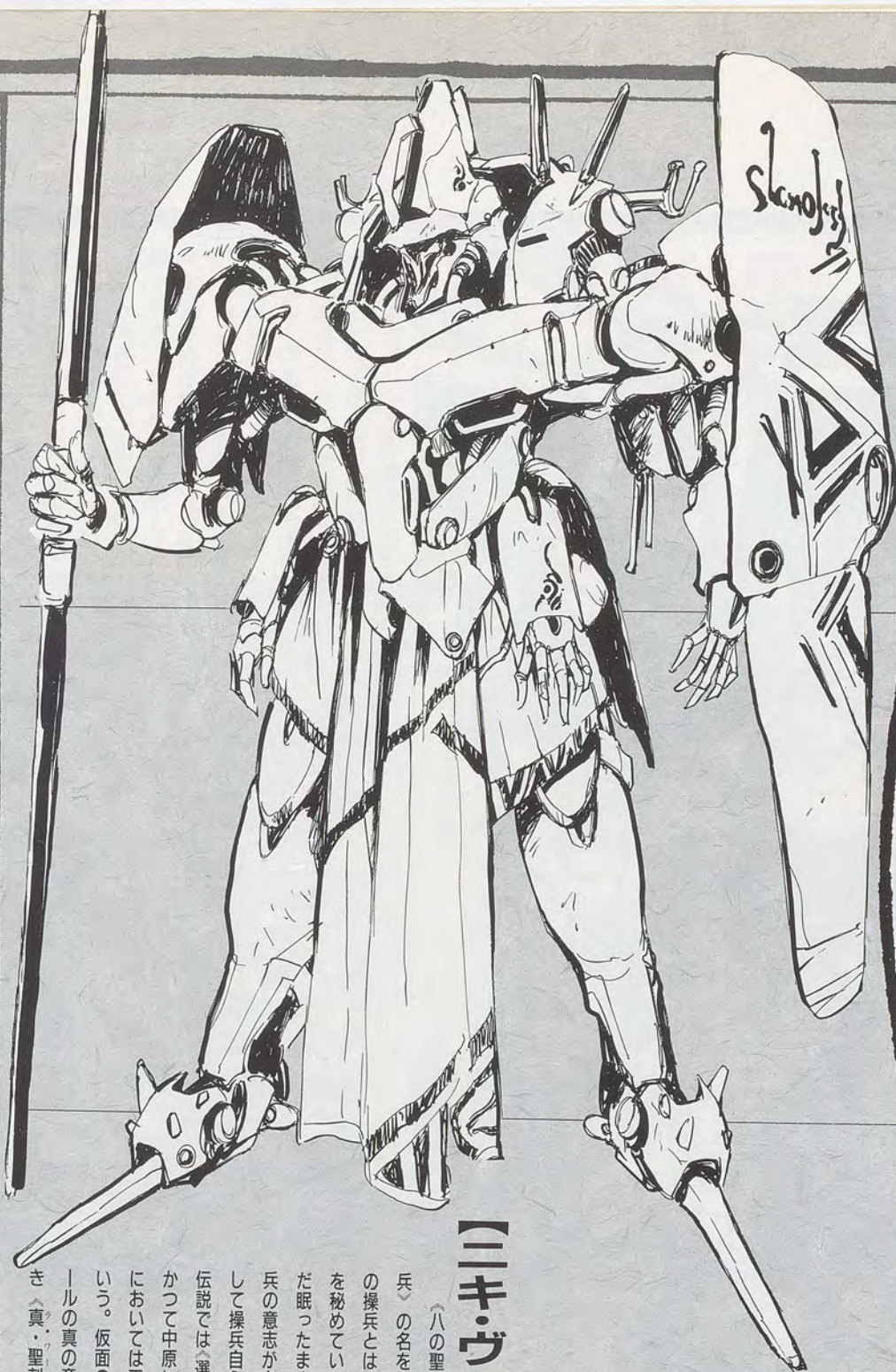




聖刻操兵解説書

WARES1092 RYUDE
DESIGN COLLECTION

【ニキ・ヴァシユマル】

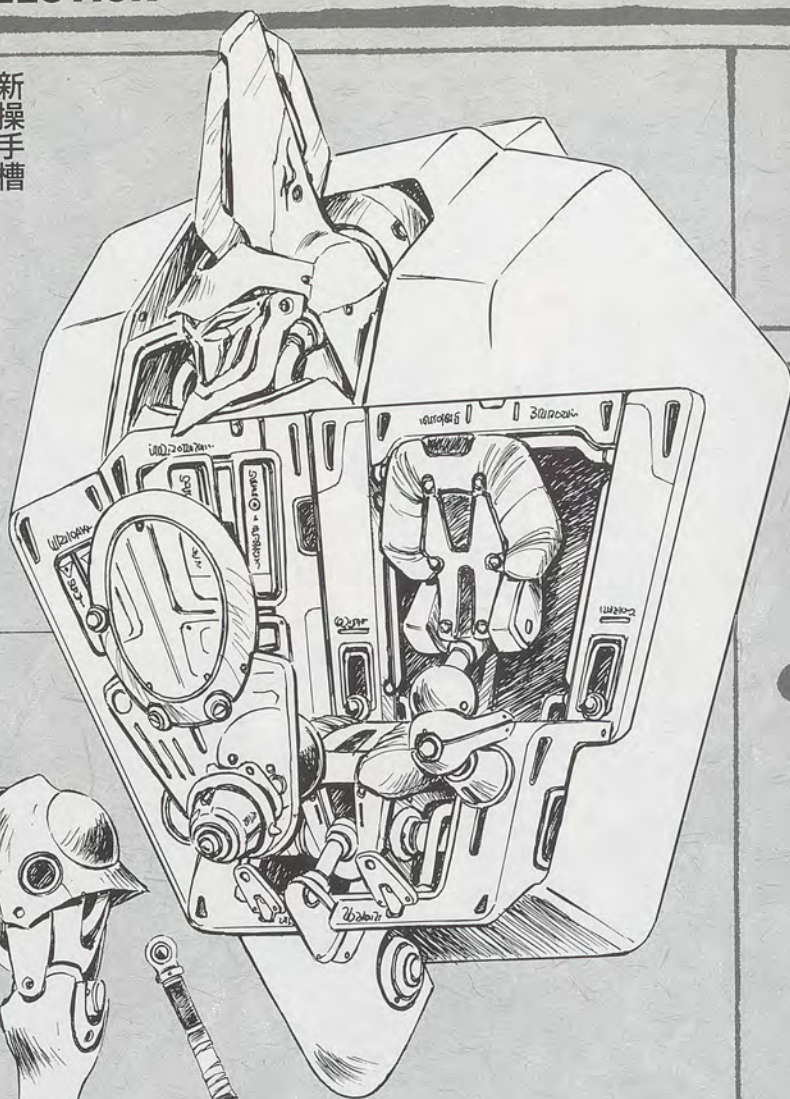
《ハの聖刻》の一つである《白き操兵》の名を持つ超古代の狩猟機。現在の操兵とは比較にならない超絶的な力を秘めているが、その能力の大半は未だ眠ったままである。その仮面には操兵の意志が存在し、乗り手を選ぶ。そして操兵自ら己の主人と認めた人物を伝説では《選ばれし者》と記している。かつて中原に栄えた《白き王の帝国》においては王の乗機として使われたという。仮面の額の部分にはヴァシユマルの真の意志、力の根源ともいうべき《真・聖刻》が収まる穴がある。

新操手槽

《真・聖刻》の覚醒によって機体同様に生まれ変わった操手槽は、以前のそれと全く異なり二千五百年前に《白き王の帝国》で作られた当時のものに戻っている。操縦桿を含め映像盤、感應石など、現在では作り出せない古代文明の産物である。

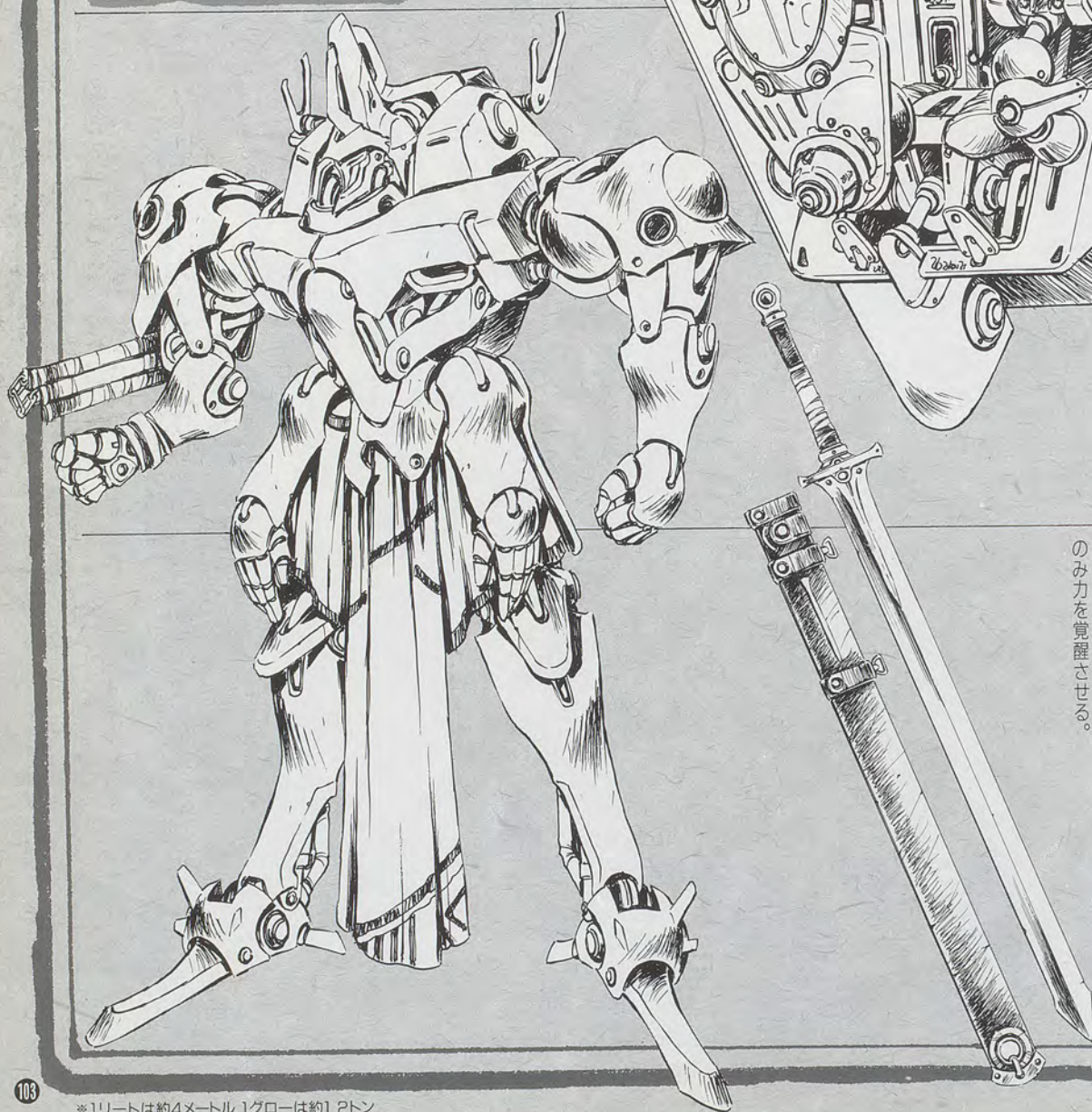
性能諸元

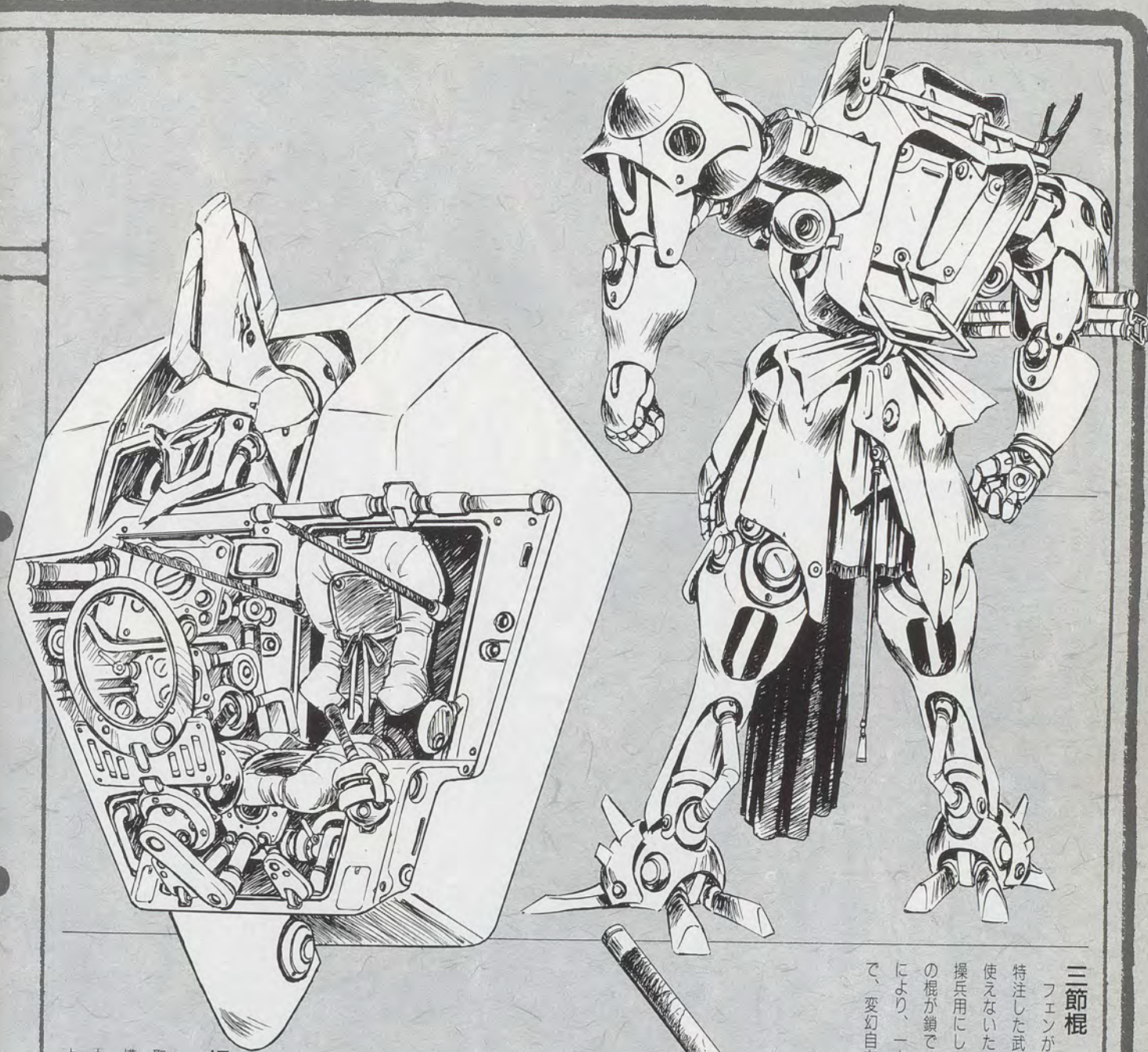
生産機体は《白き王の帝国》、仮面は不明
 類別・秘操兵（狩猟機？）
 所属・ハの聖刻
 機齢・二五〇〇歳
 面齢・四〇〇〇歳以上
 頭頂高・二・一リート※
 待機重量・八・一五グロー※
 起動重量・七・五三―五九八グロー



聖剣エル・ミュート

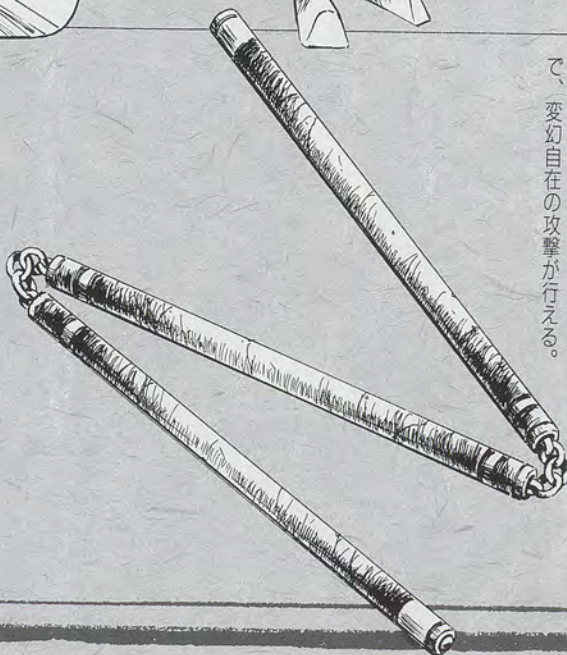
伝説の《三聖剣》の二本。《白き操兵》ヴァシユマルの背中に装備されている。ブレ・ヴァースキン、アル・ス・レーテとともに《ハの聖刻》を封じることが出来る唯一の武器とされており、悪しき聖刻の波動にのみ力を覚醒させる。





三節棍

フェンがガゴラの町の道具屋に特注した武器。エル・ミュートが使えないために、使いたれた棍を操兵用にしたもの。鉄製で、三本の棍が鎖でつながっている。操作により、一本の棍から三本の棍まで、変幻自在の攻撃が行える。

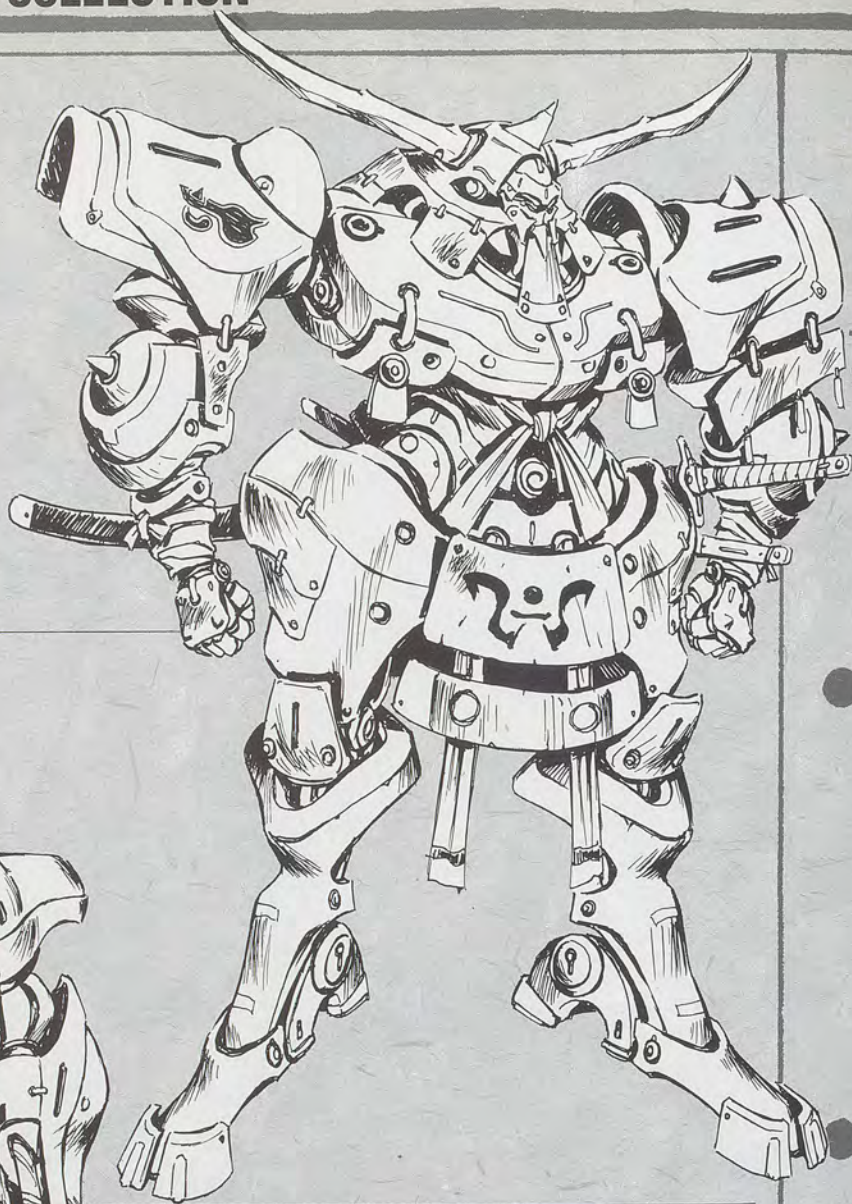


操手槽

フェンの父、ハオがヴァシユマルを聖都から盗み出した後に、改修した操手槽。《ハの聖刻》の一体であることを隠すために、ごく普通の操手槽と変わらないように作られている。

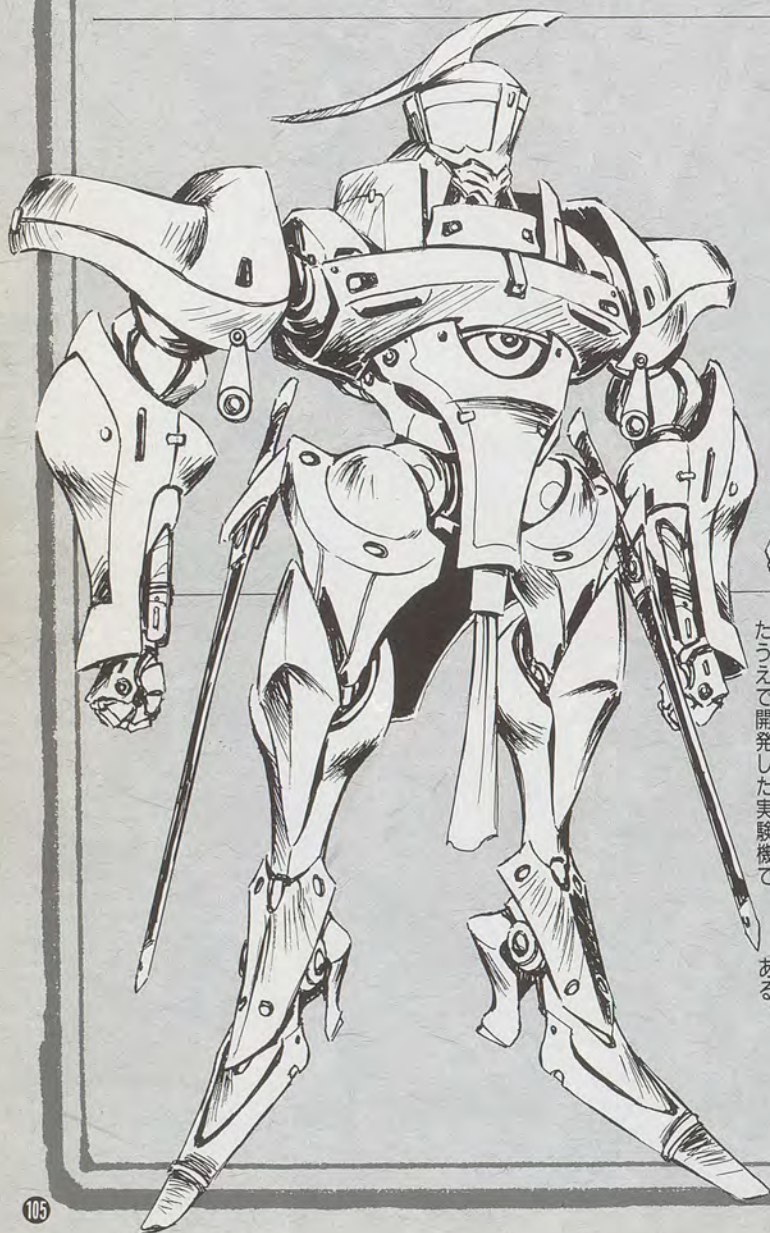
「パラシュ・バラーハ」

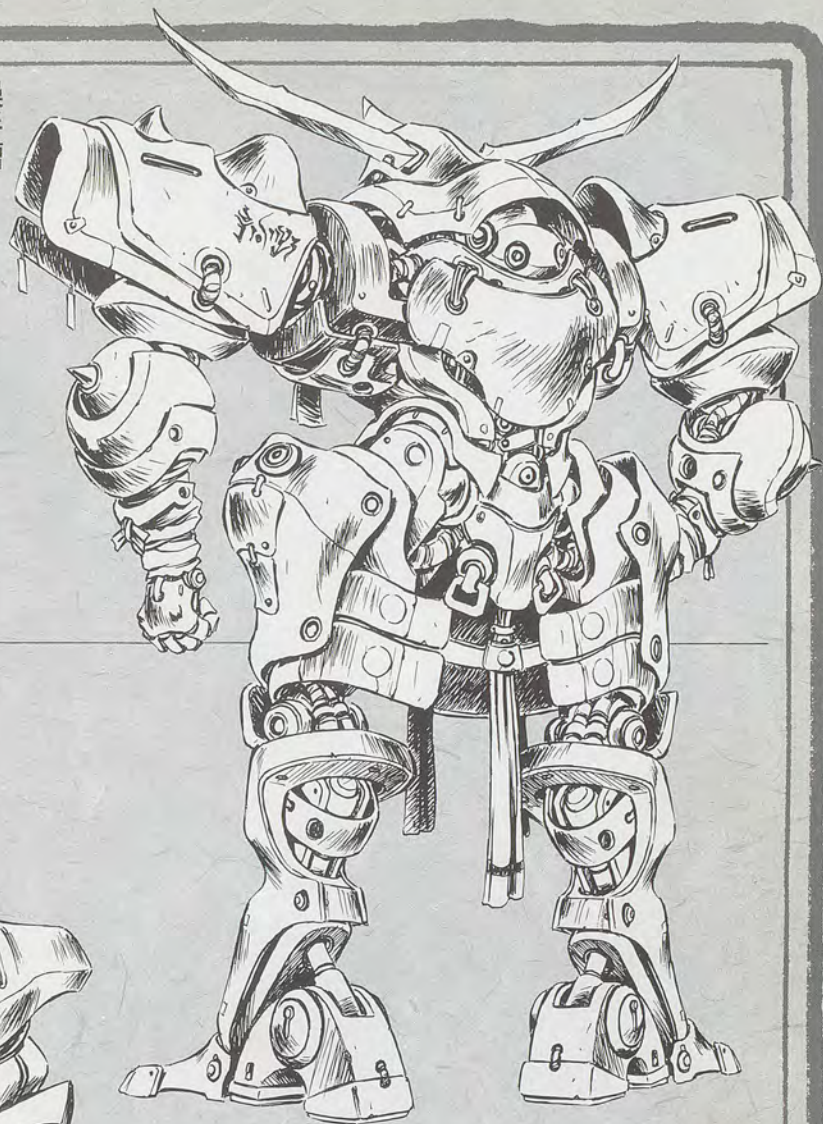
東方南部域さつての名家、ストラ家の紋機ともいえる操兵。先々代の法王バレントより、当時の操手ザイツ・ストラが拝領した機体。法王は赤龍騎士団の師将（二騎士団長）を務めていたザイツに合わせ、赤銅の装甲に身を包んだ操兵を贈った。それ以来この機体はストラ家当主の間で譲り継がれ、現当主、ジャン・ストラが団将に昇格した際、成人した息子ガルンに譲られた。大刀、小刀の二本の剣を装備し武者を思わせる機体は、赤銅の厚い装甲に覆われ四代にわたって使われてきたとは思えないほどの力を発揮する。譲り受けて以来、ガルンのめざましい活躍によって、操手ともども「南部の猪」の異名を受けるようになった。



「アビ・ルーパー」

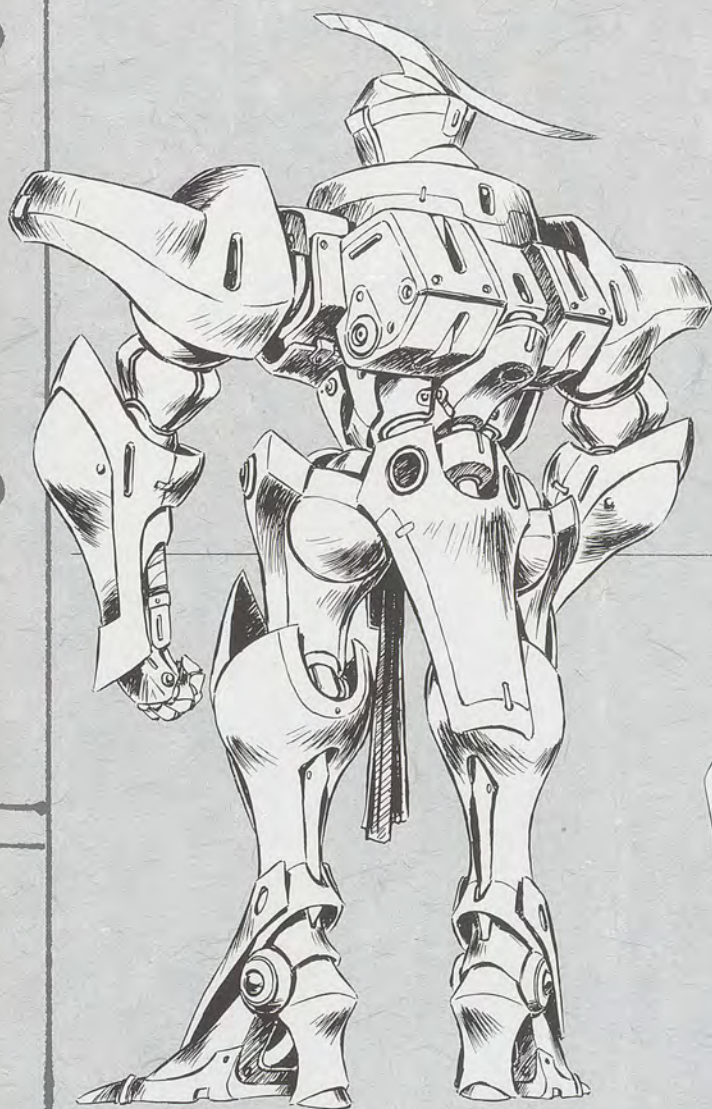
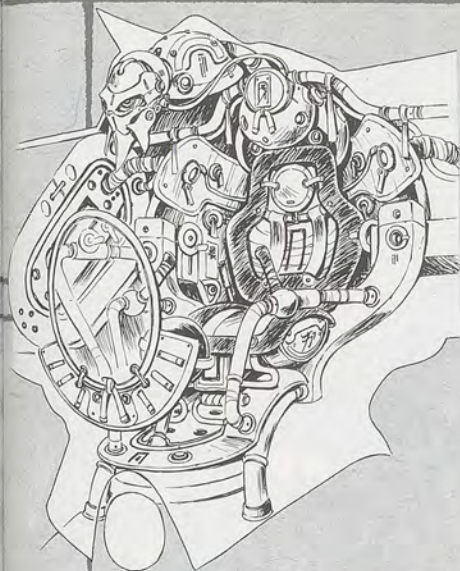
この機体は、西方工呪会が対練法用として実験的に開発した『鏡面装甲』を装備した最新鋭機である。『鏡面装甲』とはその名の通り鏡の装甲で、古くから言われている『鏡は魔をはじく』という言葉にしたがい、練法師の術に対抗するために鏡張りの操兵を作ってみては……？ という発想から製作された。西方には、アビレイルという希少価値のある金属がある。この金属はマーナをはしく習性をもっており、聖刻石など収納しておく器などに使用されていた。これを鍍金によって通常金属に覆ったものが『鏡面装甲』である。また鍍金の副次的効果として基本的に操兵の天敵である『熱』にたいしての抵抗も強まった。このほか両腕部の内側にそれぞれ二本ずつ小剣を隠し持ち、操手槽には冷暖房装置まで組み込まれている。この機体は、工呪会が中原進出を考慮したうえで開発した実験機である。





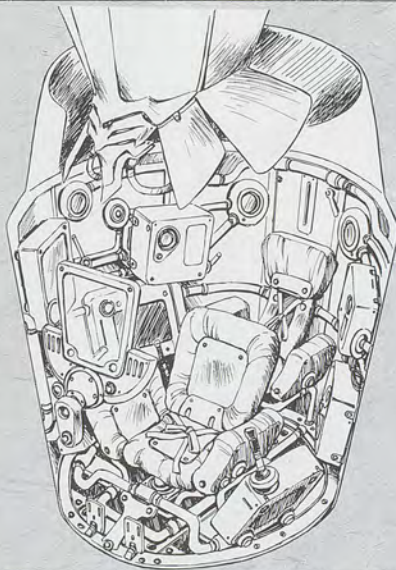
操手槽

東方操兵の典型的な操手槽。出入り口は背中側で、乗り込むときは座席を折り畳む。内部は極めて狭く、気密性は悪い。天井には穴が開いており、仮面は手動によって装着する。



操手槽

西方製の操兵の操手槽は東方操兵と違い、出入り口が胸部側になっている。内部はきわめて整理されており空間に余裕があるため、シユレ用の補助席が後から設けられた。気密性が高く操手槽内部には空調装備まで完備されている。



▲聖剣ブレ・ヴァースキン

聖刻騎士団の前団将ラドウ・クランドより、ガリン・ストラが託された《三聖剣》の一本。覚醒時以外使用できないエル・ミュートとは違い、常時使用が可能。しかし、能力は封じられたままである。操手の《気》を増幅する力がある。



◎アビ・ルーバ

性能諸元

生産：西方工呪会
別：狩猟機
所属：ダマスタ軍
機齢：八歳
面齢：八歳
頭頂高：一・九五リット
待機重量：六・八五グロー
起動重量：五・八九グロー

◎パラシュ・バラハ

性能諸元

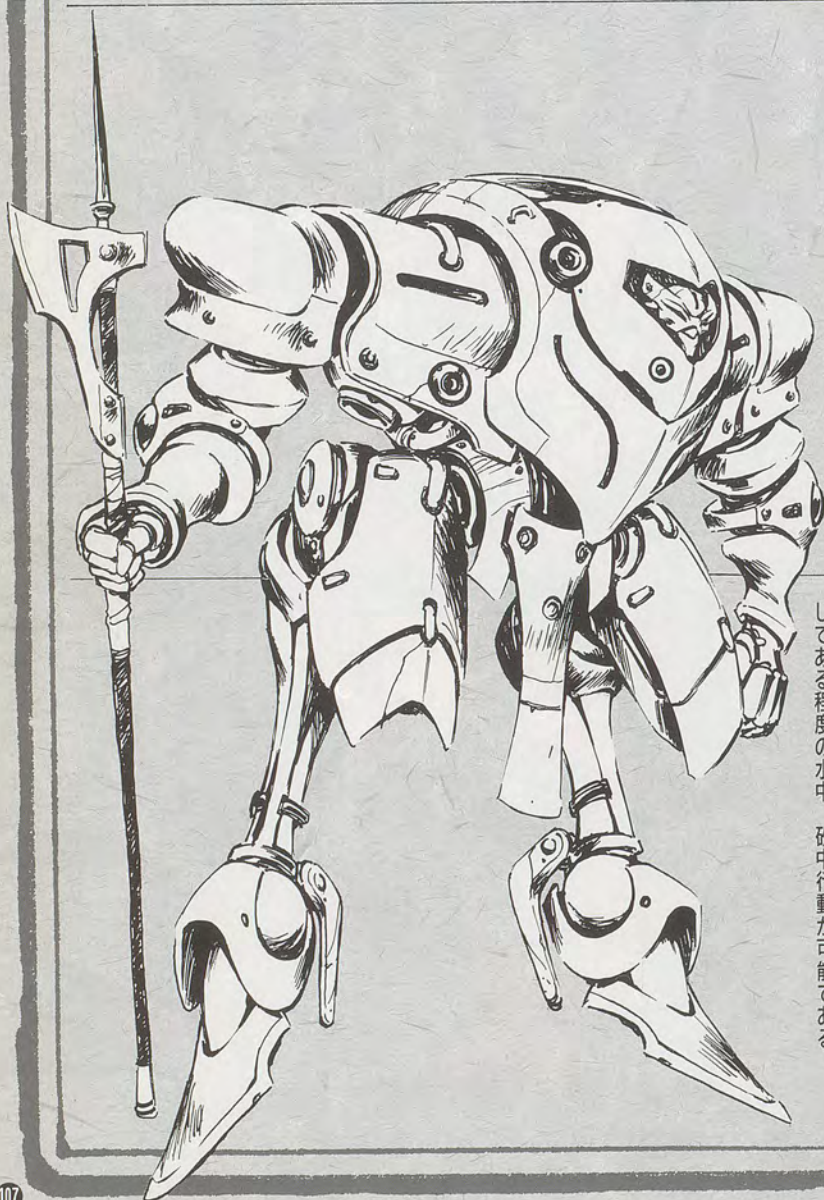
生産：東方聖刻教会
別：狩猟機
所属：東方聖刻教会
機齢：八歳
面齢：九歳
頭頂高：一・七九リット
待機重量：九・一三グロー
起動重量：七・五八グロー

「ル・グリッパ」

西方工呪会製最新鋭の従兵機でクリシュナ隊が使用している。硝子製の天蓋に覆われた密閉式の槽手槽を持ち、従兵機ながら狩猟機並の戦闘力をもっている。特に脚部の性能には目覚ましいものがあり、

▲聖剣アル・ス・レーテ

ラマス教のソープン寺に保管されていた伝説の《三聖剣》で、対になっている細剣。二本とも柄に宝珠をもっており、操兵の傷ついた機体の機能を一時的に回復する能力を秘めている。



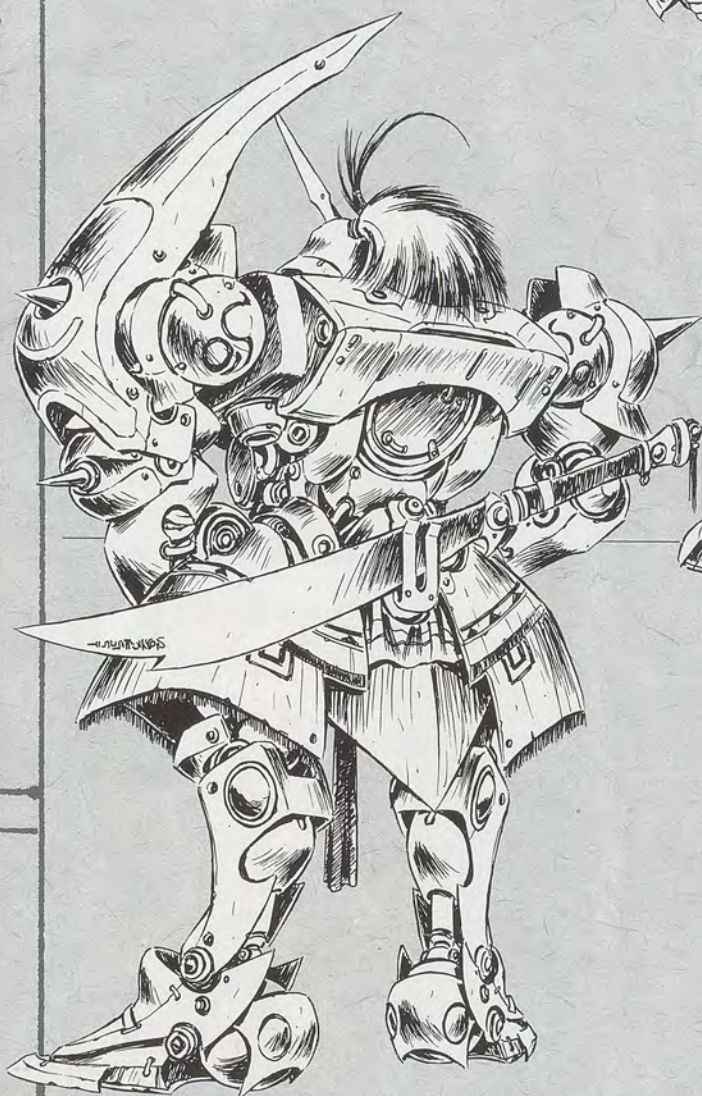
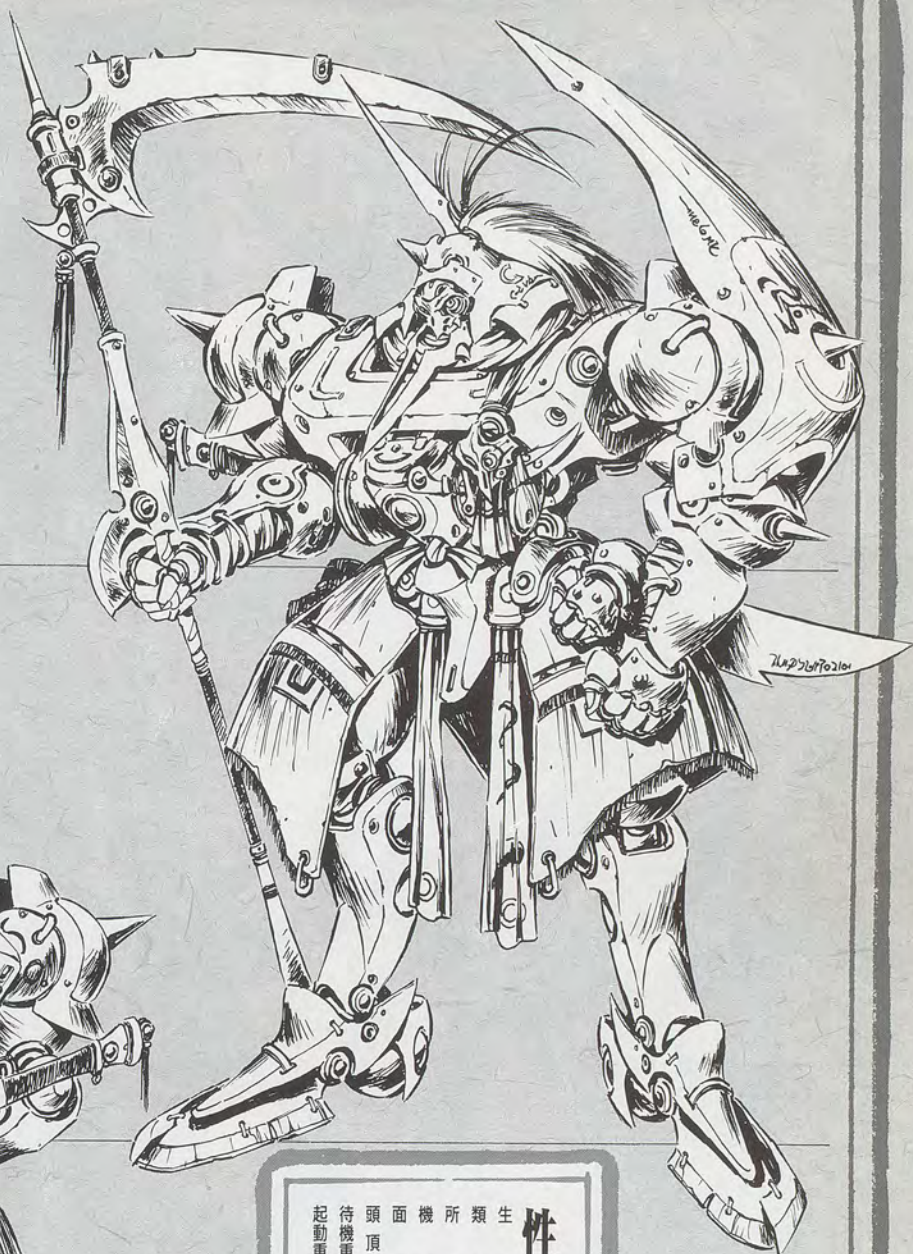
性能諸元

生産：西方工呪会
別：従兵機
所属：ダマスタ軍
機齢：七歳
面齢：七歳
頭頂高：一・七〇リット
待機重量：六・〇三グロー
起動重量：五・六一グロー

膝が他の操兵には見られない多重関節になっている。さらに、その部分を一挙に伸ばすことで驚異的な跳躍力を得、ル・グリッパはこの力を利用した攻撃を得意としている。また、気密性の高い操手槽を利用してある程度の中、砂中行動が可能である。

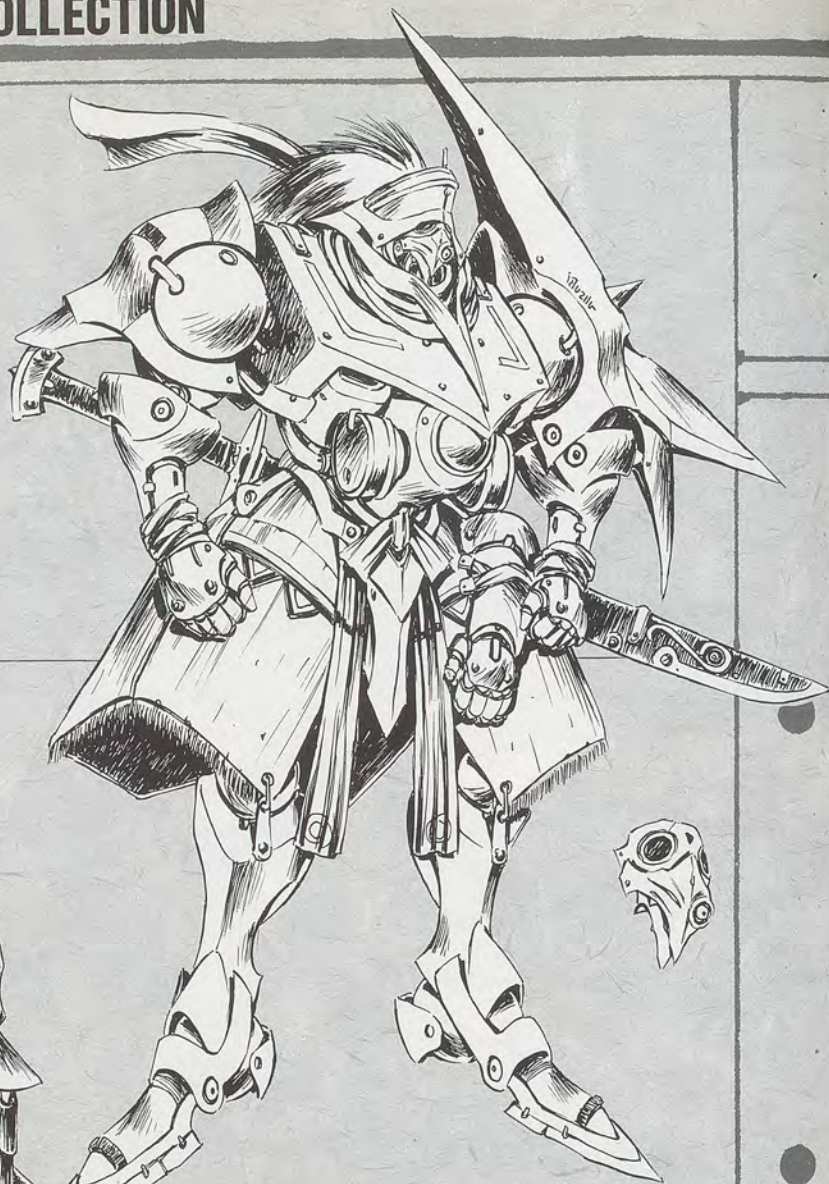
「ガリオン・シーカ」

もともとの機体は、かつてヒセキア（滅亡した東方の小国）王都警備隊で使用されていた狩猟機「愛国の狼」であった。しかし祖国復興のためあえて鬼道に走ったとき、ガシユガルは愛機を「愛国の狼」から「暴虐の狼」へと改名した。度重なる戦闘で機体は何度も改修を受け、かつての姿を偲ばせる部分は少なくなり、「暴虐の狼」にふさわしい機体へと変貌していった。大振りの半月刀や大鎌、赤い羽根飾りや三日月の盾など、相手を畏怖させる装備品の数々はやがて団機の特徴となっていた。



性能諸元

生産…東方聖刻教会
別称…狩猟機
所属…グルーンワルズ傭兵騎士団
機齢…六八歳
面齢…六九歳
頭頂高…一・八一メートル
待機重量…八・四七トン
起動重量…七・三七トン

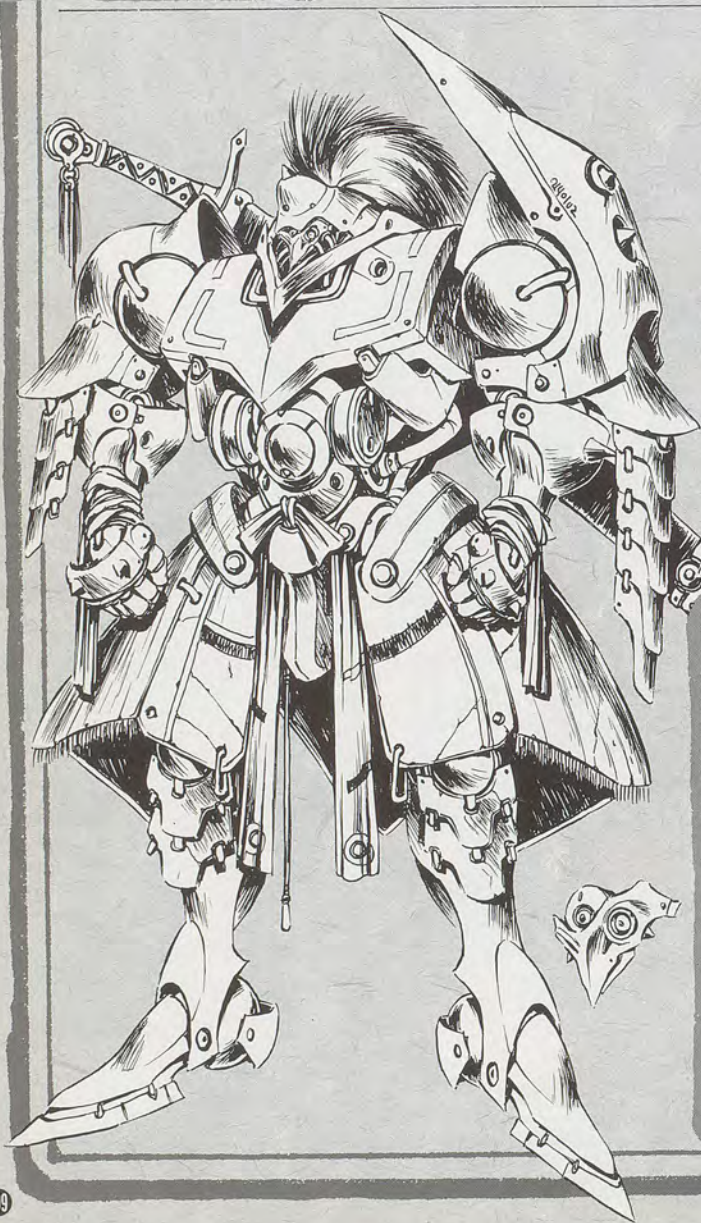


バリオン・シーカ

グルーンワルス傭兵騎士団長ガシユガルの副官、ゼナムの駆る狩狼機。バリオン・シーカとは「刀剣の狼」の意味を持ち、団長機であるガリオンの形に合わせて他の機体を改造した操兵である。機名が示すとおり武装は大刀しか装備しておらず、その切れ味は騎士団一ともいわれている。頭部後方にたなびいている赤い布は副官機を表している。

性能諸元

生産：東方聖刻教会
 類別：狩狼機
 所属：グルーンワルス傭兵騎士団
 機齢：四六歳
 面齢：四六歳
 頭頂高：一・九三メートル
 待機重量：八・四七トン
 起動重量：七・五四トン



ダイオン・シーカ

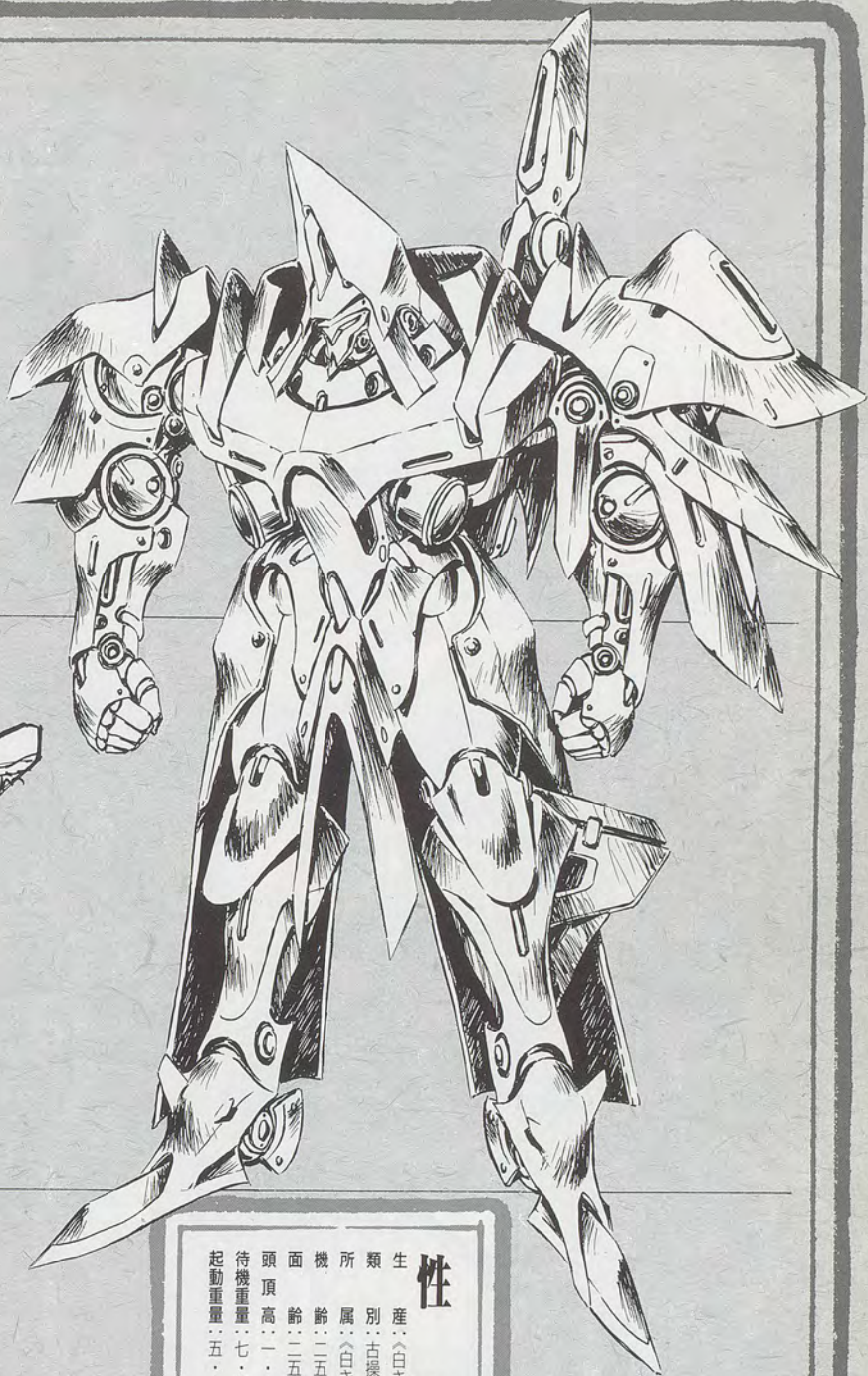
《狂乱の狼》の意味を持つこの機体は、グルーンワルス騎士団一般機の総称で、バリオン同様ガリオンの形状に合わせてもとの機体を改造した操兵である。団機の象徴である羽根飾り、三日月の盾は当然のことながら、格闘戦を重視した堅固な外装、手首の強化など、極めて実戦向きな機体へと変えられている狩狼機である。

性能諸元

生産：東方聖刻教会
 類別：狩狼機
 所属：グルーンワルス傭兵騎士団
 機齢：四二歳
 面齢：四二歳
 頭頂高：一・八九メートル
 待機重量：八・三三トン
 起動重量：七・四八トン

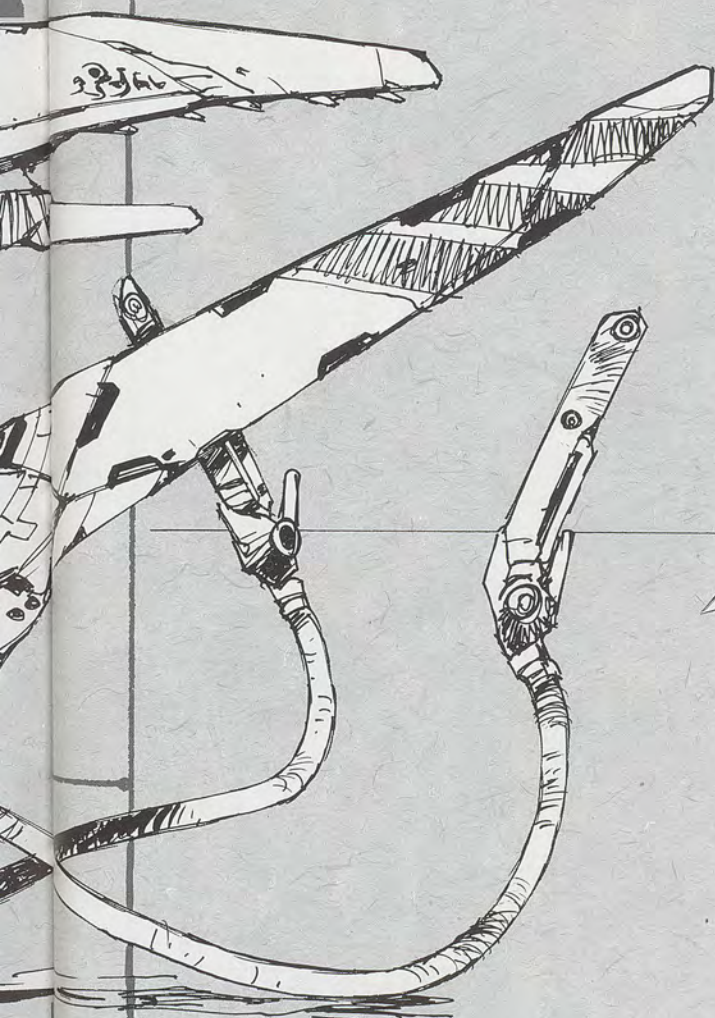
「ラジャス・カー・ギター」

『白き王の帝国』で作られた青き古操兵。操手の意志を読み取って動く高度な文明の産物であり、素人の操手であっても達人並の操縦ができる。また、機体を包む鎧や剣は、現在では作り出せない未知の金属で作られ、並の武器ではかすり傷一つ負わせることができない。もともと『千の守護者』は、かつて『白き王』が乗るヴァシムールにつきそった一千騎の操兵軍団であった。王の没後、家臣は揃って殉死した。その魂はそれぞれの機体の仮面に宿り、遙かな刻を越えて甦る『白き王』の守護者となった。



性能諸元

生産…『白き王の帝国』
別…古操兵
所属…『白き王の帝国』
機齢…二五〇〇歳
面齢…二五〇〇歳
頭頂高…一九三リット
待機重量…七・〇九グロ
起動重量…五・六七グロ

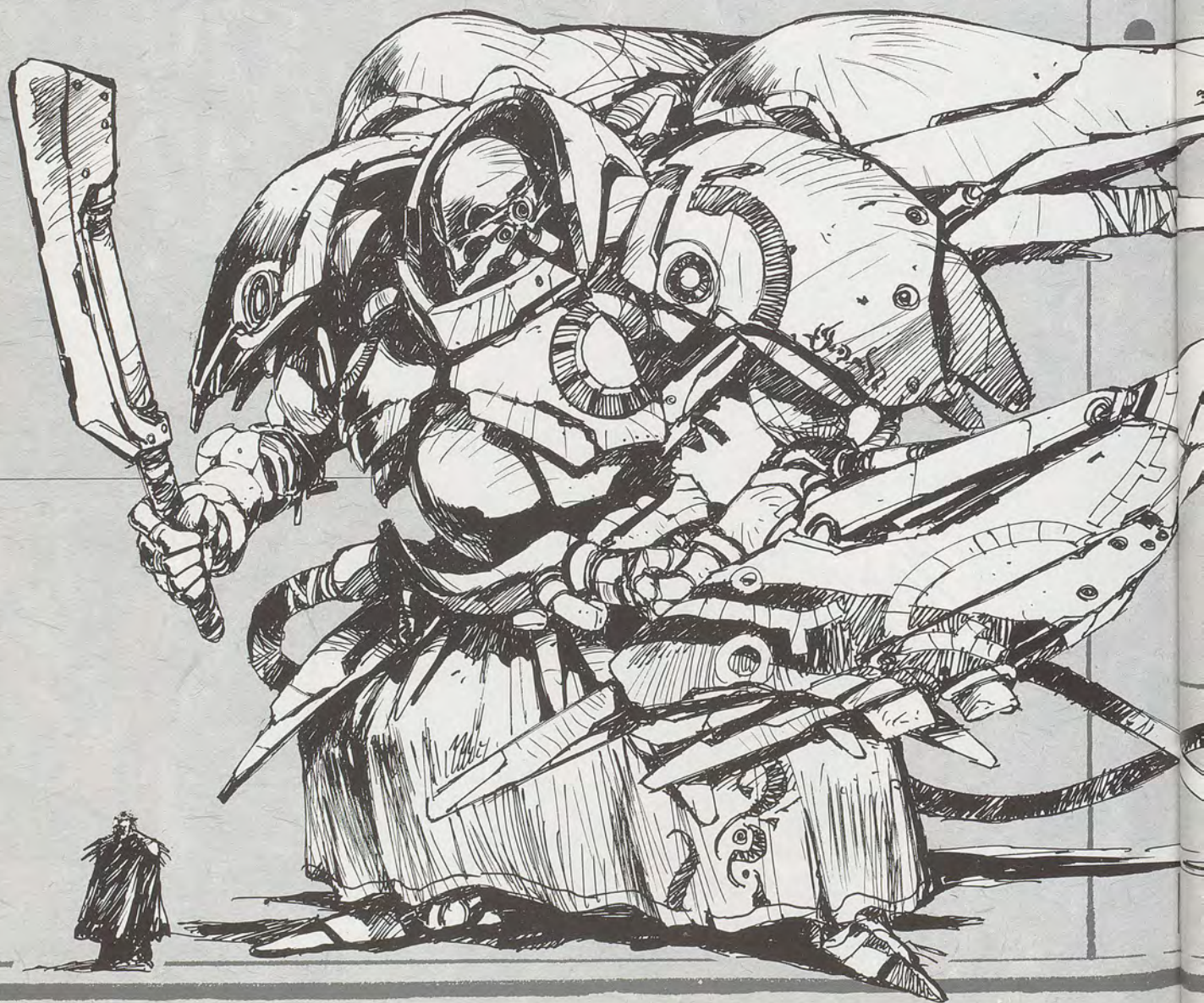


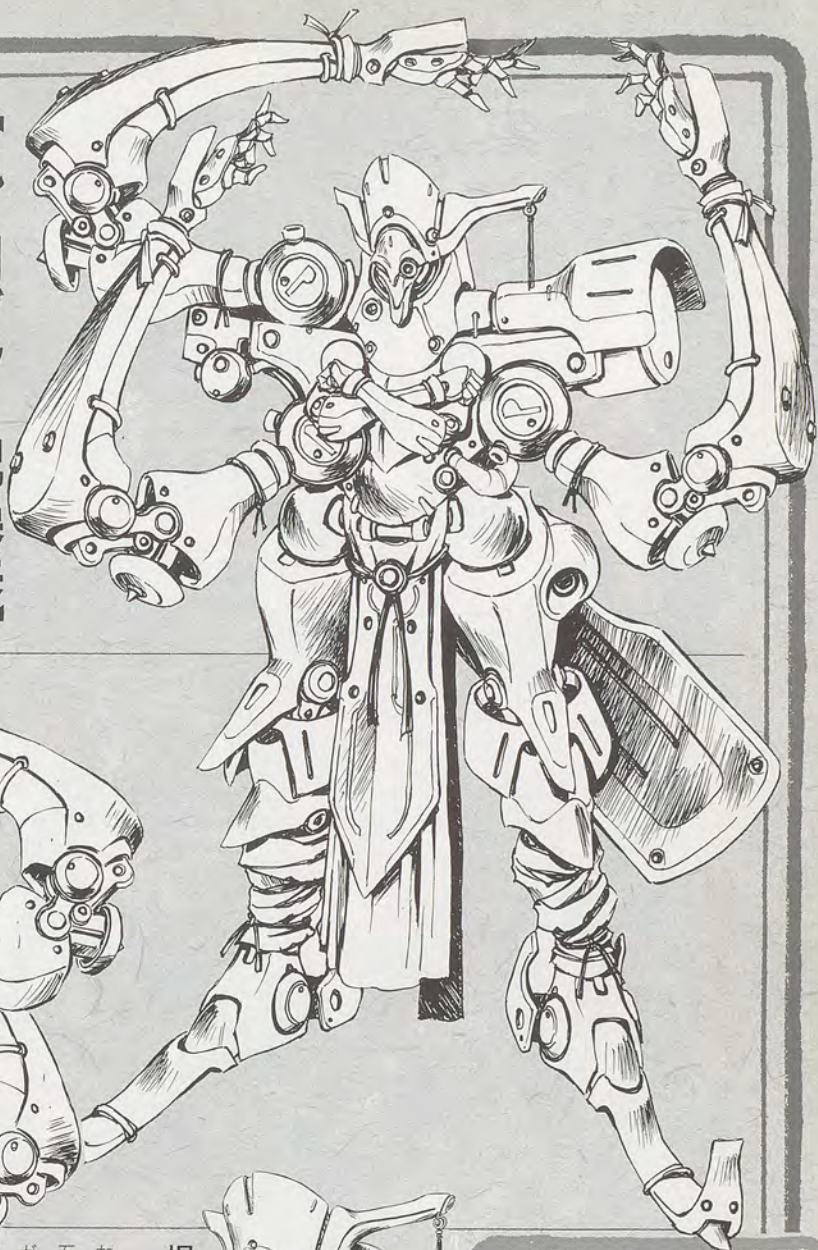
「ハイドル・アナンガ」

《ハの聖刻》の一つにして《白き操兵》ヴァシユ
 マールの対極にあたる《黒き操兵》の一体。聖刻教
 会の創始者である《八聖者》がおよそ二五百年前
 死闘のすえ聖なるホーマの樹の下に封印した。面
 齢四千年以上といわれている仮面には強烈な自我が存
 在しており、操手が搭乗していなくとも行動するこ
 とが可能である。暗黒の闇を司り、あらゆる物質を
 黒き力に変え、闇を凝縮して作り出される漆黒の鉈
 は、刃先から黒き波動を発生し、斬るというよりもそ
 の部分自体を消失させてしまう。ハイドルもまたヴ
 アシユマールと同じように六十五個の聖刻石、《真・
 聖刻》を持っており、現在は機体から外されている。
 この《真・聖刻》こそがハイドルの本体であり、た
 とえ仮面が破壊されようが、機体を失おうが即座に
 再生することが可能である。

性能諸元

生 産 不 明
 類 別 秘 操 兵 (狩猟機?)
 所 属 ハの聖刻
 機 齢 三〇〇〇歳以上
 面 齢 四〇〇〇歳以上
 頭 頂 高 二・〇メートル
 待機重量 不明
 起動重量 不明

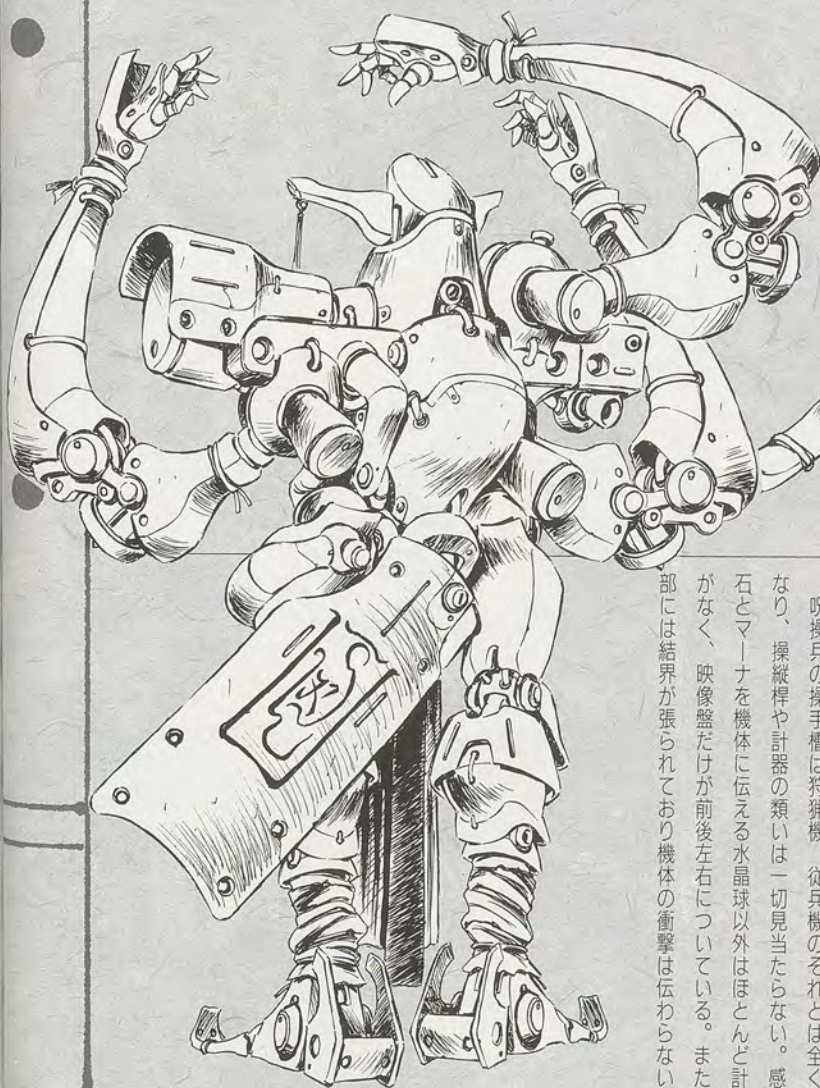




【風の門ゾマの呪操兵】

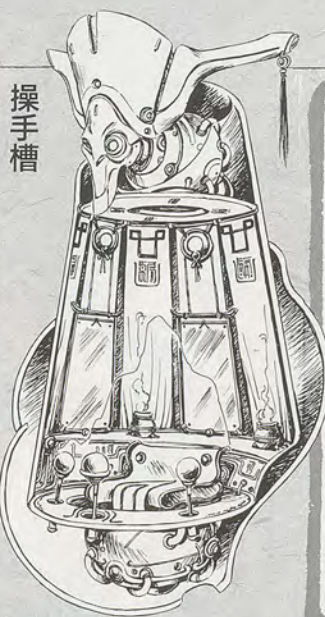
ラエノ・ベルガ・ラハン

ソマが使用する《風の門》の呪操兵。聖華八門の練法師たちが使用している呪操兵の中では、この機体が一番新しいといわれている。しかし、仮面は古代の遺跡から発掘したものが使用されており、面齢は八門内一、二を争う古きものである。ソマの練法を増幅、発動させ、ありとあらゆる気象を操作することができる。機体の三本の腕は風を呼び込む結界『孤風召陣』を形どり、幾何学的な弧を描くことによって、ある程度の風ならば強制的にその場が発生させることができる。またこの機体は呪操兵ながら格闘戦を行えるという特徴をもちあわせ、三本の腕から繰り出される強烈な攻撃は並の狩猟機ならば軽くねじふせる力をもっている。



操手槽

呪操兵の操手槽は狩猟機、従兵機のそれとは全く異なり、操縦桿や計器の類は一切見当たらない。感応石とマーナを機体に伝える水晶球以外はほとんど計器がなく、映像盤だけが前後左右についている。また内部には結界が張られており機体の衝撃は伝わらない。



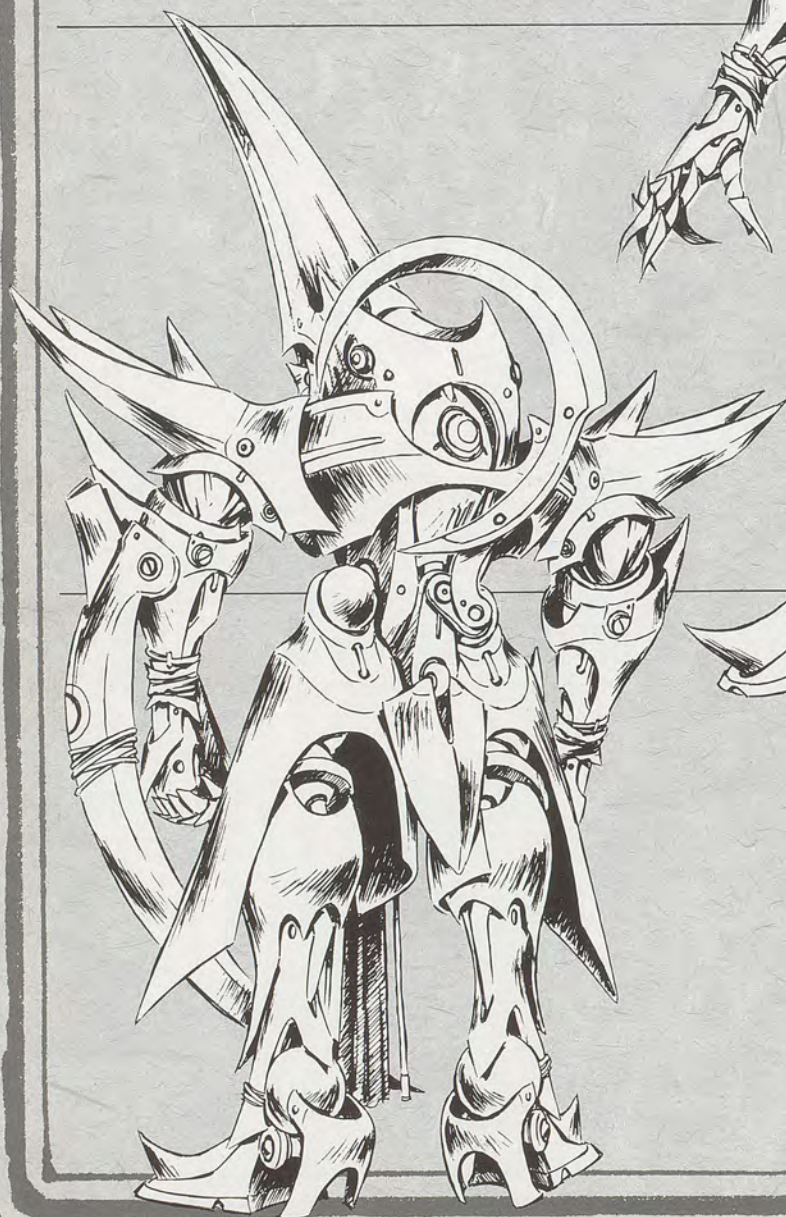
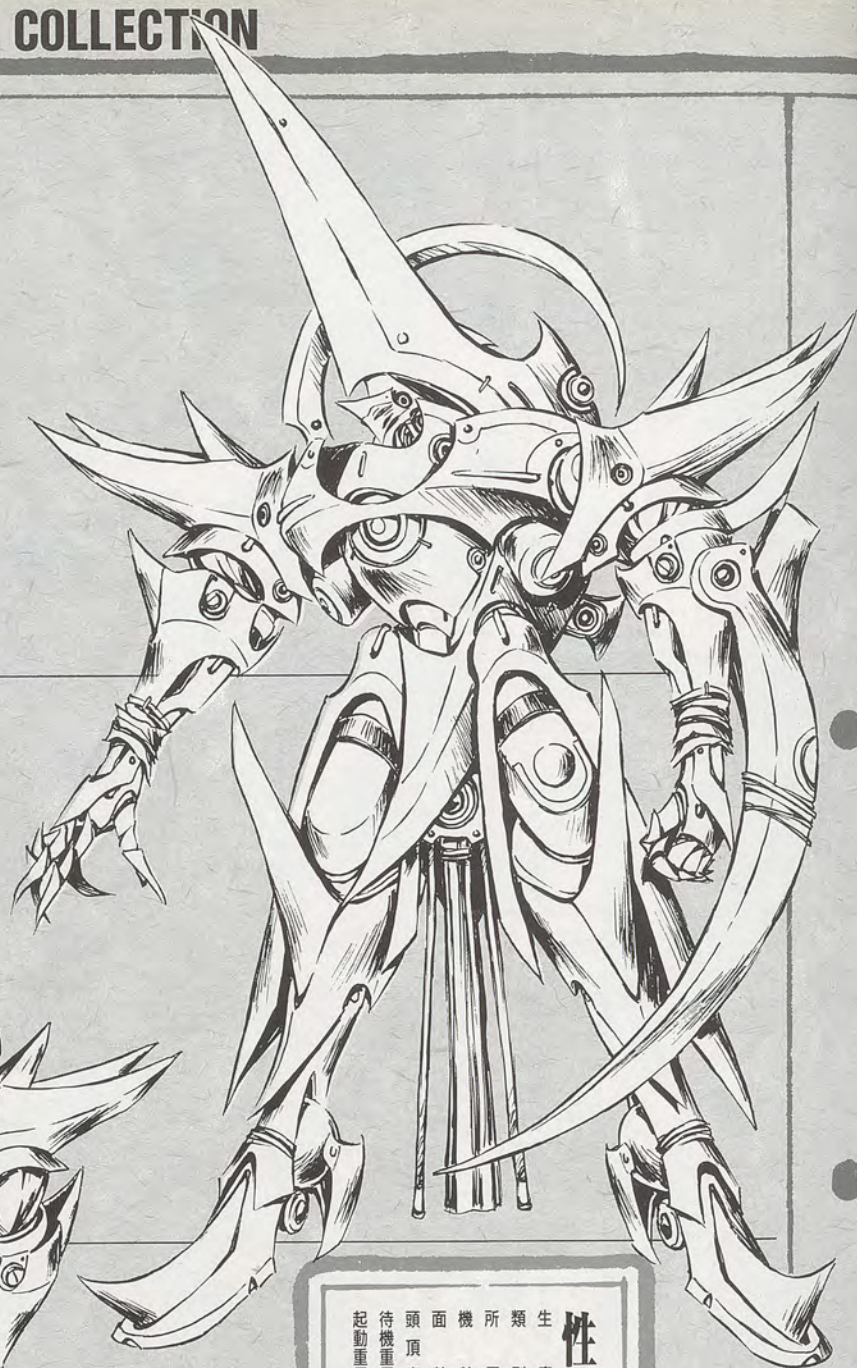
性能諸元

生産…機体は東方聖刻教会、仮面は先史文明
類別…呪操兵
所属…東方聖刻教会・聖華八門
機齢…四歳
面齢…二八六〇歳
頭頂高…一七六リット
待機重量…七・八二グロ
起動重量…六・一グロ

「月の門カルラの呪操兵」

「ユイノ・ルーズ・ルウ」

カルラが乗る《月の門》の呪操兵。この機体は、
《月の門》で代々受け継がれてきた名機であり、門
主がそれに近い実力を持った者のみに与えられてき
た。仮面、機体ともに教会が所有する操兵の中では
最古の部類に入っている。外装に用いた金属は、古
に天空より飛来した巨石から作り出したもので、月
光を浴びると白金に輝くという。輝月と呼ばれるこ
の金属は、《月》のマーナの波動と完璧に同調し練法
をより増幅する。機体背中の小月輪は闇を司り、左
腕の中月輪は幻を、機体の大月輪は時を司る象徴で
もある。



性能諸元

生産…先史文明
類別…呪操兵
所属…東方聖刻教会・聖華八門
機齢…三〇〇〇歳
面齢…三〇〇〇歳
頭頂高…一・六五リット
待機重量…六・三六グロ
起動重量…四・七七グロ

性能諸元

生産…先史文明
 類別…呪操兵
 所屬…東方聖刻教会・聖華八門
 機齢…三三七歳
 面齢…二〇〇歳
 頭頂高…一・三メートル(座)…一・四メートル(立)
 待機重量…八・三・二・四ト
 起動重量…六・九・九ト



【陽の門アルバの呪操兵】

「リイノ・ラ・トゥワング
 アルバの駆る『陽の門』の呪操兵。ダム・タラ
 のもとに集められた八人の練法師が使用する呪操兵
 の中では最強の能力を持っている。機体上部の印手
 (結印用の腕)は高位練法用のもので、それ自体が門
 の象徴となる太陽を示している。さらにこの印手は
 触媒である陽光を取り込む結界にもなっており、頭
 部の集光板より取り込まれた陽光は機体腹部で凝縮
 され、座している呪封座に蓄積される。この呪封座
 のおかげでラ・トゥワングは曇り空や夜間の行動も
 可能となる。

「土の門ダロトの呪操兵」

ツォノ・マ・ソウグ

ダロトが乗る「土の門」の呪操兵。聖華八門の呪操兵の中では、機体、仮面とも一番新しくその分、他の機体と比べ操手の練法増幅率が低い。そこで高度な術を使用する場合、機体の仮面のマナを補佐するため、質の劣る仮面を数個使いマナを充填した固定式の呪封筒が機体後方に二基つまれている。触媒が土であるため、土中から全身を現すことはめったになく、地上の様子は背中についている潜望眼によって探る。練法によって土中を自在に移動し、相手を土中に引き込み身動きが取れないようにして葬るのが主な戦法である。



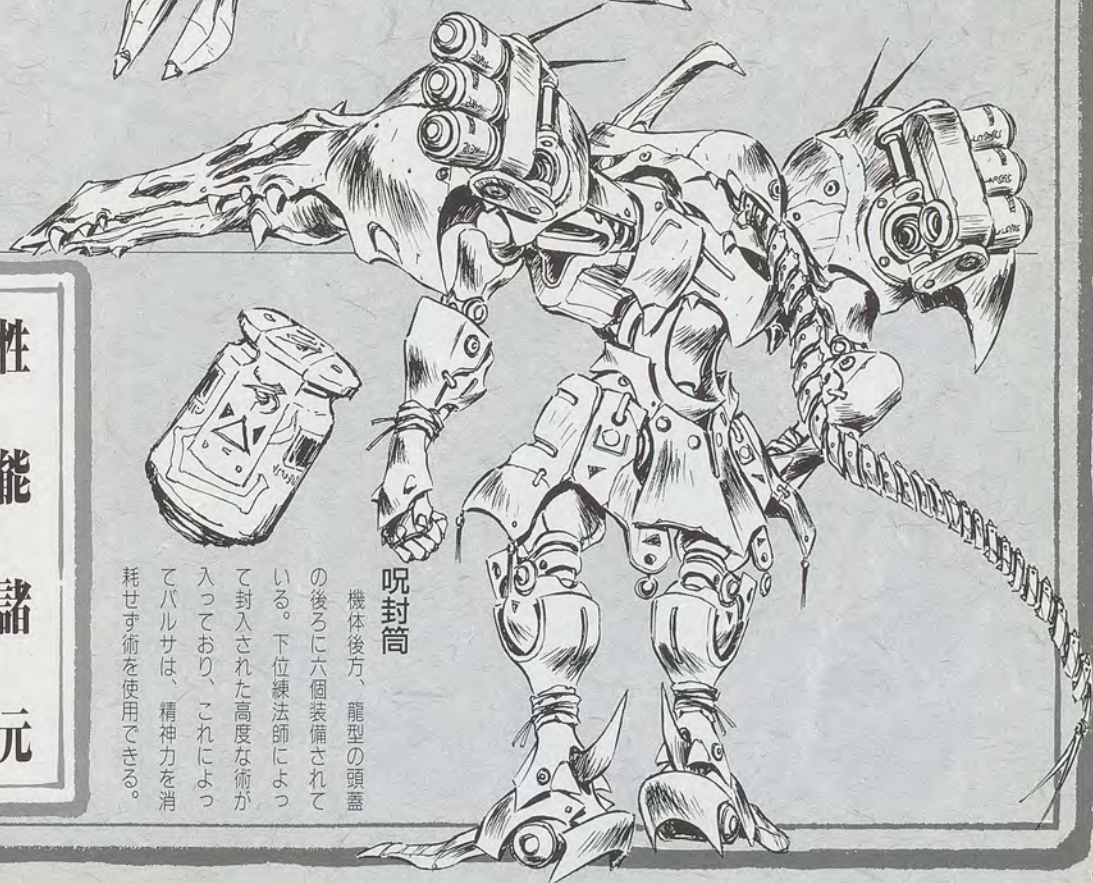
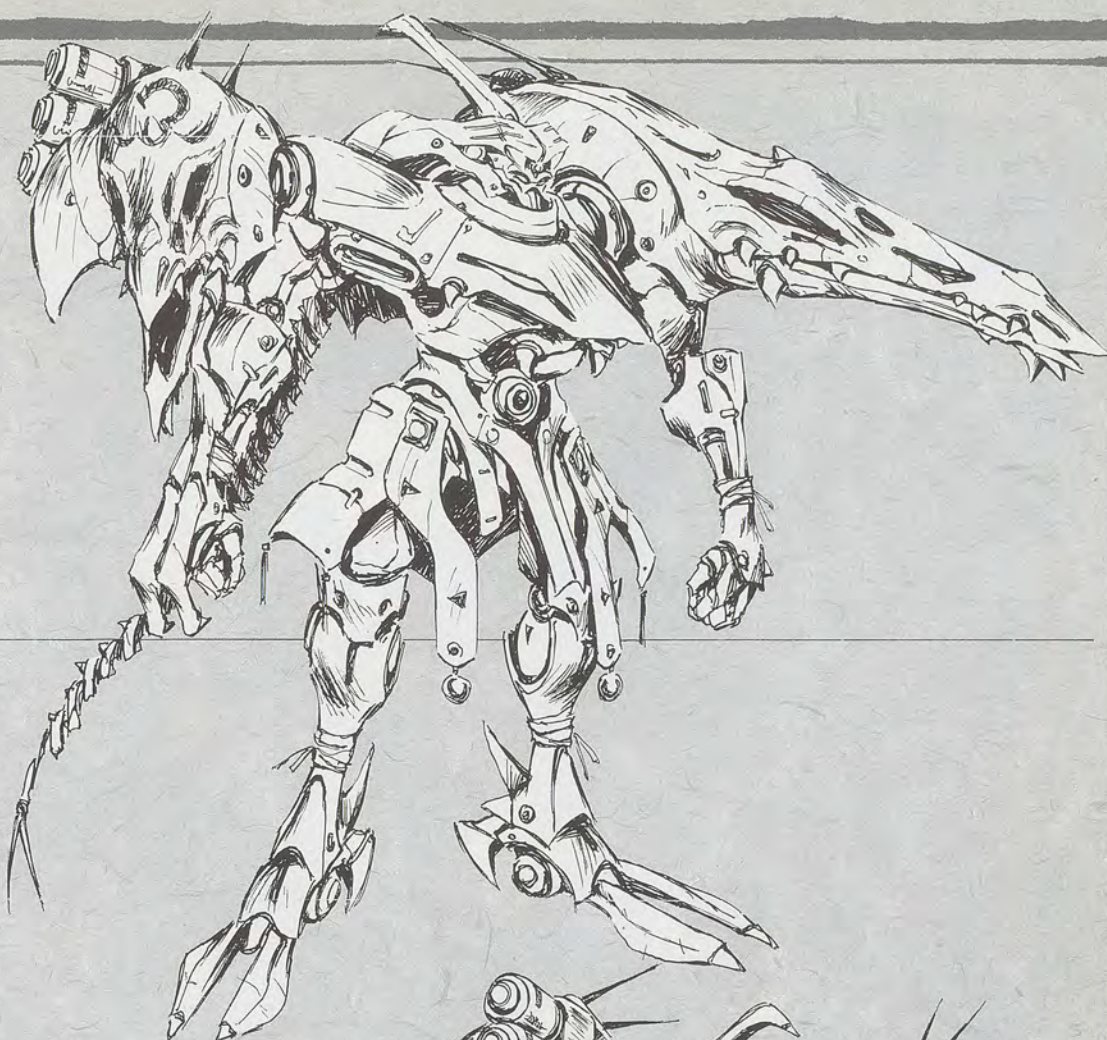
性能諸元

生産：東方聖刻教会
 類別：呪操兵
 所属：東方聖刻教会・聖華八門
 機齢：三歳
 面齢：三歳
 頭頂高：一・三九リット
 待機重量：七・五クロ
 起動重量：六・六八クロ

「火の門バルサの呪操兵」

ラオノ・エンゾーム・イブキ

バルサが操る《火の門》の呪操兵。両肩に太古の龍を形どった頭蓋をつけたこの機体は、炎を触媒とし爆炎の練法を駆使する。龍の頭蓋の後ろに付けら



呪封筒

機体後方、龍型の頭蓋の後ろに六個装備されている。下位練法師によって封入された高度な術が入っており、これによってバルサは、精神力を消耗せず術を使用できる。

性能諸元

生産：機体は東方聖刻教会、仮面は先史文明
 類別：呪操兵
 所属：東方聖刻教会・聖華八門
 機齢：八四歳
 面齢：千八〇〇歳
 頭頂高：一・六九リット
 待機重量：八・ハグロー
 起動重量：七・一三グロ

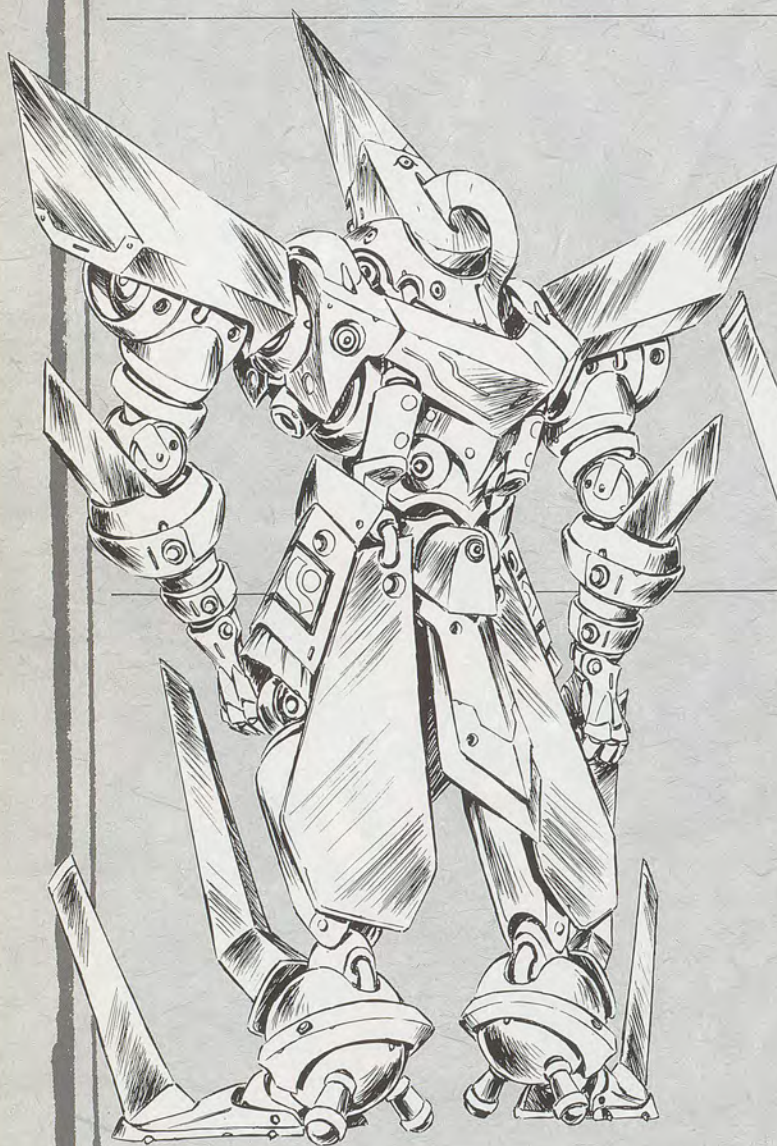
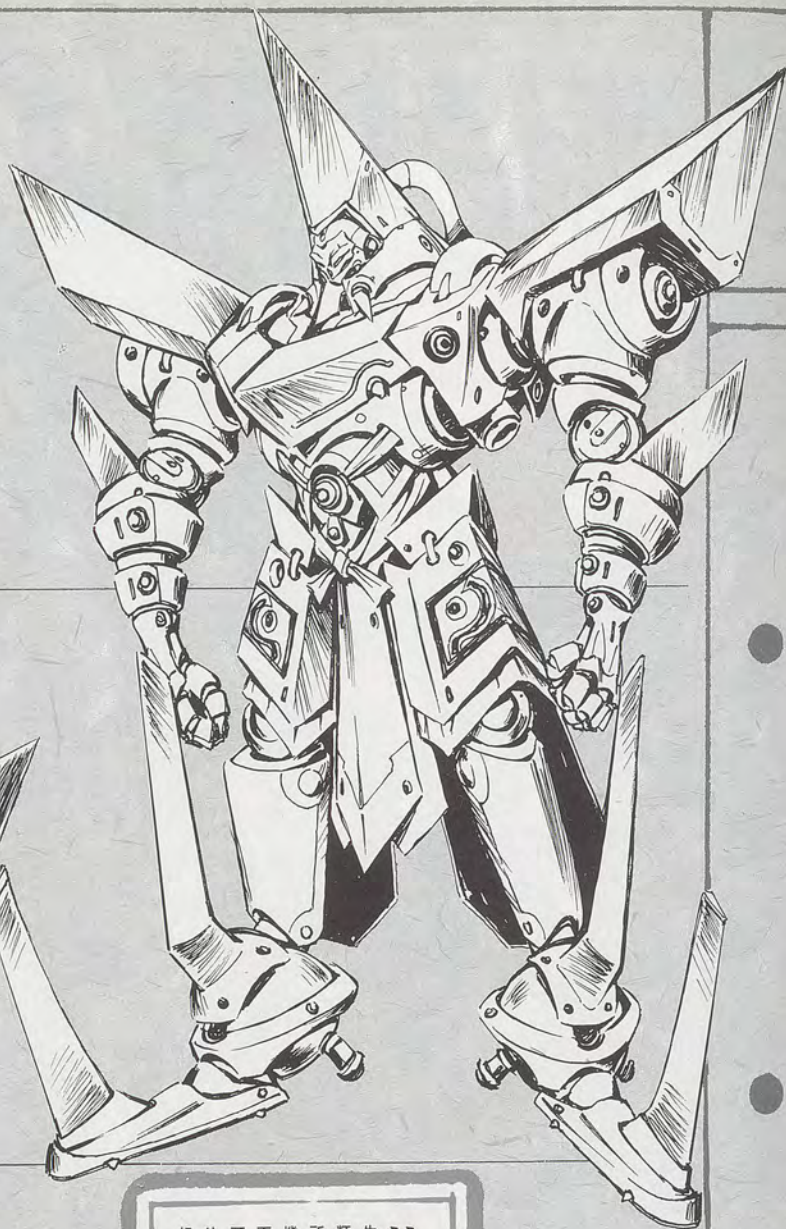
「水の門シーターの呪操兵」

シーターの駆る「水の門」の呪操兵。触媒となる水を踵にある集水珠から取り入れ、マナーとかけあ

わせシーターの術を発動させる。外装に結界が張られており水中での行動も可能である。頭部、肩部、

胸部、肘部、脚部、爪先の水晶尖は練法によって水を凝結させたもので、金剛石以上の強度を持っている。ベルガ・ラハンほどではないが、ある程度格闘

戦も意識され製作された機体で、耐久力が高まっている。触媒のない地ではほとんど行動しないが、非常時、たとえば砂漠などでは、機体各所の水晶尖をもとの水に戻しある程度の術は使えるようにする。



性能諸元

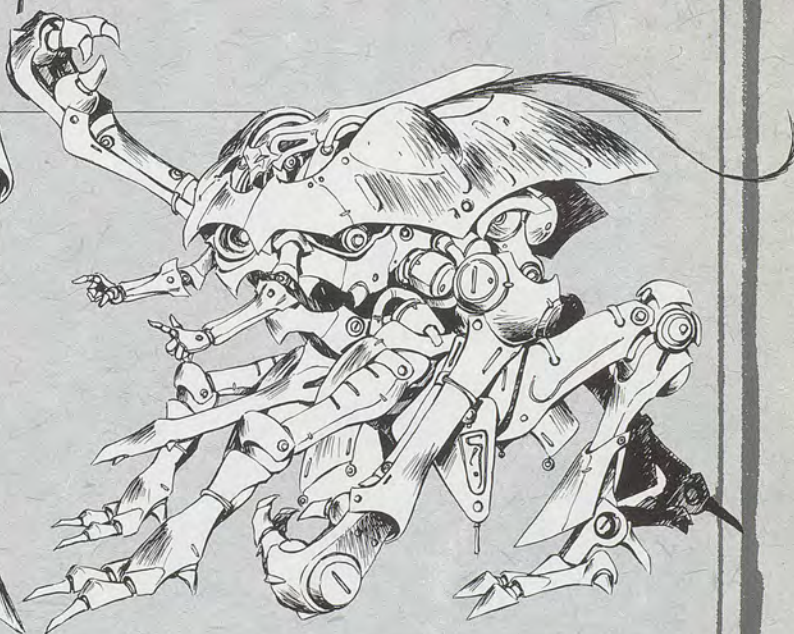
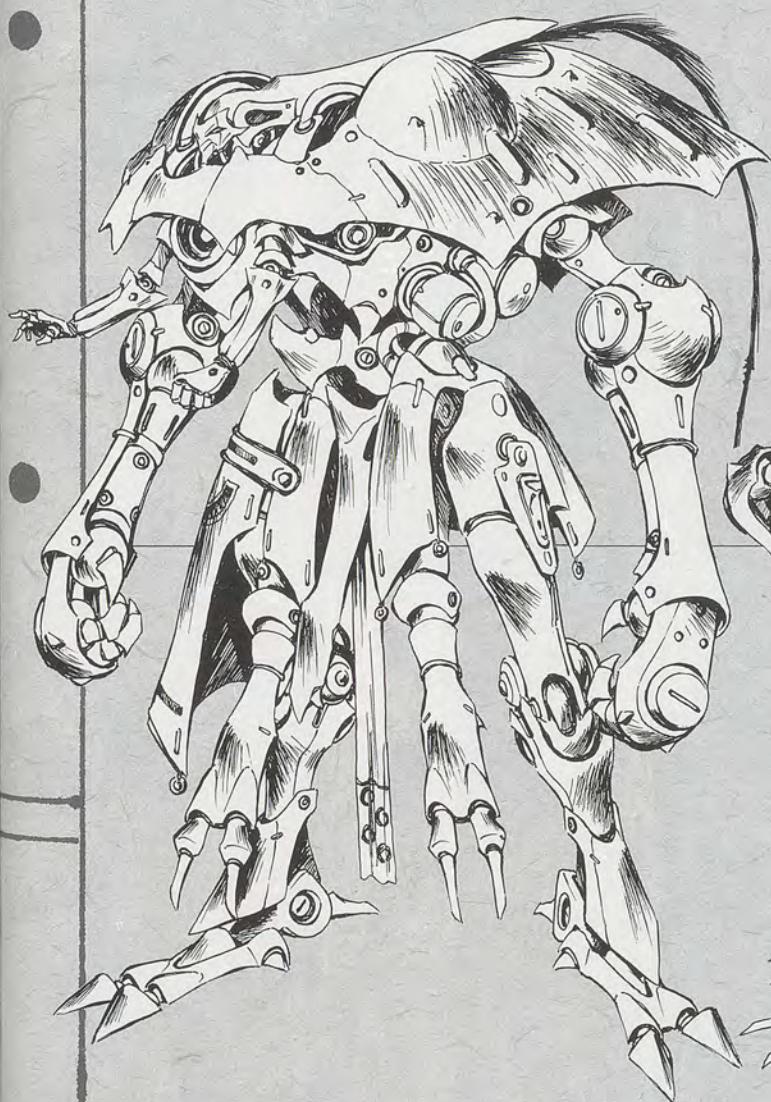
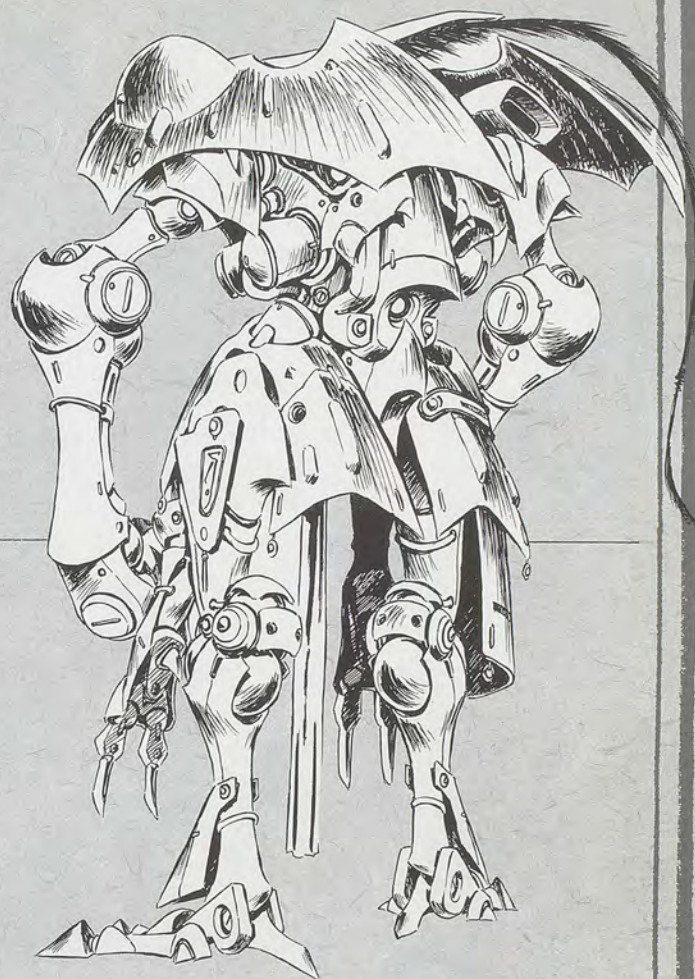
生産…東方聖刻教会
別…呪操兵
所属…東方聖刻教会・聖華八門
機齢…六五歳
面齢…九〇歳
頭頂高…二・一リート
待機重量…七・一七クロ
起動重量…六・一七クロ

「金の門ガルダの呪操兵」

「キノ・ザウール・ラギユ」
 聖華八門（金の門）のガルダが乗る呪操兵。獣身
 から人身への化身能力を持っている。また、獣身型
 時のみ練法によって与えられた獣並みの知能を持ち、
 独自の判断で行動することができる。呪操兵ながら
 装甲が厚く強靱で、単純な戦闘能力では狩猟機に匹
 敵するものを持っている。

性能諸元

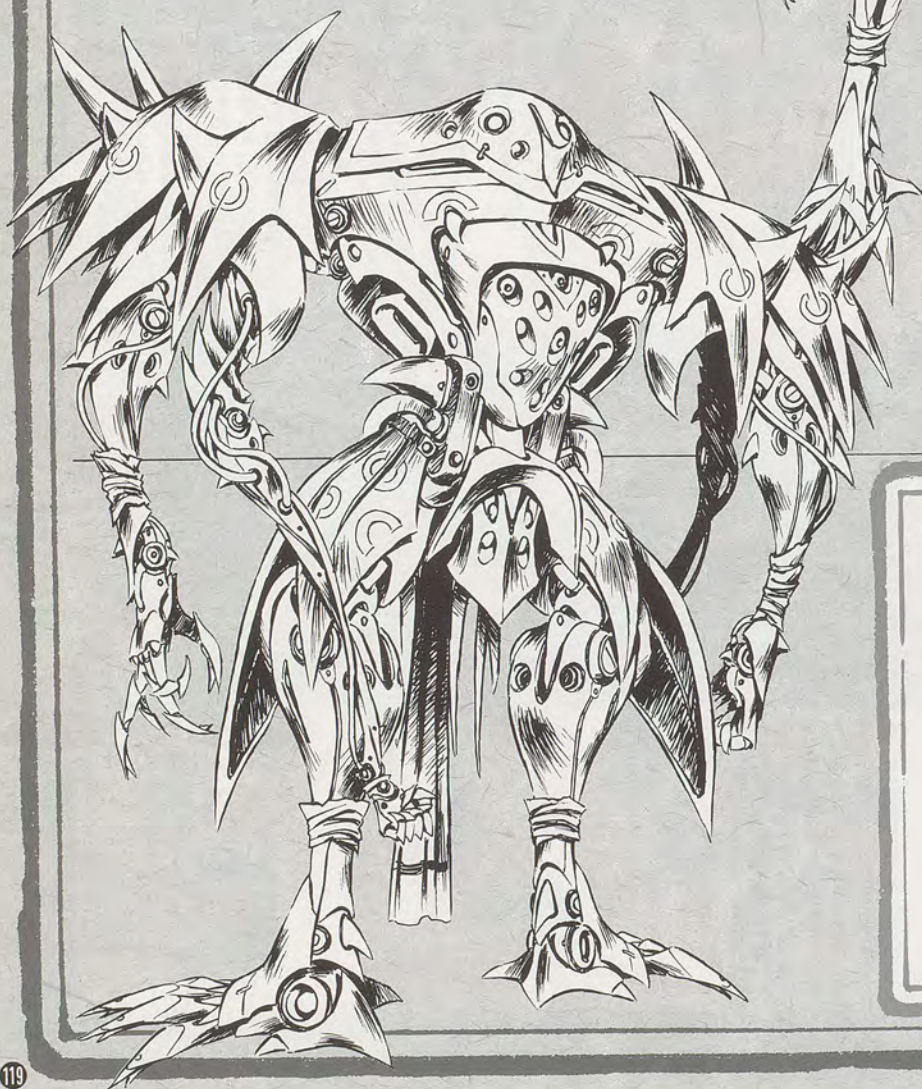
生 産…機体は先史文明、仮面は東方聖刻教会
 類 別…呪操兵
 所 属…東方聖刻教会・聖華八門
 機 齢…千四〇〇歳
 面 齢…二四〇歳
 頭 頂 高…一・二四リット（獣身）一・八リット（人身）
 待機重量…七・二五クロー
 起動重量…六・〇九クロー



「木の門ラー ज्याの呪操兵」

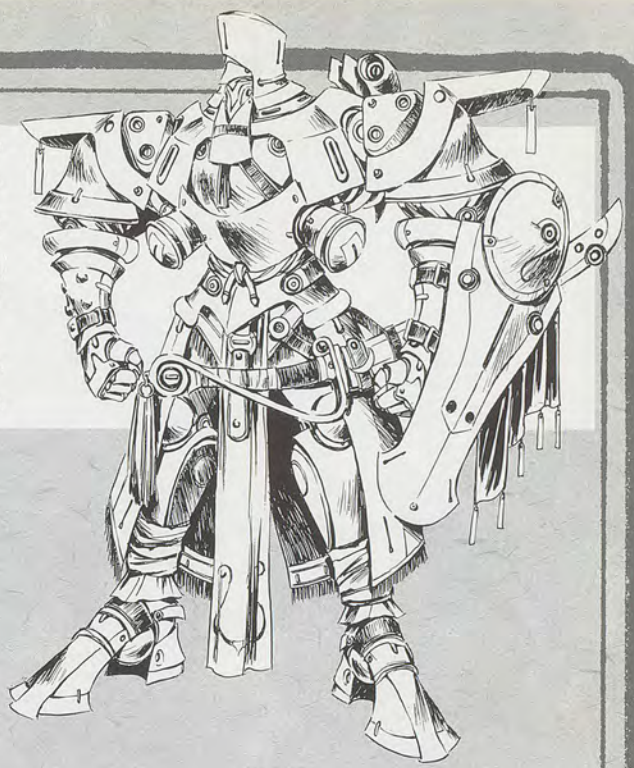
「ムウノ・ロ・グウラ」

ラー ज्याが使用する「木の門」の呪操兵。「木」の練法による粧練で成型された植物を外装に用い、たとえ機体が損傷しても周囲の樹木を取り込み修復する。機体の背中から伸びる樹操縦は植物を自在に操る力を持ち、森林での戦闘にはおおいに威力を発揮する。また、伸縮自在の両腕を、相手の操兵に巻きつけることによって、機体内部の水分を吸い取ることが出来る。唯一の欠点は熱への抵抗力がなく機体が燃えやすいということである。



性能諸元

生産... 東方聖刻教会
 別... 呪操兵
 所属... 東方聖刻教会・聖華八門
 機齢... 四〇歳
 面齢... 六三歳
 頭頂高... 一・六リート
 待機重量... 六・一九グロ
 起動重量... 五・四五グロ



「アル・カシム」

ダマスタ先遣軍の指揮官であったゴル・バ・ラナウ伯が使用していた操兵。東方製狩獵機を西方風の外装に改造している。機体自体は東方動乱のおりに使われていた比較的新しいもので、中原用に防塵加工が施されている。

性能 諸元

生 産 東方聖刻教会

類 別 狩獵機

所 属 属：ダマスタ軍

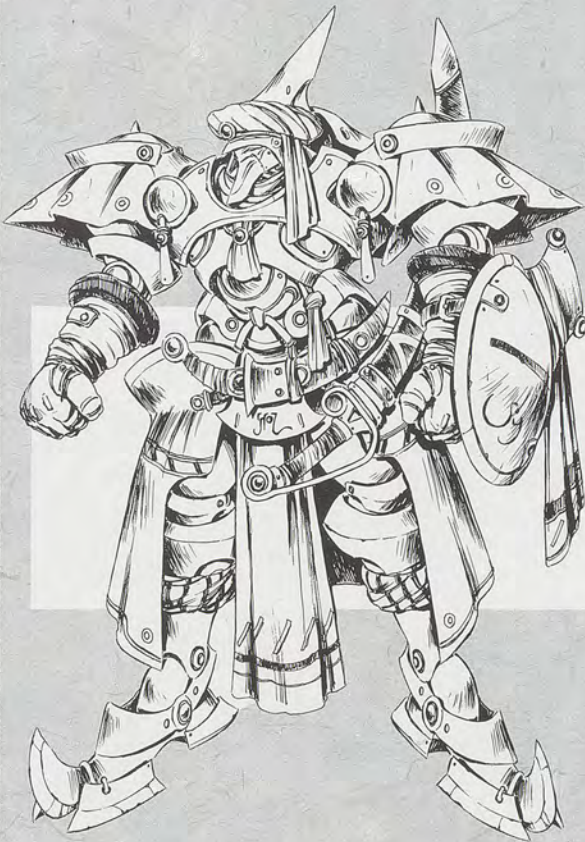
機 齢 五八歳

面 齢 五八歳

頭頂高 一・八三メートル

待機重量 七・二五トン

起動重量 六・四五トン



「アシュア・オールド」

ダマスタ先遣軍の軍目付、エジン公の使用する狩獵機。三十年程前に買い入れた東方製の操兵だが、度重なる戦役で数度の改修を施され、機体はかつての形状をこめていない。現在は西方操兵風の機影になっている。

性能 諸元

生 産 東方聖刻教会

類 別 狩獵機

所 属 属：ダマスタ軍

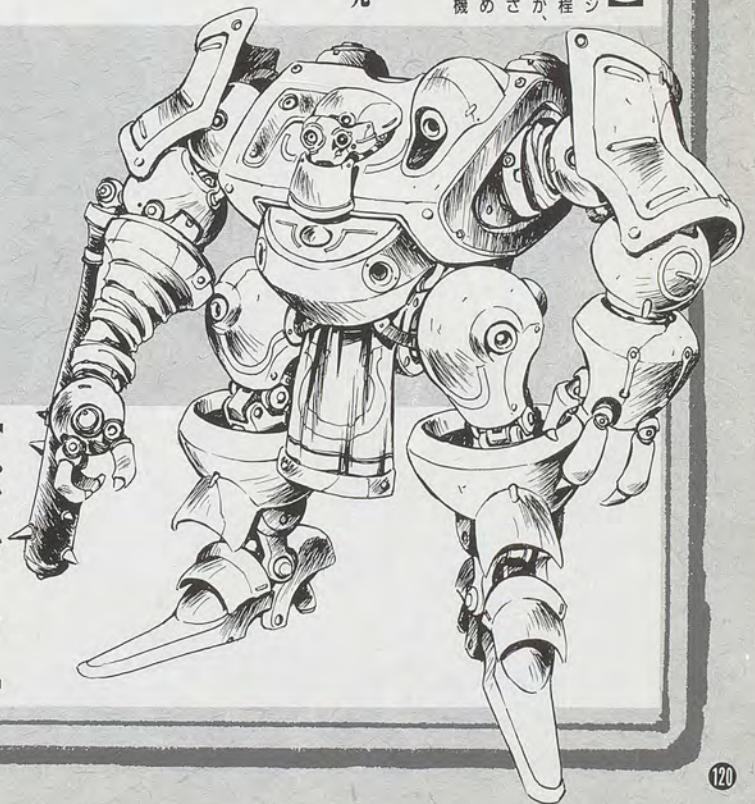
機 齢 九四歳

面 齢 九四歳

頭頂高 一・七八メートル

待機重量 七・一八トン

起動重量 六・〇三トン



「パイダーフ」

東方製の一般的な従兵機。ダマスタ軍で使用され、中原でもよく見かける機体。金剛棍や戦斧、槌矛を装備している。現在ではほとんど旧式の従兵機となっている。

性能 諸元

生 産 東方聖刻教会

類 別 従兵機

所 属 属：ダマスタ軍

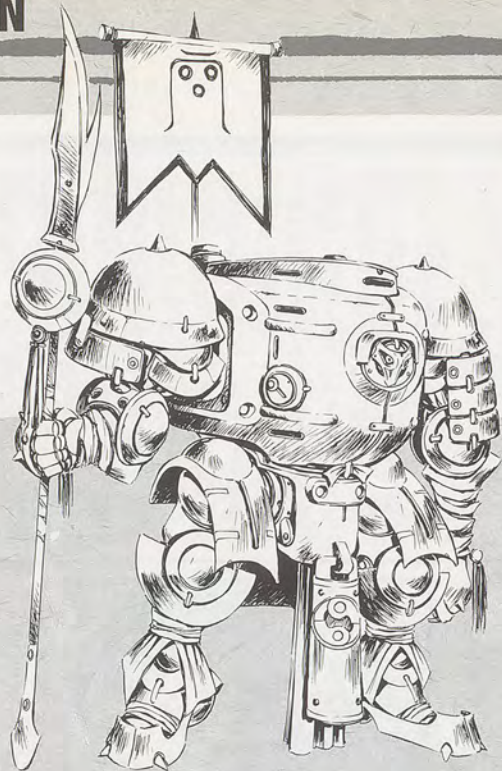
機 齢 一〇一五五歳

面 齢 一〇一五五歳

頭頂高 一・三三メートル

待機重量 五・二三トン

起動重量 四・九六トン



「ムルリア」

東方製の従兵機で聖刻教会がウルオゴナ軍に委譲していた機体。西方工呪会製の従兵機並の量産性を持つ。分解組立が簡単で前線の運用に適している。

性能諸元
生産：東方聖刻教会

類別：従兵機

所属：ウルオゴナ軍

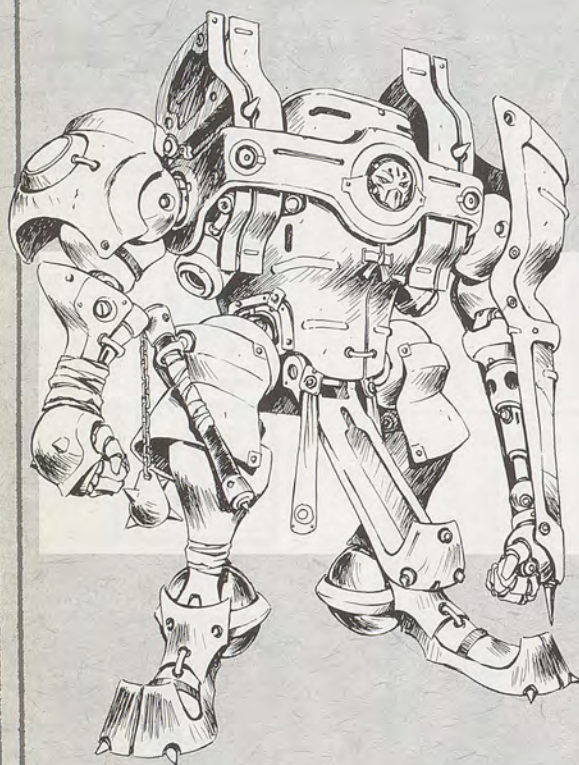
機齢：三〇七歳

面齢：三〇七歳

頭頂高：一・四一リット

待機重量：五・五四グロ―

起動重量：五・三七グロ―



「サルダフ」

射撃を目的に作られた従兵機の一つで、弩弓兵と呼ばれる。長さ一リット半の矢を五本取り付けた弩を両肩に装備し、その矢の威力は狩猟機の表甲を軽く貫通する。

性能諸元
生産：東方聖刻教会

類別：従兵機

所属：ウルオゴナ軍

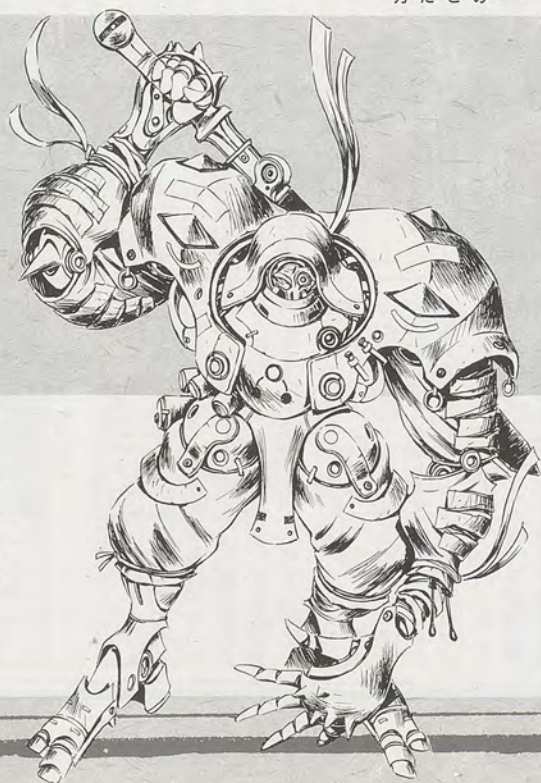
機齢：三〇一五歳

面齢：三〇一五歳

頭頂高：一・五五リット

待機重量：六・一九グロ―

起動重量：五・八八グロ―



「ジャダド」

聖刻教会練法師団の下部組織、暗殺部隊が使用している操兵。装甲を薄くして軽量化してあるため、瞬発力が高く優れた跳躍力を持っている。暗器と呼ばれる隠し武器を多用する。

性能諸元
生産：東方聖刻教会

類別：従兵機

所属：東方聖刻教会

(暗殺部隊)

機齢：二五〇六四歳

面齢：二五〇六四歳

頭頂高：一・四七リット

待機重量：五・七九グロ―

起動重量：五・三三グロ―

聖

刻

練

人

法

名

辞

典

人名編
練法編

人名編

ア行

アルトシ

クリシユナ隊の一員。従兵機ル・グリッ
プに乗る。

アルバ

《聖華八門》の一人。表門第一位である陽
の門の練法師。黄色のローブを纏う。
本来《表門》の長である自分が八門の長
になるべきだと考えているため、大師ダ
ム・ダーラの意向を一任されているゾマ
に敵意を抱き、対立していた。戦いでは
部下を使うことが多く、自らはあまり出
ようとしていない男。アラクシヤーでゾマ
がフエンに敗れた後、ダム・ダーラに変わ
らぬ忠誠を示して八門の長の座を手に入
れたが、結局、ゾマに代わる「影」とし
てダム・ダーラに身体を操られ、オズノ
でハイダルに乗って戦い、その力の供給
源にされて悲惨な死を遂げた。

アレナ

リムリアの侍女の一人。十七歳。ホータン
人。かつてはオーズと共にレイケン国に



イザル・ド・ジャラル

クリシユナの副官。三十八歳。クリシ
ユナの祖父に部下と共に雇われたシン国の

で農奴として働いていた。オーズの親友。
人好きのする丸顔に小柄で華奢な身体の
娘。リムリアを誰よりも崇拝している。
一見おとなしく見えるが、芯の強い正直
な性格で人のために一途に尽くす。ガル
ンを助けたために彼らと練法師たちの闘
いに巻き込まれた。カルラを信じてリム
リアとガルの蘇生を懇願する。その後
アルバの手下に捕らえられたが、リムリ
アに救出された。ガルンに恋心を抱いて
いる。(3巻以降)

イル・カナム

没落貴族。士官の経験のある実直な男。
よくクリシユナを補佐し、着実に任務を
果たした。ラバザーナの戦いで、危機に
陥ったクリシユナを救うためにガシユガ
ルに戦いを挑んで戦死した。(2・3巻)

ダマスタで最大規模の遊牧民ラウ族の戦
士長。二十二歳。代替わりしたばかりの
若い長で、フエンの友達。言葉遣いのく
だいた堅苦しさのない男。複雑なことは
考えようとしていない単純さがフエンと似て
いる。口髭のある日に焼けた容姿に白い
ターバンとマント姿。グルンワルズに
よるカロウナ襲撃で多数の部下を失った
ためガシユガルを仇として狙うようにな
る。ウルオゴナのダマスタ侵攻の際には
ハラハの指示でクリシユナ隊をダマスタ
軍から分離させて義勇軍に引き込んだ。
義勇軍の総大将として、複数の部族の寄
せ集めの騎馬隊の統率には結構苦労して
いた。ジュレにはおじさん扱いされてち
よつと傷ついてしまった妻子持ち。

エジン

ダマスタ国の公爵。ダマスタ先遣軍の
軍目付役を果たす。白髪のお騎士だが、
若い者には負けない気力と体力がある。
公平な観察眼の持ち主で、クリシユナに
は初めから目をかけていた。将軍ゴルが
使いものにならないことがはつきりする

オーズ

リムリアの次女の一人。十八歳。アレナの
親友。侍女の中では一番背が高く、目が
細い娘。アレナとは対照的に積極的でず
けずけとものを言う性格で、自分の利益
にからめて人を見るところがある。アレ
ナとはよくケンカをするが、結局アレナ
の強さに負けて彼女を手伝ってしまう。
アレナと一緒にガルンを助け、練法師た
ちとの闘いに巻き込まれる。アルバの手
下に捕らえられるが、リムリアに助け出
された。(3巻以降)

オン・ジャロー

ウルオゴナ軍第一陣の総司令。グル族の
族長。オズノの戦いではイル、クリシ
ユナらの義勇軍に翻弄される。再興したホ
ータン国軍の《千の守護者》の殺戮の犠
牲者となって戦死した。(3・6巻)

オレオ

ダマスタ国の伯爵。カザルの騎士。過去
の合戦で多くの勲功を上げた豪傑として
知られる人物。ラバザーナ攻略ではクリ
シユナの実力を評価して協力してくれた。
続くクリシユナによるラバザーナ奪回作
戦で指揮官となったが、ガシユガルの返
り討ちにあう。(3巻)

カ行

【ガシガル・メヒム】

グルンワルズ傭兵騎士団団長。五十三歳。《蒼狼鬼》の異名を持つ、容姿、性格共に凶暴、好戦的な男。いつも黒ずくめの服装。東方西部域の小国ヒゼキアの豪族出身で、その王都ア・ゴーンの警備隊員だった。隣国スラゼンによるヒゼキア侵略の際、生後まもないヒゼキア公子ダウス（ゼナム）を救って落ちのび、以後、ヒゼキア再興の夢を抱きながら公子を育てて来た。聖刻教会の練法師に雇われてリムリアを誘拐したことからダム・ダールの陰謀に興味を抱き、ウルオゴナ軍の傭兵としてダマスタ軍と戦った。それ以後クリシユナを好敵手として執拗につけ狙い、窮地に陥れる。オズノでは一時自身の狩猟機ガリオン・シーカの仮面に精神を虜にされて異様な戦闘を展開した。クリシユナに脚を切断された痛みで我が子のように大切にしていたゼナムを自らの手で殺すことになってしまった。ゼナムを手にかけた衝撃で動けなくなっているところをダロト（パール）に助けられる。パールとはヒゼキアでの警備隊以来の友人。



【カドル・デ・ノズ】

ダマスタ国の公爵。ダマスタ軍の総司令官。賄賂の画策をとりなして国王にゴルを軍先遣隊の総司令官とすることを認めさせた。また、先遣隊のエジン公からダマスタ軍劣勢の報告を受けて国王に献策するが、機嫌を損ねてうまくいかなかった。（2・6巻）

【カラ・キャメル】

ダマスタ国王。無能でやや幼稚な王様。賄賂を貰ってゴルを軍の先遣隊の総司令官に任命したり、ダマスタ軍の戦況が思わしくないという報告を受けても的確な状況判断ができず、ノズ公の進言を認めずにヒステリーを起こしたりという困った人物。（2・6巻）

【カリフ・デラ・ラプトウ】

クリシユナの父。三十四歳。ケプロを治めるラプトウ家の娘と結婚し、跡取りがいないラプトウ家で自動的に領主を継いでいる。生来、野心がなく、風雅を好んで人と争うことを嫌う性格。政治などには向かない人である。（2巻）

【ガルダ】

《聖華八門》の一人。表門第二位である《金の門》の練法師。銅色のローブを纏う。操兵戦では最強と言われ、アルバが最も頼りにする男。かなりの肥満体で、おしやべり好きな、どこことなくユーモラスな雰囲気がある。しかし、殺気を表面に出さない余裕のある見掛け通りそれなりに手ごわい人物で、アラクシヤールの城にやって来たフェンとガルンに、水責めや合成獣の蛇女を仕掛けて翻弄した。フェンを危地に立たせてヴァシユマルを呼び寄せ、操兵同士の死闘を展開したが、フェンの《選ばれし者》の気の力に敗れて

死んだ。

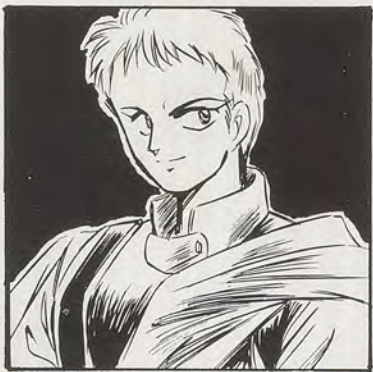
【カルラ】

《聖華八門》の一人。裏門第一位である《月の門》の練法師。銀色のローブを纏う。八門で唯一の女性練法師。黒髪の美女。デュラハンではラーパーティという《影》を持つ。八門の長ゾマに対する一途な恋心がいつも彼女を動かして来た。ゾマに愛されているという実感と、彼が持つ恐ろしい秘密に対する不安に揺れつつもアラクシヤールの聖都復活に協力した。聖都復活が成ってゾマと喜びを共にしたのもつかの間、彼はフェンに敗れ、精神をダム・ダールに支配されて彼女をも殺そうとしたことに衝撃を受けた。失意の底にあった時、アレナやオズノの存在に励まされ、《千の守護者》の要請を受けて、ゾマの精神復活の望みを託してリムリアとガルンを蘇らせた。しかし、その後アルバに捕らえられ、ダム・ダールに逆らったため、ゾマの回復を待たずにダム・ダールに殺されてしまった。

【ガルン・ストラ・ラザール】

聖刻騎士団の団長ジャン・ストラの嫡男。十八歳。《南部の猪》という異名を持ち、狩猟機パラシユ・バラハに乗る。聖刻騎士団の南方方面軍《赤龍騎士団》所属の聖騎士だったが、騎士団の規律の乱れを正そうとする父を支持して改善を訴えたために疎まれ、聖刻教会から命を狙われる。クランド老人を訪れてフェンと知り合い、一緒に老人から剣術を習う。死の間際クランドから聖剣ブレ・ヴァースキンを託された。クランドの死後はフェンと行動を共にし、デュラハン、アラクシヤールで練法師たちと戦った。粗野で世間知らずのフェンとは反対に育ちが良く知識が豊富なので、旅の途中には何かとフェンを教育する役目を果たしていた。また、彼自身もフェンに感化されて堅苦しい真面目さに少し柔軟性が加わってき

たかもしれない。アラクシヤールに向かう途中に立ち寄ったドベルの村では恋に落ちた少女クーニアが暗殺部隊の一員であったため、彼女を自らの手で殺さざるを得なくなったという悲恋のエピソードがある。その後、ダム・ダールに殺されたがカルラの力で蘇生し、クランドに精霊界と具象界の狭間に導かれ、その後継者としての使命を授けられてオズノ付近に送り込まれた。そこでクリシユナらと出会って、ダマスタ義勇軍に参加。復活したヴァシユマルが到着すると、クリシユナと共にフェンを援護してハイダルと戦った。戦いの後は聖剣の所有者のひとりとしてフェンの旅に同行することにする。



【クーニア】

旧ホータン領内のドベルの村娘。十六歳。暗殺部隊の《草》として派遣されていた聖刻教会の布教師と村の女の間に生まれ、流行病で両親を亡くし、彼女自身も病熱のため視力がかなり弱くなってしまった。そのため、村の若いものたちが旧ホータンの都へと出て行ってしまった後に残った数人の老人たちと暮らしていた。アラクシヤールへの旅の途中で水の補給のためにこの村に立ち寄ったフェンとガルンを疑って矢を仕掛けたが、誤解が解け

人名編

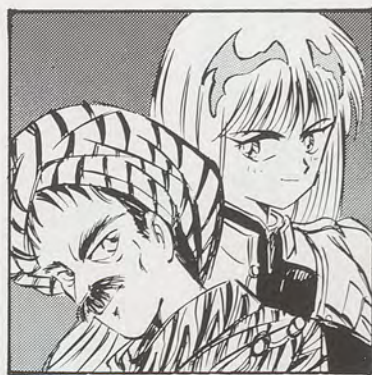
練法編

るとガルンを慕うようになった。クニーアの思いに応えて村にとどまる決意したガルンがフェンの危機を知って助けに行こうとした時、彼女は暗殺部隊の一員としての任務に目覚め、苦悩しながら仮面を付け、刺客となってガルンを襲った。老人たちを皆殺しにして、結局、ガルンに倒され、彼を慕う村娘として彼の腕の中で息絶えた。(3巻)

【クリシユ・ケプロ・ネ・ラプトウ】

ダマスタ国西南部ケプロの領主カリフ・デラ・ラプトウの息子。十八歳。銀色の狩猟機アビル・バに乗り、「銀の貴公子」として知られる細剣の名手。長い銀髪に女性的な美しい容貌を持つ華奢な青年だが、見かけによらない優れた剣の腕と知力・精神力の持ち主。祖父マハートから大いに期待されているが、金の力で地位を望む祖父の考えについて行かず、十五歳の時から修行の旅に出て放浪生活を送っていた。酒場の喧嘩でフェンに加勢したのをきっかけにフェンの旅の道連れとなる。気遣いが細かく言葉は丁寧、よく言えば紳士的、悪く言えば気障で神経質な性格で、大雑把で細かいことを気にしない性格のフェンを苦勞させた。フェンと一緒に旅をしたことで、身分へのこだわりがなくなった。途中ツンホワン山脈でフェンと離れ離れになると、ジュレを連れてケプロに戻り、ダマスタ軍に西方製の従兵機部隊を率いて参加。実戦での勝利と死の危機に直面する敗北とを経験して大きく成長した。その後イルの義勇軍に加わる。ガシユガルにはラバザーナ以来執拗につけ狙われ、オズノで危地に立たされたところを聖剣アル・ス・レーテに救われたが、その結果ゼナムが不幸な死を遂げたためダロト(パール)から呪いの言葉を投げつけられ将来に禍根を残すことになってしまった。復活したフェンのヴァシユマールを援護してハイダ

ルと戦った。また、彼は戦いの最中に意識不明になった少女ジュレを辛抱強く見守り、回復を祈り続けたが、彼女とは今のところ恋愛関係への発展途上にある。戦いの後は聖剣の持ち主としてジュレをつれてフェンの旅について行くことになった。



【クリシユナ隊】

クリシユナのダマスタ軍参加にあたって彼の祖父のマハートが雇った西方製従兵機ル・グリッブ十機の隊。ダマスタ軍の中にあつては異彩を放つ存在だった。構成要因は副官イザルとその部下たちで、イザルをはじめとして皆よく訓練された優秀な兵士たちである。また、隊長のクリシユナを大要慕しており、彼を中心に精神的にもまとまりのある集団をなしていた。

【グリーンウルズ騎士団】

ガシユガルが結成した傭兵騎士団(東方動乱)で名を上げた、金次第どころでも味方する悪名高い集団で、「冷酷非情」「守銭奴」「血に飢えた怪物」「盗賊ども」などと噂されている。実際、氏素性の知れない連中が集まっており、倒した敵からの略奪は制限無しという悪質さである。そんな荒くれ者たちが団長のガシユガルには畏敬の念を抱いていて、決して反抗

しない。カロウナの村を襲撃してリムリアを誘拐し、ウルオゴナ軍に雇われてダマスタ軍を何度も翻弄した。

【グレン】

クリシユナ隊の一員。従兵機ル・グリッブに乗る。イザルの古い家臣。オズノの戦いでル・グリッブを失う。

【ケーネデ】

クリシユナ隊の一員。従兵機ル・グリッブに乗る。オズノで戦死した。

【コチャン】

グリーンウルズ騎士団の一員。荒くれ者。練法師ダロトが騎士団に加わってからのガシユガルに不満を抱く。

【ゴル・バ・ラナウ】

ダマスタ国の伯爵。クリシユナを目の仇にしている幼稚な男。御前会議の前に王宮内でクリシユナに因縁をつけ、勢いで剣まで抜いてしまったところを宮廷の実力者ルコ公爵夫人に咎められて恥をかき、賄賂をばらまいて総指揮官に就いたダマスタ軍先遣隊では無能ぶりを発揮、功績を上げたクリシユナを邪険に扱って不評を買ひ、ラバザーナでダマスタ軍形勢不利と見るや、敗残兵や修理中の操兵を置き去りにして逃走。オズノでは戦闘への恐怖の余り、仮病を装って毛布にくるまっておびえ、指揮をとるどころの状態ではなくなっていたため、ついにエジン公の平手打ちを食らって、官位剥奪、謹慎処分、裁断を下される身となり果てた。(2・6巻)

サ行

サラム

カロウナの村の娘。十六歳。リムリアの

友達。収穫祭にいい男をひっかけようと、派手な化粧に胸元の露わな上着というめいっばい色気のある恰好をしてうろついていた。途中、リムリアを見つけて「生涯の伴侶探し」を勧め、リムリアの思いを察してフェンのリムリアに対する気持ちを確かめる方法を教授する。(1巻)

【サリユータ】

クリシユナの母。三十六歳。線の細いとおやかな女性。数々の装身具と豪華なドレスに身を包んでいるが、似合わない服を着せられた人形といった印象がある。クリシユナを心配しているが、一切を取り仕切っている義父マハートにはあまり逆らえないらしい。(2巻)

【シーター】

《聖華八門》の一人。裏門第三位である《水の門》の練法師。青いローブを纏う。ダム・ダーラからラドウ・クランドの抹殺の命を受け、法王庁の伝令師ラモン・テグドスと名乗ってクランドを訪れる。フェンとガルンの目前でラドウ老人を殺害さらに二人の命も狙った。フェンとガルンを徹底的に痛めつけたが、戦いの最中にカッチャナラ山の地下から浮上して来た聖刻石の原石の光で回復したフェンと、ヴァシユマールから操兵用の聖剣を受け取ったガルンのバラーハに倒された。(1巻)

【ジャン・ストラ・ウオーロ】

聖刻騎士団の団長で、ガルンの父。三十九歳。聖刻教会の執政機関の法王庁の腐敗が騎士団内の規律の乱れを招来していることを指摘して法王庁の体質改善を訴え、政治的苦境に追い込まれた。(1巻)

【ジュレ・ミイ】

ドウシャの街の占術師の少女。十三歳。育ての親のマサリエを亡くして泣いてい

シユワイ



るところにたまたま来合わせたフエンが埋葬を手伝ってくれた。彼女はフエンの朴訥な人柄に惚れて、クリシユナと一緒にフエンの旅に加わる。大人のような口調でフエンの世話を焼いて彼を閉口させるしつかり者。ルミアの見るところ、彼女はフエンの母親と同じ呪われた血筋の傍流の生まれであるらしい。フエンと離れ離れになってしまった後はクリシユナと一緒に行動していた。小姓のルアロになり済ましてクリシユナ隊に潜り込み、それがバレるとアビ・ルーパに同乗したが、ラバザーナの戦いの時ダロトの練法で機体が放り出された際に頭を打ち、意識不明になって回復せず、クリシユナを心配させた。その間、ジュレの心はフエンのもとにあつてゾマとの対決では彼を援護し、彼がハイダルに殺されるとその魂を守り導いていた。リムリアの力でフエンが復活するとジュレも意識を取り戻した。意識不明の間ずっとジュレを見守り、呼びかけてくれていたクリシユナの優しさを知って彼を好きになる。フエンには母親のような愛情を、クリシユナには女の子としての恋心を抱き始めたジュレであった。戦いの後はもちろんクリシユナと一緒にフエンの旅について行くことになる。

練法師バルサの手下の一人。背が高く、頭に黄色い布を巻いている男。バルサの命でフエンを狙った。(1巻)

ゼナム

グリーンワルズ騎士団の副官。二十歳。表向きはガシユガルの部下だが、実は東方西部域の小国ヒゼキアの公子である。本名はダウス・ダンハム・ヒゼキア。かつてスラゼンがヒゼキアを侵略した際、生まれて間もなかった彼は戦火の中からガシユガルに助けられ育てられた。誰もが恐れる団長のガシユガルを慕い、気遣っている。荒くれ者の集団の中にあらながら、本来の高貴な精神を失わなかった。グリーンワルズに練法師ダロトが加わって以来ガシユガルの自分に対する考えがわからなくなつて悩み続けていたが、オズノでの戦いの最中、彼から思いやりのある本心を伝えられて喜びの涙を流した。しかし、不幸にもその後すぐ、クリシユナに止めを刺さうとしたガシユガルの剣を受けて命を落とすことになった。

ゾマ

《聖華八門》の一人。《風の門》の練法師。白いローブを纏う。本来は裏門の第二位だが《聖華八門》の要として大師ダム・ダールの意向を忠実に実行している。実はフエンに代わるヴァシユマルの乗り手として、ダム・ダールによってフエンの父親ハオの血から人為的に作られた《影》(選ばれし者)の資質を有する。《風の門》の練法師として卓越した力を持つ上に、練法の腕もフエン並に優れている。ダム・ダールの影に過ぎない自分の存在理由に疑問を抱いて苦悩していたが、ダム・ダールの陰謀を一つずつ実践していく過程で、徐々に自信を持つようになっていった。また、カルラと愛し合い、彼女と自らの秘密と不安とを共有することで精神的な救いを得るようになった。しかし、

アラクシヤの聖都復活後にフエンと対決して敗れ、身体をダム・ダールに支配され、憑依されたその手でカルラを殺すことになってしまった。フエン復活の際の《真・聖刻》の強力な光でダム・ダールの憑依が解けて精神を取り戻すと、彼はフエンの蘇生で力を使い果たしたリムリアをカルラの仮面で癒し、傷心のままカルラの遺体を抱いて何処かに去って行った。



タ行

ダイム・マトラフ

旧ホータン国の神官の唯一の生き残り。ホータン滅亡の際に赤ん坊のリムリアを連れて乳母とともにダマスタへ逃げる途中、練法師の集団に捕らえられて魔域と化したアラクシヤに連れ戻され、以来十六年間、王城の地下牢に幽閉されていた。その間、練法師からは《白亜の塔》に関する秘儀について尋問を受け、決して口を割らなかつたのだが、彼の頭から直接情報を得る方法でゾマに秘密を読み取られてしまったらしい。追っ手を逃れて移動していたガルスとアレナ、オーズに偶然発見されて助け出された。初めはガルスを練法師の一味と疑って口を閉ざしていたダイムだったが、徐々に身の上

を語った。その後、聖都復活と恐れていた《復活の儀式》の異変を見て、恐怖のあまり死亡してしまつた。(5巻)

ダム・ダール

《東方聖刻教会》の闇の組織「練法師団」を統べる大師。黒いローブを纏う。本来彼は《黒き操兵》ハイダルの封印を見守る《封印者》の一人であつたが、禁断の仮面を装着し、暗黒の意識に染まつた。《東方動乱》を手始めにして、大陸全土を混乱させようとするが、その真の目的は不明である。その昔、ラドウ・クランドとは同志であり親友であつた《白き操兵》を手に入れるために、それを動かすことのできる《選ばれし者》の資質を持つハオの血から外道の法を用いてゾマを作り、駒として利用するなど、その陰謀はあらゆる方面と人にわたつて冷徹に計算的に張りめぐらされている。陰謀の遂行のためにはどんな非情な手段も厭わず、邪魔になる者は何のためらいもなく殺すことができる恐ろしい人物である。フエンの真の力を覚醒させて引き込んだ精霊界の力を自らのものとし、フエンを殺して着実に《白》を《黒》に染めていったが、ルミアらの介入によってフエンが復活したため、《真・聖刻》を得て蘇つたヴァシユマルと再度ハイダルで対決することになる。しかし、オズノで戦闘中に、デュラハーンの本体をハラハに襲われ、フエンとの決着をつけずに自身の身体に戻らざるを得なくなつた。ハラハとは相討ちになったものの「肉体は朽ち果てようと、我が意志は永遠に生き続ける」と言い残している。

ダヤン

ダマスタ軍の操兵鍛冶師の長。口は悪いが操兵の修理に関してはダマスタ一の腕を持つ。気難しい性格で、一日機嫌を損ねると始末が悪い男。修理中の操兵を置

き去りにして遁走したゴル將軍を見限つてイルとクリシユナの義勇軍に参加した。クリシユナには一目置いていた。人嫌いで有名なはずの彼は、なぜかジュレとはウマが合つて仲良くなり、彼女がアビ・ルー・パに立て籠つた時にはわざわざ説得に赴いて皆を驚かせた。(5・6巻)

ダロト

【聖華八門】の一人。裏門第四位である「土の門」の練法師。茶色のローブを纏う。その正体はガシユガルの旧友バール・デンドルである。彼はダム・ダーラによって意図的に八門に選ばれた。ゾマの命令でグルーンワルズを支援し、ラバザーナの戦いでは練法で地震を起こしてダマスタ軍の態勢を崩した。ダム・ダーラの思惑に危惧を感じて離反、ガシユガルに素性を明かし、旧友として、また、ヒゼキア公子に仕える家臣として彼に協力する。

チート

【デュラハーン】のすり。自称銀狐のチート。ネズミのような顔をした背の低い男で、運悪くフェンの財布をすって逃げ損ね、捕まつて地元の盗賊匠合への案内役に使われてしまう。また、フェンとガルンに聖刻教会への秘密の通路を教え、ついでにそこに出没する大トカゲの怪物たちと戦わせた。教会にたどり着いた所で帰るよう言われたが、それを無視して教会に侵入し、カルラに殺された。(2巻)

デリア

【クリシユナ隊】の一員。従兵機ル・グリッブに乗る。イザルの部下だった。ウルオゴナ軍の弩弓兵の矢で倒される。

ドナ

【クリシユナ隊】の一員。従兵機ル・グリッブに乗る。イザルの部下だった。イザルなき後、クリシユナの副官を務める。オ

ズノの戦いでは唯一ル・グリッブを持っていた。

ナ行

【ネーザロスワルド・デ・ラ・オーム】聖刻教会法王庁の現法王。ダム・ダーラの傀儡。

ハ行

【バール・デンドル】

またの名を練法師ダロト。若返りの術により肉体年齢は三十代に据え置かれていたが、素顔は片目が潰れ醜い傷がある痛ましい容貌。東方西部域の小国ヒゼキアの豪族の出身。その王都ア・ゴーンの警備隊長だった頃にガシユガルと知り合つた。ガシユガル並の剣の腕の持ち主。スラゼンによるヒゼキア侵略の際、捕虜となつたが忠誠を拒んで投獄されて脱獄を繰り返しては失敗し、スラゼンが別の国に滅ぼされてようやく自由になつた。その後、行き倒れになりかけて聖刻教会の布教師に救われ、教会に帰依して僧になろうとしたが知らずに練法師の修行をさせられていた。九年間の修行の後【聖華八門】に加えられた。しかし、ダム・ダーラの遠大な陰謀を知るにつれて自分が彼に駒として利用されていることに気がつき始め、ダム・ダーラがヒゼキアの王室の唯一の血筋であるゼナムもリムリアのように何らかの形で利用するつもりでいるのではないかと危惧してダム・ダーラから離反した。ガシユガルを陰で支えながらヒゼキアの再興を実現させようという行動を始めた矢先オズノの戦いでゼナムが不幸な死を遂げ、それを防げなかった後悔とその死の要因となつたクリシユナに対する深い恨みの気持ちから、恐ろし

い怨嗟の言葉を残して去って行つた。

ハオ・イーシュ

【フェンの父。ウルオゴナに攻め滅ばされる直前までアラクシャーで警備隊長をしていた。《選ばれし者》の資質を持ち、ラマスの血脈の中でも最高の並外れた生命力を持っていた。アラクシャーで《白き操兵》を手に入れたが《黒》との対決を避けた。妻は娶らないと言っていた彼だったが、アラクシャーを出てカロウナの村に落ちて着くまでの間に子どもをもうけ、フェンという、自身とは異なる未知の力を秘めた存在を残した。フェンが十一歳の時、突然亡くなつてしまつた。】

バサラモ・イー

ウルオゴナ軍先発隊の指揮官。タシ族の族長。勇猛な武将の多いウルオゴナの部族の中では珍しく戦略を重んじる知将型の人物で参謀を務めた。ラバザーナの戦いでクリシユナの戦略に敗れて戦死した。(2巻)

パゼル

【練法師バルサの手下の一人。右腕に竜と天女の彫り物のあるハゲ頭の太った男。バルサの命でフェンを狙った。(1巻)】

ハヌマン

【グルーンワルズ騎士団の一員。粗野な言葉遣いの荒くれ者だが、備兵根性を貫いている。練法師ダロトが騎士団に加わつて以来、ガシユガルに疑念を抱き、団員の先頭に立つて不満を露わにした。】

ハラハ・ヴァルマー

【ダマスタ国のラマス教ソープン寺管長。六四歳。リムリアの養父。何年も前からダム・ダーラの陰謀を封じるために、時をかけて数々の策を講じてきた。性格的には殺生を好まない、思いやりのある老

人である。寺では悪のフェンもハラハには敵わなかった。リムリアが誘拐されると、フェンに彼女を探すことを頼んで旅に送り出したが、彼らの未来を思いやつて心を痛めていた。ダマスタとウルオゴナの戦争ではイル・カタムに策を授けてクリシユナと接触させ、聖剣アル・ス・レーテをクリシユナの手に渡した。フェンがダム・ダーラに殺されると、ルミアと協力しながら行動を開始した。ソープン寺を探りに来た練法師ラジヤから、ダム・ダーラの本体がデュラハーンにいたことをルミアが突き止めると、ハラハは密かにデュラハーンに向かった。彼はそこでアルバに憑依しているダム・ダーラの本体を襲撃し、相打ちとなつた。

バルサ

【聖華八門】の一人。表門第三位である「火の門」の練法師。深紅のローブを纏う。自ら志願してフェンの暗殺に向かう。部下の三人組、パゼル、シユワイ、リクウに命じてカグラの酒場でフェンを襲わせた。その後、バルサ自身がツンホワン山脈の《風の巢》でフェンたちを襲撃、練法で彼らを翻弄したが、炎に包まれて危機に陥つて覚醒したヴァシシュマルの聖剣エル・ミュートにかかつて絶命した。(1巻)

フェン

【ダマスタ国のカロウナの村で育つた青年。十七歳。《選ばれし者》の血を継ぎ、《白き操兵》ヴァシシュマルに乗る。十一歳で父のハオと死別後、乱暴者村人の手に余つた彼はラマスのソープン寺に預けられ、見習い僧となつた。生来の意気者で頻繁に脱走を企てる寺一番のワルだったが、身体が頑強なうえに神経が図太く、罰も説教も効果がなかった。拳法で鍛えられた均整のとれた体格と長身の持ち主。戦いでは棍を使う。粗野で臆さないとこ



人名編

練法編

ろがある割に結構人見知りするたちで、人づきあいが不器用。女の子の扱いもろろん下手で女心に疎い「唐変木」。リムリアとは幼馴染み。収穫祭の夜に誘拐されたリムリアを探して運命の旅に出ることになる。旅の途中カグラでは少女ジュレ、青年剣士クリシユナ、カッチャナラでは戦士ガルンと出会い、苦楽を共にする仲間を得た。また行く先々で《聖華八門》の練法師たちとの戦いを繰り広げ、ヴァシユマールの仮面に助けられながらも徐々に操兵戦に慣れ、《選ばれし者》としての真の力を発揮するようになった。

《リムリア》からその力の危険性を忠告されたものの、目の前でリムリアとガルンが殺されると怒りを抑えきれずにその力を解放し、ダム・ダーラに力を与えてハイダルに殺されてしまった。しかし、フエンは死の淵でジュレの心に守られ、リムリアの力によって蘇生し、クリシユナとガルンに援護されながらオズノで再びハイダルと戦うことになる。戦いの最中、ハイダルに乗っていたアルバからダム・ダーラの憑依が解かれたために、力の供給を受けたハイダルはヴァシユマールの剣を受けて姿を消し、戦いは終わった。そして、フエンは古からの《目》と《黒》の宿命を悟り、大切なリムリアを残して、三人の仲間たちと一緒にハイダルを追う新たな旅に出発することになるのであった。

【フエンの母】

どこの誰なのか、詳細は不明である。ルミアらの見るところ、父親のハオを超え、まさに人の域を超えるフエンの潜在的な力は母方の血に由来すると思われる。ことから、その女性は何千年に亘って受け継がれた呪われた血筋の生まれであるらしい。その呪いは一族の全体にかけられた非常に強いものであり、フエンはその直系に属し、ジュレはその傍流に属していると思われる。(5巻)

【ホアナ・ラムラス】

リムリアの侍女の一人。リムリアの母親の侍女でもあった。善良そうな少々小太りの中年の婦人。リムリアを王女として疑わず、その健やかな成長を心から喜んで仕えている。練法師たちの陰謀については何も知らず、むしろ彼らにはあまり良い感情を持っていない。戴冠式の準備のためにゾマに連れ出されたリムリアに付き添って行ったが、途中でゾマに眠らされてしまった。(3・4巻)

マ行

【マークス】

クリシユナ隊の一員。従兵機ル・グリップに乗る。グレンと共にシンの時代からイザルに仕えた家臣だった。クリシユナ救出のために単身ガシユガルと戦ったイザルの最期を見届け、自身もグルンワルズ騎士団に立ち向かっていった殺された。(4巻)

【マサリエ】

ドウシヤの街の古い師の老婆。ジュレの育ての親。ジュレにとっては「怖くて厳しい人」だったが、亡くなるときには彼女の身を案じていた。偶然店をのぞいた

フエンが、ジュレと一緒に亡くなったマサリエの埋葬をした。その魂は占いで暗黒の世界に引き込まれそうになったジュレを守った。(1巻)

【マート・キメル】

クリシユナの祖父。六十六歳。ミナル商人。ダマスタ国ケプロの中心の交易都市ケプロトを実質的に支配している実力者。ケプロトの商業匠合の長。東方、西方の中間交易で莫大な利益を得ている。息子カリフをケプロの領主ラプトウ家の娘と結婚させて貴族と縁を結び、領主となったカリフの後盾として実際の治世を行っている。宮廷に間者を送り込むなど抜け目のない人物。カリフが思い通りにならないので、孫のクリシユナに望みを託しているが、金にものを言わせる行いがクリシユナの心を傷付けている。クリシユナの初陣にあたっては、ラプトウ家を目の敵にしているゴルへの対策とラプトウ家の力の顕示の意味を含めた優秀な従兵機隊をクリシユナに贈った。(2巻)

【マルセ】

クリシユナ隊の一員。従兵機ル・グリップに乗る。雇われ兵。ラバザーナの戦いでイザルの命に従ってクリシユナを救出した。皮肉屋で口は悪いが人一倍情に脆い青年。義勇軍宿営地の付近の砂漠の所屬不明の操兵を調べに行つて、倒れているガルンを見て、驚いて悲鳴を上げて尻餅をついてしまったことも。オズノの戦いでル・グリップを失う。

【ミユウラ】

練法師ラージャの部下。位の低い練法師。ダヴァアーバに潜伏する間者。ラージャと共にソーブン寺に侵入するが、ハラハに翻弄されたあげく殺された。(6巻)

ヤ行

【ヤン】

クリシユナ隊の一員。従兵機ル・グリップに乗る。イザルの部下だった。隊では最年少者。ラバザーナの戦いでイザルの命に従ってクリシユナを救出した。義勇軍宿営地付近の砂漠に謎の操兵を調査しに行つた時には、倒れていたガルンに驚いてマルセと一緒に悲鳴を上げてしまった。オズノの戦いでル・グリップを失う。

ラ行

【ラージャ】

《聖華八門》の一人。表門第二位である《木の門》の練法師。緑のローブを纏う。門の階梯に従う古い考え方の持ち主で、《陽の門》アルバには頭が上らない。アルバの命でダマスタのラマスタの総本山を探り、部下のルゴとミユウラと共にハラハとルミアを拉致しにソーブン寺へ行くが、ハラハと戦って敗れ、ダム・ダーラの居所を問われたが、答えずに舌を嚙んで死んだ。

【ラーパティ】

練法師カルラの《影》として行動する。デュラハーンの盗賊集団の頭。煽情的な肢体と美貌のうら若い娘。スリのチートに案内されて来たフエンに色仕掛けをするように見せかけて、幻術の暗示をかけ、彼女にリムリアの消息と居所を教えた。この暗示のために、フエンは聖刻教会でカルラに操られ、ガルンと戦い、自分の胸を短剣で刺して死ぬように仕向けられた。(2巻)

ラドウ・クランド

【】と聖刻騎士団の団將。七十四歳。聖刻騎士団の名門八家の第一クランド家の出身。聖刻教会の前法王の信任が厚く、『東方動乱』の終結に多大なる功績を上げて聖剣アレ・ヴァースキンを賜った騎士団の実力者。ウルオゴナの北、アレビスのカッチャナラ山で隠遁生活を送っていた竜巻で飛んできたヴァシユマルとの交換条件で助けたフエンと、騎士団への復帰を願って訪れたガルンの二人に剣術を教えた。老齢を感じさせない体格の良さと緩慢さのない動作で、剣の腕は衰えていなかった。二人の目前で練法師のシーターに殺されたが、死ぬ間際にガルンに聖剣を託し、ダム・ダーラの陰謀のことを告げた。その後、アラクシヤーで蘇生したガルンをバラハと共に精霊界と具象界の狭間に導いて、彼に後継者としてなすべき使命を伝えてクリシユナのいるオズノの戦場付近に送り込んだ。

ラモン・テグドス

【】練法師シーターがクランドを訪れた際に使った偽名。法王庁所属の派遣師として法王からのクランド老人への下山の要請を伝えた。その正体を知らなかったガルンが彼を老人のところまで案内して来た。(1巻)

リクウ

【】練法師バルサの手下。厚く腫れぼったい唇をクチャクチャと鳴らしながらしゃべる。口調が下品な男。バルサの命でフエンを狙った。(1巻)

リムリア

【】二千五百年の昔から『白亜の塔』で『白き王』の眠りを守る代々の巫女の尊称。『白き王』の王妃から続く血筋で、美しい金髪と碧眼をその特徴とする。四百五十

年前に、東方から勢力を伸ばしてきたラウマーナ帝国の『東進王』サティ・ラウ・クラウナは『白亜の塔』を発見し、そこに住んでいた百六十七代目の巫女リムリアを后として迎え、その地に聖都アラクシヤーを建設した。ラウマーナ帝国は時を経て分裂、衰退し、ホータン王朝がセティ王の血を受け継ぐ最期の王朝となったが、ホータン滅亡の際に救出された王女リムリア・ラフト・メネスはまさにこの巫女の系譜に生まれた娘であった。

リムリア・ヴァルマー

【】本名リムリア・ラフト・メネス。十六歳。中原の旧ホータン国の辺境のイスリム・ドル・メネス王の第六王女。ホータン滅亡の際に救出されて、ダマスタ国のラマス教ソーブン寺の管長ハラハの娘として育てられた。その出生を隠すため、本来の金髪は黒髪に変えられていた。フエンとは幼馴染みで、母親のいない者同士、子どもの頃から何かと共感できるものがある仲であった。彼に対して恋心を抱いているのだが、女心に疎いフエンには気づいてもらえず、つい八つ当たりしてしまうことも。大師ダム・ダーラの陰謀によつてカロウナの村から誘拐され、フエンが助けに来てくれることをひたすら待ち侘びる。囚われていたデュラハーンで練法師ゾマに出生の秘密を明かされ、黒髪を金髪にもどされた。アラクシヤーではホータン国の再興と聖都復活に利用され、ダム・ダーラに殺された。その後、カルラに蘇らされ、さらにルミアの力で目覚めてダム・ダーラと対決し、フエンを復活させた。そのために力を使い果たして倒れたがゾマに救われ、フエンに古の宿命と彼の使命を伝えてオズノでのダム・ダーラとの対決に向かわせた。一介の村娘から女王になるという目まぐるしい環境の変化の中でリムリア自身は大きく成長した。フエンとは相思相愛の仲と

なったものの、彼と同様に、古来より継がれて来た『リムリア』としての使命を悟り、悲しみに耐えて彼を新たな旅に送り出した。



ルアロ

【】ケプロアのクリシユナの小姓。十四歳。キメル家の遠縁にあたる商人の子どもで、利発さが買われてラフトウ家に奉公に来ている。言葉使いも大人びてしっかりしているが、顔にはまだ幼さが残る少年である。クリシユナを尊敬し、素直に慕っている。ダマスタ軍の出兵でクリシユナの隊について行く予定だったが、ジュレに催眠術をかけられて実家に帰されてしまった。(2巻)

ルクロ

【】ダマスタ国の公爵夫人。宮廷で王妃に最も寵愛されている女性。彼女に呪まれると武官であつても宮廷から締め出されてしまうという影響力の持ち主。御前会議に出席するために宮殿を訪れたクリシユナにゴル將軍がケンカを売っているところに割って入り、ゴルを咎めてクリシユナを助けた。男を相手にしてもひるむことのない自信に満ちた人。(2巻)

ルゴ

【】練法師ラー ज्याの部下。問者としてダマ

スタに潜入、ダマスタ軍とソーブン寺の動きを探っていた。ラー ज्याと共にソーブン寺に侵入したが、ハラハに翻弄されて殺された。(6巻)

ルド

【】クリシユナ隊の一員。従兵機ル・グリツプに乗る。オズノの戦いで戦死した。

ルミア・ベメス

【】『白き王』の眠りを守る巫女『リムリア』の系譜の一人。ラマス教の最高位の僧正二百歳になる高齢で、黒の使徒ダム・ダーラの陰謀を阻止するためにハラハと共に手を尽くしてきた。以前、幼ないフエンに付きまとっていた強力な呪いの妖気を古の蔵いによつて中和したこと、フエンの母親は一族に呪いのかけられた血筋の者であると推測し、これと同じ呪いの匂いをジュレにも感じた。フエンの死後、ハラハと共に行動を開始。ラマス僧たちの援護のもと、アラクシヤーにいるリムリアの身体を蘇らせて密かに『真・聖刻』を手に入れた後、彼女の身体を通じてダム・ダーラと戦って殺されたが、かつての『白き王』の後『リムリア』の精神をリムリアに導き入れて、フエンの復活にあたせた。彼女は巫女の中でも最も苛酷な使命を果たした女性であった。(2・5・6巻)



練法編

表門

陽 表・第一位

太陽 すなわち「光」「熱」「躍動」などを象徴する門。

光と熱を操り、爆発を起こす。物理的には最大級の力を誇る。

光術

門の象徴である「光」を操る術で、陽の門の基本的な術である。同様の術は月の門にも存在するが、光にとりて熱をも操るという点において異なる。

代表的な術に、自由に光量増減や移動ができる光を創造する「光球」、大量の光と熱を生み出す「光熱波」などがある。

↓5巻P.148ほか

光障壁

物理的な力を遮断する光の壁で全身を包み、術者を守る術。本来は光術の範疇に入る。

↓5巻P.39

光面波

自己の仮面より光波を発生させて相手に衝撃を与える術。仮面に干渉して術者の脳波を乱したり、強烈な閃光を発して目をくらませたり、様々な効果を与えることができる。本来は光術の一種である。

↓3巻P.135
↓5巻P.183

呪縛符

生物の動きを完全に封じしてしまう札。

原点は呪符魔法にあると考えられるが、おそらく古代の練法師が練法に応用したものだろう。より深い粧練により操兵の機体（一部あるいは全部）の動きすら止めることもできるが、持続時間は短い。陽の門と火の門のみが製作できる。

↓1巻P.164

瞬光指

光を集約して線状に射出し、物体を瞬時に焼き貫く術。効果は一瞬だが、与える被害は大きい。

↓5巻P.15ほか

爆裂光弾

膨大な光をともしよう巨大な爆発を発生させる術。爆発に巻き込まれたものは、衝撃と熱波で尋常でない被害を受ける。消費する力が大きいため、この術を行使するには土や石などの固体触媒が一定量以上必要である。

↓5巻P.186

金 表・第二位

金属、すなわち「建設（と破壊）」「守り」などを象徴する門。

金属を中心とする物質に練法的特質を与え、身を守る。与術系を得意とする。

生金術

門の象徴である「金属」を操る術の一つで、金属に様々な特徴を与える術。金属の硬度を上げたり、磁力や熱・光などを付加したりできる。さらに術者の力量によっては、生物的特徴すら与えることが可能となる。

金の門の基本ともいえる術である。

白熱殻

金属粉を瞬時に白熱化し、周囲に爆光と熱波を発生させる術。金属粉を投げつけることによって、目標に直接被害を与えることもできる。

↓3巻P.217

伝撃殻

術者の体内に電気を発生させ、伝導体を通して目標に送り込み感電させる術。対操兵戦においては絶大な威力を誇る。非伝導体の物質にも、磁力を帯びた鉄粉（磁鉄粉）で包むことによって被害を与えることが可能である。

↓4巻P.126

金生界

金属を仲立ちとした結界。効力は他門の結界と同様だが、術の触媒として大量の金属が必要となる。

未出

生磁掌

術者の体内に磁力を発生させて飛ばし、目標に帯びさせる術。磁力に包まれたものは、周囲の金属によって行動に干渉を受ける。対操兵戦に有効。

未出

療磁掌

人間の体内に発生する微弱な電気を活性化させる術。この体内に流れる電気のことを金の門では「生体電流」とあるいは「生体磁場」と呼んでいるが、いまだその詳しい正体は分かっていない。ただ一つ、負傷が回復する際に重要な役割を演じているらしいことだけが判明しており、この点からラマス教というところの「気脈」と密接な関係があるのではないかと考えられている。

この術で「生体電流」を活性化させると、肉体の損傷を驚異的な速度で再生させることができる。ただし生命力の枯渇した（死にかけている）者に対して使用しても効果はなく、逆に死に至らしめてしまう。また負傷の源（毒や病気など）を取り除くことはできず、「生命」そのものを操作できる木の門にくらべてこの点が劣っているといえる。

↓3巻P.164

火 表・第三位

火炎、すなわち「激しさ」「破壊」などを象徴する門。

紅蓮の炎であらゆるものを焼き、破壊する。激情と混沌を生み出す。

炎術

門の象徴である「炎」を操る術で、火の門の基本的な術である。光と熱を操る点は陽の門と似ているが、自由に光量や熱量を増減できる陽の門と異なり、作り出そうとする光量・熱量に応じた質の触媒が必要となる。しかし触媒によっては、陽の門の光術を凌ぐ熱量を発することもできる。

代表的な術に、炎の球を創造して自由に飛ばす「炎球」、大地の力を凝縮して噴き出させ炎の壁を作る「炎障壁」などがある。

未出

炎波

炎を別の場所へ転移させる術。すでに発生している自然の炎はおろか、練法によって創られた炎でも好きなだけ自由に移送することができる。また呪封筒などの特殊な器具を使用することにより、炎の蓄積・運搬が可能である。

未出

人名編

練法編

【焦声呪】

生物の体内に焼けるような熱を与え、炎の性質に変えてしまう術。術を受けた者は暑さに苦しむことになるが、肉体にはなんの変化も起こらない。だがその者の触れた物体は瞬時に高熱を受け、溶け、あるいは燃え上がってしまう。
強い者の戦闘力を奪うのに有効な術である。

【龍牙瘡】

恐るべき圧力と高熱を発生する、古代の龍（らしい）形をした瘡気の塊。龍形のまま自由に動き、目標に巻きついて効力を発する。
低位術である《紅炎龍》は巻きつけば狩猟機すら押し潰すことができ、術者の命令一つで操手槽まで焼きつくす高熱の炎に変わる。

高位の《蒼炎龍》は10騎以上の操兵を一度に包み込むことができ、ひとたび炎に変化すると《紅炎龍》の10倍の高熱を発生する。内部のものをすべて完全に焼きつくすまで、この炎は消えることがない。
↓1巻P.169
↓1巻P.174

木 表・第四位

植物、すなわち「生命」「毒」「病」などを象徴する門。
草木を身体の一部とし、生命を木の葉のように弄ぶ。「死」と「再生」の表裏一体。

【草木操術】

門の象徴である「木（植物）」を操る術で、木の門の基本的な術である。木の生命力を引き出し、木自体を自由に变化・移動・創造できる。

代表的な術に、木の葉を舞わせて身を隠す《木葉隠》、刃のように鋭利にした葉を高速度で飛翔させる《木葉刃》、植物を急速に成長させて壁を作る《草木障壁》などがある。

【草木同化術】

自己を木（植物）の中に溶け込ませ、木と一体になる術。他門の練法師でも高位の者になれば物体と自己を同一の位相上で重なり合わせることは可能となるが、この術の場合は完全に自己を木と同一化できる点が優れている。さらに、同一化したまま自由に移動でき、地面を介して接してさえいれば他の木や草（さらには木造の建物など）にも移ることができる。
↓6巻P.60

【治癒・治療の術】

生命と病を操る木の門にとって生物の傷ついた（変調した・失われた）体組織を回復・浄化・蘇生する術は、木（植物）を操る術と同様に基本とされている。肉体の回復を早めたり体組織を入れ替えたりする術は他の門にも存在するが、木の門の場合はもっと根本的な事象から変えてしまうものらしい。

しかし、たとえ木の門であっても完全に死んだ生物を生き返らせることはできない。そのような術が存在するかどうか、いまのところ分かっていない。

【森林結界】

森全体を結界の中に閉じ込めてしまう、木の門の高位練法。この術によつて封じられた森に一度でも足を踏み入れた者は、術が解かれるまで以後一度と外へ出られなくなる。さらに高度な術になると、森の中の植物すべてに疑似的意志を与え、中にいる者へ恣意的に攻撃を加えること

ができる。

裏門

月 裏・第二位

月、すなわち「闇」「精神」「静寂」などを象徴する門。
闇と静寂の中に潜み、人の心を幻覚で惑わす。時間と精神の支配。

【闇術】

門の象徴にある「闇」を操る術で、月の門の基本的な術である。陽の門や火の門と同様に光を操ることも可能だが、光よりも闇の操作に重点が置かれることと、光自体が熱を発しないものである点が異なる。
↓2巻P.133ほか

【心操術】

人間の精神を操る術の総称。門外にも同様の術群は存在するが、月の門のそれはさらに高度なものとなっている。また高位の者になると精神の奥底にまで潜入し、潜在意識や自我をも変質させることができる。

代表的な術に、潜在的な恐怖感を増幅し人間を瞬時に発狂させる《瞬恐光》、闇の力を凝縮し精神に被害を与える矢を作り出す《闇装矢》、自在に夢を操る《夢紡ぎ》、思考・感情を読んだり任意の思考・感情を送り込む《他心通》などがある。
↓2巻P.131
↓3巻P.141
↓3巻P.234
↓6巻P.90ほか

【幻術】

幻覚・幻影を操る術の総称。門外にも

障壁と結界

術者が被るであろう様々な害を防ぐ術が練法には数多く存在する。その中で、あたかも盾のごとく害そのものを受け流してしまう術が大別して二種類ある。一つが、向かってくる力を吸収または弾き返す「障壁」。もう一つが、現世と位相の異なる空間を創り出して身を守る「結界」である。この二つの術は一見よく似た特徴を持っているが、実はたいへん異なる性質の術である。

「障壁」は、文字どおり空間に「壁」を創り出す術の総称である（この壁は門ごとの触媒によつて成り立っており、たとえば陽の門の《光障壁》は「光」、月の門の《闇障壁》は「闇」で創られている）。これらの壁は、直接的に被害を減らす役割を担っている。すなわち壁を構成する触媒がそのまま「盾」となっているわけだ。それゆえ、壁の強度よりも弱い力を受けているうちはよいが、それより強い力が当たった場合は成す術がなくなってしまう。実際の盾と似たようなものだ。

「結界」は、それに包まれたものを周囲から位相的に切り離してしまふ術の総称である。その結果、視認や探知がきかない空間が生まれ、力そのものも自動的に逸れてしまふ結果となる（見えないものにどうやって力をつつけるのか？ ただし「障壁」のように物理的な力を打ち消すことはできないので、偶然にしろ命中を受けた場合はひとたまりもない）。だが「結界」の真の作用は、術法や呪いなどの特殊な力を防ぐことにある。

また「障壁」は触媒さえあればどのような場所でも創れるのに対し、「結界」は「術法的に閉鎖された空間（部屋・扉・練法陣など）」が必要である。

同様の術群は存在するが、月の門のそれはさらに高度なものとなっている。この術をほかの術と併用することによって、その術の心理的效果を高めるといふ役目もある。

↓3巻P.144ほか

刻操術

「時間」を操る術の総称。月の門の力のもっとも高まる満月(または新月)の夜にしか行使することができない。代表的な術に、近い未来を予測する《昇月法》、極地的な地域の未来を見る《昇月観来》、極地的な地域の過去を見る《過月観来》、限定的な空間の時間を停止させる《沈月航来》、限定的な空間の時間を逆行させる《反月航来》などがある。どの術も、高位の者にしか伝授されない秘術である。

↓3巻P.128
↓5巻P.153ほか

風 裏・第二位

風、すなわち「風」「大気」「天候」などを象徴する門。
風を纏い、大気を鳴動させ、嵐を呼ぶ。移動と変化を司どる。

風術

風の門の象徴である「風」を操る術で、風の門の基本的な術である。位相を操ることによって、風の方角や風力を変化させたり消し去ったりすることができる。代表的な術に、強風で身を包み衝撃を打ち消す《風障壁》、重量のある物体を風に乗せて飛翔させる《風翼飛行》、風と共に物体を転移させる《風空転移》、小規模なつむじ風を発生させ物体を斬り刻む《真空波》などがある。

↓3巻P.186
↓3巻P.207ほか

雷術

風術と並ぶ風の門の基本であり、雷を自在に発生させ操る術。触媒である風が大量に発生する場所(すなわち屋外)ほど大きな雷を生み出すことができる。

代表的な術に、空気中に発生させた雷を目標に放つ《紫電》、天空より召喚した強力な雷を球にして投げつける《放電球》などがある。

↓3巻P.222
↓5巻P.233ほか

天候召喚

限定された地域の天候を変化させる術で、風の門の高位練法である。この術は風の力に満ちた屋外で行なわねばならず、可能なら周囲に余分な地形のない高所が望ましいとされている。さらに長時間の集中と大量のマナを必要とするため、広範囲の天候を変えるときなどは複数の術者が同時に念じなければならない。召喚された天候は数刻の間その状態を保つが、術の効果範囲外の天候(嵐など)から影響を受けないようにするためにはさらに特殊な結果術を必要とする。

↓未出

無空掌

空気の流入を断つた空間を作り出す術。境界の一種だが、空気(風)の位相を変え、作用を含むため風の門特有の術である。

呼吸を完全に断つことができるので、暗殺術としておもに使用される。

↓6巻P.102

水 裏・第三位

水、すなわち「液体(水)」「氷雪」などを象徴する門。
氷雪を生み、水流を変化させる。鋭さ

と冷たさと激しさを秘める。

大水操術

門の象徴である「水」を操る術で、水の門の基本的な術である。水を変化・移動させるなどのほかに、水の別形態である「氷」をも操ることができる。それゆえ、物体の温度を下げる(熱を奪う)術も水の門の範囲に入る。

代表的な術に、水を霧状に変えて物体を包み込み目眩ましや次なる水系の術の触媒にする《生霧操》、範囲内の気温を下させる霞を発生させる《降熱霞》、激しい水流で身を包み衝撃を吸収する壁を作る《水障壁》、同様に水で壁を作る《氷障壁》、氷雪を媒体として一時的な吹雪を発生させる《氷風結》、人工的な吹雪で身を守りかつ生物を窒息死させる《氷結界》、氷の刃を自在に飛翔させる《氷斬刃》、数十もの拳太の氷片を吹雪の中から高速で打ち出す《電破裂弾》などがある。

↓1巻P.224
↓1巻P.230
↓1巻P.231ほか

水捜術

水を捜す術の総称。単に水を捜すだけの術ばかりではなく、散らばった地域の水を1つの場所に集める術や地下深くにある水を引き上げる術など、他の門派にはできないものが多い。

↓未出

水晶術

水晶を用いた術の総称。鉱物を用いる術は土の門が得意とするが、水晶だけは例外的に水の門でも操ることができる。

主に高位の水の術を行使するための触媒として用いられるが、水晶自体の高度を高めたり鋭さを増したりすることも可能である。

負

「負」は「正」の反意であり、「世界の正しい営みに反するもの」を表わした言葉である。「表」があれば「裏」があり、「秩序」があれば「混沌」があるように、原初よりこの世界には「正の力」に対する「負の力」というものがあるとされてきた。詳しくは識者の教えを請うしかないが、一般に「生物が生きようとする力」を「正の力」とすれば、「死者が生きようとする不浄な力」を「負の力」と呼びならわすようである。負の力にとらわれた死者を「死霊」と呼ぶが、これなどはまだ「一般的なもの」といえるだろう。実際、負の力というものには握えどころのないものである。だれも負の力の存在を確かめた者はいない(らしい)し、負の生物の存在だけが唯一それを実証しているだけにすぎないのだから。

ところが近年、負の力を操っているとか思えない術師が相次いで出現し、識者も考え方を改めている。彼らは靈魂を手足のごとく操り、死者を蘇らせ(といっても、決して生前と同じ状態というわけではないが)、この世界を混沌におとしめるような現象を引き起こしては消えていくのである。彼らの出現した背景には世界が再び混沌の時代を迎えつつあるからだという事実を強調する者もいる。また練法を知る者で、負の力の行使を伝説の「外道の術」と結びつけて考える者も少数だが存在する。だが、真実はいまだに闇に閉ざされたままだ。

どちらにしても、負の力を認めることは、すなわちこの世界の暗部を認めることにつながる。そしてそれは確実に混沌へと人間を導いていく恐怖の道なのである。

士裏・第四位

↓1巻P.234

土、すなわち「大地」「死者(地に帰りし者) および死」などを象徴する門。
土砂とそこに眠る死者を操り、混沌と闇に關与する。「世界」の秘められた力「負」を具現化する。

操土術

門の象徴である「土」を操る術で、土の門の基本的な術である。土(または大地に眠る鉱物など)を最小単位まで分解し、運動・位相変換・再構成を可能とする。

代表的な術に、自在に土の塊りを変形させる《創塊術》、意志を持ったような動きを土塊に与える《動塊術》、大地の力を集約し地域的な変動(地震)を起こす《地震震》、大量の砂を地面より噴き出させ身を包む壁とする《砂障壁》などがある。

↓2巻P.243

↓6巻P.35ほか

地深行

地中深く潜り、その状態のまま自在に移動する術。操土術の一種で、土と自身の位相を変えることによって地中での行動を可能にしている。

↓2巻P.107

岩奨導引

はるか深所にある活性化し大地の力(岩奨「マグマ」)を地表へ導く高位練法。自然界の現象によって地表へ噴き出した岩奨は力の抑制を知らないが、この術で導かれた岩奨は抑制がきくようになる。すなわち、操兵一騎のみを溶かすこともできれば、街一つを飲み込むこともできるのだ。それだけに術の制御は難しい。

↓未出

魂(死者)操術

死者の魂を操る術で、操土術とともに土の門の基本的な術である。

代表的な術に、生者の魂を瞬時に肉体から切り離す「すなわち死に至らしめる」《離魂粧》、死霊(「負」の生物)と化した魂を現世に召喚する《霊召喚》、肉体から離れた生命(霊体)を「負」の生命に転換して死者を蘇らせる《冥府反魂》などがある。

↓5巻P.154ほか

門外

八門のどれにも属さず、そして八門のすべてに属する「外」の術。練法の使い手たちにとって、これらは基本中の基本とされている。

門専門の術にくらべると格・威力とも下であるが、応用範囲は広い。

遠話

遠隔地の者と会話する術。言葉を口に出す必要はなく思考するだけで伝わるが、思考を受ける者もこの術を使えなければならぬ。指向性が強く他の術者に傍受されることが(まず)ないため、練法師は主にこの術を用いて意志の疎通を行なう。とくに遠方からこの術を行使する場合、目的地までの間に何人もの術者を置けば、彼らの思考を経由させて伝達することもできる。一説には、わずか100人ほどの術者がいれば、中原から東方まで数刻もかからずに情報が伝わるというわれている。

↓2巻P.16ほか

念動

物体を自在に動かす術。あらゆる運動・移動系の術の基本であり、低位の者はまずこの術を極めなければ他の術を制御することができないとされている。

通常は物体の移動などに用いるが、高度な応用になると物体を変形させたり爆発させたりできるようになる。これらを門ごとの秘術と組み合わせ、門独特の術に昇華させるわけである。

↓4巻P.129ほか

結果

結界系の術は各門ごとに備っているが、ここではもっと小規模なものを指している。例を挙げれば、扉や箱などのような局部的な場所に施されるものである。

このような「小規模結界」は、使用法によって様々な効果を生むことができる。たとえば単に封印として用いるほかに、鎧などに用いられかなりの防御力を期待できるだろう。

たとえ門外であっても、高位になればいままでと桁違いの効力を発揮するようになる。代表的なものに《重力結界》があるが、これは、ひとたびそれに包まれれば光すらも出てこれなくなるという恐ろしいものである。

↓2巻P.234ほか

転移術

空間を跳躍する術の総称。己の念じた地点へ瞬時に移動することができ、移動する距離が長するほど、目標地点の正確な記憶力と多大な力(マナ)を必要とされる。

代表的な術に、ごく短距離の空間転移を可能にする《跳空》、空間に「穴」を開け大量の人間や物資を目的地まで一度に送り込むことができる《次元門》などがある。ことに《次元門》は膨大な精神力およびマナを消費するが、それに比例して移動距離も長く、操兵のような巨大な物体すら運ぶことが可能である。

↓2巻P.17ほか

超感覚

感知・探查系の術の総称。マナを用い、通常の人間には不可能な感知および探查を行なうことができる。

遠方・暗闇などを難なく見通せる視力や針の落ちる音を聞き分ける聴力などの「五感」を高める術。練法(聖刻石)の反応や生命の有無などを感知する「感知」の術、物体を透視したり危険を事前に感知する「超感知」の術など、一般の者が考え得る(いわゆる魔法じみた)能力はすべてこの範疇にはいるだろう。

↓3巻P.123

↓3巻P.124

↓6巻P.106ほか

精神操作

人間の精神を操る術の総称。月の門の「心操術」と同系統のものだが、こちらはより基本的な術の類を指している。幻覚を見せる・心を読む・眠らせる・暗示をかけて操る：などなど、一般の者が考え得る「魔法」的な能力はすべてこの範疇にはいるだろう。月の門の術に比較するとどれも低位なものであるが、練法師にとってはすべて必須の術とされている。

↓3巻P.207

↓4巻P.143

↓6巻P.72ほか

肉体操作

自己または他の生物の肉体を操る術の総称。これも練法師にとって必須(基本)のものとしてされている。

痛覚を制御して激痛を和らげる・軽度の傷を治癒する・肉体を硬質化して衝撃に耐える：などの術が代表的なものだが、高位になると、生命活動を一時的に停止する「仮死」の術や老化を防ぐ術など効力の強いものが存在する。

↓5巻P.128

↓5巻P.156ほか

聖

刻

怪

物

伝説の怪物たち

【トカシトカゲ(岩石龍子)】

全長半リート強(約3メートル)の、肉食性のトカゲ。名称こそトカゲだが、実際は鱉のような爬虫類らしい。大きな顎の内側に何列にもわたって鋭い歯が生えており、飢えたときに近付いた生き物は人間だろうと何だろうとその歯で噛み砕いてしまう。また活きのよい獲物を捕獲する場合は「強酸性」の粘液を吐き出してくるため、それを受けた犠牲者は肉も皮も完全に焼き焦がされる。

「彼ら」は沼のほとりなどを好み、一般には人も通わぬ密林地帯に生息していることが多い。しかし最近ではウルオゴナ首都デユラハーンの地下で目撃された例があり、生存者の話からすると、彼らは通常より大きく凶暴になっていると推測される。

デユラハーンには聖刻教会の巨大な寺院が存在し、それが建立されたと同時に「彼ら」が徘徊し始めたという話もある。事実だとすると、練法師が自然の番兵として運び込んだ可能性が高い。

↓2巻P.117

砂虫

ゴナ砂漠に生息するといわれている、謎の怪物。数少ない目撃談を総合すると、体長は10リート(約40メートル)以上あり、外見はミミズに酷似しているらしい。また末端部に捕食口と思われる巨大な穴があり、その周囲にある無数の触手で獲物を捕えて放り込むという。

普段は砂中に潜み、馬や人間の足音を感知すると突然現われる。この砂中から

の不意打ちを防ぐことは難しく、操兵といえども直撃をくらえばタダではすまない。

目撃談の中には1リート(4メートル)のものを見たという話もあり、おそらくこれは幼虫ではないかと思われる。だがたとえ幼虫であるとしても、脅威であることには変わりない。

砂漠に住む民族の中には、この砂虫の出現を防ぐために専門の呪い師がいる部族もある。それほど砂虫は恐ろしい生物なのだ。

↓3巻P.28

合成獣

異なる獣の肉体が無秩序に合成されたおぞましい生物。目撃例は皆無に等しく(目撃した者はまず生きて帰れない)想像で補うしかないが、あるものは上半身と下半身が別の動物であったり、あるものは腕が複数生えていたり、またあるものは尾が他の動物の頭であったりするという。練法師の存在を知る者はこれが練法による奇怪な実験の産物ではないかと疑うのだが、はつきりした証拠のようなものはなく、いまなお謎に包まれている。

これはあくまで噂でできている合成獣の肉体が合わさってできている合成獣も少なからず存在するらしい。もしこの噂が真実だとすれば、それは神をも恐れぬ所業であるといえよう。…だが練法師は、このような悪魔の技をも可能にするのである。

↓3巻P.156

【放浪騎士の龍退治(ダマスタの御物語)】

その昔、凍てつく北の果てを旅するバル・ログという名のダマスタの騎士がおりました。ある日バル・ログがルムオという街を通りかかると、着の身着のままの人たちが絶望に嘆き悲しんでいるところを見つけました。不審に思い、わけを問うと、長が現われて次のように答えたのです。

「おお、慈悲深き異国の騎士さま。わたしどもの街は、昨夜恐ろしい龍に襲われこのとおり焼けてしまいました。もしまた襲われようものなら、わたしどもは住む場所を失い、寒さと飢えてみな死んでしまうでしょう。どうか、お助けください」

戦いでは引けをとらなかつた彼でしたが、龍の恐ろしさを十分伝えた聞いていたバル・ログは、はたして自分一人の力で倒せるものかどうか悩みました。すると長は言いました。

「その昔、邪悪な神の魔法によって創られた巨人が暴れ回ったことがありますが、偉大なる魔法使いによって魂を抜かれ、いまは森の中で静かに眠っているはずですよ」

その話を聞いたバル・ログは、さっそく森へ向かいました。

巨人を探して森をさまよっていると、バル・ログの前に幽霊が現われました。彼は巨人を封印した魔法使いだと名乗り、次のような忠告を与えました。

「巨人が再び目覚めぬよう、わたしは「八の封印」を施した。おまえが巨人を目覚めさせようというのなら、八の試験を受けねばならないだろう」

(中略)

こうして魔法の巨人を従えたバル・ログは見事に龍を退治することができました。バル・ログはその後巨人と共に故郷へ帰り、いつまでもダマスタを守り続けたということです。

【風の魔神フェムール(バキ族の民話)】

かつてのゴナ砂漠には、ダマスタやウルオゴナなど足許にもおよばぬような立派な国があった。その国は砂漠の中にあるというのに緑にあふれ、人々は豊富な水の恩恵を受けていたが、彼らは様々な神を崇めていたが、その中に、「荒ぶる神(魔神)」としてもっとも恐れられたフェムールという風の神がいた。その国の人々は、朝目を覚ましたときと夜眠る前に必ず神殿の方を向いてこのフェムールに祈りを捧げていた。彼を怒らせるとたちまち大風が吹き、国が減びてしまうと信じられていたからだ。

この国の代々の王には、即位すると10日の間神殿にこもりフェムールに祈りを捧げなければならないという風習があった。国を砂漠の風から守り、木長き繁栄を願うためである。ところが、この国の最後の王はその祈りの儀式を9日でやめてしまった。隣国との戦争に忙しかつたからだとか、実は大変な女好きで逸る心を押さえ切れなかつたからだなど様々な噂が流れたが、本当のところは分からない。しかしこれに怒ったフェムールはかつてない大風を起し、その国を一晩で砂の中深くへと沈めてしまった。

いまでも怒りがおさまらないのか、フェムールは朝と夜に砂漠に大風を起し、人々を恐れさせている。

ひどい暑さだった。地面から立ち昇るうだるような熱気の中で、わたしは己の体温が数度上昇したかに感じていた。

旅の一行は、すっぱりと黄色の霧に包まれていた。辺りは霞み、まるで視界がきかない。わたしが操る二頭立ての荷馬車は、一行の先頭を進んでいるが、その姿が後続に見えているか、はなはだ疑問であった。

わたしはこの現象を霧と表したが、大気の水分会はむしろ希薄といってもよい。こいつの正体は目に見えぬほど細かい土埃である。中原の大砂漠、ゴナから舞い上がった土埃が遠く離れたこの地まで運ばれ、ゆつくりと降下してくるのだ。空は茶色に染まり、ここ数刻にわたって太陽の姿を隠していた。

顔に巻いた何重もの布を透過する微粒子が辺りに充満し、ろくに喋ることもできない。防塵用の眼鏡をつけていなければ、目を開くこともままならないだろう。

臉の上から汗の滴が垂れ、右目に流れ込む。ひどくしみる。土埃が混じっているのだから。

わたしは眼鏡を外すこともできず、じっと涙が押し流してくれるのを待った。

——風だ。風が一吹きすれば。

わたしは祈るような思いで天を仰ぎ見た。

風さえあれば、地表に重く立ちこめる黄塵も熱気もみな一瞬で吹き払われる、と期待したのだ。だが、濁った空に何の動きもない。

突然、馬が苦しそうな息を上げ、長い首を振る。喉の渴きを訴えているのだとわかる。だが水を与えることも、休ませること

もできない。この灼熱地獄で歩を止めれば自殺行為である。

わたしは御者台から二頭の馬の尻に鞭を入れた。

間断なく鳴り響いていた車輪の音がわずかに大きくなる。鞭の痛みに馬が歩みを速めたのである。

「——若」

と、隣からたしなめる声上がる。

「馬に当たってはなりません。我らの何倍も苦しい思いをしていることをお忘れなく」

そういつてアバンはわたしの手から手綱を奪い、馬をなだめた。

「誤解だ」という言葉を直前で飲み込んだ。

鞭を手に取った瞬間、頭に血が昇っていたことは否定できない。アバンは本物の交易商人だ。彼の目にはすべてがお見通しだろう。

アバンは公的にはわたしの相談役であり、



カ グ ラ 交易路探訪録

～モロイ家の手記～

小説

千葉 暁

イラスト

草薙琢仁

部下の一人に位置づけられている。しかし、隊商を実質的に仕切っているのは、この老境に差し加かった男である。

四〇年間に三度も西方・東方間の往復を成し遂げた彼に部下や人夫の信望が集まるのはしかたなかった。わたし自身も彼の忠告を値千金の言葉として受け止めている。だが、かんしゃくを起こした時、それを見透かされるのは決して気分よいものではなかった。

アバンはそれ以上何もいわなかった。まっすぐ前方を睨み、黄塵の帳に隠された障害物を見出そうと全神経を集中しているようだ。ばつの悪さを覚えていたわたしにとって、それはありがたいことだった。

わたしは西方南部域のデブ・ワーフ国の南部、シラムス出身の交易商人だ。名をオロス・モロイという。

五年前、東方交易で巨利を得た父、マイオス・モロイが胸を病み引退。息子であるわたしが跡を継いだ。それから一年して、長年父の片腕を勤めてくれたアバン・デローネと共に大陸の果て、交易路の終点である東方最大の都ヴィンヤームに向けて旅立った。

故郷を出て早四年、モロイ家の隊商は多くの困難を乗り越え、中原東部域のダマスタ国に辿り着いた。すなわち距離的には交易路の約六割を踏破したことになる。

もともとこいつは往路だけの計算で、帰路を含めれば三割に過ぎない。見知らぬ地に思いを馳せ、期待で胸を一杯に膨らませていた四年前とうって変わり、わたしは目の前に横たわる距離という壁にいい加減嫌気がさしていた。

距離ばかりではない。同じ距離でも西方ならば、例えば山岳を進んだとしても半分の時間でこなせただろう。出発前の予想を遙かに超え、中原は苛烈を極めた地であった。

ピシヤ。

顔に何かが音を立てて当たった。同時に生暖かい液体が顔一杯に広がる感触を得た。

——水だ。

わたしは目の前に差し出された水袋を引つたくり、飲み口をくわえた。普段は生温く、革の袋独特の臭いが染み込んで決してうまいものではない。だが、この時ばかりはこの世のものとは思えないほど甘露であった。渴きのため膨れ上がった舌が口中で小躍りしているのがわかる。

水袋はあつという間にべしやんこになってしまった。初めからあまり中身は入っていなかったようだ。

わたしは失望の呻きを上げた。

「一度に飲み過ぎては身体に毒ですからな」と、いつてわたしの手から空の水袋を取る者がいた。アバンであった。

どうやらわたしは御者台に座ったまま気を失ったらしい。隊商の八台の荷馬車は大きな岩山の影で休息していた。黄塵は消え、大地は再びざらつく陽光に灼かれていた。

苦しい思いに耐えてきた馬たちも、今は休みを与えられ、飼葉桶に首を突っ込み、がつがつと餌を頬張っている。

アバンは防塵眼鏡を額に上げ、口元に巻いた布を首まで降ろし、その素顔をわたしに向けていた。真つ黒に日焼けし、とても西方に生を受けた者とは思えない。四年の間にわた

しも相当黒くなったが、彼ほどではない。額と目尻に刻み込まれた深いしわと同じように長い労苦を物語る痕跡であった。

きよろきよろと辺りを見回すわたしに向かつて、アバンは静かに微笑む。

「ご心配なく。部下も何も無事です」

わたしは思わず顔を伏せた。恥ずかしかった。情けなく気絶したこともそうだが、意識を取り戻した時、喉の渴きを癒すことしか心になかったのだから。

もしアバンがそれを知ったとしても責めることはないだろう。彼は自分ができると他人ができることを決して混同しない。いつものようにしわだらけの顔をほころばせ、

「いずれモロイ家の頭領としてふさわしい働きができるようになりますよ。お父上とて初めは一介の行商人だったのですよ」

と、慰めてくれるだろう。そして、いつものように付け加えるのだ。

「……ゆるゆるとね。ゆるゆるで構わないのです」

だが、わたしとて自尊心というものがある。「いずれ」ではなく「今」、部下に認められる男になりたかった。そのためには誰であつても弱みは見せたくなかった。

旅は続く。

我々の隊商はダマスタ国内に入っているはずだが、都市はおろか宿場町にも出くわさない。地図によると西の玄関口であるムスルは国境を越えて三〇リー（二二〇キロメートル）の位置にあるらしい。

国境といっても、どこまでがキタンで、どこからがダマスタなのか、ついにわからな

った。峡谷や河川が多い西方では、それがそのまま国境線となるが、この地のように水平線の彼方までずっと何もない平原が続くとあっては、明確な境界線など定めようもないだろう。

交易路には古代の白い道標が点在しているが、当たり前のことながら、そこには国境など記されていない。何しろ現在の中原各国は、およそ三〇〇年前のラウマーナ帝国滅亡以後に生じた新興国ばかりなのだから。

この道標は高さ一リット(四メートル)、幅半リット(二メートル)、厚さ一リット(四センチメートル)ほどの石盤で、かなり遠くからでもそれとわかる。表面には古代聖刻文字と呼ばれるクサビ文字が浮き彫りにされている。もはや判読できる者はいないとされる。古の言葉だが、アバンにはおおよその見当がつく、という。長い経験によって、いくつかの単語と数字がわかったらしい。おおかたは交易路上の危険地帯を記したものだそうだが、もはや現実には即していないものもあるという。

例えば「川」を意味すると思われる単語が多く刻まれた碑文があるが、周辺にはまったくそのようなものはない。ところが、その土地には、かつて対岸が霞むほどの大河があったと語り継がれていた。つまり、内容が誤っていたのではなく、地形そのものが長い歳月の間に変化してしまったことだ。どれくらい昔からあったのか、誰も見当がつかない。中原にはこういったものがごろごろしているそうだ。

中原の場合、国境近辺には宿場町を設けないという慣例がある。確かに戦にてもなれば巻き添えを食うのは必至であろうし、ことに

交易路沿いであればなおさらだ。ラウマーナ帝国の中原征服の際にも、交易路が軍勢の進軍路として使われたという史実もある。

国境近辺はその国の警備兵の巡回が行われているが、それ以外は無人の野に等しい。町どころか村もない。おかげでわたしたちのような旅人は長い期間野宿をしなくてはならない。野宿そのものには慣れてきているが、問題は水や食糧である。通常、宿場町は七日から一〇日を要する距離を置いて設けられているが、国境を挟んだ辺りではその倍の距離を進まなければ次の町に辿り着けない。対策としては倍の水や食糧を買い込むしかないが、荷が増えれば馬の足も鈍る道理で、なかなか計算通りにはいかない。その上、馬車の故障、馬の怪我、天候の異変、道の寸断など、旅の間にはいかなることが起きても不思議はない。わたしの隊商も、これまで数え切れない危機を迎え、遠路はるばる運んできた貴重な交易品を涙を飲んで捨ててきたこともあった。

「——どうぞ」

部下のアシユアがわたしに銅製の柄のついた容器を差し出した。中には湯気の立った煮汁が入っている。これにチャパ(練った小麦粉を薄く延ばして焼いたもの)一枚を加えたものが今晚の夕食である。食糧事情がわかっているため少ないと文句もいえない。

わたしは焚火の前で一人侘しい食事をした。煮汁の味が薄く感じる。昼間特に汗をかいたせいだろう。腰にぶら下げた小袋から灰色の塊を取り出し、容器に小片を削り落とす。これは各人に配給されている岩塩だ。時折身体に補充してやらないと動けなくなる。西方に

いた頃は調味料程度にしか思わなかった塩が身体に不可欠なものとわかるようになった。食事を終えるとアバンが人夫を連れて焚火のそばにやってきた。

西方から連れてきた部下は相談役のアバンの他には、ゴーシエとアシユアだけだ。残りはすべてキタンで集めた人夫で、契約はムスルまでになっている。アバンに伴われてきた男は人夫頭で、案内人も兼ねていた。

「——要するに、明日は風がひどくなりそうだから、避難したほうがよいということだな」わたしの言葉に屈強なキタン人は繰り返すうなずいた。

「若、地元のもの言葉は信じたほうがよいでしょう」

と、横からアバンが西方語でいった。人夫に聞かせたくない話はいつもこうしている。



わたしの口調から疑いを抱いていることを感じ取ったのだろう。

「だがな、夕焼けの色で嵐を予測できるものなのか？ 俺にはいつもと変わりなかったように見えたが……」

「彼らの目には違って映るのでしょう。ともあれ、危険は努めて避けるべきかと」

アバン独特の穏やかだが揺らぎようなない信念を感じさせる言葉だ。不快とはいわないまでも、これを聞くたびに劣等感を刺激される。わたしは半ば諦めの気分でこの件を承諾した。

翌朝、隊商は陽が地平線から顔を覗かせる前に発った。昨夜野宿した場所は、遮るものがない。人夫頭の言を聞き入れ、交易路から少し離れた岩場を避難場所を選んだ。

朝から昼にかけて風はそよとも吹かなかった。だが、人夫頭は緊張の色を一層強めた。隊商の足を速めるよう申し入れてきた。

実をいえばわたしも胸騒ぎを覚えていた。静か過ぎるのだ。風ばかりではない。いつも隊商の上を飛び交う鳥も今日は一羽も現れず、馬も朝から気が立って落ち着きなかった。

わたしはアバンに意見を求めず、ただ一言「わかった」と答えた。

わたしは馬車の御者台に戻り、ちらりとアバンの顔を覗いた。そこには非難がましい表情はなかった。まるで話を聞いていなかったように淡々とした顔だった。もっとも、アバンほどの商人ならばそう易々と感情を表に出すはずもないが……。

太陽が頭上に輝く頃、わたしは己の直感に従ってよかったと思った。地面を砂塵が走り出したのだ。それも時と共に強さを増していく。避難場所はすでに視界に入っていた。どこまでも真つ平な平原にぼつりと浮かび上がる何十もの影——遠くから見ると尖塔が密集しているかに映る。八台の馬車は鞭を打ち鳴らし、ひた走った。

そこは、槍の穂のような岩が無数に屹立する奇妙な場所だった。わたしたちは急いで馬を外し、車体を綱で岩に固定する作業に取り掛かった。それが終わった途端平原を突風が駆け抜けた。それを皮切りに天候は一変した。激しい横殴りの風が吹き荒れ、岩の陰で身を伏せる我々をも地面から引き剥がそうとする。岩をも削り取る砂塵を浴び、息も絶え絶えになる。だが、岩に結び付けた命綱にしがみつき、自然の猛威が過ぎ去るのをじっと待った。

永遠とも感じるほどの時が経った。わたしは全ての力を使い果たし、死人のように横たわっていた。風は嘘のように収まり、空は沈みゆく太陽の残照で赤々と燃え上がっていた。呻き、罵り声と共に部下や人夫たちが起き出す。名ばかりとはいえ長たる者がいつまでも寝をべっているわけにもいかない。身体に無理矢理活を入れて立ち上がった。

真つ先に人数の確認を指示する。一五名の隊員は全員無事。大きな怪我を負った者もない。次に荷と馬を調べさせる。馬が一頭行方不明となったが、馬車も荷も大丈夫だった。もっとも馬が足りなくなったため、馬車の一台はこの場に放置し、荷も残りの七台に分散

しなければならぬが、あれだけの嵐に遭遇したのだ。この程度の被害で済んだことを幸運と思わなければならないだろう。

「若、すぐに日没です。今日はこの場で野営いたしましょう」

と、アバンが申し出た。心身ともに疲れ果てていたわたしは一も二もなく同意した。しかし彼はどうして疲れを見せないのか。五年前、父と共に引退するといっていた男とは思えない。

夕食の後、わたしは皆の前で人夫頭にゴールド銀貨一〇〇枚を与え、隊の危機を救った功勞を讃えた。銀貨一〇〇枚は大金である。彼ら人夫とあと何日も一緒にいないだろうか、モロイ家の隊商が公平で気前がよいと人夫仲間の間で評判にでもなれば、行く先々で人を集めやすくなるだろう。噂は馬の足よりも早いものだ。

一応、この件は前もってアバンに相談した。すると彼はにっこり笑い、

「色々とお試しになることです」と、いっただけだった。

2

それから二日後、ようやくわたしたちはムスルの都に辿り着いた。

ムスルは国境警護を目的とした城塞都市で、高さ三リットほどの高く頑強な壁が都全体を取り巻いている。交易路だけでなく、西方にもこういった砦の性格を持つ都は多く見かけられる。ここは関所の役目もあり、ダマスタ国内を通行するための手形を発行していた。都の正門の両側には、ずんぐりとした鉄の

兵士が一騎ずつ立っている。東方製の従兵機だ。そして普通の兵士たちが一〇名ほどいる。ここで町に入るための手続きが必要で、隊商や行商人たちが列を作っている。もっともわたしたちのような大がかりな隊商の姿はない。たいていは近隣から来た小規模なものばかりだ。

列が短くなるにつれて門を固める従兵機の姿がよく見えるようになった。高さ一・五メートル（六メートル）弱といったところで、長い槍を片手に持っていた。かなりの老朽機のように、傷や汚れがひどい。そばに来て気づいたが、背中のむき出しになった操手槽には、人が乗っていないかった。しかも、足を大きな杭で地面に打ちつけてある。どうやら動けなくなった古い機体を置いてあるだけのようだ。中原では操兵が不足していると聞いていたが、本当らしい。もっとも、来訪者のほとんどはそれに気づかず、脇を足早に通過ぎていく。こけ脅してあっても効果があるならそれもしということだろう。

「——さあ、次の者」

前の馬車が走り出すとともに横柄（カウペ）のような役人が手招きをした。わたしは馬車をその男の前に乗りつけた。

「ほう、西方から来たのか」

役人は値踏みするような視線でわたしとアバンを交互に見た。遠路からの交易商は金持ちと思っていて、あわよくば金をせびり取ろうという心根が見え見えである。

アバンもそこらへんは心得ていて、いつも所定の入国税を払う際、銀貨を一、二枚多く渡す。旅先のいざこざを避けるためとはわか

っているが、不浄役人の酒代に化けると思うと腹が立つ。

荷の検査が終わり、やっと壁の内側に入るこがでける。ここ一月余り宿場町以外立ち寄っていない。柔らかな寝台も恋しいが、その前に片付けなければならないことが山積みだった。

ムスルは城塞都市にしては市が盛んで、砂埃が舞う大通りには露天商が所狭しと店を広げていた。道行く人々も威勢のよい呼び込みで誘われて、しばし足を止める。かくいうわたしも好奇心を抑えきれずに馬車の上からあたりをきろきろ見渡していた。やはり初めての町には胸を躍らせるものがある。

「若、いうまでもありませんが」

と、隣のアバンがすっかり釘を刺す。

「この匠合に荷を売って、通行手形を申請し、それが済んだら人夫の手配だろう。全部終わる頃には日が暮れてしまいうだ」

わたしはため息混じりに答えた。実をいえば以前はいずれもアバンに任せていた仕事である。だが、キタンあたりから自分から頼み込んで同行するようになった。むろん、隊商の長としてふさわしい人物になるための修行だ。ところが未開の地と思っていた中原の国々がことのほか手続きにうるさく、ひとつひとつの用事がうんざりするほど時間と手間を要する。もっとも手間暇を短縮するコツがあり、アバンはそれを身をもって教えてくれる。

以上のような経緯があり、自分から嫌だといえないうところが辛い。

すると、アバンは思いがけぬことをいった。「商業匠合にはご同行いただいたほうがよろしいかと存じますが、人集めはわたくしだけ



で参りましょう。それで、少しは羽根を伸ばす時間が取れるでしょう」

「そいつはありがたいが……」

「ただし、お一人ではいけません。供にアシユアかゴーシエのいずれかをお連れください」

申し訳ない、という気分はあっさり霧散し、わたしは自分の肩根を寄せて食ってかかる。

「いつまでも子どもではないぞ。お目付け役などいらん」

「用心のためです。都の中だからこそ危ないとお考えください。ここは異郷ということをお忘れなく」

モロイ家の荷馬車は、市街の中程にある商業匠合の前に乗り付けた。ここで以前に通ったパルティア国で仕入れた交易品を売りつけるのだ。儲けは少ないが、長い旅では路銀を

稼ぐためこういった短期の商売も行わなければならない。積荷の四分の一度はいつもそれ用に振り分けられている。先日失った馬車の補充を考えると、いつもより多く放出してくてはならないだろう。

商業匠合は、地元の商人が共同して運営する組合組織だ。どこにでもあるものだが、交易路に沿った都には、たいてい外来の交易商人のために窓口が開かれている。そこに出向けば外国貨幣の両替、通行手形の発行などさまざまな便宜をはかってくれるのだが、わたしたちにしてみれば、ないほうがありがたいというのが本音だ。何故ならば、交易商人は少しでも高く買ってくれる相手に品物を売りたいと考える。ところが、匠合は直接の交渉を禁じている。必ず匠合を通せというのだ。

こちらの腹づもりより低く買い叩かれるが、それを無視すれば、さまざまないやがらせを行ってくる。手形の失効程度ならば甘いほうで、下手をすれば売買を差し止め、人夫の斡旋を妨害してくる。しかも、その町だけならまだしも、回状が回り、行く先々でも同じ目にあうとなれば否も応もいつていられない。

部下たちを玄関に残し、わたしとアバンは匠合の門をくぐる。建物に走ると、すぐにターバンを巻いた男が、満面に笑みを浮かべ、諸手を広げてやってきた。

「モロイ家の方ですな。お待ちしております。たぞ。ムスルの都にようこそ。匠合を代表し、歓迎の意を表したい」

男は流暢な西方語で話しかけてきた。
「わたくしの名はドモ。この匠合で交渉役を任じられております。つまり、交易品の値を

話し合う係ということ。わたくしめの権限が及ぶ限りお力になりましょう」

そういつて男はわたしの手を取り、建物の奥に引っ張っていく。まわりにいた匠合員の何人かが淡い顔をしている。ドモに先を越されてくやしがつているかのように。

わたしたちが案内された場所は、上客用といつてもよい豪華な部屋であった。

ドモが「あつと」といつて席を離れた隙に、わたしはアバンの耳にささやく。

「これはいいたい？」

「あの者はわたくしたちの積荷の中身を知っているのでしょうね。裏でそれを手に入れたいのでしょう」

と、アバンはこともなげに答えた。

「どうやって知ったのだ」

「都に入る際、役人が荷を調べましたね。きつと変わった荷があれば知らせる手はずができていたのでしょう。匠合も結局は商人の集まり——仲間を出し抜く才覚がなければやっていけません」

「それにしても……」

わたしは呆れ返った。確かにわたしたちとて匠合に隠れた闇取引を何度か行ってきたいはいる。だが、白昼堂々、しかも匠合の内部でおおっぴらに行われているとは思わなかった。

そうこうしていると、ドモが頑丈そうな木箱を抱えて戻ってきた。卓に置いた時にした音から、金が詰まっていると推測した。

「いやあ、あなたがたは運がよろしい。他の交渉役についたら散々に買い叩かれ、大損をしたでしょうな。その点、わたくしめは物の価値に見合う、正当なる価格を設定する」

ドモは舌を忙しそうに動かし、自己宣伝に務めた。

「さっそくですが——」

アバンは相手の弁舌を聞き流し、パルティアから運んできた荷の見本品を並べた。特産の香辛料五種、生薬七種が分けられた包み、それに鏡である。鏡は硝子製で、銅鏡がほとんどのダマスタでは珍重されていると聞く。

まわりの銅細工の装飾も見事なもので、美術工芸品としての価値も高い。また割れやすいことから輸送がなかなか難しく、遠隔地ではかなりの高値になる。それに対して香辛料や薬は、そこそこあったところだ。東方まで持つて行けばもの凄く値がつくが、パルティア・ダマスタ間ではさほどの利益は期待できない。

ドモは包みを開き、鼻を近づけ匂いを嗅いだ。ひとつひとつ丹念に。

「これは上物ばかりだ。いいでしょう。すべてこちらで引き取らせていただきます」

そして、あっさり値を告げた。

悪い値ではない。かといつてそれほど良い値でもなかったが……。

「当方がその値で承諾すれば、商談成立となりますか」

と、アバン。

「いけませんな、西方の御方は結論を急ぎたがる」

「今日のうちに済ませておきたい用事が多いもので。それに……中原には『時は金なり』という格言がありませんか？ ああ、少なくともあなたはご存じですね、ミナルの血を引くあなたならば」

さらりといつた言葉だが、相手に与えた衝

撃は大きかったようだ。

ドモの顔から作爲的な笑みが消え、代わりにしたたかな商人の不敵な表情が浮かぶ。

「ふふ……どうやらこちらの真意は見抜いておられるようだ。結構。腹の探り合いをしなくて済む」

——奴はミナル人だったのか。

おそらく、わたしの顔は驚きに引きつっていただろう。そして納得もした。確かにミナル商人ならば裏工作はお手のものだ。

ミナル人は、元を正せばわたしと同じ西方に端を発する部族であった。彼らは中世期に故国を戦で失い、散り散りになった。だが、彼らには武器があった。万の操兵を擁する大國もかなわぬ——『金』という名の力である。

ミナルの民は、『西方ベガーナ八柱』のひとつである『商いの神』マネーナを信奉する一族であった。故国崩壊後、西方各地に分散した彼らは、同胞の固い連帯をもつて交易を推進し、西方において隠れた勢力にのし上がった。さらに西方暦の一四世紀には本格的な東西交易に乗り出し、その手始めとして交易路の整備に取り掛かった。そして、四〇〇年の間に、中原における宿場町の設置、交易用ゴールド金貨の統一、新たな道標の設置など国家でも実現不可能な事業を成功させている。

今日、ミナル人は西方から中原、さらには東方まで確固たる基盤を作り上げた。だが、それは『金』と『欲』に彩られた暗闘の歴史でもあったという。各国の王族、貴族への多額の賄賂など当たり前で、対立した地元匠合への経済的制裁、傭兵を用いての暴力的圧力、時には軍を動かすこともあったと聞く。

そして、基盤を確立したのちは、びたりとミナルの名を世間から隠した。彼らの悪評は下町の路地を駆ける小僧まで知るところとなり、ついには強欲、ケチを罵る例えとしてその名が使われるようになって、彼らも商売上の損と判断したのである。実際、異國での混血が進み、一族の特徴であった銀色の髪もあまり見られなくなり、そう困難ではなかったらしい。だが、表向きがどうあれ、ミナルの力は前にも増して絶大であり、一交易商に過ぎないわたしなどが刃向かえる相手ではないのだ。

「では、わたくしが欲しいものの見当もつておられるでしょうな」

ミナル商人のドモは、抑^や捺^{おさ}するような目付きでアバンを見た。

「探り合いはやめるのでしよう。はつきり条件をおしやつてください」

びしやりとはねのけるような言葉にドモは苦笑した。

「くく……これは一本取られました。さすがはアバン・デロトネ殿、一筋縄ではいかないようですね。では率直に申し上げよう。ミルジア鉄を分けていただきたい」

アバンは数瞬思考を巡らしたのちに、

「……いかほど」と、問う。

「すべてとは申しません。荷の半分、地金一〇〇個」

ミルジア鉄とは、西方南部域ミルジア国で産出される極めて良質の鉄銅石から作られた地金である。同じように鍛錬しても、普通の

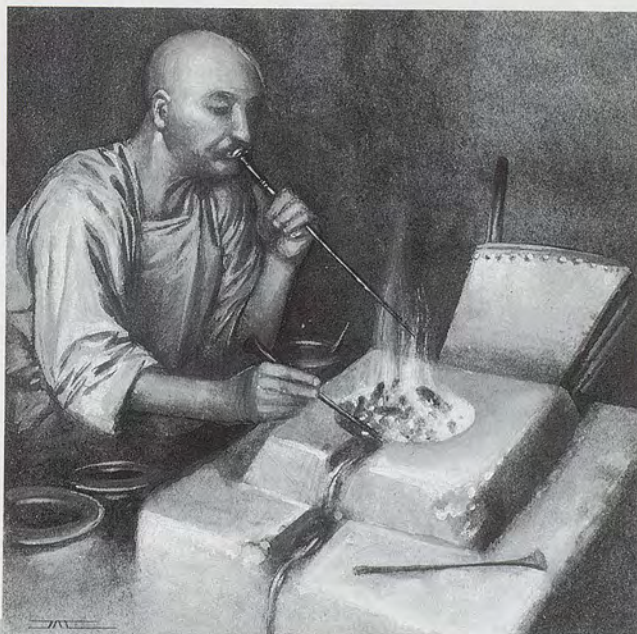
地金を使ったものとは歴然とした差が出る。

これに並ぶものは砂鉄から作った東方のアーリア鉄のみで、名剣と呼ばれる武器は、このいずれかの鉄を材料にしている、とさかいわれる。ただし、アーリア鉄は産出量が少なく、東方においてさえ需要を満たしていない。そのため、東方にミルジア鉄を持ち込めば、もの珍しさも働き、とんでもない高値になる。わたしの隊商の重要な荷のひとつだ。

「おそらく金額が折り合わんでしような」と、アバンはそっけなく答える。

「確かに東方でつける値には届かんでしょうが、荷が軽くなることを考えれば、さほどの損にはならないと思います」

わたしはにこやかに笑うドモの目に妖しい光がとるのを感じた。



「——そろそろ宿に引き上げませんか」

アシユアが心配そうな顔つきでわたしを見つめていた。

ここはムスル内の安酒場である。匠合の建物を出て、わたしはすぐに町に繰り出したが、結局手近な酒場を見つけるとそこに入り、ずっと飲み続けていた。部下のアシユアがそばにいたこともしばらくわからなかった。

「いいじゃないか、しばらくぶりの都だ。ゆつくり飲ませろよ。さあ、おまえも遠慮せず

に飲め」
わたしは酒瓶を持ち上げ、アシユアの空の杯にそそぎ込もうとしたが、

「いえ、これ以上は」

と、アシユアは杯を逆さにして断る。彼はほとんど酒を口に入れていない。生真面目な男で、おそらくはわたしの護衛が務まらなくなるという理由で飲まないのだろう。

舌打ちして、持ち上げた瓶を自分の杯についだ。酒気が回っているのだろう、毒々しい赤色の液体が杯から溢れ、卓の上に広がる。「オロスさま！」

アシユアはわたしの手から瓶を取り上げた。「土地の酒は加減がわからぬ」と申します。もうそれくらいになされたほうが」

「うるさい！」

わたしは卓を拳で叩いた。思った以上に大きな音が出た。酒場のざわめきが一瞬途切れ、客の好奇の視線がこちらに集中した。だが、期待したことが起こらぬとわかると、すぐに興味を失い、騒々しさが戻っていく。

「……すまん」

わたしは消え入りそうな声で詫びた。酔いが急に醒め、どっと自己嫌悪が襲いかかってきていた。

「いえ……しかし、何に腹を立てておいてです。差し支えなければ、わたくしに教えていただませんか」

アシユアが好奇心だけで物をいつているわけではない。話せば少しはわたしの気も晴れる、と純粋な好意の現れだった。だが、馬鹿正直に不満を部下に漏らすことはできない。それは隊の長としての沽券に——大げさのようだが、隊そのものの存亡にもかかわることなのだ。

「まいったな、そんな風に見えたか。おまえのいう通り少し飲み過ぎたようだ」

わたしは照れたように笑って見せた。

「では？」

「別に腹なんぞ立てていいやしないさ。匠合との取引もまあまあうまくいった。問題などありはしない」

これは嘘だ。ミナル商人のドモの言葉の裏に含まれる脅迫（といつてよいだろう）に負け、アバンは貴重なミルジア鉄を譲り渡した。仕方のない選択だったとわたし自身思っている。土地の匠合など比較にならないほどミナル商人の政治力は強い。脅迫を匂わせているうちに従っておくほうが賢明なのだ。

もつとも理性が割り切っても、心が荒ぶるのを抑えることはできなかったが。

アシユアはわたしの胸の内を探る目付きをした。

「……しかし、例の地金はここで降ろす予定ではなかったはずだ。何かの圧力がかった

たのか、とゴシエと話していたのですが」
やはり感じていたか、とわたしは心の中で嘆息を吐いた。

隊商は互いの信頼が何よりも大事である。

遠い異国を長い間旅するのだ。その関係が崩れれば隊はあっさりと崩壊するだろう。ことにわたしやアバンは部下たちの上に立つにふさわしい存在が、常に厳しく問われているといつても過言ではない。

まだ、西方域から出る前のことだ。つまりないことからわたしはアバンといさかいを起こした。それも部下たちの目の前で。その報いはすぐに訪れた。父の代から長年仕えてくれていた部下数名が荷馬車ごと行方をくらませてしまったのだ。彼らは行動でわたしを長として不適格と断じたのだ。追うことは不可能だった。役人や匠合に届けることもできない。モロイ家の恥を世間に触れ回するようなものだからだ。残った部下、ゴシエやアシユアをアバンが抑え、何とか旅を続けることが出来た。だが、ここでわれらがミナル商人にしてやられたと知った場合、果たして二人が今まで通り従ってくれるか？

わたしの懸念もそこにあった。

杞憂かもしれない。何といつても二人とは四年もの歳月に亘って苦楽を共にしてきたのだ。事情を話せばわかってくれるかもしれない。「運が悪かったてすね」の一言で片付くかもしれない。

この時、わたしは何もかも打ち明け、胸に始終のしかかる重荷を降ろしたい、と思っていた。考えてみれば、これが長と呼ばれる者の重責というものなのだろう。



「……実は」

そう口火を切った時、外の扉が勢いよく開け放たれ、十数人かの屈強な男たちがどやどやと店内に入ってきた。彼らは他の場所へ飲んできたのかすでにできあがっている様子だ。

「オロスさま——」

「ああ、うちの人夫だった連中のような。金が入ってすっかり上機嫌だ」

キタンの人夫たちは、店の隅でひっそり飲んでゐるわたしに気づかなかった。あの酔っぱらい具合では真正面にいても怪しいものだ。

「親父っ、早く酒を持ってこい。いつものじやない。もっと上等な奴だ」

人夫頭だった男が顔を紅潮させて大声を上げる。呼応して仲間たちの歓声がどつと沸く。慌てて主人と女給が酒瓶と人数分の杯を抱えて飛んでいった。

「ずいぶんと景気がいいじゃないか。気前のいい隊商に雇われたのか？」

店の主人は客の杯に酒をつぎながら話しか

けた。自分のことが話題となり、わたしは自然と耳を立てる。

「賃金は相場だったが、別に報償が出たのさ。なんと銀貨一〇〇枚だぜ、一〇〇枚」

と、いつて人夫頭は懐から口を縛った革袋を取り出し、卓の上に貨幣の山を作った。

「凄じやないか」

主人は目を見開く。

「俺さまが貰ったもんだが、独り占めってわけにもいかないだらう。だからこうして皆に振舞っているのさ」

人夫たちがはやし声を上げる。杯を次々に飲み干し、酒瓶の奪い合いを始めた。

「それにしても……何をやったんだ。よほどの手柄を立てなければ、これほどの銭は出すまいよ」

「ところがよ、実をいえば俺たちにもよくわからないうんだ」

「へっ？」

「砂嵐から一行を救ったって名目だが、こちら特別なことをしたとは思えない。俺たち

だって命は惜しいやな。嵐が近づけば『御主人さま、どこかに避難いたしましょう』っていうのが普通だらう。たったそれだけで銀貨一〇〇枚だ。はっ、こんなばろい仕事は生まれて初めてだったぜ」

「そいつは、どこのお大尽さまだ」

主人は身を乗り出すようにいった。

「銭に目が眩んだか？ だが、もう駄目だらうな」

「何でだ」

「そいつは、西方の交易商の御曹司だが、見たところ実権はお付きのじいさんが握っているね。一度くらいは無駄遣いを許ししようが、二度目はありえない。賃金は相場だったといつたらう。ありや、食えないじいさんだよ。もつとも若さまのお守りには相当苦勞しているようで、見ていて気の毒だったかな」

話を聞いていた人夫たちが、どつと野卑な笑い声を上げる。

その時、人夫頭が持っていた酒瓶が派手な音を立てて砕け散り、赤い液体があたりの者の顔を濡らした。

酒場全体が静まりかえった。

呆然とする人夫頭の後ろの壁に一本の細身の短剣が突き立っていた。

アシユアが投じたものだ。

「貴様ら——」

温厚なアシユアが今は憤怒の表情を浮かべて人夫たちを睨みつけていた。ここでもうやうやく彼らもわたしたちの存在に気づいた。

「よせ、アシユア」

わたしは彼を制止する。ここで人夫たちに文句をいったところ何になるというのだ。

「いえ黙っていられます。主人が受けた屈

辱は我が屈辱。ここはわたしにお任せを」

アシユアは腰の細剣をすらりと抜き放った。

あつけに取られていた人夫たちも、その刃の輝きを見て一斉に正気に返った。

「け、剣を抜いて何しようっていうんだい、兄ちゃん。俺たち全員を相手にしようってんじゃないだろうな」

人夫頭は額に汗を浮かべながらも勇ましく立ち上がった。

「断っておくが、あんたらとの契約はもう終わっているんだ。何をくっちゃべろうとこつちの勝手だあな。それでも喧嘩を売ろうっていうなら、いいさ、買ってやるさ。ただし、剣を抜いたのはそっちが先。手加減なんぞ期待するなよ」

男がいい終わると、人夫たちは威嚇するよう短剣を抜いた。

「やめてくれ、み、店で騒ぎを起こさないでくれ」

店の主人が血の気が失せた顔で叫ぶが、アシユアも人夫たちもまるで退く気配は見せなかった。同席した他の客たちは、騒ぎに巻き込まれないと隅に退いた。

鋭い切っ先を人夫頭に向けながらアシユアはじりじりと近づいていった。圧倒的な人数差にも関わらず彼には臆する様子は微塵もなかった。

その身体中にみなぎる自信と気迫を感じたのか、キタン人の間に動揺が走った。人夫頭は仲間突っ込めとせかすが、誰一人動こうとはしなかった。

アシユアの剣の切っ先が目前に迫り、人夫頭は叫び声を上げ、斬りかかった。

次の瞬間、人夫頭の短剣は天井に突き刺さ

り、彼自身は鼻から血を吹き出しながら床で苦悶の呻きを漏らしていた。

わたしの目にはアシユアの動きを捉えることができなかった。おそろくは細剣で相手の剣をはね飛ばし、返す剣の柄でその鼻を強打したと思われる。

アシユアは一見細身の優男に映るが、剣の腕前はそんじよそこの剣士に劣るものではない。

「さあ、次はどいつだ」

凄味の利いたアシユアの声に人夫たちは震え上がった。完全に戦意を喪失し、短剣を床に投げ捨てる者もいた。だが、アシユアは許す気はないようだ。怒りの気は静まる様子を見せない。

わたしは今度こそ止めようと、走り出す。

「もう、そのくらいでいいだろう」

わたしより先にアシユアの腕を掴む者がいた。風のように素早く、また気配を感じさせずに彼の懐に忍び寄ったのだ。

「……ゴシエ、何故おまえが」

腕を掴まれたアシユアが驚きに目を見張っていた。

彼はわたしのもう一人の部下、ゴシエであった。アシユアと同じ隊商の護衛が主な役割で、剣技の冴えは彼に勝るとも劣らない。

「オロスさま、これ以上の制裁は不要かと思われませんが……」

ゴシエは静かな口調でいった。その涼やかな双眸には何の感情も浮かんでいなかった。わたしはただうなずくしかなかった。

「では、引き揚げましょう。アバン殿も心配なさっておいでです」

わたしたちはすぐに酒場を出た。帰る前に

鼻を押さえた人夫頭が、金を詰めた革袋を差し出してきたが、わたしは受け取らなかった。

4

ムスルの都には結局五日滞在した。

理由は騒動のあった翌朝、わたしは宿で急に発熱し動けなくなったのだ。アバンは、わたしを責めることもなく、

「いろいろなことが重なりましたからね、疲れが出たのでしょう」

と、慰めてくれた。わたしは寝台の毛布を頭から被った。恥ずかしくてアバンの顔を直视できなかったのだ。

隊商がこの地に留まっている間、アバンは精力的に都を回った。失ったミルジア鉄の代



わりを求めてのことだ。アシユアも、ゴシエも宿にはほとんど寄りつかない。アバンの命でやはり都中を駆け巡っているという。

寝ながら、わたしはいろいろなことを考えた。酒場での一件を初めとして、この大旅行で遭遇したさまざまな体験、そこで自分は、アバンはどのように振舞ったか、ひとつひとつを思い起こしていった。いや、どちらかといえは熱が見せた幻影がわたしに追体験を強要した、といったほうが正しいだろう。多くの場合、わたしの一方的な愚かさを思い知らされ、寝台の中で身悶えすることとなった。

そして、四日目の晩ひとつの結論に達した。『悟った』という言葉のほうが、その時の心境に近い。もともと、得た結論はそんな大層なものではなく、いつてしまえばごくありふれたものだった。

『ゆるゆると……』

これはアバンがわたしに対してよく使う台詞だ。たいていは『……憶えていけばよろしいでしょう』とつなげる。以前はこれを聞く度に無性に腹が立った。現在の自分を否定されていえるように思えたからだ。時には、彼が隊商の指導者としての地位を失いたくないため、わたしの成長を阻んでいるとさえ思った。何と金んだ考えだったろう。

アバンは父と旅を続けた三五年間、補佐役に徹してきた。父は誰もが認める偉大な交易商であり、最盛期には一〇〇人の隊商を率いて東西を往復した。そして、父を長年支え続けてきたアバンは、長の重責と苦悩を肌身に感じていたに違いない。

今のわたしが味わっているそれは、父の、そしてアバンの背負ったものの数十分の一、

いや数百分の一にも満たないだろう。その重荷を一足飛びに背負えるようになるはずがない。だから『ゆるゆると』なのだ。旅の間に少しずつ見識を深め、人間として大きくなり、次第に荷を重くしていく。そうやって一歩ずつ一人前になっていけばいいのだ。

こう書けばおわかりだろう。焦らない。背伸びをしない。頼るべきところは頼り、やれることをやる。何と単純で、明快な結論であろう。偏狭な自尊心がどれほど遠回りをさせてきたことか。

わたしは夜空の月を見ながら、喉を鳴らして笑っていた。

不思議なことにこの翌朝、わたしの熱は嘘のように退いていた。幼子のようだが、あれは知恵熱だったかもしれない。

胸のつかえも消え、晴れ晴れとした気分で隊商の場所に行くと、アバンたちは総出て荷造りをしていて。この都で集めたダマスタ人の人夫らが忙しそうに働いている。

「もう、よろしいのですか」

真っ先にアシユアが心配顔で駆け寄ってくる。無愛想なゴシエは軽く黙礼して、すぐに作業に戻った。どちらも得難い部下であり、仲間なのだ、と素直に実感できる。

「ちょうどよい時に治りましたな。あなたさえよろしければ朝のうちに発ちたい、と思いますか」

と、アバンがいった。朝日の中で見る彼は何故か前よりも小さく、老いたように映る。

「いかがでした。わたくしの顔に何かついておりますでしょうか？」

怪訝そうな顔で尋ねてくる。わたしが黙っ

てアバンを見つめていたからだろう。

「いや、何でもない」

と、わたしは手を振ってごまかす。

「ところで、仕入れた荷とはあれのことかい？」

馬車の側には古ぼけた刀剣が山をつくり、アシユアとゴシエの二人がそこから鞘や柄を外し、刀身のみを縄で縛ってまとめていた。折れたもの、歯こぼれのひどいもの、錆びたものなどどう見ても二束三文の品ばかりだ。『さようでございます。ミルジア鉄の地金以上の価値でしょうな』

わたしの相談役は自信たっぷりに答えた。

「西方製の、それも二、三〇〇年は経った古刀ばかりのようだが……」

「《東方戦争》の際、西方から中原に多量に輸出されたものですな。いやあ、ただ同然の値で買い集められましたよ。そろそろドモに勘づかれそうなので、早く発ちたいと思っています」

「何か秘密がありそうだな」

わたしはにやにやと笑いながらアバンの顔を覗き込んだ。

「馬鹿な話です。これまで何度も交易路を往復しながら宝の山に気づかないでいたのですから」

「前置きはいい。早く教えてくれ」

わたしは話をせかした。するとアバンは声を潜めて喋り出した。

「鉄製品は溶解したり、鍛錬しなおせばまた新しくなるということはご存じですね。この古い刀剣類は《東方戦争》期のもの。つまりほとんどがミルジア鉄でできているのです」

わたしの口が半開きになった。だが、果然としたのは数秒で、忙しく思考を巡らした。

「待ってくれ、ならば何故中原の連中はこいつを打ち直さない。ドモは何故脅迫まがいの手を使ってまで地金を欲しがらんのだ」

「鋳物ならばそれも可能でしょうが、ミルジア鉄の鋼は焼きを入れると硬くなり過ぎるんです。再度熱して打ち直そうとするとすぐに折れてしまいます。だからできない」

「ならば——」

アバンは手でわたしを制した。声を低くしろといっているのだ。

「これは中原の場合です。この地の冶金術は西方に比べてかなり劣っております」

「だが、我らとしてその技を持っていけるわけではなからう」

「仰せのとおり。ですが、中原にも人はいるのです」

わたしは息を止めて次の言葉を待った。

「——工呪会直轄の鍛冶師です」

モロイ家の隊商は逃げ出すように慌ただしくムスルの都を発った。一台新たに加え、再び八台となった荷馬車には多くの刀剣が積み込まれていた。それでも馬車には余裕があるが、行く先々の宿場町でも入手できないことはないだろう。何よりもドモのような地元の人々に秘密を悟らせないことが重要だった。都から一〇リほど離れたあたりで、わたしは頭に浮かんだ心配事を口にした。

「だが、工呪会の者がわたしたちの手助けをしてくれるかな」

西方工呪会は東方の聖刻教会と並ぶ、操兵製造の技を持つ巨大な組織である。ただし、教会と異なり宗教的な側面は皆無で、金を積みあぐりめばどの国にも操兵を売る拝金主義を感じる。

また、技が外部に流れることを嫌い、徹底的な秘密主義をとっていることでも有名だ。中原では東方の操兵がほとんどで、西方の機体はわずかしかない。そのため工呪会の出先機関である操兵鍛冶屋も数少なく、ダマスタでは王都のダヴァーバ近郊のケプロトの都にある一軒だけと聞く。

「ご心配には及びません」

と、アバンはあっさり答えた。

「鋼の鍛錬は、特に工呪会独自の技というわけではありません。西方の鍛冶師なら誰でもやっていることにございます。それに刀剣を打ち直すわけではなく、地金の状態に戻すだけです。これならば金さえ支払えば力を貸してくれるでしょう。ただし——」

アバンは急に元気を失った。

「他に問題でも」

「この手は一度しか使えません。おそらく鍛冶師から漏れて他の交易商に広がるでしょう。東方と中原間の往復だけで済むのですから、四、五年でミルジア鉄の価格は急落。下手をすれば自分たちの首を締めることにもなりかねません」

わたしはアバンの肩を叩いた。

「別の交易品を考えればいいだろう。おまえがやらなくても、いずれ誰かが気づくさ。交易って、商売ってそんなものだろうさ。他人に先を越されて後悔するくらいなら、自分で相場にとどめをさしてやるさ」

返事がないので不思議に思っていると、アバンが黙って見つめていた。

「どうした？」

「いえ、少々お感じが変わったように思えたのです」

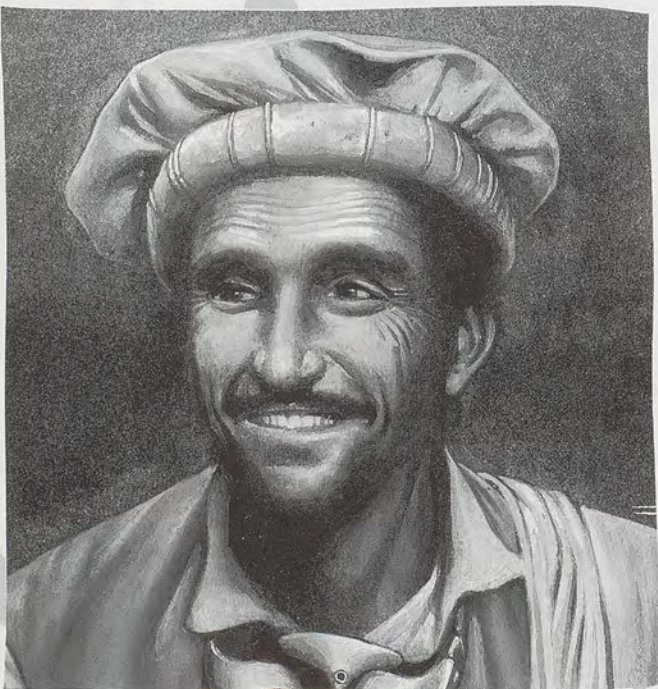
「そうか？ うん、そうかもしれない。少し自分でも考え方が変わってきたように思えるよ。少しだけな」

「結構でございますな。人は時と共に変化が必要です。ただし急いではいけません——」

「ゆるゆると——だろう」

わたしは彼の言葉を先取りした。アバンは満足そうに笑みを浮かべ、つられてわたしも笑った。

八台の馬車の一群は揃って車輪を鳴らし、人気のない平原に轍の跡を刻み込んでいく。まだまだ東方までの道のりは遠い。途中では多くの苦難が待っているだろう。しかし、わたしは四年前の故郷を旅立った日と同じ高揚感を胸に感じ、まだ見ぬ異国の地に心を飛ばしていた。



聖刻の発展

「聖刻」シリーズは、小説の「聖刻1092」を核としてさまざまな方面へ広がっている。ここからは、それぞれについて見ていってみよう。

作品解説

「狩獵機1092」は、朝日ソノラマから発行されている月刊小説誌「獅子王」の創刊号から6回にわたって連載されたイラストストーリーである。

イラストを幡池裕行、ストーリーを花園由宇保が担当し、新機軸のイラストストーリーとして好評を博した。単にイラストを多く入れるというのではなく、イラストとストーリーがお互いを活かした形でページを構成したものだ。特に韻を踏んだような語り口調は、短いページ数の中で独特の世界観と雰囲気を出していた。「幻の作品」としていまだに、ファンの中の人気も高い。

描かれている世界は、「聖刻1092」とは異なるものだが、「操兵」「練法師」などのキーワードが散りばめられ、この作品が「聖刻1092」の発想のもとになっている。

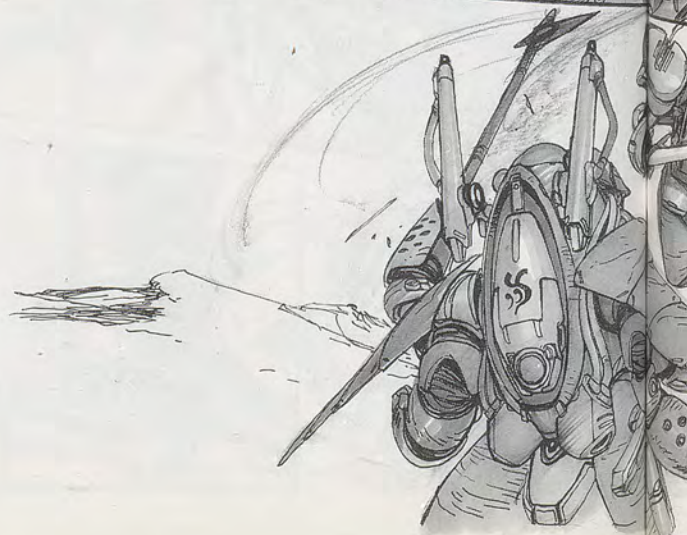
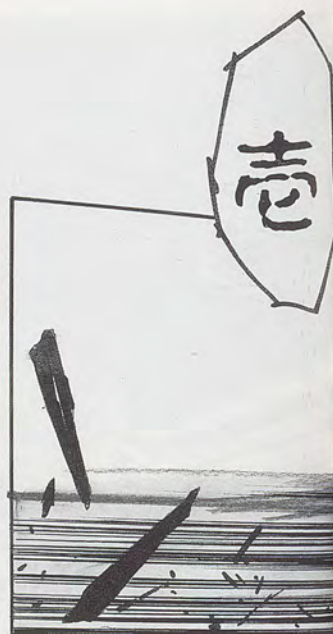
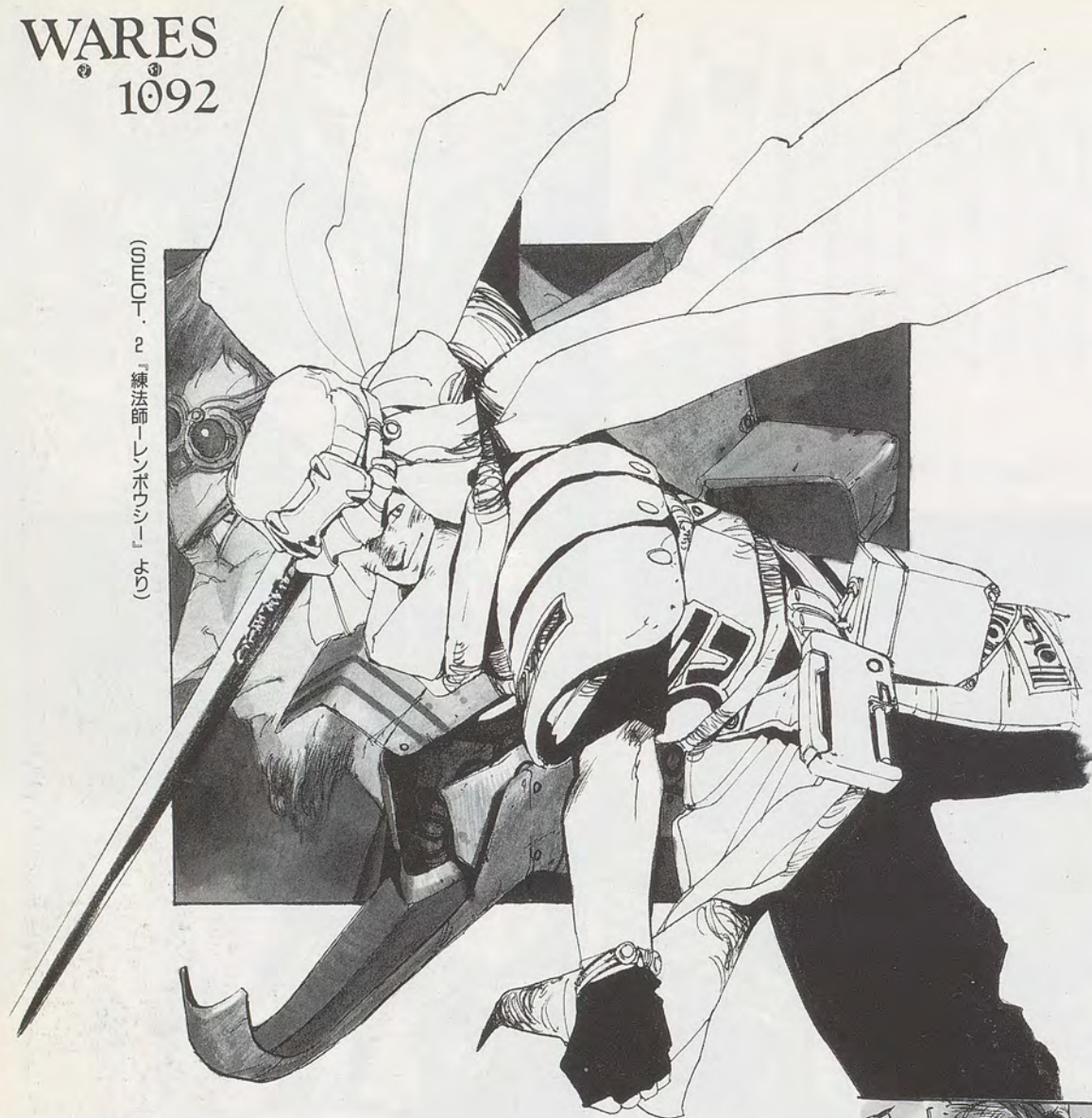
この本の刊行にあたり、「聖刻」の原点を確認する意味で「狩獵機1092」の厳選したイラストを掲載した。



(S.M.C.T. 5 仮面—モビルアーマー)

狩獵機
MOBILIA
1092

SUBJECT 2 『練法師ーレンボウシ』より



●SUBJECT 6 最終回『交易路』

ーカグラー『最終場面の詩歌の流用』

壮子彼の山に降り
天をも突かん長き剣を抜き放ち
其処彼処舞い踊らば
たちどころに怪気妖光充滿ち参らする

『彷徨える屍』

露と散りませ

我が名フェン王

日出づる園の王にて御座る』

燃せば屍

もがき

嘆き

暗き深き淵の狭間へ散り行きぬ

闇に光に天に地に

類なる伝承幾多在れども

物語

主人公フエンは愛機である操兵バシユマールとともに世を渡り歩き武者修行を続ける風来坊であった。決闘によって相手を打ち負かすと勝者はその権利として相手操兵の首を切り落とす。これは自分の強さを象徴する勲章でもあった。また、仮面と呼ばれる操兵の面当ては、その地の領主などが高価で引き取り自分の手柄とするのが世の常であった。

例によって三個ほどの『獲物』を抱え領主の館を目指していたフエンは、ダム・ダラなる練法師が操る操兵に突然襲われた。フエンとその父の名を知り、彼を仇敵と呼ぶ練法師は、まやかしの術を駆

(SECT.4『封都-アメシャ・スペンター』より)

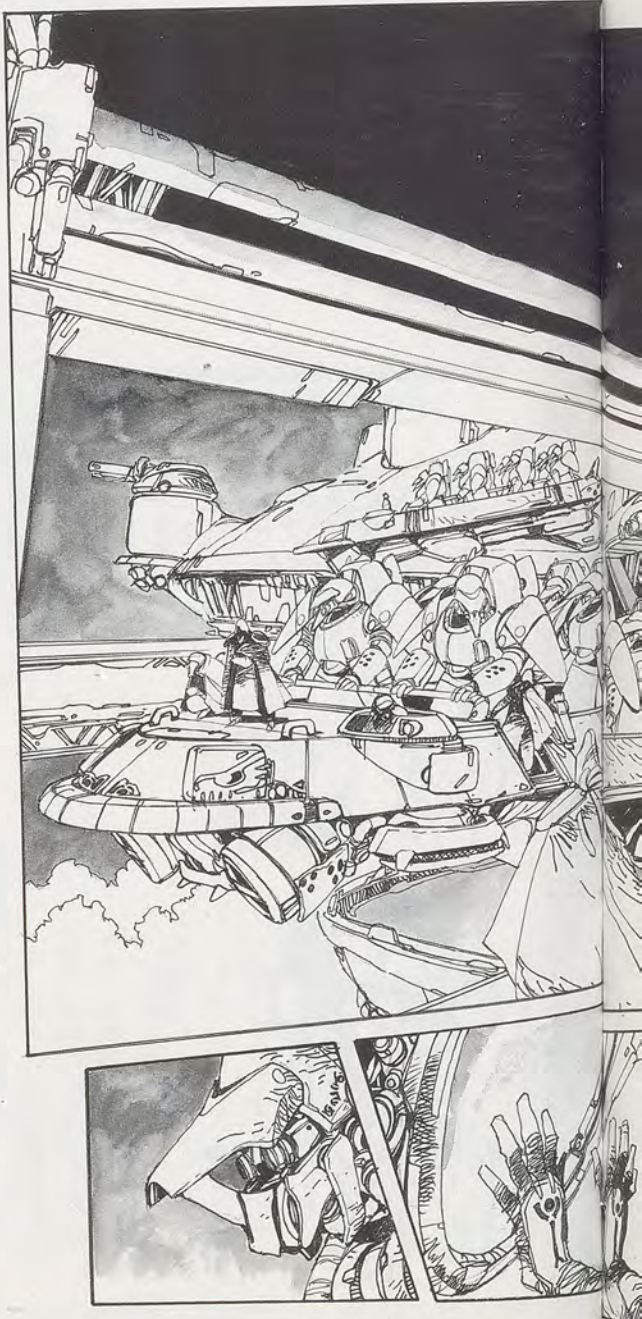


(SECT.6 最終回『交易路-カグラ-』より)



使してフエンとバシユマルを窮地に陥れる。しかし、厚く垂れ込めた雲間から月が姿を現すと、なぜかダム・ダーラは逃走してしまう。ダム・ダーラを追って領主の館に乗り込むフエン。

ダム・ダーラを探して館で暴れ回ると、見兼ねて領主ガルシーは操兵に乗って姿を現した。その操兵を見たフエンは衝撃を覚えた。そう、父親ハオの仇、ジャイコであった。ジャイコとバシユマルの戦いは圧倒的にバシユマルが不利な立場に立った。練法によって仮面を砕かれたバシユマルは、苦汁をなめながらも館を逃げ出す。追撃を振り切るために、フエンはバシユマルを一時捨てる決意を



(SECT.6 最終回『交易路-カグラ-』より)

固め、機体の生命ともいえる基盤『モビリア』を外して沼に沈めた。単身館を目指したフエンだったが道に迷い、彷徨ったすえにたどり着いたところは、かつて星港といわれた封都、『アメシヤ・スペンタ』だった。

ここでは、ツキヨミの一族の長でイサハラと名乗る少女がフエンを待ち構えていた。イサハラに案内されフエンは結晶生命集合体『マクナ・モビリア』を目の当たりにする。マクナ・モビリアとツキヨミたちによってバシユマルが修復される。だがそこへ、大軍を率いたガルシーとダム・ダーラが乗り込んで来た。

生まれ変わったバシユマルとともにフエンの戦いが始まった。

聖刻の発展

「聖刻1092」では、人物、操兵のデザインを決定するために膨大な数のラフが描かれた。この項では、その中の一部を掲載した。

キャラクターラフ(幡池裕行による)

フェンのラフ



クリシュナの初稿



クリシュナ第2稿



ガルのラフ



主役コスチュームのバリエーション



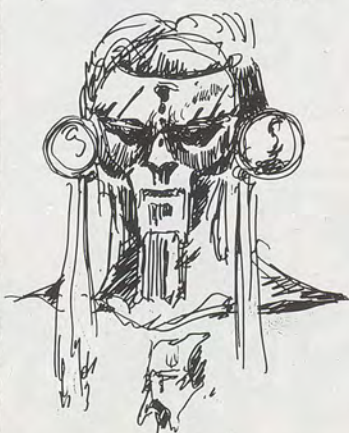
ソマとカララのラフ



ガシユガルのラフ



ソマの仮面



主要キャラクターのイメージのまとめ



リムリアとサラムのラフ



聖刻ラフデザイン一覧

リムリア

リムリア

キャラクターラフ(佐野浩敏による)

フェン

フェン

クリシュナ

ガルン

リムリア

リムリア

操兵ラフ(幡池裕行による)

ヴァシニマル、別パターン

ヴァシニマル 決定稿につながったもの

アビ・ルーバ

バルサの呪操兵

東方の基本操兵のイメージ

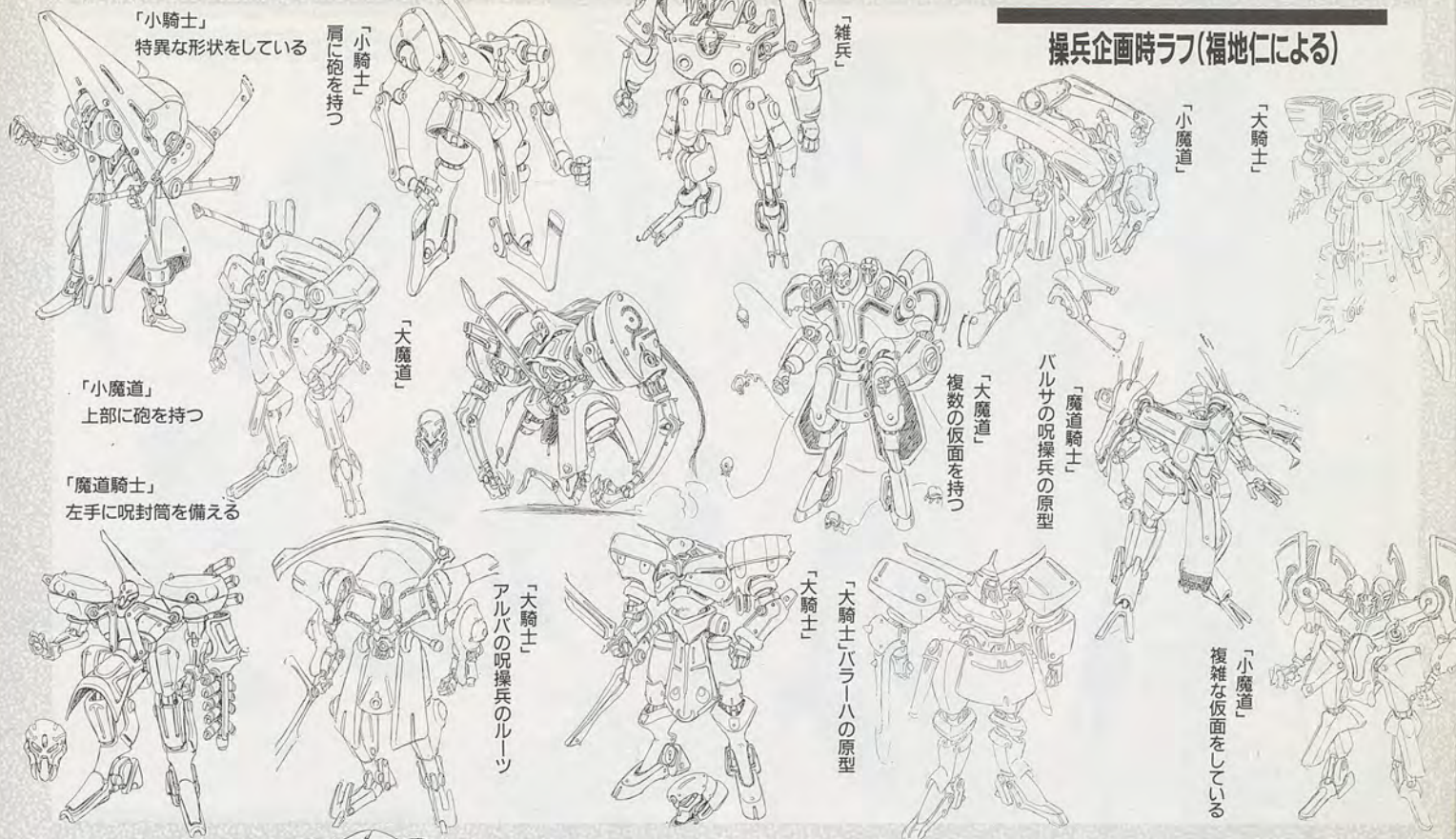
小説「聖刻1092」の企画がスタートし、視覚的なイメージリーダーは幡池裕行でいくことに決まった。さっそく「聖刻」の世界観のもととなった「中東」や「シルクロード」のイメージにあわせ、物語の中で活躍するキャラクターが描かれていった。

さらに、躍動感あるキャラクターにするためにアニメーターの佐野浩敏(「機動戦士ガンダム0083」などで活躍中)にも協力を仰いだ。

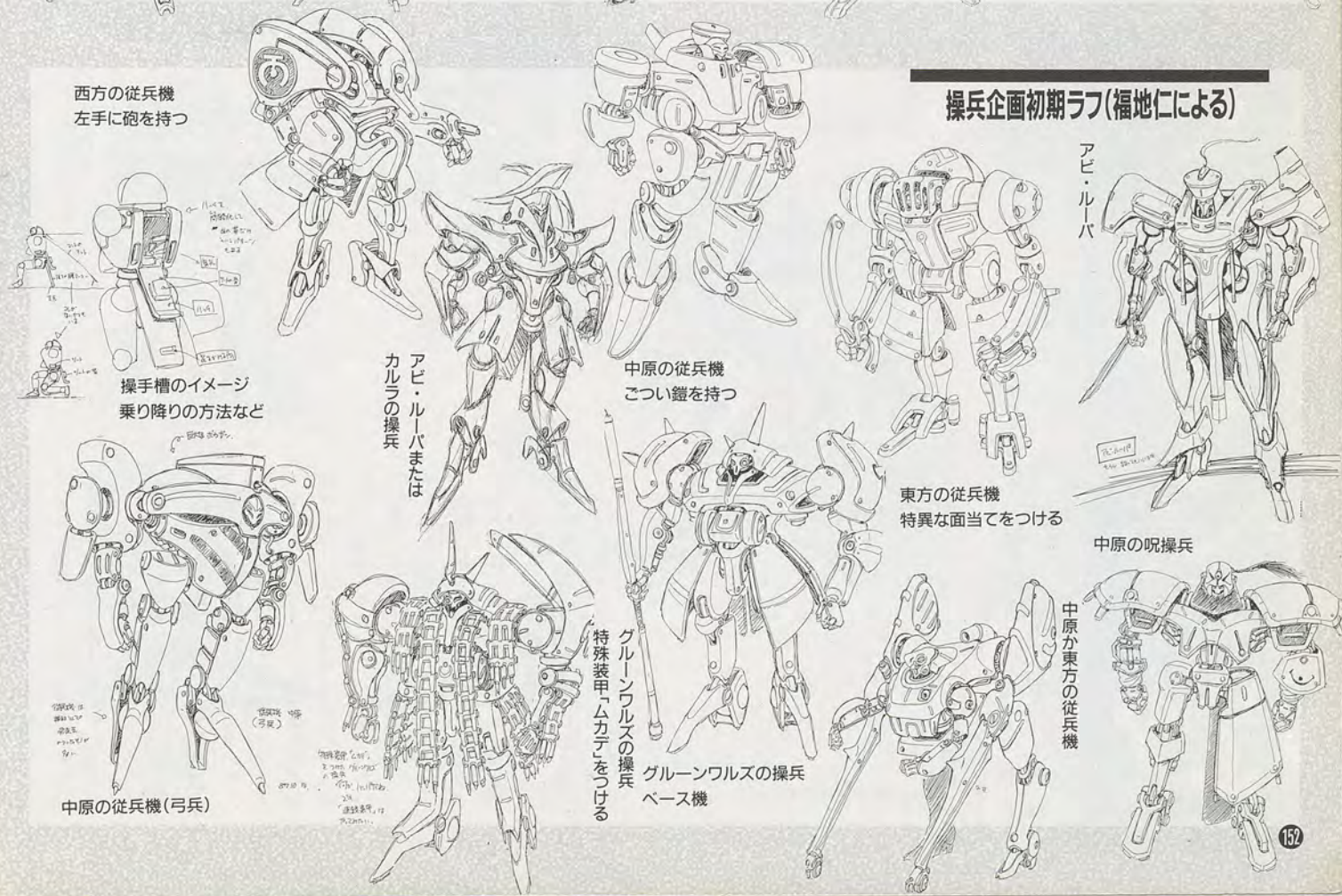
結果、御存じの通りの魅力的なキャラクターが誕生した。

また、メカシンの描写にも定評がある幡池は、操兵のラフイメージを何枚も描いている。ヴァシニマル、ハイドルは、幡池の手によってまとまったデザインだ。

操兵企画時ラフ(福地仁による)



操兵企画初期ラフ(福地仁による)



操兵中期ラフ(福地仁による)

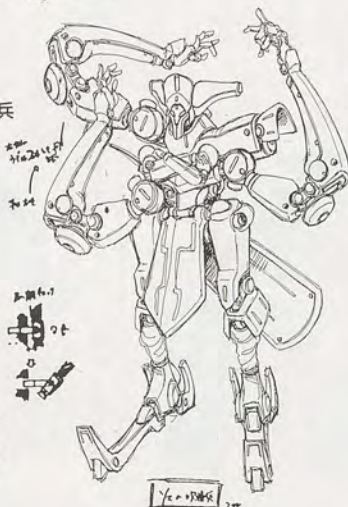


ラージャの呪操兵

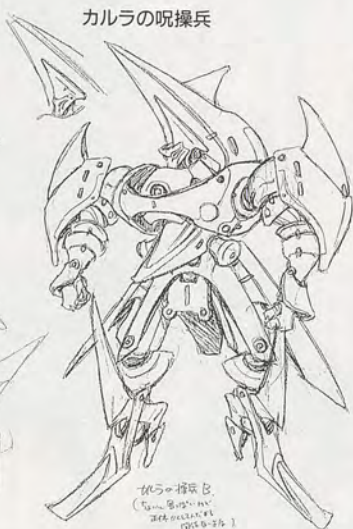


ガルダの呪操兵(獣身体)

ソマの呪操兵



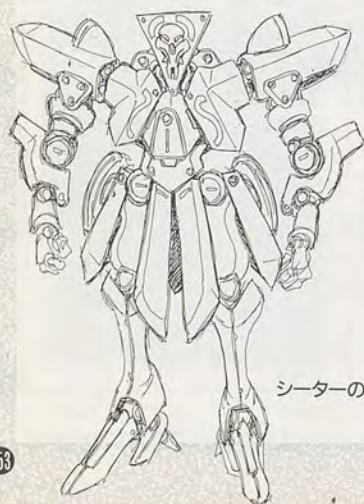
カルラの呪操兵



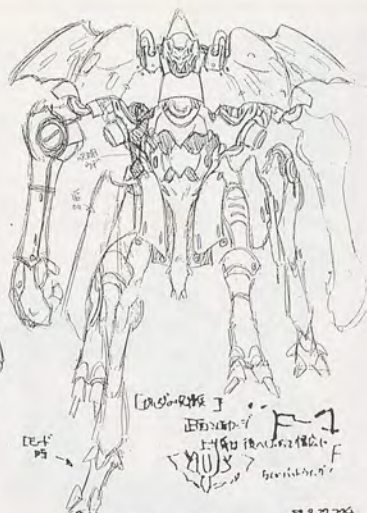
カルラの呪操兵



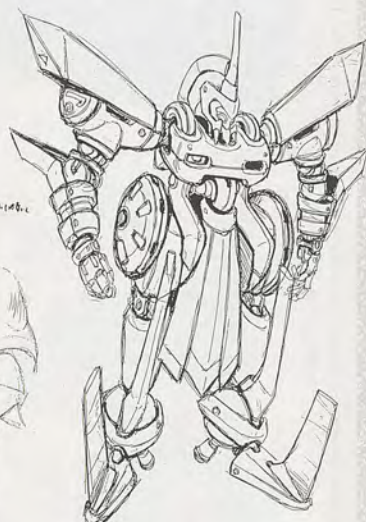
ダロトの呪操兵



シーターの呪操兵B案



ガルダの呪操兵(正面)



シーターの呪操兵A案



ダロトの呪操兵

今や、操兵のデザイナーとしてワースのスタッフとして欠くべからざる存在となった、福地仁。最近では、某TVシリーズでも活躍中だが、実はこの「聖刻」シリーズがデザイナーとしてのデビュー作である。

メインメカである「操兵」は、今までにないものを作り上げようということ、当時新人であった福地の起用となった。単純な、「ロボット」としてではなく、「鎧」的な要素を組み込もうと考えられていた。

精力的に上げられてくるラフの数々は、企画スタッフの思惑を超え「操兵」の独特なフォルムを形作っていた。

内容を進行させながらも、常に試行錯誤は続いている。膨大な点数のラフから、初期のものを中心に掲載した。



◎ワースマスターズ◎ 聖刻 號外 WARES MASTERS ◎匠合◎

ワース・ファンクラブ
会報（號外）
平成3年6月30日
発行人 野崎欣宏
編集人 磯辺健一
発行所
〒169 東京都新宿区
高田馬場2-8-3
生沼ビル2F 伸重舎内
ワースプロジェクト

WARES MASTERS

君は聖刻匠合を知っているか!?

現在ワースプロジェクトでは、「聖刻匠合」という、「聖刻」ファンとの交流や情報交換、サービスを目的としたファンクラブを運営しているぞ。

「聖刻匠合」は、我々作り手側であるワースプロジェクトと、「聖刻1092」のファンや、「ワースブレイド」のプレイヤーたちとの接点を持つためにできたものだ。

我々ワースプロジェクトでも、いったい、みんなにどんなものが喜んでもらえるのだろうか？ といつも頭を悩ませているし、ファンのみんなも、小説を読んだりゲームをプレイしたりするだけでなく、実際に我々ワースプロジェクトといっしょに、「聖刻」の世界に参加して色々なことをしてみたいと思っているんじゃないかな？

そう、「聖刻匠合」は、そんなみんなの希望をかなえるためにあ



るのだ！
そんな熱心な「聖刻」ファンのみんなとのコミュニケーションをはかるために、「聖刻匠合」では定期的に会報を発行しているぞ。

「聖刻匠合」の会報には、毎回ワースプロジェクトのスタッフによる、「聖刻1092」や「ワースブレイド」に関するコラム

をはじめとして、色々なイベントや「聖刻匠合」オリジナル商品の最新情報など、多彩な記事をとこよりも早く掲載しているのだ。

しかも、会員だけにそとと教える貴重な情報もいっぱいあるから、これはちょっと見逃せないね！

もちろん、読者のみんなが参加できるコーナーだってしっかりと用意されているから、ご心配なく。

「聖刻匠合」は、送られてきた会報を読んだり、開催されたイベントに参加したりするだけでも十分に楽しめると思うけれど、「聖刻匠合」のいいところは、

それだけじゃないぞ。何といっても一番の魅力は、ワースプロジェクトの活動に対して会員の人々が自由に参加できることだろうね。

ワースプロジェクト

はどちらかというとみんなのまとめ役になっていて、実際には会員のみんながたくさんの意見を出し合って、この「聖刻匠合」を盛り上げていけるのだ。

例えば、オリジナル商品のひとつに、「ワースブレイド」のゲーム用のシナリオ（冒険の筋書きや、それらをもとにしたゲームの進め方の書かれたもの）があるけれども、これはゲーム・コンベンションで使用されたものを、実際にイベントに参加した人たちの「ここはこうしたい」とか、「もっと活躍の場が欲しいよ」といった意見を参考にして、改定されたものなのだ。

こんなことやってみようよ、という手紙があれば、それを検討して、できるだけみんなの希望をかなえられるようにいつもワースプロジェクトは頑張っている。

だから、結局は、みんなのよう熱心な「聖刻」ファンの応援と、積極的な参加が必要になってくるわけだね。

もちろん、ワースプロジェクトでは、いつでもみんなの参加を待っているぞ！

WARES MASTERS

オリジナル

アイテムとは？

「聖刻匠合」では熱心な「聖刻」ファンのために、ファンクラブ特製オリジナル商品を発行している。この「聖刻匠合」オリジナル商品も「聖刻」の広がりにもなっていて、色々なものを発行していく予定だ。

「聖刻1092」のキャラクターグッズや、「ワースブレイド」のゲーム用のサプリメント（ゲーム世界やプレイ上の手引きなどが書かれた参考資料）をはじめとして、それらを含めたうえで、「聖刻」をもっと分かりやすく理解するための設定資料集など、色々計画している。

しかも、これらは会員のみんなの意見でつくられているのだ。こういったことがで

きるのも、「聖刻匠合」の魅力のひとつだね！



聖刻匠合はイベントも盛りだくさん

「聖刻匠合」では、会報の発行やオリジナル商品の作製のほかにも、色々なイベントも開催しているのだ。

現在までに、テーブルトークRPG、「ワースブレイド」のゲーム・コンベンションが四回開催され、どれも好評を受けている。

その内容というと、四人一組でパーティーを組み、参加者全員がワースプロジェクトで作成した共通のシナリオ（ゲーム用につくられた冒険の筋書きや、ゲームの進め方などについて書かれたもの）を使用して、冒険者としての腕比べをするのだ。

いつもとは違うゲーム仲間とのプレイだから、最初の

うちには戸惑ってしまうかもしれないけど、参考になることも色々あって、とても楽しいぞ。



さらに、ゲーム・トーナメントというところで、ワースプロジェクトでは色々な趣向を凝らしたシナリオを用意しているから、自分でシナリオをつくることなど、どの参考にもなるだろうし、何

といっても、他の人たちのプレイぶりを実際に見ることができるといのが、ゲーム・コンベンションのいいところじゃないかな？

ゲーム・トーナメントのあとは、ワースプロジェクトのスタッフを迎えての、Q & Aデイスカッションをやっている。

中には、なかなか鋭いところを突いた質問もあったりして、スタッフ間で慌てて相談したりすることもある。また、イベント終了後にも、わずかな



時間を利用して、自分たちでつくったシナリオなどを見せられる熱心なファンもいるのだ。

今までの四回とも、「ワースブレイド」のイベントだったけれども、これからは第二部開始に向けて「聖刻092」をはじめ、色々なイベントを開催していくつもりだ。また、現在まで東京近県のみでしかイベントを開催していなかったけれども、今年からは関東以外の地域でのイベントの開催にも力を入れ、積極的に全国のファンのみんなとの交流を計っていきたくて、と思っています。

期待！



聖刻匠合へのお問い合わせ

さてさて、参加してみようかな？と思ったキミ、我々と一緒に「聖刻」の世界を盛り上げていこうではないか！

これからはワース・プロジェクトは積極的な活動をしていくけれども、たくさんの方の応援も必要なのだ。

「聖刻匠合」について詳しく知りたい方は、六十二円切手を貼った返信用封筒に住所・氏名を記入して、下記の宛先まで送ってくれ。折り返し、入会案内書を返送するぞ（商品内容のお問い合わせについても下記の宛先まで）。

〒169 東京都新宿区高田馬場2-18-3 生治ビル2F 伸童舎内

ワース・ファンクラブ事務局
「聖刻匠合」入会案内係宛
みんなの参加を待っているぞ！



聖刻の刃

「聖刻」とは、出版物や映像、果てはゲームなど、ジャンルにこだわらない展開を狙った、クロスメディア作品である。テーブルトークRPG、「ワースブレイド」も、そうした聖刻の世界の表現方法のひとつとしてつくりだされたものだ。

ワースプロジェクトでは、クロスメディアとして「聖刻」の世界を表現しようとした案が出され、その中で、ゲームとしてのひとつの表現手段が持ち上がった。当初、家庭用ビデオゲームとしての展開が考えられていたが、そのうち一つの意見として、テーブルトークRPGでの展開が提唱された。

テーブルトークRPGとは、ある架空世界を設定し、その世界で行なわれた事件の判定をするゲームマスターと、その世界を冒険するキャラクターをつくり、彼らになりきって冒険(ゲーム)をするプレイヤーの二つの役目に参加者が別れてプレイされる、会話形式のゲームだ。小説はそのつづられた物語を読んで楽しむだけだが、テーブルトークRPGではそのゲームに参加しているキャラクターたちが活躍し、物語をつくりあげていくので、「聖刻」の世界を体感するにはまさにうってつけの題材だといえよう。

そうして、テーブルトークRPGとしての「聖刻」の世界を表現すべく、「聖刻1092」をもとに、世界背景を中心とした見直しが徹底的に行なわ

れ、「ワースブレイド」がつくられた。「ワースブレイド」は、ワースメイカー(ワースブレイドでのゲームマスターのこと)の創りだした冒険の世界を「操手」や「練法師」といったおなじみのキャラクターをプレイヤーが用いて聖刻の世界を冒険する、会話形式のゲームであるが、そのもととなった「聖刻1092」とは、微妙な位置関係にある。

まず、「聖刻1092」ではアハーン大陸の中原が舞台であったのに対し、その中原の西側にあたる、西方がゲームの舞台となっている。

本書を見ても分かるように、中原はかなり広く、しかも荒野が延々と続く。RPGのプレイヤーはあくまで普通の人間であり、冒険者ではない。中原の荒野での冒険を、果たして楽しんでもらえるか疑問があった。

そこで、当時出ていたPRGの主流となっていたファンタジー世界に似た世界観を持つ西方なら、「聖刻」の世界の持ち味を活かしたまま、すんなりとこのゲーム世界に溶け込んでもらえるのではないかと考えた。また、西方を舞台にすることにより、「聖刻」の世界を広く表現できるのである。

時代背景においても、また「聖刻1092」とは異なる。ゲームのプレイヤーに対して、操兵を未知なもの、不思議なものというイメージにしたかったが、「聖刻1092」の時代では、比

較的操兵が多く、技術的にもある程度発達しているという設定になっていた。操兵は強力すぎる存在であり、ゲームとしてのバランスを簡単に崩してしまいうおそれがあるので、その数を制限しなければならなかったのだ。

そのため、もつと昔の時代をゲームの舞台にすることとなり、協議の末、「聖刻1092」の約八百年前の西方でということになった。

この頃のアハーン大陸はまさに群雄割拠の時代であり、冒険心に燃えるプレイヤーには、格好の舞台といえた。また、当時はまだ「聖刻」の世界について詳しい設定がなく、ワースプロジェクトではゲームを通して「聖刻」の世界の基礎部分を組み立てよう、ということになった。

冒険者たちが歴史を変えることもあるだろうし、手探りで世界をつくるのは、とても楽しいことだ。もちろん、「聖刻1092」の世界から持ってきたものであるから、ゲームを通して培われたものがフィードバックされていくはずだ、と考えたのである。

ただ、ここで注意してほしいのは、「聖刻1092」と「ワースブレイド」は同じ源流から派生した、まったく異なる流れだ、ということだ。

ゲームと小説というメディアの違いや、その時代背景が異なるだけではない。テーブルトークRPGである「ワースブレイド」は、そのプレイヤーた

ちの行動により物語が生まれるのである。十人のプレイヤーがいれば、その数だけ物語があるのだ。その結果によって、未来にあたる「聖刻1092」の時代とは、まったく異なる状態になることさえあり得るのである。

もちろん、だからといって、片方だけにかたよる必要はまったくない。あの境界によって分けられた一つの世界であり、異なった時代背景にありながらも、この二つの世界は常に互いに干渉しあっているのだ。

「聖刻1092」は、ゲームにおけるキャラクターの演じ方や、物語としてのゲームの進め方の参考になるし、それとは逆に、「聖刻1092」の背景設定が、この「ワースブレイド」のプレイの結果をもとにしてつくられるということも実際にある。また、小説とゲームには同一の意図を指す単語がいくつかあり、これらがキーポイントとなつて、互いの作品の接点となつているのかもしれない。

「聖刻1092」の第二部が始まれば、また「ワースブレイド」の世界もさなる広がりを見せていくだろう。しかし、それはあくまでこちらからのゲーム・ルールとしての指示にすぎない。この無限の可能性を持つ「聖刻」の世界を、今度は自分たち独自のものとして築き上げてほしいと思う。

聖刻匠合担当 磯部健一

『聖刻の世界』をPCエンジンのゲームにしませんか?』とまあ、正確ではないが最初はこんな感じだったと思う。NCS (PCエンジンのソフトを沢山持っている人には「メサイヤ」の方が解り易いかもしれない) の方からお話があってこの企画が始まった。

この当時、当社オリジナル企画『聖刻』シリーズとしては、『聖刻1092』、『ワースブレイド』の二作品が存在していた。そこにきて三番手としての新たな『聖刻』。うーん、どういう作品にするか……はつきりいって悩んでしまった。『聖刻1092』の作者である千葉さんやNCSの方と悩むこと数週間(ちよつと大袈裟) 結局、オソドックスに龍退治ということになった。なんだ、すっぱーありきたり! と思う人もいるだろう。しかしこの企画、当初の打ち合わせで『聖刻の世界』を知らない初心者ターゲットに、誰にでも最後までいける内容」という方針に決まっていた。それに1092の中で出て来た伝説『バル・ログの龍退治』(本書にコラムとしても掲載) を題材にしようという頭の中にあつたのだ。

『まあいいんじゃないの?』と千葉さんの決まり台詞を受け、いよいよストーリー作りへと入って行った(ちなみに千葉さんファンの諸君、彼のもう一つの決まり文句を教えよう。『かっこよければいいよ』これだ)。デザインに關しても設定に關してもこんな感じなの(である)。

さて、いざプロット段階に入ると今度は僕が千葉さんの逆襲にあつた。『どうせ、得意の《軍団物》だろう。ギクッ!』そう僕はきわめて《軍団物》が好きである。その根源に帰れば『仮ライオースト○ンガーのデルザ軍団』や『レイトマ○ンガーの七つの軍団』(最近の子には古いな。特殊能力を持った複数の部隊が争いながら目的を遂行しようとする設定だ。とにかくこのパターンが大好きなのである。したがって当然のごとく最初に出来上がったのが敵の設定。龍帝国ガウロンドラバス) どうかに似たような設定があつたと思つた方、見逃して。ワースブレイドにも《ダカイト・ラズマ》という龍を信仰する大国が存在している。別にまた誤訳ではなく、『龍退治』という目的と《軍団物》をたててこうなつたわけで、その他の意味はまったくない。なかつたと思う、ないとしておこう。

さてこのガウロンドラバス帝国、前記した通りそれぞれ特殊な能力を持つた《八の軍団》なるものを所有している。操兵(符機)の軍団、練法師の軍団、気闘士の軍団、戦士の軍団、怪物の軍団、不死生物の軍団、魔法怪物の軍団、機械生命体の軍団と一応バラエティに設定したつもりである。この帝国の軍勢設定にはワースブレイドのデザイナー、トミー松本氏に協力してもらっている。何を強引に八つに分け

ているんだと思う人もいるだろうが、そのへんは了承してもらいたい。

つづいて悩んだのが世界設定、一体どんな世界にするか? これまた千葉松本両名やNCSの方とのミーティング。ワースブレイドは小説世界の数百年前。小説の未来の話は今後のために色々問題がでてる。では、ブレイドとの間は……両作品に近すぎて変わり映えがない。そこで結局、遙か大昔の話というところに落ち着いて。《神聖刻紀》というタイトルもこの時点で出来上がった。神の時代の聖刻の話、意外と単純に決まつたものの後になつて考えると、とんでもないことだつた。聖刻の世界の神とは何か? 操兵はどんなものか? 練法師は存在していたのか? 怪物は? 人間は? など疑問ばかり。なにせ聖刻世界の根本を作らなければならぬのだからもう大変。血と汗と涙の数カ月が過ぎ、世界観が固まつたのは三度目の春だつた(誇大表現。さて、スタッフが苦心のすえに作り出した神の時代の聖刻世界とは……) といつてこゝで発表しよう!

……といつてこゝで発表しよう!

ゲームを實際プレイするときにつまらなくなつてしまふのでとりあえずは伏せておこう。まだ出ていない人じゃなくないと思つている君、疑心暗鬼は良くないぞ、大人の言うことは素直に信じなさい。

操兵、キャラクターデザイナーも、今までの聖刻シリーズとは一変し新しい人材を! ということでオーディションを行(といつてもそんなに大それたものではないけど) きむらひてふみ氏を始め、藤田一巳氏、峰文太氏などニューフェイスを迎えた。みんな新たな聖刻世界を作るべく頑張つてくれているのでいい作品があがると思う。

さて、このソフトはPCエンジンCD-ROM用のソフトとして開発されている。ここで非常に申し訳無いと思うのがハードを持てない人々。ご存じこの機体、システム全部を揃えるとなると約五万円もかかつてしまう。したがってソフトを遊ぶためにハードを買いなさいとは、思つていても口に出して言えない。だから、ハードを持てない人は友達のところでも遊ばせてもらつてちよーだい。

とまあ、ここまで長々と書いて来たけど、この『聖刻』シリーズはいろんな分野のメディアミックス企画として当社が全力を注いでいるシリーズである。小説、テーブルトークRPGに続く第三の企画として進めているこのゲーム企画も、『聖刻1092』、『ワースブレイド』などの、いままでの聖刻シリーズに引けを取らないように頑張つて進めているので、それなりの出来にはなると思っている。具体的にいつ発売になるかはまだ確かなことは言えないが、『神聖刻紀』ブリーダーズ・ワース」期待して待つていて欲しい。

井上 徹

聖刻を造る者
BREEDERS WARES
フリータース・ワース

● 聖刻 製作者 覚書 ●

「巻末用の著者コメントを書け」と、いわれた。

はつきりいつて何を書いていいか悩んだ。口でなら作品観だろうが宣伝だろうが節操もなくくっちゃべることはできる（……と思う）。「いつてしまったものはしかたない」と割り切れるからだ。しかし、改まって書くとなるとむちゃくちゃ照れる。また何を書いてもの外れに感じる。発注枚数の半分くらい書いてすべて削除を繰り返す。この原稿も三回目の書き直しに当たるのだ。

実をいえば書きたいことは決まっている。

「やつと第一部が終わった。胸を張って『これは傑作だ』なんていえないけど、これからもよろしく。第二部を期待してくださいね」

何と四行で終わってしまうのだ。これをショート・エッセイ並の八〇行に引き延ばすなど苦行以外の何ものでもない。だいたい、これと同じことを第六巻のあとがきで書いているではないか。

私はこの手の文章が苦手だ。

文庫のあとがきでも、自分で希望したくせに毎回丸一日ぐらい時間をかけ、「やるんじゃなかった」と後悔しているほどである。

読み手としては、作品から窺い知れぬ作者の姿を（それがいかに飾ったものであろうと）知りたいものだと思う。私がそうだった。だから、文庫では執

筆当時の苦勞談・失敗談を中心に据えてまとめている。本当は人に話す価値ある面白い体験でもすればよいのだが、日がな一日パソコンの前でうだうだしては、目新しいことなど起きるはずもない。いいとこ自宅の近所に落雷

があつて文書データがバーになつたぐらいのものだ（それも二年前の話だ）。今回はその手も使えない。この本ではろくに苦勞をしていないのだ。何しろ直接関わったのは『交易路探訪録』だけ、残りは編集スタッフが肩代わり

SATOSHI CHIBA

千葉 暁
構成・文・監修

⑤フェンの生みの親にして聖刻世界のまとめ役。月門の練法師カルラや、ガルンの想い人クーニアが死んだのは、みんなこの人のせいです。



してくれた。編集作業に入る前に設定関係の総チェックをスタッフと行ったが、あとはお任せである。とても苦勞のうちには入らない。こんなところでは困ると思ひもよらなかった。

一番楽をしている人間が、一番コメントの分量が多い。これはよくない。ことに『聖刻1092』——いや『WARES』はプロジェクト・スタッフ全員の苦勞の結晶である。謙遜でも何でもない。間違いなく私一人でこまめに作品を育てることはできなかった。スタッフは元より、今回この本に参加してくれたライター、イラストレーター、それに今回は参加できなかったものの、これまでプロジェクトに協力してくれた多くの人たち、こういった一人一人が大きな顔で書くべきだと思う。かといって、

「——だから行数減らして」と、頼んでも無駄に終わるだろう。手抜きの実と受け止められかねない。ウチの場合、立場の弱い者に対しての原稿催促はまことに容赦がないのだから、この間まで自分もそうだったから文句もいらない。

ここまで書いてはたと気付いた。何やかやといいながら予定の行数に達しようとしていたではないか。しかも読み返せば『ばやき』スタイルの文章になつていて。こういつた時、我ながら自分の如才なさが鼻につくのだ。これも編集出身作家の性というものかもしれない。

HITOSHI FUKUCHI

福地 仁

操兵デザイン

「聖刻1092」は、イラストを多用したビジュアル指向の文庫の黎明期から企画された作品です。6巻で第1部が完結となりましたが、まだまだ先は長くなりそうですね。

内容的にはファンタジー全盛の時代にあつて、オーソドックスなドラマと特異な設定を絡めて、壮大なエンターテインメントを作ろうとしています。イラストレーターとしては、柔らかくあつたかい霧



3本程TVも手伝いまして、実質デビュー作は「1092」だと思つてます。5年前、幡池師匠が新入りの自分に見せた「狩獵機」という名のロボット。手首を換え敵の首を狩る機械は魅力的で、タナボタ式にゲストを引継げたのには感謝しています。自分なりにやりたかつた、エスニックで傀儡的なメカをある程度のレベルでやれたと思います。但し、初期の企画イメージを完全

⑤狩獵機、従兵機、呪操兵といった新しいメカニック「操兵」を生み出した新鋭メカニックデザイナー。奇抜な操兵デザインは苦勞のたまもの!?

には継承できず残念です。今後はもう少し野蛮さや土俗性を出したいですね。小説版に参加して3年半、かなり嗜好も変化していて、八門の呪操兵もバラツキがある点反省しています。今回、一段落つけられて良かった。ですから今回の描き下し分

(特にガリオン・シーカ)は、第一部の総括と第二部への展望の意を込めて描いてみました。

「聖刻1092」は、イラストを多用したビジュアル指向の文庫の黎明期から企画された作品です。6巻で第1部が完結となりましたが、まだまだ先は長くなりそうですね。



しかし、そうやって作つてきたもの、大きな設定のまだほんの一部にし過ぎません。さらにすばらしい世界観の完成を目指して、今後いろいろな人達と協力しながら頑張っていこうと思つています。

HIROYUKI HATAIKE

幡池 裕行

キャラクターデザイン・イラスト

⑤猪突猛進なフェン、純情可憐なリムリア、沈着冷静な銀の騎士クリシュナ、質実剛健な聖騎士ガルンなど魅力あふれるキャラクターを生み出した。

うみのさとる (イラスト)

とにかく他のメカおよびキャラデザイナの方々の足手まといにならないように頑張つたつもりです。皆さんの作品観にマッチしていれば幸いです。岡田芽武 (イラスト)

はじめまして岡田芽武です。小説の設定本は私が読んでみたいと思つていた夢の本です。その本に稚拙ながら絵を描かせていただき、感謝!

甲斐政俊 (ハーマニー、セルワーク)

聖刻の世界というのを知らなくて、一体ずつ説明を受けて作業をしました。それぞれの個性が出るようにしたつもりです。やつと終わつた……。

草薙琢仁 (イラスト)

ワースって何でしょう。それは妙な人達が和氣藹々と四苦八苦してでつちあげた冒険世界。その天地創造の時に僕が出来ることであつたという訳です。沢田隆夫 (美術ボード)

今回は美術ボードということで、リアルな方向で表現しましたが、今度はもっとイメージ的でファンタジックな世界で表現できればと思います。

椎葉けんじ (イラスト)

聖刻の仕事をしたといつてもたいしたことにはしていませんが、多少なりともこの仕事に関わらせて頂き感謝しています。これからの聖刻が楽しみです。清水章一 (編集)

いやあこのムックを作るのには時間がかかりました。イラストレーターの方や印刷所、ソノラマさんには大変申し訳無く思っています。

しらとりれいこ (イラスト)

幡池先生のSDキャラを描かせていただきまして。ペンを入れる前に、先生のチェックが入ると聞き没になるかも! とビビッたしらとりでした。

鈴木雅久 (イラスト)

えーとりあえずお友達とゆーことでまわしてもらいました。あーこれでよいやくARIE○本の御礼ができるとうーいものだ。ふ、ワースは燃えるぜ! 武半慎吾 (イラスト)

ワースは手間がかかる▼自分のせいだから仕方ないだけだ▼今日もタバコの吸いすぎでゲロ吐きそーだ▼そんなわけでサーキットに行きたいぞ!と中井 學 (CGイラスト)

CGでバラシユ・パラハを描かせてもらいました。こういう本の仕事は初めてだったので多少不安はありますが、気にいってもらえれば嬉しいですね。中山久美子 (セルワーク)

ペン画に色をつけるのがこんなに難しいとは……まだまだ精進努力が足りないですね。イメージが違つていたらゴメンナサイと素直に謝る私です。

橋爪朋二 (セルワーク)

オリジナル作品の世界感を表現するという珍しく楽しい仕事がありました。聖刻の今後の展開に期待しています。頑張つて下さい。

福田 功 (レイアウト)

ある日、息子のサスケ(二才)が『デンシャ、デンシャ』といいながら、レイアウト中の用紙に落書きをしていた。(サスケは、電車が大好きです) 見田竜介 (イラスト)

以前から幡池先生の描かれる絵に魅了され続けていた僕は、今回とても楽しく描かせていただきました。でも三等身の嫌いな方は……ごめんないね。八木たかし (イラスト)

どうも八木たかしです。普段とはちよつと違うイラストで難しかったです。でも、やりがいは十分、出来上がりは未熟。うーん、がんばらんと。

カバー

原画／幡池裕行 セルワーク／甲斐政俊
中山久美子

聖刻絵巻・天然色版

幡池裕行

聖刻列伝・人物編

原画／幡池裕行 セルワーク／中山久美子

聖刻列伝・操兵編

原画／幡池裕行・福地 仁

セルワーク／甲斐政俊

聖刻情景

沢田隆夫

聖刻絵巻・寄贈絵版

中井 學 鈴木雅久 見田竜介

聖刻回顧録

幡池裕行

聖刻解説

うみのさとる

聖刻の世界

ワンポイントイラスト・草薙琢仁

●大地

草薙琢仁

●大陸

・中原

地図／椎葉けんじ 装飾品／岡田芽武 遊牧民の戦士、ダマスタの騎士、貴婦人、辺境の農民、シンの王族、ミナル商人／ラフ・椎葉けんじ クリナップ・うみのさとる
ダヴァーバ王宮／武半慎吾 東進王レリーフ／草薙琢仁 遊牧民の婚礼／武半慎吾 遊牧民の日用品、ミナル商人の秤／八木たかし、岡田芽武

・東方

地図／椎葉けんじ 南部国章／八木たかし、岡田芽武 南部連合軍／椎葉けんじ 聖騎士、世俗騎士／ラフ・椎葉けんじ クリナップ・うみのさとる 商船の航海／武半慎吾

・交易路

地図／椎葉けんじ 交易品／八木たかし、岡田芽武 交易都市、隊商／武半慎吾

●宗教

・ラマス教

八角盤／八木たかし、岡田芽武 氣腿法による相手、氣功術による治療／武半慎吾 ラマス僧／ラフ・椎葉けんじ クリナップ・うみのさとる ラマスの高僧、ラマスの礼装／ラフ・椎葉けんじ クリナップ・うみのさとる ラマスの小物／八木たかし、岡田芽武

聖刻

・1092・
目録

聖刻絵巻 総天然色版▶[2]

聖刻列伝 人物編▶[14]

聖刻列伝 操兵編▶[24]

聖刻情景▶[38]

聖刻絵巻 寄贈絵版▶[46]

聖刻回顧録▶[50]

聖刻世界▶[64]

聖刻操兵解説書▶[104]

聖刻辞典▶[122]

交易路探訪録▶[134]

聖刻ノ発展▶[146]

聖刻製作者覚書▶[158]

目録・奥付▶[160]

ワースプロジェクトスタッフ

野崎欣宏
千葉 暁
幡池裕行
福地 仁
清水章一
しいば みつお
渡辺利浩
井上 徹
日下部匡俊
松本富之
椎葉健二
渡辺健一

聖刻1092シリーズスタッフ

企画・原案 伸童舎「ワース・プロジェクト」
原案協力 花園由宇保・幡池裕行
構成・文 千葉 暁
構成協力 清水章一・日下部匡俊・日川想一
キャラクターデザイン 幡池裕行
キャラクターデザイン協力 佐野浩敏
操兵デザイン 福地 仁・幡池裕行
プロデューサー 野崎欣宏

編集スタッフ

企画・構成 伸童舎「ワース・プロジェクト」
監修 千葉 暁
編集 伸童舎
清水章一・渡辺利浩・井上 徹・松本富之・渡辺健一
編集協力 飯島由美
デザイン 福田 功・しいばみつお
セルワーク 甲斐政俊・中山久美子・橋爪朋二
イラストレーション 幡池裕行・福地 仁・うみのさとる、武半慎吾、椎葉健二、八木たかし、岡田芽武、しらとりれいこ、沢田隆夫、草薙琢仁、鈴木雅久、見田竜介、中井 學

プロデューサー 野崎欣宏

・聖刻教

聖刻教会の高僧、下級僧／ラフ・椎葉けんじ クリナップ・うみのさとる 大聖聖、聖印、聖輪、聖刻騎士団総団章、南部四龍騎士団団章、聖草(簡易版)、聖教典／八木たかし、岡田芽武 聖刻教会の高位練法師／ラフ・椎葉けんじ クリナップ・うみのさとる 聖刻教会合同総会、布教、聖刻騎士団の戦い／武半慎吾

●術法

・練法

練法陣、結印、八門対応図／八木たかし 聖刻教会の下位練法師／ラフ・椎葉けんじ クリナップ・うみのさとる 瞑想する八門派、炉の前で儀式を行う術者／武半慎吾 仮面と聖刻石／八木たかし

・氣功

練氣概念図、肉体と霊体／椎葉けんじ 占術師、粧練師、死霊使い、練金術師／ラフ・椎葉けんじ クリナップ・うみのさとる 呪符／八木たかし

●操兵

・操兵とその歴史

アシュア・オルド、対比図／武半慎吾 東方、西方操兵、呪操兵／福地 仁 操手／ラフ・椎葉けんじ クリナップ・うみのさとる

・機体解説

仮面／福地 仁 腕の構造、心肺機／八木たかし 操手槽、装備／岡田芽武

・戦と操兵

首級、操兵鍛冶師、騎弓兵、結界内の呪操兵／武半慎吾

聖刻操兵解説書

福地 仁

聖刻辞典

しらとりれいこ

交易路探訪録

草薙琢仁

聖刻の発展

・狩猟機1092

幡池裕行

・企画設定ラフ一覧

幡池裕行、佐野浩敏、福地 仁

・聖刻匠合號外

しらとりれいこ、武半慎吾、うみのさとる

アハーン地図

下絵・椎葉けんじ 仕上げ・橋爪朋二

発行日／1991年7月25日 第1刷発行

1994年8月30日 第4刷発行

企画・原案・制作／伸童舎ワース・プロジェクト

©伸童舎ワース・プロジェクト1991

発行人／君島志郎

発行所／株式会社朝日ソノラマ

東京都中央区銀座4-2-6

第二朝日ビル(〒104)

振替番号 東京00120-6-40311

電話番号 03-3563-6021~3

印刷・製本／図書印刷株式会社

ISBN4-257-03316-9

Printed in Japan

【聖ワース刻】

1092

聖都編・ALLAHKSYEA

第1部 聖都編 全6巻

旋風の狩猟機

熱砂の貴公子

囚われの聖王女

黒衣の練法師

雷光の秘操兵

光風の快男児

聖刻絵巻 天然色版

聖刻列伝 人物の巻

聖刻列伝 操兵の巻

聖刻ノ情景

聖刻絵巻 寄贈絵版

聖刻回顧録

聖刻の世界

聖刻操兵解説書

聖刻人名・練法辞典

交易路見聞録

聖刻ノ発展

ISBN4-257-03316-9

C0076 P2000E

朝日ソノラマ

定価2,000円
(本体1,942円)