

ウルティマ トリロジー I・II・III

Ultima<sup>®</sup>  
Trilogy<sup>™</sup>

I · II · III



By Lord British



# 目次

序文 ————— 1

## Ultima I 第1暗黒期

冒険	9
友	11
職業	13
城と町	15
店	16
ダンジョン	19
星界旅行	20
魔法	22
生物	25

## Ultima II 第2暗黒期

ミナクスの生き立ち	47
旅の始まり	51
プレイ開始	51
生き長らえ富を求めるために	53
第1の探索：武器と鎧	54
住民と知り合う	55
武器屋、防具屋、魔法屋	56
酒場とその主人	57
戦いの中へ	58

ゲームのセーブ	59
町、村、城	60
生物	61
交通手段	64
地形	65
魔法	68
時間旅行	70
タイムマップ	71
伝説時代	71
バンゲア時代	72
B. C. 時代	72
A. D. 時代	72
余波の時代	73
タイムドアの利用	73
彼方へ	75

## UltimaIII Exodus 第3暗黒期

冒険	79
旅の心得	83
召喚の門の通過	87
呪文	91
移動	92
戦闘	92
宝箱	95
ダンジョン	96
交通	98
最後の忠告	100

ソーサリアの社会	102
店	102
市民	107
地上の怪物	109
海の怪物	113

UltimaIII 琥珀の呪文集	116
------------------	-----

UltimaIII 真古代祈とう書	134
-------------------	-----

## 序 文

リチャード・ガリオットが、高校時代にファンタジーロール  
プレイング・コンピュータゲームの開発を始めたとき、それが  
自分の将来および業界の未来に大きな影響を与えることなど思  
いもありませんでした。しかし、このようにして10年間にわた  
り続けられた努力により、ウルティマ (Ultima) 物語はアミュ  
ーズメントソフトウェアの歴史上最も成功したファンタジーロ  
ールプレイング・シリーズとなったのです。世界中で百万人  
以上のファンが、リチャード・ガリオットがウルティマ (Ultima)  
シリーズで作り上げた魅惑的な世界を探検しました。リチャー  
ドは、27才で、コンピュータゲーム界では最年少で最も尊敬さ  
れるスターとなりました。

リチャードは、1978年に高校を卒業した後に、テキサス州の  
コンピュータ店で働き、経営者に彼の最新のプロジェクト、ア  
カラベス (Akalabeth) のコピーを見せました。経営者は、この  
ゲームの奥の深さと精密さに驚き、コピーをカリフォルニア州  
の一流ソフトウェア発行社に送りました。しかし、リチャード  
には内緒だったのです。発行社ではただちにこのゲームを買い、  
アカラベス (Akalabeth) は1979年に国中で売り出されました。  
まもなく簡単なApple II「ダンジョン」ゲームは25,000コピー以  
上も売れ、まだ未開拓であった業界において予想もしなかった  
成功を生んだのです。

アカラベス (Akalabeth) の成功に刺激されて、リチャードは

さらにファンタジーロールプレイングの構想を広げました。彼は、パソコンの対話機能を利用して数多くのプレイヤーがゲームに参加できる、空想の中世社会を舞台にしたゲームを考案し、1979年と1988年の間に絶賛を博した5つの叙事物語、ウルティマ (Ultima) ・シリーズを書き上げました。

ウルティマ三部作 (Ultima Trilogy) という3つのゲームは、ウルティマ (Ultima) シリーズの最初のもので、ソーサリア (Sosaria) の人々と、彼らが邪悪な三人の悪魔 (Triad of Evil) と対峙するさまを描いた魅惑的な物語です。ウルティマ三部作 (Ultima Trilogy) で探検を続けるうちに、どれをとっても強く恐ろしい三人の非道な悪の大王との戦いをじかに体験できます。そしてもっとも強烈な体験として、空想の世界が生きているかのように進展するさまを目撃することになります。

ウルティマ I (Ultima I) ・第一暗黒期 (The First Age of Darkness) はカリフォルニア州のパシフィック・コンピュータ・カンパニーを通じて発表されました。リチャードは、これを最初、AppleソフトBasicでプログラミングし、アカラベス (Akalabeth) の続編として書きました。アカラベス (Akalabeth) の三次元遠近的描写に加え、ウルティマ I (Ultima I) には今では有名なりチャードの「タイル・グラフィック」コンセプトが示されました。ウルティマ I (Ultima I) によって、初めてコンピュータゲームのファンの眼前に信じられないようなパノラマが映し出されたのです。まもなくリチャードは再びヒット作品を作り出しました。

リチャードにとって「現状に満足している」ことなどもってのほかでした。1982年に、本社をカリフォルニアにもつシエラ・オンラインがウルティマ II (Ultima II) を発表しました。これは女魔法使いの復讐 (The Revenge of the Enchantress) と名付けられました。リチャードは、難解なアセンブリ言語をマスターし、ウルティマ II (Ultima II) でこの利点を最大限に活用しました。これにより、リチャードは自分のApple II コンピュータの性能を大きく引き出すことができたのです。アーケード・クオリティ・グラフィックスと驚くべきプレーアビリティを有するウルティマ II (Ultima II) は、今日の水準と照らしても遜色のない優秀な作品と言えます。たとえ、この成功のためにリチャードがテキサス大学で一学期分の単位を落とすことになったとしてもです。

1983年、ウルティマ III (Ultima III) ・エクソダス (Exodus) の製作中に、リチャードは少数の友人および親類の者とともにオリジン社を創設し、自分の作品を完全に管理できるようにしました。そして、現実的でカラフルな「ダンジョングラフィックス」を備え、複数の冒険者が登場するウルティマ III (Ultima III) により再びアミューズメントソフトウェア産業に新基準を確立することになりました。リチャードは、当時は商業的に採算が採れないと考えられていた、完全なミュージカルサウンドトラックをも自己資金により導入しました。もちろん今日では、風変わりな音響効果や音楽は、ゲームをデザインする際に不可欠の要素となっています。

アカラベス (Akalabeth) 同様、ウルティマ I (Ultima I)

は、この言語では現代の高品質なプログラムを開発するのはほとんど不可能であったとされるインタプリタBASICでそのほぼ全編を書かれました。4つのウルティマ (Ultima) を完成したリチャードは、1986年に、ウルティマ I (Ultima I) のグラフィックスとゲーム性能を現代の業界の基準に合わせる作業を開始しました。もっとも、この基準はたいいてりチャードが設定したものなのですが。オリジン社のプログラミング・スタッフは、入念に原作を研究し、まったく新しいアセンブリ言語版を完成しました。オリジン社の製作主任、ダラス・スネルはこう述べています。「一般的に、ウルティマ (Ultima) のような権威のある作品に修正を施すのはためらいを感じます。しかし、このゲームのプレーアビリティを保証する責任は感じております。改版されたウルティマ (Ultima) は原作よりも速くプレーでき、より高度なグラフィックスが盛り込まれていますが、物語のコンセプトとプレー・バランスは元のままです。」

ウルティマ I (Ultima I) はリチャードの会社内のプログラミング・チームにより完全に改版されましたが、ウルティマ II (Ultima II) を90年代の性能とプレー・バリューに匹敵させるのにそれほど多くのことを必要とはしませんでした。このため、オリジンでは、ウルティマ II (Ultima II) の権威あるステータスを維持するためにも、絶版となったウルティマ II (Ultima II) のシエラ版にささいな修正を加えるだけで済みました (例えば新たなAppleキーボードの矢印キーをサポートしました。

三部作 (Trilogy) でゲームを進めるうちに何度もお目にかかる「ロード・ブリティッシュ (Lord British)」という名前は、

リチャードがウルティマ (Ultima) シリーズを作成する際に用いたペンネームなのです。ロード・ブリティッシュ (Lord British) は、シリーズの中では慈悲深い王として登場します。ウルティマ (Ultima) 物語の後半では、舞台はブリタニア (Britannia) 王国となり、ロード・ブリティッシュ (Lord British) がこの地を統治します。

コンピュータゲームを初めて使用される方でも、すでにウルティマ (Ultima) ・シリーズをプレーしたことのある方でも、不思議なダンジョン、気味悪い生き物たち、神秘的な魔法及び魅力溢れる人々が次々に現れる新しい世界に魅了されることでしょう。ロード・ブリティッシュ (Lord British) が何度も言うように、「ゲームをして、私がウルティマ (Ultima) を作成しながら味わった楽しさの半分でも味わっていただければ、作ったかいたであろうというものです。」

# Ultima I



第1 暗黒期



## 冒 険

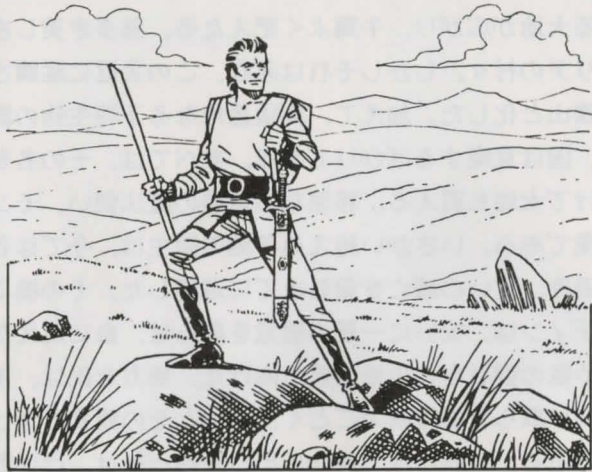
聞け、心気高きものよ。我等の国は、想像を絶する危難にも怯まる勇猛な英雄の到来を待ち望む。天より降りかかりし災いにより、この国は苦悩の底にある。心清き農民が闊歩し、実り豊かなる大地が広がり、牛鶏よく肥えたる、恵多き美しき我がソーサリアの村々。しかしそれはみな、この災厄に蹂躪され、灰と瓦礫山と化した。加えて、獐猛悪辣なる下等生物の群が民を襲い、国は荒廃するばかりである。すべては、その名を口にするだけで大地も震える、邪悪なる怨悪の魔法使い、モンティンの仕業である。いさかい絶えぬ各地の領主は、今では各々の領地に退き、互いの滅亡を望むまでに退廃した。その機に乗じてモンティンは、呪いに一層の悪意を募らせ、血に飢えた獐猛な怪物や獣の群れ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っていたのである。これら地の底から出し怪物どもは、己の野望のため腐敗しきっ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ち着く宿屋が栄えたかつての平和な国は、もはや虚栄心の魂となりし領主の城の中のみ、僅かに残るにすぎない。だがそこでは、領主のわがままがまかり領り、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みず、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、我等は滅び去るであろう。忌まわしきモンディン討伐に、汝、名乗り出られよ！



## 友

ソーサリアの大地には、気候風土の違いによって、様々な種族が生活している。最も体の小さいホビットから、最も長身の人間まで、我が民には、他の世界にはない、人種の広がりがある。憎きモンディンの到来以前は、我等は調和をもって共に働き、真の友情で結ばれていた。ソーサリアの主な住人は、以下の通りである。

### 人間(Human)

他のどの種族よりも高い知性を授かり、ソーサリアの社会を支える柱となっている。あらゆる種類の仕事を好み、体は頑強で、精神力も程々に強いと言えよう。

### エルフ(Elf)

人間とよく似ているが、手の幅3つ分ほど背が低い。ソーサリアのエルフは、細身で動きが素早い。生まれつき器用な彼らの中からは、優秀な音楽家が多く育ち、狡猾な盗賊になる者も少なくない。深い森の中や町の路地裏に好んで生活するエルフは、仲間にすれば信頼厚く、敵にまわせば手強い相手となろう。



## ドワーフ(Dwarf)

山の民であり、炭坑夫としての腕は伝説にも謳われている程である。身長は人間の半分程しかないが、一般に体重は細身のエルフをしのぐ。勇敢さにおいては彼等に勝る者はなく、生まれ持った体力は驚愕に値する。汝がもし絶えることのない金の泉を持ち、しかもその金を酒場で湯水のごとくばら撒くほど気前がよいならともかく、ソーサリアのドワーフからの飲み比べの挑発には決して乗らぬことだ。

## ボビット(Bobbit)

小柄で穏やかな種族であるソーサリアのボビットは、遠い土地から渡ってきたとされている。彼等は、山裾の草原や静かな森の中の空き地に、好んで生活する。ドワーフよりもさらに体が小さいため、肉体を酷使する労働は好まず、もっぱら学問や瞑想に耽けることが多い。もとより体力はないが、深い学識と知恵を備えている。



## 職業

ソーサリアの民によって培われてきた職業は数多くあれど、冒険家を志す者が選択すべき職業は、次に掲げる4種類である。

### 戦士(Fighter)

戦士養成のための苛酷な訓練は、冒険家をより強くより敏捷に育て上げる。また、訓練を終えるまでに蓄積された知識によって、あらゆる種類の武器を操ることができるようになる。

### 僧侶(Cleric)

内観的性格を持つ者に向く職業である。修業には相当の忍耐を要するが、結果として、豊富な知識を得ることができる。平静と集中が僧侶にとって非常に大切であるため、とっさに呪文を唱えなければならぬような場合は、望む結果を得られないことが多い。



## 魔法使い(Wizard)

この国で魔法使いにならんと欲すれば、古代の書物を熟読し、無数の巻物をひもとかなければならない。それは、長く厳しい修行となろう。魔法を自在に操るようになることは、容易なことではないが、その苦行は己の知力を極限にまで研ぎすましてくれる。永年にわたる鍛練は、汝に偉大なる収穫をもたらし、決して無駄になることはないはずである。ちなみに、強力な魔法に必要とされる秘薬等は、魔法使いにのみ購買が許されている。

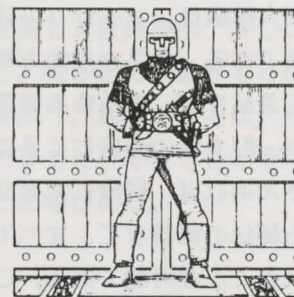
## 盗賊(Thief)

社会の秩序から言って、盗賊は決して尊敬に値する職業ではないが、冒険には大変に好都合な職業である。冒険で発見する宝の多くには、巧妙な罠が仕掛けられている。それを外すには、素早い指と器用な手が必要である。そこで、盗みと解錠での右に出る者がない、類稀なる器用さを授かった盗賊の出番となるのだ。



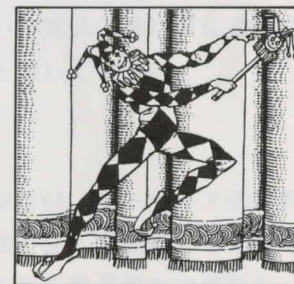
## 城と町

ソーサリアには、各地方を治める領主の城や、旅人に雑貨や食料を提供する町が点在している。町や城の出入りは自由であるが、そこで窃盗等の愚行を働く者は、無敵の力で社会秩序を擁護する衛兵によって、直ちに逮捕されるであろう。



城は、領主、つまりその土地土地を統治する王の住まいである。それら領主を尋ねるが良い。彼等は冒険家に協力するに有り余る財を持っている。城は一般に石造りで、その内には、商人、宮廷人、衛兵、道化師などが住んでいる。

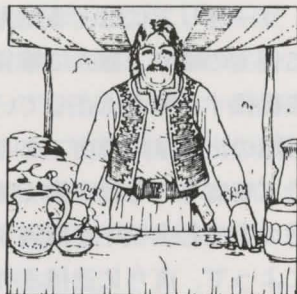
道化師はおどけて見えるが、人を騙すから十分に気を付けよ。





## 店

商人階級は、ソーサリア経済の中核である。食品から地方特産の手工芸品まで、あらゆる種類の商品が、町や城の商店にて手に入る。金さえあれば、冒険に必要な食料から秘伝の武器まで、すべて手に入れることが可能である。ごく一般的な商店街には、次のような店が軒を連ねる。



### 防具店

護身用服飾の仕立て師が、汝の来店を待っている。その土地一番の職人が、皮革や金属を用いて、素早く冒険用の防護服をあつらえてくれる。値段は、防御力によって異なる。



## 武器店

ソーサリアの金属加工職人にかなう腕を持つ者はない。鉄で補強を加え、素朴な彫刻を施した棍棒から、美しい装飾をちりばめた鋼鉄の大刀まで、我が国の武器店で目にする武器は、まさに芸術品と言えよう。武器と言え、その存在すらも定かでないこの地の果てに、そこでしか手に入れることができぬ武器があるとの噂がある。

### 乗り物

この国では徒歩で旅するのが最も一般的であるが、短い旅ならよく速く、また、長旅なら到達不可能と思われていた所への渡行も可能たらしめる手段がある。それは、馬と船だ。しかし、この他にも、非常に珍しい交通手段があるとも言われている。

### 魔法

一度は忘れ去られた学問だが、モンディンの到来を機に見直され、再び研究が盛んになった。魔法は戦いには欠かせぬ術であると信じる者は多い。魔法の修行者に必要な道具を扱う魔法商が、各地に店を出している。

### 食料品店

何も口にせず生きられる者はない。ソーサリアの食料品店は、新鮮な農作物や肉を土地の住人に提供するのみでなく、厳しい環境下でも、そのまま数週間もつ食料を、冒険家のために用意している。



## 酒場

我が国の民は、強い酒と賑やかな酒宴に目がない。たいがいの町では、酒場が土地の住人の憩いの場となっている。そこでは大ジョッキ入りのトリンシック産の強いビールや大瓶入りのジェローム産蜂蜜酒などを、実に安く飲むことができる。酒場に集う者たちはみな気さくで、特にバーテンは知恵者である。噂話ともなると、バーテンの口からは、泉のように話が溢れ出す。



## ダンジョン

この大陸の歴史は古く、この地上で、奇妙な怪物が徘徊していた時期もあれば、いくつもの文明が栄えては滅びていった。ソーサリアの地下には、無数の地下迷路が発見されている。これは、未知の生命と言語に絶する力によって構築されたものだ。この地下迷路は現在、モンディンが我が国に差し向けた恐ろしい怪物どもの巣窟となっている。実に、その地獄の穴の底には、どのような猛者も蒼白となり体を震わせる怪物が蠢いているという。

しかし、そこはまた、モンディンの手下どもが略奪した金品の隠し場所でもある。勇敢な冒険家なら、注意深くダンジョンに侵入して財をなすことも可能であろう。そこで我が忠告を聞け。地下へ潜るときは細心の注意を払え。ダンジョンには、己の力を過信した冒険家の骨が蜿蠢と続いていることを忘れるな。





## 星界旅行

モンディンを倒さんとするならば、汝はまず天の果てにおいてその勇気を試さねばならない。モンディンは、比類なき残忍さを誇る星界の怪物どもと協定を結んでいると言われている。現在、その怪物は我等の頭上から攻撃をかけ、我が国を殲滅せんと機会を伺っている。その脅威を排除するためにも、モンディンは是非とも討伐せねばならないのである。

「伝説の霞よりひとりの戦士が現れ出しとき、天の脅威と戦う手段も自ずと知れよう」と予言者の言葉にはある。その伝説の英雄の出現を予言した書は数多く、吟遊詩人の歌の中にそれを聞くこともできる。星界に関する最も新しい発見は、ドラージュ山の裾野で見つかった不可解な書であった。それには、ある種の乗り物の操作に関する記述があるとわかったことにより、その内容は国中に公表され、モンディンをソーサリアから追放せんと立ち上がる者の役に立てようと試みられた。内容は以下の通りである。

「天空では、全ての船に、前進、後退（逆噴射）機能を含めた回転制御用装置が備わっている。前方視界（フロントビュー）モードでは、船は左旋回、右旋回、上昇、下降が行なえる。

星界は、7×7のグリッドによって分けられた49の空域から構成されている。トップビューモードでは、自分がいる区画全体を見渡することができる。“インフォーム”の操作によって、長距離搜索（ロングレンジセンサー）も使用できる。搜索画面上の記号の解説は、オペレーションマニュアルを参照のこと。

現在飛行中の空域と隣り合わせの空域へは、ハイパージャン



プ機能によって跳躍することができる。

星界基地へは、開いているポートであればいつでもドッキング可能である。ポートに向かって低速で直進すれば、ドッキングできる。ドッキングは有料である。基地に着いたら、ペースコマンド（命令）を要求されるので、パイロットは次の乗り換える船を、その船がドックされている方向を指すことで指定する。

再突入は、ソーサリアの上空を通過すると、自動的に行われる。

注意：シャトルだけが耐熱構造になっている。すべての船は、恒星に接触すると燃え尽きてしまう。

星界では、星界の怪物に遭遇し、戦闘となるだろう。ひとたび戦闘が開始されたら、その空域の敵を全滅させるか、他の空域に脱出ししない限り、トップビューモードには戻れない。

重要：高速でのフロントビューモードからトップビューモードへの切り換えは、致命的な恒星との接触を冒しかねない。燃料の残量とシールドの状態には常に気を付けること。燃料を失った船は永遠に漂い続け、シールドを失った船は、死を待つのみである」

ソーサリアで最も学識のある学者によって、この書は我々の言葉に翻訳された。しかしながら、博学なる賢者にすら意味不明の言葉が多く見受けられる。にもかかわらず、モンディン打倒の執念を以て、この書をすべての民に公開するものである。



## 魔法

前にも別章で述べたとおり、ソーサリアでは、魔法の研究は一時衰退の極に達したことがあった。魔法の力があまりにも偉大であったため、それは民衆を墮落させると判断した領主たちは、魔法に手を染めたものは流刑に処すとの法令を下したのだ。かつては貴重なものとして扱われた魔法学の書が、学者たちによって再び塵を払われ、魔法を極めんとする者のために供されるようになったのは、モンディンがこの地を襲ってからのことである。今ここに、ひとつの掟がある。ともすると、非常に危険な学問である魔法を学ばんとする者は、あらゆる知識の提供を受けることができるが、それで得た力は、モンディンの邪な侵攻との戦いに使用することを誓わなければならない。

魔法の才覚に恵まれ、独自の術を発明し魔法に新機軸を打ち立てるといった大魔術師にならんと欲する者は、今の世ではまだ独学で努力する以外に道はない。それでも、魔法は着実に進歩している。ここに、魔法使いの卵のための、呪文の力を増幅される4つの道具がある。スタッフ、ワンド、アミュレット、そしてトライアングルである。トライアングルは、魔法の剣として武器にもなる。強力な呪文の中には、多くの経験と金を必要とするものもあれば、だいたいのものは、ソーサリアの魔法商で手に入れることができる。ここに、魔法商で入手できる呪文を掲げる。



- Brink* .....地下において肉体を短距離間移動させる術。
- Create* .....術者の前方に魔力の壁を築く術。
- Detroy* .....行く手を阻む魔力の壁を取り除く術。
- Kill* .....敵に魔力を投じる術。うまく当てると、敵を倒すことができる。
- Ladder Down* .....魔法の梯を出現せしめ、ダンジョンにおいて、ひとつ下段への移動を可能にする術。
- Ladder Up* .....魔法の梯を出現せしめ、ダンジョンにおいて、ひとつ上段への移動を可能にする術。
- Magic Missile* .....敵に対し魔力を爆発せしめ、敵を倒す術。経験と装備が豊富であるほど、敵に与える損害は大きい。
- Open* .....罣が仕掛けられ棺を安全に開ける術。



*Prayer* ..... 苦境に陥ったとき、そこから脱出する糸口を各自が信仰する神から授かる術。真に神の助けが必要な場合にのみ使用されるべきものである。

*Unlock* ..... 罠が仕掛けられた宝箱を安全に開ける術。



## 生 物

ソーサリアには、様々な生物が棲息している。自然の動物もいれば、そうでないものもいる。自然界のものではない生き物は、モンディンの到来とともに、その数が急増した。ここに、ある研究家が後世のために編纂した、主な生物の名前と特徴を収めた貴重な記録を紹介する。

### ヒドゥンアーチャー：陰弓士 (Archer, Hidden)

モンディンの手下。極端に勇気を欠くため、森の木の上などに身を隠しながら、命令を遂行する。しかしながら、弓の狙いは正確で、多くの旅人は、その鋭い矢の出所すら知ることなくして命を奪われた。







## バルロン(Balron)



皮翼をもつ巨大な悪魔。モンディンの手下の中では、最も恐ろしい相手であろう。突起のある鞭を使い、強力な火の玉の術を操って殺戮を重ねる。空を飛ぶ地獄の申し子バルロンは、ソーサリア騎士道の真髄とは正反対の精神の持ち主である。

## ジャイアントバット:大蝙蝠(Bat, Giant)

ソーサリア・ジャイアントバットは物静かながら狂暴な動物である。他の地に棲息する、大型で吸血性の親類種は、地下世界に住み、その眠りを妨げる者に容赦ない攻撃を加える、実に獰猛な性格を持つ。ジャイアントバットは、動物の血液を吸って生きているが、人間を襲うことも珍しくない。



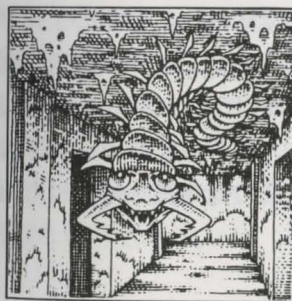
## ベアー：熊(Bear)

“丘熊”は、長身の人間よりもさらに上背があり、刀のように鋭い爪は、軽い一撃でもって頑丈な防護服も引き裂いてしまう。この種は初め、ドラッシュ山の山腹に棲息していたが、現在では国中に分布している。大変に狂暴な動物で、何の前触れもなしに人間を襲うことがある。



## キャリオン・クリーパー：死肉虫 (Carrion Creeper)

ダンジョンの深部に棲息し、動物の死肉を食料とする醜い節足動物。無数の足には小さい爪があり、ダンジョンの壁や天井を素早く這い回ることができる。いかなる犠牲を払っても、回避すべき動物である。





## サイクロプス:ひとつ目巨人(Cyclops)

人間がソーサリアに上陸する以前から、サイクロプスはこの地の住人であった。大変に好戦的で、その昔、地下の世界に追いやられたが、いつか地上に戻り人間を再び海の向こうへ追い払いたいと考えている。目に入る全ての人間に攻撃を仕掛けてくるので、十分に注意されたし。



## デーモン(Daemon)



蝙蝠のような翼を持ち、鋭い爪と三叉戟で武装した戦慄の生物デーモンは、モンディンの襲来以前にはソーサリアには存在していなかった。人間の魂を飲み、拷問に苦しむ人間の悲鳴を、何よりも好むという。



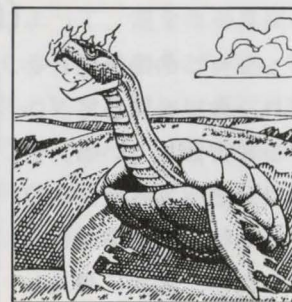
## ダークナイト:黒騎士(Dark Knight)

モンディンは、最も徳義厚きソーサリアの騎士をも、その腐敗精神の下部と化していった。罪のない旅人を待ち伏せては金品を強奪するダークナイト。彼等が、この国を汚しているのである。



## ドラゴンタートル:竜亀(Dragon Tutle)

ソーサリアを取り巻く海に棲息する、火を吐く水性の怪物。船乗の間では、ドラゴンタートルは台風よりも恐ろしいと言われている。魔法の盾よりも強力な甲で身を固めたこの怪物を倒すことは、実に困難なことである。





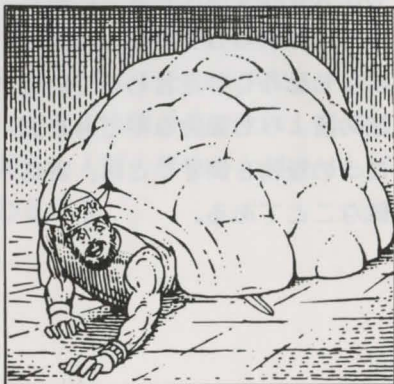
## エティン：双頭怪人(Ettin)



この国の森に行く冒険家は、このふたつの頭を持つ怪物に遭遇した際、時として自分と同じような冒険家の一団に追い付いたかのような錯覚を受ける。なぜなら、エティンのふたつの頭は、いつも大声で言い合いをしているからだ。しかし、冒険家を襲う機会を得たと同時に、決まって会話は止む。

## ジェラティナスキューブ：膠質状キューブ(Gelatinous Cube)

ダンジョンの掃除屋とも呼ばれ、食料を探してダンジョンを徘徊している。その体は、透明で腐敗性のゼリー状の物質から構成されているため、大変に発見しにくい。未消化の鎧のかすや残骸が体内にあって発見されることもある。雑食性の彼等は、巨大な体内に取り込んだあらゆる物を消化する。ジェラティナスキューブとの接触によって鎧を失った勇敢な戦士は数知れない。



## グレムリン(Gremlins)

トロールやトカゲ人間の親類にあたるグレムリンは、底なしの食欲をもつ悪戯な地下生物である。警戒心の薄い旅人にそっと近付き、食料を盗み取るのが好きで、その被害に合いソーサリアの地中深くで餓死していった冒険家も少なくない。



## フード(Hood)



国中を退廃させたモンディンの影響によって、健全なる農民のなかにも心を歪めた者がいる。彼等は町外れに身を隠し、道行く人々を襲うのである。武器の使用には不慣れたが、旅人にとっては、やっかいな存在である。

## インビジブルシーカー：見えない冒険者(Invivable Seeker)

ソーサリアの地下世界の住人のうち、最も危険な相手は、インビジブルシーカーであろう。この殺人鬼の姿を見た者はいない。なぜ





なら、その名が示すとおり、彼等は目に見えないからだ。彼等と遭遇したことは、犠牲者の体に突然傷口が開いたときに初めてわかる。恐ろしい相手ではあるが、攻撃に対しては意外に脆弱である。

## ナイト：騎士(Knight)

森に住むダークナイトと同様、彼等もまた悪に染まり騎士道から見離された略奪者である。非常に手強い相手であるから、みすみす命を捨てたくなければ、十分に心してかからなければならない。



## リッチ：死霊(Lich)



殺人の術に長けたリッチは、この世より長く不浄の権力を握っていたがために、死してもなお生き続ける悪の魔法使いである。哀れなるかな死霊の地に足をかけた者。この死の魔法使いは、己の領地を守らんために、情け容赦ない攻撃をしかけてくる。



## リザードマン：とかげ人間(Lizard Man)



モンディンがこの地に襲来したとき、自分の従者と南部の川に棲息する狂暴なとかげを使って、ある恐ろしい実験を行なった。その結果生み出されたものが、とかげと人間がひとつに合体したリザードマンである。強力な牙を持ち、

性格は、その外観から想像されるものに一致する。

## ミミック：物真似(Mimic)

ミミックには騙されぬよう、注意することだ。数知れぬ冒険家が、この怪物のためにダンジョンに消えていった。ミミックは、宝箱に変身し、好奇心の強い冒険家が近づくのを息を飲んで待っている。宝箱だと思って近づき蓋を開けようとすると、突然、思いもよらぬ残忍な攻撃の犠牲になってしまう。





## マインドウィッパー：吸心鬼 (Mind Whipper)



人間の体に、鳥賊の触手のような顔を持つこの醜悪な怪物は、貧欲に人の心を貪り喰う。マインドウィッパーとの遭遇から辛うじて逃げ帰った者は、みな精神が錯乱し、口もきけなくなっている。彼等の心は、この怪物の執拗な猛撃によって魂からはぎ取られてしまったのだ。

## ミノタウロス(Minotaur)



うに2本足で歩き、頭に鋭い牛の角を生やしている。

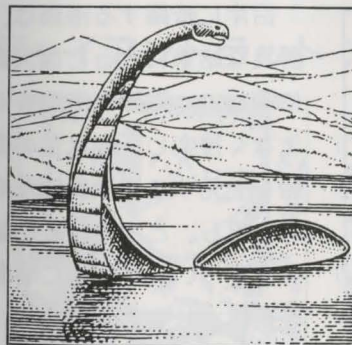


## ネクロマンサー：妖術師(Necromancer)

ネクロマンサーは、死に関する呪文のみを専門に学んだ魔法使いである。このように、死を専攻する修業者は、ジャッカルが草原の死肉に群がるように、自然にモンディンの邪心のもとに身を寄せるのである。



## ネスクリーチャー：ネスの怪獣 (Ness Createre)



ソーサリアを取り巻く海には、様々な生物が棲息している。ネスの怪獣もそのなかのひとつ。長い間、この巨大な爬虫類の存在は、船員の過労が生み出した幻覚であると信じられていたが、平穏な航海中に艦隊の仲間が見守る中、戦艦“ペンフローク”が沈め

られたことによって、その存在が確認された。

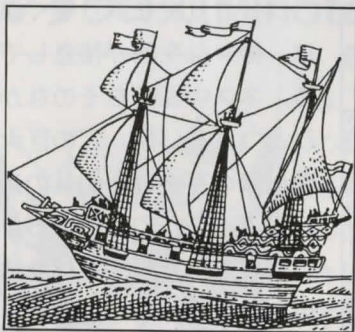


## オーク(Orc)

小柄で豚に似た顔を持つ。モンディンの尖兵的存在だが、自然の動物である。人間よりやや劣り、野獣より幾分ましといった程度の存在で、人間や人間が作る物をことごとく嫌うため、人間の手によるものすべてを破壊しまくる。ただし、人間の肉は喜んで食すと言われている。



## パイレーツ：海賊(Pirates)



沿岸に暗躍する海賊は、善良な船乗にとっては天災に等しい。海賊は海路をくまなく搜索し、非武装の商船を発見するや徹底的な略奪を犯し、ときには若い船員をさらい、強制的に略奪を荷担させることもある。

ひとたび狙われたなら、海賊は手を緩めることなく、最後まで攻撃を続ける。後には生存者はおろか、何ひとつ残ることはない。



## レンジャー(Ranger)

嘆かわしや、森の管理人、木の守護者、レンジャーまでがモンディンの暗黒の支配の中に陥れられてしまった。彼等は類稀なる開拓精神を持ち、ソーサリアの騎士道精神を長く受け継いできた。しかしながら、モンディンの影響により、多くのレンジャーは伝統の道に背き、略奪者へと自らを転落せしめたのである。彼等は一度狙った獲物の追跡を決してあきらめないため、つけられた者は、向き直って立ち向かう以外に道はないと思え。



## ジャイアントラット：大鼠(Rat, Giant)



ソーサリアの地下に広がる迷路には、モンディンの魔術によって生み出され、その配下が残っていた犠牲者の亡骸を餌に成長した巨大げっ歯類が繁殖している。ソーサリア・ジャイアントラットは狂暴な肉食獣であり、侮り難い相手である。

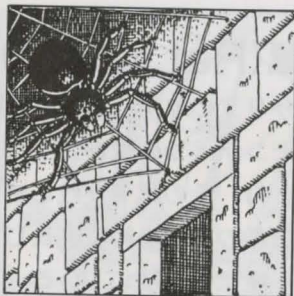


## スケルトン：骸骨(Skeleton)

ネクロマンサーとリッチの子孫。  
肉がそげ落ちた戦士の死体に、生  
気が宿ったものである。彼等は、  
暗黒の主人モンディンの命令に従  
い、戦い続ける。



## ジャイアントスパイダー：大蜘蛛 (Spider, Giant)



ほとんど恐怖を感じない勇敢な  
冒険家の、希少な恐怖体験のなか  
でも、ダンジョン内での牙から毒  
液滴らせたジャイアントスパイダ  
ーとの遭遇は一際恐ろしいもので  
ある。動きは敏捷で、獲物の探索  
は実に執拗である。この生物との  
戦いでは、隙を与えてはいけない。

神経毒の針で体の自由を奪われ、生きながらにして体に卵を産  
みつけられてしまうのだ。



## ジャイアントスクイド：大烏賊 (Squid, Giant)



ソーサリアの船乗が集まる港や  
バブでは、いつも大烏賊クラーク  
ンの伝説が囁かれている。その怪  
物は、海の深みから突然現れて、  
長い触手に船を捲き込んで乗組  
員もろとも深海の地獄へ引きずり  
込むという。すべては、心臓が5  
回鼓動するかしらないかの間の出来  
事である。

## タングラー：食人植物(Tangler)

邪な性質を備えたつる性  
の樹木で、ダンジョンに根  
を張り、じっと人が近づく  
のを待ち伏せている。獲物  
がつるに絡むと、それがお  
となしくなるまで、しっか  
りと締め上げ、後でゆっく  
り、死体を食るのである。





## シーフ：盗賊(Thief)



モンディン襲来のずっと以前から、彼等はソーサリアの人間を悩ませ続けてきた。路地裏に、木の陰に、ダンジョンに、シーフは無防備な人々を待ち伏せ、金品や命までも巻き上げようと狙っている。見つけ次第、シーフは撲滅すべきである。その行為は、ソーサリアの社会に大きく貢献することである。

## トレント：怪木(Trent)

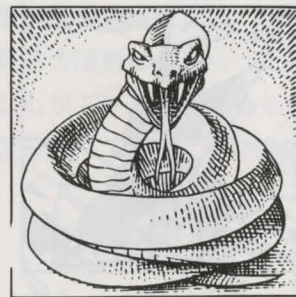


ソーサリアの森に棲息し、その罨にはまるまで、他の樹木と見分けがつかない。トレントは、自分の枝に絡まった獲物は、枝の手で握り殺してから食いつくす。次の獲物に警戒心を起こさせるような跡は、一切残さない。



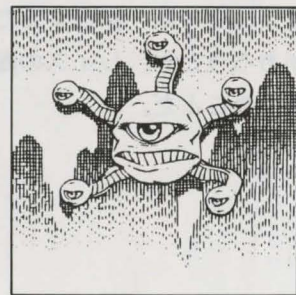
## バイパー：毒蛇(Viper)

文明が開花する以前は、この地には大蛇の種族が徘徊していた。無害な小型種から大型種まで、人間は、蛇にいいしれぬ恐れを抱いていた。それが毒蛇ともなると、恐怖感は現実性を帯びる。毒蛇は不用意に近づくすべての者に対して、激しく絶え間ない攻撃を加える。その毒牙にかかる、すみやかな、しかし苦痛に満ちた死を被ることになる。



## ワンダリングアイズ：彷徨える目 (Wandering Eyes)

暗いダンジョンの石室の中で、無数の目に睨まれ、肝を冷やした冒険家は少なくない。あまり長い時間目を合わせてはいけない。ワンダリングアイズは催眠術を操り、どんな頑強な精神の持ち主であれ、その魔法攻撃の前から逃げられなくしてしまうのだ。







## ウォーロック：魔法使い(Warlock)



邪な目的で魔法を身に着けた、モンディンの配下。モンディンから稲妻を起こす術を授かり、人々に破壊と破滅をもたらさんとこの地に送り込まれた。魔法の悪用を阻止するためにも、ウォーロックの撲滅が望まれる。

## レイス：亡霊(Wraith)

モンディンの呪文により地獄の底から召喚された僧の未浄霊。現世を彷徨いつつは、人々を悪の宗門に“改心”させている。死を以てまず改心の第一歩とするため、何があろうとも、レイスの魔力には負けぬことだ。



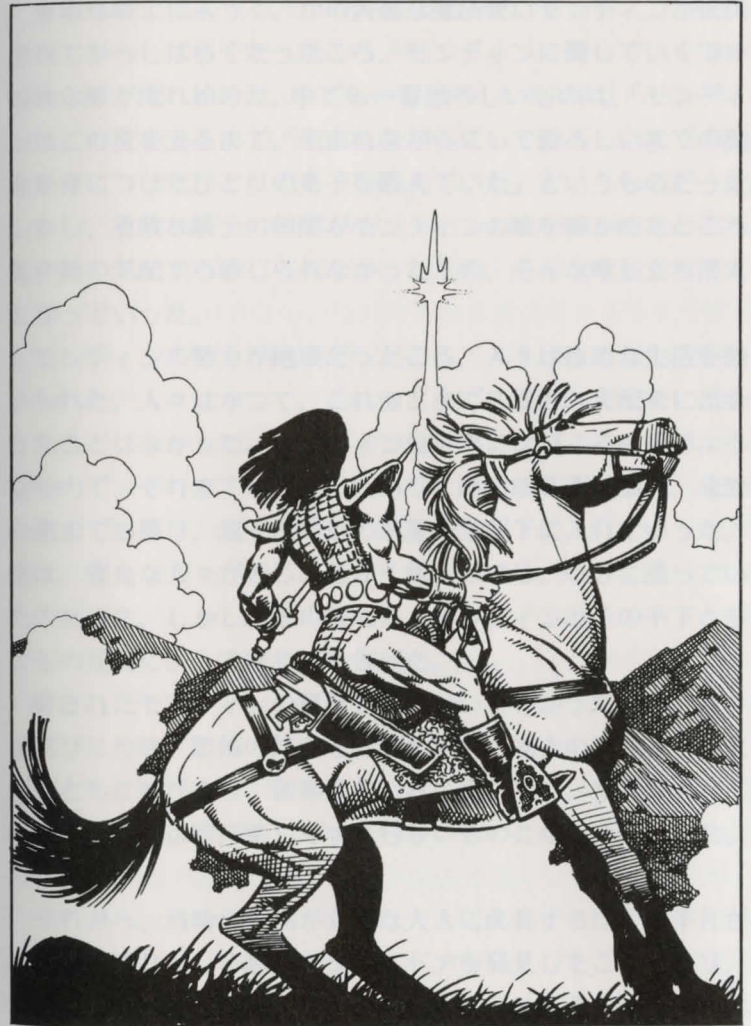
## ゾーン(Zorn)

ゾーンについて幾らかでも知識を有する者は少ない。理屈では到底理解できない生物であり、自然の法則にも逆らった存在である。あらゆる物を通り抜けることができ、あらゆるものを喰う。戦いで発揮する力は、体の大きさから想像できる程度をはるかに上回る。戦いに敗れ絶命するや、その肉体は蒸発したかのように消滅してしまうため詳しくゾーンの体を研究した者はない。



# Ultima II

—Revenge of Enchantress—



第2暗黒期



## ミナクスの生い立ち

勇敢な騎士によって、かの凶悪な魔法使いモンディンが征伐されてからしばらくたったころ、モンディンに関していくつかの妙な噂が流れ始めた。中でも一番恐ろしいものは、「モンディンはこの世を去るまで、生まれながらにして恐ろしいまでの魔力を身につけたひとりの弟子を鍛えていた」というものだった。しかし、勇敢な騎士の仲間がモンディンの城を確かめたところ、生き物の気配すら感じられなかったため、そんな噂も立ち消えとなっていった。

モンディンの勢力が絶頂だったころ、人々は惨めな生活を強いられた。人々はかつて、これほどまでに残忍な支配者に出会ったことはなかった。モンディンは世界にはびこる疫病のようなもので、それまでに存在したありとあらゆる悪に加え、未知の悪までも操り、地上と周辺の惑星を支配下に入れていった。彼は、善良な人々が苦しみもがく様をみては、幸せに浸っていたのだった。しかし、その災厄も、モンディンとその手下ともどもの征伐によって終わりを告げた。

噂されたモンディンの後継者がいないとわかったとき、人々は喜びにわき、恐怖の外套を脱ぎ捨てた。過去の悪は、その元凶とともに滅び去り、世界は美しさを取り戻し、善良な人々にとって、人生は再び楽しくすばらしいものとなったのだった。

それから、当時の子供が立派な大人に成長するほどの年月が流れた。それは、不思議なタイムドアを発見したことにより、時間というものの意味が考え直されるようになるという、変化



にとんだ興奮の年月であった。人々の創造性が爆発し、新しい技術が次々に生み出された。疫病が再び広がり始めているなどということは、誰ひとり考えてみようともしなかった。

しかし、それは密かに活動を再開していた。ある日、ひとりの農夫が、1匹のオークに出くわした。いったい、これは何者で、どこから来たのか、誰にもわからなかった。ただ、科学者だけが、本当のことに気付いていた。それは、ある魔法使いが、医術の実験の過程で偶然に生みだしてしまった生物で、その魔法使いの実験は、今ではさらに進歩しているであろうということであった。しかし、誰もがそれを事実と認めることを拒み、問題はそのままに放置されたのだ。

最初に発見されたとき、そのオークは疲れ傷つき、戦う体力は無い状態だった。体がすっかり治ったとき、それまでのすべてに激怒する生きかたに反する何かが彼の心に芽生え、彼はその弱い頭で悩み苦しんだ。しかし、命を助けてくれた人を傷つけない、ということだけは、はっきりと理解できたのだ。また、自分の姿がいつまでも消えてしまわないところから、彼は、自分が魔法の力で生きているのではない、ということもわかった。そして、慈悲の心を持って生きていこうと決心したのだった。

今日、町や村で見かける善良なオークたちは、みな、このオークの子孫である。しかし、善良な人間たちは、この出来事の意味を、もっと以前によく考えておくべきだった。

徐々に、徐々に、悪が地球に降りそそいでいった。人々がそれに気付いたときは、悪はすでに手の施しようのないほど強く広く、はびこってしまった。そしてその元凶は、これまでにないほど狂暴で残忍な地獄の申し子として力をつけていた。



やがて、陰で力を誇示するだけでは物足りず、ついに自らの正体を現わすに至ったのだ。

こうして、悪の大魔女“ミナクス”の名が知れわたった。彼女は、念力による物体移動を3歳でマスターし、11歳で鼻高々にモンディンに弟子入りし、師匠の数倍もの力を身につけた。ミナクスの支配に比べれば、モンディンが支配していたころの世界ですら、明るくのんきなものだった。

ミナクスは、善良な人々の間に悪をふりまき、悲しみと苦痛をもたらすだけではこと足らず、善良な心に悪を芽生えさせ、彼女自身が手を下さなくとも、善と善とていがみあうように仕向けることに専念した。地球は荒廃し、罪悪と自己嫌悪が世界を汚染していったのだった。

事態は、2111年の大惨害でクライマックスを迎えた。これは、今にいたるまでにミナクスがおさめた最大の勝利といえよう。そこでは、美しい愛と理性と知恵から生まれた古代からの文明が崩壊し、残忍な怒りと嫌悪が、自らを育て上げてきた地球をも壊滅させてしまったのだ。

もしタイムドアがなかったら、汝が今、ここにいることはなかったであろう。唯一、時間を旅することが、破滅から逃れる方法だったのだ。あの驚きの日から、災厄を逃れた人々はタイムドアの法則を解き明かすことによって、時間と空間の概念を一変させる研究を重ねた。その研究とは、タイムドアを使ってなんとか時間を遡り、過去の出来事を変えることで、現在そして未来を変えようというものだった。

研究の結果、2つのことがわかった。それはなかなか希望をもてるものだった。



ひとつは、すべての災厄はたったひとりの超越した存在、ミナクスによって引き起こされていること。もうひとつは、その根源を絶つことによって、それが原因で起きた全ての出来事を、始めから起きなかったことにするのが可能であるという結論が出たのだ。

ロード・ブリティッシュとブリタニア王国議会は、この苛酷で危険な時間の冒険に勇敢にも志願してくれた汝に対し、心から深い尊敬と賞賛を贈るであろう。成功した場合はもとより、かりに失敗した場合でも、彼らの感謝の念はまったく変わらないはずである。

冒険が成功したとしたら…、いや、したときには、そもそも汝がいた、また本来そうであった現在に、戻って来ることだろう。ロード・ブリティッシュと議会は、汝の偉大な業績を、決して忘れることはないだろう。そして、それはまた、地上の生けとし生けるもの全てが、同じ思いを持つはずである。

さあ、出発するがよい。

汝がここへ戻るまで、無数の人々の希望と期待が、常に汝とあることを忘れぬように。



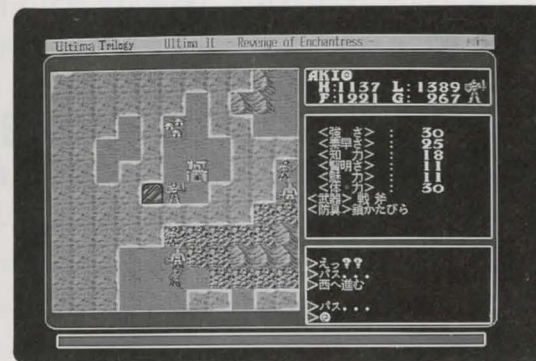
## 旅の始まり

付随する手引書には、ゲームを進めていくうちに何度も必要になる情報が示されている（キーボード・コマンド、魔法の呪文など）。ゲームを進める際は、この手引書を近くに置いておきなさい。これは、極めて重要なものなのだ。

## プレイ開始

### プレイスクリーン

ゲームスクリーンが現れると、汝のキャラクターがビュー・スクリーンの真ん中に表れる。「カーソルキー」を使って、全体として画面が地図のようになっていることを確認するために、キャラクターをあちこち移動させてみなさい。あまり遠くまでうろついてはいけない。まだキャラクターはあまり強くないし、武器も鎧もないのだから。





今度はZキーを押してゲームを中断してみよ。テキスト・スクリーンが表示され、キャラクターの特性と所持品が示されている。しかし、今使用できるのは、「ポーズ」機能のあるZキーだけだ。動かし方を覚えているうちに忌わしいオークがやって来て、汝の新しいキャラクターをやっつけてしまうからだ。

ウルティマII (Ultima II) は、画面右下で汝のコマンドを要求する。プロンプトが表示され、キーを一つ押せば汝のコマンドに応答する。ダンジョンでは、「前進」、「右」、「左」、及び「後退」の移動方向に反応する。



## 生き長らえ富を求めめるために

スクリーンの右上に、汝が生き長らえて、食料と富が手に入るようにするための情報が表示される。

### 耐久性(Hits)

汝が戦闘中に受けてもまだ生き延びられるだけのダメージの量を表している。敵の力は様々だから、その与えるダメージも様々だ。

### 食糧(Food)

体内に残る燃料の量を表し、汝が何らかの動作をする、しないにかかわらず、だんだん減少していく。

「食糧 (Food)」がゼロになると、「耐久性 (Hits)」がたくさん減る。「耐久性 (HITS)」の値がゼロになると、おしまいだ。食糧を補給するのは簡単だ。必要なのはお金とそれを買う店だけだ。村の食料品店を捜してみなさい。ヒットポイントも補充可能だが、そうするための方法は、汝自身で見つけねばならぬ。

### 経験(Exp)

戦いを進めるうちに増える。各戦闘ごとに経験が増すチャンスがある。時には何も得られないこともあるが、たいていの場合には経験が増加する。経験 (EXP) の値は、Zステータス・スクリーンの上部に示されるキャラクターのレベルを決定する。



## お金(Gold)

汝の富を示す。富と言ってもそんなにたいしたものではないが。戦う(そして勝つ)ことにより、より多くの金が獲得できる。勝った場合は、敵が持っているものは何でも手に入れることができる。ダンジョンや塔の宝箱には、武器や鎧に加えて、しばしば金はいっている。金の使い道はいろいろあるが、今こそ最初の金を使うときなのだ。

## 第1の探索：武器と鎧

ESCキーを押すと、魔法のように元の世界に戻る。最初に歩き回ったときに、近くに町があることに気づいただろうか。まっすぐ町に向かい、中に入ってみなさい。長く生き長らえたいなら、武器と鎧が必要だ。汝の金を欲しがっている者は大勢いるから、欲張った買い物をしてはならない。必要以外のものを求めぬことだ。



## 住民と知り合う

町の外で何か怪物に遭遇しただろうか。怪物たちは、汝の目的など気にはしない。攻撃を仕掛けてくるから、戦わねばならぬ。町では、同じ怪物が様々な人々と親しく交際しているのが見られるかもしれぬ。町では、何か間違ったことをしてかさねば、襲われることはめったにない。一か八かで戦うのは止めることだ。汝は、まだそれほど強くないのだから。

戦う代わりに、町の人々に話しかけなさい。交渉(Transact)にはTを押しなさい。コマンドラインが、汝が話しかけたい方向を要求する。汝がその方向に進んで行くかのように方向を入力しなさい。その生き物が話すことができ、さらにそうする気になったなら、答えが返ってくる。(オークが会話能力をもっていることはมาแล้วが。)

汝が会会う人々の多くは、すべて自分達の仲間内で最近行われるやり方で応答する。ときどき、群れから離れて非常に役に立つ情報を教えてくれる者がいる。こういった情報がなければ、ウルティマII(Ultima II)に勝利することはできない。だからみんなに話しかけるのだ。指輪を見つけるには、こういった退屈な作業に耐えねばならぬ。交渉とはまた、ものを買うために、汝が店主たちといかにコミュニケーションするか、ということだ。このような交渉は、たいてい説明なしで済むが、2、3の商人が自分たちの商品に略語を使用することがある。そのときこそ、それが武器や鎧であるのかどうか確認するのだ。買い物が終わったら酒場で会おう。



## 武器屋、防具屋、魔法屋

武器屋では、次の中から武器を選ぶように言われる。

ダガー (dagger：短剣)

メイス (mace：槌矛)

アックス (ax：戦斧)

ボウ (bow：弓矢)

ソード (sword：長剣)

グレートソード (greatsword：大剣)

ライトソード (lightsword：光線剣)

フェザー (phaser：光線銃)

後者ほど威力は大きく、値段も高くなる。最初はまだアックス以上の武器を扱うだけの敏捷性はないので、購入しても無駄である。

防具屋では、

洋服 (cloth：布の服)

レザー (leather：皮の鎧)

チェーン (chain：鎖かたびら)

プレート (plate：鎧)

リフレクト (magical reflect：魔法の反射服)

パワー (power armours：力の甲冑)

が売られている。武器と同様、後のものほど効果が高く、値段も高くなる。

また、店では買えない武器が、ひとつだけあるといわれている。それは、クイックソードと呼ばれる、鋭敏な魔法の刀だ。



魔法屋では、魔法を購入することができる。汝が魔法使いか僧侶であれば、武器や防具をさておき、すぐに魔法を購入したくなるかもしれぬが、それはあまり賢明なこととはいえない。やはり、戦闘の際には武器と防具は役にたつ。まず、武器と防具を購入し、その後でまたゴールドを蓄え、魔法を購入するのが望ましかろう。魔法屋では、呪文は短縮形で呼ばれている。この本の魔法のページのリストでよく調べた後、購入せよ。

## 酒場とその主人

一般に酒場は、ゴシップや噂話の宝庫とされているが、この世界でも、それは変わりはない。また、酒場の主人が世の中でもっとも豊富な知識の持ち主であることも、同じだ。バーテンダーに話しかけると、彼は汝に、1ー買う、2ーチップ、と尋ねてくる。

「1ー買う」を選ぶと、安い酒が1杯出て、有用な情報とは限らないが、ちょっとした話が聞ける。「2ーチップ」を選ぶと、バーテンダーは、いくら支払ってくれるかと尋ねてくる。金を払うと、彼は冒険に必要な情報を教えてくれるはずだ。同じバーテンダーになんども話を聞く場合には、注意が必要だ。チップを受け取ったあげく、前に聞いたのと同じ話を聞かされるなどということも少なくないからだ。





## 戦いの中へ

武器と盾で身を固め、地上に出て邪悪な女魔法使いを捜し出す用意をせよ。おそらく、旅の途中で怪物の一つや二つに出会うことになるだろう。地上には友好的な旅人はおらぬから、攻撃するのにためらいは禁物だ。

戦闘中にうまくタイミングを測らねばならぬ場面がある。敵と遭遇したら、すぐ攻撃 (Attack) 用のAを押しなさい。Aを押して少ししたら、プロンプトが現れる。このときにカーソルキーを押すのだ。しかし、プロンプトにもどるまでは、カーソルキーを押してはいけない。その時点でカーソルキーを押すと、最後のコマンドだけに応答して、ブロックされている怪物の方向に移動しようとしてしまうからだ。

ヒットポイントに注意するように。戦闘中にいらいらしてきたら、怪物をタイムドアの方へ誘導してみなさい。経験を積み富を得るには、戦って勝つことがどうしても必要だが、こうすれば怪物をも避けることができるのだ。怪物はいつでも汝に一直線に向かって来る。忘れぬように。汝を保護してくれる地点まで怪物を誘導できることを。

ソーサリア (Sosaria) の国を巡り、さらには時空を通り抜ける術を見につけなさい。町や村や城を捜し出して、みんなに話しかけなさい。汝が倒した怪物から奪ったものに注意せよ。Zステータスをこまめに見ることだ。ゲームの初期に食糧および



ヒットポイントが得られる場所を覚えておきなさい。

ついに宇宙へ飛び出し、他の惑星への旅が始まる。銀河地図 (GalacticMap) に従うことだ。探検を恐れてはならぬ。必要な情報を集めれば、ついにミナクス (Minax) の城に至るための手掛かりが得られることだろう。

## ゲームのセーブ

覚えておきなさい。[Q] (Quit) キーを押せば、ゲームをセーブできる。汝が何か重要だと感じられること成し遂げたときに、ゲームをセーブするのは賢明なやり方だ。[Q]キーを押してからは、すぐにゲームを続行しても、時をあらため、同じ地点からゲームを再開してもかまわない。「セーブ」できるのは地上にいるときだけだ。何らかの乗物に乗っている場合は「セーブ」できない。

幸運を祈っておるぞ。汝の旅は困難なものだが、地球の将来は汝にかかっておるのだ。



## 町、村、城

この世界には、いくつかの町や村や城が点在している。それらの住人は様々な情報を提供してくれることだろう。それゆえ、住人との会話は、冒険者にとって欠くべからざるものだ。また、食糧を入手したり、ヒットポイントの回復、武器や防具、魔法の入手など、そこでの行なうべきことは多い。頻繁に足を向けよ。

### ガード：警備兵(Guards)



ガードたちは、領主に対して絶対的な忠誠心を持っている。彼らは途方もない強者だが、汝が法を犯さない限り、何の危害も加えることはなからう。

### マーチャント： 商人(Merchants)

穏和な一般市民。彼らが戦うことは、滅多にない。



### ジェスター：宮廷道化師(Jesters)



常に飛んだり跳ねたりしているおどけ者と思いがちだが、おどけ者が相当の識者であることもあるのだ。彼等の言葉に耳を傾けよ。



## キングとクイーン (King and Queen)

王座に座り、人々に施しを与える慈悲深い方々である。



## 生物

### オーク(Orc)



危険というよりは、いやな相手である。人間と猪を掛け合わせるといふ、愚かな遺伝子操作によって生みだされた生物なのだ。頭はあまりよくない。

### シーフ：盗賊(Thief)



泥棒。戦うより盗むほうが得意で、汝の大切な持ち物を盗られないように注意せよ。盗賊と接触したあとは、必ずZ (ステータス) で持ち物のチェックをするといった心掛けが必要だ。

### ファイター：戦士(Fighter)

大変に手強い人間である。ファイターは、汝が欲しい何かを持っている。





## クレリック：僧侶(Cleric)

布をまとい、十字架を手に布教活動を行なうクレリックだが、善良な賢人ばかりとは限らない。



## ウィザード：魔法使い(Wizard)

ウィザードは、魔法の杖を振り回し、マジックミサイルを撃ちまくり、人を傷つけては喜んでいる。



## デーモン(Daemon)



魔界の地方出身者、デーモンは、一見なんの楽しみもないような生き物だが、汝の足に魔法をかけて、歩けなくしてしまうことに、喜びを感じている。しかし、ある魔法の道具があれば、その唯一の楽しみをうばうことができる。

## デビル(Devil)



デーモンと反対に、デビルは汝の腕を狙ってくる。デーモンのときとはまた違った魔法の道具が、デビルの魔法を防いでくれる。



## バルロン(Balron)

気味の悪い大きな皮翼で、バルロンはすぐに見分けがつく。気の毒になるほど心のねじまがったこの生き物は、スリーブの呪文で相手を無力化してしまうため、非常に手強い。



バルロンはスリーブの呪文など使えないと主張する者もいる。バルロンの息はとんでもなく臭いため、逃げる間もなく、気絶させられてしまうのだというのだが、定かではない。

## シーモンスター：海の怪物

### (Seamonsster)

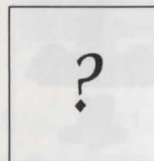


体が小さくて、船のあとをつけまわしたりしなければ、白鳥のようにかわいい存在だったかもしれない。こいつは、海の近くの陸地を歩いているときでも、襲いかかってくることもある。

## ミナクス(Minax)

今のところ、ミナクスについては全ての事が、全く不明である。

またこの他にも多くの生物が生息している事が確認されているが、その詳細については不明な点が多い。





## 交通手段

徒歩でもウルティマII (Ultima II) の世界を旅することができる。しかし、どこでも行けるわけではない。もっと有効な交通手段を買ったり、盗んだりすることができる。

### 馬

歩くよりも馬に乗った方が速いし、しかも安く済む。

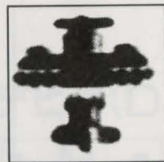


### フリゲート



フリゲートの港が近くにあったら、それを奪って利用することができる。しかし、これは乗組員が汝を熟練した船乗りと認めた時の話だ。そうではない場合、乗組員は一斉砲撃をしかけてくる。

### 飛行機



ジェット機ではないが、この小さなプロペラ一つで飛ぶ飛行機は、大急ぎで世界中を巡り、時空を抜ける手段となる。もちろん、ちゃんと準備ができていければの話だ。



## シャトル



シャトルを見つけるころには、ゲームにも相当慣れ、マニュアルなど必要ないだろう。シャトルに乗り込み、宇宙へ飛び出しても、汝の生命を維持するには、特殊な防御服が必要だ。

## 地形

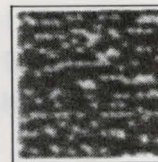
### 水域(Water)

シーモンスター以外に、この世界には泳げるものはいない。水域を越えるには、船か空が必要である。



### 草原(Grass)

草原は、実に歩きやすいところだ。しかし、汝は牛ではないから、草を食べて生きていくとはできぬゆえ、食糧には注意せよ。



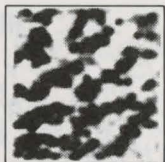
### 沼地(Swamp)



沼地も歩きにくいところではない。しかし、一歩進むごとにヒットポイントを失うので注意せよ。



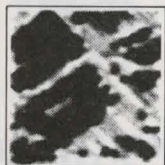
## 森林(Forest)



時として、木陰には多くの怪物が潜んでいるが、木は美しく、心地よい日陰を提供してくれる。ただし、森林の中での戦闘は不利なので避けるべきである。

## 山地(Mountains)

ヤギならともかく、ここを歩くことはできない。

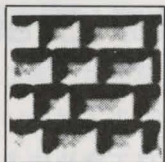


## 敷石(Cobblestones)

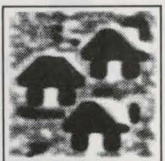
この世界のすべての道は、敷石で舗装されている。

## 壁(Walls)

壁を通り抜けることはできない。町などの中で空中を移動しているときに町の外壁に接触した場合は、町の外に出ることになる。



## 村(Villages)

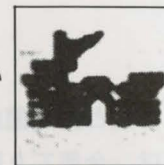


田舎の村々には、素朴な人々が生活し、旅人を相手に商品を売ったり、民話を語ったりしてくれる。



## 町(Towns)

都会的な洗練された空気は、剣や鎧やうまい酒などを生み出した。



## 城(Castles)



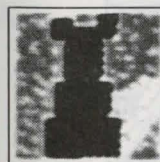
政治の府であるばかりでなく、牢獄、礼拝堂、一般人には入れない大広間や住居などを有している。心ゆくまで探検せよ。ただし、城のガードは、精鋭ぞろいであるので、悪事は働かぬように。

## ダンジョン(Dungeons)



地獄への道と言われるダンジョンから、この世界にはびこるあらゆる邪悪な生物は生まれ出てきた。その通路は複雑にねじまがり、入り組んだ迷路となっている。そして、恐ろしい怪物で満ちている。また、財宝や旅を進めるうえで必要になるものが隠されている場所でもある。

## 塔(Towers)



悪の世界も人口密度が過密になってきたと見えて、邪悪な力は、天に向かってダンジョンを築き始めた。恐ろしいところゆえ、近付かぬが身のためであろう。



## 魔法

僧侶と魔法使いだけが、魔法を操ることができる。魔法の呪文は、全部で9種類。3つのカテゴリーに分類できる。魔法がその効力を発揮するのは、ダンジョンとタワーの中だけに限られることを明記せよ。

魔法の修得はじつに簡単である。魔法を扱う店へ行って、購入すればよいのだ。値段は、強力な呪文ほど高くなる。一旦呪文を唱えてしまうと、かりに失敗しても魔法は消費されてしまう。必要量をよく考えて、十分な数を買うことだ。

### 僧侶と魔法使いが使える呪文

*Light* ……魔法の光を生み出す術。たいまつの代わりに務めてくれる。

*Ladder down* ……塔やダンジョンで、その場で1階下に瞬間移動する術。

*Ladder up* ……塔やダンジョンで、その場で1階上に瞬間移動する術。



### 僧侶だけが使える呪文

*Pass wall* ……目の前の壁を破壊する術。

*Surface* ……塔やダンジョン内から、地表へ瞬間移動する術。

*Prayer* ……戦闘において、神の助力を祈る。祈りが聞き届けられると、キャラクターは神の姿に変わり、その力は敵を打ち倒す。

### 魔法使いだけが使える呪文

*Magic missile* ……術者のレベルに比例して強さを増す、攻撃用の魔法。

*Blink* ……いずこかに瞬間移動する術。ただし、塔やダンジョンでは、他の階に移動することはない。

*Kill* ……一撃のもとに敵を抹殺する秘術。



## 時間旅行

この世界の歴史の中で、タイムドアがいつ現われたのかを正確に語る者はいない。なぜなら、タイムドアは、時間系のいたるところに存在しているからだ。モンディン討伐以前にタイムドアがあったかどうかについては、この世界について詳しく書かれた古い書物にも記録が見当たらない。従って、モンディン討伐に出現したと見るのが妥当なところなのだ。しかも、これにはしっかりと科学的な裏付けがある。

モンディンの魔力は、その死に至っては、物理法則までも大きく変動させてしまうほど強力だった。動乱の霧が晴れて、後に残ったものが、今われわれが“タイムドア”と呼ぶ、時間の通路だったというわけなのだ。

多くの科学者や冒険家が、この時間の通路の冒険を試みたが、無事に戻ってこれた者はごく少数だった。彼らは、口々に、この通路の複雑さと、特に古代を通るときの困難さを語ったものだ。

タイムドアの存在は、全てのことを根本から変えてしまった。タイムドアがなかった頃…、いや、ないところでは、なされてしまったことには、2回目のチャンスはなかった。つまり、時間を遡ってある出来事の原因を探り、それを阻止し、それがどの時間帯でも、起こらなかったことにしてしまうということは不可能だった。

しかし現在、それは可能となったのだ。



## タイムマップ

数少ない時間の通路からの帰還者は、通路は、5つの異なる時代に通じていると語っている。しかし、いつどのようにして時代間の旅がなされたのかを、正確に語る者はいない。彼らの体験からわかったことは、生物はいないか、あるいは、いたとしても原始的なものだけが生息しているだろうと考えられていた時代にも、知的な生物がいたということだった。

また、2人の時間旅行者の話によれば、ごく初歩的な科学的思想すら持たない時代があるとのこと。それはまさに、書物のなかでだけ見ることができた時代、今日まで、神学者以外はみな、まったくの空想の世界と信じ込んでいた、伝説の時代だったのだ。

タイムドアによって到達可能な5つの時代は、次のとおりである。

## 伝説時代



伝説の生き物たちが住む、時間が始まる前の時間。善の世界か悪の世界か、どちらにせよ、その後の時間と空間に大きく影響を与えている。今日の諸悪の根源である大魔女、ミナクスが、もっとも勢力をふるった時代であると信じられている。



## バンゲア時代

ㄱ 世界が形成されようとしていた時代。火山活動が大地を7つの大陸に分割し、大陸移動を開始させる以前は、この世界には、ひとつの大きな大陸とひとつの広大な海しかなかった。そこには、密度はそう高くないものの、数多くの生物や文明が存在していることがわかっている。しかし、それらの起源は、未だもって謎のままである。

## B. C. 時代

⊕ 歴史に記されている文明らしき文明が開花する直前の時代。時間旅行者の話によれば、この時代には進歩した文明が存在しているという。バンゲア文明の子孫であろう、一握りの人間によって、20世紀初頭には狂ったように科学技術が発明されるようになったが、宇宙へ謎の移住を果たした人々の伝統的な文明には、まだ及ばない。

## A. D. 時代

⊖ 現代（もし、こう呼べるものなら、という条件は必要だ）。この時代は、これまでと違って、惑星規模で浸透したエゴイズムによって、妬みと欲が渦巻く、一触即発の非常に危険な世の中になってしまっている。この時代の人々は、理想よりも実用性を重んじる風潮から生まれるストレスにさいなまれ、ものの価値に対する感覚が鈍り、はびこ



る犯罪に対して、心は実に臆病になってしまっている。

## 余波の時代

⊗ 未来と呼ばれていた、荒廃の後の時代。現在知られている生物や文明のほとんどが、姿を消してしまっている。魔女ミナクスについて知れば知るほど、この世界での惨害や、それにとまなう害悪が、すべてミナクスひとりの手による犯行であることが、わかってきたのだ。この時代には、それまでよく栄えていた場所や、各国の紛争の拠点であった地域を中心に、世界は滅亡への道を転がり落ちて行ったのだ。

## タイムドアの利用

すべての時代のタイムドアの位置は、まだほかの時代へは行けなかったところに作られた地図の上に記されているのみである。そのほかの時代の、タイムドアの実際の位置は、自分でその時代へ行って確かめる必要がある。特に伝説の時代は、時間が流れ始める前の時代、つまり、まったく別次元の時代であるため、その地形は、ほかのどの時代のものとも異なっている。そのため、現在知られている伝説時代の4つのタイムドアは、便宜上、南極の位置に記されている。

タイムドアは気紛れに突然現われるようだが、ある一定の間隔で現われているのである。それは、初めは青い霧が音もなく立ち上ったように見えるが、しだいにドアの形を形成し、間もなく消える。時間の通路に入るためには、単に、タイムドアに





足を踏み入れさえすればよい。ただし、タイムドアが現われる地点の真上に立って、タイムドアが現われるのを待っていても無駄である。汝がそこに立っている限り、タイムドアは現われない。これによりタイムドアが現われる間隔を狂わせた場合、ということが起るか、今のところわかっていないが、科学者の中には、致命的な結果をもたらすと心配する者もいる。

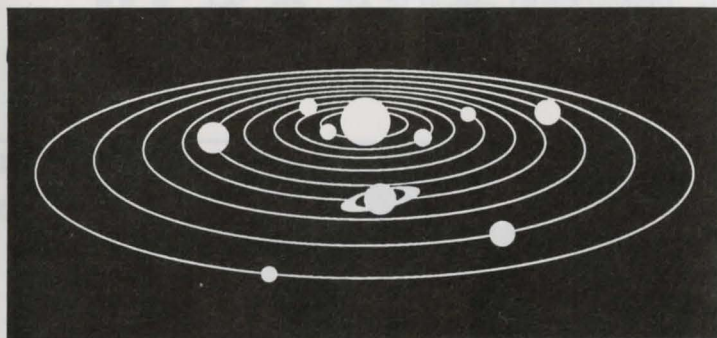
タイムマップ上のマークと線は、時間の通路からの帰還者の記憶と綿密な測量に基づいて描かれている。それぞれのタイムドアの出現場所には、2つのマークが記されている。左のマークは、そこにタイムドアが現われる時代を、右のマークは、そこから行くことができる時代を表わしている。タイムドアから伸びている線は、行き着いた時代の、どの地域に着くかを示す。タイムドアから複数の線が出ている場合、こちらのタイムドアの右のマークと向こう側のタイムドアの左のマークが一致している線が、そこから出発している通路を示している。



## 彼方へ

冒険は、地上のみに留まらない。時として、宇宙へ飛び出すことも必要になってくる。ただし、宇宙旅行は危険に満ちていることは紛れもない事実であるから、注意を怠らぬように。特殊な装備が必要なことも明記せよ。

星図を子細に調べ、勇気を持ってつき進むのだ。



既知の宇宙を記した星図



	Xeno	Yako	Zabo	生命	地形
* Sun(太陽)	4	4	4	無	なし
A Mercury(水星)	5	4	5	?	水域、沼地
B Venus(金星)	3	3	4	無	水域、沼地、草原
C Earth(地球)	6	6	6	有	全地形
D Mars(火星)	6	2	3	有	山地
E Jupiter(木星)	1	3	4	?	水域、草原
F Saturn(土星)	2	8	5	無	水域、草原
G Uranus(天王星)	9	4	6	有	森、草原
H Neptune(海王星)	4	0	5	?	草原
I Pluto(冥王星)	0	1	4	有	山地

なお、この星図は現在までの探検結果である。現在も探検は継続中であるので、今後、さらに新しい惑星が発見される可能性がある。

# Ultima III Exodus

旅の手引書



第3暗黒期



## 冒 険

モンティンとミナクスが滅びたことにより、溶かした蜂蜜のように平和はソーサリアに満ちていた。ロード・ブリティッシュの臣民は、みな幸福を享受し栄えた。大きな病巣が、この国から取り去られたことにより、人々の心は癒され、町には喜びが戻った。ウルティマIIの年代記に刻まれているとおり、ミナクス城が陥落した後は、オーク1匹見当たらない平和が、20年間続いた。それは、乳飲み児が立派な大人に成長するに十分な時間である。

ミナクス城の瓦礫の中から、闇の謎を解く鍵となる、ある記述の断片が見つかっている。それによって、モンティンとその若き弟子ミナクスとの間には、ある種の同盟が結ばれていて、その同盟の結果として、何かが生み出されたいことが判明したのだ。それが人であるのか、物であるのか、はたまた悪魔であるのか、記述の断片は、不気味に沈黙するのみである。地獄より湧き出た天才は、何を残したのか。それを知る手立てはない。

砕け散り、地の底からは不気味な地鳴りが響きわたったのである。そしてついのある日、燃え盛る溶岩の噴出とともに、海の実ん中に新しい島が誕生した。その強烈な熱と水蒸気に阻まれて、何人たりとも新島に近付くことはできなかったが、しばらくすると、強風に水蒸気が払われた瞬間に、島の上に城が見えた。吹聴する水夫が数を増していった。が、しかし、大抵の場合、彼らは酒に酔っているため、当然のことながら、その話を



信じる者はなかった。

そのころ、山野で甘い生活を過す人たちの歌声が、すっかり聞かれなくなっていた。オークどもが打ち鳴らすドラムが山谷を震えさせ、恐怖が霧のように流れ込んできたのだ。自然に囲まれて暮らしていた人々は、みな安全な町に移り住むようになった。それから時を移さず、海賊船が姿を現わし、海上の経済は麻痺させられてしまった。そしてついに、大地もねじ曲がらんばかりの悪の勢力が、西方に蜂起した。グレート・アースサーパントが海の底から現れたとの話が伝わるや、人々は口々に、この世の終わりが近いと叫び出すようになった。

ロード・ブリティッシュは、乱れ飛ぶ噂の真相を究明するために、最も有能で信頼できる腹心を送り出した。数週間後、彼は、精神に異状をきたし、城壁の茂みの中を彷徨っているところを発見された。ある恐ろしい光景が、彼の理性を打ち砕いてしまったのだ。彼は繰り返し、こう訴えるだけであった。「地獄の底から…、あいつが復讐にやってきた」。復讐にきたのが何者なのかは不明のまだったが、広がりつつある悪の勢力は、誰の目にも明らかなものだった。ロード・ブリティッシュは、かつての英雄を再び召喚することを決めた。汝が今ここにいるのは、そのためだ。汝は召喚の呼び声を聞き、それに答えたのだ。

汝に課せられた使命は、困難を極めるであろう。悪は大手を振って闊歩し、出会う旅人をひとり残らず襲っている。この旅から生きて帰りたければ、汝と汝の同志は、急いで成長しなければならない。長いこと忘れ去られていた、真実と力の道を探し出すことだ。

汝が倒すべき真の敵の手掛かりは、掴めている。つい先日、1隻の廃船が港に曳航されてきたのだが、その船には、乗組員



がひとりも乗っていなかった。死体すら見つからなかったのだ。まるで、悪の力によって全員が連れ去られたかのようであった。ただひとつ、残されていたのは、甲板に血で書きつけられた EXODUS という文字だけだった。

ロー・アダムズ3世  
1983年8月2日





よくぞ戻られた、幻の旅人よ。汝がこの奇異なる世界を去ってから、もう随分時が流れた。いや、汝のごとき偉大なる旅人にとっては、適度な休養のときであったかも知れぬ。しかし、恐怖の魔術師モンディンとその弟子ミナクスを倒した汝ら勇敢なる旅人の名前は、今もなお、民の心に深く刻み込まれている。ロード・ブリティッシュ国王陛下お抱えの吟遊詩人は、度重なる凶悪な侵略者との壮絶な戦いの様子を語り続け、汝を賛美する歌を唄い続けている。そして、汝の偉業は、ソーサリアの善心の勝利を記念するウルティマ I 及びウルティマ II の年代記に刻まれた。これは、時代の証人として、いつまでも受け継がれることになるであろう。

汝の休養の時はこれまでだ。かに鳴り響く戦いの角笛を聞き、友の痛みを魂に感じたからなればこそ、汝が今そこにおるのである。さよう。汝は召喚されたのである。この呼び掛けには、何人たりとも逆らえん。汝の天命であると知るがよい。



## 旅の心得

汝の留守の間に、世の中はいろいろと変化した。まず、その変化を、よく確かめておかなければならない。汝のために用意された、真の勇者のみが着座を許される“英雄の座”は、今は席を増して汝の着座を待ち続けている。これまで1人しか通ることができなかった召喚の門は、4人までを通すことが可能になったのだ。これにより、汝は選択を迫られることになる。前回、汝の召喚された時と同じく、たったひとりで旅に出るか、それとも、3人までの仲間を募り、彼らを従えて旅に出るかである。この世に何の未練もないのであれば、ひとりで行くのもよいだろう。しかし、それは賢明な選択とは言えん。さあ、決断を急げ。戦いの角笛が聞こえてきたぞ！

そうそう。旅立ちの前に、ある儀式を忘れてはならん。ひとつは、この箱の中身を確認すること。これが召喚の門を開ける鍵となる。そして、それらを大切に扱うことが、汝の旅の仲間を守ることにもなる。

箱の中には、この手引き書（巻末に2冊の古い書物が入っている）とディスクの他に、貴重な地図、オペレーションマニュアルが入っている。魔法の心得のない者が不用意に2冊の古い書物をひもとくことは、魂の破壊を招きかねない。大変に危険であるから注意されよ。これらの書物は、この数百年間、もうこの世には存在しないと信じられてきた。しかし実際には、不吉であるという理由から、ロード・ブリティッシュ国王陛下の側近の指示によって、古代より定められている安置場所に隠されていたのである。そして今、恐ろしい力を秘めたこの2冊の



書物は、再び活躍の時を迎えたのだ。運命の神は、近く大きな戦争が起こり、深海の底から“グレート・アーススネーク”（偉大なる大地の蛇）が昇ってくることを予告したと、巷では騒がれている。賢人は毎夜悪夢にうなされている。恐ろしき悪魔どもが、またもこの国を踏みじろうとしているのだ。

まことに遺憾ながら、汝が手にしているソーサリアの地図は、完全ではない。不世出の地図職人、ホークウインドが、旅の途中で盗賊に襲われ瀕死の重傷を負わされたために、地図の制作が中断したままになっているのである。そのためこの地図には、町、城、ダンジョンなど、重要な場所の表示が一切なされていない。それらは、汝自身が目で確かめ、地図の上に記していかなければならないのだ。そのとき、この世界には、地上に現れている以外の土地もあると言われていることも、肝に銘じておくべきであろう。

オペレーションマニュアルには、アルファベット順にコマンドが記されている。その多くは見ての通りの単純なものであるが、中には、少々複雑なものもある。

**Cast** —— 呪文。このコマンドを使用する際、使用する者のキャラクターナンバー（1～4）と、汝の職業と、唱えんとする呪文が魔術師系か僧侶系かを宣言しなければならない。そうした後に、唱える呪文を指定せよ。



**Fire** —— 砲撃。3マス分の射程距離がある。ただし、砲撃によって倒した敵からは、戦利品を奪うことができない。海賊船にも同じ砲が搭載されているから、反撃されぬよう注意されよ。

**Join Gold** —— 集金。パーティー全員の所持金を集めて、ひとりのキャラクターに持たせる。高価な品物を購入するなど、まとまった金を必要とする場合などに利用するとよい。

**Look** —— 観察。特に、初めての地域や地形に足を踏み入れる前には、周囲をよく観察することが大切である。

**Negate Time** —— 時間停止。盗賊の親方が得意とするコマンドである。あるアイテムを使用することによって、盗賊は、数ターンにわたり、周りの時間を止めることができる。盗賊が衛兵に守られた宝の山を、大胆にもねこそぎ盗み出せるのは、このコマンドのお陰なのである。

**Other** —— その他。“Kiss” Princess（王女にキスをする）とか、“Jump” cliff（谷を飛び越える）など、例えばこのように、特別な場所や状況に際して、通常の言葉でコマンドを与えることができる。



Peer ——— 俯瞰。ある特殊なアイテムの力によって、  
[P]キー 汝は汝のパーティーが今どこにいるのかを確認することができる。地上では、この世界の全体地図を、町や城では、その内部の全景を、ダンジョンでは、それぞれの階の全体地図と、梯やドアや特別な物が置かれていればその位置なども、すべてを、目の当たりにすることが可能になる。

Yell ——— 叫ぶ。遠くまで言葉を響かせるコマンド  
[Y]キー である。ドラゴンに追われているときなどに、役に立つであろう。試しに、“Open gate”（門を開けよ）と叫んでみるがよい。

以上が、旅の心得だ。難しく覚えられぬような事は、何ひとつなかろう。さあ、出発の時が来た。ディスクのプログラム面をマシンに挿入し、その他のものをマシンのまわりに準備して、電源を入れるのだ。間もなく、召喚の門を通して、汝の近縁の者が、闇の世界の怪物に決死の戦いを挑んでいる姿が見えてくるであろう。決着は瞬時についてしまう。救援に向かうにはもう遅い。しかし、復讐の時間は残されている。落ち着いて、マシンに現れる指示に従うのだ。パーティーは全員揃っているな。英雄の座へ通じる召喚の門を開くために、パーティー全員が精神を集中するのだ。そうら、周囲の様子が変化して…。



## 召喚の門の通過

召喚の門を通過する間、汝は闇に包まれる。しかし、間もなく闇は晴れ、ソーサリアの素朴な景色が目映ることだろう。それが見えたならスペースキーを押し、次の3つの中から汝の道を選択せよ。

- R) TOWNS OSに戻る。
- O) パーティーを編制する。
- J) 旅を続ける。

●「パーティーを編制する」ではキャラクター作成とパーティーの編制を行う。  
これは、汝が最初に選択すべき道である。これを選ぶと、さらに次の選択が現れる。

- E) 登録したキャラクターを調べる。
- C) キャラクターを作る。
- F) パーティーを編制する。
- D) パーティーを解散する。
- T) キャラクターを削除する。
- M) メインメニューにもどる。
- L) キャラクターを見る。

●まずやらなければならないことは、キャラクターの制作と冒険を共にするパーティーの結成である。  
●「キャラクターを見る」で、それぞれのキャラクターの名前とタイプ及び特徴を調査する。



●「キャラクターを作る」において、汝は旅を共にする同志を創造することができる。キャラクターの創造は、汝の人格を複製するのと同じであるから、以下の手順に従って慎重に行なうこと。

- 1) 人間、エルフ、ドワーフ、ポビット、ファジーの5つの中から、種族を選択する。(表1参照)
- 2) 男性(M)、女性(F)の、いずれかの性別を与える。
- 3) 8文字までの英数字で、名前を付ける。
- 4) 戦士、僧侶、魔法使い、盗賊、聖騎士、野蛮人、吟遊詩人、幻術師、ドルイド僧、錬金術師、遊撃兵の中から、職業を選択する。(表2参照)
- 5) Strength(強さ)、Dexterity(素速さ)、Intelligence(知力)、Wisdom(賢明さ)の4つの能力に対して、合計50の能力ポイントを振り分ける。強さは、戦闘に必要な能力。素速さは、素早く適切に体を動かす能力。知力は魔術系の呪文を、賢明さは祈り系の呪文を唱えるときに必要とされる能力である(表2から、それぞれの職業に必要な能力を確認すること)。どの能力も、5ポイント以下、あるいは、25ポイント以上に設定することはできない。誤った設定がなされると、そのキャラクターは消滅し、また新たに制作し直さなければならなくなる。

●メニューに戻り「パーティーを編制する」で、4人までのキャラクターを選び、パーティーを組織する。登録名簿を調べて、その中からパーティーに加えたい者を、矢印キーで指定する。一度結成したパーティーは、“パーティーの解散”をすまでメンバーが変更されることはない。



- 「パーティーを解散する」は、文字通りパーティーを解散させ、各キャラクターを登録名簿に戻すことである。解散させられたキャラクターは、名簿の中で再び選ばれるのを待つのである。
- 「キャラクターを削除する」は、登録名簿からキャラクターを抹消する。これによって、使い物にならないと判断されたキャラクターを名簿から除外して、新しいキャラクターを登録できるスペースを作ることができる。
- 「メインメニューに戻る」は、3つの選択肢が出た、ひとつ前の画面“メインメニュー”に戻ることである。そして、そこから“旅を続ける”のである。



図 冒険者たち。

(左から) 錬金術師のポビット、魔法使いのポビット、聖騎士のエルフ、幻術師のエルフ、盗賊のファジー、ドルイド僧のファジー、遊撃兵の人間、僧侶の人間、戦士のドワーフ、吟遊詩人のエルフ、野蛮人の人間。





表1 種族ごとの能力別最大能力ポイント

	強さ	素速さ	知力	賢明さ
人間	75	75	75	75
エルフ	75	99	75	50
ドワーフ	99	75	50	75
ポビット	75	50	75	99
ファジー	25	99	99	75

表2 職業と技能の関係

使用できる武器と防具。唱えることのできる呪文に消費できるマジックポイントの量、及び、特殊技能。

	武器	防具	呪文タイプ	呪文能力	特殊技能
戦士	すべて	すべて	—	—	—
僧侶	槌矛	鎖かたびら	祈とう系	賢明さすべて	—
魔法使い	短剣	布の服	魔術系	知力すべて	—
盗賊	長剣	革の鎧	—	—	盗みと罨解き
聖騎士	すべて	鎧	祈とう系	賢明さの半分	—
野蛮人	すべて	革の鎧	—	—	簡単な盗みと罨解き
吟遊詩人	すべて	布の服	魔術系	知力の半分	—
幻術師	槌矛	革の鎧	祈とう系	賢明さの半分	簡単な盗みと罨解き
ドルイド僧	槌矛	布の服	両系	賢明さか知力のポイントが高い方の半分	—
錬金術師	短剣	布の服	魔術系	知力の半分	簡単な盗みと罨解き
遊撃兵	+2長剣	+2鎧	両系	賢明さか知力のポイントが低い方の半分	簡単な盗みと罨解き

※ドルイドは、呪文能力の回復が、他のどの職業のキャラクターよりも早い。



## 呪文

キャラクターには呪文を唱えることができる者もあるが、各々、呪文能力の限界が決められており、それは、パーティーの状態を示すデータウインドーに表示される。たとえば、知恵のポイントが25のクレリックならば、最大25マジックポイントの呪文能力がある。知力15、賢明さ10のレンジャーであったならば、使用できる呪文はBランクまで。つまり、最大5マジックポイントの呪文能力しか持たないということになる（レンジャーの場合、知力か賢明さか、どちらか低い方のポイントの半分の呪文能力となる）。呪文によって消費されるマジックポイントの量が異なり、消費されたポイントは、屋外では1ターンごとに1ポイント、町やダンジョンなどの構造物の中では、4ターンに1ポイントずつ回復する。ただし、ドルイドに限っては、1ターンに2ポイントずつ回復できる特殊な能力がある。種族の選択を誤ると、思っていたほど呪文の腕が上がりずに冒険に支障をきたす、などということになりかねない。最初の種族の選択は、特に慎重に行なうことだ。

さて、仲間を募り、パーティーを結成したところで、ひとこと言わせてもらおう。ソーサリアの状況は、悪化の一途を足早に辿っている。呪いの災厄は、ロード・ブリティッシュ国王陛下の領土を覆いつくし、あたかも国全体から血の気が引いてしまったように、恐怖一色の世界と化している。



## 移動

物体を透視できる特殊な道具を使用しない限り、パーティーが見ることのできる範囲は、物による視野の防げのない部分のみである。死角になる部分は、黒い影に隠れて見えなくなるのだ。樹木や山や壁は、視野にとっても障害物となる。初めは戸惑うかもしれないが、なに、すぐに馴れるから安心されよ。往々にして、見えない部分に何か潜んでいる。そのためにも、土地の調査は、念入りに行なう心がけが大切だ。

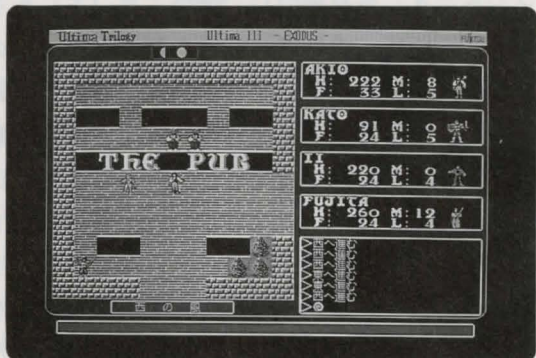
## 戦闘

汝がパーティーを組んで旅をするごとく、怪物どもも徒党を組んで徘徊している。パーティーが怪物と戦闘状態に入ると、それまでとは別の戦闘画面に切り替わる。この画面では、パーティーのメンバーひとりひとりが表示され、怪物も同様にその数だけ画面に表示される。そして、各キャラクターは、移動、攻撃、呪文などの行動を個別にとることができるのである。戦闘で心せねばならないことは、ななめ方向への攻撃を加えることはできず、常に縦横方向の敵に対してのみ攻撃できるということだ。また、敵の隊形をよく見て、ひとりのキャラクターが複数の敵から攻撃を受けてしまうような状況にはまらないよう、心がけることも大切だ。このような、身動きのとれない態勢に追い込まれては、命がいくらあっても足りん。汝のターンにおいて、攻撃や呪文を敵にかけるときは、どの方向の敵に向けるものなのかを指定しなければならない。たとえば戦士が、右側



に迫ってきたオークに一撃をくれてやろうとする場合は、まず攻撃のコマンド“A”をタイプし、続いて東(右)を示す方向キーをタイプするのだ。されば、戦士の剣が、オークのぶ厚い面の皮を切り裂かんと振り下ろされる。汝の耳には、鉄が肉を裂く鈍い音が聞こえるはずである。弓と呪文による攻撃は、戦闘画面内であれば、どんなに遠く離れた敵も狙えるという利点がある。短剣を使う者は、1マス以上離れた敵に対して攻撃を加えた場合、敵に短剣を投げつけることになるから、注意されたい。これまでに、チャンバラに熱中するあまり大切な短剣を投げつけてしまい、命を落とした魔道師は数知れないということをおぼろげに覚えておけ。敵を倒すごとに、とどめの一撃を加えたものには恩賞として経験ポイントが与えられる。キャラクターは、経験ポイントがある程度溜まると、自動的にレベルが上がるようになっている。

汝が町や城の外で出会う者は、すべて悪と考えるべし。善良なるソーサリアの市民は、みな町や城の壁の中でのみ生活しているから、外界やダンジョンで遭遇する生き物は、すべて敵である。腕に自信があれば、敵を見たら即座に攻撃を仕掛けるがよい。しかし、汝のパーティーがまだ旅を始めて日が浅かったり、瀕死の状態にあったなら、一刻も早く、その場から逃げ去ることを考えよ。戦闘状態に入っても、死亡したメンバーは画面には現れんぞ。



上の画面は、パーティーがパブで酒を注文するところである。



上の画面は、5匹のピンチャーがパーティーと戦闘状態に入っているところ。戦闘状態では、メンバーがそれぞれ画面に表われる。



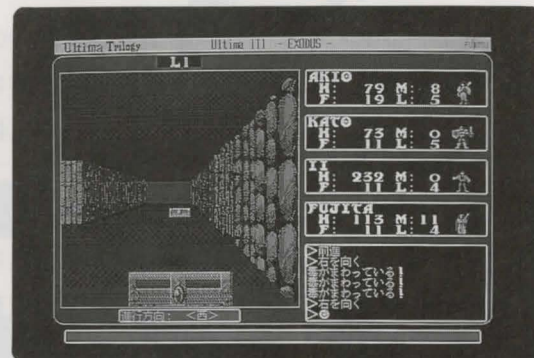
## 宝 箱

地上で怪物の群を全滅させた後には、通常、宝箱が残されている。宝をたんまり収めているものもあれば、空っぽのものもある。地上であろうと、地下であろうと、宝箱には罠が仕掛けられていることが多いから、注意されたい。罠を解くには、祈とう系の呪文の“AKKAMUNEM”を盗賊に働いてもらうのが安全であろう。罠には、次の種類がある。宝箱を開けた者に危害を加える“ACID”（酸）と“POISON”（毒）、宝箱の中身を破壊しパーティー全員に危害を加える“BOMB”（爆弾）、そして、パーティー全員に危害を加える“GAS”（毒ガス）である。

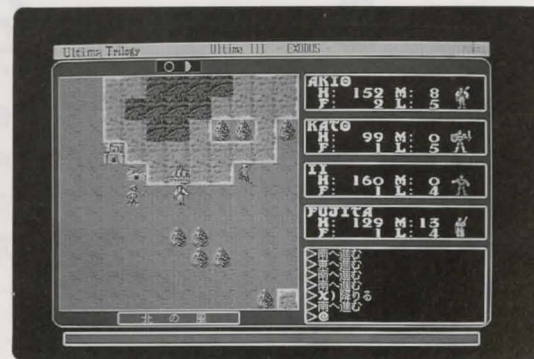


## ダンジョン

近頃、ダンジョンの危険度が著しく増加している。探検は、慎重に慌てずに行なうべし。まず、すべてを地図に記せ。いたるところに秘密の扉が隠されている。回廊には魔性の風が吹き、あらゆる明かりを吹き消してゆく。一步一步、注意深く探索するならば、ふとした拍子に、あるメッセージが目映るといふ、不思議な現象に遭遇することもあるだろう。旅人の間では、ダンジョンの底に、さらに深い隠されたダンジョンがあると囁かれている。また、罠や落とし穴も数多く潜んでいるから、くれぐれも軽率な行動はとらぬように。パーティーに盗賊がひとりいれば、かなり助かる。盗賊を先頭にして進めば、彼が事前に罠を発見してくれるからだ。それぞれのダンジョンには、それぞれ特有の神秘が隠されている。たとえば、泉ひとつをとっても、有益なものもあるが、毒の水が湧き出ているものもある。水を飲むときは、十分に覚悟することだ。



パーティーがダンジョンの1階に入ったところ。ところどころに宝箱が置かれている。



パーティーは、城と町のある平地にいる。船から降りるとシーフやオークが近づいてきた。



## 交通

旅は歩いて行くのが普通だが、運がよければ、草原で草を食べている野生の馬を捕まえることもできる。馬に乗れば、歩くよりずっと速く移動できる。








船は、数が限られていて手に入りにくい。海賊どもが、一般船をみな沈めてしまったからだ。運よく船を手に入れることができたとしても、船を自在に操るためには、操舵方法を学ばなければならない。船の操舵は、風を読むことから始まる。船は風に逆らって進むことはできない。向い風に対して進まなければならないときは、ジグザグに進むことだ。風向きの変化に気を付けよ。風は、気紛れな自然の力であることを忘れるな。

最も効率のよい移動手段は、神秘のムーンゲートであろう。これは、汝と汝の仲間をこの世界に呼び寄せた召喚の門と同類の現象であるが、それよりも、やや小型のものと考えられる。輝くムーンゲートは、汝と汝のパーティーを、ある秘伝の力に導くことがあるだろう。その力をたたえた伝説の知恵の谷は、ムーンゲートを通ることによってのみ、到達可能なところにある。闇の生物は、ムーンゲートを通ることができないため、そこは今でも、悪の勢力から固く守られているのだ。ムーンゲートから別のムーンゲートに抜けるテレポートの旅では、ソーサリアを巡る2つの月、トラメルとフェルッカの相が、汝の行き先を決定する。その法則については、地図職人ホークウインドが解明したと伝えられているが、それが世間に公表される前に、彼は怪物の餌食となってこの世を去ってしまった。汝の旅の目



的は、ムーンゲートの謎を解明することなくして達成はあり得ない。

画面の一番上に、2つの月、トラメルとフェルッカの相が、数字によって示される。

- |  |   |
|--|---|
|  0 — 新月   |  4 — 満月    |
|  1 — 三日月  |  5 — 十八日月  |
|  2 — 上弦   |  6 — 下弦    |
|  3 — 十一日月 |  7 — 二十六日月 |



## 最後の忠告

ソーサリアの大平原には、汝は素裸で、しかも手ぶらで降り立つことになっている。それゆえ、何よりもまず、服を着て (Wear)、短剣を手購入 (Ready) ことを忘れるでないぞ。そして、なるべく早く最寄りの町を探し出し、そこでより強力な武器と防具を買うのがよかろう。この冒険から生きて帰ることができるか否かは、リーダーの手腕もさることながら、装備の質によるところが大きい。食糧の調達も忘れるでない。隣の町までは、かなり距離がある。途中で食糧が切れてしまつては、目もあてられん。

旅の途中で、どうしても休養が必要になったときは、ESCキーを続けて叩いてみるがよい。これにより、汝は何の行動も起こすことなく、時間のみが経過する。だがしかし、その間、怪物どもは休まず活動を続けているから、抜かるでないぞ。また、汝の食糧は、急速に消費されることを覚えておけ。

どんなに誠心誠意努力したところで、この冒険は、たった一度の挑戦で成し遂げられるようなものではない。だが、そう落胆することはない。汝が到達し、あるいは手に入れた物すべてが、中断によって失われるということはないのだ。汝はロード・ブリティッシュ国王陛下の名代として戦う勇者である。汝の行動のすべては、国王陛下に仕える偉大な魔道師によって、常に見守られている。汝が町や城などの構造物に出入りするたびに、汝の魂が国王陛下の執務室の壁に掛けられた鏡に映しだされ、汝の業績が見届けられるのである。これにより、この次に“旅に出る”ときは、偉大なる魔道師の呪文によって、汝が最後に



立ち寄ったどこかの構造物の場面、または汝が最後に終了“Q”をした場面を呼び起こし (Restore)、そこから再び旅が始められるように取り計らってくれる。

さて、もうこのくらいでよかろう。汝はすでに、幾多の難関に立ち向かえるだけの準備を整えた。今のうちに、同志たちと友情を分かち合っておくことだ。明日には引き裂かれる運命かも知れぬからのう。では、メインメニューから「旅に出る」がよい。我等の神々が、汝を勝利に導かんことを。





## ソーサリアの社会

これは、町で見られる店や人々、それに怪物の概要である。  
ここは、旅の間も、繰り返し目を通されることを勧める。特に、  
汝の敵を理解するために、怪物の欄は重要である。

### 店

#### 武器店



実に見事な手作りの武器を売買する。どの武器も、1000  
回戦闘を重ねても破損しないという保証付きである。万一、  
破損してしまった場合は、汝の残された家族に、その武器  
の代金の2倍の金額が賠償金として支払われる。



#### 防具店



頑丈な防具を販売するだけでなく、戦利品を買い取って  
もくれる。武器も防具も、売却して金に換えるのはよいが、  
裸のまま歩き回らぬよう、新たなる装備を身に着けるこ  
とを忘れるでないぞ。

#### 食糧品店



この世界を旅する者には、グルメは無縁の存在である。  
しかし、味よりも、良い旅の間も腐らずに長持ちするこ  
この食糧は、みなに尊ばれている。



## 道具店



盗賊が経営する、主に泥棒道具を高い値段で売る店。ほとんどの町がこの類の店を追放してしまったため、非常に数が少ない。

## パブ



厳しく辛い旅を一時忘れて、冷めたい飲み物でくつろぐ所。バーテンはいろいろな話を知っている。それを聞くには、幾らかチップをはずまなければならないが、彼の言葉は真実である。

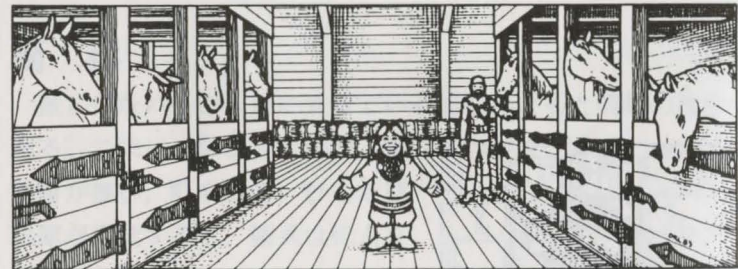


## 療養所



町の静かな片隅に、質素な療養所を見つけることができる。目玉が出すほど高い料金を請求されるが、金で体の傷が治るのだから、有り難いと思え。

## うまや



2つの町でロード・ブリティッシュ国王陛下の御用達の馬を買うことができる。ただし、馬はパーティーの人数分を一度に買わなければならないため、少々値がはるかも知れん。





## 予言者



町の奥まった所に、よく高名な予言者が住んでいる。彼らは、汝の身のまわりに起こる出来事を見通し、汝に分かりやすく伝えてくれる。情報は安くはない。重い財布を用意していくことだ。



## 市民

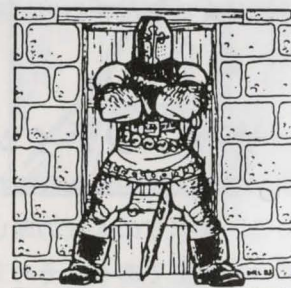
### 商人



ソーサリアに一番多い市民。町に店を出して生計を立てている。商人は賢い人間ばかりとは限らない。汝のパーティーに腕のたつ盗賊がいたなら、愚かなる商人の鼻先をかすめて、宝箱をかっさらうことも可能であろう。しかし、盗みが発覚したら、ただちに町中の衛兵が汝らにかかってくる。

### 衛兵

怪しげなバーの入口に立っている用心棒どもと同類の連中である。つまり、体はでかいが、脳味噌が無い。町や城で、ひとたび犯罪が発覚すると、衛兵は犯人を町や城の外に追い出しにかかる。衛兵を戦いで倒すことは難しい。よく耳にすることだが、すべての衛兵がみな、真面目人間であるとは限らないようだ。





## 道化師

おどけた芸で、ロード・ブリッ  
シィッシュ国王陛下をお慰めする。  
時として、旅人をからかう、うる  
さい存在でもある。



## プレイヤータイプ

汝の同志と同じ種類の人々、つまりプレイヤータイプの人々  
は、みな例外なく町や城の中に住んでいる。会う人みなに話し  
かけてみるがよい。秘宝のありかを知っている者も、中にはい  
るかも知れん。

## 怪物タイプ

非常に稀ではあるが、町で怪物を見かけることがある。彼ら  
は闇に仕えることをやめ、平和を愛するようになった者たちな  
のだ。

## ロード・ブリティッシュ

すべての人民の偉大なる指導者  
である。すべての人民の厚い支持  
を受けた君主である。その支持者  
には、惜しめない報酬が与えられ  
る。



## 地上の怪物

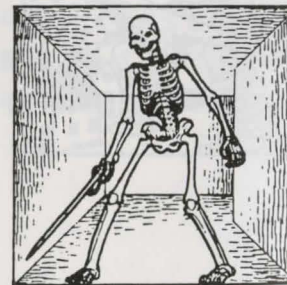
### オーク、ゴブリン、トロール

この3種類の害獣は、古代にお  
いて魔法により創造された。その  
ため、魔道系呪文によってその魔  
法を解き、この大地から消滅させ  
ることができる。



### スケルトン、ゴール、ゾンビ

これら生ける屍どもは、真実の  
光に照らさずとも、その存在は忌  
まわしい限りである。僧侶は、こ  
のものどもを土に帰す術を心得て  
いる。



### プレイヤータイプ

ごく普通のプレイヤータイプの人々も、ひとたび闇の呪文を  
かけられたなら、魔王に仕える身に転落してしまうのである。



## 盗賊、すり、山賊



ソーサリアの国土を我が者顔に荒らし回る、人間の屑と言えよう。盗賊は、汝が身に着けている以外の装備を事もなく盗んでいってしまう。山賊は、ときとして海賊船に乗り込んで海を荒らし回っている。

## ジャイアント、ゴーレム、タイタン



これと言って特別な能力があるわけでもないが、その巨体は、何者にも勝る武器となる。これが振り回す巨大な槌には、細心の注意が必要であろう。



## ピンチャー、バードル、スナッチ

毒を持つ怪物である。その牙に掛かった者は、体中の血管に毒が回り、祈とう系呪文を唱えるか、療養所に駆け込まぬかぎり、解毒することはできない。毒に冒された者は、1歩あるくごとにヒットポイントがひとつずつ減っていく。近くに療養所がない場合は、汝は屍と共に旅を続けることになるであろう。



## ガーゴイル、メイン、デーモン



この地獄の悪魔どもと渡り合うときは、気を抜くでないぞ。戦闘区域の端から端まで、強力な魔法を、縦横に投げつけてくる。まともに受ければ、ダメージは大きい。



## グリフィン、ウィヴァーン、ドラゴン

これらの生物は、遠くより汝のパーティーめがけて魔法のファイアーボールを投げかけてくる。戦闘状態に入ることなく攻撃を仕掛けてくる、唯一の生物なのである。うっかり3マス以内に近付こうものなら、手ひどい被害を被ることであろう。グレートドラゴンともなると、ファイアーボールの威力は強大で、汝が戦闘態勢に持ち込もうとする前に、パーティーが全滅させられてしまうほどである。



グリフィン、ウィヴァーン、ドラゴン

## デビル、オルクス、バルロン

この地獄の戦士どもを打ち負かさんとするならば、汝は可能な限りの防御策を施さなければならない。どんなに小さな防御の間隙も、命取りになると思え。戦闘区域を縦横に撃ちまくる毒性の魔法の稲妻が、この邪心満ち溢れた獣の武器である。軽くかすただけでも、毒が体内に回るため、体力を著しく奪われる。



## 海の怪物

### 海賊船

たとえ汝が陸地にしようとも、海賊船が視界に入ったなら油断はできぬ。彼らは3マス分の射程距離のある大砲で、汝を狙い撃ち、パーティーの同志全員にダメージを与えるであろう。最も未熟な海賊でも、パーティーを全滅させるのに、大砲の弾をそう何発も必要としない。沖合からの砲撃に対して、汝は反撃できないが、相手が接岸したならば、こちらから攻撃を仕掛けることができるのだ。



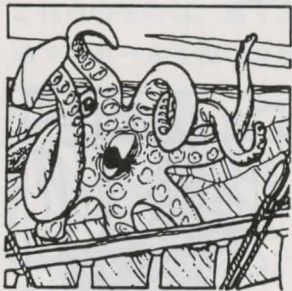
### シーサーバント



グレート・アーススネークの小型の親類であるが、船1艘を沈めることなど、朝メシ前だ。戦闘態勢に入ると、彼らは海上より魔法攻撃を仕掛けてくるため、そうとうな苦戦を覚悟せよ。



## メアウォー



海洋生物の中で、最も恐るべき生き物である。その太く長い触手には毒を持ち、魔法を操ることもできる。どのような攻撃にも怯まない生来の強靱な体力が、メアウォーにはある。これに遭遇して生きて帰れるチャンスは、万にひとつと言えるだろう。

# Ultima III



琥珀の呪文集

旅の者へ。

我は、新たなる力が授かるこの呪文の書を所有し、大切に扱うことを汝に望む。汝はすでに、第五界までの呪文を修得する能力を備えている。そのため、これが無用の古書となるときは近いかも知れぬ。だが、地獄の底“グレート・ステイジャン・アビス”における精神改革の試練に堪え抜けたならば、第六界の呪文を修得することがかなうのである。当然、アビスに到達するには、並外れた体力と技を備えていなければならない。

ここに記された力の体系をよく学び、賢く利用せよ。慎重なる利用によって、あらゆる困難を克服することが可能となろう。無駄使いは、汝に無償の疲労をもたらすのみである。

この奇異なる時代を、賢く生き伸びられんことを願う。

ルイド セルザニク  
第九界呪文継承大魔道師

## A. REPOUND

その昔、オークやゴブリンやトロールといった不浄の生き物は、この国には存在しなかった。これらは、自然界より発生したのではなく、狂気の魔道師によって造り出された、魔法の奇形動物なのである。今日では、これらの生き物は、幾世代にもわたり繁殖を続け、その狂暴性は、広く知られるようになった。

目の詰った固いイチイの若木より彫り出されたスタッフを用意せよ。オークやゴブリンやトロールに、汝のパーティーが遭遇したならば、スタッフを彼らに突きつけ、この解呪の呪文の名を発するのだ。この呪文の目的は、その生命活動の根源である魔法を解いてしまうことにある。



## B. MITTAR

遠投に適した木片や水石などを手に取り、強く握りしめ、次のMITTARの呪文を唱えながら、拳を胸に打ちつける。

*MANJI MULA NESPON LEV  
MITTAR NOPSEN ALUM CAVI*

しかる後、手に握られたる物を、敵に向かって投げつける。魔力がキラキラと輝く虹色の光となって汝の手中から飛び出し、敵を襲うであろう。その光は、敵の体内に侵入し、生命力を崩壊せしめる。

この呪文の威力は、錬度と集中力を高めることによって、幼い子供の平手打ち程度のものから、勇猛たる騎士の一撃程度にまで、自在に調節することが可能になる。



## C. LORUM

ダンジョンや洞窟ばかりでなく一般的な建造物に、心許ないランタンの明かりを頼りに足を踏み入れるとき、ロラムの塵の用意が十分であるかを必ず確かめることだ。ロラムの塵は、蜘蛛の体液を強い日光に長時間さらすだけで、容易に作ることができる。こうしてできたロラムの塵は、セーム皮の袋に集め、次の呪文を唱えながら、太陽の光とともに封印する。

*OBREY URICUM OBLA SUM*

太陽の光を放出するには、上の呪文を逆から唱えながら、ひとつまみのロラムの塵を取り出し、空中に撒く。暖かくやわらかい魔法の光が、短時間ながら汝を包むであろう。

## D. DOR ACRON

ダンジョンにおいて、通過困難な場所に悩まされた場合、特に重宝な呪文である。これを取り行なうためには、穴熊の左前足が必要である。この扱いは、十分に注意を払わなければならない。なぜなら、少しでも穴熊の足に傷が付いたなら、生きている穴熊がその傷により自らの行動に支障をきたすように、汝にとっても、障害になるからだ。

その準備が整ったならば、これを取り行なわんとする場所にパーティーで輪を作り、次の呪文を唱えよ。

*LIEDLAM SPULGER IDSKRIM  
GRUEN BEAST TRENTLE BAN*

この呪文が唱えられるや、汝とパーティーのメンバーは、ひとつ下の階に瞬間移動するのである。

## E. SUR ACRON

これは、DAG ACRONと深い関わりのある呪文である。結果として、瞬間移動する方向が異なるのみである。これを取り行なうには、乾燥させた鳥の翼が必要となる。それも、天高く羽ばたいているところを、1本の弓矢で胸を射抜かれた鳥のものでなければならない。これに革ひもを通し、汝のスタッフの先に縛りつけるのだ。

この呪文の場合も、パーティーで輪を作る。鳥の翼を掲げ、次の言葉を唱えよ。

*LIEDLAN SPULGER IDSTRIN  
FAUN BEAST FENTRI CHEM*

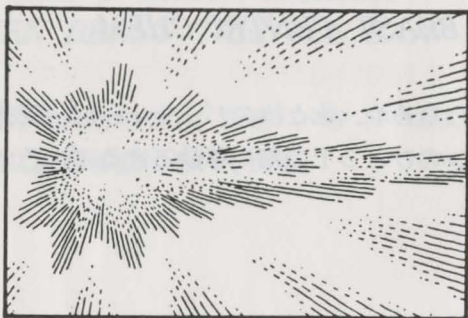
これが唱えられるや、汝と汝のパーティーは、天井を通り抜け、ダンジョンのひとつ上の階に移動できるであろう。



## F. FULGAR

この呪文は、戦闘において強力な武器となろう。これを取り行なうには、鉄で周りを覆った金の芍と、小瓶に満たした魔法水が必要である。魔法水とは、草原の沼の水面に稲妻が落ちた瞬間に汲み取った水のことである。戦いが近づくまで、小瓶にはしっかりと封をしておく。そして、いざというときに、この小瓶に金の芍を当て、次の呪文を大声で唱えながら芍を敵に差し向ける。

### *FLAMIN FLEETIS PONDII*



小瓶に封印された強大なエネルギーは、金の芍を伝い出て炎の球となる。そしてそれは、激しく回転しながら軌跡を焼き払いつつ敵に向かい突進するのである。これは確実に敵に命中し、それを抹殺せしめる。人ひとりならば、その威力は有るほどであり、強靱な怪物に対しても、多大な痛手を負わすことができる。

## G. DAG ACRON

この呪文では、ごく一般的なオリゴンを用いる。オリゴンから発せられた幾筋もの光線を地面に落とし、次の呪文を唱えよ。

### *DAG FULNUS ACRON FRIEDA ACRON BOONT*

ひと筋ごとに光がパーティーのメンバーを照らすと、メンバーはひとりずつ姿を消す。最後に汝自身も、姿を消すことになる。そして次の瞬間、この地上のどこか別の場所に、順番に現われるのである。この呪文は、ソーサリアの地上でのみ効力がある。汝らを必ずどこかの平原へ移動せしめるものであるが、はっきりとした行き先は、何人にも予測がつかぬ。

## H. MENTAR

この呪文を唱える前に、太古より鬱蒼と茂る暗いオークの森などでよく見かける、オークの虫こぶを集めなければならない。しかる後、この虫こぶを、MENTARの書に記された次の言葉を唱えながら、溶かしたロウに浸ける。

*ZANBAR LEECHEN*

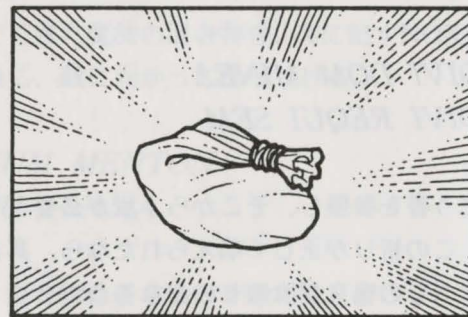
*CERDI MENTAR*

戦闘時において、この虫こぶを手の中で砕くと、恐怖の叫びが青い球となって敵に飛びかかる。それは敵の心に侵入し、再起不能なまでに精神構造を破壊するのである。汝の知性の高さに応じて、その威力が変化することを、覚えておかれよ。

## I. DAG LORUM

これは、LORUMの呪文と効果は同じであるが、持続性が高い。

金の短剣を強い陽の光にさらし、肌が焼けるくらいにまで熱せられたなら、強く石に擦りつけ、金の粉を作る。それが石の上に溜まったなら、次の呪文を唱えながら、絹の袋に集める。



*OBRUM URICA OBLA SUM*

*URICA MANI SUM LEV*

長時間輝く光が必要になったとき、絹の袋を手で強く振るがよい。金の粉に秘められたエネルギーが、金色のまばゆい光となって、長く放出されることだろう。

## J. FAL DIVI

祈とう系の呪文を操らんとするならば、相当な力が必要とされる。FAL DIVIは汝に、恐ろしいほどの数々の能力を与えるものである。これなくしては、第六界の呪文の修得はかなわない。これは、たやすくはない。多くの失敗を重ねることとなる。

汝の体に聖水をふりかけ、FAL DIVIの祈りの言葉を、ゆっくりと唱えよ。

*FAL DIVI DOM MINEA  
FAL DIVI REQUI SEM*

真古代祈とう書を参照し、そこから、汝が必要とする呪文を唱えるのだ。この祈りが正しく唱えられたなら、真古代祈とう書にある、すべての呪文が汝のものとなる。

これより先には、第六界の高度な呪文が記されている。これらは闇の力を操る呪文であるため、あわてて試さんとする事なかれ。ステイジアン・アビスにて修行を積みぬうちは、唱えることができたとしても、汝の能力ではその膨大な力を制御することはできない。

死の影が、汝の目に身近に映るようになり、魔術の道に精通したとき、これらの呪文は汝のものとなる。



この呪文の前には、汝は敵なしである。ただし、よく考えて、注意深く使うことだ。なぜなら、これらは多量の魔力を必要とするからである。

## K. NOXUM

これは、多数の強敵に囲まれたときなどに頼りになる、最も初歩的な大量殺傷用の攻撃呪文である。

ソーサリアの2つの月が朔月の夜、炎のダンジョンの入口に行き、その附近に堆積している火山灰を集めてくる。そして、その晩のうちに、火山灰とシナモンと高麗人参とを同量ずつ混ぜ合わせる。

こうしてできた魔法の混合物を、次に記すNOXUMの呪文を唱えたる後に、敵に向かって投げつける。

*NOXUM MENTON  
LANU FLAMA*

されば、混合物は炎をあげて敵に降り掛かり、多くの敵に大打撃を与えるであろう。

## L. DECORP

太陽が幾度もその軌道を辿り、汝は魔術の道において、数多くの経験を積んだ。汝の技と力は、魔術による戦闘の瞬時決着が可能になるまでに至った。

この呪文を唱えることにより、汝は持てる限りの魔力を引き出し、特定の敵にそれを集中させることができる。

DECORPの呪文を口ずさめば、周囲の空気は、汝の命令を待って低く唸る魔力と共鳴して震え出す。そして魔力は、相手が何者であれ、汝が指定した敵に向かって突進し、その生命を確実に、完全に消滅せしめる。

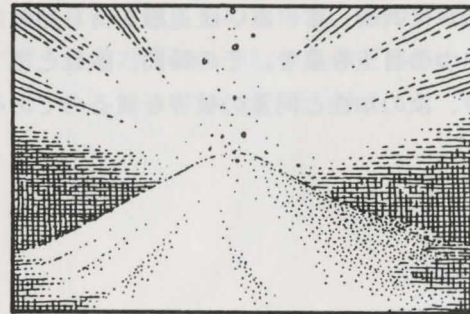
*NON CRONO DI VANI  
PAS NUMEN TI SONI*

## M. ALTAIR

これまで、汝は汝の魔力を、この世界で魔術を取り行なうために使ってきた。しかし、第六界の呪文の継承者となった今、汝はこの世界を超越するために、魔力を使うことが可能になったのだ。

まず、一握りの砂を取り、次に記すALTAIRの呪文を唱えながら、砂を地面に落とす。

*ALT MAN FUL MINTAR  
LAE FIN CRIM BONTAIR*



砂が落ちてゆくにしがたって、しだいに時間の流れが遅くなり、ついには停止してしまう。そして汝は、時間が止まった世界で、自由に行動できるのである。世界は汝の意のままに、ある決められた間だけはあるが、凍りついてしまうのだ。

## N. DAG MENTAR

これは、強力な大量殺傷用の攻撃呪文である。汝を取り囲んだ敵に対して、ある程度、その強さに値する打撃を与えるのだ。夏の最も暗い夜に、年をとった知恵のあるフクロウを1羽生捕りにする。2つの目玉だけを取り出して、フクロウを石の祭壇に捧げ、次の言葉を唱える。

*FENDI MENTAR DIVI  
CREMBI MENTAR BONI*

敵と遭遇したなら、この呪文を唱え続けよ。そして、空気中の魔力が汝の声に共鳴して、重い圧迫感を持ち始めたなら、両の手でフクロウの目玉を潰せ。その瞬間、敵はとてつもなく強い衝撃を受け、汝の知性と同量の被害を被るのである。

## O. NECORP

望月の夜、黒斑病で死にかけている人間の肝臓を取り出し、森の中で14週間と1日、乾燥させる。しかる後、次の呪文を唱えながら、細かく挽いて粉にする。

*DON CORPUS MIE DA FUTZ  
RIE DA DON NEMI*

粉をいくつかの小瓶に分けて持ち、いざというときに敵の頭上に投げよ。されば、小瓶は魔法の力によって自ずと碎け散り、中に封じ込まれていた、おぞましい腐敗物が、敵の集団に降り注がれる。瞬時にして敵どもの肉体は、元の形がわからないほどに朽ち、戦う体力が奪われてしまうのである。

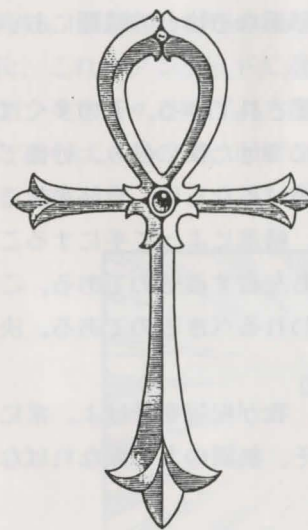
P.

この呪文には名前がない。いまだかつて書かれたことも、声に出されたこともない。魂を闇の王国に追放しなければならぬ状況においてのみ、これを取り行なわんことを申し付けておく。これには、闇の王の名前が付されているのである。

この呪文を唱えるとき、汝は最高度の精神集中を要求される。地面にイチイのスタッフによって防御のための五芒星形を描き、敵が位置する方角に最も近い角にロウソクを立て、灯す。硫黄の粉を炎にふりかけ、闇の王の名を口にする。この言葉を聞いたすべての敵は、肉体も命も確実に粉砕されてしまうのである。後には、小石ほどの生命も残らない。



# Ultima III



真古代祈とう書

この真古代祈とう書は、当教派によって3千年間伝えられた物である。幾世代もの管理者の手に委ねられたるも、門外に持ち出されたことはない。今ここに、汝を新たな管理者として迎えるにあたり、一語一句なりとも他に漏洩することなきよう守られんことを願う。これに記された祈とうの数々は、計り知れない恩恵をもたらすものであるが、修行を積みぬ者が使用したならば、その者に恐ろしき災厄が降り注ぐことになる。また、これら神への祈りの言葉は、世の邪悪なる物との戦闘において、汝に力を与えることとなろう。

祈とうの呪文は、力の弱い順に記されている。その多くは、幾多の道を歩み大いなる知恵を身につけた後にのみ、行使できるものである。全身全霊をこれに捧げるならば、奇跡を起こす力が、いずれ汝にも宿るであろう。精進によって手にすることができる奇跡の力は、人の生死をも左右するものである。この尊い力は、世界の浄化のために使われるべきものである。決して、軽はずみに使うことなかれ。

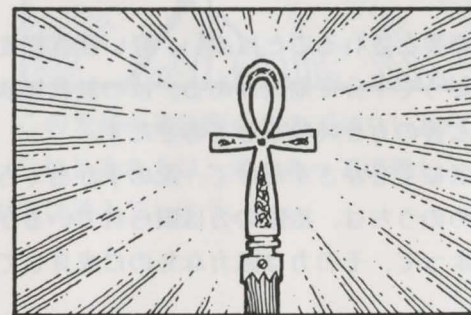
いざ、この暗黒の時代に臨みて、我が祝福を受けよ。常に真実の希求を忘れるなかれ。真実こそ、無限の力の源なればなり。

予言者  
アリゼルカノン

## A. PONTORI

悪は様々な形となってソーサリアに現われるが、中でも邪悪なものは、アンデッドである。スケルトン、ゴール、ゾンビといったアンデッドは、ダンジョンや森や平原を我が物顔に歩き回っている。これらは敵し難い相手ではあるが、根源的な弱点を持っている。悪の手先として活動する彼らは、魂の抜けた人の屍に、悪が宿ったものなのである。

汝、これらアンデッドに遭遇したならば、彼らに対して真実のアンクを高々と掲げよ。真実の心を力強く持って立ちほだかっただらば、悪の呪いは解かれ、あとには朽ちた屍だけが残されるであろう。



## B. APPAR UNEM

旅の途中に発見される宝箱には、罫が仕掛けられていることが多く、汝および汝の仲間が、それにより傷つけられる恐れがある。悪の本質を見極める目を持つ汝にすれば、このような障害は、物の数ではない。

汝および汝の仲間を傷つけることなく宝箱を開けるには、錠前に聖水を1滴たらし、真実の神の助力を祈りながら、聖なるアंकを宝箱の上にかざせ。されば、箱は何事もなく開き、汝はその中身を自由に取出すことができる。

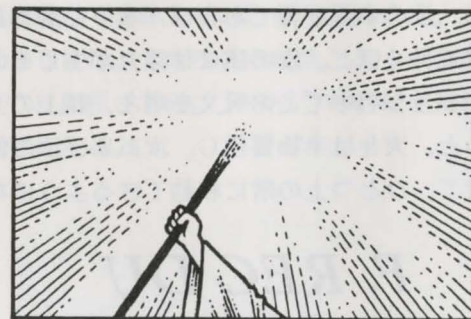
## C. SANCTU

治療の力が必要とされることは多い。軽い怪我程度であれば、この簡単な祈とうで十分に効果がある。汝の無我無欲の魂が、この世に真実と善の力を純粋な形で導きだす。

治療を望む者に手をかざすだけで、汝の手が当てられた傷は癒される。始めのうちは、治療の力は限られているが、経験を重ねることによって、その力は強力なものに成長していくであろう。

## D. LUMINAE

闇に光をもたらす力は、しだいに汝の肉体を離れることが可能になってくる。汝の手には、呪文によって物体を光り輝かせる力が秘められているのである。スタッフを高々と掲げ、この呪文を繰り返し唱えよ。されば、汝の真実の力で、汝の手のスタッフから青白い柔らかな光が発せられるであろう。



ただし、この光は永遠に輝くものではないから、注意されよ。汝がスタッフに与えた力は、光となって消耗し、しだいに暗くなり、やがては消えてしまう。



## E. REC SU

修行を重ねるうちに、この世には物と物の境界というものは存在しないことが、わかってくるであろう。この真理が理解できたなら、一般に信じられているような物質世界における物と物の境目は、ずっと曖昧なものになるはずである。

大地の胎内に深く潜っていくことは、より強力な悪に近付くことでもある。汝の本質が善であれば、水中に潜るがごとく、悪に近付けば近づくほど、汝の体には浮力が生じるのである。そこで、ダンジョンの中でこの呪文を唱え、頭上の天井にスタッフで触れると、天井は半物質化し、汝および汝の仲間、天井を通り抜けて、ひとつ上の階に移動できるようになる。

## F. REC DU

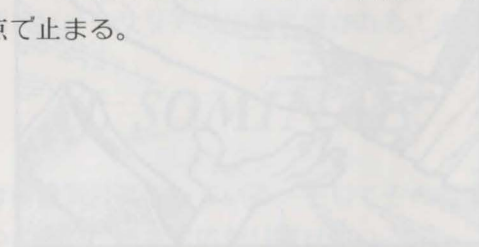
物質を通り抜ける力は、上方にのみ働くものではない。はるか地底のダンジョンの最下階の、さらに地中深く、地球の核に流れ込む川があるという。これこそ、最も忌まわしき悪の住み処である。悪から離れようとする自然の浮力のため、また、恐怖が伴うため、下方への移動は上方への移動に比べて、やや困難になる。それでも、地下に向かって行きたいのならば、スタッフで床を叩きながら、この呪文を唱えるがよい。床は半物質化し、汝および汝の仲間、徐々に床を通り抜け、ひとつ下の階へ移動する。

## G. LIB REC

物体を通り抜ける呪文の中でも一番高度なものが、ダンジョン内での平行移動である。

LIB RECは前述のふたつの移動と、次の点において異なる。物体が汝を通過させるのではなく、汝自身が半物質化し、物体を通過するのである。ある地点で汝の実体を消滅せしめると、まったく別の地点で実体を結ぶといった具合だ。

これを行なうには、まず呪文を唱え、スタッフを汝の頭上に円を描くように回転させる。スタッフの回転を止めると、移動はその地点で止まる。



## H. ALCORT

これは、解毒専門の治療である。毒は、生き物をほぼ確実に死に至らしめる、恐ろしい存在である。神の力の助けを借りることによってのみ、毒に冒された者を、その厄から救うことができる。

汝が手を当てることで、患者の血管に流れる毒は、命の液体に変換され、その者の肉体を癒し、魂をなごませる。



汝、解毒に成功したならば、それを誇るがよい。この力は、儀式を間違いなく確実に取り行なえる者にのみ、宿るものであるからだ。

## I. SEQUITU

地下深く探検の足を伸ばそうとすれば、重大な危機に直面することは、珍しくない。パーティーのほとんどが殺されてしまうか、瀕死の重傷を負わされることもあるだろう。食糧が底をついてしまうこともあるだろう。道に迷って、出口を見失うこともあるだろう。

この呪文は、巨大な墓穴の底で、絶望する旅人の脱出せしめる、真実の力を求めるものである。聖なるアंकを高く掲げ、この呪文を叫べ。されば、汝および汝の仲間、真実の力によって、深淵よりソーサリアの地表に導かれるであろう。

## J. SOMINAE

汝の能力は着実に高まっている。そしてその幅は、夜空を満たす星々のごとく、絶えず広がり続けている。

汝が初期の頃に修得した真実の光の呪文は、実に素晴らしいものであった。しかし、より大きな問題の解決を迫られるようになると、より長く輝く光が必要になってくる。

この呪文を唱えたならば、汝の体全体が真実の光に包まれる。しかし、この光とて、汝自身の内なる力を燃やして輝くものなれば、永遠に輝き続けることはできないと知れ。

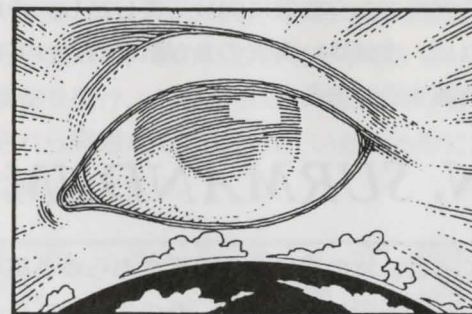
## K. SANCTU MANI

汝が旅に出てから、幾度となく草が生い茂り、種が芽を吹いた。様々な道を歩き、数多くの知恵を身につけたことだろう。そして、汝は、ついに真の奇跡が起こせるにまで致った。敵の剣によって切り刻まれ、あの世の門の前で死の恐怖に脅える友を、生の世界に引き戻す力が、今、汝のものとなったのである。

香油を小さな壺に用意し、それが完全かつ聖なる真実によって清められんことを祈れ。香油を負傷者の体に強く擦り込み、傷口深くにまで香油をしみ込ませよ。されば、汝の目前にて、肉体が結合しあい、傷は見る間に癒され、血液が再び血管に流れるであろう。

## L. VIEDA

地図を紛失したとき、薄暗いダンジョンの迷路にはまったとき、鬱蒼とした禁断の森に迷い込んだとき、VIEDAの奇跡が、汝に道を示す。汝の魂が十分に清められていることが確かめられたなら、少量の聖水を汝のまぶたにこすりつけよ。されば、必要な時間だけ、汝の目に行くべき道が映るであろう。



精神統一が十分になされているなら、真実の奇跡は、汝の目前に広がる。ダンジョンにしよう、地上にしよう、汝の周囲の映像が手に取るように見えてくるのである。

## M. EXCUUN

汝および汝の同志が、恐ろしく手強い敵と戦わなければならない場合がある。このような相手を倒すことは、かなり大変な仕事となろう。こんなときも、真実の祈とうの力が助けになってくれる。

汝が強大なる敵に遭遇したならば、EXCUUNの奇跡を求めよ。聖なる真実のアंकを敵に向けて差し出し、奇跡の呪文を唱える。されば、まばゆい真実の光が敵に向かってほとぼしり、敵の肉体は消滅するであろう。

## N. SURMANDUM

ここまでくると、汝の力は、この世のあらゆる限界を越える。すでに汝は、死の王国に歩み入り、その世界にさまよえる魂を、この世に引き戻す力を手に入れた。

汝の魂を肉体から解放し、死の闇に潜入せよ。そして、そこで眠りについている、かつての同志の魂に手を差し伸べて、この世に連れ戻すのである。されば、彼の魂は元の肉体に戻り、命が蘇る。ただし、呼び戻さんとする魂の意志の力が弱く、連れ戻すことに失敗したならば、彼の肉体は灰に帰してしまうであろう。

## O. ZXKUQYB

上に記された文字は、7つの破壊の言葉の頭文字を並べたものである。それぞれの言葉は、真実の怒りを放出するものであり、完全な形で記されたことは、いまだかつてない。なぜなら、それらをすべて発音しただけで、計り知れない破壊力が噴出するからである。

この呪文が必要と思われるほど、邪悪な敵に遭遇したならば、汝のかたわらの大気に、静かにこの呪文を唱えるがよい。敵のほとんどは衝撃を受け、そのあまりの強さに命を落とすであろう。そしてそれら邪悪なる者どもは、いかなる形によろうと、永遠に蘇ることはできない。



## *P. ANJU SERMANI*

ひとたび肉体が灰に帰ってしまったなら、その魂は、新たな生命に生まれ変わる。であるから、灰となった同志を蘇らせるには、想像を超えた強大なる奇跡の力が必要になる。

まず何より、呼び戻すべき魂を、新しく生まれ変わった生命から引き離さなければならない。失われた同志が、汝の知恵5ポイントと引き替えにしてまでも蘇らせたいほどに、偉大であったというなら、真実と知恵の神に祈れ。汝の両目の涙を同志の灰に落とし、よくかき混ぜる。されば、灰は肉体に戻り、かつての同志は蘇るであろう。

肉体ばかりか、すべての思いが、感情が、永遠の過去から未来永劫そうであったかのように、その隅々におのおのの落ち着く場所を決めている家の中であって、彼は居心地悪く、人知れず身悶えていたのである。

# ウルティマ<sup>®</sup>トリロジー<sup>™</sup> I・II・III

Ultima and Lord British are Trademarks of Richard Garriott  
Copyright 1979, 1980, 1981, 1990 (C) Origin Systems, Inc.  
This product is published under a license from Origin Systems, Inc.  
All Rights Reserved

富士通株式会社