



# Ultima™

A S C E N S I O N

# IX



CONTENTS

友からの手紙	3
アバターの8つの徳	5
タベストーリー	9
重要な場所	15
技能と戦闘	27
武器と防具	30
生態系	37
宇宙	47
音楽	48
ルーン文字	49
航海術	50
用語集	51

友からの手紙

**懐** かしき我が友よ、あれから多くの月が夜空を横切った。恐らく、お前は私の名を思い出せずには戸惑っていることだろう。お前と私がともに旅を重ね、幾多の戦いを勝ちぬいた遠い日々のことも、すっかり記憶から消えているかもしれぬ。だとすれば、突然の無礼を許してしましい。しかし、時間が経てば、すべてを思い出すであろう。

私はずっと、お前の平和な、喜びと悲しみに満ちた生活を見守ってきた。お前の喜びは、物に恵まれた環境での満ち足りた気持ち。お前の悲しみは、いつかこの時が来るという不安だ。お前が最後にブリタニアを去ってから数年の間に、歴史に残る大事件が立て続けに起こった。美しかったブリタニアの町々は悪の手に汚され、人々は互いに傷つけ合い、病人を追放し、貧者をいたぶり、傲慢な思いあがりが増えている。崇高な人生の目標を見失い、名誉は地に落ちた。人々は、目に見えない何かに怯えている。だが、それが何かは誰も知らない。

お前ならわかるはずだ。ブリタニアの博物館から8つの徳のルーンが消えたときから、人々は心の支えを失った。ブリタニアの人々をひとつにまとめていた絆も、しだいに擦り切れ、消えてしまった。消えたのはそれだけではない。彼らに人生の指標を示した高德の戦士の偉業もまた、人々の記憶から消え去ろうとしている。息子が父親を足蹴にし、農夫が商人を攻撃し、とにかくみな、自分以外のものを排除しようとして、人々の間に、そして人々の現在と過去との間に、深く広い亀裂が広がっている。ロード・プリティッシュも、平和だったころの自分たちを思い出そう人々に懇願したのだが、徳の道から遠ざかろうとする大きな流れは、国王にすら変えることができなかった。事態はロード・プリティッシュの手には負えなくなってしまったのだ。人々は救いを求める一方で、その心は日増しに悪に傾いていった。それもみな、8つの徳の神殿の近くに出現した8つの柱のせいだ。柱から溢れ出る、あの思い出すもおぞましき憎悪の申し子……。そうだ。ガーディアンが戻ってきたのだ。



私はなんとか、お前の居場所がガーディアンからは見えぬようにしておいた。前回までのお前の傷がすでに癒えているかどうかはわからぬが、休暇は終了だ。ガーディアンは成長を始めている。人々はお前の名前をささやき出した。王が英雄を待ち望んでおられる。世界が救いを求めて悲鳴をあげている。今こそ、お前の出番だ。

事態は一刻を争う。だが、この本をよく読んで、ブリタニアについて、また、ブリタニアでのお前の存在について、過去の記憶を呼び起こしてほしい。ガーディアンと戦うには、お前も私も、訓練をし直さなければならぬ。再び武術を鍛えなおし、新しい魔法も習得するのだ。アセンション……「昇華」に向けて、さらなる進歩を遂げなければならない。今度の旅は、己が師となり教え子となる旅だ。よき師は、教え子時代の苦勞を憶えている。そして、よき教え子は、いつか師となり、さらに若い教え子に対する日のことを思い勉学に励む。教える者は、己の考えを絞りだし、いたわりと思いやりのある正しい人となりにつながる価値観を創造する。だがこの価値観が、今や瀕死の状態だ。我々には、この危険を人々に知らせる義務がある。これが最後のチャンスなのだ。なぜなら、私は、エセリアル虚空間を探索し、その空に書かれていたあることを見つけたからだ。そこには、こうあった。勝利しても敗北しても、お前は二度とブリタニアに戻ることはないであろうと。

急げ、アバタール。もう火の手が上がっている。

## アバタールの8つの徳

その昔、ロード・プリティッシュは悪の軍団を打ち負かし、ブリタニアを暗黒時代から統一国家の光の中へと導いた。平和は繁栄を生み、繁栄は計り知れない富を國中にもたらした。人々の顔はふくよかになり、幸福を満ちたたえた。しかし、国王たるロード・プリティッシュにとれば、その程度の富など取るに足らぬものであり、見栄えばかりの安物の宝石のようなものであった。そこで、王は、王に相応しい富を求めて全国を訪ね歩くことにした。

すべてが満たされた世界では、人生の目標をどこに置けばよいのか。王は自問自答した。人生の目的を失った状態で、いかに人々を導けばよいのか。そもそも今の人々は、指導力など求めているのだろうか。竜巻が集まるように、質問が質問と合体し、さらに大きな質問に成長していく。いつまでたっても答は出ない。王は國中を渡り歩き、もっとも賢い学者から、もっとも素朴な行商人にいたる、あらゆる人々の意見を聞いてまわった。ムーンゲートを通り、さまざまな暴君によって真実が歪められている異次元の国々も見まわった。そのほか、王以外には誰も知らない数多くの異世界も歩いてきた。そうして、長い時間をかけて考えてきたことを集め、まとめ、熟考した。王の考えは、いつもひとつの基本原則から離れることはなかった。人は善良たるべきだという原則だ。徳を磨き善人になることで、人は己を超えることができ、己を動物的欲望から解放し、後続の者たちを助けあげる力となる。こうして人々に行き渡った力は、ひとつにまとまり、それを構成する個々の力を大きく上回るものとなる。利己主義が男と女、親と子、兄と弟の絆を引き裂こうとしたとき、この力は必要とされる。そのためには、徳の力を人々の心に植え付けなければならない。

では、どのような徳を積みばよいのだろうか。徳をどう定義するのか。そしてロード・プリティッシュは、あらゆる徳の根源となる3つの原則を考え出した。「真実」、「愛」、「勇気」だ。これらは徳の種。これを掛け合わせたり、引き離すことで、8つの徳が導かれるのである。



※ 8つの徳

♪ 誠実



己に正直であること。誠実は、己の心の中の真実を大切にすることから始まる。正直な心の温かさは、己より周囲に広がり、家庭を温め、ひいては全世界を温める。この世の真実の姿を見つめたならば、そこに、生けとし生ける物がその根底で共有しているエセリアル世界が見えてくる。その力を応用した技が魔法である。己に正直であること。これを復唱し実践することにより、人は誠実となる。その神々しさは悪を圧倒する。

♪ 慈悲



慈悲のない人生を送る者は、愛のない死を迎える。慈悲とは、大自然に対して子供が抱く畏敬の念であり、そこに生きるすべての物に対する愛である。他者への慈悲は、己の愛の現われである。慈悲は、強要されたならばたちまち消えうせる。従って、これを保つには、強い意思が必要となる。常に他人の助けになろうと努力することで、慈悲は野火のごとく、心の中に広がってゆくであろう。

♪ 武勇



武勇は、他の7つの徳を守る衣である。武勇は、手前本意な勇気をひとつにまとめ、保ち守るという信念のもとに発せられる。武勇は繰り返し試される、そうすることにより、やがては徳に成長する。武勇を示すということは、すなわち、他の者たちの心の中に眠る武勇を発掘させる道を示すことでもある。

♪ 正義



真実と勇気が交わる場所に、正義の秘密がある。正義には妥協がない。戦闘の混乱の中に正義が輝くことはなく、必死の形相で正義を振りかざす者は真実を見失う。正義とは、物事の真実を判断する冷静にして公正な目を持つことであり、それには、真実と勇気を堅持する強い意思が必要となる。それが得られた者は、魂の安定を得る。

♪ 献身



勇気の手ひらが愛を掴むと、そこに献身が生まれる。献身とは、安全な道を取れとの自己愛の警告を跳ね除け、打算を越えて己の愛を他人に与えることである。したがって、選択の余地のないところに献身は現われない。選択肢があいまいで判別しがたいところでは、常識に照らし合わせ、もっとも成し難いと思われる善道に献身が現われる。愛を与える勇気を示すところに献身がある。

♪ 名誉



真実の木の上で、名誉の小鳥はさえずる。その名誉の歌声を、繰り返し己の魂に聞かせ続けるには、勇気がある。その響き甘美なれど、一瞬の心の迷いに簡単にかき消されてしまう。名誉の歌声は己の耳にしか聞こえない。しかし、真実の人生をまっとうする勇気を示す者に、その歌声は響いてくる。

♪ 霊性



霊性とは、己の魂を磨き続けんとする衝動である。真実、愛、勇気のすべてを飽くことなく追求する衝動でもある。3原則が見えるところであれば、霊性は適切なバランスを保ち光り輝く。真実、愛、勇気を併せ持つことで、己の魂は、穏やかな霊的安定を得る。

♪ 謙譲



謙譲は、徳の道を歩く者の顔をかすめてゆく風である。真実と愛と勇気のないところには、傲慢な自尊心の種が蒔かれる。謙譲は、そうした種を見つけば、そこからうぬぼれや物欲が芽生えぬうちに、道から吹き払うやさしいそよ風なのである。自尊心は強く、謙譲は弱い。したがって、謙譲はもっとも得にくい徳とも言われている。謙譲の徳を重ねるためには、まず、己自身が持つ傲慢な自尊心を見つめる必要がある。そうした後、初めて、謙譲の風を呼ぶことができる。



※ アバタール



以上の観念は、単なる言葉にすぎない。必要なのは、これらの徳の観念を体現し、人々に態度として示すことのできる英雄の存在だと、ロード・ブリティッシュは感じていた。自分自身がそうできればよかったのだが、国政の傍らに達成できるような仕事ではない。いや、国王よりもむしろ、人々が共感でき、希望を託すことのできる一般人のほうがよい。失敗の恐怖と戦いつつ、徳の道を極めんと必死に努力する姿に、人々が共感し己自身を投影できるからだ。それが、徳の体現者"アバタール"だ。

アバタールへの修行の旅がどのようなものになるか、ロード・ブリティッシュ自身も知らなかった。わかっ

ていたのは、これが非常に重要な旅であり、大小の失敗の連続が運命づけられていたということだけだった。しかし、王は、かならず見返りがあるはずだと確信していた。事実、そのとおり、アバタールは、心の奥の暗闇から徳という理念を白日のもとに引きずり出し、人々にわかりやすい形で提示してくれた。そして、アバタールを通して、人々は徳の精神を分かち合い、徳を掲げ敬う気風が全国民の心に浸透したのであった。

※ 追記

徳の理念が確立された後も、アバタールは幾度となく試練を迎え、成功と失敗を繰り返してきた。しかし、2つの月が異変を見せ始めると、ロード・ブリティッシュは、8つの徳が下向きの悪循環に陥っていく様子を感じるようになった。それは、アバタールの危機をも予言していた。徳の理念が崩れ始め、人々の心は荒み始めた。なんとかしなければ、人々に徳の理念を思い出させ、正しい道に戻さなければならない。

アバタールの危機とは何だろうか。これに関して空は答を示していない。ただひとつのことを除いて。空にはこう書かれていた。

「今度こそブリタニアの最後だ」

タペストリー



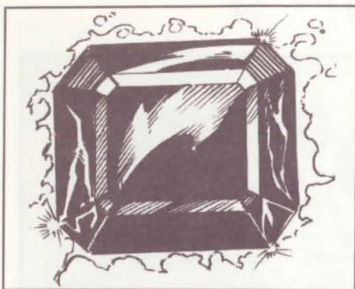
ブリテイン博物館の壁には、アバタールの活躍を物語る大きな絵織物が掲げられている。ブリタニアの誕生時から、かのシルバーサーベント騎士団が、昼も夜も、富めるときも貧しいときも、冬も夏も、区別なく守り続けてきた宝だ。不思議なことに、この織物の絵柄は、アバタールがブリタニアに現われる前夜に自然に変化し、翌朝から始まる新たな冒険の様子が、力強いタッチで描き込まれるのである。それは、アバタールの活躍を正確に予言する内容になっている。誰がどのようにして絵を描き加えているのか、知る者はない。まったくもって未知の力によるものなのである。専門家が詳しく調査をしたことがあったが、人間の手によるものと断定できる証拠は何ひとつ発見できなかった。その結果にロード・ブリティッシュは特別に興味を示す素振りは見せなかった。なぜなら、常日頃、王は、このブリタニアの土地から湧き上がる徳の波動が、色や線となってタペストリーに絵を描くのだという説を主張していたからだ。

ブリタニアとアバタールの関係を表わすタペストリーには、暗黒期からアバタールの時代を経て現在の啓発の時代にいたるまで、数世紀におよぶ歴史的物語が綴られている。物語は博物館の壁のいちばん高いところから始まり、反対側の人の背丈ほどの角まで、時代の流れに沿って、エピソードごとに描かれている。だが、もうこれ以上、アバタールの活躍を描き込む場所がないことは、誰の目にも明らかだ。

さて、ここで、アバタールとブリタニアのこれまでの係わり合いを振りかえっておこう。これがブリタニアの歴史だ。



※ 第一暗黒期



善なる心が集まれば、必然的に悪の心もまた集結する。ロード・プリティッシュが父なる古代の島々、ソーサリアを統一しようと動き始めたとき、魔法使いモンデインはこれに抵抗するかのよう暗黒の怪物をこの世に呼び出し、善なる人々に戦いを挑んできた。不死の宝珠を持つモンデインは、一時はソーサリア全土を掌握したかに見えたが、ひとりの旅人が異世界より現われ、不死の宝珠を、それに宿っていたモンデインの魂もろとも破壊することに成功した。これが、今日、アバタールと呼ばれるようになった男の最初の物語だ。

10 ※ 魔女の逆襲

異世界の旅人によってもたらされた自由と平和は、またすぐに壊されることになる。モンデインの愛人であり弟子でもあった魔女ミナックスが、復讐を開始したのだ。黒魔術の炎よりエネルギーを十分にため込んだミナックスは、無数の地獄の怪物をこの世に呼び出し、イナゴの大群のごとくにソーサリアを襲わせた。さらにミナックスとその怪物どもは、時間と空間を自由に飛び越え、旅人の故郷にまで魔の手を広げたのだ。かの旅人は再び立ちあがり、ミナックスに反撃を開始。旅人の世界とソーサリアの境を越えて、ミナックスの力の源である呪いの城まで、彼女らを追い詰めた。そして、ミナックスの魂をモンデインの住む地獄へと叩き落したのであった。



※ エクソダス



悪はより歪んだ悪を生む。モンデインとミナックスの間に生まれた悪の申し子、エクソダスは、その空虚な魂より生じた絶望感をソーサリア全土に撒き散らした。人々から良心を剥ぎ取ってはゴミのように投げ捨てるエクソダスによって、人々の心は荒廃し、人間社会が今にも崩壊しようという危機に

瀕した。しかしそのとき、またしてもあの旅人が現われ、悪の家族の最後のひとりを葬り去ったのである。

※ アバタールへの旅

そして、アバタールの時代を迎えた。ロード・プリティッシュは、ソーサリアをブリタニアという国名で統一し、輝かしい新時代の幕開けとともに、小国間の争いの記憶は忘れ去られた。世界は平和に包まれた。このすばらしき太平の中で、ブリタニアは大きく発展していったのだ。ここでロード・プリティッシュは、その慈悲深い統治の恩恵を受けて、広大にして未開拓の精神世界への興味を募らせていた人々の前から身を引き、隠遁生活に入った。そしてしばらくの後に、8つの聖なる徳の理念をひきさげて城に戻ると、この8つの徳をブリタニアに暮らす人々の心の目標にすると宣言した。しかし、それには、徳を体現して、人々の模範となる人物が必要だった。ちょうどそのときだ。王の願いが通じたかのように、あの異世界の旅人がブリタニアを訪れ、苛酷な修行の旅を始めたのだ。心と体の試練を耐え抜き、旅人は、不思議な徳の力を身につけていった。そして、徳の道を極めた彼は王のもとへ戻り、徳の体現者、アバタールの称号を頂くこととなった。同時にアバタールは、ブリタニアとブリタニアの人々の擁護者として世界に認知されるようになった。





※ 運命の戦士



ブリタニアを外敵から守ることに専念していたロード・プリティッシュは、内からの悪の芽生えには気がつかなかった。このころ、突然に出現した広大な地下世界から、悪性の怪物が地上に這い出してくるようになっていた。これを重大に受けとめたロード・プリティッシュは、その入口を封鎖するために自ら探検隊を率いて地下に潜ったのである。

ちょうどそのとき、モンデインの魂を宿していた不死の宝珠の破片から、3体の異世界の悪霊、シャドーロードが生まれ出ている。彼らは、国王不在の間、国政を任されていたロード・ブラックソンにとりつき、完全に彼の心に乗っ取ってしまった。ロード・プリティッシュの帰還が予定より遅れると、ブラックソンは、これ幸いに自らを正統な王となることを宣言し、すぐさま、国家の敵を排除するための異端審問の開始を布告した。国民全員が審問にかけられ、審問官の前では、すべての人間が個人の尊厳をふみにじられた。ブラックソンの圧制に怯える人々は、その背後の悪の存在などに気付く余裕はなかった。ブリタニアに戻ったアバタールは、その変わり様に驚き、8人の仲間を召集して地下世界の牢獄に囚われていたロード・プリティッシュを救出。そして、徳に対する反逆の罪で、ロード・ブラックソンはエセリアル虚空間へ追放されることになったのだ。

※ 偽りの予言者

故郷の世界に戻り、平穏な生活を送っていたアバタールは、突然、ガーゴイル戦士の団に呼び出され、処刑されそうになった。これをきっかけに、ブリタニアはまたしても混乱の時代に突入した。危ないところを仲間



に救われたアバタールは、ガーゴイルが住む地下世界の秘密を知る。ロード・プリティッシュを助けに地下世界に潜ったとき、アバタールたちの行動が地下世界の崩壊を引き起こしたのだ。そのため、ブリタニアに多くのガーゴイル族がなだれ込んできたのだ。人類とガーゴイルの間には大きな亀裂が入り、血で血を洗う戦いが繰り広げられた。世界中が全面戦争へと向かう中、アバタールと仲間たちは、人類とガーゴイルの紛争の元凶を確かめようと調査を重ねた。ガーゴイルの激しい攻撃を受けつつ、彼らが発見したものは、ガーゴイル族が信じる恐ろしい予言であった。それは、偽りの予言者を処刑しなければ、ガーゴイルは滅亡するというものだ。偽りの予言者とは、アバタールを指していた。これを知ったアバタールは、人類とガーゴイルの間の誤解を解き、両者に和平をもたらした。ここに、啓発の時代が幕を開けたのだ。

※ ブラックゲート



人々の知的レベルも上がり、見識あるグループが形成されるようになると、悪もそれに合わせて言葉を巧みに使うようになってきた。そんな中で、フェローシップというカルト集団が登場し、多くの人々を引き寄せ、またしてもブリタニアの徳が崩壊の危機を迎えた。そこへアバタールが戻ってきた。

彼は、謎の存在であったギルドの秘密を暴いた。それは、欺瞞と欲望を核とする悪質な集団であり、その黒幕が、異世界の怪物、ガーディアンであることもわかった。ガーディアンは、手下を使って人々を集め、奴隷にしようとしていた。そこでアバタールは、ガーディアンの計画を粉砕し、ガーディアンをブリタニアに呼び入れるためのブラックゲートを破壊した。

その直後、突如現われた謎の島、サーベントアイルに、アバタールと仲間たちは呼び込まれたが、彼らはそこでも勝利した。しかし、その代償は大きかった。同志デュブレが帰らぬ人となったのだ。

※ ペイガン

ガーディアンによってブリタニアから連れ出されたアバタールは、ガーディアンが支配する異世界、ペイガンに投げ込まれた。すべてが異なるこの世界では、徳の理念は通用しない。何ひとつわからない中で、アバタールは孤独な戦いを強いられた。元の世界に戻るためには、暗黒の力を操り、4体の元素の巨人を倒さなければならない。これまで高めてきた徳の精神と矛盾する試練だ。しかし、なんとか帰りの道を開いたアバタールは、傷つき、しかし以前よりひとまわり大きくなって、平和な故郷に戻ることができた。





※ アセンション

そしてこれが、もっとも最近、タペストリーに描き加えられた物語だ。つまりこれは、これからの話となる。詳しいことはわからないが、徳の擁護者、アバタールの最後の運命が描かれている。アバタールがペイガンに送られている間、ガーディアンはブリタニアを混乱に陥れていた。タペストリーの絵を見る限りでは、ブリタニアはガーディアンに支配され、炎に焼かれている。ブリタニアのあちらこちらには巨大な柱が現われ、地面から悪を浸透させる。人々の信念と行動は常軌を逸している。ブリタニアは暗黒時代に逆行した。しかし、アバタールが現われ、ガーディアンに最後の戦いを挑み、これを倒すことになっている。このとき、アバタールは人間界を超えて、さらに高位の世界にアセンション、つまり昇華し、もう二度とブリタニアには戻らないという。



アバタールが去った次の時代のことは、タペストリーからは一切わからない。

重要な場所

先人が書き記した地図を見ることなく、いきなり旅に出るのは愚かなことだ。未知なるものを求める冒険心は結構だが、同時に死の危険と隣り合わせである。ここに列挙した地理的情報によって、旅の危険が回避されるという保障はないが、人里離れた荒野で、正しい道を見つける手助けにはなるであろう。

※ 町



ブリタニアの文明の要である町は、また、創造的エネルギーの集結点であり、活気を門から外へ放出する文化の発信点でもある。ここでは必要なものすべてが揃い、あらゆる人が集い、徳の道は無数の分岐を見せる。

しかし、聖なる神殿の近くに巨大な柱が出現したとき、大地は揺れ、山は崩れ、海は激しく波立った。世界の様相は、降り注ぐ大量

の土砂に埋もれ、大きく変貌してしまった。この世紀の大災害により、瓦礫の山と化した町も少なくない。わずかな痕跡すら残らなかった町は、復興の望みを完全に絶たれている。災害に持ちこたえた町も、今では悪の影響を受け、住民の精神が腐敗し始めている。宮廷歴史学者のザーセスによれば、町の住民が柱から放出される悪の波動に支配され、町が敵意と憎悪に満たされたとき、第二の大災害がこの国を襲うと予言している。この説を支持する者は少なくない。

だが、ここに紹介する町々は、過去にとらわれず、力強い産業と革新の精神をバネに発展を続けている。必ずや、明日の吟遊詩人の詩の中で、輝かしい繁栄の姿が歌われることであろう。

♪ アンブロシア

究極の智の経典コデックスには、アンブロシアの数奇な歴史が記されている。数百年前、小惑星がブリタニアの海に落下し、島を形成した。人類の目には凶兆に映ったが、ガーゴイル族は宇宙からの贈物として尊んだ。本格的な移住はしなかったが、彼らはその島をアンブロシアと名づけ、無から有を生じたことから、幸運の象徴として大切にしていたのだ。しかし、あの大災害によってアンブロシアは海底に消え、ブリタニア伝説の一説となってしまった。

やがて柱の影響で、ガーゴイル族の間に傲慢な思想が広がると、彼らは人類との共存を嫌い、完璧な独立民族となるべく、深海の底に新たな都の建設を密かに進めた。そしてそこをガーゴイル族に夢を与えた伝説の島にちなんで、アンブロシアと命名した。かくして、ガーゴイル族は、海底に輝く巨大ドームの屋根の下で、人間の歴史から自らを分離させたのである。



## 日誌

### ♪ブリテイン

ブリタニアの首都であり、ロード・ブリティッシュの故郷でもあるブリテインは、地理的にもブリタニアの中心にある。広々とした街路に、多くの著名人も魅了する洗練された芸術と文化の香り、穏やかな気候、そして何よりも、活気にあふれる宮廷がこの町のシンボルになっている。しかしつい最近、宮廷は、ブリテインの新しい条例に関する論争に揺れた。貧しい者たちの間に病気が流行し、その感染を恐れた他の住民が市に対策を求めたのがきっかけとなり、貧者、病人、障害者をポーズへ追放し、そこで自活してもらうという条例が出されたのだ。立案者は、ブリテインの市長だった。彼は、これを「勝利」と呼んだ。疫病の流行を抑えることに成功し、窃盗事件も減少し、経済が上向いたと、市長は主張している。しかし、勝利は敵を作る。この条例により家族を引き離された人々などの間に不満が高まり、市長は大手を振って外を歩けない状態になっている。

彼らのやり場のない怒りは、町の北部のブリタニー川を越えてロード・ブリティッシュ城に向けられた。王は国民を見捨てたと、噂されるようになった。長年、城にこもりっきりの王は、世間のことを何も知らないと非難され始めている。それでも王は、毎月恒例の一般謁見を欠かさなかったのだが、あの条例以来、謁見は怒号渦巻く争いの場と化してしまった。王は仕方なく、一般謁見を中止し、自室に引きこもり、吟遊詩人の歌に興じる毎日を送るようになった。王の表情から生気が消え、住民の怒りはさらに高まった。我らがロード・ブリティッシュは、どうなってしまったのか？

### ♪バックニアーズデン

グレートシー（大海）の遙か沖に、ブリタニアの法律が及ばない無法の島がある。海賊や盗賊の巣、バックニアーズデンは、盗人どもの裏物取引の港として大変な賑わいを見せている。よそ者は、彼らの格好の餌食だ。気を抜けば、この町の激しい渦に飲み込まれて、散々にもてあそばれてしまうであろう。見知らぬ通りや怪しげな建物に入るときは、武器を構えてゆくぐらいの覚悟が必要だ。攻撃を仕掛けてこない者も中にはいるが、大抵は善人面をしたスリか詐欺師と思ったほうがよい。店の商品にも油断はならない。贋物が公然と出まわっているからだ。しかし、目利きなら、意外な掘り出し物を見つける可能性もある。また、酒場では、彼らに溶け込むことで、貴重な情報を得ることもあるだろう。

## 日誌

### ♪コーブ

かつてこの町は、不満分子の町として栄えていた。しかし、大災害によってロック湖の高波が町を襲い、その大半が洪水に流されると、生き残った人たちは、町の残骸をかき集め、遙か東方の肥沃な土地に新しい町を建設した。それが今のコーブだ。

だが、大災害で心の傷を負った彼らは、彼ら特有のヒーリング能力を活かすことをやめ、かつてはコーブの名産であった治癒薬の製造も廃れてしまった。献身の徳を掲げていたコーブだが、人々の心が荒み、絶え間なく暴動が発生し、家が焼かれ、警察組織との衝突に巻き込まれて多くの市民が命を落とすという修羅場と化した。こうした混乱の中から、ひとりの指導者が現われた。彼は、住民の苦しみを解決する方法を発見したというのだ。だが、ミノックの郊外、ジブシーキャンプの天蓋の下では、タロットカードが不気味な未来を予言している。

### ♪ミノック

苦難を共にする者たちの固い団結から生まれた町である。ミノックは、鍛冶屋と鉱夫の汗まみれの背に支えられて、ロストホープ湾岸に発達してきた。しかし、大災害によって町は破壊され、彼らの世界に誇る職人技は、今、試練の時を迎えている。献身の町ミノックは、住民のエネルギーと技術を駆使して、ムーングロウの北に浮かぶダガー島に、新しい町を建設した。つまり、ダガー島にミノックとコーブが同居する形になったのだ。そのため、ほとんど人々が新ミノックを離れていってしまった。残った者たちも、その多くがブラックロックの鉱山で行方不明になっている。現在、ミノックがあった場所は、ジブシーのキャンプになっている。献身の徳を掲げてきたこの町も、多聞に漏れず、今や利己主義に支配されている。客をめぐって職人同士がいがみあい、隣人同士がつまらぬことで争い合う。ジブシーの占いも、今では法外な料金を要求する。大きな富を得た予言者たちは、鉱山から発せられる波動によって空虚な未来の映像が見えると不安をもち、いや、すでに今、コーブの住人と、また仲間同士の争いが絶えない彼らに未来はない。ミノックの問題は、ミノックの住民によってのみ解決が可能であるが、今の彼らには、かつて労働に明け暮れ、あらゆる重荷を背負って乗り越えてきた逞しさは見られない。

### ♪ムーングロウ

心の町、誠実さを追求する者の都、ムーングロウ。3原則のひとつ、真実を擁護し研究する学問の啓、ライキウム図書館のある町としても知られている。ムーングロウは、誠実を町の徳として掲げている。かつてここは、魔法の町だった。魔法の薬や巻物を求めて、多くの人々が



## 日誌

訪れたものだ。この町は、大きなエセリアル川の流れの中にあり、その力が町の人々を結束させていたのだが、この川が何者かによって汚染され、人々は深い心の溝に隔てられるようになってしまった。さらに、純粋な徳のエセリアルから良質なマナを得ることで魔法を自在に操っていたムングロウの人々は、その特殊能力まで失うことになってしまった。魔法を失い混乱した住民の中には、徳の道に反して暗黒の力に頼る者まで出てきた。また、多くの住民が、純粋なエセリアルを求めて町を後にした。現在のムングロウには、信頼できる人間はわずかしか残っていない。彼らは、今でも細々と魔法の葉を作り、簡単な一次魔法を生活の糧にしている。多くの知識と才能が町から離れていってしまったが、それでもムングロウは、魔法を学ぶ者にとっては、一度は訪れるべき名所である。

### ♪ ニューマジンシア

かつてブリタニアでも最大の規模を誇ったマジンシアは、住民の傲慢な奢りによって自滅した。その廃墟から、過去の反省に立って復興された町が、ニューマジンシアである。マジンシアの住人であった羊飼いたちは、この新しい町で、いまわしい過去を断ちきろうと考えた。そして、静かで質素な生活を大切に、慎み深い謙虚な気持ちを取り戻そうと努力した結果として生まれたのが、ニューマジンシアが掲げる徳、謙譲であった。透明な家も昔と変わらず、住民もそれを気に入っていた。しかし、時代の流れは、この大海の孤島にも押し寄せた。素朴な羊飼いの多くが羊を捨て、より大きな夢を求めて海を渡っていったのだ。今では、土の道を動物たちが自由に走りまわり、たった一人を除いて、島には誰もいなくなった。もともと謙虚で質素な人間だけが、ニューマジンシアに住むことができるのである。

### ♪ ポーズ

どこを探しても、ポーズほど悲しい村はないだろう。かつては穏やかな農村だったポーズは、大災害の洪水に洗い流されてしまった。残っているものと言えば、汚物まみれの小屋の残骸ぐらいなものだ。ブリテインの市長は、この腐臭漂う廃村をブリテインの貧者や病人や障害者の保養地に定め、彼らを強制的にポーズへ送り込んだ。残酷なジョークである。ブリテインの住民は、病人や貧者に悩まされることがなくなったと喜んだ。一方、ポーズの住民はこの惨状を知ってもらおうと国王に掛け合ったが、取り合ってもらえなかった。ポーズへは、十分な食料と生活必需品を供給するという市長の約束は、まだ一度も果たされていない。

## 日誌

### ♪ スカラブレイ

ブリタニア大陸東海岸の沖に浮かぶスカラブレイの島には、心の内なる世界を大切にしている人々が自然との調和を保ちながら住んでいた。ここでは、レンジャーと森のつながりや、漁師と海のつながりを知るために町を遠く離れる必要はなかった。そこかしこの公園にそびえる木の塔の上からは、魚の仲買人が大通りを歩く姿が見下ろせた。仲買人は笑いながら新鮮な魚を客の手提げ籠に放り込む。そんな自然の流れに身を任せた穏やかな生活が続いていた。こうした自然との調和を大切に思う人々が全国からこのスカラブレイに集まり、ここは霊性の町として発展してきたのだ。しかし、町に住みついた死神を追い払おうと立ちあがったスカラブレイは、死神との戦闘に敗れ、巨大な炎に焼かれ灰と化した。だが、敗北は強さを生む。灰の中から復活したスカラブレイは、強い精神の町としてさらなる成長を遂げた。その支えになったのが、神秘の石像、センチネルであった。現在、センチネルは、大災害によって瓦礫に埋もれ、影響力が弱められてしまったが、人々は今日も復興に励んでいる。

### ♪ ストーンゲート

良識ある人間の間では、ストーンゲートには近づかぬが賢明と思われてきた。サーペンツスパイン山脈の岩山の上にそびえるこの石の塔は、もともとシャドーロードが建設した悪の要塞だった。アバタールに滅ぼされるまでの間、3体のシャドーロードは、ここを拠点に無数の怪物を地獄から呼び出し、ブリタニアを攻めつづけた。以来、この場所から発散される残留悪意は、肉体を持つ持たないに関わらず、多くの悪の温床となってきたのである。あの巨大な柱を出現させた魔法の儀式は、このストーンゲートのベランダで行なわれたとも言われている。だがありがたいことに、ホークウィンドの霊がこの建物から悪を追い払い、土地を浄化し、徳をもたらした。今では、悪より善を守る砦として開放され、誰でも自由に歩けるようになった。ここを訪れた者の中には、ホークウィンドに会ったと主張する者もある。アバタールの最後の旅では、ホークウィンドの霊が強力な味方になると、物の本にもある。

### ♪ ターフィン

暗黒の魔術によってブリタニアにもたらされた火山の島。それは、究極の智の経典コデックスを奪われたガーゴイル族の怒りが海上に噴出したかのようにも見える。どのようにしてこの島が出現したかを科学的に証明できる者はいない。善良なブリタニア人にとって、ここはまさに不毛にして禁断の場所だ。鋭く切り立った岸壁からは、悪のささやきが人を誘うと言われている。



## 日誌

この島を最初に利用したのは、反逆者ロード・ブラックソンとその仲間たちだった。地下世界が崩壊した後は、ガーゴイルの住居となっていたが、柱が現われてからは、なぜか彼らの人口が減っている。すでに、悪のパワーはこの土地から抜け去っているはずだが、今でも、近くを航行する船の船員からは、不気味な浮遊体がターフィンから海面を飛来し船を襲ったという体験談が聞かれる。現在、ここは無人の島になっているが、誰かが、そして何かが、この島の奥深くで不穏な活動を開始したとの噂もある。

### トリンシック

大災害によって、ブリタニア大陸の南の端が崩れ、城壁に囲まれたトリンシックの町は海に沈んでしまった。城壁も道路も波に飲まれ、そこに暮らしていた勇敢な戦士や優秀な武器職人たちは、別の土地へ移住するしかないと思われた。しかし、彼らは動かなかった。海の上に町を再建するという、まったく新しい試みに挑戦したのだ。海に沈んだ旧トリンシックの上に、新しい橋を渡し、運河を作り、まだ使える建物をなんとか建て直し、町を復興させた。そして、彼らももっとも大切にしていた名誉の徳を呼び戻したのだ。しかし、すべてがうまくいったわけではない。建物は戻り、外観上はかつての繁栄を取り戻したかのように見えたが、彼らの名誉は、運河を流れ、いずことも知らぬ場所へ消えてしまったのだ。名誉を失った戦士たちは、この町に数々の名声をもたらした高度な戦闘技術にも意味を見出せなくなった。同輩を尊敬する気持ちも薄れ、トリンシックの住民をひとつに束ねていた規範も空虚な言葉と化した。つまらぬことで暴力沙汰が起り、恩義は失われ、約束は反故にされ、年老いた住民は、我が物顔で町を練り歩く若いチンピラに怯える日々が続いている。旧トリンシックの建材を使い、丁寧に復元された美しい橋も、今では輝きを失い崩れつつあると言われている。

### パロリア

己を試したいと思う者は、この島の海岸で、己を試してくれる者たちに出会える。かつて武勇の都と謳われたジェロームは火山の噴火によって破壊され、同時に、シルバーサーベント騎士団の本拠地であったサーベントホルドの砦も失われた。現在は、新しく結成されたパロリア騎士団が、ジェロームを飲み込んだ火山島の頂上に、炎の巨人に挑むかのごとく、新たな都、パロリアを建設した。強固な城壁に囲まれた砦の中では、ブリタニア屈指の騎士たちが有事に備えて訓練を重ねていた。城壁の外側は、数々の怪物が徘徊する危険な場所であるが、砦の中の勇敢な騎士たちにとれば、格好の腕試しの場ともなっていた。パロリアでは、すでに多くの騎士

## 日誌

たちが訓練を終え、ブリタニアの各地に旅立っている。だが、これからこの地で武勇と戦闘術を磨こうとしても、もう遅いかもしれない。なぜなら、砦の足元では、火山の炎が活動を再開し、砦を脅かしているからだ。これが、パロリアの騎士たちを精神的に追い詰めている。パロリアが弱体化するのは、時間の問題であろう。騎士たちは戦う気力を失い、火山の恐怖にすっかり臆病になってしまっている。悪いことに、彼らはこの事実を指摘されることをもっとも嫌っているのである。

### ユー

うまくしたもので、ユーへ通じる道は荒れ果て、盗賊の恰好の稼ぎ場所となっている。この道を通ることは、険しい正義の道を歩むことと同義であり、そこを通過できた者のみが正義の都に行くことができる。そもそもドルイド教徒の都だったユーは、ブリタニアの文明が発達するにつれて、法的秩序を守る正義の都として成長してきた。ユーの近くには、愛の原理を守るエンバスアビー修道院がある。ユーがその強い影響下にあることは間違いない。ところが、威厳と礼節を重んじてきた法廷は、このところ、闘技場の様相を呈している。裁判は、酒に酔った傍聴人がヒーローを囃し立て、悪人をなじり、罪人が鎖につながれロングのダンジョンへ連行されるという筋書きを繰り返す、安っぽい見物物に変わってしまったのだ。ディーブフォレストの森に静かにたたずむユーは、その足元を無秩序という斧で切り倒されてしまったかのようなようだ。しかし、旅人の間では、ユーはワインの名産地として、まだ高い人気を誇っている。長い道のりを歩き続けた旅人にとって、質の高いユーの宿とワインは、何よりの安らぎを与えてくれるだろう。

### アバタール島

ブリタニアの英雄による高潔なる探求の旅を記念するかのごとくに、炎の中から生まれた神秘の島である。ロード・プリティッシュが、かの巨大ダンジョン、グレート・ステイジャン・アベイスより、究極の智の經典コデックスを持ち出したことがきっかけとなり、この島は大噴火を起こした。その後、コデックスの所有権を巡り、人類とガーゴイルとの間に、長く悲惨な戦争が続いた。これを取めたのが、アバタールだった。アバタールはこの島の頂上にコデックスを置き、人類もガーゴイルも平等にその恩恵に浸れるよう、工夫を施したのだ。しかし、あの大災害によって島は消失した。島があった海域は、濃い霧に包まれ、中の様子を知ることができない。そしてこれが、人類とガーゴイルとの新たな亀裂を生むこととなった。島消失の原因はまったくわからないまま、人類とガーゴイルの戦いは激化し、さらに多くの尊い命が失われた。こうした人類の愚かな行動を嘆いた聖なる炎が霧を発生させ、我々の目前からコデックスを隠してしまったのではないかとの声も聞かれる。



※ 神殿

ブリタニアの神殿は、またしても汚れた悪の波動に飲み込まれてしまった。8つの徳を掲げるブリタニアの8大都市の近くには、同じ徳を奉った神殿がある。どれも大変に静かな場所に建てられており、徳の力を、広く一般の人々に及ぼす作用がある。しかし、神殿本来の力を感じ取ることができるのは、ドルイド僧だけだと言われている。その神殿が、今では機能を失ってしまっている。

まだブリタニアが平和だったころ、神殿は瞑想の場として人々に親しまれていた。誰でも自由に神殿を使うことができたが、それぞれの徳のマントラを持つ者は、神殿から特別な啓示を受けることができた。マントラとは、瞑想のときに唱える経文である。マントラの周囲に渦を巻くように、さまざまな思念がばらばらに存在している。瞑想を重ね、心を鍛錬してゆくことによって、それらがひとつにまとまり、純粋な徳の姿が浮かび上がり、正しい道が見えてくるのである。このマントラは、平和だったころでも、一般には公開されていなかった。

ところが、それぞれの神殿の近くに悪の柱が出現すると、神殿は悪の波動に汚され、柱を目指して集まった悪性の怪物どもにより破壊されてしまった。平和を願う人々は、絶望のどん底に叩き落とされた。聖なる徳は、悪に飲み込まれてしまったのだ。

このところブリタニアに連続して起こっている不可解な問題が、すべて柱の汚れた波動に関係があることは否定できない。しかし、神殿の崩壊が先だったのか、それとも人々の心の腐敗が先だったのかは、判断しかねるところだ。清らかなる心は、周囲の人間の心も清らかにする。いずれにせよ、アバタールの活躍に最後の期待が寄せられている。

神殿を清めなければならない。そのためには、まず悪の源を発見し破壊することだ。しかる後、マントラを用いて神殿の浄化を行なう。マントラを知る人間は、今ではすっかり少なくなってしまった。それに伴い、徳に対する正しい知識も次第に薄れている。マントラを知る人間を丹念に探すのだ。そして、徳の本当の意味を知ること、お前の行くべき道は拓かれる。

※ ダンジョン



ブリタニアのあちらこちらに、ダンジョンと呼ばれる地下構造物がある。そこはけがれた亡霊と怪物の棲みかであり、まともな人間なら決して近づかないところである。ひとたび足を踏み入れたら、無慈悲な怪物の餌食となることは間違いのない。だが、こうした警告も、命知らずの冒険家には、かえって誘惑の言葉となってしまふ。

✦ アビス

霊性の都スカラブレイのすぐ近くに、軽率なる無数の戦士を飲み込んだ地獄の穴がある。大自然のバランスは、わざわざ精神的充足の都の近くに、この虚無感の地下要塞をもたらしたようだ。アビスは、たまたま放浪の旅人によって発見された。彼は、アビスの入口に立つや、早々にその場を離れたという衝動にかられたに違いない。これまでのアビス探索に関する話は、スカラブレイの住民が詳しい。アビスから生きて帰った者たちが、スカラブレイに立ちよ、多くの情報を残しているからだ。しかし、その多くは常軌を逸している。上が下であり、自らが発した魔法に裏切られ、地と気と火と水の四大元素がばらばらに存在しているという。外へ出ようともがくほどに深みにはまり、やがては正気を失うか、怪物の餌食になってしまうという。

✦ コプトス

"食欲"という意味を持つこの神秘的洞窟は、豊かなブラックロック鉱山としてミノックの町に所有されていた。ブラックロックは魔法の力を秘めた鉱物として知られ、ミノックで産出されるものは、純度も高く、高値で取り引きされていた。ブラックロックは魔法の道具の材料として使われるが、ブラックロック製の製品の威力は、熟練した魔導師も舌を巻くほどと言われている。数年間続いた採掘により、地表から浅い部分では、ほとんどが掘り尽くされてしまっている。度胸の座った鉱夫や冒険家が、大量のブラックロックを求めて深層へ挑むが、そこはアンデッドの棲みかであり、足元も悪く、目的を果たすことはままならない。それでも、豊富なブラックロック鉱脈は、人々を惹きつけて止まないのである。



## 本日誌

### ✧ デシート

"欺瞞"という名が示すとおり、ここには無慈悲な闇の獣と偽りと裏切りに心を染めた亡者の巣である。かつては地下牢として使われていた施設だが、今では魍魎魍魎の世界となっている。近ごろの群発地震の震源地が、このデシートの底にあると言われている。デシートの最深部には、大きな地割れがあり、さらに地中深くに口を開けているというのだ。そのため、ここでは深く潜るほどに気温が高くなり、探検する者は汗で視界が曇り、しつこい幻覚に悩まされ、やがては気力を失ってしまうということだ。

### ✧ デスパイス

ブリタニアの首都ブリテインからは、国中のあらゆる地域へ道路が伸びているが、ひとつだけ例外がある。"軽蔑"のダンジョン、デスパイスだ。古代より、このダンジョンからは悪性の怪物が数多くの地表に送り出され、人々を苦しめ脅かしてきた。ここでは、そんな人々の恐怖心が怪物どもの力となり、無謀にも中に立ち入ろうとする者に向けられる。彼らはとくに、"陽"の存在を嫌う。また、真実を見ぬく力に欠ける者は、彼らの恰好の餌食とされる。だが、ここは財宝の山があるとも言われている。人を小馬鹿にした悪質な罠や執拗な攻撃を交わす腕に自信があるならば、試してみるがいい。

### ✧ デスタード

数百年間にわたり、デスタード(卑怯)の洞窟はドラゴンの巣であり、その財宝の隠し場所でもあった。パロリアの騎士たちが、幾度となくドラゴン退治に挑み、多くが命を落とした。デスタードの主は、タローニアという赤いドラゴンである。これが近くの村を襲い犠牲者が出るごとに、ブリタニアの隅々までそのニュースは伝わり、長い間に伝説化している。近年、パロリア騎士団は、デスタードの入口を封印し、タローニアを閉じ込めることに成功した。これによって、周辺の村が襲われることはなくなったが、タローニアはまだ生きていたとの、もっぱらの噂だ。洞窟の中で年齢を重ねたドラゴンは、以前よりも一層強くなっているとも言われている。タローニアを御神体とするカルト教団が、旅人を捕らえてはタローニアに捧げているとの噂もある。今日、パロリア騎士団の間で、再びデスタードのドラゴンを退治するという計画が立てられたが、これはまったく実現しそうにない。彼らはすっかり臆病になり、計画をなじってばかりいるからだ。

## 本日誌

### ✧ ヒスロス

かつては旧マジンシアの下水道だったが、現在は、気位が高く精神の腐った生き物どもが巣くう、複雑に入り組んだダンジョンと化している。だがこれがまた、冒険家の心をくすぐる原因ともなっている。海に口をあけたヒスロスの内部は、汚水に満たされているが、これが地表の牧草地の土壌を汚染し、土地を枯れさせている。ヒスロスを探検しようとするならば、十分な水泳の練習をすることだ。また、治療薬も十分に用意しておくべきであろう。汚水に濡れなかったとしても、水の外では狂暴な怪物どもが腹を空かせて待っているからだ。

### ✧ シェイム

名誉の都、トリンシックの郊外に不名誉のダンジョン、シェイムがある。名誉を重んじる騎士、パラディンたちは、ここを訓練生のための修行の場として利用していた。だが、罠とパズルに満ちたこの地下構造物に骨を埋めた者も少なくない。ポーズ出身の長老、ボムは、シェイムの底まで探索して、名誉の杯を持ちかえった。だが、現在それを紛失中である。ダンジョンの底に戻ったのだと言われているが、誰ひとりとして、これを取り戻そうとシェイムに向かおうという者はない。なぜなら、悪の力が、シェイムの罠とパズルをより一層悪質なものに作り変えてしまったからだ。シェイムのダンジョンは、不名誉という病原菌をパラディンたちに蔓延させたようだ。騎士でありながら、彼らは破廉恥にも、シェイムのダンジョンを恐れて近寄ろうとしないのだ。

### ✧ ロング

今日、ユーの住民は、罪人を"不正"という名のダンジョン、ロングの地下牢に投げ込むことが正義とはき違えている。厳重な警備に守られたロングは、ブリタニアでもっとも苛酷な監獄と恐れられている。混沌が支配するこの牢獄で、囚人たちは、自分自身に対する最低限の決めごとすら守れない状況にある。このところ、ユー独特の"正義感"によって、囚人の数が飛躍的に増えている。法廷は、訴えられた者はかならず有罪とし、無罪が確定しないかぎり、ロングの牢獄から絶対に解放されないという主義を押し通している。無罪を立証するのは難しい。とくに、判事やその手先の者に多額の賄賂を渡さない限り、ほとんど不可能と言われている。ユーでは、囚人の人権を認めていない。彼らは連日の体罰に悲鳴をあげている。また、ここではよく物取りに襲われることがあるので、訪れるときは武器を忘れないことだ。看守はかなりの使い手が揃っている。できるなら、避けて通るのが賢明であろう。



## ※ エセリアル虚空間

はるか昔、エセリアル虚空間は、そこを旅してきた者たちの話から、家の内側のようなところだと思われてきた。エセリアル虚空間の内部は、精神的な無重力状態であり、大小さまざまな苦しみが癒されるところである。この世界の空間は、一部が落ち込むようにしてエセリアル虚空間と通じており、そこでは過去と遠方とがつながり、古代ソーサリアと未来とがつながっていると考えられている。エセリアル虚空間は、想像の世界のようでもある。頭で考えるだけで旅ができる。しかし、そこには友も敵もない。はじめてここを旅する者は、人生観を根底から覆されることも珍しくない。残念なことに、ムーンゲートが破壊されている現在、エセリアル虚空間に入る方法が失われている。また、純粋なエセリアルは魔法のエネルギーに変換されるが、それを行なう神殿が機能していない今、魔法も使えない状態が続いている。エセリアル虚空間とのつながりを失ったことで、ブリタニアは深刻な危機を迎えている。

## び 技能と戦闘



**戦**闘とは、恐怖が時間の背中に乗って走っているようなものである。恐怖も時間も捕まえることができない。彼らを引き離すこともできない。そして彼らは決して自分から離れない。彼らは戦士の周囲をめぐり、ときには恐怖が、ときには時間が、不意打ちを食らわす。したがって、名誉ある戦士は一对一の戦いを好むが、実際には、敵は1人ではなく、3人なのである。

戦闘の訓練とは、ほんの一瞬の遭遇のために心と体を鍛えることである。そこでは、時間ももっとも得がたい要素となる。しかし、訓練を重ね、自信を高める

ことで、自分の意思の力で恐怖心を押さえ込むことができるようになる。その意志は衝動を生む。衝動は行動を起こし、行動が攻撃となる。そして、攻撃によって、敵に打ち勝ち、同時に、恐怖と時間も打ち負かすことになるのだ。腕の立つ戦士が、動きが素早く、行動に無駄がないのはそのためだ。

武器を構える手が安定していて、手首がしっかりと固く、腕に緊張が走ると、その姿は敵と、己の恐怖心と、時間に、ひとつの信号を送る。「お前に勝ち目はない」と。すると、3つの敵は恐れをなして暗闇に逃げ込んでいくであろう。

これを実現するには、技術を磨くことである。練習と熟考が精神を磨き、鍛錬によって力とスピードを身につけ、武術師範のトレーニングを仰いで技を習得するのだ。あとは行動あるのみである。行くべき道を進み、運命を切り開け。



## ※ 能力の基本

筋力、知性、敏捷性は、戦う者の基本能力である。これらの能力特性には、生まれつきの個人差があるが、鍛錬によって欠点を補うことは可能である。経験と努力を重ねれば、能力は高まる。能力低くして、勝利の道はない。とくに、敵に弱点と見ぬかれそうな部分を重点的に鍛えるのだ。弱点は、己が長所と思いついて入っている部分に潜んでいることが多い。

### ✦ 筋力

大きな力を持つということは、鋼の弾力を失うかわりに、大海の潮の流れのような底力を得る。力は、剣の柄を通じて刃に伝わり、その通り道を遮る物を打ち砕く。力の強い者は動きも速い。そのため、一撃がより深く敵の肉を切り、防御は敵の意志を感じとり的確に反応できるようになるのである。さらに、筋力の高い者は、長くその戦力を維持することができる。

### ✦ 知性

スピードと力も、知性がなければ軸のない車輪と同じである。知性が、戦闘時の判断を下し、これを繰り返すごとに経験を蓄える。知性を高めることで、魔法の力もまた高めることができる。知性の高さが、マナの蓄積量を決めるからである。

### ✦ 敏捷性

敏捷性を高めることで、攻撃回数を増やし、より素早く敵の攻撃をかわせるようになる。また、より高度な技を習得しようと思えば、手足の動きが十分に敏捷でなければならない。優美に空を舞う鳥を見るがよい。鳥は巧みに障害物をかわすことができる。

## ※ トレーニング(訓練)

トレーニングで高度な技を磨けば、戦闘意欲も高まる。トレーニングには、これで十分ということがない。なぜなら、お前が寝ている間も、休んでいる間も、敵はトレーニングしているかも知れないからだ。ブリタニアの各地には、それぞれの武器を極めた師範がいる。十分な敏捷性があれば、料金を払い、高度な技を教えてもらうことができる。

師範とのトレーニングでは、戦士は己の耳で聞いた言葉の意味を己の目に伝えるのである。師範は各々専門の武器の道を極めた者たちだ。ひとつの武器の技を磨きたければ、まずは目的の武器の師範を探さなければならない。トレーニングが受けられるかどうかは師範とどれだけ親しくなるかにもよるが、敏捷性が低すぎる場合はトレーニングを受けられない。条件が整えば、師範は新しい技術を教えてくれる。その武器の技を高めることに、技能は、素人、見習い、上級者、と昇格し、最後に達人となる。ひとたび達人となれば、たとえその武器の師範に出会えたとしても、もう新しい技を習うことができない。達人の唯一の師は己自身なのである。

## ※ 戦法

人間の行動のなかで、戦闘ほど奥深いものはない。常に先を読んで行動することが大切だ。なぜなら、戦闘の達人は、まず第一に、相手の計画をくじき、戦闘の意志を砕くことを考えるからである。理想的な戦いは、血を流さずに勝利することだ。

戦闘に入る前に、かならず次のことを確認するよう習慣づけておくとよい。相手は何かか。何人か。相手はどう近づいてくるか。精神、手、足はどれも彼らと戦うに十分に鍛えられているか。彼らと戦うに十分な武器を持っているか。地理に優勢なのはどちらか。逃げ道はどこにあるか。

準備が不十分な状態で、敵が近づいてくることもある。そのときは、まず第一に適切な武器を選択する。スケルトンなら剣は通じない。槌が威力を発揮する。反対に、打撃系の武器は防具を身につけたゴブリンには威力が低く、鋭い剣が威力を発揮する。同じ武器でも、敵によって威力は大きく変わるのである。適切な武器を選択し、こちらから一撃を加えるのだ。躊躇は禁物。先制攻撃は、相手に時間の毒をもたらし、恐怖心を起こさせる。手を休まず、攻撃するのだ。

接近する敵が優勢に思われたときは、慎重に防具を選ぶ。シールドが防ぎきれなかった衝撃は、鎧が受けとめる。鎧で防ぎきれなかった衝撃は、体が受ける。そのため、ブリタニアを旅するときは、手近な店を見つけ、よい武器を手に入れるのと同時に、よい防具も揃えておくことが重要だ。また、上質な武器や防具を旅の途中で拾ったときは、店に持ち込んでみるとよい。店主は適当な値段でそれらを買ってくれる。

## ※ 戦いと徳

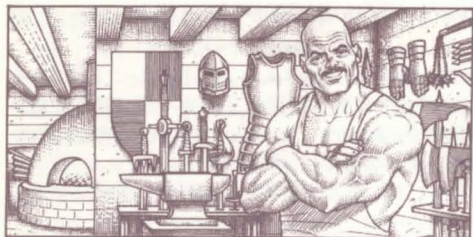


徳の心押し広めるための心の旅では、戦いは主目的ではない。そこでは、武器は火のようなものである。戦闘が終っても武器を取めることができぬ者は、武器に魂を飲まれてしまう。勝利に酔い、血を求め始めたならば、たちまち徳が心から抜け落ちてしまう。殺戮を楽しむ者は、人の肉で太った豚を食らうようなものと知るべきだ。

武器は、正しい目的のためにのみ使われるべきである。心が善良であれば、マナの恩恵を受けることができる。良い行いを積み、生きとし生ける物の間を行き交うエネルギーの流れが見えてくる。そして、その流れを己と己の徳に引き込むことで、エネルギーを得ることができる。それが魔法の力となる。この力を持って、不浄なる者と戦うのだ。悪意に悪意で対抗してはならない。悪意を持てば悪に染まり、純粋なマナの力は失われる。つねに善良であれ。そう空の星は言っている。さすれば、かならず勝利する。明日、勝てなくとも、いつかかならず勝利の時はくる。いかなる鎧も、運命を避けることはできぬのだ。



武器と防具



**血**が騒ぎ、選択肢は残されず、決断が四散するとき。それが宿命であったがごとく、世界は己と敵との関係のみに集約される。こうして、いやこうなった場合にのみ戦いは始まる。

ほとんどの戦いは、第一撃が下される前に勝敗が決まっている。それを決定

するのは、言うまでもなく、鍛錬だ。とはいえ、裸の戦士に何ができよう。十分な装備が必要だ。武器と防具に金を惜しんではいけない。彼らこそ、お前の最大の味方だからだ。このブリタニアでは、数多くの武具職人が武具を作り販売している。しかし、本当に優れた武器は、金では買えない。洞窟やダンジョンの奥深くには、強力な魔法の力を秘める武器や防具が眠っている。それを手に入れるには、よほどの幸運を必要とするが、運だけに頼って行けるような場所ではない。

武器

戦士にとって、己に適した武器の選択は最重要事項である。選択にあたっては、素直に己の身体特性を見つめる必要がある。まずは武器を実際に手に取ってみる。そして、それを使う状況を考えてみる。狭い場所での使い勝手はどうだろう。これひとつで複数の敵を相手にできるだろうか、などなどだ。

武器には5つの系統がある。己の拳、刀剣類、両手を使用するもの、長物、そして飛び道具だ。複数所有することも可能だ。いや、最初はそうするべきであろう。だが、最強の部類に数えられる戦士ともなれば、愛用の武器をひとつに絞っている者が多い。ほんの一撃ですべてが片付いてしまうために、どれを持とうが同じなのだ。

旅の途中で、魔法の力を秘めた武器や防具に出会うことがある。その効果は、実際に使ってみなければわからない。時間と状況が許すならば、新しい武器をどんどん試してみるべきであろう。

軽量級の武器



軽い身のこなしが最大の長所と思われる者は、ここに紹介する武器を選ぶとよいだろう。素早い攻撃と防御に適したものたちだ。

格闘術

優れた戦士は、決して武器を手放さない。なぜなら、己の手や足や頭が武器だからだ。安全が確保された場所以外で武器を置くのは、一般には愚かな行為とされるが、格闘術の使い手ならば、その限りではない。誰であろうと、武器を用いぬ戦法を学んでおくに越したことはない。格闘術の師範は、バッカニアーズデンの闘技場にいる。トレーニングは苛酷だが、それを極めれば、鋭い鉄拳や足蹴りひとつで相手に土を舐めさせることが可能となる。

斧

武器として使用する場合、片手斧は、もう片方の手にシールドを持つという組み合わせでバランスの取れた装備となる。複数の敵を相手にする場合、斧は防御を犠牲にすることなく、素早い攻撃を繰り返すことができる。戦闘用斧にはさまざまなタイプがあるが、どれも、酒場にたむろするグロツキや、追いはぎなど、洗練された戦闘技術を持たない、比較的弱い相手に効果がある。

ブロードソード

見習戦士が最初に手にする武器である。その鋭い切先は、相手の目にちらつかせるだけで、大きな防御力となる。ブリタニアでは、ほとんど実践経験を持たない男たちが、恰好をつけるため



## 日誌

に腰からぶら下げていることが多く、そんな形だけの戦士をからかう輩も多い。連中に鍛錬した剣術を披露すれば、倍の驚きをもたらすであろう。

### ✦ カトラス

レピアーの軽快さと剣の威力を兼ね備えた武器として、多くの船乗りが愛用している。湾曲した刃先は、至近距離で、横になぎ払うように使うことで威力を発揮する。カトラスの達人になると、これひとつで攻撃をかわし、同時に反撃を食らわせるという芸当が可能になる。

### ✦ ガラスの剣

この剣に撃たれた者は不運としか言いようがない。刀身に込められた強力な魔法が体内に潜り込み内臓をえぐるからである。しかし、ひとたび割れてしまうと、もう修復は効かない。そのため、ガラスの剣は非常に数が少なく、手に入れるのも困難である。もし手に入れたなら、本当に手強い敵と遭遇するまで、大切に温存しておくことだ。

### ✦ ブラックロックの剣

純度の高いブラックロック鉱石から剣を作る職人が南部で店を開いているとの噂がある。地底深くから産出されるブラックロックを加工するには、この世でもっとも高温な炉と、もっとも強いハンマーが必要と言われている。しかし、北部では実物を見た者がなく、あくまでも、南部から帰った旅人が持ちかえった噂にすぎない。その剣に秘められた魔法の力に関しては、ほとんど知られていないが、これに撃たれた者と、これを使う者の区別なく、人の生体エネルギーを吸い取る性質があるという。

### ✦ 両手用武器

ある程度の経験を積み、腕と足と背中に十分な筋力がついたと自覚するなら、両手武器を試してみる時期であろう。両手を使うために相手の反撃に対して無防備になるときがあるが、鍛えぬかれた筋力があれば、いかなる反撃も難なくかわすことが可能である。

### ✦ 戦闘斧

非常に強烈な破壊力をもたらす武器である。敵の武器も防具も鉄の鎧をも貫く威力があり、達人が振り下ろす重厚な両刃の刀身は、相手がよほど狂暴な怪物でないかぎり、一撃で勝敗を

## 日誌

決することができる。優れた戦闘斧の刀身は、年輪を重ねた大木のように、幾重にも折り重ねられ、叩かれ、鍛え上げられている。

### ✦ 両手剣

戦いを生業とする者の間では、両手剣は名誉の象徴である。これを扱えるほどの力と技術を持ち合わせた戦士は数少ない。かなりの重量があり、1回の戦闘の間、ずっと振りまわしてられる体力は、並大抵ではない。両手剣の戦法にはリズムが大切である。重量があるために、攻撃の間隔が開いてしまうからだ。優雅なリズムに乗ることで、振り上げている間に脇が甘くなる欠点を補うことができる。両手剣を購入する際は、かならず師範にトレーニングをつけてもらうことをお勧めする。

### ✦ 戦闘槌

鍛錬を積んだ戦士が戦闘槌を振るえば、敵の頭蓋骨を砕き、体の奥深くの内臓を破裂させるほどの衝撃が生まれる。戦闘槌の尖っている側の形状は、敵の隙を的確に狙えるよう工夫されている。手首を返して平らな側を使えば、鎧の下の肉体に深刻な内出血を引き起こす衝撃を与える。強力な武器ではあるが、かなりの重量があるため、狭い場所での長時間におよぶ戦闘には適さない。

### ✦ 大鎌

敏捷性の低い戦士には、かさ張るばかりで扱いづらい代物だが、俊敏な戦士が持てば、非常に殺傷力の高い武器となる。そもそも大鎌は農具であった。ところが戦乱の時代に入ると、これが武器として使われるようになったのだ。柄は短くなり、刃は次第に直線的な形に変わっていった。大鎌を好んで使う戦士は稀であるが、これを巧みに操る敵に出会ったなら、十分な警戒が必要だ。

### ✦ 長物

素手の格闘では、腕の長い者のほうが有利に戦える。武器を用いた戦闘でも、同じことが言える。スタッフや槍など、尺の長い武器を使えば、戦闘は優勢になる。しかし、十分な力のない者が持てば、かえって取り回しに困り、逆効果になりかねない。長物は、思いのままに振りまわすことができるだけの能力を身につけるまでは、手を出さぬのが賢明であろう。長物の中でも、入門者に適しているのは、威力は劣るが比較的軽量なスタッフだ。



## 日誌

### ✦ スタッフ

頑丈な硬木で作られたスタッフ(杖)は、旅の道具としても重宝するが、鍛錬と技能の修得により、単なる木の棒が強力な武器に変身する。スタッフは敵の攻撃をかわす防具になるばかりか、足払いなどの攻撃を加えることもできる。武器としてはこれ以上シンプルなものはないが、達人の手に握られたなら、驚くべき威力を発揮する。

### ✦ 瘤杖

その昔、瘤(こぶ)のある自然木の杖は魔法使いの象徴であり、魔法を蓄えておくための道具であった。人里離れた場所で、ローブをまとい、瘤杖だけを持った人間は、いわくありげな魔法使いとして警戒された。今日、魔法は、より多くを蓄えることができ、より素早く使用できる呪文の書に“拘束”する技術が採用されているため、瘤杖は通常の武器として利用されている。北極の強風に耐えて硬く盛りあがった木の瘤杖は先端に持つ瘤杖は、ずっしりと重く、大きな打撃を敵に与えることができる。

### ✦ 剣付きスタッフ

木または鉄で作られた杖の先に、壊れた剣の刀身をくりつけたものである。あまり優雅な武器とは言えず、正直言って人気も低い。団体戦においては、未熟な者が持てば、味方を傷つけないとも限らない。しかし、達人が持てば事情は違う。数歩離れたところから剣で敵を切りつけたのと同じ殺傷力を発揮できるからである。

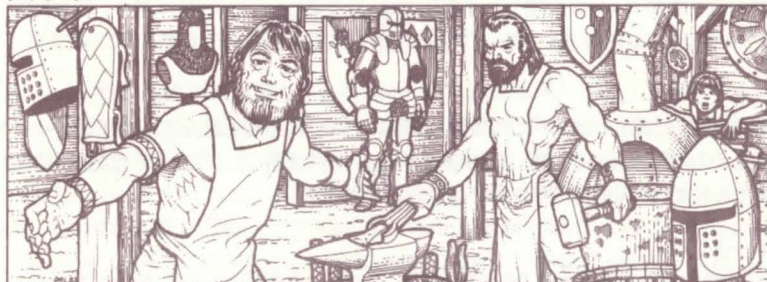
### ✦ 弓矢

弓矢の名人は、敵が第一撃を繰り出す前に、いや、敵が気付く前に、勝敗を決めてしまう。接近戦では用をなさないが、100メートルの彼方から敵を倒せる威力がある。弓は、弾力性のある木と動物の筋から作られる。軽量級のものなら、携帯していても邪魔にならない。たとえ弓矢だけでは倒せない手強い相手でも、接近戦に持ち込まれる前に、遠くから矢を撃ち込み、ある程度の打撃を与えておける。普通なら逃げ出している状況でも、弓矢が踏みとどまる勇気をくれることもあるのだ。弓矢を携帯しない手はない。

弓矢の戦法には4種類の形があり、それらはトレーニングによって習得できる。能力の段階が増すごとに、矢の飛距離、命中度、威力が高まる。トレーニングを受けるには、十分な敏捷性と、視力と、金が必要だ。また、体力が増せば、大型の弓の使用も可能になる。当然、大きなものほど威力も高い。

## 日誌

### ※ 防具



いかに武器に長けていようとも、経験豊かな戦士であれば、防具を身につけずに歩出すことは決してない。防具があれば生き長らえて戦えるところを、防具がなければ、ちょっとしたミスが、またちょっとした不運が、即、死につながる。

防具を選ぶときは、それぞれの適用性をよく考える必要がある。もちろん、なんでも試してみればわかることだが、防具に関する知識を持つておくことは大切だ。もっとも手近な問題は、価格と防御力だ。慌てて決めるべきではない。ブリタニアの武具職人はそこをよく心得ているので、相談してみるとよい。適切な兜と、使用する武器に応じて適切なシールドを選んでくれるであろう。頭から足の先まで、同じ種類の防具で固めようとはせず、違う種類のものを組み合わせる方法も考えてみるとよい。たとえば、革の帽子と鎖胸あてをいっしょに使うと、それらを単独で使ったときよりも威力が増すのである。

### ✦ どの防具をまとうか

体に装着する防具の基本は胸当てと兜である。これに、必要に応じて、手甲、腕あて、脛あて、ブーツなどの防具を追加していく。未熟な戦士ほど頑丈な防具で身を固めるべきであろう。臆病と思われるかもしれないが、用心も武勇のうち。勇敢な死も、無駄死にも、死んでしまえば同じことだ。

### ✦ 防具のいろいろ

#### ✦ アバタールの防具

アバタールの防具の素材になっている、鉄の繊維で丹念に織られた布には、鋭い剣の切先をも食いこめる強度がある。しかし、魔法や悪天候から身を守らなければならないときは、それなりの防具に着替えるのが賢明であろう。



革

動物の皮を煮硬め、ロウで保護した革製防具は、装着感もよく、悪天候にも強い。革の胸当ては、アバターのシャツよりも強度がある。どの武器店でも簡単に手に入り、価格も手ごろである。

鎖

防御力が高く、ほとんどすべての攻撃に対応できる。鉄の輪を針金でつなぎ合わせ、1枚のシートにしたものを、胸から肩、腕と、体の各部に装着できるように仕立てたものだ。冒険に臨もうという戦士ならば、最低でも鎖製防具で身を固めておきたい。

プレート

もっとも強力な防御力を誇り、鎖防具と同様、あらゆる攻撃に対して有効である。プレートの鎧を一式しつらえるようすれば、かなりの金額になるが、投資には十分に値する。

兜

頭で物を考え、想像を楽しむ人間であれば、兜は防具の基本セットに加えておくべきものとなる。大きな町の武器店へ行けば、さまざまな素材の兜が手に入る。

シールド

複数の敵を相手にする場合、シールド(盾)が有効な防具となる。シールドを持てば、1人の敵の攻撃を防ぎながら、他の敵に攻撃を加えることができるからだ。両手用武器を使用するときには使えないが、シールドを装備すれば、敵を己の手の長さだけ遠ざけておくことができ、弓矢による攻撃にも対処できる。

小さな防具

布製や金属でできた小さな装具でも、身につけたならば立派な防具として作用する。胸当てと兜のほかに、手甲、腕当て、脛あて、ブーツなどを装着すれば、さらに防御力を高めることができるのである。

その他の素材

常によりよい防具を求めるのは、戦士の本能とも言える。新しい発想は、やがては伝統を打ち破る革新的な物を生む。現在は、珍しい動物の皮や骨に高い防御能力のあることが発見され、研究が進められている。武器職人たちも、新しい素材の研究に余念がない。旅で出会った意外なものが、魔法の力を借りて、新しい素材の防具に生まれ変わる、などということも十分に期待できる。

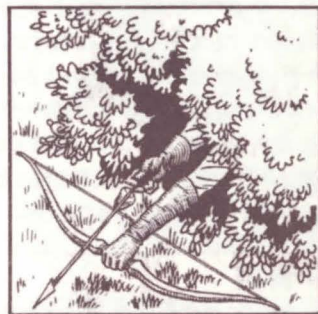
生態系

今や人が住む地域では、危険な野生動物の姿を見ることは稀であるが、実際にブリタニアから根絶されてしまった種類は少ない。そのほとんどは、人里離れた山奥や、深海や、ダンジョンの底などに棲息場所を移し、不注意な人間が迷い込もうものなら、ちゃっかり頂いてしまおうと口を開けて待っている。近ごろでは、山や荒野を越える長い旅の間に行方をくらす人々が後を絶たない。何の痕跡も残さず消えてしまう彼らは、いかなる動物に襲われたのであろうか。いや、しかしその犯人は動物ではなさそうなのである。どんなに餌でおびき出そうとしても、自然の天才ハンターたちは姿を現わさない。つまり、行方不明者の謎を解く鍵も、まったく姿を現わさないということだ。

人と動物

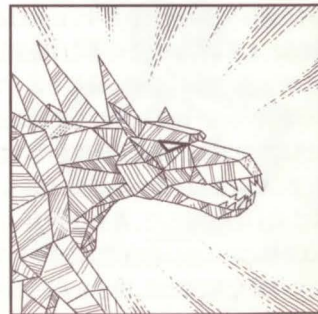
アーチャー

森の殺人鬼。高いところから集団で旅人に矢を浴びせかける。地勢を熟知し、常に犠牲者を見下ろす優位な場所から狙ってくる。貧困にあえぐ彼らは、人を襲い金品を奪うことでしか生きていく術を知らないのである。



アイスハウンド

地獄で生まれた寒冷地方に棲息する動物。より高位の生物による命令で動くことが多いが、単独でも決してあなどれない相手である。彼らは、氷点下の息を吹きかけ人を麻痺させ、四方八方から攻撃を加える。大きな牙と優れた聴力を持つアイスハウンドとの遭遇は、死を意味するものとしておくべきであろう。





## 日誌

### オオカミ

オオカミは、地勢と群れの数を最大限に利用して、狙った獲物はかならず仕留める。その鋭い嗅覚は、何キロメートルも先の傷ついた動物を察知し、仲間を引き連れ歩いてゆくという。オオカミは、集団で旅をする人間を襲うことは滅多にない。しかし、皆無ではない。オオカミの生息地では、夜は見張りを立てるよう心がけたい。大型の種類は、人をまったく恐れない。



### ガーゴイル

現在、ほとんどのガーゴイルがブリタニアを去り、海底の都、アンプロシアに移住してしまいが、一部はターフィンに残り、今でも人類を相手に戦っている。彼らの戦闘パターンはこうである。体格の大きい労働階級のガーゴイルが正面に立ち、巨大なスタッフを振りまわす。その後方で、翼を持つガーゴイルが戦いの指揮をとると同時に、魔法攻撃で援護する。武器を持ったガーゴイルを怒らせることだけは、避けるべきであろう。



### 海賊

海のならず者集団だ。人々の金品を盗み、気分次第で何ためらうことなく人を殺す。中には逮捕され極刑を言い渡される者もあるが、その多くは脱走し、法の及ばない彼らの町へ逃げ帰り、怠惰な余生を送っている。それが、無法の都バッカニアーズデンだ。そこでは、武装した戦士は海賊どもに取り囲まれ集団で攻撃を受ける。もし、海賊を殺してしまっても、報復を恐れる必要はない。仲間が殺されても気にしないのが彼らだ。善良なブリタニア市民にとって海賊は不快この上ない存在であるが、その日暮らしの命知らずという悪党集団には、国王も手を焼いている。



## 日誌

### クモ

ダンジョンや廃墟でよく見かける生き物である。一般に、暗く涼しい場所に巣を張り、そこからあまり離れることがない。ほとんどのクモは毒牙を持っており、これで侵入者を攻撃する。大型のクモになると、敵に糸を吐きかけ、身動きを封じるという術を使う。毒は、クモを怒らせた反省を促すかのごとく、人をゆっくりと死に至らしめる。また、エセリアル虚空間に生息するクモもあり、これは姿がまったく異なる。攻撃力も各段に高いと言われている。



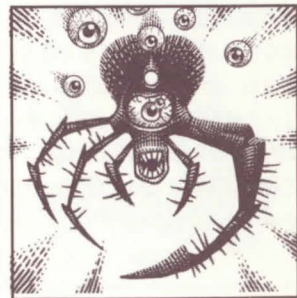
### クリーパー

多くの人が犠牲になった人食い植物クリーパーは、緑の慰霊碑とも言える。植物とは言え、その動きは素早く、一瞬にして旅のグループを蔓で取り巻いてしまう。獲物に向けて殺傷力のある種を次々と発砲する。これを退治するには、まずは全力を尽くして親株を倒すことだ。親株を倒したなら、次に種を発砲してくる株を倒す。火を使った攻撃も有効である。



### ゲイザー

魔法が生み出した不気味な怪物、ゲイザーは、宙に浮かび、常に6つの目で周囲を警戒している。それぞれの目からは、強烈な魔法のエネルギーが放出される。次の攻撃が予測できないために、大変に手強い相手である。知性が高く、人の言葉も理解できるのだが、人間を憎み、破壊を好む。どこからどのようにして生まれてきたのかは、わかっていない。自己増殖によって仲間を増やすと言われている。





## 平誌日

### ✧ 巨大ガニ

グレートシー沿岸地域では、悪い子は巨大なカニに足を切られるという言い伝えがある。これは単なる作り話ではない。旅の一行が、貪欲な巨大ガニ数匹に襲われたという話も伝えられている。硬い甲羅に被われているため、直接攻撃しても勝ち目はない。まずは裏返しにして、柔らかい腹部を露出させることだ。



### ✧ コウモリ

特徴的な甲高い声を闇に響かせる夜のハンターだ。人間を襲うことは滅多になく、鋭い爪と毒のある牙で草原の動物を捕食する。とはいえ、無闇に刺激するのは賢明ではない。怒らせれば、鋭い牙を人に向ける。大型のコウモリには警戒が必要だ。彼らは牙に毒を持ち、人が近づいただけで襲いかかってくる。大型のコウモリを見かけたら、速やかに弓矢で退治するのがよい。



### ✧ ゴブリン

母親の食事も汚すような卑しい生き物である。大きな戦争になると、ゴブリンは素早く数多くの子供を増やし、防衛に備える。攻撃は、素手が基本だ。武器は精神的な象徴としてリーダーが掲げるにとどまる。リーダーは、呪術を使い、後方より魔法の攻撃を繰り出す。ゴブリンを見かけたなら、ためらうことなく攻撃することだ。なぜなら、相手も同じ行動をとるからである。



## 平誌日

### ✧ 山賊

旅人の不意をつき、刃物を付きつけて金品を巻き上げたあげくに、通報を恐れ、相手を殺害する卑劣な連中である。彼らとはなるべく遭遇しないよう気をつけるべきであるが、突然に襲われたとしても心配することはない。ロード・ブリティッシュは、山賊に関しては、やむを得ず殺害しても、これを罪には問わないとの条例を出している。



### ✧ シーサーペント

大型船の半分ほどの長さの巨大海蛇である。深海に生息するこの生物については、ほとんどわかっていない。その死骸を深海から引き上げ調査することは不可能である。おもに海の生物を食料としているが、大型船を襲ったという記録もある。また、船上で焚かれていた火を見て逃げたとの報告もある。船の遭難事故の多くは、このシーサーペントの不可解な攻撃行動によるものと考えられている。



### ✧ ジャイアントラット

よく見かけるドブネズミの親戚であるが、ジャイアントラットは、普通の人間なら足を踏み入れない苛酷な環境で、不運にも倒れた戦士の死骸を食らって生きている。彼らは集団で獲物を捕らえる。人を恐れないが、反撃には機敏に反応し、これをかわす。攻撃はもっぱら人の側面を狙い、素早く身を引くという戦法が一般的である。





## 白 誌

### 獣人

殴り合いのケンカが大好きな、人によく似た野獣である。己がどれほど血を流したか、どれほど他人の血を流させたかが、彼らの格を決する基準となる。非常に知能が低く、痛みすらも感じない。地面をも揺らす巨漢であるため、素手による一撃で、普通の人間なら即死させるほどの力がある。



### 死霊

戦いに敗れ命を落とした魔道師の魂は、死霊となってこの世にとどまることがある。復讐に燃える死霊は、命ある者から魔法の力を吸い取る。マナを吸収されるために、魔法による反撃は限定される。また、剣などの金属製の武器は通用しない。戦いになったときは、魔法攻撃を惜しまずぶつけることだ。もし、敗れたなら、魂は後悔の念に苛まれつつ、永遠にさ迷うことになる。幽霊とスケルトンを合わせたような姿をしているが、人間からは程遠い。



### スケルトン

冒険家の間には、「友人の骨は、アンデッドになる前に燃やしておけ」との格言がある。悪の魔法が及ぶところでは、友人の遺骨も、周囲に渦巻く悪意によって操られ、憎悪の塊、スケルトン兵士にされてしまう。スケルトンは、生前のすべての戦闘技術を引き継ぐが、徳はすべて剥ぎ取られる。そして、主人の命令にひたすら従うのである。スケルトンには、打撃系武器がもっとも有効である。



## 白 誌

### ゾンビ

死んで間もない人の朽ちた遺体が、何者かによって、それを守ることを強要され、動き出す現象である。墓地や納骨堂などで、墓参りや病的な趣味でそこを訪れる人を襲ってはその死肉を食らっている。戦闘での動作は遅いが、相手を殺すまで、どこまでも追いかけてくる。腕を切り落とす程度の攻撃では、ゾンビは何ひとつ応えない。なぜなら、切断された腕は、単独で攻撃しようとするからだ。攻撃はまた、ゾンビの腐敗した肉に宿る病原菌を浴びることにもなる。



### デーモン

策略家であり、狂気の母である、地獄のモンスター、デーモンを、人間が作った武器で倒すのは難しい。苦痛に歪んだ思念が苦痛を生み出すがごとく、デーモンは地獄からヘルハウンドの群れを呼び出して人を圧倒する。ヘルハウンドの群れを片付け、その策略と鋭い爪を交わし、デーモンに接近できたとしても、人はデーモンを倒すことはできない。何度殺しても、その魂は地獄に帰り、さらに怒りを増して戻ってくるだけだ。反対に、デーモンに殺された者は、デーモンの奴隷となる。魂は永遠にデーモンの手に握られ、永久にその手下として働かされるのである。



### 盗賊

東部に多く見られる影のような暗殺者である。現在では、盗賊の技と訓練方法はブリタニア全土に広がっている。盗賊はほとんど姿を見せず、音も立てない。その素性はまったくの謎に包まれている。しかし、隣人や床屋や宿屋の亭主など、一般市民になりすまして町で生活しているとも言われている。盗賊の攻撃は一撃必殺。確実に相手を仕留めることができると判断した場合にのみ行動する。影に身を隠すことを信条とするが、戦いとなれば、さまざまな権術を駆使し、正面から向かってくる。





## 目 誌

### ♪ ドラゴン

異次元とのつながりをもつ恐怖の怪物である。ドラゴンは、非常に高い知性を持ち、敵意を持って近づく者を事前に予知する能力もある。口から吐き出される高温の炎には、多くの戦士が灰となっている。体は巨大で鈍重に見えるが、飛行能力があり、空では俊敏に動くことができる。したがって、ドラゴンを攻撃するには、魔法または飛び道具が必要である。ドラゴンには魔法攻撃の能力もあると言われているが、これを確かめようという勇気のある人間は、まだ現われていない。



### ♪ ハゲタカ

戦闘のあるところでは、ハゲタカが死体と血の臭いを嗅ぎつけて飛んでくる。羽根を広げると2メートルを超す大型の鳥で、死肉を巡り、鋭い爪とくちばしで戦うことがある。ハゲタカは、傷ついた戦士を忍耐力で殺すと言われている。自分からは手を出さず、死が訪れるのをじっと待ちつづけるのである。健康な戦士ならば、物を投げつけるなりしてハゲタカを追い払うことができるが、上空を舞う群れの間に漂う死が、残りの鳥たちに憎悪を植えつけることになる。



### ♪ 人食い魚

浅い水域に棲む狂暴な大型魚である。水中から人を襲い、肉を食らう。大きな川を渡るときは、十分に警戒が必要だ。捕獲した人食い魚の胃袋から鉄の兜が出てきたことがあったが、それが大食のためなのか悪食のためなのかは、定かではない。



## 目 誌

### ♪ ヘルハウンド

溶岩の炎から生まれ出たヘルハウンドは、地獄の混乱をこの世にもたらす地獄の犬である。その恐ろしい容貌にもひるむことなく立ち向かう者に対しては、炎の息を吐きかけ、灰にしてしまう。ヘルハウンドには、火の系列の魔法は通じない。水または水の魔法が効果的である。



### ♪ 魔道師

旅の路上で出会う魔道師は、頼もしい仲間となるか、最後に見る人間となるかのどちらかだ。ロープをまとった人間をからかってはいけない。攻撃を受けるその瞬間まで、魔道師は手の内を明かさなからだ。魔道師は一般に学者であり、知識の宝庫である。したがって、それなりの尊敬をもって接すべきなのである。とはいえ、悪質な魔道師も少なくない。そのような連中と戦い勝利したならば、さまざまな魔法の道具を手に入れることができるであろう。



### ♪ ミミック

ある程度の経験を積んだ冒険家ならば、人を囓む宝の箱の恐ろしさを知っているはずだ。遠目には、魅力的な宝箱のようだが、近づくと、いきなり襲いかかってくる。後から来た仲間は、彼の遺体を発見するが、そこは敵の姿は見られない。ただ、宝の箱があるだけだ。





幽霊

恨みを抱いて死んだか、あるいは、何かの間違いで死んでしまった人たちの、浮かばれぬ魂である。幽霊は、墓場でよく見かけられる。彼らは、その気になれば人間の体に軽く手を触れるだけで、人を殺すことができる。彼らは恨みが晴れるまで、また、間違いが正されるまで、アンデッドの怒りをエネルギーとして、エセリアル虚空間とこの世の間をさまい続ける。幽霊には、エセリアル虚空間とこの世を自由に行き来できる能力があるため、壁やドアは通りぬけることができる。この世界では、幽霊は人の姿をしており、体は半透明だ。幽霊を倒すには、軽快な身のこなしと魔法の攻撃力が必要となる。



リッチ

ウンサールという古代の魔法使いは、己の魔力にうめばれ、永遠に死を拒絶する魔法を編み出した。かくして生まれたのが、最初のリッチであったと伝説にある。この呪われたアンデッドを実際に目撃した者はいない。いや、いたとしても、生きてそれを伝えた者はない。地下墓地の最下層にいるとの噂もあるが、真相は明らかではない。もし、リッチの存在が半分でも本当なら、それを見に行こうなどと考えることすら危険である。



宇宙

ロード・ブリティッシュ城の最上階には王室天文

台があり、近年の天体運行の異常について、研究を続けている。なかでも注目されているのは、星座の変形である。トゥールールのハンマーは、太古の昔より、船乗りには北の方位を伝えてきた有名な星座だが、現在は東に傾いている。他の星や惑星も、その位置を大きく変えているのだ。辺境の地域では、この夜空の下で生まれた子供を捨てる村さえあるという。そのような恐ろしいことを彼らにさせるものは、よほどの恐怖心であろうと推測される。



こうした問題の答を見つけ出そうと、我が国王は、寝る間も惜しみ、研究に没頭している。彼は国中のもっとも優れた頭脳を天文台に集め、太陽の入りと星の出を事細かに観測させており、天文学者からは宇宙理論を、予言者と占星術師からは未来の予測を学び、国中を旅してきた吟遊詩人からは、地方の様子を聞くなど、旺盛な情報収集に努めている。しかし、彼らと与える情報は、どれも国王がすでに知っているものであり、新たな発見は得られていない。

学会は激しい討論を重ねているが、そこでも進展は見られない。しかし、ムーンゲートの機能が停止した事の重大さに関しては、誰もが同意するところだ。ロード・ブリティッシュは、はっきりとは言わないまでも、空の問題は地上の問題に直結していることに気がついているのだが、確たる裏づけが取れない限り、科学的な論議にはならない。

城の学者たちは、この夜空の異常現象を説明する理論を持たず、星の乱れに予言者のタロットカードも未来を見失っているかのようである。空が、だんだん見えなくなっている。



音楽

ロード・ブリティッシュが国王となってから200年。ブリタニアは大きく変わった。戦乱を越え、平和を築き、無数の子が生まれ、無数の老人が去った。しかし、ひとつだけ変わらぬものがあるとすれば、それは音楽の喜びだ。音楽は、ブリタニアでもっとも発展した芸術のひとつである。ロード・ブリティッシュも、熱狂的な音楽好きで知られている。

音楽は、勝利の喜びや暗黒時代の苦しみなど、物語に活力を与え、聞き手の想像力を大きく広げてくれる。リュート、マンドリン、歌、語り、いかなる形態であれ、ロード・ブリティッシュはよい音楽に惜しめない賞賛を贈る。なかでも、いちばんのお気に入りには、8つの神殿を歌った「ストーンズ」である。

ストーンズ

遠い昔、夢追う民に光ありき  
 その民、情と意志と力を持てり  
 彼らは大地を動かし、石を削り、山を造り、川を通した  
 そして我は立つ、このウィルトシャーの平原に  
 かかる巨石の柱を並べたる、いにしえの民よ  
 其は何者なるや、いかにして造りたもうたか  
 夜に何をなされたか、昼に何を折られたか  
 このウィルトシャーの平原に立ちて我思う  
 この思い通じたるならば、いかなる秘密を教えられんや  
 巷の喧騒は押し黙らん  
 しかし、石は語らず、いにしえ人の来る気配はなし  
 凍てつくウィルトシャーの大地に黙然とたたずむのみ  
 霧に織り込まれ、歳月の帯は巻かれゆく  
 しかし我は同朋に言う。「彼らはここにいる」と  
 彼は我々をここに作りて、訳を告げず、この世を去れり  
 今はただ、ウィルトシャーの草原に立ちたるを感ずるのみ

ルーン文字

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
𐌆	𐌇	𐌈	𐌉	𐌊	𐌋	𐌌	𐌍	𐌎	𐌏	𐌐	𐌑
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
𐌒	𐌓	𐌔	𐌕	𐌖	𐌗	𐌘	𐌙	𐌚	𐌛	𐌜	𐌝
Y	Z	TH	EE	NG	EA	ST					
𐌞	𐌟	𐌠	𐌡	𐌢	𐌣	𐌤					

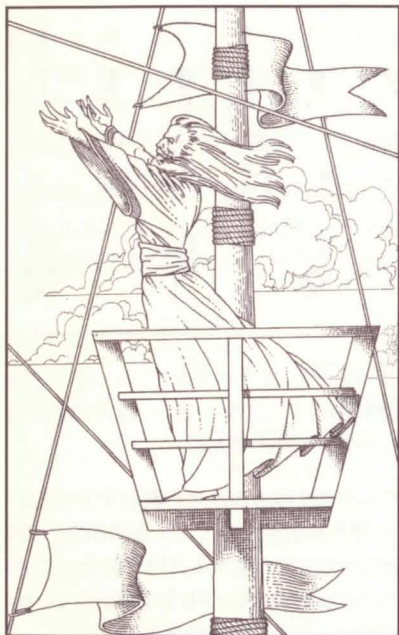
今日の日常生活からは、ルーン文字は姿を消しつつあるが、遠方へ旅をするならば、今でもルーン文字で書かれた地図や巻物や標識などに出会うこととなる。ルーン文字は我々の貴重な文化遺産を支えるものであり、正確に伝承してゆくべきものである。

古代ソーサリアで発生したと言われるルーン文字は、直線を組み合わせた象形文字である。その素朴な書体を見るに、神聖な場所や、権力者の建物を示すために、ごく原始的な石切り道具によって彫られたものと察せられる。これが、僧侶や書記官が発する書簡や勅令によって全国に広がったのであろう。今日でも、国王が発行する公式な書簡はルーン文字で書かれている。そのため、ブリタニアの人々は、今でも歴史と共に生きていけると言えるのである。

標準的なルーン文字と、現代の文字との対応表をここに示す。



航海術



**海**を渡らなければどうしても果たせない旅がある。そのときは、ここに記す航海の原則を憶えておくとよい。海岸地帯に住む人々の間で幾百年間培われてきた高度な知識からすれば、これは、長く厳しい船の旅の、ほんの入口にすぎない。現実には、非常に苛酷であることを忘れてはならぬ。

人の住む島へ渡ろうとするならば、まずは、経験豊かな船長が操る、十分に武装した大きめの船を探すべし。優雅な単独航海などという幻想は捨てるべきである。こちらがどんなに海を愛そうとも、海は人の気持ちなど理解してはくれないからだ。

大型船を自分で操舵できるようになっても、寄り道はせずに、目的の港に直行するべし。とくにこのごろは、グレートシーの海上の天候が荒れている。

賢明な船乗りは、異常気象海域や、昔から船乗り仲間の中で危険と噂になっているような領域には近づかないものだ。また、海の怪物に襲われたという話は、近ごろでは珍しくなっているが、危険が消えたわけでは決してない。海の動物を捕食する肉食獣の中には、人間の味をしめてしまったものも少なくない。そうした生物が最後に目撃されたのは、しかし、数十年前のことである。

用語集

**アंक** …… 古代から伝わるアバタールのシンボルである。十字架の上の部分に輪になった形をしている。この輪は、永遠を表わし、終わりのない徳の道象徴するものだとされている。アंकを身につける者は、始まりと終りの連結を求める者である。


**遺物** …… 魔法の道具のひとつである。遺物を手に入れるには、たった1度しか許されない魔法を使って時間の門をくぐるしかない。しかし、この貴重な歴史的遺品も、徳の精神が崩壊したためか、欲深い盗賊によってほとんど盗み出され、どこかで売りさばかれてしまった。

**渦巻き** …… 渦巻きは、古代よりグレートシーに発生しては人々を苦しめてきた。それは予告なしに現われ、最強の軍艦すらも一瞬で海の藻屑に変えてしまう。渦巻きに挑もうなどと考えるのは、愚の骨頂である。

**永遠** …… すべての徳を包み込む精神である。真実、愛、勇気の3原理の組み合わせで8つの徳が生まれるが、永遠はそのすべてをひとつにまとめた定理なのである。あらゆる人が善意に生きる平和な世界を永遠に夢見る心である。

**コデックス** …… 究極の智の経典コデックスは、人類とガーゴイルの両方の言葉で書かれた聖なる書物である。徳の道を歩む者にとって、これは知識の源である。しかし、残念なことに、今はコデックスに知恵を仰ぐことができなくなっている。アバタール島の湾の深海に消えてしまったからだ。





## 日誌

- しるし …… ルーンと同じながら格の低い徳のシンボルである。どれもが日常的な物品であり、その姿に徳の意味を映し出している。しるしは、その徳を掲げる町が保管することになっている。しかし、今では徳を軽んじる風潮が蔓延し、しるしもあまり大切にされていないようである。
- 神殿 …… 徳の力をブリタニア中に発散するストーンサークルである。ブリタニアには、8つの徳の神殿があり、それぞれに、ひとつの徳が奉られている。
- 統一性 …… ガーゴイルが信奉している思想の体系である。彼らの文明は、管理、情熱、勤勉に支えられており、現在、海底の都で再び発展を見ている。
- マントラ …… 徳の神殿で唱えるための純潔な経文である。神殿において、マントラを唱えて精神を集中し、瞑想することで、人はわずかずつだが、徳の本当の意味を知ることができるようになる。清められた神殿からは、精神の集中に成功した者へ、人生の啓示が下される。
- 紋章 …… 徳のルーンが変質したものであるが、徳の道を歩く者にとっても、謎の深い存在である。紋章の道を歩むならば、心は徳から離れ、人間社会から隔絶されてしまうであろう。悪の予兆である。
- ルーン …… 徳のルーンは、徳の精神を具現化した純粋な物質である。ルーンを手握ると、徳の秘密を開放することができると言われている。このルーンも、残念なことに、8つとも盗まれてしまった。



エレクトロニック・アーツ・スクウェア 株式会社

東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル 〒141-0021

商品に関するお問い合わせ | Tel: 03-5436-6499 (受付時間: 11:00~17:00/月~金・祝日休)

カスタマーサポート係 | Fax: 03-5436-6296 (終日受付)