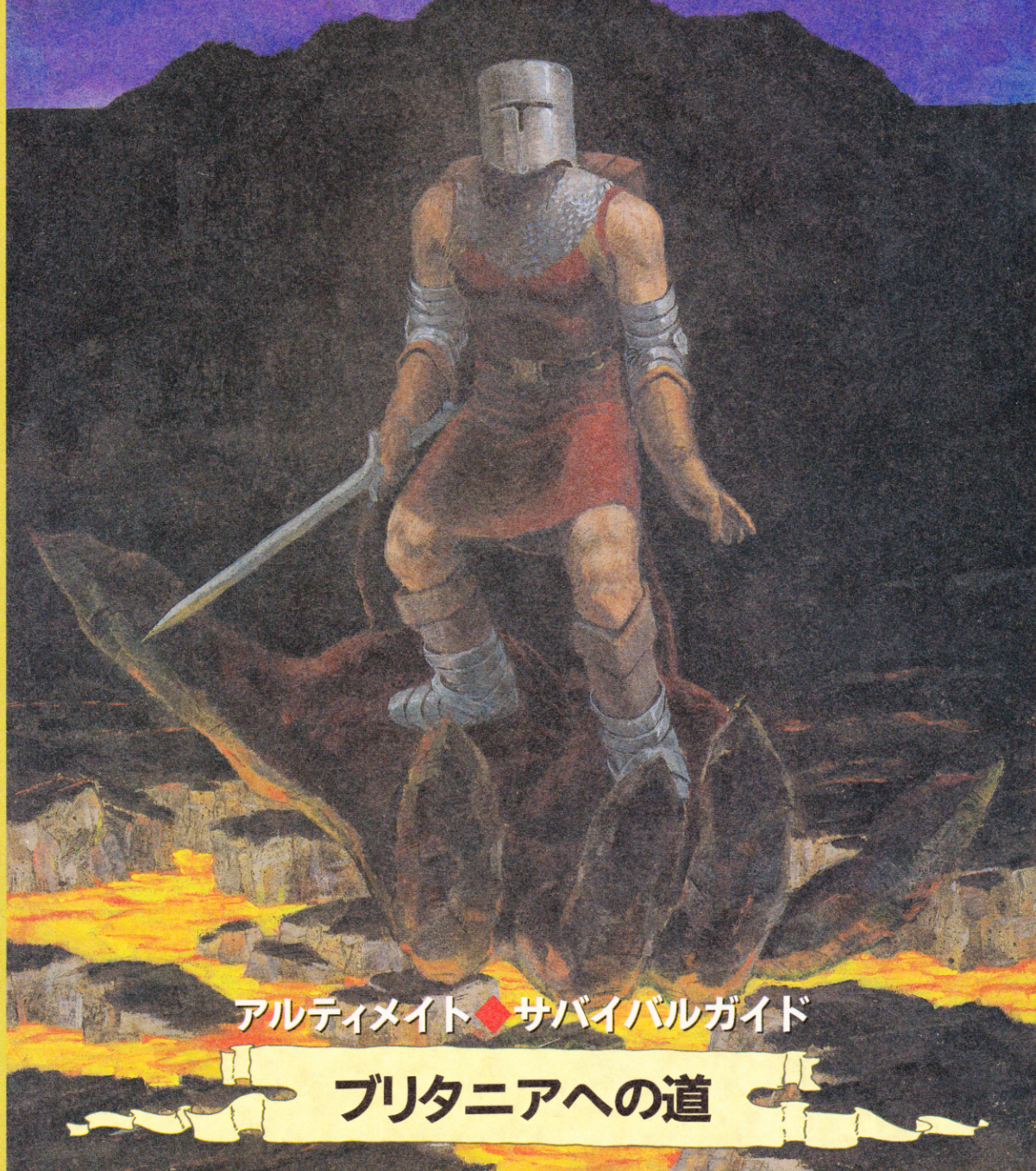


ULTIMA VIII

PAGAN



アルティメイト ◆ サバイバルガイド

ブリタニアへの道

ULTIMAⅧ◆PAGAN

新生ウルティマはすべてが新しい!!

1980年代初頭に、APPLEⅡ版のウルティマが発売されてからはや、10年以上が過ぎた。8ビットから16ビットにパソコンが進化したときウルティマも進化した。ウルティマの世界も、シリーズを追うごとにスケールアップされた。ゲームの内容は奥深さと自由度を増し、グラフィックやサウンドも大きく変化し続けてきたのだ。そして、1994年。アメリカでウルティマⅧが発売されるやいなや、記録的なヒットを成し遂げたのである。その超大作が、ついに完全日本語化され、発売を迎えるに至ったのだ。

ウルティマⅧは今までのウルティマシリーズとはガラリと変貌をとげた。グラフィックは細部まで描き込まれ、各キャラクターのサイズも大きくなり、アニメーションパターンも1キャラ400(アバタールは1200)フレーム用意され、実になめらかに動く。サウンド面もクオリティーはグッと高められ、効果音も迫力のあるものとなっている。



ガーディアンの手によって送り込まれた異境の地、ペイガン。アバタールを知るものは誰ひとりいない。それもそのはず、このペイガンはガーディアンの統治する世界なのだ。やたらめったら聖者ぶ

ったところでどうにもならないぞ。アバタールに残された道はただひとつ。このペイガンから脱出し、ブリタニアへ戻ることだ。ガーディアンの手によってブリタニアが破滅に追いやられる前に……。

見やすくなったステータスウインドー



マウスの左ボタンでアバタールをダブルクリックすると、このステータスウインドーが現われる。ドラッグすれば、自由に画面内を移動することもできるぞ。背中のバックパックをダブルクリックすれば、バックパックウインドーが開き、中にしまいいこんだアイテムを見ることができる。

① YOU

◆現在のアバタールの武具の装備状況が、ひと目でわかるようになっているのだ。

② STR

◆この数値はアバタールの攻撃力と、耐えられる重量に関係している。最大値は25。

③ INT

◆呪文を唱える、作り出すといった魔力に関係する数値。本を読めば上昇するらしい。

④ DEX

◆この数値が高ければ高いほど、攻撃が成功しやすくなるのだ。最大値はやはり25。

⑤ ARMR

◆アーマークラスを指す。この数値が高いと、敵からのダメージが激減するぞ。

⑥ HITS

◆アバタールの生命力。ダメージを受けると減る。当然、0になると死んでしまうのだ。

⑦ MANA

◆魔力。魔法を唱えるために必要な力。不足すると、呪文を唱えても失敗に終わる。

⑧ WGHT

◆アバタールが運ぶことのできるアイテムの重さの最大値。STRを上げればいぞ。

⑨ ボタン

◆ここをマウスでクリックすれば、HPとMANAのゲージが画面右下に現われる。

アイテムガイド

ベイガンの世界で安全に行動するためには、武器や防具が必要だ。魔法の……、ってのも存在するぞ。

WEAPONS

ゲームを始めたばかりのアバタールは、武器を持っていない。素手でこのベイガンを通り歩くのははっきり言って自殺行為だ。そこで、ベイガンに登場する武器

をここでいくつか紹介しておく。武器には、1回の攻撃で与えることができるダメージと、武器の重さが設定されている。また、強力な魔法の武器もあるぞ。

	<p>ダガー ダメージ: 3~9 重さ: 1 おそらく一番最初に発見できる武器。港の桟橋にある階段のそばに置いてある樽のなかを見てみよう。殺傷力は低いがないよりまし。</p>		<p>サーベル ダメージ: 5~17 重さ: 6 元々は騎乗した兵士が使うもので、片手で扱えるように軽いのが一般的だが、ベイガンのサーベルは重い。こんなのいらんや。</p>
	<p>ハンマー ダメージ: 4~12 重さ: 7 鉄のハンマー。これで殴られると非常にキクが、重いのが難点だ。バックバックに余裕があればいいが、さっさと別の武器を探そう。</p>		<p>斧 ダメージ: 6~19 重さ: 5 両刃状斧頭を採用した、敵を打ち切ることを目的に作られた武器。相手に与えるダメージは、通常武器のなかでは最高値を誇る。</p>
	<p>メイス ダメージ: 4~14 重さ: 4 敵に与えるダメージもそこそこあるし、また重さも4と軽めなので序盤はこいつを使ってゲームを進めるのがいいだろう。</p>		<p>コーギンの牙 ダメージ: 7~13 重さ: 1 高原で手に入れることができる魔法の武器。形状はダガーと同じ。アーマークラスを1ポイント上げ、攻撃時の敏捷性を4上げる。</p>
	<p>半月刀 ダメージ: 5~16 重さ: 5 緩やかに湾曲した刀身が特徴の湾刀。斬り合いに適した刀剣だ。このゲームに登場する半月刀の身幅は広いので、チト重い。</p>		<p>力のハンマー ダメージ: 1~19 重さ: 1 テネブレで伝説の武器、伝説の宝として噂になっている魔法の武器がこれ。形状はその名の通り、斧だ。高原以外でも手に入るが……。</p>
	<p>ブロードソード ダメージ: 5~17 重さ: 3 両刃の打ち切りを目的とした刀剣。このあたりの武器になると、敵に与えるダメージも相当なものだ。重くないのもいいね。</p>		<p>炎の牙 ダメージ: 5~16 重さ: 1 通常のダメージ以外に、振り下ろすごとに炎のダメージを敵に与える。こいつがあれば戦闘で苦しむことはなくなるだろう。</p>

ARMOR

武器の場合と同じで、ゲームを初めてすぐのアバタールは防具をなにも持っていない。街で手に入る衣服でもアーマークラスを上げることはできるが、微々たる

もの。やはり、ここはしっかりと防具で身を守りたい。防具には頭、腕、脚足を守るものと盾の5種類がある。もちろん、魔法の防具は最強だぞ。

	<p>ヘルメット(鎖) 重さ: 3 アーマークラス: +2 鎖を使って、ヘルメット状に編んで作られた防具。皮の帽子のようなものと比べれば、使えるものではあるが、やはり心もとない。</p>		<p>ヘルメット(とさか付き) 重さ: 3 アーマークラス: +3 美しいとさかが特徴のフルフェイス型のヘルメット。アーマークラスも+3だし、見た目も美しい。とさかの色は、何種類かあるぞ。</p>
	<p>ヘルメット(オープンフェイス) 重さ: 3 アーマークラス: +2 鉄製のヘルメットだが、顔の部分は防御されない。立ち食いうどんを食べながらの使用ができるのはうれしいが、いまいちの防具だ。</p>		<p>ヘルメット(フルフェイス) 重さ: 3 アーマークラス: +4 ヘルメットの中では最大のアーマークラスを誇る。フルフェイスなので、アバタールの顔は完璧に守られる。タバコを吸えないのが×。</p>



鎖(鎖)

重さ：5 アーマークラス：+3
いわゆる鎖かたびらである。細い鎖を編んで作られた鎖は、少々ダメージなら受けても平気だ。ただ、ちょっと重いのが気になる。



鎖(鉄)

重さ：5 アーマークラス：+4
鉄製の胸あて。俗にいうプレストプレートと呼ばれているアレ。鉄板をつなぎあわせて作られているため、防御力はかなりのものだ。



こて(皮)

重さ：2 アーマークラス：+1
こての中では一番防御力が低い。なんといっても皮製だからしかなたないね。新しいこてを発見したら、コレはどこかに捨ててしまおう。



こて(鎖)

重さ：2 アーマークラス：+2
鎖を編んで作られたこて。皮よりもやや防御力がある。鎖で編んであるわりには重量は軽く、皮のこてと同じだ。序盤で欲しい一品。



すねあて(皮)

重さ：3 アーマークラス：+1
足を守るための皮製の防具。なめした天然の水牛の皮をふんだんに使った贅沢な品、かどうかはわからんが、これもないよりはまし。



すねあて(鉄)

重さ：3 アーマークラス：+2
すねあては皮製か鉄製の2種類なので、できればこちらを使いたいもの。ダンジョンをうろついていけば見つかるだろう。



盾(丸型)

重さ：4 アーマークラス：+1
そこそこ重さはあるが、持っていて邪魔というほどではない。ただ、この盾よりも大きいものが存在するので早く取り替えよう。



魔法のヘルメット

重さ：1 アーマークラス：+5
中盤にさしかかるあたりまで手に入らない魔法のアイテム。アーマークラスと重さの効率のよさはかなりおいしい。でも入手は終盤。



魔法の鎧

重さ：1 アーマークラス：+6
中盤で手に入る魔法の鎧。アーマークラスは最高値を誇る6！重さは1！魔法のすごさを思い知らされるスーパーアイテムだ。



魔法のこて

重さ：1 アーマークラス：+4
魔法のこては、終盤の初めごろに手に入れることができるだろう。とある洞穴の入口から、まっすぐ進んでいけば発見できるぞ。



魔法のすねあて

重さ：1 アーマークラス：+4
こいつは中盤で入手可能なアイテムだ。ただ、ミスってしまえば終盤まで手に入らなくなってしまうぞ。あえてどこかは伏せておくがね。



魔法のシールド

重さ：2 アーマークラス：+5
魔法のシールドもうまく発見できれば中盤で、見逃してしまえば終盤までお目にかかれないアイテムだ。ぜひとも中盤で入手しよう。

ポーションの秘密

ポーションは全部で7種類存在する。これらは使ってみるまでその効果を知ることはできないが、その秘密をここで明かそう。



紫：60~90秒間のあいだ、無敵になれるというありがたいポーションなのだ。



赤：体力を、100パーセント回復する。元気なときには飲むな。ダメージを受けるぞ。



緑：緑色のポーションは毒が入っている。飲むと10~12のダメージを受けるぞ！



黄：体力を10~12ポイント回復する秘薬。ピンチになったらガンガン使おう。



黒：黒はイカ墨、というのはウソ。これを飲めば60~90秒の間、透明になれる。



オレンジ：こちらは魔力の源であるマナのポイントを10~12回復してくれるのだ。



青：青い秘薬を飲むと強烈な眠気が襲う。おまけに体力もマナも回復しない。グー。

爆弾の秘密

油の入ったびんや投げつけると大爆発を起こす円盤など、取り扱い要注意関係の品々をご紹介しよう。使用するときには爆発に巻き込まれないよう、退避すること。



油びん

緑色のは5~20のダメージ力を持つ。ダブルクリックして投げろ。



油びん

灰色はチト強力で、20~32のダメージを与える、または受ける。



デスディスク

5~20のダメージ。ドラッグして、カーソルを目標の場所で放す。



炎の石

ダブルクリックしてからドラッグし、目標の位置でリリース。



カオスの石

使い方は炎の石と同じ。3つに分裂して、2次爆発を起こすぞ。

モンスターガイド

ベイガンに登場するモンスターを一部、紹介する。うまくヤツらと渡りあっていこう。

ベイガンの地を徘徊するモンスターの種類は数多く、なかにはめったにお目にかかれぬモンスターも存在する。蜘蛛やスケロットといった動物型モンスターや、スケルトンやゲールなどのアンデッドモンスター、ゴーレムにトロルなどの大型モンスターなど、種族も様々である。特に注意したいのは悪魔系のモンスターである。シーカーやデーモンなどがそれだ。強力な武器や防具、または、魔法を手に入れていない段階で、こいつらとやりあうのははっきり言ってムチャな行為。ここは我慢して逃げたほうがいだろう。ほかのロールプレイングゲームと違い、モンスターを1万匹倒してもガンガンとはレベルアップしないのだ。



	<p>クモ アーマークラス：0 DEX：8～12 ダメージ：1 HP：2～6 クモは足で踏みつけば殺せるくらい弱い。恐るるに足らずって感じすな。</p>		<p>トーラックス アーマークラス：28 DEX：8～12 ダメージ：7～14 HP：40～55 性格はおとなしく、やさしい動物だ。刃のない武器だとダメージは半減される。</p>
	<p>スケロット アーマークラス：0 DEX：8～12 ダメージ：1～2 HP：2～7 いつも腹を空かせている動物。噛みついてくるが、こんなの踏み潰しちゃえば平気。</p>		<p>チェンジリング アーマークラス：11 DEX：12～16 ダメージ：7～10 HP：30～45 相手の姿をまねるという変身能力を持つ。倒すとなにかしらアイテムを落としてくれるぞ。</p>
	<p>マンドリル アーマークラス：3 DEX：15～23 ダメージ：3～5 HP：18～22 近づくとも羽音がブーンと耳障りな飛行型モンスター。さっさと叩き落としてしまおう。</p>		<p>チェンジリング(アバタール時) アーマークラス：15 DEX：5～10 ダメージ：7～15 HP：30～45 変身すると多少攻撃力が上がるが、たいしたことはない。見つければ迷わずぶちのめそう。</p>
	<p>ゲール アーマークラス：15 DEX：14～16 ダメージ：6～12 HP：35～50 突然、地面の中から這い出たり、ムクリと起き上がってくる。動きは遅いが数に注意。</p>		<p>シーカー アーマークラス：14 DEX：17～25 ダメージ：12～16 HP：75～100 移動スピードは早いし、リーチも恐ろしく長い。序盤でこいつを見かけたら……逃げろ!!</p>
	<p>ゴースト アーマークラス：16 DEX：15～21 ダメージ：0 HP：80～90 ダメージ0だが、赤く燃え上がる頭蓋骨を飛ばして襲ってくる。魔法攻撃でしか倒せない。</p>		<p>トロル アーマークラス：18 DEX：7～10 ダメージ：10～28 HP：150～225 麻痺系の攻撃は通用しない。刃のない武器でのダメージは半減される。動きはトロイぞ。</p>
	<p>スケルトン アーマークラス：17 DEX：15～20 ダメージ：7～13 HP：35～45 通常の武器で倒すこともできるが、けっこうタフなので逃げたほうが得策な場合も。</p>		<p>ゴーレム アーマークラス：18 DEX：7～8 ダメージ：15～25 HP：150～175 炎や麻痺の攻撃はいっさい通用しない。刃のない武器でのダメージは半減される。固い。</p>
	<p>キス アーマークラス：20 DEX：14～18 ダメージ：12～16 HP：85～105 刃のない武器での攻撃はダメージが半減され、敵を気絶させる特殊能力を持つ。強いぞ。</p>		<p>デーモン アーマークラス：19 DEX：14～21 ダメージ：12～18 HP：80～100 この付録に載っているパートでは、恐らくお目にかかれぬ敵。細かいデータは内緒。</p>

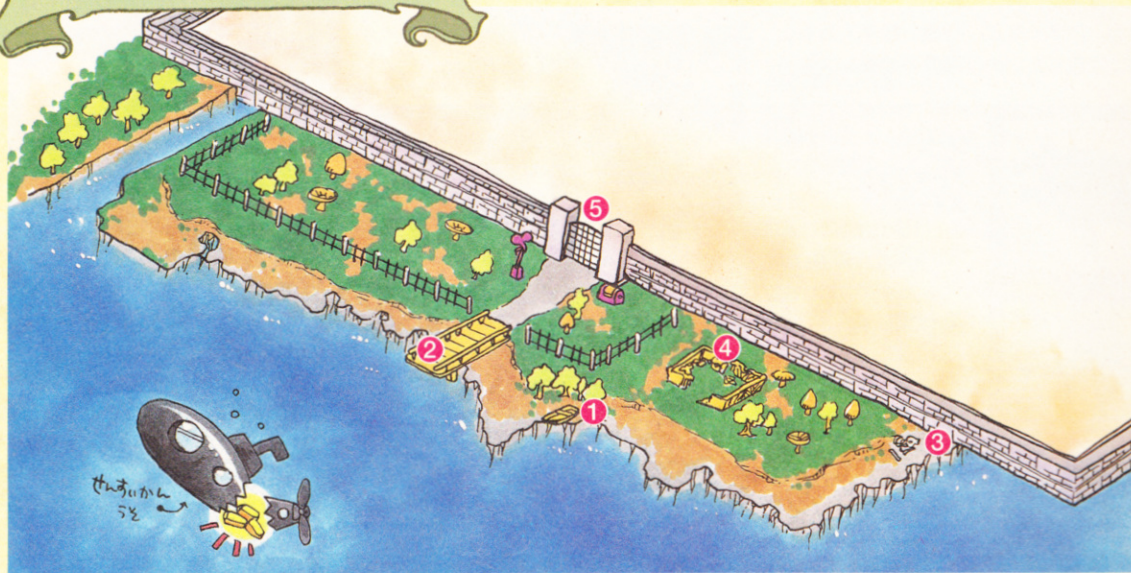
ULTIMA MAP

最初にお断わりしておくが、楽しみを奪わないために、省略したところもある。怪しいな、と思うところは自分で探して。

港

- ① デボン
- ② 処刑場
- ③ 箱

- ④ 宝箱
- ⑤ テネブレ中央へのゲート

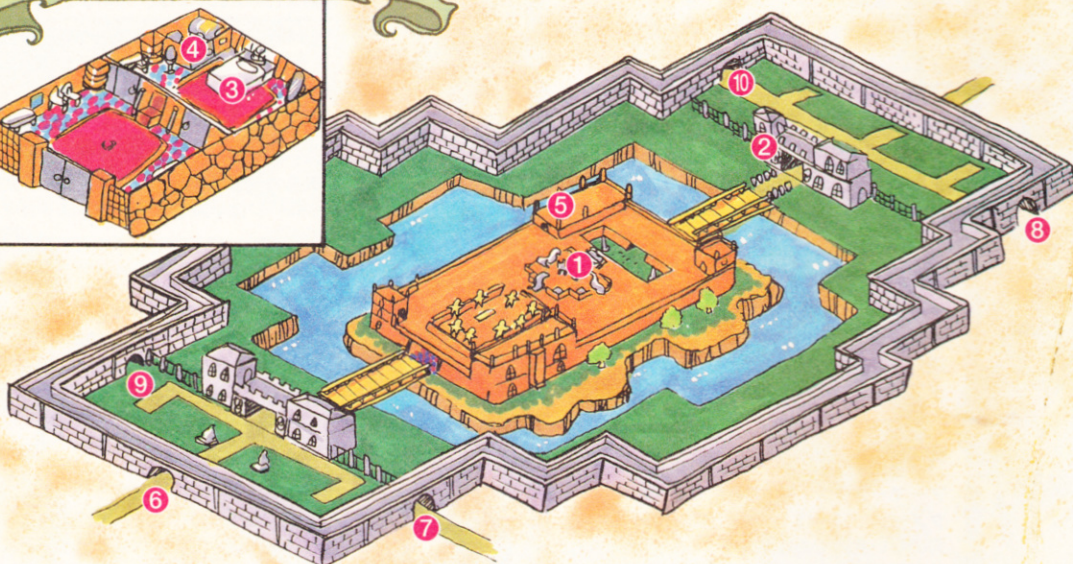
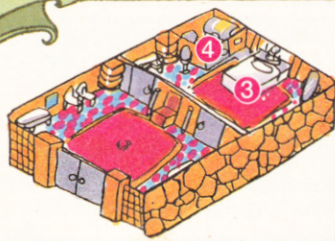


テネブレ中央

- ① プレート
- ② 鍵環
- ③ モーディアの寝室
- ④ ドア

- ⑤ 地下室への階段
- ⑥ 港へのゲート
- ⑦ 東テネブレへのゲート
- ⑧ 東テネブレへのゲート

- ⑨ 西テネブレへのゲート
- ⑩ 西テネブレへのゲート
- ⑪ 牧夫の谷へのゲート

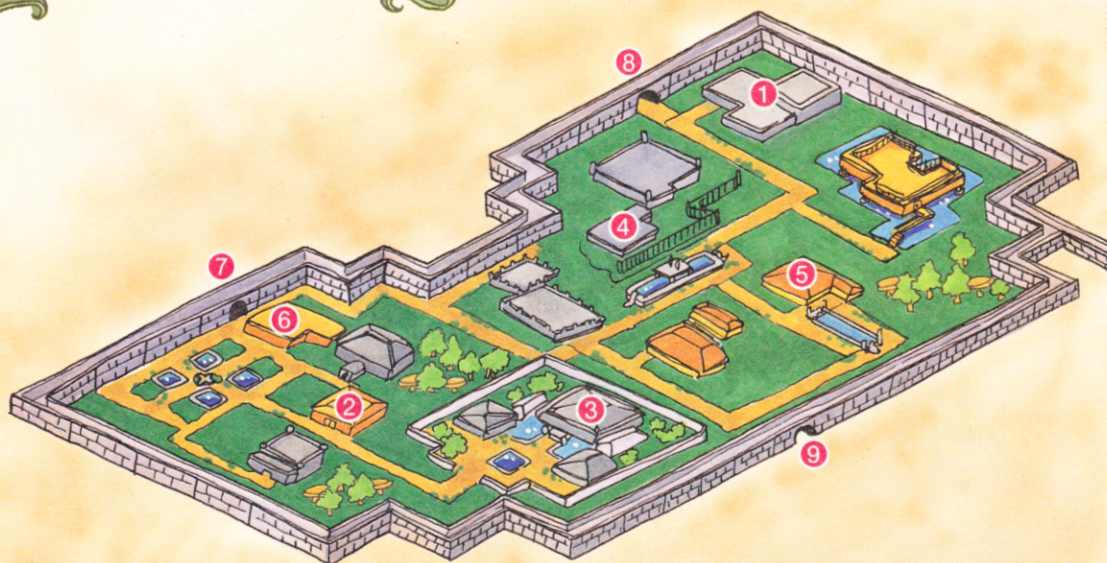


東テネブレ

- ① 図書館
- ② アラミナ
- ③ サルキンド
- ④ リアン

- ⑤ ベレン
- ⑥ ダリオン
- ⑦ テネブレ中央へのゲート
- ⑧ テネブレ中央へのゲート

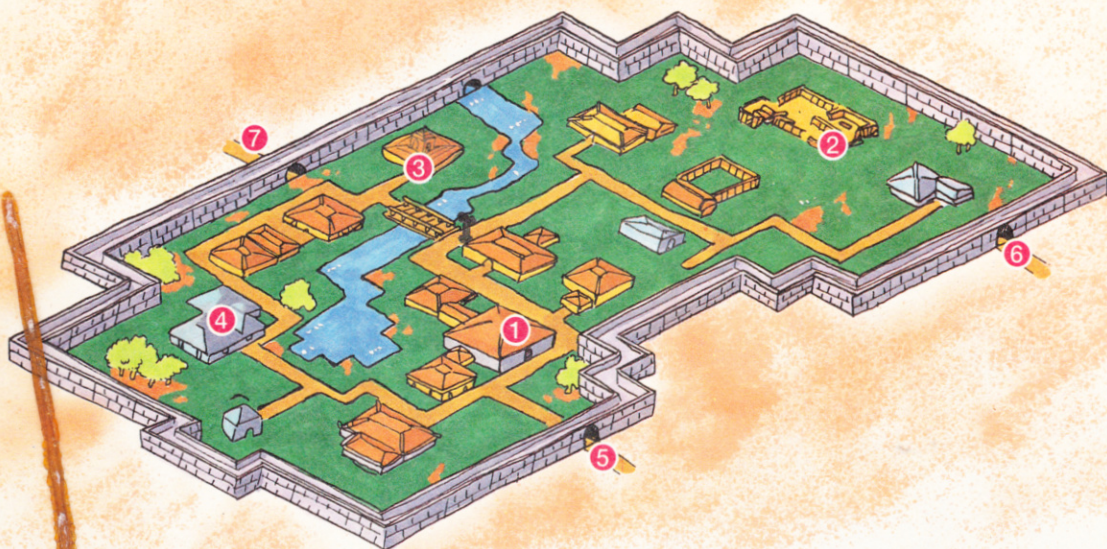
- ⑨ 東側の道へのゲート



西テネブレ

- ① オーロックの酒場
- ② デボン
- ③ コーリック
- ④ シャーナ

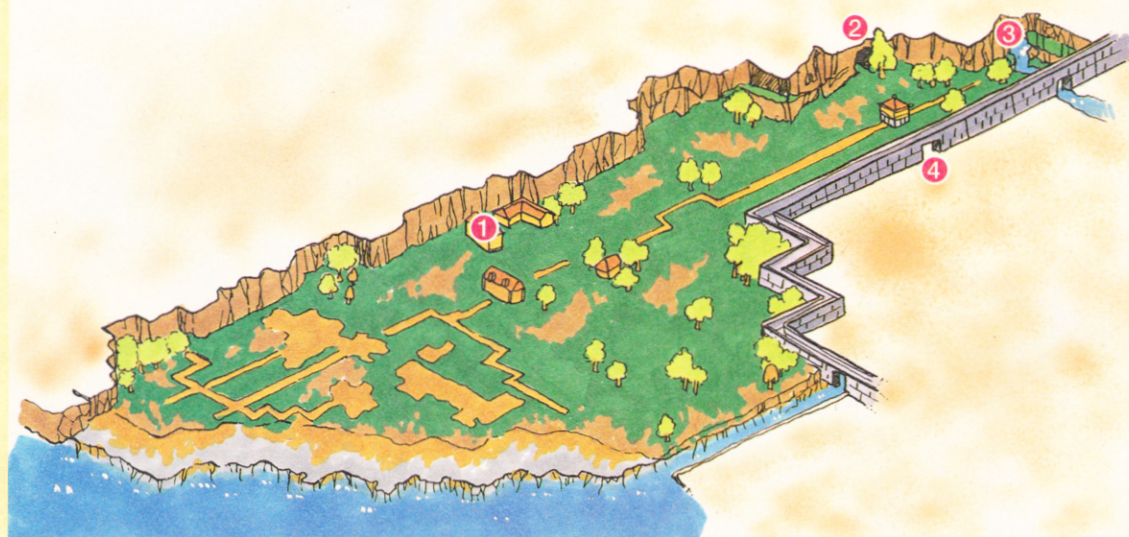
- ⑤ テネブレ中央へのゲート
- ⑥ テネブレ中央へのゲート
- ⑦ 漁村へのゲート



漁村

- ① キランドラ
- ② 洞穴

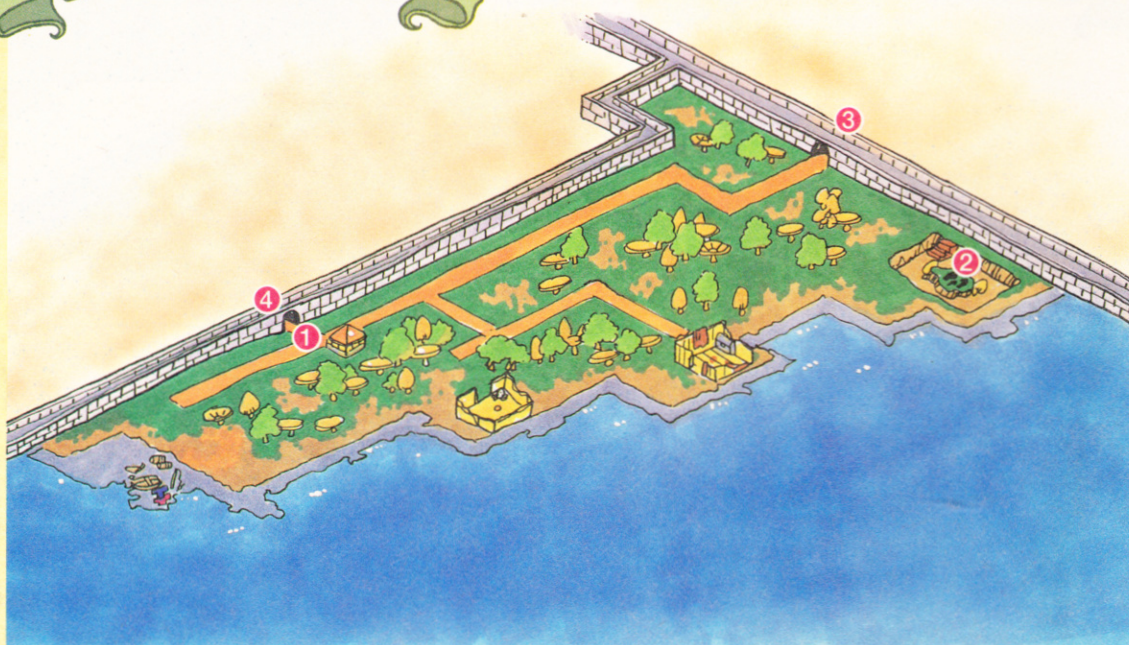
- ③ 洞穴
- ④ テネブレ西へのゲート



東側の道

- ① 近衛兵
- ② 処刑者の頭巾
- ③ 墓地へのゲート

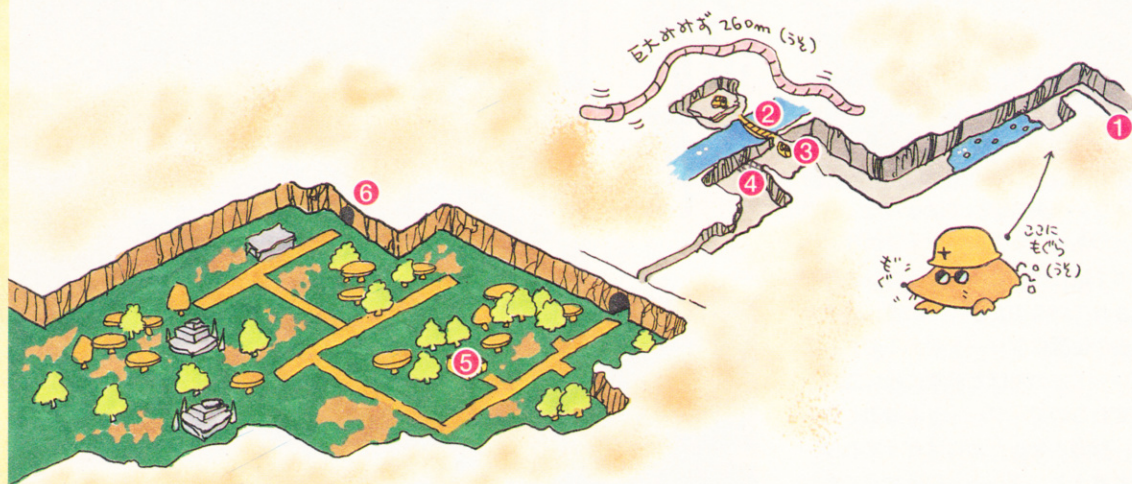
- ④ 東テネブレへのゲート



高原

- ① 牧夫の谷
- ② つり橋
- ③ レバー

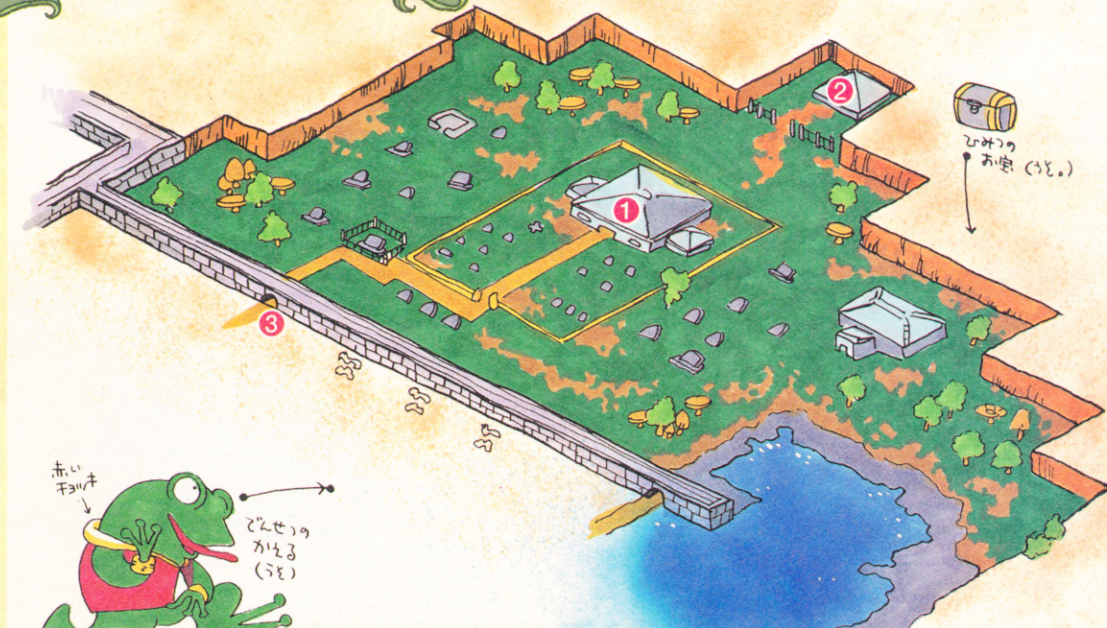
- ④ ゲート
- ⑤ ミスラン
- ⑥ 洞穴



墓地

- ① ビビドス
- ② 建物

- ③ 東側の道へのゲート



まずは街の人と話をしてみよう

トーランの処刑のイベントを終え、街にやってきましたら、早速情報収集しよう。漁村に住むキランドラや、西テネブレで酒場を営んでいるオーロックの話はちゃんとメモしておこう。テネブレは広いから、とにかくいろんな人と話をして、ベイガンの話やテネブレの状況をいち早く理解しておいたほうがいいのだ。

テネブレ中央で忘れてはならない行動がひとつある。女王モーディアの住むパレスの2階には、4体のドラゴンの像が設置されているのだが、この像に囲まれた中央の位置にプレートがあるのだ。このプレートはのちほど非常に役に立つものになるので、プレートを稼働しておこう。稼働させるためにはどうすればいいかと言うと、プレートに近づく、もしくはプレートに触れるだけでいいぞ。うまく作動させることができると、プレートは床からわずかに持ち上がり、キラキラと光り始めるはずだ。

さて、プレートが済んだら、東テネブレにある図書館を尋ねよう。デボンが言っていたあの図書館である。図書館にある本はすべて読んでおこう。図書館にはペンティックという男がいる。彼の知識は豊富なので、彼から様々な情報を聞き出すのだ。まず、テネブレの話聞き、そしてベイガンからどうやって脱出すればいいか聞いてみよう。

ペンティックにははっきりとベイガンを出したい、と意思表示しないとダメ。

情報収集はコツコツと



ベイガンを離れるだって？ ああ、なんてさった。そんな相談を持ちかけられたのは初めてだ。だけど、キミの身のことだし、話し方や服装は、これまで相対した誰とも違う。そういうことなら、話



話を上げさせ、腰元上げさせるほどのものだった。今夜深夜、王族の幽霊が訪れては、宝を返さないといいきり夢の中で追ったのださ。だけど、オレの曾々々ばいさんは宝を返さなかった。そ

◆ペンティックと話せば、重要な話がたくさん聞ける。彼の話は非常に有意義なものが多く、右も左もわからないアバタールにとって、彼の情報なしにはいられない。

◆西テネブレの酒場の店主、オーロックの話は興味深いものが多い。ただ、どこまで信じていいのかよくわからない話も多いのは事実である。おっさん、たのむでホンマ。

そうすれば、彼はキミにミスランという男の話をしてくれるはずだ。彼は学者で高原の小さな家に住んでいるという。また、彼はたまに魔法の巻物を売りにテネブレにやってくるらしい。だからといって、ミスランがテネブレにやって来るのを待つ、なんて気の長いことを考えてちゃだめだ。高原への行きかたは、ペン

ティックから聞き出しておこう。

テネブレ中央を北に進むと、そこは牧夫の谷とよばれる地域である。実は牧夫の谷のマップだけ、この付録には載せていないのだ。ここはプレーヤー自身でマッピングしてくれたまえ。なにあに、たいして広くはないから心配いらない。ペンティックに教えられた通りに道を進んでいけば、洞穴の入口に難なくたどりつけるはず。ちょろいちょろい。

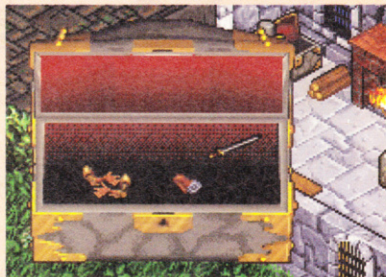
ちょっといい話

ゲームを始めたばかりのひよこ諸君のために、ゲームの序盤でちょっぴり有利にゲームを進めるためのヒントをここで教えてあげよう。なにあに、簡単なことさ。キミたちの楽しみをまるまる奪うようなことをしようってわけじゃないよん。

街の外には危険なモンスターがうようよしているのは知っているよね。恐らく大半のプレーヤーが手にしている武器はダガーじゃないかな？ そこで、強力なデスディスクやブロードソードの入手法をこっそり教えてやろう。左がデスディスクの入手方法。右がブロードソードだ。



◆デボンと港で別れたあと、北東に進め。城壁のそばに小さな箱が落ちているはず。箱の中身を手にしたら、来た道に戻り、今度は北に進もう。廃墟の中に宝箱があるはずだ。これでバッチリ。



◆宮廷の北側にある鍵のかかった2枚のドア。これは永久に開きません。そこで壁をよじ登るのだ。うまく渡り廊下に昇ったらこっちのモノ。各部屋の宝箱を開けまくって、さっさともらっちゃおう。

高原「PLATEAU」へ急ぐべし!

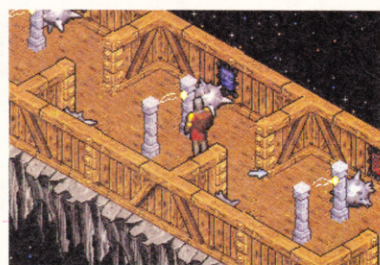
牧夫の谷にある洞穴に入りしばらく進むと、アバタールの目の前に青く澄んだ地底湖が広がる。第一の難関だ。釣り竿に手をかけたい欲望をグッと押さえて、先に進む手段を考えよう。もちろん答えはひとつしかない。地底湖のところどころに頭を出している岩を、順番にピョンピョン飛び移っていくほかないんだよね。

ここでひとつ提言しておく。ジャンプが苦手なプレイヤーは、迷わずここでセーブしとけよ。もちろん岸からひとつ目の岩にジャンプする前にな。なぜかという、なぜここまで慎重にプレーすることをオススメするかというと、悲しいか

な、アバタールは泳げないからである。

さて、無事に向こう岸にたどり着けたかな? ここはアンデッドが数多く出現するので注意しよう。グールやスケルトンを横目に見ながら先に進むと、壊れたレバーが1本あるだけの廃墟に気づくだろう。ここを基点に西に進むとつり橋があり、南に進むと非常に大きなゲートがあるのだ、閉まっているけど。

ここで、第二の難関である。このゲートを開けないことには先に進むことはできない。ゲートを開くためには、つり橋を渡った先にある廃屋の7本のレバーを正しく操作してパズルを解くほかない。



▲点状している岩から岩を飛び渡っていく。落ちて死んだら一生海底をさまよひ歩くのだろうか?

グールに殺されないように注意しながら、7本のレバーのパズルを解けば、地震が発生する。このショックで壊れた廃墟のレバーが直るので、レバーを引くとゲートはメタタ開いてくれるぞ!

ゲートを尻目に先に進むと出口にたどり着く。高原に到着したってわけだ。目指すミスランの家はすぐに見つかるだろう。家に入るとトラップが待ち受けているぞ。ダメージを受けないように慎重に進んでいけば、念願のミスランと対面できるのだ。彼にもはっきりとペイガンから脱出したいということを伝えよう。ミスランが教えてくれることも、きちんとメモしておくように。アバタールが成長すれば、彼は魔法を教えてくれるぞ。彼と話がすんだら、「帰郷の石」というアイテムがもらえるはず。これは絶対に捨ててはいけぬ重要アイテムだ。この帰郷の石を使えば、ペイガン中の(作動済み)プレートに瞬間移動できるようになるぞ。ここはいったん、テネブレに戻ろう。



▲やっと会えたぜ、ジイサ……。じゃなくてミスラン! ガーディアン統治の国、ペイガンからの脱出方法は、はたしていかなるものなのだろうね。

ペイガンを離れたい

ちょっといい話

高原のミスランの家の中にも、プレートがあるから作動させてしまおう。これでアバタールはテネブレ中央と高原をレポートできるようになった。だが、これぐらいで満足してはいけぬ。なんと、このミスランの家の中をひっかけまわせば、労せず魔法の武器が手に入るのだ。その武器とはコーギンの牙である。

さらに、もうひとつの宝がこの高原に眠っている。力のハンマーと呼ばれる魔法の武器のうわさ話をテネブレで聞かなかったか? もちろん、ハンマーのほうは決死の覚悟と度胸が必要だがね。



▲場所が場所だけに、発見しやすいかも。この写真自体、ヒントになっているもんな。しかし、ミスランも気がいいよね。魔法の武器でもなんでも好きに使っていいなんてさ。でも魔法は金取るぜ。



▲やったぜ!! とうとう手に入れた力のハンマー。高原のどの場所のどの位置にどんな風に置いてあるかは今のところナイショ。でも、高原の地図を見て怪しげなところを探ればすぐに見つかるよん。

墓場に住むネクロマンサーとは？

テネブレの宮廷2階にあるプレートに着いたら、早速、墓場に向かう。テネブレ中央からだ、東テネブレを抜けて東側の道へよう。東側の道についたら、真っ直ぐ北に向かうのだ。しばらく進むと墓場へのゲートが現われる。

この墓場では異常な数のアンデッドが湧いて出てくる。突然、目の前のお墓の土が盛り上がったかと思うと、腐ったボロボロの体をしたグールが現われるのだ。ポ〜としていっていると瞬間に彼らに囲まれてしまうぞ。幸いなことにグールたちは歩みが遅いため、よほどコントロールにまごつかない限り窮地に陥ることはないだろう。ただし、グールの数が多いときはムリをせず戦いは避けるべきだ。どうせやるならチェンジリングでも探して戦ったほうが得策。身入りも大きいしね。

グール以外に、スケルトンが現われることもあるが、スケルトンは今のアバタールにとって難敵のひとつ。よほど腕に自信があるか、強力な武器でも所持して



■やはり墓地にはグールがいた。やっつけてもやっつけても地の底から追いついてくるのだ。



■戦闘を挑む前に、いったんゲームをセーブしておくといだろう。これならスケルトンやトロルのような、少々強い敵が現われても隠せず戦闘できるしね。チェンジリングはおいしいし〜。



■館の2階に上がってみると、確かにロシアン姿はあった。だが、話しかけてもやはり返事はない。万事休すか？

■オモテにいたビドスに話を聞くと、どうやら儀式用のダガーが早急に必要らしい。女王モーディアが奪っていったという。チト厄介だなあ。

いない限り相手にしないほうがいいぞ。

さて、墓地の中ほどに建っている館にネクロマンサーがいる。しかし、ちょっとした問題が発生していた。墓地で会ったのはビドスという男。彼はロシアンというネクロマンサーに仕える者で、次期ネクロマンサーだという。ロシアンに会いたいと申し出るのだが、彼女は病に侵され、それもほとんど昏睡状態が続いているというくらい重い病のため、誰とも会えない状態だというのだ。そこで、ネクロマンサーの儀式を行わなくてはならないのだが、女王モーディアが率い

ネクロマンサーが昏睡状態!?



それは、山の王から引き寄せられたモリエンスに下されたものなんです。あのダガーがなければ、私たちは儀式を行うことができません。

る軍隊に攻め込まれ、大切な儀式用のダガーを奪われてしまったらしい。

アバタールとしてなすべきことはただひとつ、儀式用のダガーを奪還するのだ。ビドスの話によれば、ダガーは女王の寝室に保管されているとのこと。そういえば、ベッドの左側に扉があった。その向こうに違いない。でも、どうやって？ 思案しながら東テネブレを歩いていた時、ふとひらめいたことがあった。いつもモーディアについて歩いていた下女、アラミナならなにか知っているかもしれない！ 彼女に会って話をすればなにかヒントを得られるはずだ。とりあえずテネブレ中央へと足を運んでみよう。

ちょっといい話

アバタールのSTR値を効率よく上げたいなら、東側の道をうろつくといだろう。STR値は戦闘することで上昇させることができるのだが、この東側の道一帯は戦闘の練習相手となるモンスターの出現率が高く、訓練には持ってこいなのだ。また、STR値が上がれば、アバタールはより多くのアイテムを所持することができるようになる。プレー中のアバタールのSTR値がまだ16くらいなら、ここらでちょいと鍛えておこう。

謎解きで行き詰まったら、釣りでもしてみよう。気分転換にはちょうどいいぞ。



■悩んじやったら即、釣りでしょう。釣り竿をマウスでダブルクリックして、ここだ！ と思うところにキャストするのだ。わずか5分足らずで、気がついたら30匹も釣ってました。

儀式用のダガーを奪回するのだ!

宮廷に戻ると、モーディアは食堂でランチ(ものすごい量)をとっていた。下女のアラミナは一生懸命食事を運んでいる。ここで、女王には見えなところ、たとえば厨房で彼女に話しかけてみよう。彼女は、今は忙しいから紅色時に東テブレの家に来てくれと言うはずだ。

アラミナの家はマップで確認してもらうとして、とりあえず東テブレへ移動しよう。彼女は一日の大半を宮廷で過ごしているため、指定された時間に行かないと会うことはできないぞ。

彼女に無事会うことができれば、まず最初にダガーについて聞いてみよう。彼女がとぼけた返事をしてきたら、強気な発言にでるのがいいだろう。彼女に迷惑

■指定された時刻に彼女の家を訪れると、話ができる。やはり、カギを握っていたのは彼女だったのだ。寝室のチェストの鍵を持っていたのである。

■もちろん、ぜんぜん違う時間に訪れても彼女の家のドアの鍵は閉まったままだ。そのへんで時間をつぶすか、ひと眠りでもして出直してくるべし。



そうよ。鍵は私が持ってるわ。あなたにあげます。でも、どこで鍵を手に入れたかは、絶対に、誰にも言わないでね。



アラミナを探せ!

ちょっといい話

バックパックの中には、実にたくさんのアイテムをしまいい込むことができる。でも、うまく整理整頓すれば、さらに多くのアイテムを持つことができるようになるのだ。一番単純な整理の方法は、小さな袋にアイテムを小分けするというやりかた。でもこれだけではだめだ。

お金や魔法で使うための秘薬は、同じものを重ね合わせるだけで、まとまったひと塊りにすることができる。こうすると、重量が単体よりも軽いものと判断され、数多く所持することができるようになるのだ。これは便利だよね。

これがダガー



■美しい装飾がほどこされた儀式専用の短剣だ。鋭い刃をしているが残念ながら装備することはできない。発見したらビビドスの元へ急ごう。

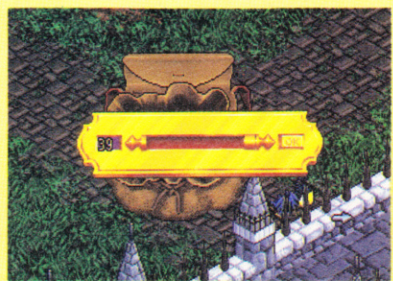
イベントなので断わることはできない。儀式のあとで、ビビドスはネクロマンサーに会わせてくれると言うのだから我慢してでもイベントを見ておこう。

地の底からリソスのシモベである3体のグールが現われて、怪しげなネクロマンサーの儀式は続く。祭壇の真ん中に横たえられているロシアンは、今にも死にそうなくらい弱っているのが一目でわかる。やがて機は熟し、ビビドスの手に掲げられたダガーがロシアンを貫く。

ロシアンが死んで、ビビドスが新しいネクロマンサーとなった。ビビドスにお前が真のネクロマンサーかどうか尋ねよう。そのあと、シオンとはなにか尋ねておこう。そこで、あらためて弟子になること。そうすることで将来、ネクロマンサーの魔術を修得することができるのだ。4体の巨人にまつわる謎に、これで一歩近づいたことになるのである。



■鍵も軽くなるぞ。鍵をばらばらで持っている、バックパックの中はごちゃごちゃするし、小さい上に同じグラフィックだから、なにがなんだかわからなくなりがちだ。こんなときは鍵環が便利。



■お金や秘薬は、同じものをどんどん重ね合わせてひとつにしてしまおう。秘薬は単体だと重さ1のものが、重ねてまとめるだけで重さが10分の1に下がる。10倍持てるようになるわけだね。

ベントイックが、デボンが……なぜ!?



突然立ち止まるように強要され、なにごとかと話を聞いてみるとんでもないことが起こっていた。ベントイックは禁止されていた研究をしたかどで処刑されていた。

なんだって!?



おまけにデボンは投獄されてしまったらしい。しかも、アバタールはデボンの共犯者と疑いかけてしまっているのだ。どうして?

デ、デボン!!



そこで、宮廷の地価にある牢屋を訪れてみるとデボンが近衛兵の話どおり幽閉されていた。よかった、まだ処刑されていなかったんだね。

秘薬を探しに東側の道をうろうろしていたら、近衛兵に呼び止められた。こ近衛兵の話は非常ショッキングなものだった。話によると、図書館のベントイックは禁止された研究に取り組んでいたことが判明し、処刑されたと言うのだ。さらに、デボンは逮捕されて牢屋に入れられているらしい。それだけではない、なんとアバタール自身、共犯者ではないかと言う疑いがかけられているのだ!



サルキンドに話を聞くと、ベントイックは殺されるべくして殺されたような口振りで。

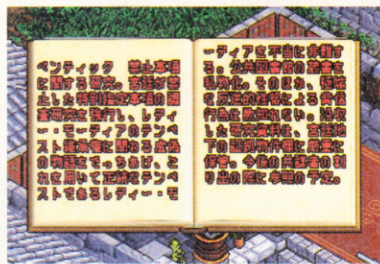
近衛兵の話を知ったら、まっすぐに宮廷の地下牢へ向かう。そこにはデボンが幽閉されている。彼の話を知ろう。話によると、宮廷で働いているサルキンドなら何か知っているだろうとのこと。デボンを救うべく、サルキンドの住む東テネブレに移動すること。

サルキンドに話をすると、すべて記録帳に書かれていると言う。迷わず目を通そう。そこには、ベントイック以外にもゲームの冒頭で処刑されたトーランのことなどについても書かれているはずだ。また、それを読めば、アバタールが次に向かうべきところがはっきりするぞ。

ネクロマンサーの件はしばらく後回しにして、デボンを救うために行動するほうが得策である。ただし、記録帳に書かれているモノを手に入れるためにはどう

しても魔法の力が必要になってくる。現時点で魔法を使うことができる者は、ネクロマンサーのビビドスという学者のミスランしかいない。ということは、彼らのどちらかが、モノを手に入れるためになにかしら力を貸してくれるはず。ここまで書けばどっちに頼ればいいのかはわかるよね。そう、そ、あれ、スペースがないや。

記録帳を読め!



サルキンドの記録帳には、いままでに処刑されたひとたちの記録が明記されていた。ベントイックの研究資料は廃棄されずに保管されている。

ちょっといい話

ペイガンでは結構お金を持っていないでもゲームを進めることができるんだよね。だって、お腹が空いたら釣りでもすりゃいいし、寝るのは寝袋があるしね。でも、数百ものまとまったお金が必要なときはメンドクサイよね。そこで、サルキンドさん家だ。鍵は家のどこかにある。それもふたつ必要だぞ。

記録帳にあったベントイックの研究資料の件だが、宮廷の地下牢に安置されている。だが、扉がどこにも見当たらない。そこで、高原のミスランに魔法の巻き物を買ってもらおう。これでバッチリ。



サルキンドの家にあるチェストの中には、治療や完治の巻き物が4種と、100枚の黒曜石のコインが入った袋が3つ保管されていたぞ。サルキンドに見つからないようにしないとだめだぞ。



隠し扉の巻き物は、ひとつ黒曜石のコイン50枚でミスランから購入することができる。この巻き物がないと、隠し扉を発見できないので、ベントイックの記録帳がいつまでたっても読めないぞ。

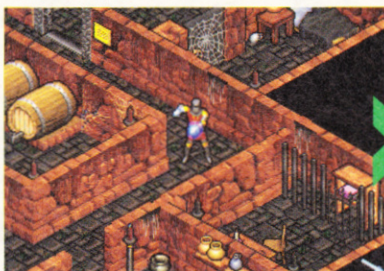
明かされたテンペストの秘密

やっと手に入れた隠し扉の巻き物を手に、テネブレ中央にある宮廷の地下牢へやってきたアバタール。地下牢の東側に怪しい壁を発見。どうやらベンティックの残したという研究資料はこの奥にあるらしい。ここまで厳重に保管するからには、かなりの秘密が書かれているのだろう。おそらく真実のみが……。

この地下牢には魔法によって隠された扉が存在する。隠し扉の魔法さえ手に入れておけばもうバッチリだ。そう、高原に住むミスランから購入してくれればいいのだ。回帰の石を使えば、あっという間のことだ。巻き物を使うと、壁が消滅し、研究資料が置かれてる棚にたどり着くことができるぞ。

この研究資料とは、なんと女王モーディアと、一介の漁師であるはずのデボンの出生の秘密が書かれていたのだ。資料によると、モーディアとデボンは腹違いの兄妹であり、デボンが長兄であるという内容であった。しかも、モーディアの

巻き物を使えば…



▲高原に住むミスランに売ってもらった、隠し扉の巻き物を使われなければ、この壁は決して崩れない。巻き物を読むと両腕から青白い光が出て……。

両親は実はテンペストではなかったという、とんでもない内容のものであり、正統なテンペストはなんとデボンであるという内容のものであった。なるほど、これで納得がいく。こんなものが公になれば、モーディアの現在の地位は失われてしまうのは明らかだ。だから、これほどまでに厳重な保管をされていたに違いない。そして、これは間違いなく真実であり、正統なテンペストはデボンなのだ！

やったぜ！



▲ご覧の通り、隠し扉が崩れた。これで、ベンティックが残した研究資料に目を通すことができる。はたして、どんなことが書かれているのか？

このことをデボンに伝え、公の場でいち早く発表する必要がある。そう信じて、デボンのところへ行こうとしたところ、武装した近衛兵が3名こちらに向かってきた。そう、アバタールは監視されていたのである。共犯者の疑いを持たれていることをすっかり忘れていた。このままでは間違いなく処刑されてしまうだろう。戦うか、あきらめて服従するか、選択を迫られたアバタールであった。

正統なテンペスト

3人の近衛兵に捕まり、モーディアのところへ連行されてしまう。しかも、場所は港であった。そう、トーランやベンティックが処刑された港の棧橋である。すでにデボンが連行されており、処刑は今まさに始まらん、といった雰囲気だ。

お前まで……、とうなだれるデボン。その次はアバタールの番である。斧が振り上げられたそのとき、アバタールは意

を決して真実をぶちまけたのである。

騒然となる一同の前で、証拠の本のことを語ると、サルキンドが焦りのあまり、真実の裏付けをしよう。怒りに満ちたモーディアの魔法が、次々とひとをなぎ払っていく。アバタールも倒れた。だが、デボンには通じなかった。デボンが真のテンペストの力を発揮したとき、テネブレに新しい時代が訪れたのであった。

▲デボンが真のテンペストであることを告げる。



▲モーディアとデボンの激しい戦闘の末……。

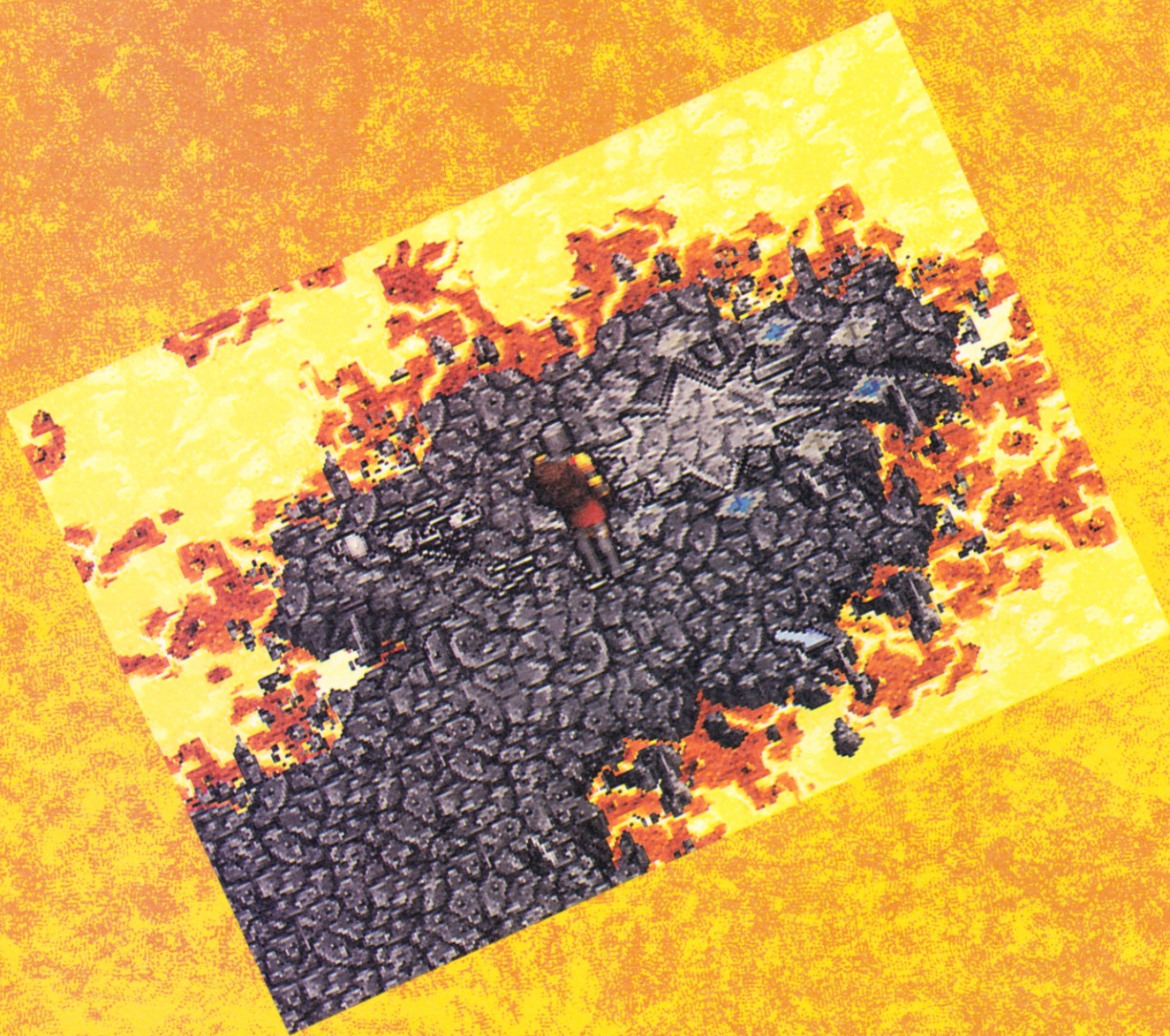


▲真のテンペスト、デボンの強大なパワーが女王を倒した。



アバタールに
休息はない！





login 21号特別付録

平成7年11月3日発行(毎月2回第1、第3金曜日発行)第14巻 第21号 通巻221号

1993-1995 ORIGIN System,Inc.Ultima,Britannia,Origin,and We create world are registered trademarks of ORIGIN System,Inc.
Avatar and Pagan are Trademarks of ORIGIN System,Inc.Electronic Arts is a registered trademark.

Design: admix/Illust:小河原亮/金澤尚子

Printed in Japan