

THE CHRONICLE OF

PAGAN



THE CHRONICLE OF

---

ペイガンの歴史

---

PAGAN

この世の中で、私をもっとも元気づけてくれるものは、知識をおいてほかにない。幼いころに聞いた、伝説や、前人未踏の世界や、神秘的生物たちの話は、今でもよく覚えている。そして私は、両親や家庭教師たちに、しつこいほど数々の質問を浴びせかけたものだった。これはなぜ動くの？ その人たちは、どうしてそんなことをしたの？ その植物はどこに生えてるの？ 私の情報に対する渴望は、決して満たされることがなかった。いや、いまだに満たされていない。私は、身の回りの物事を、できる限り調査してまわった。しかし、不幸なことに、私は人生の初期の段階において、自分には肉体的な強さと勇気が欠如していることがわかってしまった。それが、私の探索に限界をもたらしてしまったのだ。だからこそ、物事のすばらしさや不思議は、実際の体験だけではなく、昔から伝わる無数の本からも、それと同等の知識が得られると知ったときの私のよこごびは、ひとしおだった。そして私は、私の心と本棚に、ありとあらゆる知識を詰め込むという地味な人生を選択したのだ。そこで私は、この国のすべての本棚を埋めている膨大な知識のコレクションに、憎越ながら次の一言を付け加えたい。私の行った仕事が、いつか誰かの心に好奇心を芽生えさせることを願うものである。

Bentic



古代アルファベット

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
𐀀	𐀁	𐀂	𐀃	𐀄	𐀅	𐀆	𐀇	𐀈	𐀉	𐀊	𐀋
M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
𐀌	𐀍	𐀎	𐀏	𐀐	𐀑	𐀒	𐀓	𐀔	𐀕	𐀖	𐀗
Y	Z	TH	EE	NG	EA	ST					
𐀘	𐀙	𐀚	𐀛	𐀜	𐀝	𐀞					

# CONTENTS

## 歴史

- 第一世 古代神の時代.....4
- ジーラン人.....4
- 第二世 変化の時代.....4
- 第三世 巨人の鎮静.....6
- 地震を止める
- 海を静める
- 気の救済
- 炎の拘束
- 第四世 太平の時代.....10
- ブリタニア.....10

## 冒険者ガイド

- 土地.....12
- テネブレ
- 高原
- 復讐の入江
- 墓地
- 山の王の広間
- アージェントロック島
- ソーサラーの飛び領地
- 人々.....15
- モーディア
- ロシアンとビビドス
- ステロス
- マルチーア
- ミスラン
- 商業と貨幣.....16
- 武器と防具.....16

## 生物

- 家畜.....17
- キース
- トーラックス
- 自然の生物.....18
- チェンジリング
- トロール
- シーカー
- アンデッドおよび超自然生物.....19
- 風の従者
- デーモン
- ゴースト
- グール
- ラーカーの手下
- スケルトン戦士

## 魔法

## 論説 秘術師ミスラン著

- 呪文の言葉.....23
- ネクロマンシー.....24
- 秘薬
- 儀式
- テンバストリー.....26
- テンバストの術
- テウルギー.....26
- 祈りの言葉
- ソーサリー.....28
- 秘薬
- 呪文
- 秘術.....31
- 秘薬
- 呪文



# 歴史



## 第一世 古代神の時代

その昔、第一世の世界では、人は島から島へと渡り歩くことができた。今日では非常に危険とされている海も、自由に航海することができた。ジーラン人と呼ばれる我々の祖先は、感情の支配者、古代神の偽りの教義を固く信じて暮らしていた。古代の記録によれば、愛と喜びの支配者、美貌の女神アモラスは、人々の間に愛と喜びの感情が高まると、その姿を現わしたという。一方、人々の原始的な心に憎しみや落胆が広がると、そこには恐怖の神オーディンが出現し、恐ろしい力を誇示した。この2体の神の間をつなぐのは、冷淡な公平の神アパススだ。この3体の神の非合理的な均衡の上に世界が存在し、そこに我らのご祖先たちは惨めな生活を送っていたのである。

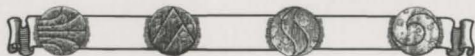
## ジーラン人

いたって素朴であった我々の祖先は、感情を神とする偽りの教義を崇拝するあまり、ものの道理を拒絶するという欠点があった。常に部族間のいざこざが絶えず、平和共存という考え方に乏しく、経済の概念も持ち合わせていなかったようだ。その反面、彼らはすばらしい戦士であり、狩人であった。その洗練された武術は、今日でも武道の基本になっている。数百年にもわたって、ジーラン人は細かい部族に分かれて戦いを繰り返していたが、あるときある部族にクマシュ・ゴルという武将が現われ、敵対するほとんどの部族を平定した。そして、強大な統一国家を設立し、毒の剣で暗殺されるまでの数十年間、その国を治めたという。だが、クマシュ・ゴルの死後、何人もの後継者がクマシュ・ゴルの絶大な力を継承させようと試みたが、ついに成功者は出なかった。結局、世界は再び無数の部族に分裂し、戦いを再開することとなり、彼らをつなぐ唯一の共通点は、再び、原始的な宗教だけとなってしまった。

## 第二世 変化の時代

そんなご先祖たちに、輝かしい変化の時代が訪れた。ガーディアンとして一般に知られている高次の存在から、宗教的反乱者のリーダーたちに、初めて、かすかな言葉が届いたのだ。ガーディアンは彼らの心の中にこう伝えた。間もなく、この地は強大な悪の存在の襲撃を受け、恐ろしい暗黒の時代が来るといふのだ。悪の存在は破壊者と呼ばれ、自然の四大要素である地と水と気と炎を操り、人々を襲い、国土を破壊しつくすという。それを食い止めるには、自然の四大要素に忠誠を誓い、人間の味方しておくことだと、ガーディアンは人々に訴えた。

ほとんどのジーラン人は、ガーディアンの警告など真剣に受け止めようとはしなかった。しかし、一部の人々は、ガーディアンの予言を信じ、山の頂上に大寺院を建設した。そして、想像を絶する労力と魔法をつぎ込み、そこに黒い塔を立てたのだ。塔に向かって自然の四大要素を崇め奉り、いけにえとして人の命を捧げよとのガーディアンの教えがあったからだ。ガーディアンが約束したとおり、自然の四大要素はみるみるうちに成長し、やがて、地の要素は山の王リソスに、水の要素はラーカーことハイドロスに、気の要素は神秘の声とも呼ばれるストラトスに、そして火の要素は、炎の主パイロスにと、それぞれ巨人の姿に成長して人々の前に姿を現わした。



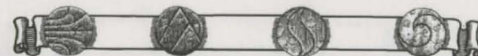
一方、次第に勢力を奪われていった3人の感情の古代神は、ペイガン人と名乗るようになっていた巨人の信者たちを抹殺するよう、信者たちに命令を出した。かくして、兄弟同士が血で血を洗う戦争が地上に広がったのだ。だが、ガーディアンのお告げが、よりはっきりと多くの人に伝えられるようになると、古代神の言葉に従う者は数を減らし、巨人へ鞍替えする者が目立ってきた。そのため、戦いは何年間にも及んだが、ペイガン人の勝利は、かなり早い時期から確かなものになっていた。それに追い撃ちをかけたのは、ハイドロスが水を断ち、リソスが谷を封鎖した、失われた谷の戦いだ。そこでは何千何万ものジーラン人が一度に命を奪われた。やがて、ペイガン人の襲撃を受けていないジーラン人の住居がほとんどなくなったころ、ガーディアンから最後のお告げがあった。「破壊者がやってくる。人々を寺院から避難させろ」

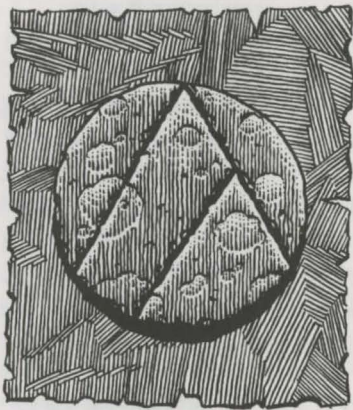
ペイガン人が寺院をあとにすると、ガーディアンの予言どおり、ペイガンの空に真っ赤な顔が出現した。ペイガンから空が見えなくなったのは、そのときからだ。破壊者の凶悪な黄色い目は、すべての地上を眺めまわし、やがて大寺院の上で止まった。そして、幾筋もの稲妻を寺院めがけて射ち降ろすと、山の頂を吹き飛ばしてしまった。人々は口々に、巨人の助けを求めて叫んだ。すると、これもまた予言のとおり巨人たちが立ち上がり、破壊者に立ち向かったのだ。ここに超現実的な戦いが始まった。

地上は雲におおわれた。夜と昼はこのとき終わりを告げ、世界は永遠の薄暮に包まれた。地面は激しく振動し、空からは雨や電が打ち付けた。荒れ狂う風が集まって嵐となり、世界を鞭打ってまわった。大地の傷のような火山が口を開け、燃える死の炎を人々の上に撒き散らした。地面は細かく引き裂かれ、数多くの島が壊滅、あるいは海中に没した。そしてついに、巨人たちは人々に向かい、勝利を宣言した。

戦いの後の世界は、粉々に引きちぎられて、ばら撒かれたような惨たんたるものだった。海の塩分は10倍にまで濃度を増し、海岸にうっそうと生い茂っていた草木は、塩害によって枯れ果ててしまった。生き残った人々は、ペイガン人もジーラン人もみな、いちばん大きな島に集まってきた。後にこの島は、噴火によって出現した、島でただひとつの山の名前をとって、モーゲイリンと呼ばれるようになった。だが、破壊者が撃退されても、世界は元のような平和を取り戻すことはなかった。巨人たちがその強大な力を誇示し、破壊者撃退の功績を持ち出しては、より多くの捧げ物を人々に強要するようになったのだ。さらには、主権をめぐって巨人同士が争うようになってしまった。

そこで、ペイガン人は、巨人たちをなだめようと、それぞれの巨人のための聖域を建設した。それでも巨人たちの勢力争いは終わらず、加えて、近隣の山地に身を隠していたジーラン人の生き残りは、あいも変わらずペイガン人を襲撃するという毎日が続いた。破壊者は去っても、人々の混乱は、一向に去らなかった。





### 第三世 巨人の鎮静

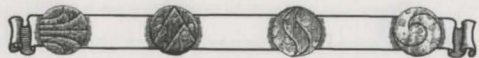
#### 地震を止める

我々の先祖たちは、巨人の力に対抗しようなどとは夢にも考えなかった。そこで、取り引きを持ちかけることにしたのだ。彼らは、モリエンスという勇者を代表に選び、山の王の広間に住むリソスと直々に面会させて、もう地震は起こさないでほしいと願い入れた。これに対しリソスが出した交換条件は、すべての人間は、生前も死後も、リソスに服従するというものだった。人間が死んだときは、遺体をある儀式にのっって埋葬し、リソスのもとへ送り届け、永遠の奴隷として供するというのだ。さらに、

貪欲な山の神は、今すぐ数人のベイガン人を送り届けろとも付け加えた。この契約が成立すれば、二度と地震は起こさないばかりか、モリエンスに特別な魔法の力を与えるとリソスは申し出た。遺体をリソスのもとに送りつける儀式に必要な魔法と、小規模な地面の操作が行える魔法だ。ベイガン人は、この法外な条件を飲む以外になかった。こうして契約は結ばれたのだ。

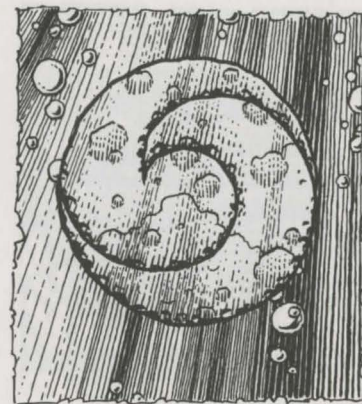
モリエンスはベイガンの指導者となった。長い歴史を持つネクロマンサーの誕生だ。モリエンスは、新しく建設された永遠の薄暮の町テネブレの近くに墓地を設けた。そして、リソスの最初の奴隷となる人々を高齢者の中から募り、彼らを送り付けることで、地面の揺れは収まり、大地は静まった。

それから数十年が経つと、モリエンスは老齢のための体の衰えを感じるようになり、病に伏せるようになった。彼はリソスの元へ行き、仕事が続けられるよう寿命を延ばしてほしいと頼んだが、そのような力は山の王にもないと断われた。そのかわり、仕事を継続させるための別の方法が伝えられた。弟子をとり、ネクロマンサーが命を絶つと同時に、彼が新しいネクロマンサーになるという制度が与えられたのだ。ネクロマンサーは命を絶たなければならない。しかし、彼の死後は、他のベイガン人とは違う、新たな身分を得ることになる。永遠の休息が与えられ、後世のネクロマンサーが訪ねて来たときにだけ、持てる知識を分け与えればよいという。こうして、ネクロマンサーの力は、代々、先代の死をもって、弟子に受け継がれることになった。かくして地震の件は片付いた。しかし、火山はいまだに怒り狂い、風は吹き荒れ、雨は激しく降り続いていた。



#### 海を静める

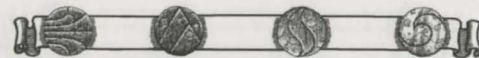
何世代にもわたる苦難の時代を過ごした人々の中から、ひとりの英雄が現われた。彼の名はカレン。英雄として知られるようになったのは、彼がネクロマンサーを務めていたときだ。カレンは、弟子のひとりと恋に落ちた。弟子は彼の愛に応え、2人は結束の儀式を迎えることになった。しかし、この2人を悲劇が襲った。以前からリソスとベイガン人の間に結ばれた契約を快く思っていなかったハイドロスは、巨大な津波で町を洗い流し、カレンの婚約者を海の底へ引きずり込んでしまったのだ。人々が町の復興に取りかかったころ、カレンは水の寺院へ向かった。

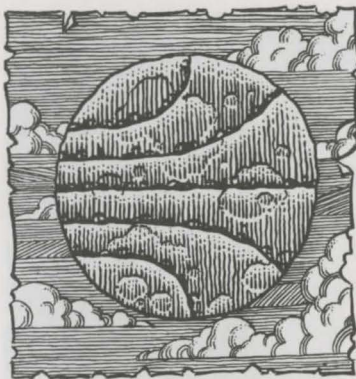


カレンはハイドロスに婚約者を返すよう懇願したが、ハイドロスは耳を貸さなかった。逆にハイドロスは、彼に変わり果てた婚約者の姿を見せつけた。彼女の姿は、青ざめて気味悪く、海の怪物のような姿になっていた。カレンの心に復讐の炎が燃え上がった。そして、彼はリソスを訪ね、相談を持ちかけた。意外にもリソスは、喜んで彼の復讐に力を貸してくれた。リソスには、ライバルの巨人をかばう気持ちなど微塵もないようだった。リソスは彼に、ブラックロックという、非常に強い物質があることを教えてくれた。ハイドロスがどんなに大きな波を立てても、決して侵食されることのない物質だという。

カレンは、古代ベイガンの大寺院と塔の話思い出した。火山の火口へ引き返したカレンは、そこに塔の破片がたくさん落ちているのを発見した。ハイドロスが降らせる雨は、濁流となり、ブラックロックの破片の間を縫うようにして火口の水溜まりに流れ込んでいた。彼はネクロマンサーの魔法を使い、火口の地形を変化させて、寺院に注ぐ水の流れを遮った。さらに、ハイドロスが陸に上がれないよう火口の岩壁にブラックロックを塗りこめた。これでハイドロスは水の寺院に閉じ込められてしまった。

カレンは水の寺院に入った。火口の地形を変えて、寺院とハイドロスの両方を滅ぼすという計画を実行するためだ。カレンは、水の流れを絶って、ハイドロスを生きられなくしようと考えたのだ。あと少して作業が終わるといとき、ハイドロスはカレンに助けを求めた。婚約者の遺体は奴隷から解放し、カレンに返す。埋葬して構わないとハイドロスは約束した。さらに、カレンとそのすべての直系の子孫に、ハイドロスの力を与えるというのだ。これはリソスから与えられた魔法の力に匹敵するものだ。カレンは、すべての人々のことを考え、ハイドロスとの取り引きに応じた。その時を境に嵐は止み、ネクロマンサーとテンベストという、2つの魔法の流派が誕生することになった。





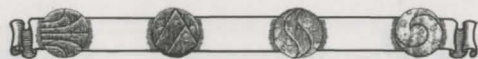
### 気の救済

激しい雨が止んでから数年が経ったころ、ステロスという、ストラトスを心から崇拝する老人が、アーゼントロック島で祈りを捧げていると、心の中に神秘の声が響いた。それは女性の声で、気の支配者ストラトスと名乗った。ステロスは、この神秘の声のことをみんなに話してまわったが、最初は誰も本気にはしてくれなかった。だが、彼が奇跡を起こすと、状況は一変したのだ。ステロスには、病気を治したり、偽りの口から真実を聞き出すなどの奇跡の術が身についていたのだ。その評判は、見る間に島中に広がった。やがて噂はカレンの耳にまで届い

た。カレンはさっそく、婚約者の遺体を連れてステロスを訪ねた。ステロスは、カレンの婚約者を風のポイントに連れていき、彼女に命を取り戻す力を与えよと、ストラトスに願った。

ストラトスは答えて言った。彼女の遺体は、魂と別れてから時間が経ちすぎている。命を取り戻すことは可能だが、かなりの代償を払わなければならないと。雨を止めたカレンに、とにかく礼がしたい一心だったステロスは、代償のことなど省みず、ストラトスに懇願し続けた。とうとうストラトスはステロスの熱意に負け、彼の魂を気の世界へ導き入れた。ステロスの魂は肉体を離れ、天に昇った。地上から離れるほど風は強くなり、まさに空の縁に到達したとき、彼はそこに、ゆらゆらと光る雲を見た。そこは、彼が後にエーテル虚空間と呼ぶことになる場所だ。雲の中に入ると、突然、強い光が目前に現われた。それは、長い間、ベイガン人の目に触れることがなかったもの、太陽だった。そのとき、はるか眼下の暗い島を見下ろすと、ステロスの肉体が口を開け、カレンの婚約者に生命の息を吹き込んでいた。

ステロスは喜び、愛する2人を祝福しようと地上に急いだ。そして自分の肉体に戻った彼は、まったく目が見えなくなっていることに気がついた。太陽を見てしまったために、永遠に視力を失ってしまったのだ。カレンは悲しみのあまり涙したが、ステロスは泣いてくれるなどカレンをなだめた。ステロスにとっても、暗い雲のはるか上空を拝むことができたのは、なによりの喜びだった。カレンはステロスに感謝を込めて、その地の岩を動かし、ステロスのための石造りの家を建てた。ステロスはその場所を使って、何世代にもわたって、ヒーリングと浄化の知識を人々に伝えている。彼は、蘇生の能力を身に着けたことで、永遠の命を手に入れたのだ。ステロスとその弟子たちは、テウルギストと呼ばれるようになり、啓発会という集団を形成して後進の指導に当たっている。テウルギストは入門者に事欠くことがなかった。なぜなら、いまだ炎の巨人が猛威を振るい、炎による怪我が跡を絶たなかったからだ。



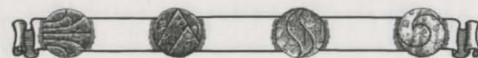
### 炎の拘束

ステロスの蘇生の奇跡から数百年後、5人のテウルギストが、炎の主に関する知識や情報を集めた。彼らの研究は、やがて、重要な発見を導きだした。ブラックロックがハイドロスの力をも受け付けなとすれば、パイロスの力に対しても、また耐性があるはずだと。このままでは、火山から吹き出される火のために、島は1年以内に壊滅してしまう。それをよく知っていた5人は、各々の考えに基づいて行動を開始した。

そのうちの数人のテウルギストがネクロマンサーを訪ね、できるかぎりのブラックロックの提供を求めた。そこで彼らは、人間の頭よりも大きなブラックロックの塊をひとつと、小さな破片をいくつか手に入れることができた。一方、ほかのテウルギストたちは、計画の遂行に必要な図形やブラックロックを加工するための材料などを手配した。これで運がよければ、ブラックロックにパイロスを閉じこめることができるはずだ。

ようやく、5人の準備が整った。彼らはパイロスの寺院の上にペンタグラムを描き、その中心にブラックロックを置いた。儀式によって、そこに火の主を呼び出すことになっていたのだ。4人のテウルギストは、ペンタグラムの頂点にひとりずつひざまづき、合図を待った。最後のひとりが残るひとつの頂点に立つと、火の主を呼び出す召喚の儀式を開始した。予想どおり、パイロスは燃え盛る炎とともに姿を現したが、そこに置かれたブラックロックの作用に気が付くと、テウルギストのひとりをつかまえ、炎の中に引きずり込んだ。テウルギストは地獄の炎にあぶられ苦痛の叫び声をあげた。彼の悲鳴が弱くなっていくなか、残る4人は彼の穴を補うべく全力を振り絞って拘束の呪文を唱えた。力の言葉を投げ付けるテウルギストたちに、“炎の主”も全力で反撃したが、やがて力尽き、大きなブラックロックの塊の中に封じ込められてしまったのだ。

ブラックロックの中からでは、さすがのパイロスもベイガンに炎を巻き散らすことができなくなった。そうして、生き残った4人のテウルギストは、最初は救世者として尊敬を集めることになった。しかし、彼らは激しい戦いによって大きな精神的障害を負い、人格が変化してしまっていた。そのことが人々の間に知れ渡ると、炎を自在に操り、デーモンを呼び出す彼らは、人々の恐れの対象となってしまった。そしていつしか、彼らはソーサラーと呼ばれるようになり、そのころから、一般の人々との接触が少なくなっていった。ソーサラーも、自分たちが置かれた立場をよく理解していた。そして、一般の人々から隔離された場所に移り住むようになったのだ。その後、ソーサラーたちは、リーダーとしてひとりの師匠を選出した。だが、すぐに何者かに惨殺され、第一従者が跡を継いだ。誰が師匠を殺害したのか、しばらくソーサラー同士の罵り合いが続いたが犯人は見つからず、結局、師匠の座は、師匠の力が衰えるか油断している間に、力で奪い取るという習慣だけが残ることになった。



## 第四世 太平の時代

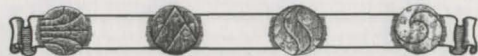
すべての巨人が静められ、あるいは封印されてから今日に至るまで、人々は平和な生活を送っている。あれからしばらく、消えゆく古代の神にしがみつき、バイガン人に対する略奪や殺害を繰り返していた小数のジーラン人も、今ではすっかり姿を消している。

人々は、ごく普通の生活を送る自由を得た。健全に、作物を育て、日用品を作り、各々の日々の務めを果たしている。しかし、なかには魔法の習得のために、こういった日常生活から離れて暮らす人々もいる。たとえば、ネクロマンサーなどは、死者をリソスのもとへ送るといった重要な任務を負っているにも関わらず、仕事が仕事だけに忌み嫌われ、町から離れた暮らしを余儀なくされている。かつては人々の指導者であったネクロマンサーも、今ではテンペストにその座を譲っている。ソーサラーは、隔離された秘密の飛び領地で今も暮らしている。テウルギストもまた、小さな島の修道院で、静かに修行を続けている。



## ブリタニア

**空** 想物語とも言うべきこの異世界の話を、我々の島と文化の記録の書に加えることに、疑問を覚える方もおいでかと思うが、ソーサラーバーディオンのたつての願いでもあり、これを真実であると訴える彼の誠意に負けて、ここに記するものである。どこまで真実であるかは確かめようがないが、祖母モードラから聞いたというバーディオンによれば、彼女自身が体験したことでなければ、これほどの話を単なる想像力だけで作りあげることとは不可能だと言いつ張るのだ。バーディオンは広く一般に尊敬を集めているソーサラーだ。さらに、秘術師ミスランも、モードラには大きな信頼を寄せている。とは言え、やはりある程度の懐疑心を持って読んでおくのが無難であろうと私は思う。その異世界の名は、ブリタニアという。



## 暗黒の三時代

形成されて間もない古代の異世界ブリタニアは、三度、悪の人格の襲撃を受けている。最初は魔法使いモンデイン。次にその弟子のミナックス。そして、最後が2人の子として生まれた奇妙な存在、エクソダスだ。しかし、どの襲撃に対しても、ブリタニアの支配者は、強大な悪を倒す人間を召喚し、その度ごとに同じ英雄がブリタニアに現われ、悪を倒し世界を救った。異世界のそのまた異世界からやってくるその英雄は、三度続けてブリタニアの危機を救い、人並外れた勇気と知恵を、人々に印象付けていったという。

## 啓発の三時代

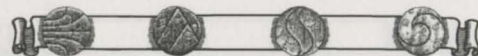
三悪による破壊の時代を乗り越えたブリタニアには、さらに試練が待ち受けていた。まずは、一般の人々の人生の指針となる倫理基準の確立だ。ブリタニアの支配者は、いくつかに分けられた基本倫理の真理を極める旅に出る勇者を求めた。そして現われたのが、あの三大悪を倒した英雄だった。英雄は旅に出て、8つの真理を極め、すべての倫理を体現する聖者となった。英雄はまた、ブリタニアの支配者が姿を消し、かわりに王座についたブラックゾーンと名乗る暴君が8つの基本倫理を人々に強要する圧政を敷いたときも、みごとに問題を解決するという政治的手腕も見せた。さらに、ブリタニアに対する6度目の貢献として、悪意の源と見なされるものが、じつは重大な間違いを正そうとする個々の意志の集まりであることを証明して見せたりもした。

## 終末の時代

偉大なる秘術師ミスランは、自らひとつの情報を提供して、モードラの話に花をそえてくれた。この話の出所について、彼はもう忘れてしまったようだが、おそらく、バーディオンの祖母の話に含まれていたものだろうと想像する。

6度目の貢献を果たした後、英雄はしばらく姿を現わさなくなった。次に現われたのは、なんと200年も後のことだった。今回ばかりは、英雄は呼ばれてやってきたのではなかった。なぜなら、まだそのとき、ブリタニアの人々は、後に社会を大混乱に陥れることになる事件が水面下で起きていたことに、まったく気が付いていなかったからだ。だが間もなく、英雄は強大な悪に直面することになった。すでにブリタニアの社会に深く根を下ろしていた、フェローシップという巧妙に市民団体を装った組織だ。加えて、第三暗黒期に現われたエクソダスの魔法の島が、再び海の底から浮上し、ブリタニアの人々を震え上がらせた。だが、英雄はフェローシップの陰謀を暴き、魔法の島から出現しかけていた悪の存在を退散させることに成功したのだ。

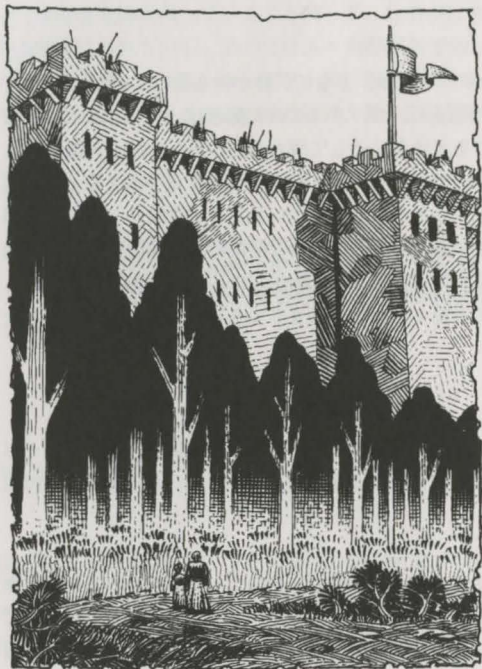
この奇怪な世界の話はここで終わっている。少し前からバーディオンの祖母が行方をくらましてしまったうえに、ミスランもこれ以上の話を覚えていないため、この先を聞くことはできない。バーディオンは今でも、ブリタニアと呼ばれる異世界が実際に存在することを固く信じている。そして、祖母が急になくなったのも、ブリタニアに関係があると、彼は確信しているのだ。



## 土地

### テネブレ

永遠の薄暮の町、テネブレは、魔法使いの派閥が形成する数々所のコミュニティーを除いては、モーゲイリン島で確認されている唯一の集落である。建設は、我々の先祖がジーラン人と呼ばれていた時代にさかのぼる。度重なる古代の戦争により、ジーラン人はすっかり姿を消し、数々の遺産が破壊されたが、ここ数年の間に、多くの新しい建造物にまじって、古代の大建造物が再建されるという動きもある。



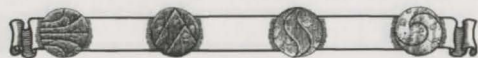
町は、大宮廷を取り巻くかたちで建設されている。宮廷におわします御領主様の毅然たる御手により、すべての忌まわしき犯罪者どもは海の墓場に葬られ、町は平和を保っている。

### 高原

町を見下ろす岩山の高台には、謎の老人ミスランの家がある。いくつかの小さな森が点在するという以外に、この土地についてはほとんど知られていないのが現状である。ミスランは、ここに一風変わった自宅を建設したが、そのほかの自然には、一切、手を加えることをせず、いまだ誰にも知られていない数多くの神秘が、手付かずのまま残されているという。

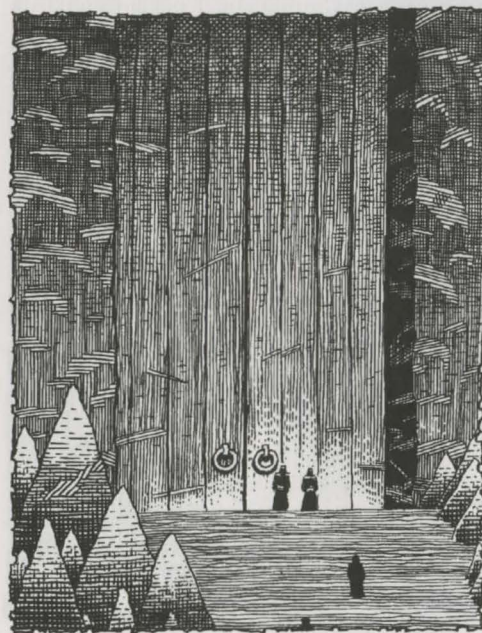
### 復讐の入江

海を安全に渡ることができる手段がない限り、近づくことのかなわぬ地域である。したがって、現代においては、ほぼ到達不可能な場所と言える。ここは、ジーラン人とペイガン人の、文字どおり最後の決戦となった戦場でもある。ペイガン軍はハイドロスの力を借り、ジーランの軍艦を海底に沈めることで戦いに勝利した。ハイドロスはそれに飽き足らず、再び軍艦を海上に引き上げ、ジーラン兵の死骸を永遠の奴隷として操り、その力を誇示したのだ。



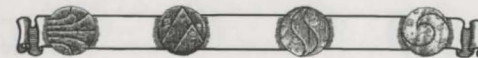
### 墓地

死んだ人間の遺体を埋葬し、リソスの元へ送り届けるための施設である。ここには、ネクロマンサーとその弟子たちが住んでいるが、山の王リソスの召し使いたちも多く暮らしている。墓地に近づくだけで、強い死の気配に圧倒される。門から覗けば、多くのグールやスケルトンを見ることができであろう。自ら墓地に足を踏み入れ、ネクロマンサーに会おうなどと考えるのは、よほどの勇者か愚者のすることだ。ネクロマンサーは滅多に人前に現われることがなく、生活に必要な物を買いに町に出てくるのは、もっぱら弟子たちと決まっている。



### 山の王の広間

石窟の山の下に位置する山の王の広間は、ネクロマンサーがリソスに謁見するための場所であり、ネクロマンサー、あるいはそれに同等の力を持つ弟子のみが、通ることを許された場所だ。そのほかの者が入ろうと試みても、巨大な岩の扉は一寸たりとも動くことはない。





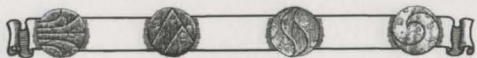
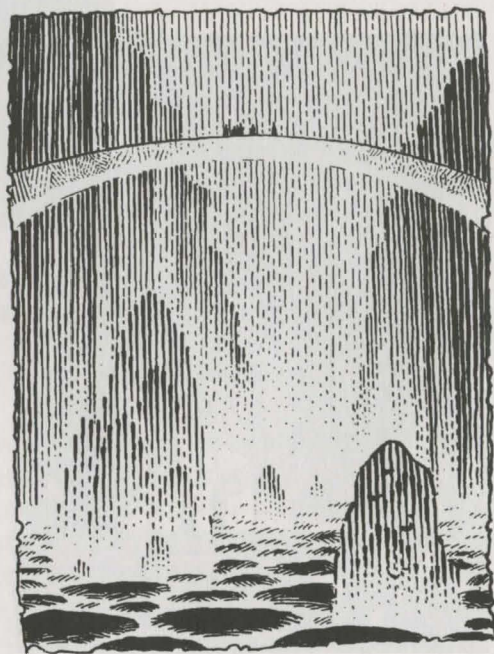


### アーゼントロック島

たった1本の橋で本土と結ばれた、啓発会の修道僧の修行の場だ。彼らはテウルギストとも呼ばれ、啓発と純潔を極めるために静穏な修行を行っている。テウルギストへの道は万人に開かれ、ストラトスの教えを深く会得したテウルギストが“熟練者”として認められると、風のポイントを訪れることが許される。そこでは、神秘の声を聞くことができるという。

### ソーサラーの飛び領地

ソーサラーの領域、“飛び領地”は、ベイガンでもっとも暗い場所と言われている。そこでは、炎を操る魔法使いたちが、謎に包まれた魔法の研究を行っている。炎の巨人パイロスの力を引き出すことができる彼らの研究は、大きな危険をはらむものと危惧される一面もある。だが、飛び領地とその施設は沸き立つ炎の海に囲まれた場所にあり、ソーサラーの組合であるカバルに所属する者しか入場が許されていないため、逆に外部に対する安全が保たれているというわけだ。



## 人々

### モーディア

テネブレの支配者にしてテンベスト。レディー・モーディアは、非常に細かい部分にまで厳しい規制と管理の目を光らせている。テンベストであられた父ケルダンと、高貴な家柄の母セリディアの間に誕生したことを、モーディアは、テンベストの正統な継承権を主張する根拠にしている。とくに地位に対する意識が強く、家臣には絶対の忠誠心を捧げる者のみを集めている。

### ロシアンとビビドス

ロシアンは、非常に有能で真面目なネクロマンサーとして知られている。リソスの元へ死者を送り届ける技術の評価も高い。しかし、あまりにも多忙であるためか、テネブレの住民と接触する機会はほとんどない。これに対して、ロシアンの新しい弟子であるビビドスは、町でも人気者だ。ロシアンとは対照的に砕けた人柄が、墓地の陰気なイメージを払拭して、町の人々との交流に貢献しているようだ。

### ステロス

ステロスは賢く心やさしい老人として知られているが、彼にとって老人という言葉は、その容貌を表わすにすぎず、世代を表わす言葉としての意味は薄い。なぜなら、ストラトスに仕える彼は、不死の体を授かっているためだ。啓発会の指導者として、つねに他人の幸せのみを考えているステロス以上の人材はないだろう。彼は、波乱の古代史を体験した最後の生き残りであり、気の世界を旅した英雄談を自ら語るすることができる、生きた伝説なのである。

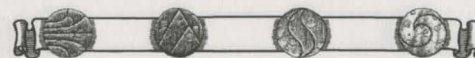
### マルチャーア

ソーサラーの師匠マルチャーアを知るものは少ない。逆に、マルチャーアについて幾ばくかの知識を持つならば、その者はマルチャーアの弟子であると断言できるだろう。マルチャーアは陰険な人間だと言われている。しかし、それがソーサラーの師匠になるための条件だったのか、師匠であるがためにそうなのかは定かではない。また、一部には、マルチャーアは人間というよりは、デーモンに近い存在だと憶測する者もいる。

### ミスラン

秘術のマスターであるミスランは、きわめて個性的で風変わりな男だ。彼が魔法を操っている現場は多くの人間に目撃されているが、彼の魔法はどの系統に属していない。知らないものはないとまで言われているミスランの知識のおこぼれにあずかろうと、多くの人間が彼の住む高原を訪れる。ミスランによれば、彼と同じ“秘術”系の魔法を扱う人間がほかにもいるというが、まだそのような者は、彼以外にはひとりも知られていない。

ミスランの家もまた変わっている。外観は小さな小屋なのだが、中はそれとは釣り合いに広く、2階は彼の研究と実験のためのスペースになっていると言われている。彼の深い知識をもってすれば、そのような建物を作ったとしても、何ら不思議はない。



## 商業と貨幣

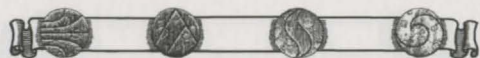
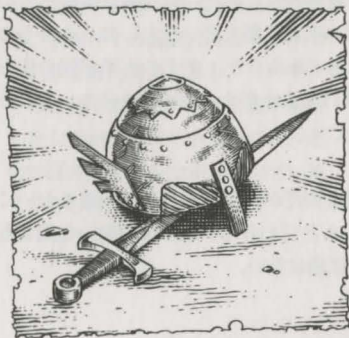
ネクロマンサーの時代が終わり、テンペストが世界の指導者になった第三世のころから、ベイガン人は貨幣、つまり、流通しても磨耗しない共通の通貨の便利さを考えるようになった。そして、長い時間をかけて、どのような素材に物の価値を代表させるべきかの議論が重ねられた。当初、貴金属の装飾品をという案が出たが、貨幣の素材にしては、あまりにも高価で、装飾師や武器職人から資源の無駄使いとの声が出た。また、カキやハマグリやヒトデといった海産物なら、テンペストを称える意味でも適当ではないかとの意見もあったが、トーラックスの革を候補に押す人々からは、海から資源を採るのは、かえってテンペストを冒瀆することになるとの反発の声があがった。

結局、黒曜石を加工するということが全員が同意することになった。黒曜石は、すでに実用的な用途には使用されなくなっており、土から採れることで、地の巨人を称えることになる。また、ほかの巨人の肖像を彫り込めば、貨幣の種別にもなる。黒曜石の原石を溶かしてコインに鑄造する技術は、政府機関で管理することができ、必要かつ十分な量を供給することで、町の中での貨幣価値を保つことも可能だ。

これによって、物を作る技術を持たない人も、黒曜石のコインを使えば、合法的に欲しいものやサービスを手に入れることができるようになった。当時はまだ商人の数も少なかったため、私は、町で一般に手に入る商品のリストを作るなどして、楽しませてもらった。通貨ができたおかげで、新鮮な魚や野菜が、町の酒場で手に入るようになった。機能的で快適な衣類を作って売る織物師も登場した。美しい宝石細工やガラス細工なども、宝石加工師から買うことができるようになった。酒場では、すばらしい気分転換を金で買うことが可能になり、トーラックス飼いは、トーラックスの骨付き肉や、キースのヒレ肉などを納めに酒場を訪れるようになった。そのほか、自分たちが作った道具を売ることによって生計を立てる職人たちが、町のあちこちに現れるようになったのだ。

## 武器と防具

市民軍に参加している者なら、優れた武器や防具を手に入れることが、どれほど重要かをよく知っているはずだ。ジール人の襲撃が絶えて久しい今でも、野生動物などから身を守るための武器は必需品だ。金属加工職人の工房へ行けば、剣をはじめ、斧、メイス、ハンマーなど、多くの種類の武器が手に入る。また、鎧や盾も揃っている。金属製品が専門であるため、革などを使った軽い防具は扱っていない。そういった防具が欲しい場合は、警備隊長の道場を訪ねるとよい。町の安全を守ると誓いを立てた警備兵のために、彼は職人的才覚を発揮して、トーラックス革から防具を作って与えている。これは、注文すれば、一般の人でも買うことができる。



## 生物



### 家畜

#### キース

非常に体が大きく、色彩も派手な四足動物ではあるが、全体の姿は昆虫に酷似している。一般の昆虫と一目で識別できる違いは、やはりその大きさであろう。成獣になると、頭の高さは人間の腰のあたりまでに成長するが、それ以上に発達する個体もある。



基本的には雑食性で、おもに植物、とくに密林のような場所に密生した種類を好むが、この島で見受けられる植物なら、一応は食べる。家畜用のキースは、幼獣期に毒囊と牙を抜かれているので安全だが、野生種は性格も荒く、敵に対しては毒牙で攻撃を加える。

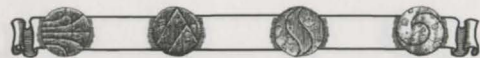
キースの排泄物は生糸として利用され、衣服をはじめとするさまざまな絹織物に加工される。なかでも、きめ細かく編まれた生地は繊維に顔料がのりやすく、絵画用のキャンバスとして重宝されている。また、腹部と胸部の肉は大変に美味で、食用として飼育されているキースも多い。

#### トーラックス

大型で動作の鈍い爬虫類。牧畜業者の間で、もっとも広く飼われている動物だ。体色は茶色が基本で、こげ茶あるいは灰色の斑点のある個体もある。頭部は幅広で大きく、ほとんどが骨と筋肉で構成され、脳は小さい。体高は人間の身長半分ほどで、性格は従順だが、体の大きさからは想像もつかない力を発揮する。興奮すると、体当たりで立ち木を倒すこともあり、外敵の攻撃を受けると、頭を下にして突進し、強力なあごで相手に噛み付く。皮は固く、とくに足まわりや背中が鎧のようにになっているため、外部からの攻撃に傷つくことは滅多にない。

その力は普段、運搬用の家畜として利用されている。重い荷物を長時間にわたって運搬する

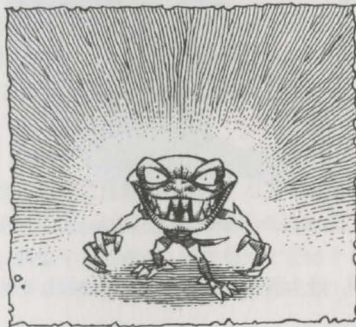
ことが可能だ。また、厚い皮は皮革製品に利用され、衣服や鎧、ときには簡易テントのようなものにも使われる。肉は、もっとも一般的な食肉として供給されている。新鮮な肉はトーラックスチョップ用に、また乾燥させてトーラックスジャーキーとしても親しまれている。



## 自然の生物

### チェンジリング

じつに不思議な生物だ。次々に姿を変えるため、もともとの姿を見極めるのが難しい。ただ、すべてのチェンジリングに共通した姿があるため、それが本来の姿だと思われるが、すべてのチェンジリングが遭遇したことのある生き物の姿だと考えることもできる。本来の姿と思われるのは、背が低く、体のバランスが異様に偏った人のような形だ。動きはぎこちなく不安定だが、とくに行動に支障があるようには見られない。



外敵を攻撃する場合、チェンジリングは、戦う相手と同じ姿に変身する。ときには、植物に姿を変えることもある。変身するのは外観ばかりでなく、相手の能力や体力なども、そのまま模倣される。たとえば、変身した相手が毒を持つ生物ならば、チェンジリングも毒を持つようになるのだ。

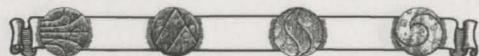
その本来のものと思われる姿のときは、びよんびよんと跳ね回るような動き方をし、突然、大きな頭部の大きな歯が無数に並んだ大きな口をいっばいに開けて襲いかかる。チェンジリングの変身能力の秘密も謎なら、自分が死ぬまで執拗に敵を攻撃するといった行動の理由も謎だ。死ぬと姿が消えてしまうという不思議な特徴も、チェンジリング研究を難しくしている。

### トル

トルは巨大な体でズシズシと地響きを立てながら歩く二足歩行動物だ。身長は人間の大人の1.5倍程度。肌の色は、薄い緑色から、オリーブ、茶色とさまざまで、申し訳程度の布を衣服代わりに身につけている。動作は非常に遅く、一步一步、足をどこに置こうか考えながら歩いているような印象を受ける。トルが小さな村などに現われ、何もかも構わず踏みつけて歩いていく様子を見た者ならば、トルに細かい神経があるなどとは、とうてい思えないだろう。トルは、古代ジーラン人のなかでも、とくに野蛮で乱暴な部族の子孫だと考える人々もいるが、どの歴史的資料をあさってみても、そのような記述はどこにも見当たらない。



体が大きく動きの鈍いトルは、戦闘においてもその性質は変わらない。しかし、絶対的な腕力は人間の比ではなく、油断すれば一撃で命を落とすことになる。トルは普通、枯木などを引き抜いて、棍棒として持ち歩いているが、素手による攻撃でも、人間に致命傷を与えるには十分な力がある。



### シーカー

まさに、自然の悪意とも言うべき怪物だ。一言で説明すれば、宙に浮かぶ巨大な眼球だ。眼球から赤く太い腱が伸び、その先端が鋭い牙を持つ口になっている。魔法のいたずらによって生み出された生物ならばよいのだが、ガーディアンと名乗る存在が予言した“破壊者”の生きる残骸だとすると恐ろしい。



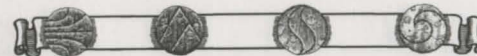
シーカーは草食でも肉食でもない。シーカーが何かを食べているところが目撃された例がないのだ。彼らの行動は、ただ空中を漂い、獲物が視野に入ると鋭い歯で攻撃を加えるというだけだ。なぜ、そのように攻撃的なのか、どの研究者からも、いまだに納得のいく説明はなされていない。シーカーは何も食べない代わりに、シーカーを食べる生物もいない。死ぬとほかの生物の死骸に化け、それを食べようと生物が近づくと、爆発を起こし、細かく鋭い骨の破片が飛び散る。至近距離では、それによって命を落とす場合もある。

## アンデッドおよび超自然生物

### 風の従者

重要な使命を果たしきれずにこの世を去った人は、他人の幸福のために尽くす霊となることが多い。巨人にも見放されたゴーストとは違い、風の従者はストラトスの使者あるいは助手として働いている。また、ゴーストが灰色の人の姿をしているのに対して、風の従者は純粋な風そのものといった感じだ。

風の従者は、相手が生きた人間であろうと死者であろうと、攻撃することはない。彼らはテウルギストによって呼び出され、呼び出した相手に対して全力を尽して服従する。触れた物体を風に変えることができるという特殊な能力の目撃例も報告されている。つまり、固くかさばる物体も、風に変えることで、壁のわずかな割れ目から運びだすことができるのだ。





### デーモン

生死に関らず炎に飲まれた者、あるいはデーモンに殺された者は、炎の主とその信者の召し使いとなる。デーモンは、まだらのウロコに全身を包まれた二足歩行生物で、手には鋭く長い鉤爪が生えている。頭には2本の角が生え、足は茶色の剛毛におおわれている。

デーモンは、破壊獣と呼ぶにふさわしい。強力な腕と鉤爪に襲われた犠牲者は、まるでカミソリで切り刻まれたようになる。デーモンの攻撃を実際に目撃したという数少ない報告例によれば、デーモンに一撃食らうごとに犠牲者は焼けるような苦痛の叫び声を上げるという。また、炎の玉を投げ付けることもあると言われている。炎を主要な武器として操ることができるため、デーモンには自然に炎に対する耐性が備わっている。さらに、皮膚は厚く固く、通常の刃物では傷けることもできない。

### ゴースト

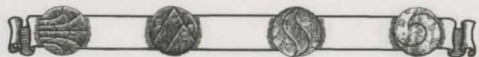
亡霊とも呼ばれるゴーストは、悲惨な死に方をした人間の魂だ。その荒廃した魂は、巨人の奴隷になることもできず、灰色の影となって宙に漂うのみだ。ゴーストは、命を落とした場所に縛られていることが多い。そのため、人間の生命力を吸い取って自分の活力とするが、獲物を探して遠くまで移動することは滅多にない。ゴーストには、姿を消す能力がある。じっと姿を消して待ち伏せし、獲物が近づいたときに、突然、姿を現わすことがあるので気を付けなければならない。



ゴーストの攻撃は、相手の生命力や気力を吸い取って弱体化させるといったものだ。そのため、防具は役に立たず、特定の魔法の力を持たない通常の武器では、戦うことができない。ネクロマンサーが使う呪文のなかに、ゴーストを撃退できるものがあるとの古い言い伝えがあるが、それを裏付ける資料を私は見たことがない。最後に、ゴーストは肉体を持たないため、生きて人間にとっては嚴重に封印されたような場所へでも、平気で入り込めることを、よく知っておくべきだろう。

### グール

生きる屍だ。ゾンビと呼ばれることもある。埋葬されたときに身に付けていた服の残骸をそのまま体に貼りつけ、動作も頭の回転もいたって遅く、スケルトン戦士と違い、戦闘力も乏しい。彼らは、いわば死んで間もない、山の王のもとへ送られたばかりの新人なのだ。墓地など、彼らにとっての聖地を踏み荒らされた場合には、グールと言えども敵に立ち向かうことがある



が、うまく自分の体をコントロールできない彼らは、攻撃もぎこちない。そんなグールは、皮肉な矛盾を抱えている。グールは人の肉を食べて活力を得るが、グールに食われて死んだ人間は、リソスのもとへ行くことができず、リソスは彼らを召し使いにすることができないのだ。

### ラーカーの手下

テンペストによれば、海で溺れるなどして死んだ人間は、リソスではなく、ハイドロス、つまりラーカーの召し使いになるそうだ。ラーカーの手下に関しては、ほとんどわかっていない。彼らは地上を歩くことがなく、また、彼らを近くから観察しようと海に潜るだけの勇気のある人間がいなかった。数少ない目撃者の証言では、それは巨大な魚のような形をしていて、鋭い歯が並んでいるという。人がそこまで醜い姿に変身するまでは、かなりの時間がかかるものと思われるが、どれほどの時間かは見当もつかない。



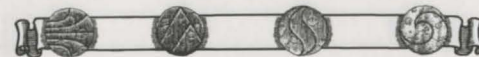
漁師のなかには、ボートに乗ったままでラーカーの手下に遭遇したことのある者もいるが、海の中で彼らに遭遇して生還できた人間の記録はない。溺れた人間は、ラーカーの手下の餌となるのか、それとも海底に連れて行かれてラーカーの手下にされるのか、そここのところも、じつはまだはっきりとは判明していない。

### スケルトン戦士

昔日の戦士の名残だ。リソスと、リソスに従うネクロマンサーに従属する。彼らは、戦死した後、埋葬の儀式によってリソスのもとに魂と肉体が送られ、出動の時がくるまで、生きて戦っていたときと同じように、斧や剣や盾や鎧などを身につけたまま、じっと眠っていたのだ。



結局は動く屍なのだが、その動作は機敏で力も強く、反撃の間もなく命を奪われる者も少なくない。心は持たないが、生前に身につけた戦闘技術はそのまま骨に染み付いているようだ。年代を経た彼らの武器は、ときとして衛生状態が悪く、病原菌などを媒介することもある。すでに命を失ったスケルトンは、戦うというただひとつの目的のために、肉体が完全に滅びるまで戦い続ける。



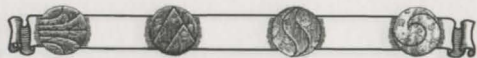


# 魔法



**魔法**に関する情報を編集するにあたっては、思い立った当初の予想をはるかに上回る苦  
 労があった。ことのはじめは、単なる好奇心だった。魔法に関して、もっと詳しく知  
 りたいという純粋な動機があっただけだ。そこで私は、ネクロマンサー、テンペスト、テウル  
 ギスト、ソーサラーの4つの魔法の派閥のリーダーに会い、できる限りの情報を提供してくる  
 よう依頼した。ネクロマンサーとテウルギストは、すぐに私の依頼に応じてくれたが、テンペ  
 ストの宰相からの返事によると、“我らがレディー・モーディア様”は、数々の“重要”な執務  
 に追われ大変にご多忙であるため、私の質問などに答えてられないとのことだった。ソーサ  
 ラーの師匠もまた、同様に炎の術の公開には非常に消極的で、私に悪意がないことが完全に証  
 明されたあとで、彼の功績を覚えてくれただけだった。

だが幸いにも、私が思っていたとおり、ミスランの魔法に関する知識は非常に豊富であり、そ  
 れが、レディー・モーディアやマルチアが教えてくれなかった情報の空白をみごとに埋めてく  
 れた。そして私は、ミスラン自身にも、上の4つの派閥とは別の種類の魔法を操る能力がある  
 ことを知らされた。私はミスランの言葉を疑ったことはないが、彼が説明する魔法の秘薬は、  
 どれも私にとって、見たことも聞いたこともないものばかりであったことは、いささか驚きであ  
 った。ともかく、これより先は、ミスランに筆を渡し、魔法の解説をしてもらうことにする。



## 論説

### 秘術師ミスラン著

これまでの私の魔法分野の研究で、すべての魔法は、エーテル放射によって生物の意志を具  
 現化し現実空間に重ねる現象であるとの定義が導きだされた。さらに付け加えるならば、エー  
 テルの放射は、現実の実体として存在する術者の想像力と意志の力によってのみ制御される。

また、意図する効果の具象化を助ける目的で、特定の儀式や言葉が使われるが、このとき、  
 術者の意志の安定と具体化を促すための、ある特殊な道具が使用されることがある。このよ  
 うな手続きは、かならずしも人並みはずれた強い意志と高い知能の持ち主だけに許されたもの  
 ではなく、多くの一般的な魔法使いの間でも広く行なわれている。

私がこの世界で観察できた魔法の形式とその特徴は、次のとおりだ。ネクロマンサー系のネ  
 クロマンシー（死に関する儀式）。テンペスト系のテンペストリー（水と嵐の力）。テウルギス  
 ト系のテウルギー（精神の抑制と同調）。ソーサラー系のソーサラー（破壊の業）、そして、私  
 が“秘術”と呼ぶ、私個人が追求している研究分野だ。

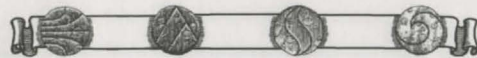
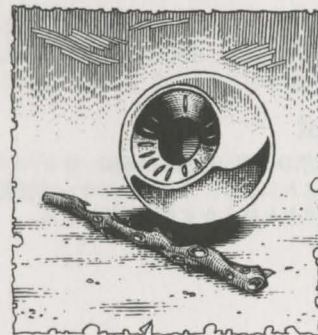
### 呪文の言葉

魔法を天性の能力として受け継ぐテンペストを除いて、呪文を唱える場合は、その前に、何  
 らかの儀式が必要とされる。前項では“手続き”という呼び方をしたが、儀式には長いもの短  
 いものがさまざまあり、なかには呪文を唱えるまでに、長い時間を要するものもある。儀式に  
 使用される道具や材料には、呪文の書、媒体、秘薬の3種類があるが、系統によって、使うも  
 のが異なる。

呪文の書には、呪文の手順が書かれている。儀式の方法、使用する媒体や秘薬などが体系的  
 に記され、成功した場合、または失敗した場合の結果なども詳しく説明されている。

媒体は、呪文のエネルギーを貯え、必要なときに放出するための道具だ。術者の能力と集中  
 力を高めるだけのものもあれば、前もって呪文のエネルギーをいくつも貯えておき、あとは単  
 にエネルギーを放出するだけで呪文が使えるというものもある。どちらにせよ、媒体はエーテ  
 ルの波動を利用可能なパワーに変換する働きを持って  
 いる。

秘薬は、使い捨ての材料だ。自然の素材からできて  
 おり、呪文1回ごとに消費される。使われ方はさまざま  
 まで、単独の秘薬を呪文を効かせたい範囲にばら撒く  
 場合もあり、また、厳格な調合法ののっとり調合さ  
 れ使用されることもある。





## ネクロマンシー

あらゆる生き物には、生命力という魔力が備わっている。人が死に、肉体から生命力が去ると、生命力の副産物がエーテルの波動となって遺体に残る。山の王リソスは、そのような遺体に知力と意志を吹き込み、死と土を動かす力を与えている。

ネクロマンシーで使用する媒体は、呪文に必要な秘薬を入れる小さな袋だ。ネクロマンシーの秘薬は、土やそこで生きていた生物の一部が主なので、比較的簡単に手に入る。

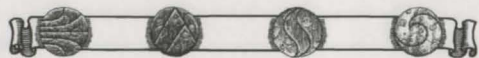
### 秘薬

秘薬名	目的	備考
血	移動/動作	遺体から抽出された生命の素。限りある命の印として使われる。
骨	召喚/通信	血の源であり、意志の源でもある。骨は、それを包んでいた命の記憶を持っている。
木	保存/拘束	年をとらず、年月を経るごとに強さを増す。やがて岩よりも頑丈になる。
土	防御	植物は大地の子宮で生まれ、柔らかく安全な土の中に根を張る。
処刑者の頭巾	死	真っ黒なキノコの仲間、危険な目的に使用される。その姿は、死刑執行人の頭巾に似ている。
黒泥炭	力	大地の土とブラックロックが混ざり合った神秘の混合物だ。

### 儀式

#### 死者の仮面 (Quas Corp)

これにより、ネクロマンサーは仮死状態に陥る。外観上は死人そのものとなるが、意識ははっきりと冴えたままで活動できる。



#### 地震 (Kal Vas Ylem Por)

地面を隆起させる。

#### 死語 (Kal Wis Corp)

一時的に遺体に生命を呼び戻し、生前の魂との会話を可能にする。しかし、死の間際に正しい儀式によって処理された遺体以外にこれを使用すると、結果は術者に苦痛を与えるばかりか、死者の言葉も意味をなさない。

#### 岩の肉体 (Rel Sanct Ylem)

肉体を構成する物質を岩のように固いものに変え、外部からの攻撃に対して、ほぼ無敵の体となる。

#### 死者の召喚 (Kal Corp Xen)

地中より死者の戦士が現われ、術者を守る。死者の戦士はネクロマンサーの力を持たない者に対して盲目的に攻撃を加える。複数の戦士を呼び出すことも可能だと言われているが、私は1度に1人の戦士が出てくるところしか見たことがない。

#### 開地 (Des Por Ylem)

墓石の近くで、ネクロマンサーの指示に従い使用することで、地面や石を整形することができる。しかし、多くの場合は、墓穴を掘ったり、老朽化した石組みを取り除くといった作業に利用される。

#### ゴーレム (In Ort Ylem Xen)

土から生物を作り出す。人間の姿をしているのが普通で、術者の命令に従順に従う。どける、開ける、などの簡単な命令の言葉を理解する。

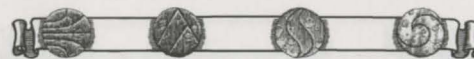
#### 蘇生 (Vas An Corp)

これは予防の魔法だ。これを掛けておくと、術者の生命力が奪われ死に至ったとき、生き返ることができる。ただし、有効なのは1回の魔法で1度だけだ。

#### 永眠 (In Vas Corp)

ネクロマンサーの本領を発揮する非常に強力な魔法だ。ネクロマンサーの本領とは、つまり、死だ。相手が地中から這いでた歩く死人であれば、一瞬にして動かぬ遺体に戻し、生きた生物であれば、その生命力を一瞬にして吸い取り、死に至らしめる。しかし、ときとして単に相手を一時的に混乱させるだけで終わる場合もある。

※注意：ネクロマンシーの儀式に使用される秘薬等は、代々のネクロマンサーに密かに伝えられており、これを知るのはネクロマンサーのみである。





## テンペストリー

純粹に、水と嵐を制御するためだけの力だ。テンペストの家系に遺伝する能力であるため、その実体はほとんど知られていない。今日、テネブレの支配者がさまざまなテンペストの術を披露しているが、私自身、術の名を知らないで、ここにはその内容のみを列挙する。

### テンペストの術

高い能力を持つテンペストが水の上を、あたかも乾いた土の上であるかのごとくに歩く様子を見たことがある。また、まるで空気であるかのように水の中で呼吸する術や、嵐を起こしたり、止めたり、荒れ狂う海を静めたり、さらには、どこからか一瞬にして雲を呼び寄せ、生きる価値なしと判断した者の上に大きな稲妻を落とす光景も目撃している。

テンペストは、媒体も秘薬も使用しない。すべてのエーテルの波動は、水の巨人ハイドロスから送信され、それを増幅するという仕組みになっているからだ。

## テウルギー

啓発会で魔法の修行を積む修道僧たちは、己を浄化し、内なるエネルギーに集中することで、自分以外から力を借りずに術を行うという信念を持っている。そのため、彼らは秘薬を使わない。

しかし、テウルギーでは気の巨人ストラトスと同調することが必要で、そのためには、術を具象化した銀の媒体が使われる。媒体は、おもに入門者が力を補うものとされ、魔法の呪文によって媒体からエネルギーを放出させるという形がとられる。テウルギストが“啓発”の段階に達し、熟練者としてさらに数年の行を積むと、もう媒体は必要なくなり、現実空間の物理的抑制を受けずに心の内からパワーが溢れ出るようになる。

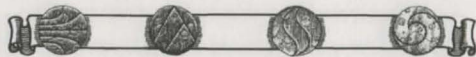


## 祈りの言葉

### 癒しの手 (In Mani)

小さな怪我などを治す治療の呪文。

媒体：指差す手



### 風の従者 (Kal Ort Xen)

術者の命令に従って、物を操作したり運搬する風を呼び起こす。驚くべきことに、壁やドアのような障害物を通過して物体を移動させることができる。

媒体：腕輪

### 発見 (Ort Lor)

術者の周囲にあって、不可視の効果によって見えなくなっているものを、エネルギーの波動で実体化させる。

媒体：開いた目

### 完治 (Vas In Mani)

あらゆる生物を理想的な健康状態にし、傷や病気や身体的欠損なども治療してしまう、非常に強力な癒しの術だ。

媒体：開いた手

### 不可視 (Quas An Lor)

その名のとおり、術者の体は、ほとんどの生物の目から見えなくなってしまう。

媒体：閉じた目

### 跳躍 (Vas Hur Por)

周囲の空気を利用して、大きく跳躍することができるようになる。テウルギストがストラトスの声を聞くために、風のポイントへ行くときに使用されるが、それが媒体を使わない最初の呪文になるという。

媒体：翼

### 真実の声 (An Quas Lor)

故意に語られた偽りの言葉の、真実の意味を聞く術。周囲の空気が真実を耳打ちしてくれる。

媒体：鎖

### 仲裁 (In Sanct An Jux)

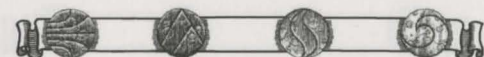
テウルギストの術のなかで、もっとも大がかりな部類に入るものだ。頑丈な空気の壁を作り、術者を外部からの攻撃から守る。どのように強力な剣の攻撃を受けても、軽く触れられた程度にしか感じなくなる。ただし、溶岩や水に落ちた場合には防御の効果がない。

媒体：拳

### 蘇生 (Vas An Corp)

死んで間もない人間に、再び命を取り戻すという、啓発会最大の魔法だ。ただし、その代償として、術者の視力は永遠に失われる。もっと簡単な方法で蘇生が行えないものかと私は研究を続けているが、いまだに効果をあげていない。

媒体：必要なし。ただし、代償として視力を失う。





## ソーサラー

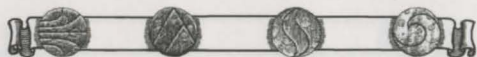
その昔、火の巨人パイロスを捕らえ、意のままに操ることに成功した。彼らは後に、カバルという結社を作り、以来、炎と破壊の魔法を専門としている。したがって、デーモンを呼び出して操ることなどは、朝飯前だ。

ソーサラーの儀式には、秘薬、媒体、呪文、それに、星型を基本とした特殊な図形“ペンタグラム”を使用する。強大なパイロスのパワーは、ほとぼる炎となって現われる。それを呼び出せるのは、熟練したソーサラーだけだ。しかし、どんなに高い技術を持つソーサラーであろうとも、秘薬を飲みこむ炎から身を守るために、ペンタグラムが必要なのだ。

ペンタグラムの中央に媒体を置き、星型の5つの頂点にロウソクを立て、秘薬をそのそばに配置する。この作業の間、ずっと神秘的呪文を唱えて、狂暴なエネルギーを制御していなければならない。呪文が終わると、儀式は終了だ。あとには、呪文の力が充填されパワーに満ちた輝く媒体ができあがる。媒体と呪文によっては、数回分の呪文を充填することもできる。これで、いつでもどこでも呪文が使用できる。

### 秘薬

秘薬名	目的	備考
火山灰	炎	火山から排出された灰には、物に火をつける火花の力が込められている。
軽石	距離	火口からもっとも高く、もっとも遠くへ飛ぶ石だ。火口から高空を通過する際に、エーテルの推進力を貯えている。
黒曜石	持続力	もろく、簡単に割れてしまう石とされているが、火山の高温にはよく耐える。
銃鉄	防御	鉄の硬さと柔軟性が、どの秘薬よりも強い防御力を提供してくれる。
硫黄	力	よく燃えると言うよりは、ソーサラーにとっては、その爆発性に価値のあるエーテル合成物だ。実質的に無限の力の源とされている。
デーモンの骨	召喚/拘束	ネクロマンサーの術からヒントを得て、カバル派のソーサラーたちも、骨に秘められた生命力との関係に気がついた。強大な力を一手に制御するときの拘束力を得るために使われることもあるが、デーモンを呼び出して操る場合にも用いられる。



### 呪文

#### 消火 (An Flam)

超高温の炎を除き、ほぼすべての炎を消すことができる。  
充填できる媒体：シンボル、ワンド、ロッド、スタッフ

#### 点火 (In Fram)

周囲に配置された赤あるいは黒のロウソクに点火する。  
充填できる媒体：シンボル、ワンド、ロッド、スタッフ

#### 閃光 (Flam Por)

ひとつの場所から別の場所へ、空間を通過することなく瞬時に移動できる。修行を積み、現実の空間ばかりでなく、記憶のなかに移動することも可能になるという。  
充填できる媒体：ワンド、ロッド、スタッフ、シンボル\*

#### 炎の矢 (In Ort Flam)

炎の矢を放ち、不幸にも狙われた相手を炎に包む。  
充填できる媒体：ワンド、ロッド、スタッフ、シンボル\*

#### 耐熱 (Sanct Flam)

光る膜が体を包み、魔法によって発生したもの以外の炎に、安全に触れることが可能になる。表面が充分に固い溶岩の上なら、この呪文を使って歩くことができる。  
充填できる媒体：ロッド、スタッフ、シンボル\*

#### 炎の障壁 (In Flam An Por)

術者の体を炎が取り巻き、デーモン以外の生き物は、たとえソーサラーであっても、炎の壁に阻まれて近づけなくなる。不用意に近づけば、後方に跳ね飛ばされ、大火傷を負うことになる。  
充填できる媒体：ロッド、スタッフ、シンボル\*

#### 炎の鎧 (Vas Sanct Flam)

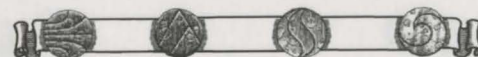
魔法の炎によるコロナが術者を包み、他のソーサラーが呪文で起こした火を含む、魔法で発生させられたあらゆる種類の炎を排除する。  
充填できる媒体：ロッド、スタッフ、シンボル\*

#### 火の創出 (In Flam Ylem)

狙った目標の周りに炎が発生する。愚かにも炎の輪の内部にとどまる者は、大きなダメージを受けることになる。  
充填できる媒体：スタッフ、シンボル\*

#### 爆破 (Vas Ort Flam)

炎の矢に似ているが、その破壊力は数段大きい。  
充填できる媒体：スタッフ、シンボル\*





### デーモン召喚 (Kal Flam Corp Xen)

デーモンを呼び出し、術者の命令で敵を攻撃させる拘束の呪文だ。デーモンを呼び出す時に攻撃目標を与えてやらないと、デーモンは術者に襲いかかるため、十分に注意が必要だ。

充填できる媒体：デーモンのタリスマン、シンボル\*

### デーモン追放 (An Flam Corp Xen)

その名のとおり、デーモンを火山の炎の中に戻す呪文だ。しかし、どんなに熟達したソーサラーでも、失敗することが多々あるという。

充填できる媒体：デーモンのタリスマン、シンボル\*

### 大火災 (Kal Vas Flam Corp Xen)

カバル派ソーサラーが開発した、もっとも破壊力の高い術だ。これ以上強力な魔法は、いまだかつて見たことがない。これを唱えると、術者の周囲に非常に狂暴で悪魔的な力が巻き起こり、術者の周囲のあらゆるものを破壊し尽くす。

充填できる媒体：デーモンのタリスマン、シンボル\*

※注意：安定度が低い媒体であるため、これらの呪文で使用する場合は、充填量は1回分に限定される。



## 秘術

秘術とは、私が長年にわたって集めた呪文をまとめて、私が名付けた呼び方だ。この呪文は、ほかの系統の魔法のあちらこちらを借りたり盗むなどして、つなぎあわせたものだ。極度に洗練しすぎて、つまらない完成形を作るのではなく、混沌としてはいるものの、直裁的な道を選ぶというのが私のやり方だ。秘薬と精神力を使う方法は、ソーサラーの呪文によく似ている。

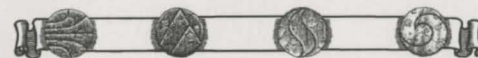
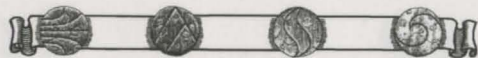
商才のある秘術師ならば、呪文や、呪文の巻き物や、ポーションや、そのほかの魔法の道具などを作って売りを考えるはずだ。秘術なら、どのような形でも呪文の効果を得ることができる。スタイルにこだわらないのが、秘術なのだ。

秘術で使用する媒体は、呪文の書だ。これには、呪文や使用する秘薬などの説明が書かれている。また、使い捨ての呪文の巻き物は、ほかに秘薬や媒体などを一切必要とせず、いつでも気軽に使うことができる。ほかのどの系統の魔法も、その基本原理を抽出して、呪文の書なり巻き物なりに変換することが可能だ。秘術ならではの高度な技術だ。

## 秘薬

ここに列挙した珍しい秘薬は、ほかの系統の魔法の秘薬と混合して使用する。

秘薬名	目的	備考
イモリの目	視力/知識	心の中の内なる目の視力を高める。
コウモリの翼	生命/生物	肉と骨と血を含み、生命の素を引き付ける強い力がある。
ヘビの鱗	破壊/分離	ヘビの口の毒は肉に染み込み、鱗を腐敗させる。そしてそこに、結束を破壊させる魔法の力が生まれる。
ドラゴンの血	大きな力	ドラゴンは非常に力の強い生物であるため、その血液は燃えるように熱い。正確に分量を計って使うことが大切だ。使い過ぎは危険な結果を招く。



## 呪文

### 混乱 (In Quas Wis)

戦闘中に使用すると、エーテルのエネルギーが放出され、術者の周囲で戦っている者たちの、現在の戦いに関する意識を完全に失わせる。肉体的ダメージは与えない。

秘薬：イモリの目、コウモリの翼、ヘビの鱗、黒曜石、硫黄

### 流星群 (Kal Des Flam Ylem)

はるかな高空より石の雨を降らせる。敵味方かまわず、術者以外のすべての者の頭上に、石の雨は降り注ぐ。

秘薬：灰、土、ヘビの鱗、硫黄、黒泥炭

### 猛獣召喚 (Kal Xen)

魔法的に猛獣を呼び寄せ、術者の護衛とする。どのような猛獣を呼ぶかは、術者には選択できない。それは、術者の能力と、周囲の環境によって決定される。

秘薬：コウモリの翼、軽石、黒曜石、骨

### 破壊 (Kal Vas Grav Por)

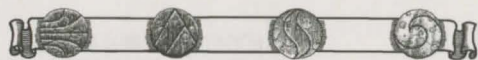
術者の周囲に稲妻を落とし爆発させ、視野内のすべての敵を攻撃する。

秘薬：ヘビの鱗、ドラゴンの血、灰、銑鉄、処刑者の頭巾

### 全滅 (In Vas Ort Corp)

最初にこの呪文を開発したのは、気の狂った魔法使いだった。彼は、自分以外の、この世のすべての生命を断ち切り、あらゆる生物を一掃することを目的としていた。私の知る限りでは、この呪文はいまだかつて成功したことがない。

秘薬：コウモリの翼、ヘビの鱗、ドラゴンの血、銑鉄、処刑者の頭巾、黒泥炭、硫黄



**本**書の編纂を始めた当初、私はこれを未来の学者のための歴史大全になればと考えていた。しかし、実際にできあがってみて、大全と呼ぶにはあまりにも内容が希薄であることに失望を覚えた。私が現在の人間にも強い魅力を感じているため、過去の物事だけに興味を集中できなかったせいだと思われる。したがって、本書にしばしば登場する古い出来事に関心のない若い研究者諸君に対しては、少なくとも、現在に関する情報を多少なりとも提供できたのではないかと自負している。どちらにせよ、私が山の王のもとへ召されたずっと後の時代には、この稚拙な歴史研究記録も、少しは歴史書編纂の際の参考になってくれるものと期待している。ここで私は、次世代の賢者諸君に心より敬意を込めて、このささやかな知識を贈りたい。これが私にできる最大のプレゼントだ。

Bentia

