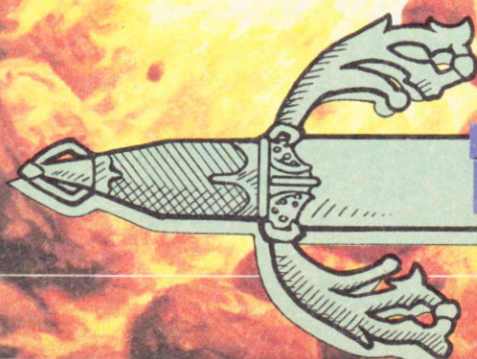


THE LORD OF THE RINGS VOL.1

# 指輪物語

第一巻 旅の仲間

The Fellowship of the Ring



冒険者ハンドブック





イギリスの作家、J.R.R.トールキンの小説『ホビットの冒険』、そして『指輪物語』は、今でこそ世間に溢れているファンタジーストーリーのルーツといえる作品である。架空の国“ミドルアース”を舞台に、ホビットやエルフ、ドワーフ、そして人間たちが協力して悪の野望を阻止するこの壮大な物語は、今なお多くの人々を魅了している。



●前作『ホビットの冒険』で、ビルボは“ゴクリ”から指輪を手に入れた。

三つの指輪は、空の下なるエルフの王に、  
七つの指輪は、岩の館のドワーフの君に、  
九つは、死すべき運命の人の子に、  
一つは、暗き御座の冥王のため、  
影横たわるモルドールの国に。  
一つの指輪は、すべてを統べ、  
一つの指輪は、すべてを見つけ、  
一つの指輪は、すべてを捕らえて、  
くらやみのなかにつなぎとめる。  
影横たわるモルドールの国に。

さて、日本全国のトールキンファンにとって、もちろんそれ以外のパソコンゲームファンにとっても記念すべき、日本版『指輪物語』の第1巻の発売が、もう目前に迫っている。そこで、ゲームのすべてを楽しむため、また、原作の魅力を十分に味わってもらうための足がかりとしてこの特別付録を編集したことを、ゲームの解説を始める前に述べておきたい。

なあらすじを紹介しておこう。

ゲームのオープニングでは、小説『ホビットの冒険』で活躍したホビットの“ビルボ・バギンズ”が111歳のパーティーを催すところから始まり、彼が冒険で手に入れた“ひとつの指輪”に隠された重大な事実と、彼の甥の“フロド・バギンズ”が、どうして指輪をめぐる冒険に出発しなければいけないかが語られる。

ビルボの親友の魔法使い“灰色のガンダルフ”が、長い年月を使って調べあげたことは、ビルボの所有する魔法の指輪は、その昔、ミドルアース(この物語の舞台となる世界)で起こった“サウロン”と人間・エルフの同盟軍との戦いのとき、決戦で破れたサウロンの指から切り落とされたものだということ。その指輪は“ひとつの指輪”と呼ばれ、残り19個の魔法の指輪の所持者を支配する能力を持っていた。そして、ひとつの指輪を指にはめたものは、姿を消すことができるという。

『ホビットの冒険』において、幾度となく指輪の能力に助けられたビルボだったが、111歳の誕生日に、指輪と全財産をフロドに残して裂け谷に隠居してしまった。

フロドは、ある日、彼のもとを訪れたガンダルフの話を聞いて、指輪を破棄しなければならないことを悟った。時を同じくして、復活したサウロンが、彼の下僕の指輪の幽鬼“ナズグル”を使って指輪の行方を探しているという。

旅立ちの時が来た。フロドは、ホビッ

**指**輪物語は、『旅の仲間』、『二つの塔』、『王の帰還』という3部作で構成されるファンタジー小説だ。

このたび、スタークラフトからリリースされるファンタジーRPG『指輪物語 第一巻 旅の仲間』は、すでに周知のとおり、全3部からなるこの作品の中の1作目である。これは、アメリカのソフトメーカーInterplay社の『The Lord of the Rings・The Fellowship of the Ring』というビッグタイトルの移植作でもある。

『指輪物語』の世界はあまりにも奥深いため、ゲームを開始する前にアウトラインを押さえておく必要があることは否めない。さもないと、自分たちの本当の目的を見失うばかりか、何がなんだかサッパリわからないうちに話が進み、しかも途中で行き詰まってしまってプレーを挫折してしまうという、不幸な状態に陥らないとも限らないからだ(もちろん、すでに原作を読んで知っているという人は、何も問題はないだろう)。

そこで、次に『第一巻 旅の仲間』の簡単



●フロドに、指輪に隠された秘密を語る魔法使いガンダルフ。フロドの持つ指輪は、冥王の王サウロンが、世界を支配するためにエルフに命じて作らせた物のひとつだったのだ。





●指輪を破壊しなければ、やがてはこの世の終わりが来ってしまうという。

ト庄で気のおけない仲間の「サム・ギャムジー」、「ピピン・トゥック」、「メリー・ブランデーバック」とともに住み慣れた「袋小路屋敷」を出発した。

「古森」を抜け、「粥村」、「風見カ丘」などを通り抜け、幾度となく危機を乗り越えて裂け谷に漂着したフロドたち。そこで懐かしいビルボと再会したフロドは、「エルロンドの館」での会議、世に言う「エルロンドの御前会議」に出席し、旅に加わる新たな「指輪の仲間」を得る。

その仲間とは、「闇の森」の北に君臨す

るエルフ王「スランデュイル」の使い、「レゴラス」。「ホビットの冒険」の中で語られている「五軍の戦い」に生き残ったドワーフ、「グローイン」の息子の「ギムリ」。裂け谷に向う途中、フロドたちを助けてくれた野伏、滅亡した王家の血をひく「アラゴルン」。大国「ゴンドール」の執政の息子、「ボロミア」。そして、ホビット族のフロド、サム、ピピン、メリー。最後に、灰色のガンダルフの計9名。

彼らは、フロドたちを付け狙う9人のナズグル「黒の乗手」に対抗する、「9人の

徒歩(かち)の者」(エルロンドの弁)として、裂け谷を出発した。

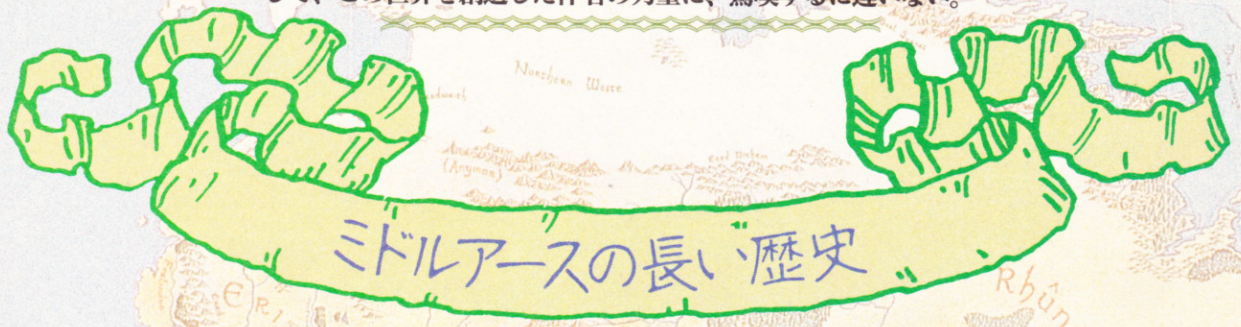
指輪の仲間は、裂け谷から「モリア」、「ローリエン」などを経て、「アンドウイン大河」を下だっていくことになる。

指輪を破壊できる唯一の火山「オロドルイン」、そこはまだ、遥か彼方なのだ。

原作の名に恥じぬ、スケールとボリュームを持ったファンタジーRPG、「指輪物語 第一巻 旅の仲間」は、このあと「第二巻 二つの塔」へと続くのである。



『指輪物語』や、前作『ホビットの冒険』の舞台となったミドルアースには、創世から始まる長い長い歴史があるのだ。その連綿たる過去を振り返るとき、旅の仲間の指命の重大さを改めて知るだろう。そして、この世界を創造した作者の力量に、驚嘆するに違いない。



## ✧ 創世紀 ✧

初めに、唯一者“エル”という名でも知られる“イルーヴァタール”という神がいた。彼は世界のすべてを作り出すにあたり、まず、しもべとなる“アイヌア”を作った。次にイルーヴァタールは、世界の創造と運命が織り込まれている“大いなる音楽”の主題を彼らに渡し、奏でさせた。

しかし、“メルコール”という名の最も優れたアイヌアは、その主題に飽き足らず、音楽に彼ら独自の主題を織り混ぜようとした。当然、音楽は乱れた。事態を憂いたイルーヴァタールが新しい主題を

示すと、メルコールの音は次第にかき消え、美しい調べが甦った。

その音楽が終わると、虚空の中に球形の世界が出現していた。そこには、いずれイルーヴァタールの子供たちが現われることになる。そこで、アイヌアの多くがこの世界に降り立ち、中央にミドルアースを作った。世界に降り立ったアイヌアたちの中でも特に優れた者たちを“ヴァラール”といい、彼らを補佐したアイヌアを“マイアール”という。

### ……世界の創造

イルーヴァタールに背いたメルコールは世界をひとり占めにしようと戦いをし

かけ、北の山脈に大要塞を築く。そこは裏切り者たちの巢窟となり、また要塞から流れ出る毒気に当てられ、怪物たちが生まれた。ヴァラールたちはミドルアースに住むことをあきらめ、西の“アマン”に移る。彼らはここに金の光を放つ木と銀の光を放つ木を植え、世界を照らした。

そんなあるとき、ヴァラールのひとり、“アウレ”がイルーヴァタールの子を待ちきれなくなり、“ドワーフ”を作り出した。イルーヴァタールは怒ったが、彼らを殺すには忍びず、エルフが生まれるまで眠らせるだけにとどめた。

### ……メルコールの反乱

## ✧ 第一紀 ✧

ミドルアースの奥地にエルフが現われてからを第一紀という。メルコールはエルフたちを嫌い、数々の迫害を加えた。そこで、ヴァラールはエルフのために戦って勝利を収め、メルコールを捕虜とした。しかし、ミドルアースは依然危険な土地だった。結局、ヴァラールはエルフをアマンに誘うことにした。これに応じたのが、“光のエルフ”である。彼らは“ヴァンヤール”、“ノルドール”、“テレリ”の3氏族に分かれている。

一方、テレリ族の一部はミドルアースにとどまって、“ドリアス国”を建国した。彼らは“シンダール族”と呼ばれる。また、エルフの中には“シルヴァン・エルフ”のように、ヴァラールを恐れてアマンに行かなかった者たちもいる。彼らとシンダール族を合わせて“闇のエルフ”と呼ぶ。

### ……エルフの誕生

光のエルフの中で最も優れていたのは、“ノルドール族”の王子、“フェアノール”

だった。彼は、金の木と銀の木の輝きを込めた光の宝玉“シルマリル”を作った。

そのころ、捕虜の身から自由になっていたメルコールは、金の木と銀の木を襲って世界を闇に包み、シルマリルを盗み出し、さらにフェアノールの父を殺してミドルアースに逃げ込んだ。フェアノールは激怒し、メルコールのことを暗黒の敵“モルゴス”と呼んだ。以後、メルコールはこの名で呼ばれる。

### ……奪われたシルマリル

フェアノールはヴァラールが禁じるのにも聞かず、モルゴスを追ってミドルアースに渡ろうとする。その際、船を手に入れるためにアマン沿岸部に住んでいたテレリ族を虐殺した。一方モルゴスは、大要塞“アングバンド”を築き、シンダール・エルフの国ドリアスを襲ったが撃退される。そのころ、フェアノール率いるノルドール族の一軍がミドルアースに帰還した。戦いの中でフェアノールは死んだが、彼の息子たちはさらなる復讐心に燃えた。戦いの後、太陽が初めてミドルアースを

照らし、そのとき人間が誕生した。

この後、戦いは500年近く続き、多くのエルフや人間が命を落とした。その中には、ドリアス国の女王“ルーシエン”と、恋人の、人間である“ベレン”もいた。彼らはその命と引き替えに、シルマリルをドリアスにもたらした。しかし、それが元でドリアスはドワーフやフェアノールの息子たちの襲撃を受け滅亡する。シルマリルは、ベレンの孫娘“エルウィング”が持ち出したが、その後彼女もフェアノールの襲撃を受け、海中に身を投じることとなる。だが、ヴァラールの助けで夫の航海者“エアレンディル”の元に運ばれる。彼らは、人間とエルフの代表としてアマンに赴き、助けを求めた。その願いを聞いたヴァラールは軍を率いて闇の軍勢を倒し、モルゴスを世界の外の虚無に投げ込んだ。エルウィングの持つシルマリルは、空を飛ぶ船に乗って天をめぐる星となった。残りふたつは、それぞれ大地と海に分かれることになった。

### ……シルマリルをめぐる戦い



## 第二紀

第一紀は、アングバンドの陥落と、戦いによってミドルアースの西部地方が壊滅的打撃を受けたことで終わった。多くのエルフが荒廃したミドルアースを離れてアマンに戻ったが、力ある魔法使い、**「ガラドリエル」**はミドルアースにとどまることにした。ミドルアースに残ったエルフには、ほかには**フェアノール**の孫の**「ケレブリムボール」**などがいる。

また、エルフと人間の血を引いていた**エレンディル**と**エルウィング**の息子の**「エルロンド」**と**「エルロス」**はそれぞれ、エルロスは人間、エルロンドはエルフとして生きることとなった。

一方、ヴァラールに協力した人間は、ミドルアースの西に**「ヌーメノル」**という島を作ってもらい、移り住んだ。ヌーメノル初代の王がエルロスである。ヌーメノル人は、ヴァラールの恵みによってミドルアースよりもはるかに進んだ技術と文化を持った。しかし彼らにも、ヴァラールはアマンへの航海を禁じていた。それを不満に思ったヌーメノル人たちは、ミドルアースへ大規模な植民を開始する。

### ……ヌーメノルの建国

第二紀の中ごろ、モルゴスの腹心の部

下のサウロンは、正体を隠してケレブリムボールに近づき親交を得た。彼らはミドルアースの諸種族のために、19個の魔法の指輪を作った。その後でサウロンは、すべての指輪を統べる**「一つの指輪」**を作り上げたのだ。しかし、エルフとドワーフは彼の悪だくみに気づいて指輪を隠した。ただひとつ、人間という種族だけが指輪の魔力に屈してしまったのだ。

### ……指輪の誕生

指輪による支配に失敗したサウロンは、次に武力でミドルアースを制圧しようと試み、**「モルドール」**という国を興した。が、ヌーメノルの黄金王**「アル＝ファラゾン」**の前に彼は屈服した。しかしサウロンは言葉巧みに王に取り入り、ヌーメノル人にモルゴスを崇拜させることに成功した。ヴァラールへの敬意を忘れた人々は、アマン侵攻を決意する。そこでイルヴァタールは海を引き裂き、ヌーメノルを海底深く沈めてしまった。

### ……ヌーメノルの水没

ヌーメノルからは、節士派と呼ばれるヴァラールに忠実な者たちが、7隻の船に乗ってミドルアースへと避難していた。彼らの指導者**「エレンディル」**が乗った船はミドルアース北西にたどりつき、アルノールという国を建国する。一方、彼の

ふたりの息子、**「イシルデュア」**と**「アナーリオン」**は南に流れ着き、**「 Gondor ）」**を築いた。しかし、サウロンもモルドールに帰還し、軍を率いて Gondor に押し寄せたのだ。Gondor とアルノール、それにエルフたちの間で**「最後の同盟」**が結ばれ、サウロンの軍勢に抗した。エルフの王**「ギル＝ガラド」**や**「エレンディル」**、**「アナーリオン」**は倒れたが、最後に勝ったイシルデュアがサウロンの指から指輪を切り取り、戦いは終わった。

### ……最後の同盟



## 第三紀

指輪を手に入れたイシルデュアは、**「あやめ野」**というところで野営していると**「オーク」**に襲われて殺されてしまった。アルノールは彼の息子が継いだが、その息子の代に**「アルセダイン」**、**「カルドラン」**、**「リュダウア」**の3国に分裂する。

その後間もなく北方に**「アングマル」**という国が現れた。この国を支配する魔王は、指輪に取りつかれた人間たちの首領である。アングマルの前に3王国は次々と屈服していった。はるか離れた Gondor は、3つの王国のうち、最後に残ったアルセダインが滅亡の危機にあるときに援軍を送ったが、結局間に合わなかった。しかしその1年後に、エルフたちと共同戦線を張ってアングマルを倒した。アルセダイン滅亡の後、北方のヌーメ

ノル人は野伏となって潜伏した。彼らの首領はアルセダイン王家の子孫である。

一方、Gondor はゆっくりと衰退していった。そして、北から流れ着いた魔王がモルドールに住み着いた。Gondor 王**「エアルヌア」**は魔王との決闘に倒れたので、Gondor 王家の血統は途絶え、以後国政は世襲の執政が担当した。

### ……ヌーメノルの後継者たち

同じころ、ミドルアースに5人の魔法使いが現れた。その中のひとり、灰色のガンダルフである。彼らはミドルアースの深き森、通称**「闇の森」**に巣喰う闇の力の正体を探っていたが、その力の元が復活したサウロンであることに気づく。

### ……サウロンの復活

そのころ、ドワーフ族は危機に直面していた。彼らの地下都市、モリアにあるミスリルの鉱山から、**「バルログ」**が出現

したのだ。モリアは滅亡し、ドワーフたちは北部の灰色山脈やはなれ山に移住した。そのはなれ山に当時の最強の竜**「スマウグ」**が住み着き、彼らの宝を奪い取ってしまった。ドワーフたちはモリアに戻ったが、そこに住み着いていたオークに王が殺されてしまう。ドワーフたちは復讐を誓い、激戦の末オークを倒した。

### ……ドワーフの受難

ドワーフの王子、**「トーリン・オーケナシールド」**は、灰色のガンダルフとふたりでスマウグを倒すべく軍を集めた。その中に、すばしっこいホビット族の**「ビルボ・バギンズ」**もいた。彼らの軍はスマウグを倒したが、この冒険の間に、より重大な事態に巻き込まれていた。旅の途中でビルボが手に入れた指輪は、サウロンの狙っている**「一つの指輪」**だったのだ！

### ……一つの指輪

この後の歴史を作るのはキミたちなのだ！





## 指輪の仲間 Fellowship of the Ring

ミドルアースには、人間を初めエルフ、ドワーフそしてホビットなど、多くの種族や動物が住んでいる。ここでは、それらについて紹介しよう。これさえ読めば、キミもミドルアース博士になれてしまうのだ。

### ホビット



フロド・バギンズ

FRODO BAGGINS

養父ビルボから指輪を譲り受けたことにより、さまざまな冒険に巻き込まれていく。本人は、ホビットとしての優秀な資質にはまだ気づいていない。



サム・ギャムジー

SAMWISE GAMGEE

バギンズ家に仕えているお庭番。エルフが見たいという好奇心にかられ、フロド、ピピン、メリーとともに冒険へ出発することになる。



レゴラス

LEGOLAS

エルフの住む裂け谷で、指輪を破壊するために結成されたパーティーのひとり。この物語のエルフは、肉弾戦ができるなど、とても強いのだ。

### エルフ



の「指輪物語」には、魅力あふれるキャラクターが数多く登場するが、この

作品のおかげで、今日のRPGの基礎が固まったと言っても過言ではない。また、「オーガー」や「トロウル」が鬼族として分類されたり、パーティーを組んで冒険するなど、この物語はただの読み物としてだけではなく、ファンタジーの魅力も尽きることを知らない。

よくホビットに似た種族で「ハーフリング」というものを聞くと、実はホビットと同じものだ。ホビットはトルキンのオリジナルキャラなので、著作権などの問題で困った某会社が、ホビットの代わりに考え出したという。この話は、RPGファンの間では有名である。

### ホビット



ピピン・トゥック

PEREGRIN TOOK

フロドの数少ない昔からの親友のひとり。フロドが危険な冒険に出ることをサムワイズから聞きつけ、秘かに自分も冒険への準備をしていた。



メリー・ブランド・バック

MERIADOC BRANDYBUCK

フロドのいとこであり、親友でもあるホビット。メリーと呼ばれ親しまれているが、本名がメリアドクということはあまり知られていない。



ギムリ

GIMLI

ドワーフ族の代表として、パーティーに参加する。やはり、「指輪物語」でも、ドワーフは無骨な頑固者というイメージがあるようだ。

### ドワーフ

ミドルアースのエルフは、普通のRPGに出てくるものとは少し異なる。エルフというと妙に寿命が長かったりするけれど、なんと、ミドルアースのエルフには寿命が存在しないのだ。つまりケガや病気などで死なない限り、いつまでも生き続けるというわけだ。そして、肉弾戦もできるスーパーキャラなのである。

たくさんの魅力が詰まったミドルアースの世界を旅して、フロドたち旅の仲間を初めとする、この物語に登場する多くのキャラクターに親しんでほしい。

### ヒューマン



灰色のガンダルフ

GANDALF

ホビットの伝承に通じている、「灰色」の称号を持つ魔術師。パーティー内ではリーダー的存在で、数多くの危険から仲間を救っている。



アラゴレン

ARAGORN

裂け谷に向かう途中、仲間になった野伏。ガンダルフの昔からの友人で、デュネダインの族長でもある。一流の戦士で、とても頼りになる存在だ。



ボロミア

BOROMIR

Gondorの大公の息子。冒険の途中で指輪の魅力にとりつかれ、フロドから指輪を奪おうとして失敗する。その後、オークとの激しい戦いで死ぬ。



ビルボ・バギンズ

BILBO BAGGINS

平和を好み、パイプをふかしながらのんびり生活しているホビットには珍しく、冒険好きで、好奇心に富んだ変わり者。フロドに指輪を譲ったあとは、裂け谷で隠居生活を楽しんでいる。



## 冥王サウロンとミドルアースのモンスター

Dark Lord, Sauron and The Monsters of Middle Earth



サウロンの与えた指輪の力によって、幽鬼と化した恐ろしい人間。フロドの持つ一つの指輪を奪うため、ミドルアース全土を駆け巡っている。



ミドルアース全土に生息している狼。普通の冒険者にとっては大した相手ではないが、小柄なホビットたちにとっては恐るべき強敵なのだ。



巨大なクモ。主に森などに生息している。コイツの巣に捕まってしまったら、逃げるのは難しい。ホビットだけでなく、人間にとっても嫌な存在。



フロドの所有する「一つの指輪」を作り出した張本人。はるか昔インルドゥアによって倒されたが、幽鬼として「闇の森」で力をたくわえ復活した。黒の乗手を使い、フロドの指輪奪還をもくろんでいる。



豚の顔を持つ、とても不潔で貪欲な種族。人間と同じような武器、防具を扱うが、それほど頭はよくないので魔法を使用することはない。



裂け谷に向かう途中で、フロドたちを襲った冷たい長腕のモンスター。呪文を唱えて冒険者を眠らせ、古墳にひきずり込んでしまうのだ。



ミドルアースの洞窟や墓場などをさまよい歩く幽霊。激しい怨念を抱いており、しばしばフロドたち一行の前に現われては害をなす。



冒険するホビットたちに対して非協力的な人々。うかつに話しかけると、殴られてダメージを受けてしまうのだ。近寄るときには注意しよう。



普通のオークが日光に対して耐性がないのとは違い、このウルク・ハイは、日光の下でもへっちゃらなのだ。攻撃力も大きいので注意して戦いたい。

# これがホビットだ



心優しく穏やかな性格で、平和を好む種族だが、ときどき、ビルボやフロドのような、とても好奇心が旺盛で、冒険好きな変わりだねを輩出する。この魅力的な特徴を持つホビット族は、『指輪物語』の作者であるトルキンの作り出したオリジナル種族である。

彼らの最大の身体的特徴は、足の裏にびっしりと生えている毛だろう。この毛は結構堅いもので、足の裏を保護している。

これが、足音をたてずに歩くことを可能にしているのだ。また、元来頭の回転が速い種族であるため、ホビットたちの中から、しばしば優秀な盗賊が現われる。

しかし、身長が人間の3分の1という小型種族の悲しさ。体力が低いので、大きく強力な武器を扱うことができない。そのため、冒険に出る際には、人間やドワーフなど、他種族の戦士と同行することが多い。

もっとも、おとなしいホビッ

ト族が冒険に出るということ自体、非常にまれなことだ。基本的に彼らは、自分の居心地のいい家で、のんびりタバコ草をふかしながら過ごすことを好む。

また、彼らは一見かわいらしい外見に似合わず、非常に強い意志を持つ種族である。ビルボが、使う者の意志を次第に奪っていく「一つの指輪」を長らく所有することができたのはそのためであろうと、灰色のガンダルフは推測している。

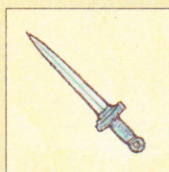




冥王サウロンが復活してからというもの、ミドルアースは物騒になってしまった。そこで、冒険に出発する前に装備しておくべきもの、また、旅の途中で手に入るさまざまなアイテムを、ここに紹介しよう。

## ✦ 武器 丸腰で歩くのは危険だ。自分が使える限りの強い武器で武装せよ

- ダメージ……その武器を使ったとき、敵の生命力に与えることができるダメージの量。
- 命中度……敵に対する当たりやすさ。ダメージが低くても、命中度の高い武器は、確実に敵にヒットする。
- 最小の強さ……武器の扱いやすさ。剣や斧など重くて強い武器ほど扱いにくく、必要な強さを持っていない者はその武器を装備できない。一般的にホビットは強さが低く、剣や斧などは装備できない。



短剣 (Dagger)

ダメージ：1d6

命中度／良

最小の強さ／0

短い刃を持つ大きめのナイフのような武器。強力なものではないが、使いやすい武器で、冒険者必携といえる。ホビットたちが好んで使う武器でもある。



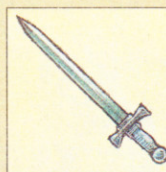
たいまつ (Torch)

ダメージ：1d6

命中度／普通

最小の強さ／0

本来は、明かりとして使うものだが、緊急の場合には武器としても使える。命中率が悪いから、なるべく早くちゃんとした武器に交換することをおすすめする。



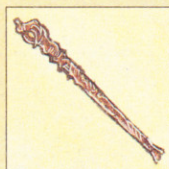
剣 (Sword)

ダメージ：1d8

命中度／良

最小の強さ／16

ミドルアースの一般的な武器として知られる、まっすぐな長い刃を持つ武器。主にエルフや人間たちが装備するが、ある程度の技量がないと使いこなせない。



杖 (Staff)

ダメージ：1d6

命中度／良

最小の強さ／7

戦闘の不得手な魔法使いたちの武器。長く太い木の棒で、短剣程度の強さ。たいまつと異なり、命中率がいいので、相手に与えるダメージは低くても使える。



斧 (Axe)

ダメージ：1d10

命中度／普通

最小の強さ／20

無骨なドワーフたちが好む武器。いわゆるバトルアックスである。非常に重く、使いづらい武器で命中率も低い、大きなダメージを与えることができる。



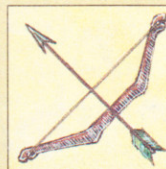
こん棒 (Club)

ダメージ：1d6

命中度／普通

最小の強さ／8

ゴツゴツした木の棒。まともなミドルアースの住人は使わないが、安価で手頃な武器として、ごろつきやトロウルなどの下っ端の悪役たちが装備している。



弓 (Bow)

ダメージ：1d8

命中度／普通

最小の強さ／7

森に住むエルフが好んで使う武器。器用なエルフ族は、ほかの者より弓の扱いに長けているのだ。また、ミドルアース北方に住む野伏たちもよく使っている。

## ✦ 鎧・道具 これらを装備しているか否かが、命に関わってくる

- 防ぐダメージ……戦闘時のダメージのうち防げるポイント。
- 防御能力への影響……戦闘時の防御能力に鎧が与える影響度。



布鎧 (Cloth)

防ぐダメージ：1

防御能力への影響：

なし

布でできた鎧。着てないよりはまし、という感じだが、イバラの刺や、断崖の鋭い岩肌には有効。また、かすった程度なら、敵の攻撃から体を守ってくれる。



皮鎧 (Leather)

防ぐダメージ：2

防御能力への影響：

少し損なわれる

厚い革でできた鎧。防ぐダメージもそこそこ高いわりに軽いので、防御能力への影響も低い。直接攻撃には弱いので、パーティーの中の後方支援組におすすめだ。





鎖鎧 (Chain)

防ぐダメージ: 3

防御能力への影響:

損なわれる

革で裏打ちされたかなり出来のいいもの。防御力も高く、全面に出て戦う戦士たちにはこれを装備させるべきだ。ただし、重くて動きづらいという欠点も持つ。



ミスリル (Mithril)

防ぐダメージ: 5

防御能力への影響:

なし

ミスリルという希少金属を原料としているため、数が少なく値段も高いが、ほかの鎧とは比べものにならないくらい軽く、強い。理想的な鎧と言っていいだろう。



ロープ (Rope)

用途: 崖や、たて穴の

登はんに必要なもの

必需品: A

険しい崖を登るなどのほか、暗闇の中を探索する際、仲間とはぐれないように体に巻きつけたりするなど、多くの用途を持つ。冒険に出る際には必携である。



ランタン (Lantern)

用途: 夜間外出、また

は地下道探索用として

必需品: A

たいまつと異なり武器には使えないが、オイルを補充すれば、何時間も使えるため、長時間暗闇を探索するときには、こちらのほうがかきまばらない分だけ有利。

## ★マジックアイテム 魔法の品々を活用することが、目的達成の近道だ

一つの指輪  
(The One Ring)

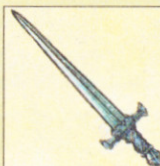
サウロンが作り上げた魔法の指輪の頂点に立つもの。この指輪をつける者は、ほかの指輪をつける者に強大な影響を与えることができる。さらに、この指輪はそれをめつた者の姿を見えなくする力がある。しかし、この指輪は使った者の意志力を奪う。意志力がなくなった者は、幽鬼となってサウロンの支配下に落ちてしまうといわれている。

魔法使いの杖 (Wizard's Staff)



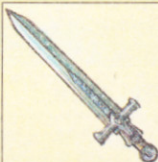
偉大なるヴァーラルから与えられた魔法使いの権威のシンボル。魔法使いの中でもガンダルフ、サルアンなど、強力な者しか持っていない。

グラムドリング (Glamdrings)



ガンダルフが持つ魔法の剣。彼は、この剣をフロドの叔父、ビルボ・バギンズとの冒険のときに、トロールの財宝の中から見つけたのだ。

ナルシル/アンデュリル (Narsil/Anduril)



伝説の名剣だが、今はいくつかの破片に分かれている。そのかけらを見つけ出し、鍛え直して新しい剣を作り出すのも目的達成に必要なこと。

つらぬき丸 (Sting)



刀身が短い強力な魔法の剣。これは、ビルボが「ホビットの冒険」で見つけたもの。現在は、ビルボが裂け谷に持っていてしまった。

弱い指輪 (Lesser Rings)



サウロンが作った19個の魔法の指輪で、「一つの指輪」の影響を受ける。破壊された指輪もあるが、多くのものはまだ残っているらしい。

ミルボール  
(Miruvor)

イムラドリスの強壮飲料として知られている。山道の吹雪に対して防御作用があり、仲間たちを寒さから守る。

アセラス  
(Athelas)

別名「王の手」。専門家が持つと効果がある。また、ゴンドールの正當な王が持つと特に効果があるという。

## ★食料 冒険で失った体力を回復し、体調を整えるためにも食料は必要だ



携帯食料 (Rations)

回復生命力/日: 2  
基本的な携帯食料。一般的な野外活動、たとえば狩りなど、短期間の探索に人間が使うもので、効果は低い。



赤豆 (Red Beens)

回復生命力/日: 2  
ホビットたちが古くから使っている野外用の食品。携帯食料よりかさばらないので、比較的長期間の探索に向く。



キノコ (Mushrooms)

回復生命力/日: 3  
豊かなミドルアースの自然が生み出す森の恵み。携帯食料より栄養価の高いものである。



温かい食事 (Hot Food)

回復生命力/日: 3  
旅館などで出される食事がバスケットに詰められた、いわゆる「お弁当」。栄養のバランスがとれている。



ドワーフ草 (Dwarfwort)

回復生命力/日: 4  
野草の一種で、大食漢のドワーフたちが好む食品である。栄養価が高いので、長期間の探索用の食料になる。



レンバス (Lembas)

回復生命力/日: 6  
エルフたちの携帯食品。世界で一番古い種族であるエルフ族は多くの知識を持つが、これも、そのひとつである。



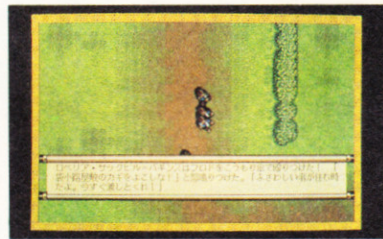


冒険を開始する前に、いくばくかの知識を脳の引き出しにしまいこんでおかなくてはならない。ミドルアースの世界を旅するのは、ホビットのフロドたちはもとより、キミにとっても初めての経験に違いはないのだから。



## A メイン画面

通常は右の画面のようにになっているのだが、マウスの右ボタンをクリックすると、画面下にアイコンが出現する。このメイン画面では、フロドたち一行が旅先で出会うキャラクターやミドルアースのさまざまな地形を見ることができる。また、敵と遭遇して戦闘になった場合は、この画面の外へ出てくることによって、戦闘を避けることができるのだ。もちろん、うまく敵の追撃をかわして逃げ出さないと、途中で力尽きてしまう。



## B ライフゲージ

キャラクターの健康状態を表す。敵の攻撃やトラップにはまって傷つくと、ライフゲージがだんだんと減っていく。ライフを回復するには、携帯食料を食べたり医師に治療してもらうこと。しかし、食料は1日1回しかライフを回復させることができないことを、よく肝に命じておく必要がある。

## C キャラクタービュー

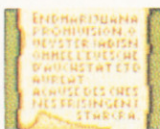
ここにふだん表示されるのは、パーティーのリーダーだ。もちろんリーダーは、リーダーアイコンを選択することによって変えることができる。そのほか、敵や味方に遭遇したときには、その相手のグラフィックが表示される。旅先で会う人々のほとんどが同じ顔をしているが、別に親戚ではないらしい。

## D インターフェース/各種アイコン



### 攻撃/ATTACK

敵と遭遇し、自分の射程内に敵を捕らえたときにのみ使用できるアイコン。ここをマウスでクリックすると、メイン画面のキャラクターが、敵を殴ったり手にしたタイマツや剣などを振り回したりする。ただし、敵に十分接近しないとだめだ。



### 表示/VIEW

キャラクタービューに表示されたキャラクターの、ステータスや持ち金が表示される。ステータスには、機敏さ、耐久力、生命力、強さ、幸運度、意志力があり、それぞれの値は、クエストを達成したり、ある物事と接触したときに、自動的に増加する。



### 入手/GET

メイン画面にメッセージが表示されたとき、このアイコンをクリックすると、入手できるアイテムのリストが現われる。特にメッセージが表示されない何気ない場所でも、右ページにある探知のスキルを使うと、アイテムを発見できる場合が多々ある。



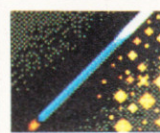
### 使用/USE

キャラクターが手に入れた剣や斧、タイマツなどのアイテムを装備したり、携帯食料や温かい食事を食べる、ビールを飲む、ロープやカギなどのアイテムを使う、自分の持ち物を相手に渡す、いらぬアイテムを捨てる、などというときに使用するアイコン。



### 技能/SKILL

それぞれのキャラクターには、右ページにあるようなスキルが備わっている。たとえば崖を登りたいときに、「山登り」のスキルを持った者がこのアイコンを使って選択すると、難なく登っていくことができる。難関にぶつかったら、とにかくスキルを使ってみよう。



### 魔法/MAGIC

魔法のスペルや力ある言葉を持つキャラクターは、このアイコンを使うと唱えることができる。もしも、それらを持っていないキャラクターがこのアイコンを使っても、何の変化も現われないので、戦闘中に間違えて、あわてることのないようにしたいものだ。



### リーダー/LEADER

指輪物語の始まりでは、フロドがリーダーとなって行動することになるが、リーダーとなるべき資格を持つ者は、なにも彼だけではない。いろいろな状況に応じて、その場にふさわしいリーダーを選択することができる。もちろん、通常はフロドでかまわない。



### キャラ選択/CHARACTER SELECTION

わざわざリーダーチェンジをしなくても、パーティーのほかのメンバーのスキルやステータスを、使ったり見たりすることができる。まず、一度このアイコンをクリックすると、画面にパーティーのメンバーの名前が表示される。次に、選びたいメンバーの名前をクリックすれば、キャラクタービューにその顔が表示される。



### オプション/OPTION

セーブやロード、一時停止、ゲームの終了を行なうことができる。オリジナル版にはない。



### 会話/TALK

旅の途中でたくさんのキャラクターに出会うことになるが、そんな彼女らから重要な情報を聞き出すことができる。このアイコンを選択すると、右の写真のように画面にキーボードが表示される。そこで、まず手始めに「ニュース」と打ち込んでみよう。すると、相手

手はなにかしらの返事をしてくれるだろう。あとは、キミが仕入れた情報を「カギ」、「ドクツク」などと単語にして入力すれば、さらに突っ込んだ話が聞けるはずだ。もともと、なかには何も知らないキャラクターがいる。そのような手合いは、放っておいてよい。



### その他

マウスの右ボタンをクリックすると、すべてのアイコンをキャンセルできる。これは[ESC]キーでも有効だ。



ミドルアースの長い歴史の中で  
生み出された数々の英知。その  
いくつかは、時を経た今も、旅  
先で生じる困難を克服するもの  
として役立てられるであろう。

## 窮地で役立つ力の数々

### スキル SKILLS

スキルとは、各キャラクターに備わった特殊能力のこと。3種類に分類できるスキルのうち、選択的技能は、技能アイコンを選択して、特定のスキルを使ったときにのみ効果がある。中でも、“こっそり動く”や“読む”、“探知”と

いったスキルは、頻繁に活用することになるだろう。また、戦闘技能は戦いの補助として活用でき、知識は、ある場所の特別な知識をキミにもたらししてくれる。このふたつは、技能アイコンを選択しなくても効果がある。

#### 選択的技能

#### 戦闘技能

ボート/BOATS	小さなボートからエルフの白鳥の船まで、ありとあらゆる船を専門家のように操縦できる。
からいばり/BRAVADO	大勢の人々の意見を左右できる。続編の『二つの塔』、『王の帰還』で使う技能。
カリスマ/CHARISMA	何かをするのを嫌がるキャラクターを、心変わりさせることができる。
山登り/CLIMB	旅の仲間とともに、斜面や縦穴を登ったり降りたりすることができる。
ワナの発見/DETECT TRAPS	罠が仕掛けられているかもしれないオブジェクトに近づくと、危険の有無を知らせる。
隠れ/HIDE	味方に害をなす敵から隠れることができる。しかし、野外ではそれほど効果はない。
ジャンプ/JUMP	ミドルアースの地下にある地割れを、難なく通過することができる。
探知/PERCEPTION	特定の場所に隠れたアイテムを見つけ出すことができる。
カギ開け/PICKLOCK	精巧だったり、魔法で守られていたりしない限り、すべての鍵を開けることができる。
読む/READ	ホビット語やエルフ語など、たくさんの言語で書かれた書物や碑文を読むことができる。
こっそり動く/SNEAK	危険な場所をどのようにこっそり通るかを、ほかの仲間に指し図する。
斧/AXES	斧の攻撃が、敵に命中しやすくなる。ほとんどのドワーフが持っている技能。
弓/BOWS	弓で攻撃するときに、命中しやすくなる。これも、ほとんどのドワーフが持っている。
ケンカ/BRAWL	この技能を持つ者は、素手の攻撃でも、うまく相手に攻撃を与えることができる。
攻撃をかわす/DODGE	防御上手になる。
剣/SWOEDS	剣で攻撃するときに、命中しやすくなる。ミドルアースの偉大な戦士が持っている。

#### 知識

ホビットやエルフなどの知識は、積極的に価値のある情報を得ることができる。

### スペル SPELLS

白と黒に分けられるミドルアースの魔法を、多くの住民は生涯見ることはない。白魔法は、それを唱えた者から少しばかりの生命力を奪い取る。生命力が不足していると、キャラクターは意識不明になってしまうのだ。一方、

黒魔法は暗黒の帝王メルコールに由来する邪悪な魔法のため、魂を腐敗させてしまう。魔法は弱く、当てにならず、危険でさえある。もっとも賢い魔法使いだけが、魔法の絶対に必要な場面でのみ、その力を借りるのである。

冬の冷気/WINTER CHILL	雪嵐のように激しい寒さを、ひとつの目標のまわりに作り出す。
火の指/FIRE FINGER	指から炎を噴射する魔法。名高き灰色のガンダルフが使うのを、目にするかもしれない。
破碎のつる/VINE CRUSH	石や地面からつるを伸ばし、相手を捕まえたり押しつぶしたりする。
反魔法/COUNTER MAGIC	魔法によって守られている物から、魔法の力を消すことができる。
カギ開け/UNLOCK	鍵開けの技能を使うより、確実に鍵を開けることができる。
灯火/ILLUMINATE	闇を払い、明かりをもたらす魔法。魔法使いが好んで使う魔法のひとつ。
動物との会話/ANIMAL SPEAK	動物たちと話すことができる。有益な情報を手に入れることができるだろう。
治しの手/HEALING HAND	指輪の仲間が受けたダメージを治し、強さや活力を取り戻させる。

### 力ある言葉 WORDS OF POWER

ミドルアースの偉大な力を呼び出すために使われる“力ある言葉”は、呼び出す力の偉大さを認めるために、必ず頭に“！”をつけて唱える。以下にあげた力ある言葉は、『旅の仲間』で使われるものだが、その効果は残念ながら

わかってはいない。ただひとつ言えることは、これらの言葉を、あるとき、ある場所で唱えると、大きな恩恵を受けることができるということだ。キミの手でその効果を試し、結果がわかったら下の空欄を埋めてみよう。

！エルヘレス/！ELBERETH	
！ルーシエン/！LUTHIEN	
！アングマル/！ANGMAR	
！オロメ/！OROME	
！デュリン/！DURIN	
！メリアン/！MELIAN	
！ヘルプヘルプ/！HELPHELP	





かつてはフロドの叔父のビルボ・バギンズが、灰色のガンダルフと13人のドワーフとともに旅立って行った袋小路屋敷、そしてホビット庄。旅立ちの時を迎えたフロドとともに、この冒険の始まりの舞台を探検してみよう。

**ま**ず、何をなすべきだろうか？ 冒険を始めようとする者は誰も、この疑問にぶつかるだろう。さほどに、この始まりの舞台であるホビット庄は広く、ミドルアースはそれ以上に広大な世界なのである。

冒頭、物語の主人公たるフロド・バギンズは、彼の叔父のビルボの持ち家だった袋小路屋敷の前に立っている。そして、彼の両脇には、同じホビット族のサムとピピンが、これから始まろうとしているフロドの冒険に従おうと待っている。

そこで、第一にすることは、彼らを仲

間として認めることだ。それには、会話アイコンを使えばよい。

彼らを従えたなら、それではホビット庄の隅々まで探検してみよう。各所で、さまざまなイベントがフロドたちを待ち受けている。そして、庄を出るころには、新しい旅の仲間が加わっているはずだ。

## 袋小路屋敷の中を探してみよう

111歳の誕生日を迎えたその日に、ホビット庄を離れて裂け谷のエルフのもとに引きこもってしまったビルボ。その彼が、甥でのちに養子となったフロドに残したのが袋小路屋敷だ。

今、フロドは、ガンダルフとの約束どおり、ひとつの指輪を破棄するための冒険に旅立とうとしている。そこで、この住み慣れた屋敷を、同じホビット族のロベリアに譲ってしまった。

そこで、旅立ちを前にして、この屋敷の部屋を探してみよう。すると、冒険に役立つアイテム、

携帯食料、銀貨などのアイテムが見つかるはずだ。

また、ある部屋で“探知”のスキルを使えば、ビルボの残した重要なメッセージを得ることができるだろう。

以上のちょっとした探検が終わったら、それではいよいよ袋小路屋敷をあとにするでしょう。仲間とともに冒険に出发だ。

## イベントクリアそして仲間を探そう

ホビット庄では、いろいろな事件が持ち上がっている。

犬がいないのだ、子供が行方不明だの、息子が死にそうだと、家々を訪れるたびに何かしらの出来事に巻き込まれる。

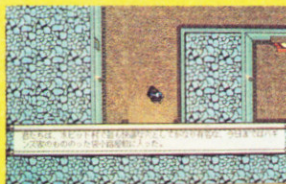
先を急ぎたい気持ちはやまや



■たくさんのイベントの中には、危険に満ち溢れているものもある。

だからといって、人々に話しかけるのをためらってはいけない。人と出会ったら、会話アイコンを使って話しかけてみよう。

多くのホビットは気の優しい連中だ。中には、旅の仲間に参加したいと申し出る、頼もしい者もいるだろう。



■各部屋を探せば、簡単にアイテムを手に入れることができる。

まだろうが、そんな困っている人たちに手を貸すことが、必ずしも旅の妨げになるとは限らない。むしろ、お礼にと、役に立つアイテムをもらうことができたり、“力ある言葉”を感じる機会があったりするものだ。

実際、ホビット庄で体験することのできる大きなイベントは、優に10を越える。ジャイアントスパイダーとの戦い、指輪の幽鬼(ナズグル)の襲撃、古代の遺跡の探検など、ブランデーワイン川を越えて古森に入るまでの間には、心臓に悪い出来事、災難が降りかかるに違いない。

が、それもまた、この先のつらく長い旅にとっては、些細な出来事に過ぎないのだ。



■道や家の中には、ホビットたちがいる。彼らに話しかけてみよう。

## 門の鍵を開けて外界へ出発

ホビット庄で起こる数々のイベントをひとつとおり体験したら、いよいよ外界へと足を踏み出す時期が到来する。

ホビット庄を抜け出す安全方法は、ただひとつしかない。それは、庄の東のはずれにある、“高垣の門”を通り抜けることだ。

しかし、肝心の高垣の門には鍵がかかっていて、容易に通り返けることはできない。鍵はどこで手に入るのだろうか？ それを見つけるのも、『旅の仲間』でのイベントのひとつなのだ。

さて、高垣の門を通り抜けたなら、古森と呼ばれる場所に歩を進める。ここは、木々が複雑に絡みあい、迷路のようになっている。正しい情報を得てからでないと、果てなき道をさまよひ歩くはめになる。

古森を抜けたあとは、粥村やトロールの山を通り、ビルボの待つ裂け谷に向かわなくてはならない。そこでは、新たな旅の指針を得ることになるはずだ。



■高垣の門を通らないと、次のマップへ進むことができないのだ。

## ホビット庄で情報収集

ミドルアース第三紀の1601年、ホビット紀元で言うところの第1年に始まるホビット庄には、首府である白ガ丘の大堀町やホビット村、ひだ村などがあり、東を流れるブランデーワイン川(以前は、バランドゥイン川と呼ばれた)と、その向こうの古森に至るまで、その土地は続く。

この広い庄内には、たくさんのホビットが住み、ここを訪れる旅の仲間、役に立つ情報を提供してくれる。もちろん、中にはフロドたちを快く思わない者もいて、ちょっとしたイザコザが起こることもあるだろう。



#



## 原作者トールキンと次回作

南アフリカで生まれたトールキンが、どのようにして『指輪物語』を世に送ることができたのか？ この物語に触れた人の多くが、『指輪物語』の誕生の経緯と彼の素顔に興味を抱くことだろう。そしてここでは、すでに制作中の続編『二つの塔』の話題に触れてみよう。

## 『指輪物語』の作者の素顔

**ト**ールキンは、本名をジョン・ロナルド・ルューエル・トールキンという。ふだんはJ.R.R.としか表記されないで、こんなに長い名前だとは知らない人のほうが多いだろう。ひどいときには、ただ「トールキン」としか書かれていない場合がある。これは偉大な作家に対して、失礼なことではあるまいか。

ところで、トールキンさん(以下、不本意ながら、敬称は略する)は南アフリカで生まれたと冒頭にがあるが、れっきとしたイギリス人だ。イギリス人は、自国と自分がイギリス人だということに誇りを持っているし、もしもこの文がトールキン協会なる団体の目にとまることがあったなら「紛らわしいことを書いてはいかん」などと叱られそうなので、ちゃんと書いておく。彼はイギリス人である。

1892年、南アフリカ三都のひとつ「ブルームフォンティン」に生まれたトールキンは、当然のことながら生まれてすぐに小説を書き始めるわけではなく、お乳を飲んでばかり泣く赤ん坊だった。

乳は、いや父はイングランド出身の銀行員だったが早死にし、幼いうちからイギリスに帰国して、「オーリックシャ」の「セールホール村」で、母メーベルの手によって育てられたようだ。どうも、この母親は、よく言えば教育熱心、悪く言えば教育ママゴンだったらしく、トールキンは4歳ですでに読み書きができるようになってしまい、ラテン語、ギリシア語、ウェールズ語など、語学に興味を持った。

その後ちょっと間をはしるけど、苦学の末に「オックスフォード」の、「エクスター・カレッジ」を卒業し、第1次世界大戦に従軍して、前線に行く前に恋人と結婚、激戦地で負傷して入院中に言語学に熱中し、1921年に「リーズ大学」の教授になり、1925年にはオックスフォードに招かれ英語文学の教授をしていたという。

さて、肝心の小説はというと、1937年に「ホビットの冒険」が出版された。これは、たまたま自分の子供たちのために作ったお話が、たまたま出版社の目にとまったためだというのが、話の重要な舞台となる「ミドルアース」の構想は、オックスフォード大学の教授時代にできたらしい。「ホビットの冒険」は大ヒットし、出版社から続編を依頼された彼。1949年にその続編の清書を完成させるが、スケールが大きすぎると出版を見あわされ、結局、第1巻にあたる「旅の仲間」が出版された

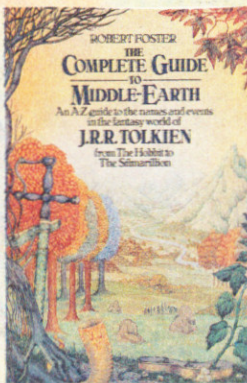


J.R.R. トールキン

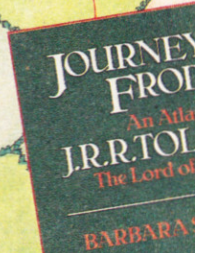
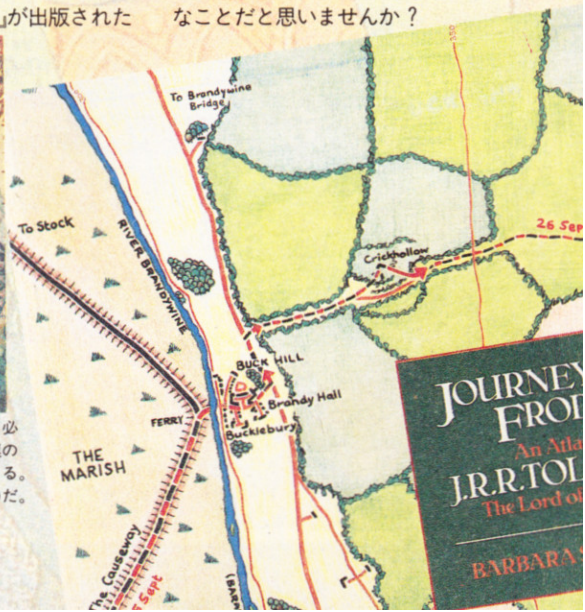
John Ronald Reuel Tolkien

のは1954年のことであったとき。

トールキンは1973年に亡くなったが、暦が変わるごとに『指輪物語』のファンが生まれていく。これは、ちょっとすごいことだと思いませんか？



◆イギリスの書店に入れば、必ずトールキンと『指輪物語』関連の書物にお目にかかることができる。それほどまでに有名な作家なのだ。





# 『旅の仲間』の続編、『二つの塔』とは？



誌ログイン21号の記事に紹介されているECES(ヨーロッパ・コンピューター・エンターテインメント・ショー)の取材で、ログイン取材班は9月にイングランドの首都ロンドン、ロンドン、ロンドン! に行ってきたのだ。その詳しい報告(?)は本誌のひらえもん に任せて、この付録ではトルキン関係のお話をしようじゃないか。

私、とんちん浅沼は、はっきり言ってトルキンのことも、『指輪物語』のことも、じえんじえん知らなかった。しかし、彼の母国は、そうではなかったようだ。ロンドンの町の小さな本屋に入ってみたら、本棚いっぱい、『指輪物語』や『ホビットの冒険』、ミドルアースの歴史を綴った『シルマリルリオン』なんかが並べられていたのだ。おまけに、トルキンの作品をまじめに研究している本まであった。ちなみに、左ページの2冊の『指輪物語』に関する本は、そのとき買ってきたもの。

おっと、ここで言いたいのは、いかに私が無知だったかということではなくて、ロンドンの本屋がすごいということでもなくて、トルキンは大作家のひとりで、『指輪物語』はエンターテインメントな小説だったということだ。それがゲームで遊べるなんていうのは、なおさらすごいことなのかもしれないのだ。

そんなわけで(どんなわけやねん?)、

アメリカで発売されたRPG『旅の仲間』が、結構ヒットしたのもわかる気がする。みんなもぜひ、スタークラフトの移植版をプレーして実感して



◆ECESの期間中、ロンドンのグロースターホテルに設けられたInterplay社の広報室にて。後のボードには、続編『The Two Towers (二つの塔)』のパネルも、しっかりと飾られていたのだ。

◆システムは『旅の仲間』を引き継いでいるらしいのだが、膨大なキャラクターの登場する原作の世界を、どこまで再現できるかが一番気になるところだ。クリスマスまでには完成するということだが？



ほしいんだな。せっかくだから。

前置きが長くなったけど、Interplay社は、ちゃんと続編を出す気らしい。そのタイトルはみんな知っているだろうけど、邦題を『二つの塔』と言う。騎馬の国『ローハン』での活躍を皮切りに、『角笛城の戦い』、『イセンガルドの包囲』と、スペクタクルな話が展開する『おいしい』ところだ。

『旅の仲間』では、フロドたちパーティーの苦難がメインのようだが、次回作は第三者を巻き込んで指輪戦争に発展す

るというんだから、これはどのようにゲームに収めるのか、人ごとながらちょっと心配になってしまったりなんかして。

まあ、取材先であるECES会場で会ったInterplay社社長、ブライアン・ファーゴさんの鼻息が心なしか荒かったので、大丈夫だろう。でも、プログラムを組むのは彼じゃないんだよな、きっと。



ミドルアースの  
生きとし生けるもののために、  
キミたちの大冒険が始まる!

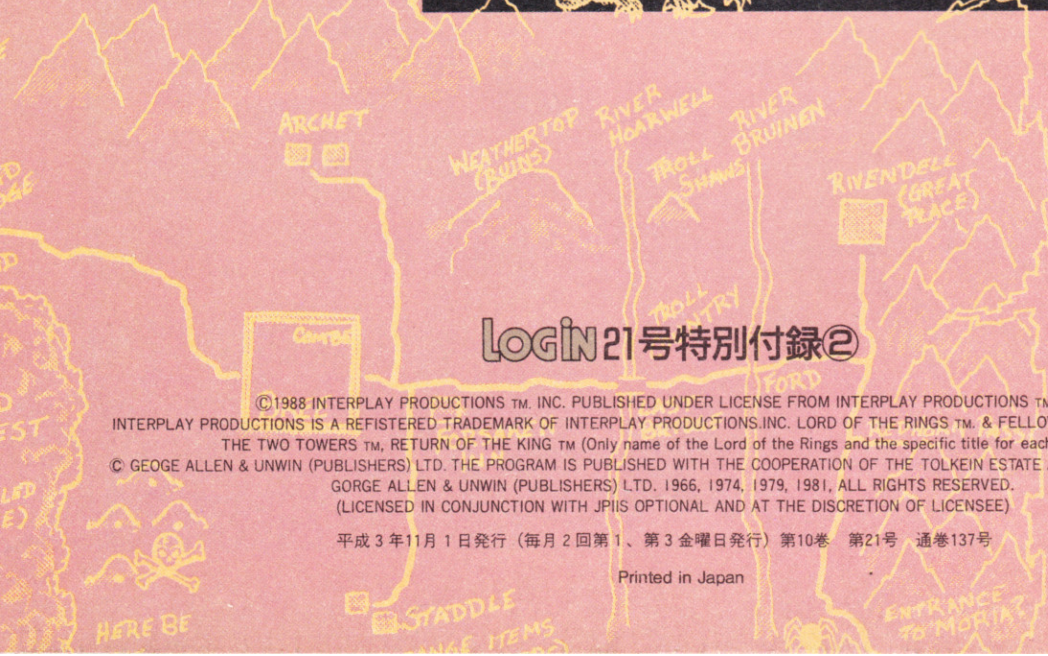




*Three Rings for the Eleven-kings under the sky,  
 Seven for the Dwarf-lords in their halls of stone,  
 Nine for Mortal Men doomed to die,  
 One for the Dark Lord on his dark throne  
 In the Land of Mordor where the shadows lie.  
 One Ring to rule them all, One Ring to find them,  
 One Ring to bring them all and in the darkness bind them  
 In the Land of Mordor where the Shadows lie.*



ERIADOR  
 THE SHIRE AND RIVENDELL



## LOGIN 21号特別付録②

©1988 INTERPLAY PRODUCTIONS TM, INC. PUBLISHED UNDER LICENSE FROM INTERPLAY PRODUCTIONS TM, INC.  
 INTERPLAY PRODUCTIONS IS A REGISTERED TRADEMARK OF INTERPLAY PRODUCTIONS, INC. LORD OF THE RINGS TM, & FELLOWSHIP OF THE RING TM,  
 THE TWO TOWERS TM, RETURN OF THE KING TM (Only name of the Lord of the Rings and the specific title for each program)  
 © GEORGE ALLEN & UNWIN (PUBLISHERS) LTD. THE PROGRAM IS PUBLISHED WITH THE COOPERATION OF THE TOLKIN ESTATE AND THEIR PUBLISHERS,  
 GORGE ALLEN & UNWIN (PUBLISHERS) LTD. 1966, 1974, 1979, 1981, ALL RIGHTS RESERVED.  
 (LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPIIS OPTIONAL AND AT THE DISCRETION OF LICENSEE)

平成 3 年 11 月 1 日 発行 (毎月 2 回 第 1、第 3 金曜日 発行) 第 10 巻 第 21 号 通巻 137 号

Printed in Japan