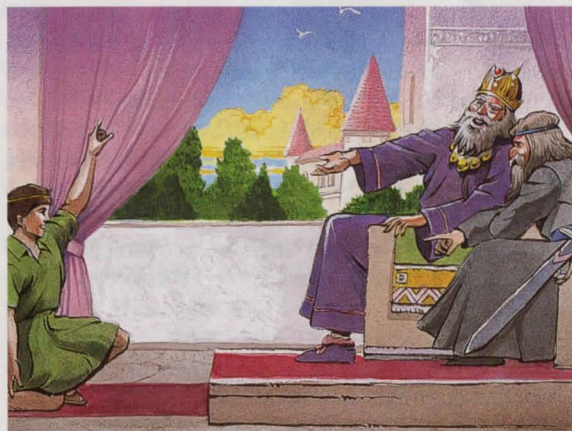
提案があります、と私は言った。私は仲間とフェローシップという哲学的な社会を作ろうと努力しております、と言った。ロード・ブリティッシュはフェローシップのおかげで誰が利益を得るのか、と私に尋ねた。利益を求めているのではないので誰の得にもなりません、と私は答えた。ひとことのもとに私の提案は却下された。私を拒絶する言葉が終わらないうちに、私は王の部屋を出た。

私の表情からエリザベスとエブラムは不成功に終わったと悟った。そのことについて議論するうち、ロード・ブリティッシュは私たちから貢ぎ物を望んでいるのではないかとエリザベスが言った。すばらしい貢ぎ物をすれば王は目をかけてくれるのではないかと私たちは考えた。しばらくして、私たちはほとんど全財産を売り払って多量の黄金を手に入れた。

自信を取り戻して私は再び城に出かけた。

今回は王の前に貢ぎ物となる黄金の入った箱を運ばされた。最前列に出ると私は大胆にも、フェローシップについてお話ししたいが、まずその前にロード・ブリティッシュ様に贈り物を捧げたく存じます、と言った。家来が見せている重要な書類を王が見終わらないうちに話しかけてしまったことに気づいて私は狼狽した。私などには目もくれず、何か話しながら王はその書類にサインした。王はその箱を持ち帰るように命令し、次に私を追い出すように命令した。

私は憤慨して王の部屋を飛び出した。この時もまた私はふたりの友に会った。私たちはとても失望した。私たちの夢が実現する望みはないように思われた。私は自分の失敗について何日もよくよく考えていた。ある朝のこと、私は考えごとにわれを忘れていたので、物乞いが通りすがりに私に近寄ってきたのに気づけなかった。ようやく私が気づくと、その物乞いは、「金貨が目がくらむと真の価値がわからない」と言った。その言葉を聞いてはっきり、即座にわかった。私が黄金の入った箱を与えたとき、物乞いは私がおかしくなったと思ったに違いない。私はできる限り急いで再び城へと向かった。



最初ロード・ブリティッシュは私を見ようとしなかったが、私は王に懇願した。王は私を見てそれまでとは違うものを感じたようだった。彼は私の話を聞いてくれた。

「私たちの考える社会・フェローシップは、このばらばらな社会を協調させようとする魂の探求者の共同体です。ブリタニアの人々の間に信頼と理解を深めることを目指します。国王陛下が承認していただければ、私たちの社会は個人的報酬ではなく真の価値を探求することを人々に教えます。そのために、国王陛下にフェローシップを認めていただきたいのです」

長い間考えたあと、ロード・ブリティッシュは答えた。

「バトリン、おまえは忍耐の意味を知っている。私はおまえの言うフェローシップが私に何を望んでいるのかなどということに関心はない、ましてフェローシップが私のために何をしてくれるのかということになど関心はない。しかし、フェローシップがわが国の人民のためになる努力をするというのなら、無条件に援助しよう」

こうしてフェローシップが誕生した。

viii. 美徳の価値と価値の美徳

フェローシップの理念を作っているとき、ありきたりな言葉を寄せ集めて不遜にもアバタールの8つの美徳にとって替えようなどというつもりは私にはまったくなかった。しかし、私がどんな理念を考え出そうと、そのように私を非難する者は現れるだろう。私はここでフェローシップはアバタールの8つの美徳を支持するものだとはっきり言いたい。そして8つの美徳を遵守する努力をする者として、私は8つの美徳に計り知れない価値があることを保証できる。

しかし、8つの美徳を遵守してきた者として、これらを完璧に守り通すのは難しいこともまた真実であると言える。アバタール自身でさえできないことだろう。一生を通じてどんなときも正直であったと言える人がいるだろうか。自分はどんなときにも憐れみ深く、勇敢で、公正で、献身的で、思想堅固で、謙虚で厳格であると言える人がいるだろうか。8つの美徳の理念は自分の欠点を強調することでしかない。

8つの美徳の信奉者で自分の精神的欠点について罪悪感に苦しむ人たちは私は大勢見てきた。というのはこれこそ美徳の基本となるものだからだ。自身の弱点を思い知らされたら、今度は弱点を強くすることだ。フェローシップの理念は、人の欠点をなくすために考え出されたものだ。それは成功に基づいた理念で、以前からあるものの価値を高めるものである。フェローシップの理念は私の個人的な経験から導きだされた3つの価値である。この3つの価値は3つの内なる力として知られている。

ix. 3つの内なる力

3つの内なる力とは厳しい精神の修行である。3つの内なる力を実生活に応用するには非常な努力を傾ける必要がある。しかし、そうするうちに、世間を見る目が以前と違ってくるほど自分自身が変わってくるだろう。

第一の力は「協調のために努力せよ」ということである。これを実践する方法は互いに協力しあってみるためになるものを得るために一緒に働く、ということである。「老人と盗賊」の物語から、協調することがいかに大切であるかがわかる。協力しなければ、互いに邪魔しあっていることは確実だ。

第二の力は「兄弟を信頼せよ」ということである。これを実践する方法は、互いを隔てる非難と不信の念を持たずに相手に接することである。「ふたりの兄弟と詐欺師」の物語から、信頼がないといかに他人からつけ込まれやすいかわかる。信頼がないと、ことの成就是かなわない。

第三の力は「真の価値は報酬に勝る」というものである。これを実践する方法は、個人的に何かを得ることよりも何かを成し遂げることを重要視することである。「賢明なロード・ブリティッシュの裁可」の物語から、自分では何もしないのに何かを望んでも何もならない、ということがわかる。やみくもに報酬を追求してもうまくいかない。

x. フェローシップの理念

フェローシップの理念を難しい言葉で表現すると、これは私が作り出した言葉ではないのだが、「サンギユイン・コグニション」となる。これは「快活な知識」というのを仰々しく言っただけだが、これほど正確にフェローシップの理念を表すものはないと思う。

自信と希望を失わない限り、人は一生チャンスを与えられる。私はかたくそう信じている、みなさん、あなた方も信じるべきである。

自信をなくすと人は正しく世間を認識できなくなり、チャンスを逃してしまふ。国民の大多数は現在、「熱に浮かされた」理性という悲しい状態の中に捕らえられている。

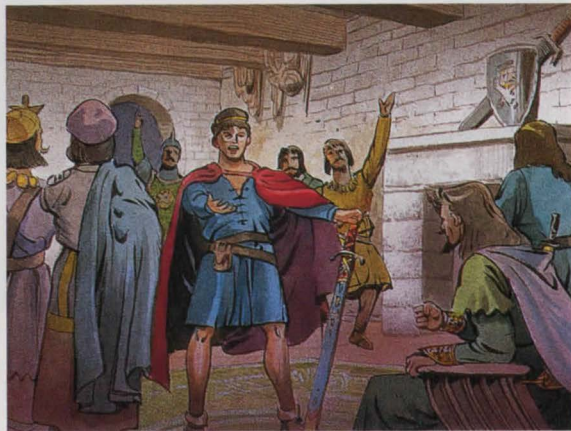
このような「熱に浮かされた」人々は、人を幻惑する観念にとりつかれて、欠点を助長するようなゆがんだ葛藤の中に陥り始める。このような悲惨な人々は自分自身を恐れるようになる。彼らは自分が失敗するに違いないと信じ始め、この確信が予言となつて的中してしまうこともある。

このような熱に浮かされた人々は、それを自覚しているかしていないかはともかくとして、この世はこんがらがって解きほぐせない失敗の結び目ではないことを認識する必要がある。物事を考えるときは、常に自信をよりどころにする必要がある。このような人々は「自分の中の最良のもの」を見つけ、自分の基本的な価値を認めなければならない。これは決して容易なことではない。自分自身について反省しなければならず、つらい作業になることもある。しかし、フェローシップで述べたように、「治療法を見つけるためには、危険に立ち向かわなければならないこともある」のだ。これらを認識したあかつきには、人は一生自分を導き、失敗を免れるように助けてくれる内なる理性の声に従うだろう。

自分がいかに他人を信頼しているかということを知るのは非常に難しい。私たちは、拒絶されることを恐れ、隠された真の動機を恐れ、あるいは別に真の動機があるのではないかと勘ぐってそれを恐れ、まただまされるかもしれないと恐れる。世間で生きていくための不可欠な要素として人を信頼することが必要であることを認めるのは、火の中を歩くような勇氣が必要である。

熱病から逃れるために必要な認識を得るには、そのために全身全霊を傾けなければならない。われわれフェローシップの仲間はそのような生き方を

している。みなさん、私たちの仲間になりたまえ。共にゴールを目指そうではないか。



新釈 ブリタニアの歴史

プリティンのパトリン著
著者による近代的解釈を施した史実

i. 古代ソサーリア

はるか昔、ブリタニア王国が誕生する前、この地はソサーリアとして知られていた。ソサーリアは、多くの都市国家や封建領地が戦っている状態の域を出ず、人々は苦しい生活をしていた。

最終的にソサーリアの国と人民を統一したのは、当時の都市国家プリティンの支配者であるロード・プリティッシュであった。

ii. 暗黒の時代

暗闇の恐怖が国中をのさばり歩いた時代だったから、暗黒の時代とはびつたりの名前である。暗黒の時代はソサーリアの人々が光明から最も遠ざかっていた時代だとも言われている。というのは、この時代は崇高なものの追求が衰退した時期だったからである。

iii. 「最初の暗黒の時代」と呼ばれる物語

最初の暗黒の時代は、モンデインと呼ばれる魔法使いがやってきたことから始まる。モンデインの父親は不死の秘密を息子と共有することを拒否し、ふたりの争いはついに父親の死という結果を招いた。苦悶と、おそろく迫害の恐怖から、モンデインは邪悪な力でソサーリア王国を攻撃した。

死にもぐるいで、ロード・プリティッシュは王国の防衛に立ち上がる戦士を召集した。これに応じた英雄は、ずっとあとにアバタールとして知られるようになる。このアバタールの活躍によって、モンデインの邪悪な力の玉が砕かれ、モンデイン自身も悲惨な最期を遂げたのである。



iv. 「魔女の復讐」と呼ばれる物語

アバタールの勝利も長くは続かなかった。というのは、モンデインを殺されたので、ミナクスがソサーリアに復讐したからである。ミナクスはモンデインの若い恋人で、モンデインを凌ぐほどの妖力を持つ魔女であった。彼女は邪悪な生き物の軍隊を統率する力を持ち、恋人を殺された復讐のため、ソサーリアの人々に非常な災いをもたらした。

この時も、あとにアバタールとして知られるようになる英雄がブリタニアに戻った。この時ムーンゲートを使ったという最初の記録がある。アバタールはミナクスの手下を殺し、最後にはミナクスも殺した。

アバタールの動機についてはさまざまな憶測があるが、モンデインとミナクスの恋に嫉妬して暴力に及んだという説には十分な証拠はない。だから、このような説を私は非難し、考えるに値しないと判断する。

v. 「エクソダス」と呼ばれる物語

モンデインとミナクスを殺すことによって彼らのひとり息子や孤児になろうとは、ソサーリアの人は誰も、アバタールでさえ思いもしなかった。この異様な子供の名前はエクソダスと言ったが、その子は機械でも人間でもなかった。ソサーリアの国を破壊して復讐するために、エクソダスは大洋の底から立ち上がった。

エクソダスの放つ力があまりに恐ろしいので、英雄アバタールはこれに対抗するためにタイムロードと呼ばれる不思議な生きものの助けを借りなくてはならなかった。そして、エクソダスは両親と同様の最期を遂げた。

そのとき以来、もしエクソダスのような生きものが善に導かれたならば、この国に多くの利益をもたらしたであろう、とも考えられてきた。しかし、アバタールが別の方法をとるべきだったと主張する人たちに、私は公式に反対する。

vi. ブリタニアの誕生

邪悪な魔物が攻撃してくる間恐怖におびえていたソサーリアの人々は、エクソダスを殺したあと、ロード・ブリティッシュの支配のもとで自衛手段として互いに協力した。こうしてブリタニア王国の基礎ができた。

賢明なロード・ブリティッシュに率いられて、この国は繁栄した。以前の都市国家を基礎にして8つの大きな町が誕生した。芸術と科学の研究・進歩のための施設が造られて、文化と文明の再生が強調された。

vii. 「聖者への道」と呼ばれる物語

ロード・ブリティッシュが魂の成長と美徳を探求するための道案内役を探したのは、ブリタニア王国が成長し繁栄したこの時代であった。これに応じたのがあとにアバタールと呼ばれることになる英雄であった。

ブリタニアの勇士がやって来て、8つの美徳を確立し、地獄の底から「究極の知恵の写本」の法典を奪って「アバタール」の称号を獲得したのはこの時代であった。

アバタールの主な動機はモンデイン、ミナクス、エクソダスの運命に対する個人的な罪ほろぼしの気持ちであったと言われてきた。その証拠はないが、もしそれが正しいとしても、美徳によってこの世にもたらされる確実なものは、ほとんどすべての間違いを十分あがなうだろうと私は考える。



viii. 「運命の戦士たち」と呼ばれる物語

「究極の知恵の写本」の法典を奪ったことで、アバタールはうっかり整然とした一連の出来事を動かしてしまい、その結果モンデインの黒玉の破片から3人のシャドウロードを解き放つことになった。シャドウロードは邪悪な悪の使徒であった。やがて彼らはロード・ブリティッシュから王位を奪い、王を不潔な牢に閉じ込めた。王の知恵と情がなくなり、ブリタニア王国は急速に圧制的で冷酷になっていった。

アバタールが帰ってきたのはこんな状態のブリタニアであった。激しい戦い何度も繰り返されたあと、ロード・ブリティッシュは解放されて王位に復権し、シャドウロードはこの世から消え去った。

しかし、ロード・ブリティッシュが地下世界から逃げ出したのが原因で、地下の巨大な編み目のような洞穴が崩れて激しい地震が何度も起きた。この悲惨な地震でガーゴイル種族が大勢死んだ。

ix. 「偽りの予言者」と呼ばれる物語



ブリタニアをおそった地震のあと、住む国を破壊されたもうひとつの世界の住民であるガーゴイルはブリタニアに現れ始め、次第にブリタニアを侵略するガーゴイルの数が増えていった。ガーゴイルは人間を攻撃し始め、大勢の人間が国を守るために命を落とした。

ガーゴイルはアバタールの暗殺さえ試みた。彼らはアバタールを誘い込んで捕らえるためにムーンゲート・トラップを仕掛けたが、アバタールは仲間にも助けられた。こうして、ロード・ブリティッシュは世界を正すために再び勇士を呼び集めた。この激しい種族間の闘争を終結させることは、アバタールがこれまで経験したなかで最も困難であった。

ついに、アバタールが地下世界から奪い取った「究極の知恵の写本」の

法典はガーゴイルのもだったということがわかった。そのため、アバタールは、人間とガーゴイルのどちらも法典を自分のものにできないように、天上の空間にその法典を置いた。ロード・ブリティッシュとガーゴイルの支配者キング・ドラクシヌソムに、法典を見るためのふたつのレンズが与えられた。ふたつの種族間の争いの原因が取り除かれ、争いは終わったと思われた。

アバタールが本来の所有者から法典を奪い取らなければこの悲惨で破壊的な争いが避けられただろう、という考えがあるが、それはひどく間違っている。

x. 近來の200年

アバタールが最後に私たちの王国に現れてから200年になる。正しい歴史観でアバタールの物語を解釈できるようになった、という者もある。時がたつにつれ真実が薄れていくので私たちには知っている伝説を残しておく義務がある、という者もある。しかし、いくつかの基本的な学説についてはだれもが同意するだろう。

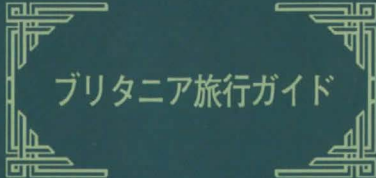
アバタールの逸話は単なる神話だと主張する者もいるが、アバタールの逸話には少なくとも史実も混じっているとほとんどすべての信頼できる学者が言っている。アバタール島を調べてみれば、アバタールが霊的な存在ではなく、少なくとも人間として実在したという説得力のある証拠が見いだせるだろう。

アバタールが何人も存在した可能性は大きい。ブリタニアとガーゴイルの間の和解を調停したアバタールが最初に魔法使いモンデインを負かすためにずっと以前に現れたアバタールと同一人物であるとすべての記録に書かれている。そんなことはありえないと言いつつも、歴史家はアバタールがひとりだけである可能性を否定しきれないでいる。なんといっても、われらが王、賢明なるロード・ブリティッシュ自身も驚くほどの長寿であるからだ。

どの解釈が正しいにせよ、アバタールが二度とこの国に現れることがないことだけは確かだと思われる。すべての状況から判断すると、魔法の時代は終わろうとしている。魔法使いの信頼性が少なくなるにつれ、また王

国が魔術から遠ざかるにつれ、とてつもない危機、アバタールの助けを借りなければ切り抜けられないような危機にブリタニアが遭遇することはないだろう。それはありがたいことである。

私たちはフェローシップの時代にいる。ここでは、危機に陥ったときに英雄的な救世主を待つだけではない。華々しくはないが現実的な生活においては、私たちは自身の考えと意志で問題を解決しなければならない。



ブリタニア旅行ガイド

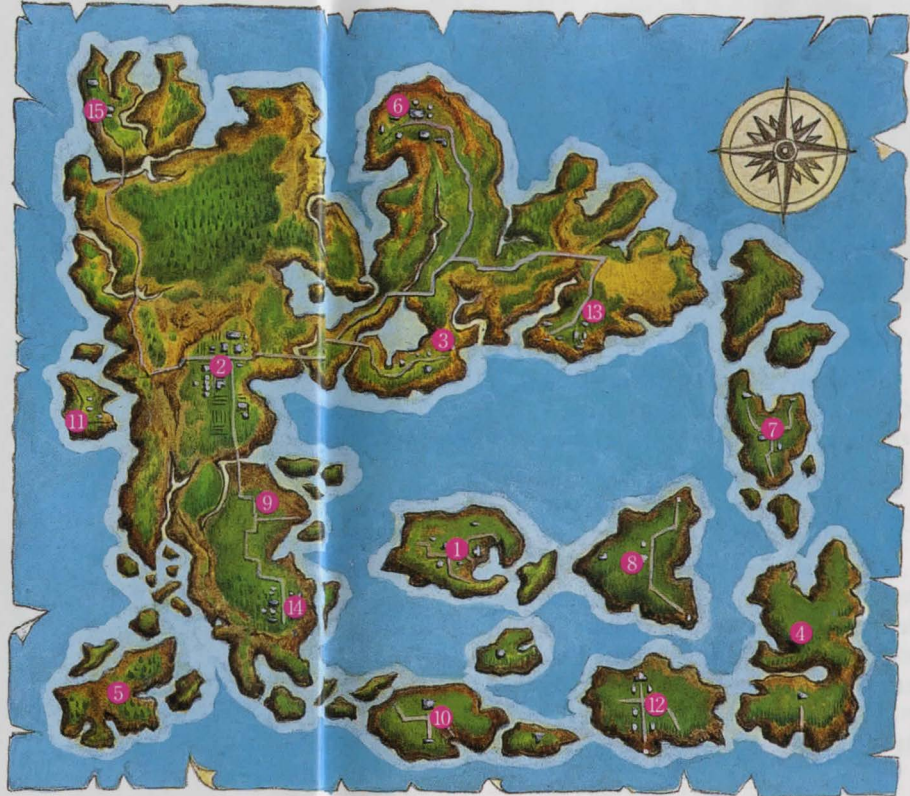
フェローシップ 旅人の友
ブリタニア旅行ガイド

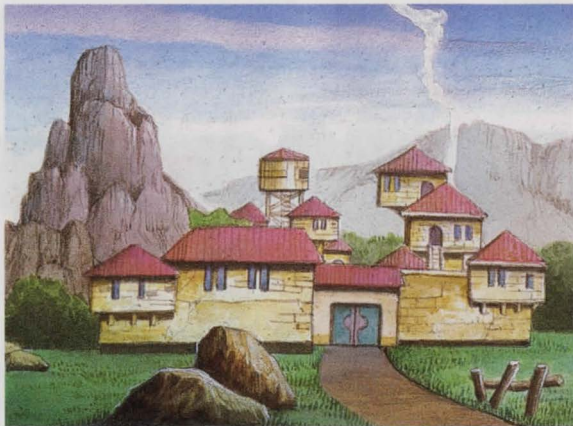
ブリタインのバトリン著

ブリタニアの
都市および町

ソサリアの古代都市国家を土台として発展した、ブリタイン、ジェローム、ミノック、ムーンングロウ、ニューマジンシア、トリンシック、ユーの町は独立した都市になった。他の多数の町も発展して、ブリタニアの王冠の輝かしい宝石ともいえる存在となっている。以下、これらの町について説明する。

- 1 バッカニアーズデン
- 2 ブリタイン
- 3 コープ
- 4 アバタール島
- 5 ジェローム
- 6 ミノック
- 7 ムーンングロウ
- 8 ニューマジンシア
- 9 ポーズ
- 10 サーバンツホールド
- 11 スカラブレイ
- 12 ターフイン
- 13 ベスパー
- 14 トリンシック
- 15 ユー





パッカニアーズデン

この島は海賊や盗賊たちの悪名高い本拠地である。この島でお金を見せびらかすような場合は、特に危険である。しかし、最近「フェローシップの館」も建てられたここパッカニアーズデンは多くの旅人を魅きつけている。いろいろな武器類が買える所でもある。

ブリテイン

ブリテインはブリタニアの豊かで立派な首都である。情け深さで有名な町で、ロード・ブリティッシュの城がある。ブリテインはブリタニア湾の岸に位置している。ブリタニア最大の都市で、近年非常に発展した。王国の商業の中心である。ここには、武器類を売る商店がある。ブリテインにはフェローシップの本部もある。

コーブ

コーブ市はブリタニアで最も清潔な都市である。コーブ市は清潔であるが、旅行者はロック湖には行かない方が賢明である。ロック湖は最近ひど

く汚染されている。「恋人の小道」は聖堂の近くにあり、ブリタニアで最もロマンティックな所のひとつである。コーブから山を越えると、血の沼がある。ここはブリタニアで最も激しい戦闘が起こった所である。

アバタール島

アバタール島には正式な都市が建設されたことはないが、興味深い所なのでここに記載する。グレート・スティジャン・アビスが隆起したときにできた奇妙な火山島で、コデックス神殿に詣でる旅行者が大勢訪れる。この聖堂は歴史的な意義のあるブリタニアの記念物であると考えられている。

ジェローム

ブリタニア南西部のパロリアン諸島にあるジェロームは、兵士、英雄、森林警備隊員の会合場所である。多くの尊敬すべきブリタニアの戦士の生誕の地である。市民はとても勇猛果敢だが、逆にいえば暴力的でもある。勇気の町ジェロームには有名な師範学校がある。

ミノック

ブリタニア北部のロストホープ湾の入り口に港町ミノックが繁栄している。献身の都市としても有名なミノックには、製材所、兵器製造所、造船所、ブリタニア・マイニング・カンパニー(BMC)の支社がある。職人ギルドの本拠地であり、あらゆる種類の職人がその技を競っている。ミノックではフェローシップの支部が活躍している。

ムーングロウ

ムーングロウは誠実の街で、ベリティ島の南端にある。ここには天文台があり、天文学者が宇宙についての研究を行っている。ムーングロウではフェローシップの支部が活躍している。

ニューマジンシア

ニューマジンシアは謙虚の街として知られている。そしてそのため、自らの意志でブリタニアの他の地域からは孤立している。ここを訪れる人は、住民が内気ではあるが、よく知りあえば心温かく良い人々であることがわかるだろう。この町はほとんどの主要な通商路からは離れた東の島にある。ニューマジンシアでは、ブリタニアの他のどこよりもゆっくり時間が流れる。ニューマジンシアの経済は、造船、園芸、羊の飼育に依存している。



ポーズ

ポーズは小さな海岸沿いの村である。首都ブリテインが絶え間なく拡張しているので境界がなくなってきている。風変わりな田舎町の魅力があった時代もあるが、最近ではポーズの村は貧困に苦しんでいる。7年間続いたひどい干ばつのため多くの農場が閉鎖を余儀なくされた。ポーズの産業は、おもに製粉業、酪農、加工肉業である。

サーパンツホールド

この立派な要塞は名譽あるシルバーサーバント騎士団の本拠地、ブリタニア軍隊のトレーニング・キャンプである。兵士はここで軍事的技術だけではなく、名譽、勇氣をも教えられる。ここでは、戦士になるための訓練を受け、信頼性のある武器、防具を買うことができる。フェローシップの瞑想キャンプはサーパンツホールドの東の島にある。

スカラブレイ

この悲劇の町は、かつては精神の町として知られていた。神秘の森スピリットウッドの近くの、かつてスカラブレイの町があったところに敢えて行く者はほとんどいない。なぜなら現在残っているものはみな見捨てられたも同然の建物だけだからである。この人の住まない所で起きた出来事に関しては奇妙な話がたくさんあるが、それを確認しようとする者はほとんどいない。スカラブレイには行かない方が賢明である。

ターフィン

ターフィンはガーゴイルの本拠地である。ターフィンはかつてステック・ザ・マッドが支配した島である。ほとんどのガーゴイルは、鉱山で働くために毎日ミノックに行く。ターフィンには、ガーゴイルの知識の殿堂があり、フェローシップの支部も活躍している。ターフィンからそれほど遠くない所に、かつての反逆者ブラックソーンの城の廃墟がある。

ベスパー

ブリタニア北東部の砂漠のふちにある。ベスパーは鉱業の町である。BMCの主要支社がある。ベスパーは人間とガーゴイルがほぼ同数住んでいる珍しい町のひとつである。

トリンシック

ボーズの南、英雄岬の北にあるこの活動的な港町は、名誉の町として有名である。トリンシックはバラディンの本拠地で、フェローシップの支部も活躍している。街を囲む城壁が必要かどうか、旅行者は疑問に思うかもしれない。まるで城壁だけでは町を守るのに十分でないかのように、町の衛兵は秘密のパスワードを知らない者の出入りを許可しない。これはかつては町と市民の安全を守るためにとられた措置であったが、現在はおもに伝統的な儀式を継承するという意味で行われている(ブリタニアの法律では、トリンシックのパスワードを公開することは禁じられている)。

ユー

ユーは正義の街として有名である。現在、ディープフォレストの広大な森に囲まれている。特に有名なのはエンパスアビーの修道院である。エンパスアビーの近くにはユーの刑務所もある。エンパスアビーを訪れる旅行者は、近くの墓地にある恋人たちの墓を訪れる者が多い。

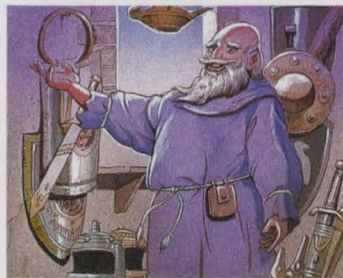


ブリタニアの商業

ブリタニアは大都市からなる王国というだけでなく、商業や工業も盛んである。どの町においても、さまざまな商品を買うことができる。ブリタニアの商人たちは基本的なルール、つまり安く買ってそれ以上で売るというルールで商売をしている。彼らはまた商品の買い取りにも熱心である。旅人が旅の途中で偶然手にした武器など高い値で買い取ってくれることだろう。

武器・雑貨屋

旅行者や冒険者に必要なものは限りなくある。これらの物をほとんど売ってるのが、この種の店である。戦闘時に戦士が必要なお剣や鎧などをここで買うことができ、戦闘に備えての準備ができる。



矢羽職人と弓師

ブリタニア中で最も尊敬されている弓師は、まちがいなくイオロ・フィッツオーエンである。彼は「イオロの弓店」と呼ばれる会社の経営者である。この弓の店が非常に人気があるので、サーバンツホールにも同様の店が設立された。

薬屋

賢明な薬剤師は化学物質を混合して薬の製法を考案する。薬剤師に会いたければ、ムングロウのセーラを訪ればよいだろう。近年魔術が信頼されなくなったので、薬屋はずっと以前から体力や魔力が回復するという魔法の薬の販売を中止している。

造船工

海岸沿いに店をかまえる造船工から船を買うことができる。その船は海を隔てた遠い島へも瞬時に行けるものだという。

ブリタニアの武器

荒野を旅するときは十分な防具と武器を持つのが賢明である。そのために、旅の安全を確保するための防具と武器を以下で簡単に紹介する。

防具

守らなければならない体の部分は3つである。つまり、胴と足と頭である。これらの部分を守るためにそれぞれアーマー、ブーツ、ヘルメットが作られている。



アーマー(鎧)には基本的に、皮製のレザーアーマー、鉄製のスケールアーマー、鎖で作られたチェーンメイル、鋼鉄製のプレートアーマーの4つのタイプがある。レザーアーマーは防衛上の性能は最低であるが、非常に軽く比較的安価である。スケールアーマーとチェーンメイルは防衛上の性能は大体同じであるが、スケールアーマーの方が重く、チェーンメイルほど高価でない。最も重い防具がプレートアーマーである。防衛上の性能は最大であるが、最も高価である。

ブーツはレザー製が普通である。他に沼の毒汁を通さない防水性の"スワンブーツ"が知られているが、現在ブリタニアのどの地でも販売されていない。

頭には必ずヘルメットを装着すべきである。また、両手を使う武器を装備しない場合は、防具に加えて盾を持つのが賢明である。

武器

ブリタニアで買うことができる武器は非常に種類が多いので、この限られたスペースですべてを正しく吟味することは不可能である。賢明な旅行者は自分に適した武器を自身で発見することがいちばん重要であることを知っているだろう。

武器の中で最も基本的な物は剣である。剣はロングソードを始めその種類は数多い。おおむね高価な剣ほどその切れ味も鋭いと言われる。だが、どの剣にも長所短所があり、実際に手にとってみなければその性能は断定できない。

バトルアックスなどの大きな武器は非常に重く、両手を使わなければならない。1回の攻撃で敵に大きなダメージを与えられるが、他の武器や防具が同時に持てないという欠点も否めない。

こん棒、スタッフ、ハンマーなどの鋭利でない武器を使うと、敵を殴る場合に本来の力を集中することができる。これらの武器で強く殴って勝利を得たこともしばしばあった。

飛び道具の戦略的效果についてはいくら強調してもし過ぎることは少ない。飛び道具を適切に使うことによって、とても強力な敵を撃退できた例も多い。ただスピアや弓などの飛び道具を使いこなすには経験を要する。まだ冒険に出て間もない旅人の場合、正確に敵を射止めることは難しいだろう。弓は装填するために両手を使わなければならないことも不利である。

ダンジョン

ブリタニアの各地を旅する旅行者はこの国の町の多さに感心すると同時に、地面に怪しく口を開けるダンジョンが数多く存在することにも驚くだろう。ダンジョンは知られているだけでも10を超えている。

モンスターを様々に観察したいならダンジョンに入ればよい、と言えるくらいダンジョンの中は怪物たちの巣窟となっている。しかし同時に、地下の奥にはおびただしい数の財宝が埋もれていると言われている。過去、多くの勇者がその宝を目指して暗く険しいダンジョンの中に潜入して行った。だが、そのほとんどは今も帰らない。

もし、旅人がこの危険きわまりないダンジョンの中を探索したいと思うならば、とにかく次のことだけは胆に銘じるべきである。それは、ダンジョンは一度入ると以後自由には出られない、ということだ。いくつかのダンジョンは入口に掛けられたハシゴを使えば、地上に戻れるものもあるという。けれども、ほとんどの場合、脱出するにはダンジョンの奥底にある“地上へのドア”を探さなければならない。しかも、この生還へのドアもダンジョンの鍵“がなければ開くことができないという。冒険者はこの鍵もダンジョンの中から見つけ出さねば生きて地上には戻れないわけだ。

賢明な旅人なら不用意にダンジョンに身を投ずることはしないだろう。



ブリタニア生物図鑑

ブリタニア生物図鑑

ブリタニアの荒野には奇妙な獣や不思議な生き物がたくさん住んでいる。どこにでもいるようなありふれた無害な生き物も多いが、中にはわれわれにはほとんど馴染みがなく、恐ろしく危険なものもいる。旅人にとって、旅の途中で出くわすかもしれないこれらの生き物の種類を見分けられるということは、いざというときに相手に応じて対処できるという点から考えて、きわめて大切である。以下はブリタニアに住んでいることが現在わかっている獣たちのリストである。

大ネズミ



ガーゴイル

ガーゴイル この生き物は地下にあるガーゴイルの国からやってきた。ガーゴイルには2種類あり、鋭い知性と不思議な魔力を持つ大きな翼のある物と、おもに働きバチの役目を果たす無翼の物とがある。**大ネズミ** この不潔なげっ歯動物は毒に対して免疫があり、生ゴミや腐肉が大好物である。人間に対する本能的な恐怖心がなく、人を襲うことも多い。大ネズミにかまれると、

グレムリン



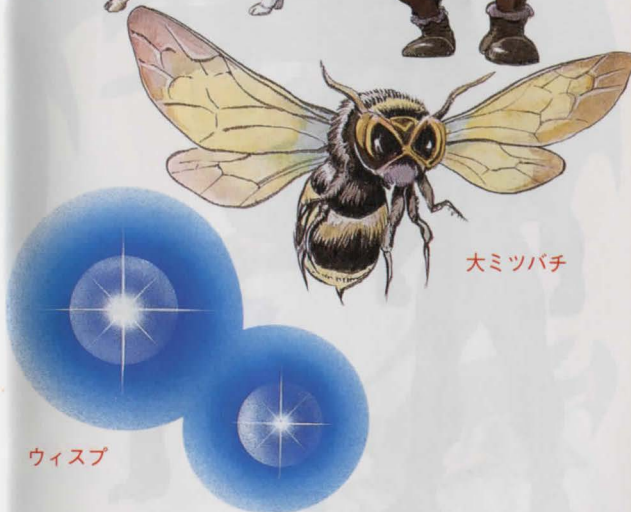
アリゲーター



致命的とも言える傷を負う。**グレムリン** このちっぽけな生き物は群れて移動し、ひとつの集団となって攻撃してくる。いちばんの脅威は火薬を駆使して相手に火炎を吹きかけることである。**アリゲーター** この邪悪な肉食動物は川などに住み、鋭い歯と太い尾で相手にひどい傷を負わせることができる。だが、水辺以外には住まず、陸地で人を襲うことはない。



コープサー この生き物はえじきを触手で捕らえて自分の巣に引きずり込み、殺してしまう食屍鬼の一種である。いづどこから触手を伸ばすかがわからず、撃退の方法はいまだ知られていない。**ゴースト** この不思議な死者の霊はかたい壁を通り抜けることができ、敵を見つけて首を絞める。どこにでも現れるが、墓地などの故人の人生にとって重要な意味を持つ場所に現れることが多い。**トルル** この凶暴な生き物はすべての旅人にとって命取りになる。トルルが橋の下に隠れて、橋を渡る者をえじきにする話は数多く伝えられている。賢い旅人は橋を渡るときは十分注意したほうがいい。**羊** このとても



静かな動物は羊飼いによって育てられる。羊飼いはまとめてたくさん羊に草を食べさせるために羊を野山に連れ出す。羊は羊毛と羊肉を生み出す。**大ミツバチ** この活動的な虫は自分の巣が危ないと判断すると、相手が何であろうとただちに攻撃してくる。そして、眠りを誘う毒針で相手を刺す。弱点を言えば煙を嫌うことである。**ウイスブ** この宙を漂う光は多くの冒険者の間で謎とされてきた。昔から、この奇妙な生き物は非常に知性があり、われわれの世界以外の世界からやってきたと言われている。

ゲイザー



ヘッドレス



エンブ

ヘッドレス この生き物は首がない人間の姿をしている。目も鼻も口も耳もないハンディをどうやって補うのかははっきりわかっていないが、実によくやっている。好んで使う攻撃方法は絞殺である。**エンブ** このとてもおとなしい生き物は森に住んでいる。非常に高い知性と不思議な魔力を持つ。エンブは感情移入ができることで知られている。ハチミツなどの食物を食べて生活している。**ゲイザー** この奇妙な生き物はおもにダンジョンの中にいる。複数の目で催眠術をかけようとえじきを探している。ひとたびゲイザーの催

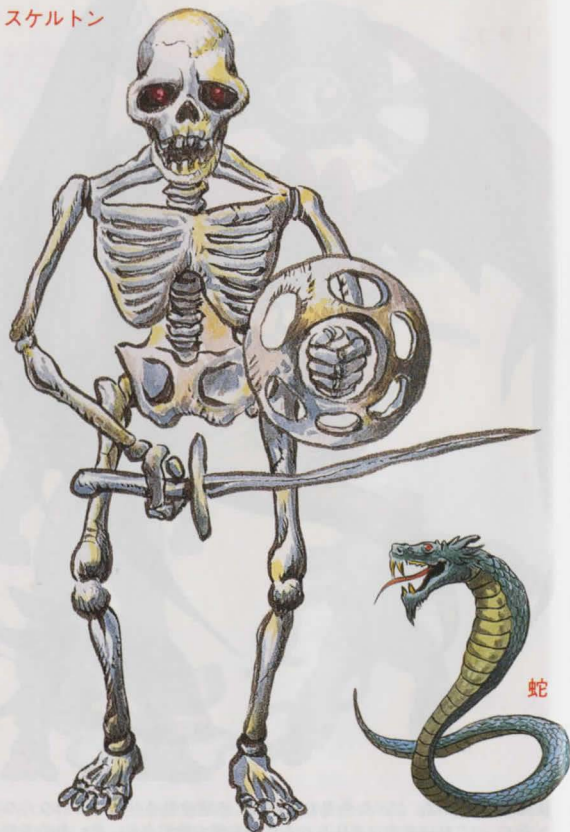
ドラゴン



魚

眠術にかかれれば、どんな勇者もしばらくの間身動きひとつとれなくなる。**ドラゴン** これは非常に進化した古代種の爬虫類であり、高い知性を持つ。戦いにかけては並外れており、焼けつくような息がその殺傷能力を一段と高めている。普通はほら穴や城の地下牢に住み、そこで宝を守っている。**魚** この普通は無害で水中呼吸している生き物は、ブリタニアの海や川や湖に行けば数多く見つけることができる。これは地元の食料の供給に大きく貢献している。

スケルトン



スケルトン これは戦場で殺された戦士の生き返りで、不死身である。スケルトンは複数で行動することが多く、人間を見つけるや、骨片を投げて攻撃してくる。**蛇** この生き物は夜間は冷たい岩の間でとぐろを巻いて過ごし、日中は太陽の下にはい出してくる。この生き物は毒線を持っていて、かみつくと意外なほど大きな傷を相手に負わせる。**馬** この強くて足の早い動物は

マングバット



馬

町中で見つけることもできる。馬は人々の移動の手段であると共に貴重な財産ともなっている。**マングバット** この奇妙で恐ろしい生き物はコウモリと猿の雑種である。その攻撃はすばやくて強力だが、普通は荒廃した町の地下などにしか住まない。

ドレーク



ネズミ



妖精



大グモ



ドレーク この生き物はドラゴンの一種で、小型ではあるが、空を飛ぶことができる。大型のドラゴンの体色が赤なのに比べ、ドレークは緑である。

ネズミ この無害なげっ歯動物は自分が見つけられる食べものならどんなものでも食べて生活している。食物連鎖では猫のすぐ下にくる。**妖精** この気まぐれでいたずら好きな生き物が攻撃してくることはまずないただひとつ気をつけねばならないことはいたずらに旅人の持ち物をこっそり盗むことだ。

サイクロプス



大グモ この生き物には荒野のいたるところで出くわすが、そのねぐらは巨大なクモの巣である。大グモはかなり離れたところから毒のある唾液を吹きかける。この毒を浴びるとものすごく痛い。**サイクロプス** 途方もなく強いひとつ目の巨人族である。敵に向かって大きな石を投げつける。サイクロプスの石に打たれたらどんな強者もしばらく起き上がることはできないだろう。

オオカミ



大コウモリ



?????

オオカミ この森の狩人は長い間、残忍な略奪者という不当な評価をされてきた。オオカミは野生動物の群れから弱いものや病気のものを間引く。だが、この生き物が血に飢えた人食い動物である可能性も否定できない。**大コウモリ** この翼のある動物は暗闇でも見える目と鋭い聴力の助けを借りて攻撃してくる。ダンジョンの壁などに潜み、敵を待ちぶせる。体は非常に軽くてろい。????? この恐ろしげな生き物の名を知るものはいない。ダンジョンの地下に潜み、非常に貴重なものを守っているという。この謎の生物と戦い、命からがら逃げのびた戦士によると、強力な剣でもまったく歯が立たなかったそうである。その戦士によれば逆にダガーなどの短剣で至近距離から攻撃するべきらしい。

古代魔法研究

古代魔法研究

ブリテンのバトリンによって書かれた、魔法の時代が終わる以前の秘術の仕組みと使い方に関する歴史的考察



呪文使いの呪文の書

呪文使いがうまく魔法をかけるためにまず必要なものは呪文の書である。呪文の書は呪文使いにとって不可欠な道具であり、これがないと呪文使いは役割を果たせない。この本には、呪文使いが知っている特定の魔法をかけるために必要なお決まりの手順や呪文が載っている。経験を積むにつれて、呪文使いはどんどん新しい魔法を身につけることができる。

位置探知

この呪文は呪文使いのいる位置を明らかにする。MPは消費しない。

救済

この呪文は呪文使いをいかなる場合でもロード・ブリティッシュの御前にテレポートさせる。彼はそこで十分な治療を施されるだろう。ただし、この呪文を一度使うと、その呪文使いの経験レベルが1ランク下がり、所持金も半額になる。やむをえない場合以外には使うべきではない呪文だろう。MPは消費しない。

照明

これは暗い区域を明るくする光源を作り出す。この光源は呪文使いと共に移動し、かなりしばらくの間持続する。1MP消費する。

回復

この呪文は呪文をかけたものの傷を治す。一度の呪文で2HP回復することができる。1MP消費する。

炎の輪

この呪文は呪文使いを取り囲むように炎の輪を作り出し、周囲にいる敵を一撃で焼殺する。2MP消費する。

解錠

この呪文は"小さな鍵"を用いずに鍵の掛かったドアの錠を解く。ただし、特定の鍵や魔法で閉じられたドアには通用しない。2MP消費する。

物体浮揚

この呪文によって、呪文使いは対象物に触らずにそれらを空中に舞上がらせることができる。3MP消費する。

火炎弾

この呪文は前方に向かって爆発して飛んでいく炎の玉を作り出す。敵を倒すこともできるが、崩れ掛かった壁などを打ち破るにも使える。3MP消費する。

浮遊

この呪文を唱えると、呪文使いはしばらくの間空中に浮き、移動することができる。ただし、岩山などの上までは行くことはできない。4MP消費する。

魔法の解錠

この呪文は魔法によって閉じられたドアを開かせる。魔法のドアは上に骸骨の装飾のあることで区別がつく。4MP消費する。

大いなる回復

これは「回復」の呪文を強力にしたものである。1回の呪文で8HP回復できる。2MP消費する。

水上歩行

この呪文によって、呪文使いは水の上を地上と同じように歩くことができる。ただし、浅瀬に限られ、水深の深いところまでは進むことはできない。5MP消費する。

透明化

この呪文は呪文を唱えた者をしばらくの間透明にする。ほかの生物にはまったく見えず、攻撃を受けることがない。6MP消費する。

テレポート

この呪文を唱えると、唱えた場所に"テレポートマーク"をつけられる。別の地点に行っても、テレポートマークを(アイテム画面から)使うとそのテレポートマークをつけた地点に瞬間移動できる。テレポートマークは6つまで持て、それぞれ一度使うとなくなってしまう。6MP消費する。

無敵化

この呪文によって、呪文使いはしばらくの間どんな攻撃からも傷を受けないようになる。7MP消費する。

大地震

見わたせる範囲内に激しい地震を起こし、敵を壊滅させる。ただし、空を飛ぶ生物には効果がない。7MP消費する。

ムーンゲート

この魔法の時代には、「ムーンゲート」と呼ばれた光の出入口を通して旅する、不思議なスタイルの旅が存在した。ムーンゲートには、少なくとも青と赤の2種類があった。青いムーンゲートは「ムーンストーン」と呼ばれる地球上のものではない石のかけらが埋まっている場所であればどこにでも発生した。これらのゲートのおかげで、ひとつのゲートからもうひとつのゲートまで不思議な旅ができたのである。

赤いムーンゲートはムーンオーブと呼ばれる強い力を持つ人工的に加工された物質によって生み出される。このゲートは旅人をブリタニアのどこにでも連れていくことができた。また、このゲートを使って別の世界に旅することもできるとさえ言われる。今までに存在が知られている赤のムーンゲートは、ロード・プリティッシュが使ったものとアバタールが使ったものだった二つだけである。

これらのゲートについてはほとんど何もわかっていないが、魔法の呪文のようにムーンゲートももはや昔のような働きはしない。今、ムーンゲートを使うことにいくら反対してもしすぎることはない。ムーンゲートは危険であり、このような信頼できるとはとても言いがたい状況でこれらを使ったことが、おびただしい数の惨事を引き起こす結果になったのである。

使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないし2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に手を触れたり、水に濡らすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- スーパーファミコンにプロジェクトジョンテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ごく希に、強い光の刺激や点滅を受けたり、ゲーム画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。



株ポニーキャニオン 映像事業本部マルチメディア事業部
〒104 東京都中央区入船2-1-1

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。