

聖刻

1092

聖刻回顧録

朝日ソノラマ刊「聖刻1092」シリーズのストーリーを詳しく解説する。

聖刻の世界

「聖刻1092」シリーズのストーリーが展開する世界の設定を詳しく解説する。

聖刻操兵解説書

「聖刻1092」に登場する「操兵」の性能諸元を始め機能、特徴などを詳しく解説する。

聖刻人名・練法辞典

「聖刻1092」シリーズに登場する人物および術法などを詳しく解説する。

交易路見聞録

聖刻のドラマが展開する交易路に生きるものたちの群像を、書き下ろし小説で描写する。

聖刻ノ発展

聖刻の物語はいかにして生みだされ、発展して行くのか。企画段階の資料を公開する。

WARB 聖刻回顧録

絵師 ● 幡池 裕行



フエンの住む村は収穫祭の夜、突然操兵集団に襲われ、彼の幼馴染みの少女リムリアが連れ去られた。彼は事件の背後にある大いなる陰謀の事実を知らないまま父の形見の狩猟機ヴァシユマルを駆って単身、少女を探す旅に出ることになる。旅先で彼は古い師の少女ジュレ、銀の狩猟機で旅する青年クリシユナと一緒に、途中、練法師バルガの襲撃に遭い、負傷したフエンは二人とはぐれてしまふ。砂漠の北の山では彼は隠遁の老人ラドゥに救われ、騎士ガールンと共に老人に剣術を習うことになった。

フエンは、寺を抜け出そうとするが……



リムリアは、収穫祭で干し肉を買い、謹慎中のフエンに会いに行く



ヴァシユマルは、謎の操兵部隊に戦いを挑む



詳細
解説

カロウナの収穫祭

カロウナの村では、毎年イム月二十八日になると、その年の収穫を祝う、年に一度の収穫祭が行われる。

普段もの静かなこの村も、祭りの一週間前になるとだんだんとにぎやかになり、祭りの前日には、準備に追われてさらに忙しさを増す。

祭りの日には、六刻（正午）になると村はずれにあるソープン寺というラマス教の寺院に村人たちが集まり、収穫祭の儀式が執り行われる。

儀式といっても、それ程厳格ではない、簡単なものである。寺の管長の祝詞のあと、村人たちがそれぞれ持ち寄った穀物などを焚き火の中にくべて神に自分たちの収穫物をささげ、来年の豊作を祈るのだ。天候に恵まれ、共同の穀物倉が豊かになった年は、村人たちのどの顔を見ても、明るい表情が浮かんでいる。

酒場でたちの悪い客にからまれたフェンを助け
たのは、放浪の騎士、クリシュナだった



フェンは、ラウ族の長、イルに別れを告げヴァンニールとともに旅立つ



どことも知れぬ場所、ダム・ダーラに率いられた聖華八門の会合が始まる



ドウシャの街で出会った少女、ジュレ・ミイは、フェンの運命を占
おうとするが……



任の儀式が終わると、村人たちはこぞって
表通りにくりだす。表通りでは、村人たちは
もちろん、カロウナの村近くに住んでいる遊
牧民や、遠く離れた町からきた商人などであ
ふれかえり、あたかも都市のようなにぎわい
ぶりを見せる。
通りの道筋には、灯火の明りの下に絨毯を
広げ、作物や家畜の肉、皮細工などのさまざ
まな商品を並べた商人たちが陣取り、ひや
かしの客や年に一度の贅沢とはかりに買い求
める人々が踊り回っている。
カロウナの村にただ一軒しかない酒場の店
先には、酒樽が山のように積み重ねられ、楽士たち
の軽快な演奏に合わせて、村人、よそ者を問
わず人々が踊り回っている。
本来、村人と遊牧民たちとは互いに相容れ
ないものなのだが、この日だけはそんなこと
も忘れ、両者は一緒になって大地の実りを喜
び合うのだ。



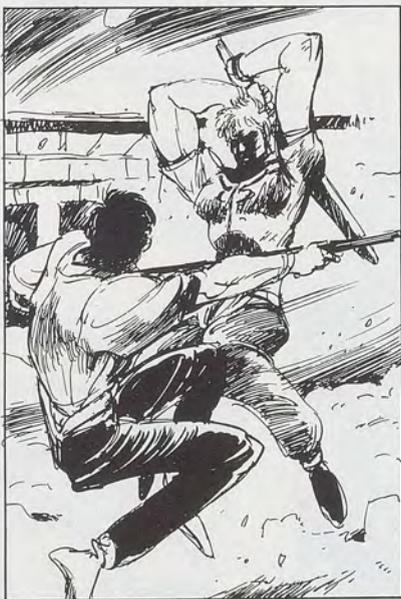


グルーン・ワルズがデューハーンに着く

クリシュナ、シュレとともに「風の巣」を越えようとしたフェンの前に、異様な呪操兵を駆る、火の門バルサが立ちふさがった



カッチャナラの山でフェンとガルの試合が始まった



カゲラ 《交易路》沿いの宿場町

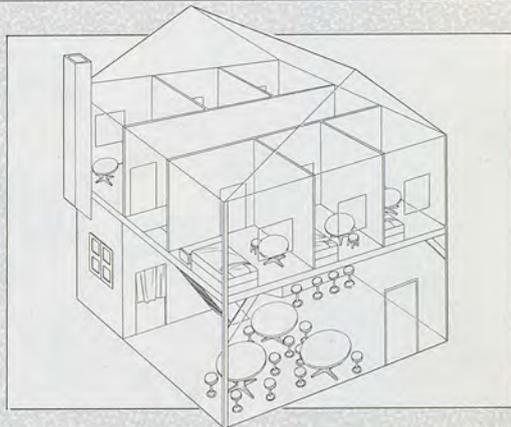
《交易路》は東西を結ぶ主要交通路になっていて、約二十五リごとに宿場町が設けられている。もともと隊商や旅人を相手にしたもので、街といってもそれ程大きくなく、宿屋や酒場、あとは商店などがいくつもある程度だ。

大きな都などは、《交易路》が進軍においても利用されるので、その被害を避けるために離れたところにつくられている。

大きな都とは違って、宿場町は比較的自由に出入りすることができ、誰しもがそうだとはいえない。金を持っていないような薄汚い格好をした者や、怪しい風体の者などの場合には、真っ先に門前払いをされるかもしれない。

もし、運悪く宿屋が見つからなかったときには、裏通りを探してみるとよい。普通の宿場町であれば、まず一軒や二軒は見つかるはずだ。裏通りにある宿屋は、表通りのそれと比べるとはるかに質は落ちるが、金さえ払えばたいしては誰でも泊めてくれる。何日も野宿を続けたあとなどは、こういった宿屋でも十分だろう。

そんな宿屋の一つ、ドウシヤの町にあるイザトの酒場は、客が十五人も入れば満員になる。





カッチャナラを降りたフェンとガルンは一時の休息をとる



ラトウが暗殺された後、フェンとガルンはすべての陰謀の本拠テュラハーンを目指す。首尾よく侵入した聖刻教会でフェンは美しい金髪の娘になったリムリアと再会するが待た構えていた練法師カルラの罠にはまってしまう。フェンとガルンはヴァシシュマーの板面とガルンの聖剣の力によって危機を脱した。フェンは「白き操兵」ヴァシシュマーの意味を知り始める。一方、フェンと離れ離れになったクリシユナはジユレを連れてケフロに帰郷し、敵国ウルゴナの侵攻に備えてタマスタ軍に参加していた。彼は腐敗したタマスタの政治に改めて失望を感じるものの、騎士として最善を尽くしラバザーナでの初戦では若輩ながら戦略家としての優秀さを周知のものとした。しかし、敵軍を支援する練法師ダロトの力の前にタマスタ軍は敗れ、クリシユナは同行したジユレと一緒に最大の危機に陥った。



タマスタにもとったクリシユナをゴル将軍が押搦する

タマスタ先遣軍の出立に街はわきたつ。中でも目をひいたのは、銀の狩猟機、アビ・ルーバだ



るといった、こぢんまりとした店だ。二階建てではあるが、傷みが目立つ、結構古びた建物である。

店の中は、煙草の煙や食べ物の匂いでむせかえるほどの臭気が漂っているが、そんなことも気にならないのか、何人かの客が楽しげに杯をかわしている。店の奥にある帳場の隣りには、いかにも軋みそうな階段が二階へと続く。

こういった宿屋での食事は、たいてい、ジャク（黒豚の一種）などの肉を焼いたものやスープ、リゲの実などが出される。三十五ゴルダも払えば、十分な量の食事にありつけるだろう。また、ドウシャの町のような乾燥地帯では水はとて貴重なものなので、十分に喉をうるおしたいのなら、さらに金を払わなければならない。

二階には、六つの宿泊部屋があり、廊下をはさんで、三つずつ用意されている。それぞれの部屋には、寝具一式に机、椅子、それに簡単な小型の便器が付いている。

裏通りにある宿屋にはよくあることだが、寝台は硬く、何かすえた臭いがしみていている。とはいえ、安い料金でゆっくりに眠ることができて、食料の残りにもいちいち気にする必要がないことを考えれば、野宿をするよりはすつとよいだろう。





小姓に化けたジュレがクリシュナの隊に忍び込んでいた

盗賊匠合の長、ラーバティがフェンを招く



ラーバティを舞台に、ダマスタとウルオコナの戦いが始まる



カルラを追ったフェンの目の前に、ソマの呪操兵が現れた

操兵による旅



ダマスタのような乾燥地帯では、日中は四十度近くまで気温が高くなるが、その逆に、夜間には零下十度まで急激に気温が下がる。そうした厳しい環境では、隊商や、軍隊が行軍する以外には、滅多に旅をしようとは思わないのが普通だろう。もし単独で、しかも操兵で旅をするというのは、とても困難なことだ。

操兵での旅の場合、まず必要になるのが水だろう。操兵を動かしている筋肉筒は、長時間稼働させていると次第に熱を持つため、冷却水により冷やす必要があるのだ。さらに、日中の高い気温の下では冷却水の消耗はすつと激しくなるので、大量の水が必要になってくる。できるかぎり操兵の水容器に水を補充することも大事だが、念の為に予備の冷却水容器を用意するとよいだろう。また、目的地までの道のりを記した地図も必要だ。(交易路)沿いに旅を続けるにしても、いざというときのために、水を補給できそうな場所をあらかじめ知っておくべきだ。

また、厚い布製のマントも必要である。直射日光を遮り、冷却水の消費を抑えることができるし、砂埃が入るのを防ぐ効果もあるのだ。また、駐機姿勢を取り、マントの縁を杭で地面に止めれば、そのまま野営用の天幕と

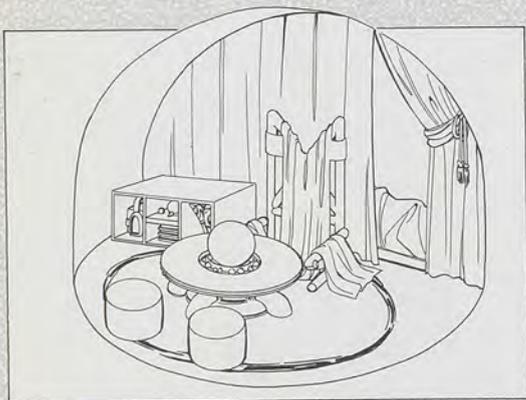


ラバナーナの街を見下ろすガシユガルとゼナム

みことな戦略でウルオコナの追撃部隊を退けたクリシユナが凱旋する。ダマスタ軍の野営地は、戦勝に湧きあがった



アラクシャーに着いたリムリアの前にソマが現れた



遊牧民が使う革製のテントは、旅の間の仮の宿として、かなり便利なものだ。ジュレ・ミイが使っていたテントも、それに類するもので中は結構広く、全体が真っ黒な布でふたつに仕切られていて、入り口側だけでも二人くらいは住めるほどの余裕がある。

この空間は、占いのときに使われる部屋になっていて、紫の布で覆った机と、その手前に丸椅子が二つある。机の向こうには背凭れのついた大きめの椅子と、用途も分からないさまざまな道具を入れた棚が置かれている。机の上には同心円の魔法陣が描かれ、その横に銅製の台座がついた水晶球が置かれている。

ジユロ・ワイシント

しても使える。

そのほかには、応急処置用に、予備の手首や、へこんだ装甲を補修するための金属片と布、そして簡単な工具なども必要だろう。

夜間は、急激に冷え込むので、操兵の冷却水の消費は抑えられるが、あまりの寒さのために、冷却水管の水や血液が凍結し、破裂してしまう恐れがある。一晚中動かせば、稼働による熱で凍結は防ぐことはできるが、心臓器が熱を持ってしまふ。結局、凍結を防ぐためには夜を徹して火を焚かなければならないのだ。



戦争で水が手に入らず、苛立ったフェンは机を力任せに叩いた

フェンとガルンは暗殺部隊と戦いながらリムリアのいる旧ホータンの王都アラクシャに向かった。そこには、ホータン王国の復活を知って各地から旧ホータンの人々が集まりつつあった。リムリアこそホータン王朝の唯一の継承者であるという事実、フェンは少なからず動揺するが、彼女を救い出したい気持ちに変わりはない。リムリアの戴冠式の前日、彼らは王城に侵入し、練法師たちに闘いを挑む。フェンは闘いの中で自身に秘められていた内なる力に目覚め始めた。しかし、そのころリムリアは練法師ソマとカルラによって、彼らに協力する第二の人格への精神改造を受けていた。



ヴァシムールの三節棍が、相手の後頭部を強打する



ガルンはフェンと別れ、クニアとともに暮らすことになった。かつて栄華を極めた聖都も、今では廃墟同然であった



王都デュラハーン

デュラハーンは、ウルオゴナの王都にあたる城郭都市で、政治、経済、軍事のすべてがここに集約されているが、国家としての体裁を整えるためだけに置かれているので、実際にはその機能はほとんどない。

もともと、ウルオゴナは、(天馬王)ウル大帝がその指導力によって二百あまりの部族をまとめあげ、当時没落の一途をたどっていたチェン王朝を倒してつくられた国なのである。まだ百年と歴史は浅いが、都市全体は前王朝のものをそのまま利用しているため、建物自体は非常に古い。

デュラハーン市街は、その住民の身分によって、同心円状に内側から三つの区画に分けられている。それぞれの境界線には、最外周の城壁と変わらない堅牢な壁が築かれており、敵が城塞に侵入しても、内側にさほど影響はない。また、常に三千の王直精兵が駐留しており、うち一個中隊が正門で厳重な警備を行っている。

中心部である第一区は、王族と貴族の居住区になっていて、真の王城にあたる。前王朝の時代は栄華を極めた暮らしたが、今では住む者がいないため、その面影はあまりない。

第二区は、富裕階級の居住区で、きちんとした区画整理がいとどいていて、ここには、二十年前に建てられた地上四階建てに相当する聖刻教会の大聖堂がある。第二区の住民のほとんどが信者になっていて、最近では教区と呼ばれている。

また、第二区にあるウルオゴナ軍の本部には、聖刻騎士団の分署がある。聖刻騎士団は、教会の守護や、布教活動の妨げとなる敵を排除するために設けられていて、教会のある国には必ずといっていいほどこういった駐屯所が設けられている。しかし、中原ではまだ聖刻教会は広まっておらず、その聖刻騎士団もウルオゴナ軍本部に間借りをしているのが現状だ。

一番外側の第三区は貧民街で、貧しい者たちがここに追いやられている。二区への出入りは決められた者以外禁じられており、何年

突如現れた合成獣が、二人に襲いかかる



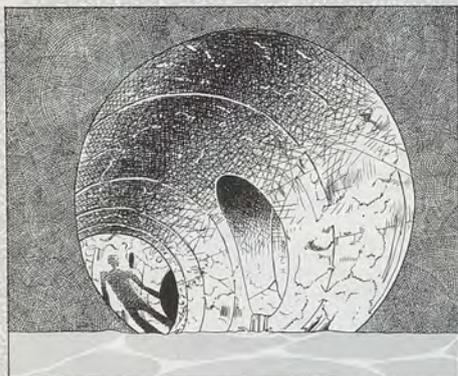
ソマの仮面には、《生まれたての大人》の血痕が付着していた



練法師の呪文の詠唱とともに、リムリアの体が持ち上がっていく



壁を突き破り、ガルダの呪操兵が姿を現した



下水道



も通った商人でさえ厳しい審査を受ける。また、ほとんどの男性は兵に取られており、街は閑散としている。
デューラハーンの地下には、チェン王朝時代に作られた下水道が街全体に張り巡らされている。これはあくまで噂だが、盗賊匠合の者たちが、第二区への秘密の抜け穴として利用しているらしい。とはいえ、迷路のような下水道を進むのも、また危険なことではあるだろう。

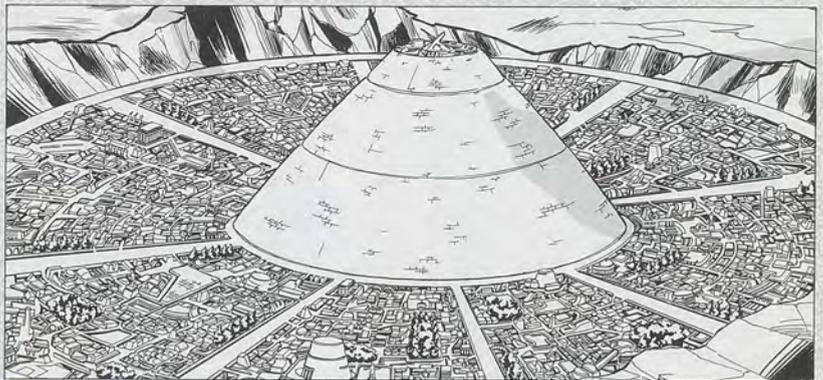


ラバザーナの戦いで絶体絶命の危機にあったクリシュナは部下たちの活躍とイル・カタムの援護で九死に一生を得たが、自らの作戦の失敗によって帰る所を失った。そこで彼はイルの義勇軍への参加の働きかけに応じることになる。その頃、フェンはアラクシャーで練法師ガルダを倒し、遂にゾマとの因縁の対決を迎えた。《真・聖刻》の不利の劣勢のヴァシムマルのため闘志を失いかけたフェンだったが、ジュレの意識に支えられて何とかゾマを倒すことができた。しかし、彼の前に、黒幕のダム・ダールと《黒き操兵》ハイダル・アナンガが現れる。

クリシュナのアビ・ル・バは、ガシガルの駆るガリオン・シーカに一撃のもとに倒されてしまう



聖都アラクシャー

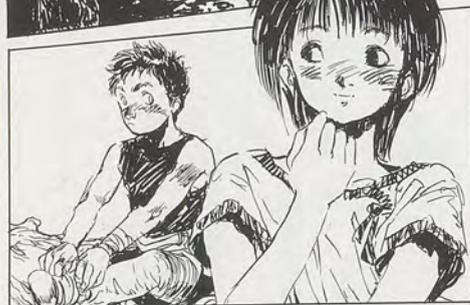


アラクシャーは、高さ百リットもの高い山に囲まれた、直径約四・五リットの盆地の中につくられている。およそ二五百年前に中原を支配していた、《白き王》の帝国の都である。山あいにある町はそれほど珍しくはないが、このアラクシャーは計算されたような真円を描いている山の中につくられており、神憑かり的なものを感じさせる。

《白き王》の帝国は、王の死後一夜にして滅び、アラクシャーは王の復活まで地の底に封じられていたが、王の巫女であるリムリアにより、再びその姿を表わした。

市街は、中央広場から四十五度の角度に正確に分けられた八本の道路が放射状に伸び、きれいに建物を区分けしている。建物や道路はすべて艶やかな白い石でできており、紀元

二人は並んで、丸太の上に腰かけていた



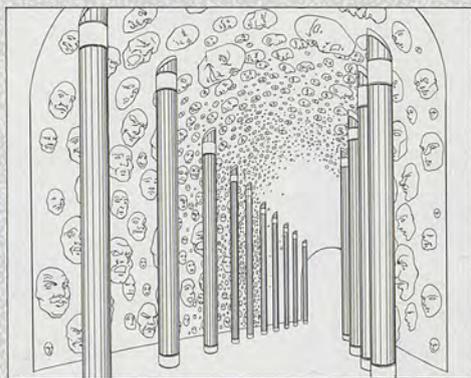
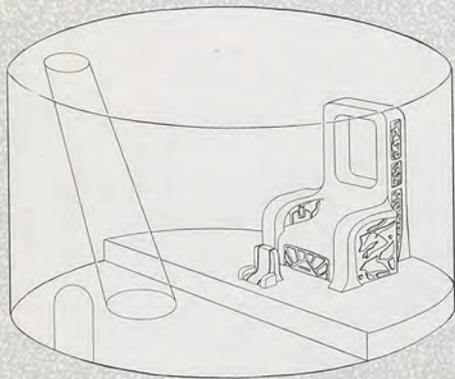
クリシュナたちは、イル・カタムによって助けられた



ヴァシニマルから激しい気合とともに放たれた気が、練法師ガ
ルダの乗る呪操兵を打ち砕く
ソマの仮面がはずれると、そこにはフェンの父親にそっくりな顔
があった



動けないガルンを、アレナたちが運んでいく



前に作られたとは信じられないほど、傷みや汚れない。また、建物には見たこともない古代の装飾が施されており、優美さを際立たせている。市街のあちこちには、巨大な戦士の青銅像が置かれており、中には、「白き王」の家臣である「千の守護者」が納められている。広場の中央には、「白亜の塔」と呼ばれる、高さ百二十リートの巨大な塔が立っていて、この塔もまた、市街と同じ材質でつくられている。
また、この塔は「白き王の墓標」とも呼ばれ、鏡のように磨き上げられた黒い石材で作ってきた玉座の間には、「白き操兵」ヴァシニマルが安置されていた。



フェンとガルンの前に出現した操兵こそ、黒き操兵ハイダル・アナングだった



練法師アルバを破ってダム・ダールと対峙したフェンは目前でリムリアとガルンを殺されて怒りに我を忘れ、ダム・ダールの思惑通りに「選ばれし者」の持つ真の力を解放した。その威力は天変地異となって中原一帯を襲った。策略に落ちたフェンはヴァシエマルとハイダルの触手に買かれて殺され、ダム・ダールの陰謀の一つは成就した。世界は「黒」による支配へと傾き始める。しかし、これまでの経過を心痛の思いで見ているラマス僧のハラハとルミアは行動を開始。また、失意の底にあったカルラは「千の守護者」の要請でリマの精神回復への望みを託してリムリアとガルンを蘇らせた。再びアルバに攻撃されて負傷したガルンはバラハに救われ、ラドウから使命を授けられてクリシユナのいるオスノの戦場付近に送り込まれた。そこで彼はクリシユナと手を結び、グリーンワルスに急襲された宿営地へと急ぐ。そして、そのオスノには「黒」に洗脳された古操兵「千の守護者」のホータン軍が向かいつつあった。



リムリアとガルンを殺され、憎悪と闘争心を爆発させるフェン

操兵と騎馬の戦い

中原では、最近になって操兵の数が多くなってきたものの、戦においてははまだ騎馬を主力に置いているのが現状だ。

現在、操兵を作り出す技術は東方の聖刻教会と西方の工祝会にしかなく、中原の諸国家では、それぞれからの購入にたよらざるを得ない。戦に使うのであれば、それなりに数を揃える必要があるのだが、操兵はとても高価なものであるために、大きな国といえども、そうおいそれと購入するわけにはいかないのである。

操兵は、低級機とされる従兵機でさえ騎馬十騎分の動きを見せ、狩猟機であれば、それ以上の戦力となる。しかし、十分な数の操兵が手に入らないのであれば、騎馬を主な戦力とするしかない。

操兵の鎧は、人間が着用するものと材質は変わらないが、さらに厚く頑丈にできているので、人間の武器ではそう簡単に傷つくことはない。操兵と騎馬が戦った場合、操兵に損害を与えることもできないまま、一撃のもとに葬り去られる、ということも不思議ではない。

もちろん、操兵の巨体が列をなしているだけでも、敵味方双方の士気に大きく影響を及ぼすことはいうまでもないだろう。

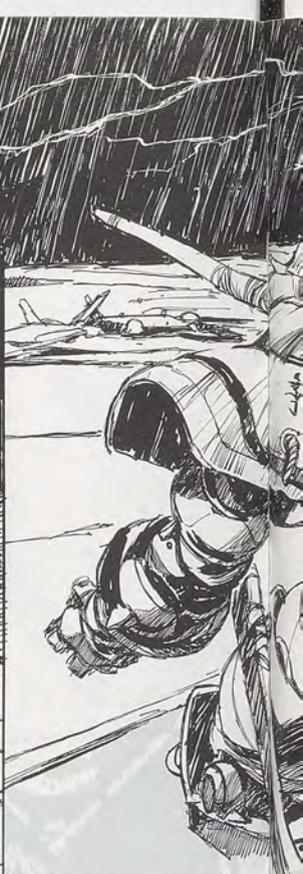
しかし、操兵にも弱点はある。頑丈な鎧の内側には、その機体を動かしている筋肉筒があるのだが、それは比較的脆く、人間の力でも十分に傷つけることができるのである。特に、関節部分などの筋肉筒は、可動範囲を大きくするためにむき出しにしている場合が多く、操兵の膝の裏などは、馬上から攻撃しやすい位置にある。また、大抵操兵の機体には、視界を大きくとるための透き間が設けられているので、そこを槍や弓で狙うこともできる。

騎馬が圧倒的な強さを見せるのは、その機動性を活かした作戦に出たときだろう。操兵は馬よりも早く走ることができるが、機敏な動きをすることはとても難しい。一か所にまとまった相手をなぎ払うことはできても、バラバラに攻めてきた相手に対して臨機応変に

フェンを介して結ばれていたクリシュナルとガルンは堅い握手を交わした。



息絶えたはずの女練法師カルラは月の光を浴び、見守るアレナとオースの前で蘇った



対応するには、操兵乗りとしてのかなりの熟練を必要とする。それには、機体を十分に動かすことはもちろん、操兵の狭い視野から、周りの状況を瞬時に判断する能力も要求されるのだ。

第五次ウルオゴナ侵攻において、圧倒的不利な状況の中で、ダマスタ義勇軍があれだけの成果をあげることができたのは、そうした操兵の弱点をつくという、操兵乗りとしてのクリシュナルの助言をもとにした戦法をとったからである。

また、きちんと統率された軍隊ならともかく、異なる部族の者たちを集めたダマスタ義勇軍では、隊をひとつにまとめあげるのになりに苦労していた。部族によっては慣習がまったく違う場合があり、それを理解するのに時間がかかるのだ。とはいえ、もともと彼らは優れた騎兵であり、馬の扱いには長けている者たちばかりだ。一度理解してしまえば、わずかな間に集団としての動きをこなせるようになる。



ハイタルのかかげた右手の中に、黒刃の鉞が出現した



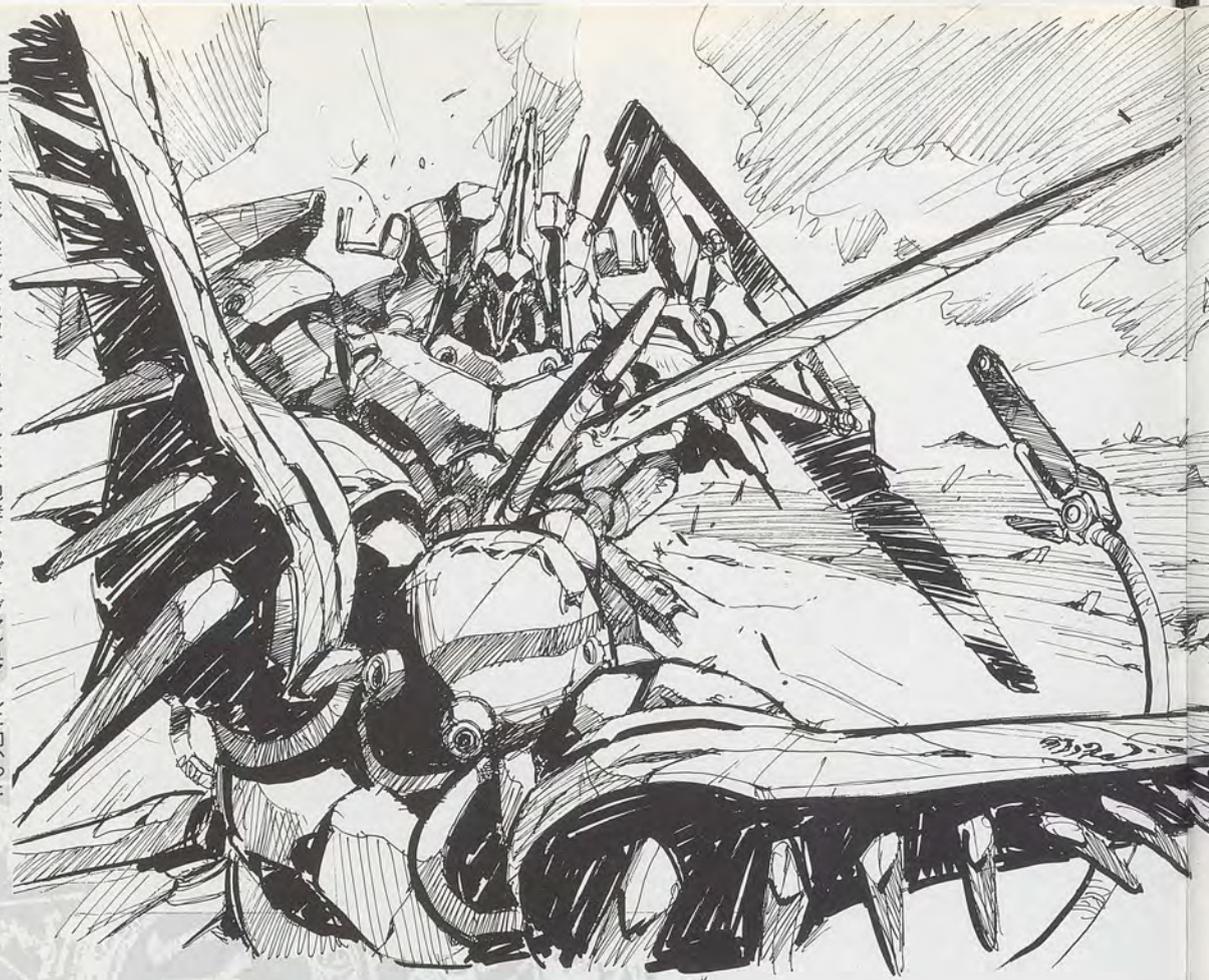
リムリアの一声にフェンはすべてを忘れ、その細い身体をぐっと引き寄せた



クリシュナ、ガルの見守るなか、ジュレ・ミイはごんごんと眠り続けていた

ダム・ダールは抵抗する聖剣エル・ミュー
トを抑えてヴァシユマイルをも《黒》に染
めた。《八の聖刻》の《黒》と《白》の均衡
は破れ、《穢れ》が世界を侵食し始める。だ
が、ルミアの力を得たリムリアはフェンの
復活を図った。その際の《真・聖刻》の光
でダム・ダールの意識はソマから分離し、
ハイタルは逃げ去った。一方、ガルンたち
はオスノで戦っていた。《千の守護者》の殺
戮を見たガルンとクリシュナはこれに立ち
向かう。二人が力尽きた時ヴァシユマイル
が戦場に現れ、《白き操兵》と《黒き操兵》
の定められた戦いが始まった。ハイタルの
圧倒的な力の前にフェンは苦戦するが、ダ
ム・ダールの本体をハラハに襲われて力の
供給源を失ったハイタルはヴァシユマイル
の太刀を受けて姿を消した。ここに一つの
戦いは終結を見る。そして、《白き王》フェ
ンは古の宿命を背負って、仲間たちと共に
新たな旅へと出発するのであった。

アルバから死と狂気を吸収したハイダルは、咆哮をあげてヴァシユマルに向かった



アビ・ルーバに向けて、ガリオン・シーカの大鎌の刃が迫った



消えた黒き操兵を探し求める新しき旅が、今始まろうとしていた



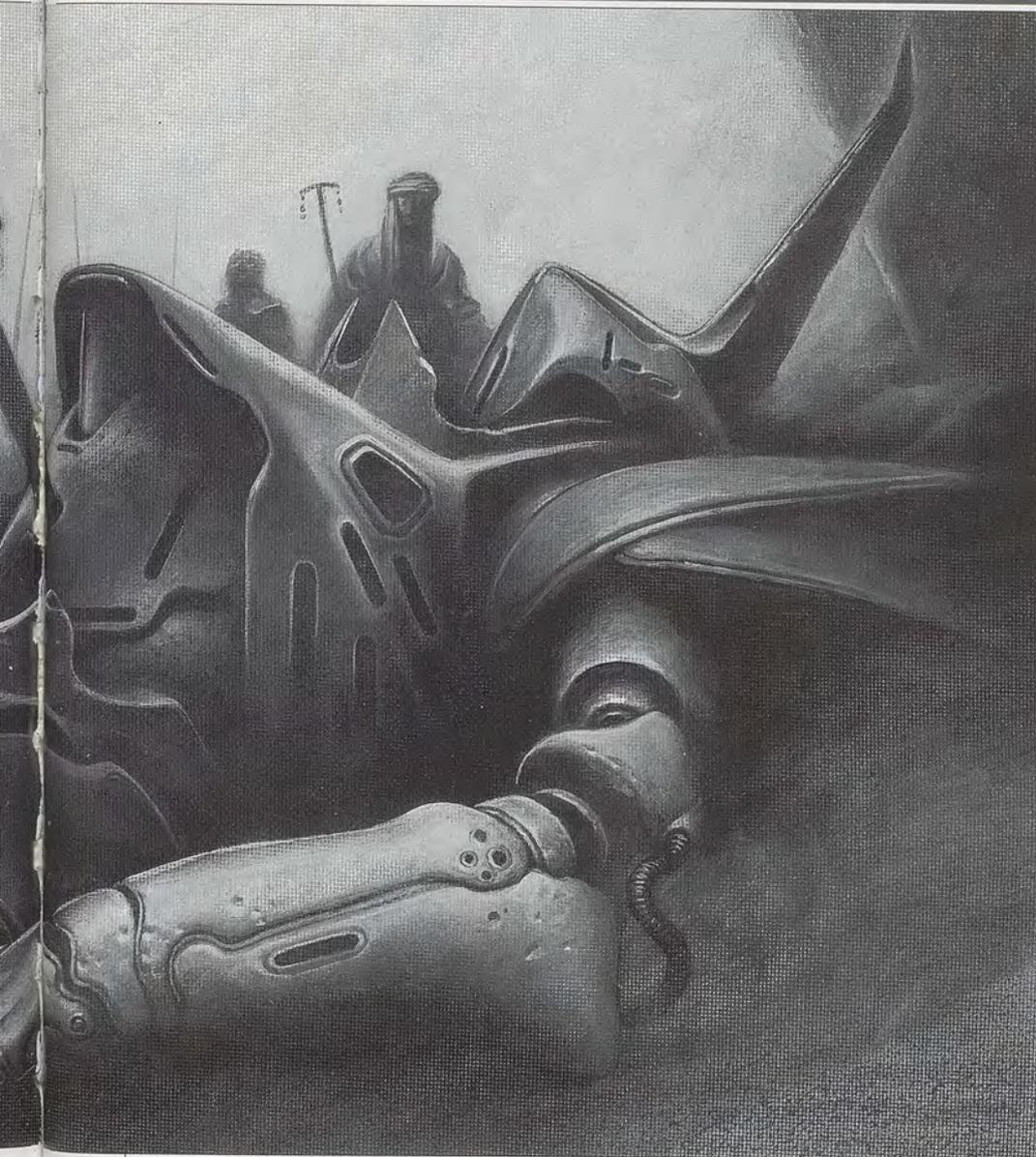


大地

1・1

大陸

聖刻1092シリーズの舞台であるアハーン大陸。この大陸の気候、風土を始め、国家、民族、宗教、等々、作品では詳しく知り得なかつた様々な事物を、詳細な図表と美麗なイラストで解説します。作品世界をより一層充実したものとしてみることが出来るでしょう。



アハーンとは

この《聖刻》が統べる大地を、人々は「アハーン」と呼ぶ。

アハーンとは、古の言葉で「ふたりの神」或いは、「分かれた言葉、力」という意を表し、大陸の歴史的、文化的状況を窺わせる。ここには、ふたつのまるで異なる文化圏が存在する。大陸の東端には神秘主義が色濃い《東方》文化が、西端には唯物的な《西方》文化がある。そして両文化圏の間には、いずれにも属さぬ広大な《中原》が広がる。東西ふたつの文化圏は《交易路》なる道によって、古くから結ばれていた。

交易路は、同時に「神の足跡」なる意を持つ。この幾千幾万もの長き道は、中原において東西文化の融合をもたらすと共に、太古の昔から今に至るまで、果てることのない戦乱を生んだ。それはまた、総てが聖刻の計らいによるものだとする考えもあった。

そも《聖刻》とはいかなる存在か。聖刻は、天と地のあらゆる事象を



の 刻 聖



司る力にして意思とされ、しばしば運命と同義の言葉として語られる。目に見える物以外を信じぬ西の民人ですら、この神秘の力を否定できる者はいない。聖刻は、神が大地に刻みし聖なる印なれど、その力を体現するには《聖刻石》なる石を要する。この石から導き出される奇跡の技を《練法》と称し、東方では《聖刻教会》なる組織が確固たる学問、技術として研究を重ねている。そして《練法師》なる異能の人々が、失われた真の知恵を求めて、闇の世界を徘徊する。

聖刻石も練法も、民人が知る存在ではない。練法師は、それを神の知恵としており、市井の目に触れ、普遍化することを恐れている。その一方で、目に見える形として存在する聖刻がある。

それを《操兵》^{リムド}という。

操兵とは、古の技をもって生み出された巨人で、大陸全土に伝わる神話によれば、かつては人と同じ心を持ち、神の代行として民を統べる存在であったという。しかし、造物主は、その強大な力を恐れ、魂を奪い去った。そして今日では、人が乗らねば身動きひとつできない武器と成り果てた……。

アハーンにおいて操兵を生み出す技は、東方の聖刻教会と西方の工呪会だけが伝える。

あまたの諸国は、競って聖刻の巨人を求め、そしてまた、新たな戦雲が巻き起こる。

中原

聖刻の大地。人々は、世を統べるべく、名を成すべく、或いは、全てを無に帰すべく、自らの野望を信じ、地を駆ける。しかしこの大陸は、人が生まれる遙か以前より、聖刻によって運命を定められていた。時の糸は聖刻の綾なす模様を紡ぎだす。いざこれより聖刻の扉を開かん。

中原とは

アハーンの中央に位置し、風神が草原を駆け抜け砂漠の砂を巻き上げる広大な地域を、人々は《中原》と呼ぶ。東をカーランカ大山脈、西をアレビス大森林に隔てられ、北には人跡未踏の氷雪地帯が横たわる。

東方や西方から辺境と呼ばれるこの地域は、そのほとんどが荒野が草原で、乾いた砂漠が行く手を阻み、峻険な山脈が厳然と立ちほだかる。

そして、ささやかな農耕地を砂嵐が奪い去る。あるいは全くの不毛の地と見る者もいるだろう。しかし、この地にも民人は暮らし、子を生み、育てている。いまだ開墾されていない土地も多く、旱魃などの天災とも無縁なわけではないが、草原には遊牧民のひづめの音が高らかに響きわたり、荒野の集落からは、秋の実りを感じさせる祈りと宴のさざめきが聞



歴史と文化

中原は、八つの国家が群雄割拠する地である。この地は常に、東方や西方に狙われている。従って、多くの盟約や陰謀が交わされているが中原において覇を唱えるのは純然たる力であり、その理は不変である。

中原の有様は、古来より栄枯盛衰が甚だしく、一時として、その姿をとどめることのない幻影のようなものだった。ある国はかつてない栄華を誇ったが、閃光と共に一夜にして滅亡し、ある国は原因も不明なまま禁断の地となった。多くの国々が興っては滅びていった。そして歴史は、次第にその国の色を褪せさせ、故事にならう伝説は中原を、アハーンをあまねく覆い包み込む。聖刻の技は奇跡をもって全ての地にしろしめす。中原をなべて特定の色に定めることはできない。文化的歴史的な側面から見ても、西方のように華美ではなく、東方のように様式を蔓延させてもいない。民人は、騎馬民族であり、古代王朝の末裔であり、東進王





中原史概略

- 太陽暦 元年 古代帝国《ラ》建国(中原の三分の一を領土とする。当時、他は未開の地であった)
- 564年 《ラ》、ラ・タン(東部)、ラ・カン(西部)、ラ・マン(南部)の三王朝に分裂
- 602年 ラ三王朝間に戦争勃発(三王朝戦争)
- 611年 タン王朝滅亡。カン王朝が領土を掌握する
- 699年 内乱によりラ・マン王朝滅亡。マン王朝領土にトンクン、チーリン、タムテシナを始めとする十二豪族による都市国家が生まれる(三王朝戦争終結)
- 777年 タムテシナ消滅(原因不明、以後タムテシナの領土は禁断の地となる)
- 919年 カン王朝、東部のアグ河までを支配。東部都市国家群滅亡する。(これにより中原のほぼ全域を支配)
- 1098年 西方ラウマーナ帝国、中原に進出(第一次西方戦争)
- 1113年 ラウマーナ、中原西部から中南部までを征服。カン王朝、帝都を東部に移す。
- 1118年 ラウマーナ、中原における王都を建設。アラクシャーと命名
- 1136年 旧タン王朝の末裔による内乱でカン王朝滅亡。シン建国
- 1244年 ラウマーナ滅亡
- 1251年 ラウマーナ領がキタン、ダマスタ、ホータン、レイケン、パルティア、ナリール、チェンの七国家に分裂。
- 1398年 東方南部域連合アンジャン、中原に進出(第一次東方戦争)。シン、ダマスタ、ホータンの連合軍、これを退ける(1401年)
- 1435年 騎馬民族がチェンを滅ぼし、ウルオゴナを建国する
- 1487年 ダマスタ、キタン戦争勃発(1490年 キタン優勢のまま終了)
- 1503年 西方のパルテ、中原に進出(第二次西方戦争)。パルティア、キタンの連合軍、これを退ける(1509年)
- 1518年 ウルオゴナ、第一次ダマスタ侵攻(同年敗北)
《東方動乱》勃発
- 1522年 ウルオゴナ、ホータンを滅亡させる。ダマスタ、シン間に軍事同盟締結
- 1525年 ウルオゴナ、第二次ダマスタ侵攻。(ウルオゴナ軍が初めてオズノ山脈を越えるが、翌年ダマスタ・シンの連合軍に撃退される)
- 1538年 ウルオゴナ、第五次ダマスタ侵攻(同年敗北)
ホータン再興。ウルオゴナ、ダマスタこれを承認

こえてくる。

その一方で、交易路の周辺には、野望と術策が渦巻く。東西交流の要衝たる中原には、東方、西方の思惑が複雑に絡み合う。《聖刻教会》と《王呪会》は、綿密に、或いは恣意的に中原に介入し、望む者も望まぬ者も、闇に巻き込まれていく。

ここもまた、《操兵》が跳梁し、《練法師》が跋扈する聖刻の地なのである。

中原は常に人の、或いは《聖刻》の思惑によって翻弄されている。

◀遺跡より発掘された黄金製の装飾品



の未裔でもある。それぞれの残照はそれぞれの国のなかに見いだすこともできるが、文化や様式を創造、発達させる要因としては、あくまでもその国の民人の思考に重きが置かれるようだ。交易路周辺の国家を例にとるまでもなく、それは時流によってうつろうものである。ましてや、中原の広大な版図は、王や騎士たちだけで掌握しきれぬものではない。辺境は統制が及ばぬから辺境なのであって、遊牧民にとっては国境などないに等しい。

中原の国家

古代帝国（ラ）以前には、《白き王の帝国》と呼ばれる高度な文明が中原を支配していた。その文明は閃光とともに一夜にして滅亡し、その時に広大なゴナ砂漠が生まれたという。以後、千年に及ぶ暗黒時代を経て現在の歴史に至る。

中原の国家の多くは、ラ王朝の末裔として長い歴史を持つシンを除き、ラウマーナ帝国滅亡の後に成立した若い国家ばかりである。それらの国家の政情は非常に不安定で、ちょっとした趨勢で盛衰を違えることとなる。チェンは騎馬民族国家のウルオゴナによって攻め滅ぼされた。また、かつてのホータンの民人が、ウルオゴナの覇権を挫く形でアラクシャールを打ち立て、再興を果たした。中原全体の情勢も、これらの国同様、依然として予断を許さない。

遊牧民の戦士



中原各地には、多くの遊牧民の部族が住んでいる。彼らは勇敢な戦士でもあり、闘いぶりには定評がある。馬上で闘いやすいように、曲剣と弓矢を携えることが多い。

中原東部地図



暦

月(名称)	月の長さ	曜日(名称)	一日の時間
1月 (アーモ)	29日	土 (ツ)	午前0時～ 零の刻
2月 (イシュー)	30日	水 (シュ)	2時～ 一の刻
3月 (ホウ)	32日	陽 (リイ)	4時～ 二の刻
4月 (ビシュム)	31日	金 (キン)	6時～ 三の刻
5月 (ガルワ)	31日	木 (ムウ)	8時～ 四の刻
6月 (カナル)	32日	火 (フォ)	10時～ 五の刻
7月 (シアラ)	31日	月 (ユイ)	午後0時～ 六の刻
8月 (ラマン)	30日	風 (フェ)	2時～ 七の刻
9月 (イム)	31日		4時～ 八の刻
10月 (エン)	32日		6時～ 九の刻
11月 (タグリー)	29日		8時～ 十の刻
12月 (コーマ)	30日		10時～ 十一の刻
12カ月	368日	8日(46週)	24時間(12刻)

●備考 / 中原の暦は、太陽暦(ラ・ズウ)である。物語の始まった年は中原暦1537年。東方暦において2462年にあたる。



貴婦人

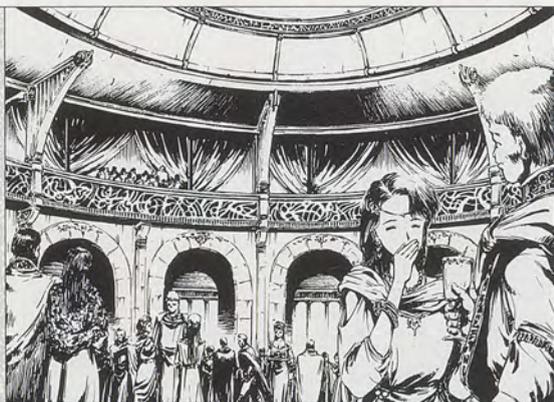
政治には直接関わることは少ないが、彼女たちの発言は、なまじな騎士などよりも重みがあることが多い。

国王は《裁決王》と呼ばれるカラ・キヤメル二世。王都のダマスタには西方風の建築が多く、贅を尽くし華やかである。貴族や騎士階級など、爵位も西方に倣って設けられている。国土は南北に走るツンホワン山脈によって分断されており、東西では文化的な傾向が多少異なる。ツンホワン山脈には《風の巢》と呼ばれる難所があり、その突風に巻き込まれたものは、遙か北のアレビスまで飛ばされてしまうという。交易路を通る隊商の多くは、よほど急ぎの旅でないかぎり迂回することが多い。

この国は、中原全体から見れば交易路のほぼ中間の地点に位置し、東西との交流も盛んである。基本的な文化は、西方に起源を持つラウマーナ滅亡後の領土に成立したため、西方に近い部分がある。ただし、領土内には旧来の民族が半数以上居住しているため、国家全体の傾向として

ダマスタ

ダマスタの戦士



ダヴァーバ王宮

ダマスタの首都ダヴァーバでとられる華やかな宮廷政治においては、多くの貴婦人が出入りし、軍議などにおいても形式や手順の方が優先される傾向がある。

ダマスタには二種類の騎士がいる。清貧を堅持する騎士と、世襲や賄賂、虚栄に塗れた騎士である。現在ダマスタ王朝は、本来の高貴さを維持できず、さるかどうかの瀬戸際にある。

辺境の農民

この服装は主にオズノ山麓によく見られるもの。野外は寒暖の差が激しいため、保温効果のあるものを着ている。



は西方と一線を画している。ことに、中原最大の交易都市ケプロトは様々な人種でこったがえしている。東側には未開拓の土地が多く、農民たちの生活は必ずしも楽なものではない。そのためか、民間ではラマス教に帰依するものも多い。縁起を担ぎ、西方の商いの神マネイナを奉る者もある。ただし、国教はあくまでカルバラ教である。

カルバラ教は、炎の神カルバラを世界の守護者と仰ぎ、衆生の救済を祈る。ちなみに、この国の王妃はカルバラ教の司祭も務めている。

中原全体から見ても、東西の中間地点にあるこの国は大規模な流通が行なわれているが、商人の便宜を尊重した税制を敷いているため、国全体が潤っているわけではない。ことに国境を接するウルオゴナの軍備増強に備え、合計で二千騎余りに及ぶ操兵を導入したため、どちらかといえば国の財政は逼迫きみである。

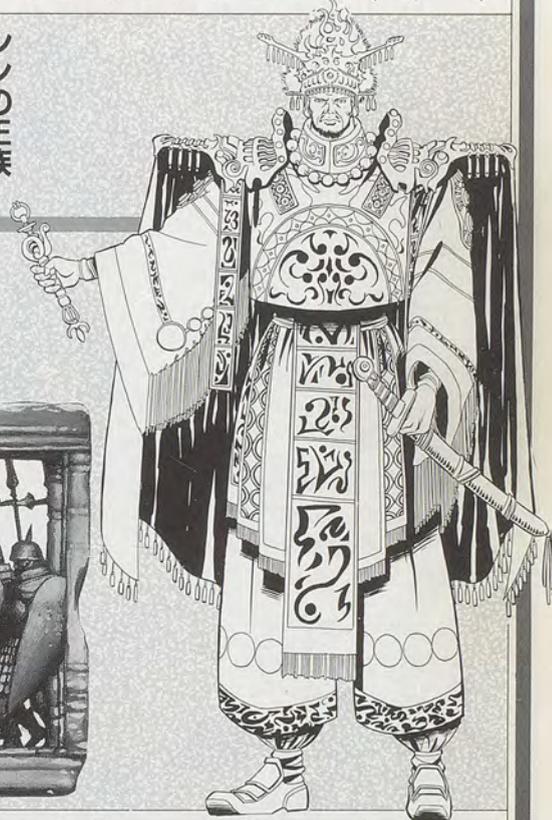
ウルオゴナ

百二十の部族からなる騎馬民族国家。百年ほど前に、古い歴史を持つチェン王朝を滅ぼし建国された。現国王は《昇龍王》と称されるウル四世。チェン時代の建物をそのまま使う王都デユラハーンには一万五千もの民が住み、三千の王直轄軍が駐留する。ただし、王自身はほとんど都にはいない。国内を巡察し、裁決者として各部族の争いごとを調停する役目があるからだ。

遊牧民の人口増加とゴナ砂漠の拡大により草原は年ごとに減り、これまでダマスタに対し五度の侵略戦争を挑むがすべて失敗に終わっている。そして、十六年前にはゴナを渡り、ホータン国を領土とした、しかし、大挙して押し寄せた家畜が草を食い尽くすや、あっさりと放棄した。

ホータン

かつて中原の三分の二を征服した西方ラウマーナ帝国の流れを汲む小国。十六年前ウルオゴナに攻め滅ぼされ、国土は荒廃したが、帰還した王女を立てて民が蜂起し、再興を果たす。王都は聖都の名をもって知られるアラクシャー。古代文明の遺産である一千騎もの古操兵の軍団を得て、一躍中原最高の軍備を擁する。



シンの王族

シンは、現在の中原の歴史と共に生まれた古代帝国《ラ》を継承するもので、中原においても独特の伝統と様式を持つ。

東進王のレリーフ

四百五十年前のラウマーナ王朝時代に作られた、東進王サティ・ラウ・クラウナの武勇を伝えるレリーフ。



ミナル商人

西方に祖を持つミナル人は、中原において強欲な商人の代名詞として語られる。彼らにかかれば商品にならぬものはないという。



● シン

古代帝国《ラ》の流れを汲む軍事大国。東方南部域と接し、侵略の動きに備えを怠らない。国土には大陸でも一、二の大河アクが流れ、その支流に広大な農耕地帯が広がる。

● レイケン

五十余りの豪族が支配する連合国。国の体裁はとっているが、国政らしきものはなく、豪族同士の戦が絶えない。国土全体が高地で、気候は温暖だがやはり降水量が少ない。

● キタ

地母神カリーマを信奉する宗教国家。女帝を王に戴き、貴族にも女子の家督相続を認める。中原でも希有な例といえよう。だが、同時に女子に対し厳しい戒律が課せられている。

● ナリール

干果、香辛料の輸出で知られる農業国。ただし、中原諸国の例に洩れず降水量が少ないため他の農作物の収穫が乏しく、おそらく国力は最も低い。

● パルテイア

西方の玄関口に位置する西の大国。独自の文化を誇り、硝子工芸品、金属工芸品、織物の産地として有名。シン同様に西方からの侵攻に備え、操兵の輸入を増やしている。



遊牧民の住居

遊牧民の生活

遊牧民は中原の各地に暮らしている。全体で千を超す部族がいると言われるが、彼らは季節によって家畜とともに生活の地を移動するため、正確な数はわかっていない。

中原は各地で砂漠化が進行しており、ゴナ砂漠の拡大によって、草原は減少している。つまり遊牧民の生活そのものは岐路に立たされている。ウルオゴナの成立は、彼らなりの自衛手段だったと言えることもできる。



遊牧民



獣肉の燻製

発酵乳食品 (チーズ)



保存用水瓶



乳発酵による酒

水筒 (家畜の内蔵)



▶遊牧民の婚礼の宴。彼らの生活は決して豊かではないが、冠婚葬祭ともなれば彼らなりの贅を尽くす。

遊牧民の回遊路には近隣の農耕民族の村も含まれる。干し肉、乳製品と穀物などの取引が行なわれ、互いの生活を補完しあう共生関係が成立している。



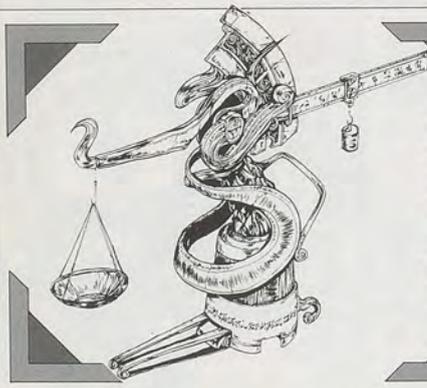
商

人

中原は、所によっては西方以上に商業が盛んである。なぜなら、中原の《交易路》沿いの交易都市は、アハーンにおいて唯一、東方と西方の双方の文化が交わる地であるからだ。中原での商いは、東西における、他のどんな商売よりも、商魂を刺激するものであるらしい。

アハーンの交易都市には《匠合》と呼ばれる組織が国、街単位にあり、その都市の産業のほとんどを掌握している。交易都市で商売をしようとするものは、商業匠合に一定の上納金を納めなければならない。これらの匠合のほとんどが、秤を紋章とするミナル人によって牛耳られている。一説には盗賊団の匠合もあるらしい。匠合内で評価を上げ、近隣の宿場街で《市》を主催できるようにすれば、商人としては大出世といえる。

ミナル商人の秤



東方

東方——アハーンの東にありき神秘と魔道に包まれし地。大地の礎なる聖刻を崇め、異形の仮面をまとい、聖刻の使徒たる巨人を生み出す輩の地。そして神聖と魔道をもって数多の人々を導く——聖刻教会。

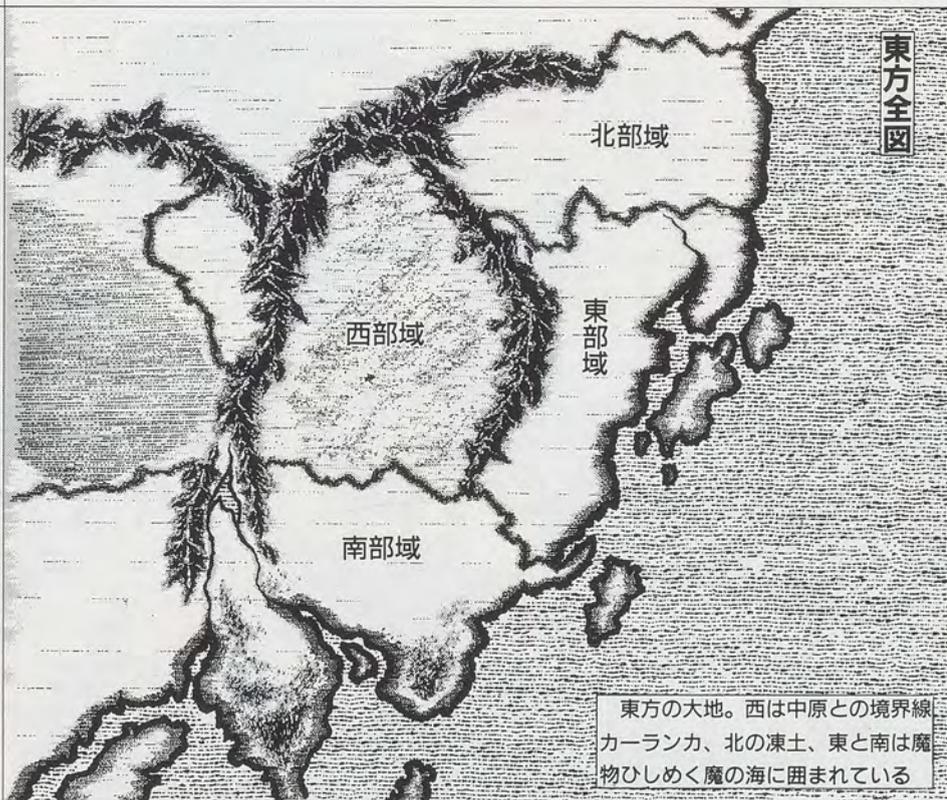
東方とは……

アハーンの東端に位置し、魔物ひしめく海と凍てつく氷の大地、そして雷神の宿る山々に囲まれたこの地を、人々は《東方》と呼ぶ。

たえず動乱が起こっていたこの地には、《聖刻》の力を導きだし摩訶不思議な術を使う《練法師》なる輩が住み、現在では《操兵》と呼ばれる巨大な騎士を生み出す《聖刻教会》が全土を掌握している。

東方の歴史と文化

東方は大陸において最も長い歴史をもっている。西の文化のようなきらびやかさは希薄であるが、時の重みを忍ばせる格調と重厚さは他の及ぶところではない。幾度かの戦乱に



東方全図

東方の大地。西は中原との境界線カーランカ、北の凍土、東と南は魔物ひしめく魔の海に囲まれている



より古き国が滅び、新たなる国が生まれ、文化は連綿と受け継がれていったのだ。ことに東方の民は、神秘的な力を畏れ敬う氣質を多分に持ち、文化においてもその強い影響が多分に見られる。

東方は東西南北の四つの地域に分けられており、風土、歴史、文化、習慣といった多くの点で違いがある。北部地域は凍てつく大地である。およそ一千五百年前に聖刻教会の教都ワースランができるまで、歴史から置き去りにされた土地であった。

東部域は東方の中心と言ってもよい。かつて東方を制した数々の大国もほとんどがこの地より生じた。気候は温暖で農作物に恵まれ、交易路の終着地ということもあり、商業と文化の両面で最も栄えていた。

南部域は戦神が統べる地である。豊かな大地を持ちながら古来より戦乱が絶えず、教会の権威と力によりようやく平和が保たれている。

西部域は若い地である。中世期まで、紀元前より連なる王朝が数多く残る古の地であったが、永き時の中で新興国に支配の座を明け渡していた。



東方南部地域

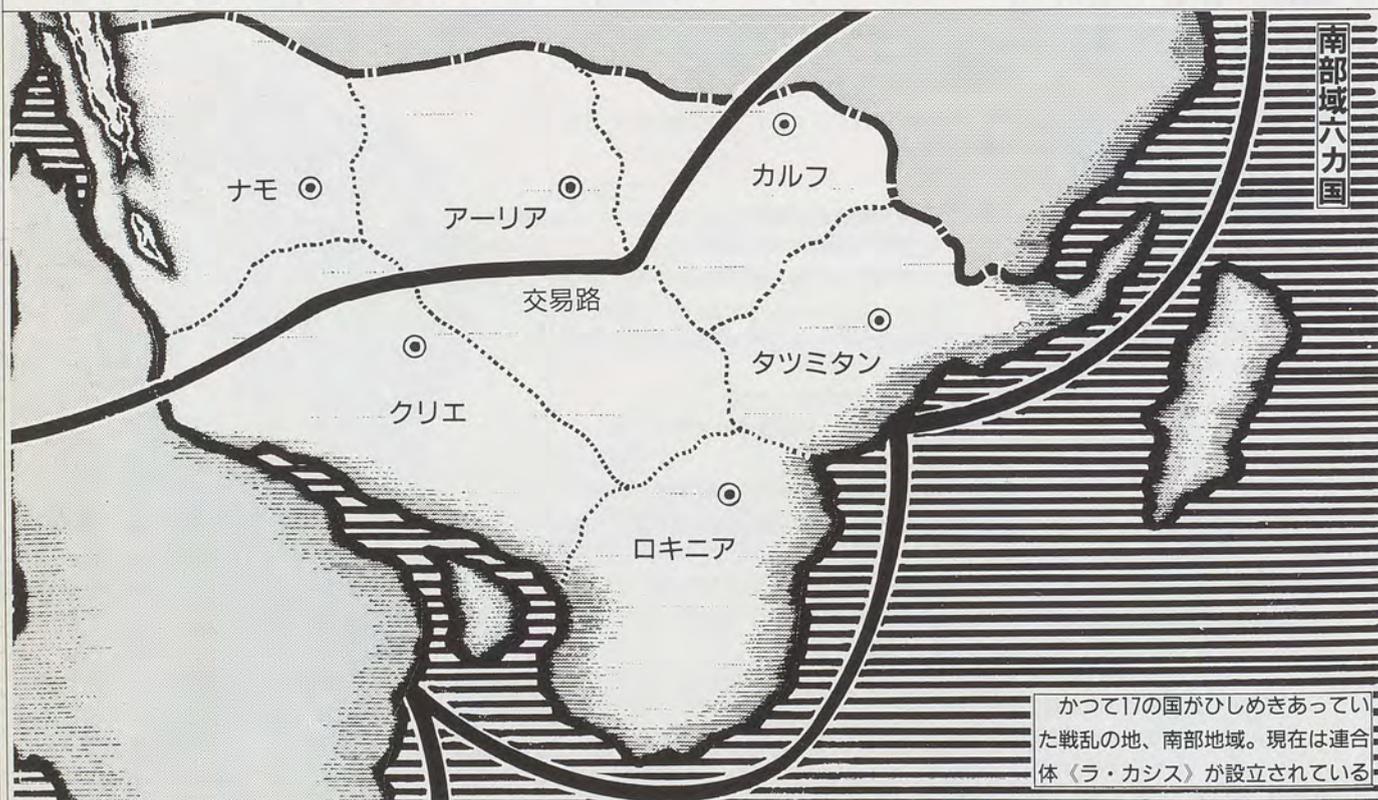
古くは《ク》帝国に始まりアンシヤン連合などの強国を生み出した南部地域は、現在東方で最も勢力のある地域である。アーリア、クリエ、ナモ、ロキニア、タツミタン、カルフの六カ国で構成される南部地域は、他の三地域に比べ生活水準が最も安定している地である。

温暖な気候と肥沃な大地は人々に豊かな作物を与え、交易路を通してある程度の交易品も流通している。また、聖刻教の布教度も他の地域に比べて高く、ほとんどの国が国教としている。

中原との接点にして東方の玄関口でもあるこの地では、外部侵入者に対する警戒も厳しい。クリエとカルフには関所が設けられ、東方に足を踏み入れる者はたとえ隊商であろうとも国軍と聖刻騎士団による厳しい検閲を受けなければならない。さらに各国家では列強政策を取り軍備力を強化、きたるべき中原侵攻に備えて着々と準備を進めている。

また、この地に派遣されている聖刻教会の守護集団《聖刻騎士団》は四方面軍中最強と謳われている四龍騎士団であり、教会に対する反乱分子はことごとく彼らの手によって排除されている。

南部域六カ国



海の交易路

東西の文化圏をつなぐ交易路は、両文化の交流において重要かつなくてはならないものである。しかし、この交易路に海路があることは他にあまり知られていない。東方の商人匠人が東部地域の港から西方までの海路を確立したのが《海の交易路》の始まりで、往復十年とも十五年ともいわれる旅程短縮と、通常の隊商では運べないような大物を運ぶためといわれているが、真意は西の大商人、ミナル人たちの勢力圏を迂回するためだった。海流が激しい上に魔物の巣くう海に乗り出す危険度は大きかったが、魔物の巣を避け、さらに比較的波の静かな沿岸を航海することによって危険度はかなり削減された。



南部の国家



● **アリーリア**
アリーリア鉄の産地にして南部域最大最強の国

東方南部域のほぼ中央に位置しているのがこのアリーリアである。すぐれた刀匠技術をもち、国内で産出される良質の山砂鉄を使って鍛えられた刀剣は、各地で名刀と珍重されている。しかし、砂鉄自体の産出量が少ないため最近では操兵の外装加工の方が有名となっている。

かつて南部域一の強国といわれたエーギンがナモ、ベイケスの二国に分裂した後は、実質上南部域の主導権を握る大国となった。



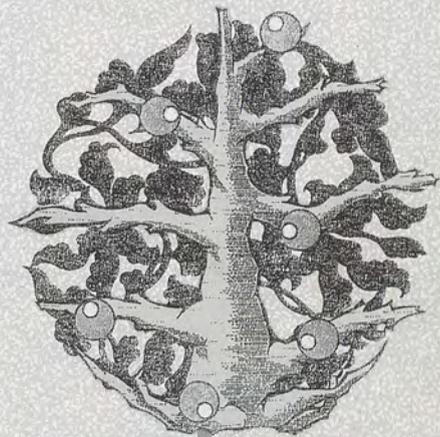
● **クリエ**
東方最初の砦にして中原進攻のための先鋒

東方に足を踏みいれるとき、最初に通らなければならないのがこのクリエである。亜熱帯性の気候を持つこの地は定期的な雨期があり、交易路沿いはそうでもないが、南部にはうっそうと生い茂る密林地帯も存在している。適度の気温と定期的な雨により穀倉地帯が多く、《南部域の米蔵》ともいわれ、ここで取れる穀物は東方各地に供給されている。

現在では中原進攻のための南部域連合軍がぞくぞくと集結している。

●近年の南部域の流れ

東方暦1842年	エーギンの首都ラセルで第一回南部域連合会議開催される
1955年	ユズル、ヤブン同盟軍によるトゥラの王都、カダンの占領が行われる これにより5万もの死傷者がでる
2097年	第2回連合会議開催
2281年	南部域十七カ国により連合体《アンシャン》結末
2283年	アンシャン、東部域ウイドゥを征服、《東南戦争》勃発
2284年	東部域八カ国連合軍、ウイドゥを奪回 同年、聖刻教会の仲裁により 《東南戦争》終結
2317年	アンシャン、アグ河を越え中原シンに進攻 《第一次東方戦争》勃発
2319年	《クリエの乱》発生
2320年	アンシャン分裂 中原より撤退 《東方戦争》終結
2326年	アリーリア、ツェラ・トゥとテオモを併合 南部域最大国家となる
2433年	《東方動乱》勃発
2434年	エーギンにてバルトー族とリイズ一族が衝突 《二族の役》
2435年	エーギン、ナモとベイケスに分裂 ベイケスは南部連合を脱退、西部 域連合に属す
2439年	ナモ、旧エーギンの属国オモスを併合
2445年	聖刻教会騎士団、東方平定の遠征開始
2447年	聖刻教会法王、《東方動乱》終結を宣言 (現在の東方国家確立)
2451年	ナモ、パーソル領にて旧オモス騎士による反乱勃発《パーソルの乱》
2452年	南部域六カ国、連合軍《ラ・カシス》結成
2453年	ラ・カシス軍、クリエに集結



【ラ・カシス】連合章

次なる中原進出のために、東方の先鋒となるべく結成された南部地域国家の連合体《ラ・カシス》の南部域各国の結束を示す証でもある

◀これまで数々の戦乱を繰り返して、絶えない血ぬられた歴史をもつ南部地域も今では一国にまとまり、かつて挫折した《中原進攻》という名のもと、新たな結束を固めている



● **ロキニア**
広大な密林と高温に悩まされる最南端の国

南部域のなかでさらに南端に位置しているこのロキニアは熱帯性気候である。南部地方に広がるカイズ大樹海は日中でも日が差さず、迷い込んだら生きては帰れないという。



● **ナモ**
かつての大国エーギンの片翼、戦乱の国



● **タツミタン**
南部域六カ国で唯一港を持つ国

タツミタンはエクル港を介して南部域で唯一漁を行っている国である。ただし、漁といっても沖合いには危険な魔物の巣が存在するため、沿岸漁業に限られている。



● **カルフ**
東方の分岐点にして南部域最小の国

カルフは、南部域を含め東部域、西部域の三地域に接している。王都コアキには大きな関所が設けられ、東部域、西部域に入るためには長期の検閲を受けることとなる。



東方聖刻教会

北部域の《ワースラン法王国》を教都とする聖刻教会は、アハーンにおける森羅万象あらゆる事象を司る力にして意志でもある《聖刻》を崇め、そこから導き出される奇跡の力をもって、混乱の世を《聖刻》の力で救うという教えを広めている。この《聖刻教》は、20年前の《東方動乱》の境にその勢力を東方全土にのぼし、現在では東方国家の大半が国教としている。国教とする国々は教会より派遣された教導師を政の相談役として迎え、教会への寄進である献上品を絶やさないといい。

南部軍事情勢

東方は現在、中原征服へ向けての進攻を企んでいる。そのため、先鋒となる南部域では連合体《ラ・カシス》の名のもと軍備増強が行われている。東方で最強をほこる部隊といえは、いわずと知れた聖刻騎士団であるが、彼らは厳しい戒律のもとで統制がとられており、教会の命がなければ出動することはない。現在南部域連合軍として集められている兵力は、その大半が各国の世俗騎士や徴兵軍で、各々操兵や部下を引き連れ続々とクリエに集結している。

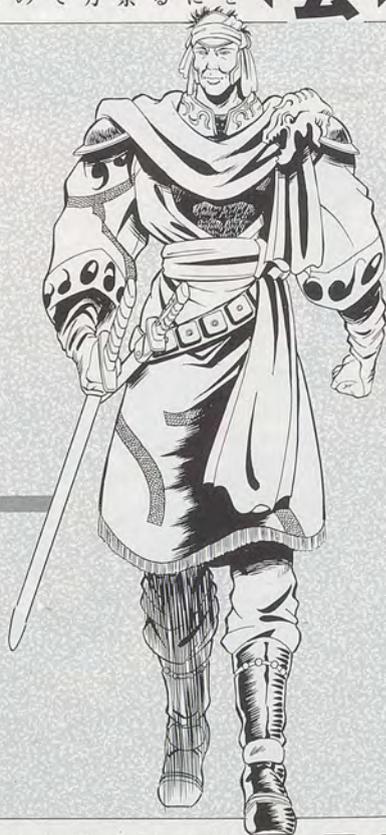


聖騎士

教会の守護と布教を妨げる敵や障害を排除するために設けられた《聖刻騎士団》の構成員。僧侶ながら騎士の称号を持ち、その強さは天下無双。神に仕える騎士とも呼ばれる。

世俗騎士

この世界でごく一般的な騎士と呼ばれるもののほとんどがこの世俗騎士である。世襲的に称号と領地を受け継ぐ彼らは、家紋を重んじ己が認めた君主に忠義をつくす。

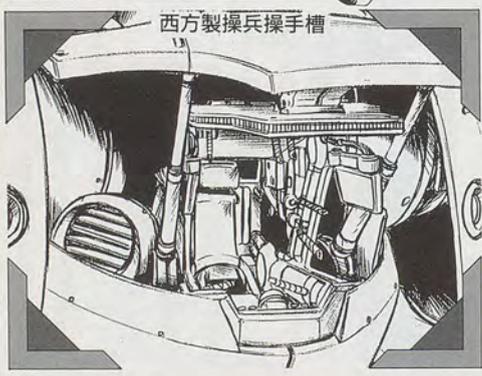


西方工呪会

現在、このアハーンで聖刻の使徒たる巨人騎士《操兵》を生み出す技術を持った組織は二つしか存在していない。一つは東方の聖刻教会でありもう一方が《西方工呪会》である。西方では工呪会の出現前までは、遺跡などから発掘された使いものにならないものを除けば、可動する操兵は存在しなかったといわれている。そのため古の巨人を作る術を持った工呪会の出現は、西方各国の軍事を一変させた。

工呪会はその本拠地を隠し西方各国に直轄の鍛冶匠合を設置しそれを窓口にして操兵の売買を行っている。現在では聖刻教会以上の操兵を世に送り出しているともいわれ、東方、特に錬法師を意識した《鏡面装甲》なるものを装備した操兵も存在するという。

最近では、東方操兵との性能差を知るべく、中原東部の国へ大量の操兵を送っている。



歴史と文化

アハーンには、大陸を横断する遠大な道がある。この道は、人々から《交易路》と呼ばれている。

交易路とは《神の足跡》という意味をもって語り継がれており、各国で独自に設けられた数々の支線も含めると、アハーンの全土に縦横に巡らされている。さらに、大陸の南岸を迂回して進む海の交易路も存在するが、使用される頻度は低い。

この道の幹線は、西方の南部域からアレビス大森林の南端を抜け、中原南部を通り、さらにカーランカ大山脈の南端を過ぎ、東方の中心へ抜ける。踏破するには、おおよそ十年から十五年の歳月を要するという。

この道には道標があり、交易路がいつ設けられたものなのか推測することができる。道標は、百数十年前にミナル人が設けた、現在の地理に即したものと、中原曆以前に設けられたと思しきものの二種類がある。

後者は《白亜の塔》と同じ材質である上に、聖刻文字が刻印され、全く風化していない。だが、その内容は現在の地理とかなり食い違っている。交易路の途中には、おおよそ十五、六リーおきに宿屋街があり、だいたい四、五十リーおき、特に難所の手

交易路



前には、操兵の整備が可能な規模の街がある。各国の王都も特徴的で、商業街が隣接する交易都市であったり、外敵の襲撃を防ぐため高い壁や堀で囲った城塞都市であったりする。ほとんどの都市はその国の経済的な拠点となっており、数々の店が立ち並ぶ市場は常に多くの人々で賑わう。

交易品

アハーンに住む人は、ほとんどが生まれ故郷以外の土地を知らずに生きていく。遊牧民であっても、自分たちの回遊路以外の土地には滅多に足を踏み入れることはない。無人の地に迷い込むことは死を意味する。交易路を使うにしても、アハーンはあまりに広大である。だからこそ、幾百もの距離を隔てた地からの交易品は、大きな価値を持つことになる。交易路を流通する品々は実に多岐にわたる。日用雑貨から嗜好品、さらには操兵までがこの道を通る。

乳製品、獣油、搾油、穀物、葉草、鉱物などは、各地の産物が互いに取引されている。無論、ことに、特産品として扱われているものもあり、東方では、絹、陶器、香料、染料、漆器、茶の葉及び、聖刻教会製操兵など。西方では、金属工芸品、顔料さらに、工呪会製操兵。中原では、羊毛、綿、香辛料、皮革、絨毯、さらに、何らかの鉱物までもが取引されているという。



THE WORLD OF WARES 1092 聖刻の世界



バルティアの金ゴルダ



ナリールの銀ゴルダ

ダマスタの金ゴルダ



キタンの銀ゴルダ



シンの銀ゴルダ

ホータンの銅ゴルダ



レイケンの銅ゴルダ

ウルオゴナの銅ゴルダ

中原の貨幣

アハーンでは、貨幣そのものがゴルダと呼称される。大抵の国家において、1ゴルダが基本貨幣で銀貨1枚と規定している。金貨、銀貨、銅貨は一对百対千の割合で取引されるが、貨幣価値は各国で微妙に違っている。金貨はおもに交易、国家間通商、操兵購入用として使われる。各国内の補助貨幣として、銀貨、銅貨が使用され、その意匠は国によって様々である。それらの鑄造は、たとえどんなに交易路から遠い地でも、ミナル人両替商の匠合組織が一手に引き受けるという。



ナリール産の薬味

西方製の水差し

ナリール辛子

ナリール産の果物

ナリール胡椒

西方の反物

東方製の絹織物

中原の織毯

東方製の綿織物

西方製の壺

シン製の花瓶

東方製の壺

東方製の水瓶

バルティア製の花瓶

西方製の瓶

東方製の花瓶

交易品



宿場街の様子

隊商

交易路を往来する旅人のなかで、もっとも長い道程に挑む者たちが隊商である。交易路沿いといえど、長期にわたって大型、大量の物品を移送する途中には、野盗や嵐など様々な障害が待ち受けている。荷駄や人員を確保、維持するだけでも莫大な費用を要する。無論、希少品を遠隔地に運ぶだけで商人としての名譽や評価を獲得できる上、膨大な収益となるからなのだろうが、彼らを突き動かしているのもっと別の次元のものであるらしい。彼らは居を構える商人と異なり、基本的に冒険者と同義で語られることが多い。



ラマス教

アハーンには神々が住みたもう。姿は見えず、声は聞こえず。されどその聖なる御業は、天に、地に、人に印される。選ばれし者のみが神と見え、聖刻をもってその言葉を伝える。
 …アハーンは神によって統べられり。

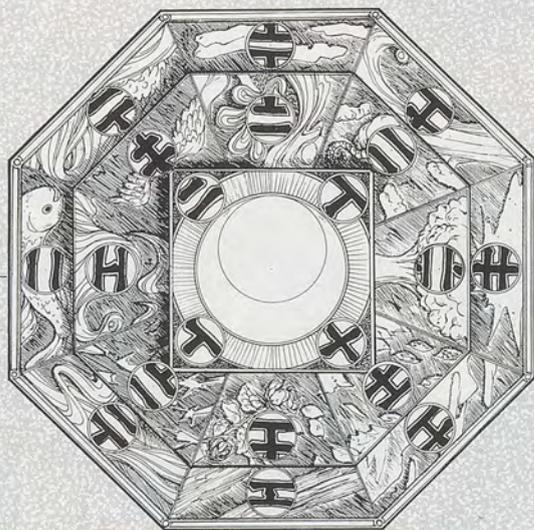
発祥と歴史

《ラマス教》は、特に中原に多くの信徒を擁する宗派である。信徒の数や伝播されている地域の広さを考えれば、実質的には中原において最大の規模を持つといっても、決して過言ではない。

ダマスタの王都タヴァーバ郊外に総本山がある。中原各地におよそ千の寺院が置かれていて、カルバラ教や聖刻教会のように豪華な建物はなく、いたって簡素な造りのものが多い。中には、一般の家屋と区別がつかないこともままあるようだ。

中原では、現在の歴史が始まって以来戦乱が絶えず、民衆は常に困窮していた。ラマス教はそのために生まれたといっても過言ではない。度重なる戦乱のなか、ラマス僧は、民衆への奉仕や侵略者の排除、部族間の調停などを行なう集団として社会

八角盤



八角とは、ラマス教において世界の仕組みを説く概念である。運命には外的な要因と内的な要因があり、究極的には、二つの要素の組合せを積み重ねることだと考えられている。この板には、二因、四果、八応、八報の概念が図案で示されている。

的に認知されていた。

ラマス教は、ラ・カン王朝の王族であった聖者カルタ・オム・ラマスを開祖とする。カルバラ教においては、主神である炎の神カルバラの従神とされているが、この宗派はラマスを始め、キタンなどで信奉される地母神カリーマなど、百を越える神々の教義や説話を持っている。そのためカルバラ教は、逆に、土着の信仰としてあつた中原の宗教を、手当り次第に統合したものである、というのがほぼ定説となっている。

聖者ラマスは、奉仕と自己研鑽を怠ることなく、常に自らの心身の鍛錬を続け、ついには天の理を悟るに至り、その功德によって、民衆を救済したという。その説話は、あくまでも民衆の向上意欲があつてこそ達成されるという自助努力を説くものでもあつた。

現在のラマス教が確立されたのはおよそ百五十年ほど前だが、教義や聖者ラマスそのものの伝承は、それ以前から連綿と語り継がれているといわれ、源流を遡れば《白き王》の時代までいきつくという説もある。





教 義

ラマスにおいて語られる教えは、神に依存して漫然と救済を待つことではなく、自らの努力によってこそ、本当の幸福を呼ぶことができるという考えに基づくもので、神の言葉はその導きとなる。しかし、人の努力が及ばぬ時もある。例えば、戦禍や災害がそれだ。その時にはラマスの使徒である僧侶が持てる力を振り絞り、救済に務める。そして、僧の力が及ばぬ時、ようやく神は人の努力を認め、御手を差し伸べるのだ。

ラマス僧は神の教えの忠実なる実践者である。神に成り替わり、神聖なる言葉を広め、民衆を導く者たちである。また、救済においては信者であるなしといった区別をせず、苦しみを悩めるもの全てを分け隔てなく扱う。時によっては、僧侶自らが武器を持ち、民衆の盾となつて、理不尽な暴力、略奪と戦うこともある。本質において聖者ラマスの業績を継承する行為が、民衆を救う基となる。信徒の教では他を圧倒するにも関わらず、ラマス教を国教とする国家はない。なぜならラマスは、戦争を批判し、王権政治や身分制度を否定しているからである。逆に言えば、権力に対しておもんねることがないからこそ、ラマス教は民衆の側に立つた活動が可能なのだといえることができるだろう。

気功術による治療

気功の術師は掌を患部にかざし、〈気〉を放射する。その施術を〈手当て〉と呼び、高位の術師になると、肉体に手を巡らせるだけで患部を当てることもできる。〈気〉の流れを滞らせる体内物質を除去するため、薬草の投与を併用することもある。さらに、外傷の回復促進も可能。



ラマス僧

中原でよく見られるラマス僧の服装。簡単な作りだが、丈夫な布地で動きやすく、農作業などがしやすいようにしてある。ラマス僧である証として剃髪していることが多い。



気闘法による組み手

基本は体内の〈気〉を拳や武器に宿らせ、打撃力などを増すことにある。肉体の耐久力を増強させたり、気合いと共に衝撃波を放つ、速力、跳躍力の向上など、様々な応用がある。達人になれば、手も触れずに相手を昏倒させることも可能であるという。



気 功 術

〈気〉を制御し、肉体の潜在的能力を顕在化させる術。病気とは、体内の気脈（経絡）における気の流れの悪化によって起こる肉体諸器官の変調である。無論外的な要因もあるが、大半の病は気の不整脈を直すことで回復する。中原における医術は〈気〉の概念が中心にあり、信仰的側面と切り離すことはできない。

気 闘 法

気功術のうち、特に格闘技に用いられるものを差す。修行は〈気〉を高める内功の鍛錬に始まる。一連の動作と特殊な呼吸で体内の気脈を整え循環を良くする。精神面の鍛錬も修行の一環だが、見習僧には意味も教えないため、ただの拳法修行にしか見えない。事実上〈気〉の仕組みそのものが、気闘法の奥義である。

ラマス僧

民衆との共存、民衆への奉仕を第一義とし、民衆と共に大地を耕し、日々修行に勤しむ。開拓に対しても積極的に、中原の開拓地には必ずといっていいほど、ラマス僧の姿を見ることができるといふ。彼らは率先して荒地を耕し、収穫が得られるようになると、寺の自給自足に最低限必要な土地を残して、すべて民衆に明け渡す。自給自足を旨とし、寄進、供物の類は一切受け取らない。そのため（一部の例外を除いて）ラマス僧はこの地でも民衆の信頼と尊敬を受けている。

ラマス僧となるためには、ある程度の頑健さ以外、特に必要とされるものはない。老若男女、生まれや階層、前身は一切問わない。そのため、農民や平民のみならず、武人、商人など、実に多種多様な人々がラマスの門を叩く。

正式に僧侶と認められるためには、十二ある修行段階を全てこなさなければならぬ。これには、かなりの努力が必要で、おおむね五、六年ほどかかることとされている。

ラマス教の総本山は、見習い僧の最後の修行地であり、見習いとしての修行期間を終えたラマス僧が、およそ三百人ほど居住している。この地で、最終的な過程を終えれば、新しいラマス僧が誕生する。

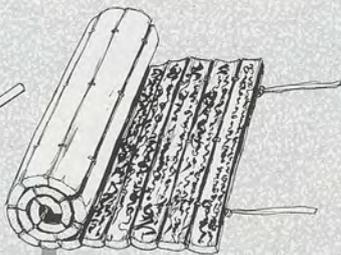
ラマス僧正



ラマス僧のうちでも位の高い僧は、民衆の冠婚葬祭に招かれることも多いため、礼服兼用の法衣がある。他の僧と同じ服の上から、羽織るだけである。

教典

ラマスの教儀や、僧に課せられる規範を記してある木簡。



二巴環 (冠)

修行初期の見習い僧が、心身の安定を得るために身に付けることが多い。



ラマスの礼服

ラマスに帰依する修行僧が行事などの際に着用する一種の礼服。儀礼用の腰布をあしらったものである。



ラマス僧の生活

ラマス僧の日常は、精進潔斎を原則とし、肉食はせず、食事は殺物や野菜などの植物に限定されるなど、生活には、かなり厳しい戒律が課せられている。また、殺生を象徴する刃物の使用は著しく制限され、たとえ護身のためであっても、帯剣は許されない。民衆を脅かす敵を排除するために不可欠と判断された場合はこの限りではないが、その判断を下すのは管長以上の高僧に限られる。

ラマス僧侶の修行の厳しさは定評がある。民衆の盾となる彼らは、拳法を始めとする各種の武術を叩き込まれる。先輩僧（師兄）と戦わされ血へどを吐いて修得する。実戦さながらの稽古である。この武術修行には、ラマス僧として頑健な肉体を作り上げ、何ごとにも負けぬ、ねばり強い精神を築くという意味もある。また、医術の修得も修行の一環である。ことに見習い期間は山野に分け入り、季節ごとの数百にもものぼる薬草を採取させられる。長い時には何十日余りも山から降りられぬこともある。当然、僧としての修行もある。座禅、写経、読経、経の内容に関する問答と、その内容は他の宗派にひけを取るものではない。

だからといって、民衆への奉仕を忘れてはならない。修行はそれらに優先するものではないのだ。



ラマス教の法具

ラマス僧は、民人に請われて冠婚葬祭を引き受けることがある。あるいは、総本山での定期的な寄り合いなど、儀式的な行事がある場合に使用されるのが、これらの道具である。剣に代わる音叉と、鏡、玉飾りである。音叉の音は魔を払い、鏡は魔を写しだす。玉飾りは、ひとつひとつが生命力を象徴している。

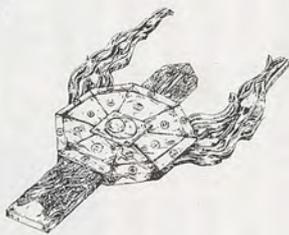
法具



ハツ玉飾り



八角鑑（鏡）



八角盤音叉

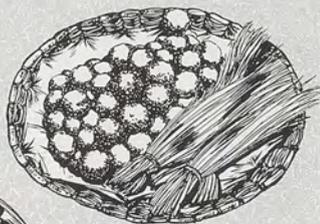
薬草類



バグタの葉（解熱、湿布）



ピノルの根（鎮痛、麻酔）



ハヨンの実と茎（気付け、動悸）



ヴァピクの自然薯（滋養、強壮）



ウシシルスの樹皮（整腸、消化不良）

ラマス僧と民衆

ラマス僧の一日は、おおむね二刻半に起床してから十一刻に就寝するまで、そのほとんどの時間を民衆と共に過ごす。ダマスタの辺境カロナの村にあるソープン寺を一例とするなら、寺の十七人ほどの僧のうち、二、三人ずつが近隣の村々にも駐在し、医療に携わったり、互いの村の調停役となったり、民衆の求めに応じている。家庭内の問題にまで口を差し挟むようなことはしないが、ラマスの寺は駆け込み寺の役目を負っていたりもするし、子弟を預かったりすることもよくある。

闇雲に荒野をきりひらくだけで開墾ができるわけではない。ラマス僧は地勢や地脈、水脈に沿った開拓を行なう。井戸掘りにも独自の技術や経験を持っている。

ことさらな都合がないときは、畑を耕し、薬草を採取、調合し、坐禅を組み、写経する。彼らは医者であり、農民であり、僧侶であるのだ。

中原の宗教

中原では、東西の文化が入り込んでいることもあって、実に多様な宗教が存在している。国教と民間で奉じる神が違う場合もあり、対外的に国教を持つてはいても、実際には、王族の祖先を祀っている国もある。東方の聖刻教を信じるものもあれば、西方の八柱神（ヘガンズ）（運命、時、豊饒、愛、快樂、芸術、商い、戦）の神々を信奉するものもある。

中原で最も広く民間に浸透しているのはラマス教だが、キタンの国教である地母神カリマ（ラウマーナ時代は農耕神だったらしい）も、その名は広く知られている。カルバラ教も、交易路沿いの交易都市などで多く奉じられている。カルバラ教は教義の中でラマスをはじめ、百あまりの神々を従えているという宗派だが、民衆の間で奉られる像などはラマスである場合が多い。



ラマス像

聖刻教

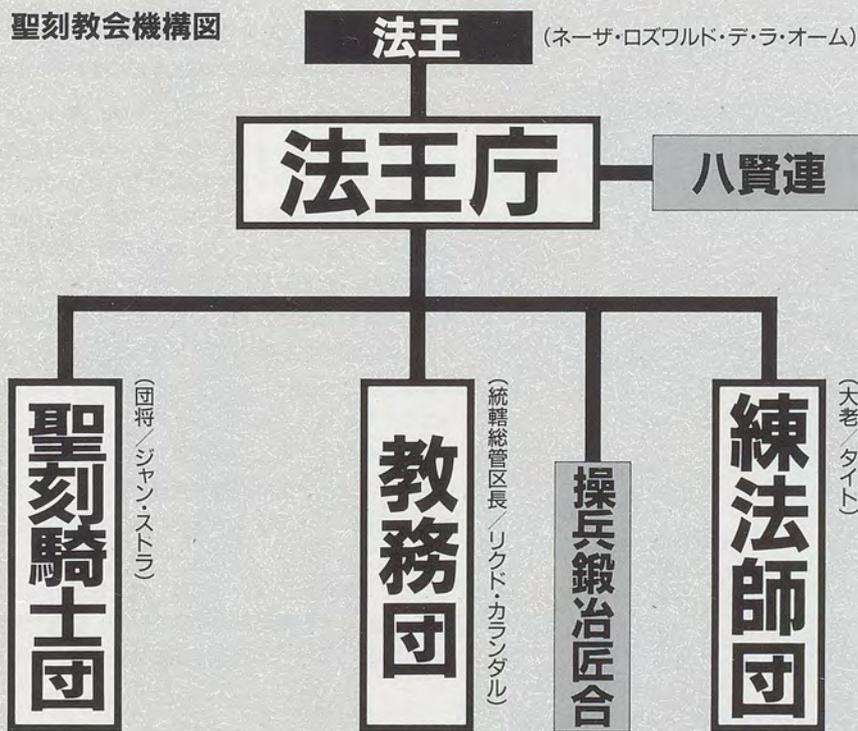
東方に根付きし大いなる聖刻の教え。その神技たる力もって災いをおさめ、数多の民を救いの道へと導く。始祖たる八人の聖者を崇め、八花弁の蓮を聖なる印として信徒の証となす。

教会の発祥

聖刻教会が生まれたのはいまから約二千五百年前といわれ、東方暦はこの教会設立の年を元年としている。これは《東方動乱》平定に多大に貢献した教会を称えたもので、東方全土で共通の暦として使われている。約二千五百年前、世界に混乱を招いた《八の聖刻》による戦いがあった。このとき激しい死闘の末、悪しき聖刻の一つを封印した八人の聖者が存在した。彼らはその後、聖刻の力を良きなる方向へと導き、苦しむ多くの民を救うべく一つの組織を作り上げた。これが聖刻教会の始まりと言われている。

教会は《八聖者》を、民をより良い道に導く聖刻の代理人として崇め、《聖刻の力》の正しき使い方を習得するために修行を行っている。

聖刻教会機構図



教義と戒律



聖刻教会を作った《八聖者》は聖刻に眠りし神の意志を正しく見いだし、民を至福の地に導くことを第一義とした。彼らは《聖教典》にて聖刻の加護を与えられし者の使命と犯してはならない禁忌などを定義づけ後世に残している。

『聖刻の使徒はいかなる苦難が降りかかろうとかならずや神の加護によって導かれる』との一文で始まるこの教典には、東方に現れ魔を封じた八人の聖者の奇跡や、聖刻の偉大な力、さらに不姦、不惑、不怠、不欺、不殺、不盗、不敬、不虐など使徒に課せられる戒め《八戒》について記載されている。

また後世に対する預言も記述され、やがて訪れる新たな《聖刻の争い》に備えそれに対処できる《力》の育成に努めよとも記されている。

修道士はこれらの教義や八戒を心身に刻み込み、崇高なる使命のもと聖刻の教えを世に知らしめるための教務に努めている。



組織

聖刻教会は主に『法王庁』、『教務団』、『聖刻騎士団』、『練法師団』の四つに分類される。

法王庁は法王を中心とした高位者の集団で、全ての執務に対する決定権をもつ。教務団は修道士によって構成され布教、救済など教会の一般執務を行い、聖刻騎士団は、教会と信徒の守護を目的に結成された武闘集団である。唯一、練法師団だけは、他の組織と違いその存在を闇の中に閉ざしている。

各機構とも頂点たる法王庁の命によって機能するが、通常はそれぞれ独自の教策を執り行っている。

法王庁

法王庁は、教都ワースランのクラマツソ大聖堂に本拠がおかれており、聖刻教会の運営、教務、裁決の全権を掌握する最高機関である。

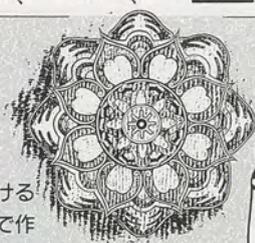
聖なる『法王』のもと各機関の長〈聖刻騎士団・団将〉、〈教務団・統轄総管区長〉、〈練法師団・大老〉、そして教会内からえりすぐられ法王の側近として仕える八人の高僧（八賢連）で構成されている。

総勢数千人ともいわれる聖刻教会員の中でも聖なる法王に拝謁できるのは彼ら十一人だけで、彼らに命を与えることができるのも法王のみである。

教務団 上級僧



教務団 下級僧

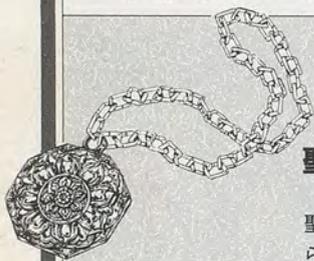


大聖華

教会の神紋たる大聖華。八枚の蓮の花びらは八聖者を示す

聖輪

信徒が身につける聖印。すべて銀で作られている

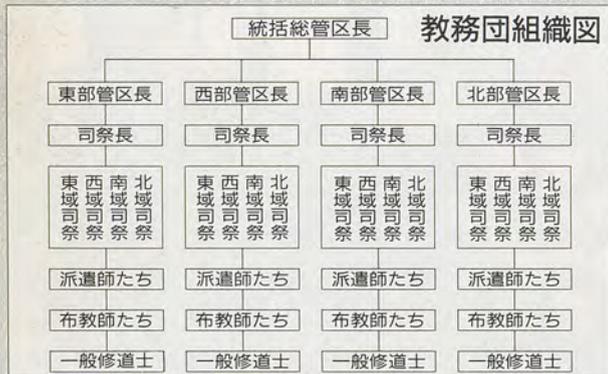


聖印

主に聖刻騎士団員が持つ聖印。聖花は簡略化されている



教務団組織図



教務団

聖刻教会で一般に《修道士》と呼ばれる人々はこの組織に属し、聖刻教会僧はその格の高さによって八つの《階梯》に分けられている。第一階梯の者は教会に入りたてのいわば見習いであり、通常、僧侶と言われるのは第二階梯からである。第三階梯になると《布教師》の資格が与えられ、独自の布教活動が可能となる。また、聖刻の力がある程度封じられる力を持つ特殊な《聖印》が与えられるのもこの階梯からである。第四階梯は《派遣師》の資格が与えられ、他地域の教会へ派遣されるようになる。第五階梯にもなると《司祭》と呼ばれるようになる。第六階梯は《教導師》としての任をおび、法王庁との仲立ちとして聖刻教を国教とする国々へ相談役として派遣されるようになり、第七階梯は管区長として一地域を任される。この管区長を束ねるのが最高位の階梯を持つ統轄総管区長、つまり教務団の頂点である。階梯そのものは八つしかないが、階梯を一つあげることは至難の業であり、管区長と審議僧連による厳しい人格、人望、信仰心の審査が行われる。

聖刻教会に属するすべての人間は信徒もふくめ洗礼名を受け、信仰の証として聖印である《聖華》を身につけることを義務づけられている。

聖刻騎士団

聖刻教会の盾であり剣でもある聖刻騎士団は、東方で知らぬ者はいない最強の武闘集団である。信徒の中からえりすぐられた、信仰心が篤くかつ腕の立つ騎士で構成されており、教会と法王に対する絶対的忠誠と規律によって統制が取られている。

聖刻騎士団は東西南北四方面軍に分割されており、四地域のそれぞれを管轄区としている。そして東部は鳳、西部は狼、南部は龍、北部は虎といった各々象徴とする生物を騎士章に設け、誇りと神への奉仕をもって任務にあたっている。また、各方面軍はさらに赤、青、白、黒の四色の冠をつけた四つの騎士団に分かれ各地域を管轄している。

修道士に階梯があるように聖騎士にも八つの階梯が設けられている。第一階梯は騎士に仕える従士で団の一員としては最下級者である。第二階梯でようやく騎士となり、第三階梯になれば騎士三人を束ねる小隊長の任につく。第四階梯では、三小隊を指揮する中隊の指揮を任される。第五階梯は三中隊をまとめる大隊の指揮を委ねられ、「准将」と呼ばれる。ここからが将と呼ばれる上級職で、第二、第四階梯までが平騎士と呼ばれる。第六階梯になると十六騎士団の一個を預かる「師将」、第七階梯では一方面軍をまとめる「軍将」となる。そして聖刻騎士団の全てを統轄する「団将」が、最高峰の第八

聖騎士

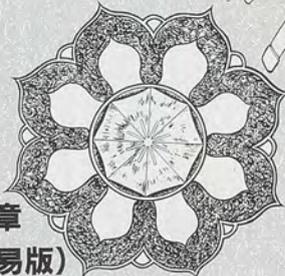


聖刻騎士団総団章



南部方面軍・四龍騎士団章

聖華（簡易版）



高位練法師



第十九階梯、いわゆる「高位の術者」と呼ばれる練法師。高位になるほどロープが派手になる

階梯である。しかし、これらの准、師、軍、団将は役職名であり、同階梯であっても就任できぬ者もいた。現在、聖刻騎士団は約二千人ほどの騎士たちによって構成され、保有する操兵は狩猟機だけで約二千五百騎、従兵機も含めるとその数は九千騎にも及ぶ。

聖刻騎士団は東方で最も恐れられている部隊であるが、その行動は限られており、法王庁の命によってしか出動しない。その行動は教会と信徒の守護を目的としているため、戦争や内乱などには基本的に関知しない。ただし、それによって教会や信徒の生命や財産が脅かされた場合、率先して戦いに参加し神敵をねこそぎ排除する。

練法師団

練法師団は他の組織とは違いかなり独立した体制が敷かれている。八つの門派がそれぞれ独自に行動し、各々「門主」と呼ばれる長に率いられながら術と精神力の修行を所在不明の本拠地で行っている。各門派間の交流は門主の上存在する超越者《老》たちによってのみ行われ、その他の交流はまったくない。八人の老たちによって構成されたこの《老連》は、練法師団における全ての決定権を持ち、法王庁の命を受け派遣する練法師の門派や人数を決定し門主に伝える。

聖刻練法師は二十三の階梯に分け



られ、第一〜第三階梯までは修行の階梯であり、練法師としては扱われない。第四〜第十五階梯までが下位の術者、第十六〜第二十三階梯までが高位の術者と呼ばれる。第二十四以上は階梯というものが存在せず、門主や老がこれにあたる。

また練法師団は下位組織として《暗殺部隊》を抱えている。独自の従兵機を抱え、低位ながら練法を操る異能の集団であるこの組織は、ことを秘密裡にはこぼなければならぬ間の仕事を受け持つことになる。

元来、聖刻の奇跡の力を現しめる教務団の補佐的役割をもっていた練法師団ではあるが、近年は一練法師にその行動を牛耳られている。

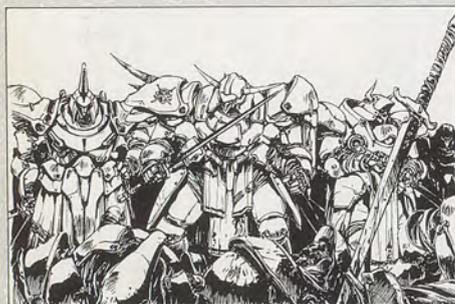
操兵鍛冶匠合

法王庁の直轄下におかれ、教会製操兵の製造と管理を行う。西方工呪会同様、謎に満ちた組織で、操兵を操縦する本部工房の所在、人員の構成等一切が秘されている。また、各地に修理を行う鍛冶工房が設けられている。

通常、教会より操兵を購入する場合、国単位が家単位で、その他の教会もしくは教導師に多額の寄進とともに要請する。これによって操兵匠合がその数に合わせ操兵を製造するのである。



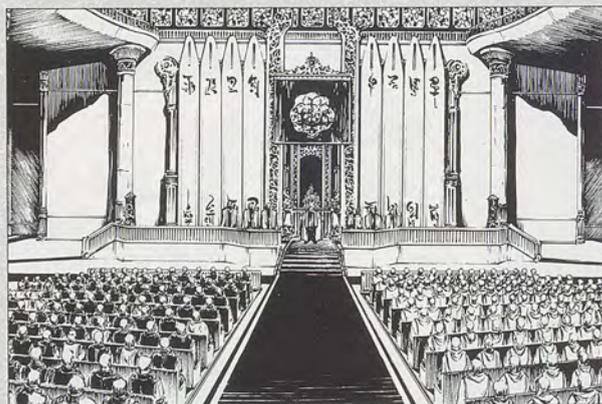
聖刻教の信仰が薄い地や未信仰の地に訪れ聖刻の奇跡を民に説く布教師



異教徒や教会に対する反乱を企てた輩は、聖刻騎士団により聖戦の名のもとに排除される

修道士の一日

三の刻	起床 礼拝(起祈)
半	清掃、朝食
四の刻	朝議 教務開始
五の刻	周回、莊耕 政務
六の刻	礼拝(頂祈)
七の刻	奉業、修行
八の刻	
九の刻	教務終了 清掃
半	夕食
十の刻	
十一の刻	礼拝(就祈) 就寝



定期的に行われる教会全体の総会議。聖騎士団や教務団の高位者によって教務や東方情勢の討議が行われる。



聖刻の使徒としての戒律や教義後世の預言などが記載されている
聖經典

修道士の生活

修道士は布教、教導、などの特務を受けていない場合、自分の所属する地区の教会にて修行を積み重ねている。その生活は八戒律に定めてあるように身を清め奉仕と慈愛によって管内の信徒につくしている。

彼らは朝起床すると、まず神への祈りを行う。これはその日一日、信徒と教会に祝福が得られるように神に加護を求めることで《起祈》と呼ばれる。続いて、教会の門を開き清掃を行い、参祈者や懺悔者の来訪に備える。この後、朝食を取り聖堂に集合し司祭からの訓示を受け四の刻から九の刻までが教務時間とされる。教務は大まかに五種類に分けられる。管内の見回りである《周回》、教会管理の莊園を耕作する《莊耕》、参祈者の応対や教会管理を行う《奉務》、信徒に対する奉仕活動《奉業》、己を磨く《修行》である。

日が天に達するころ、その日2回目の礼拝を行う。《頂祈》と呼ばれるこの祈りは、自分を戒める意味でこれまでの己の行動に、誤りはなかったかと神に裁決をこうものである。教務終了となると、朝と同じように清掃を行い、聖堂にて報告会を行う。この後、夕食を取り不寝番以外の者は就寝前までは自由な時間となる。就寝前には一日の安全を神に感謝する礼拝《就祈》を行い床に就く。

練法

聖刻により統べられるアハーンの地に生まれし様々な技。あるものは天空の声を召喚しあるものは魔性を映すといわれる不可思議な力、人これを「術法」と呼び習わし、鋼の巨人に相対する世界の謎としてここに纏ひもとかんとす。

練法概念

『この世に暗黒と混沌の使者が蘇りしとき、同時に魂高き八の者のこの世にあり。彼ら使者を前にし、八の聖なる印を刻み、八の力を召喚し、八の戒めを使者に施し、大地に清浄の種を蒔き、我等に平穏の時を与えたまう。』

ゆえに彼らを「アル・ハーン八聖者」と呼ぶ

古来より、アハーンに住まう民はみな「力」を求めてきた。他の民を殺す武器しかり、その延長線上にある「操兵」しかり、である。

しかし、そもそも「力」とはなにか？
二つの天体と六つの大地、すなわち「二天六大」であると「八聖者」は答える。

「二天六大」とは天空を司る太陽と月（二天）および大地を司る火・水・木・土・金・風（六大）のことである。

練法陣の例



これは東方の練法師たちが用いている一般的な練法陣の1つであ↓

る。文字状の8つの印は門派を表わす聖刻文字であり、12時の方向→

から順に「陽」「金」「火」「木」「表門」「月」「風」「水」「土（裏門）」と呼ぶ。

この世の万物はすべてこの八要素によって「力」を得ているのだ、と「八聖者」は説くのだ。

これら「二天六大」の要素それぞれから直接的に「力」を取り出す技。：練法とは、そのようなものであると定義できるだろう。

練法を操る者、練法師は語る。「練法とは、聖刻石の力を用い、印契インキと呪句クワクによって二天六大から力を引き出す技にほかならぬ」

「聖刻石」とは謎の力が秘められた宝石のことである。また「印契」とは手指を用いて作る「形」を、「呪句」とは言葉を発して唱える「句」を表わしている。すなわち右記の言葉をもつと詳しくいうと、

「聖刻石内に存在する謎の力を用いて（触媒にして）、手で作られる形（結印）と呪文の詠唱によって引き出した世界の根源的な力を発動させたもの」ということになる。これが真実なのかそれとも嘘なのかについては定かではないものの、「練法」でしか説





THE WORLD OF WARES 1092

聖刻の世界

明のつかないもの(例…操兵)が存在する以上、その事実をわれわれは受け入れざるを得ないだろう。

練法は以下のように発動する。まず発動させる術の像(イメージ)を術者が頭に思い浮かべる。

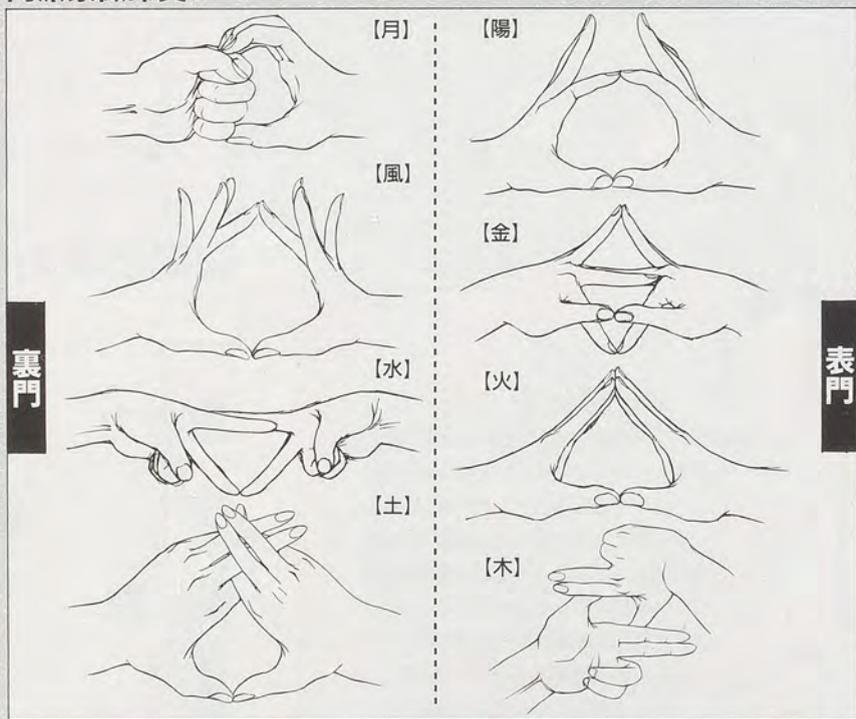
次に、術ごとに定められた印契を正確に結ぶ。それと同時に定められた呪句を詠唱する(この動作を「結印」という)。このときに、聖刻石の力の一部を使う。より強力な術を行使する場合、その術に応じた「触媒」を用いて「力」を導引しやすくすることもある(ポンプで水を汲み出すとき、ポンプ内に水を入れることによって水を導きやすくすると原理は同じである)。

こうして導き出された「力」を変化させ、当初に抱いていた像どおりに発動させる。これが練法の術である。これらの要素をもっと詳しく見てみよう。

印契とは、「力」を導くために神と契約された印(サイン)であるといわれている。これを正確に結ばなければ練法は発動しないわけだ。術の発動に必要な印契の結び方については練法師たちの秘事とされているが、一つだけ特徴的なことがある。それは、門(後述)ごとに決まった「形」が印契の中に含まれていることである。下図を見てもらおう。これらの印契は、その門派の練法師が結印の中に必ず含めているものである。この形には意味があり、彼らは「印相」と

図は、練法師が各門派の術を結印するときに、その中に必ず含まれる印契(印相形)を示したものである(術者の方から見た印はこれらを含んだものになる)。

門派象徴印契



門派象徴表

象徴となる(八聖者)	色相	身体部位	方位	聖数	印相	古代聖刻語による名称	門の名称
マハーバラ	黄	首(右)	東	24	円	リーチャ	陽
アチユラ	銅	胸(右)	東南	12	六芒星	キングイフォンハイ	金
グリーヴァ	赤	腰(右)	南	8	三角	ムウチ	火
ヤマーン	緑	足(右)	南西	4	四角	ユーズ	木
イシユナ	銀	首(左)	西	18	三日月	フェンレイ	月
ヴァルナ	白	胸(左)	北西	9	六角	シユイチ	風
ラークシャ	青	腰(左)	北	6	逆三角	ツファオ	水
クヘーラ	茶	足(左)	北東	3	菱		土

呼んでいる。「印相」とは、練法の門ごとに定められた象徴の一つ、「形」を指すものである(形以外にどのような象徴があるかについては、上図の表を参照してほしい)。後に述べるが、門外の術についてはこれらの「印相」を結印に含まない。

呪句とは、平たくいえば、術ごとに定められた「聖刻語」の文節のことである。「聖刻語」とは古代より伝えられてきた謎の言語であり、神の言葉とも龍の言葉ともいわれている。

(話は逸れるが、一般の練法師たちの間では変化・簡略化した聖刻語が使用されており、真の聖刻語を知る者はいないとされている。もしそれが真実であるなら、真の聖刻語を知る者は、いままでとは比べものにならないほどの強い「力」を得られるのではないだろうか?) たとえば、前ページに挙げた「練法陣」に書かれている字のような八つの印が、各門派を象徴する聖刻語である。この呪句を正確に詠唱しなければ練法は発動しない。

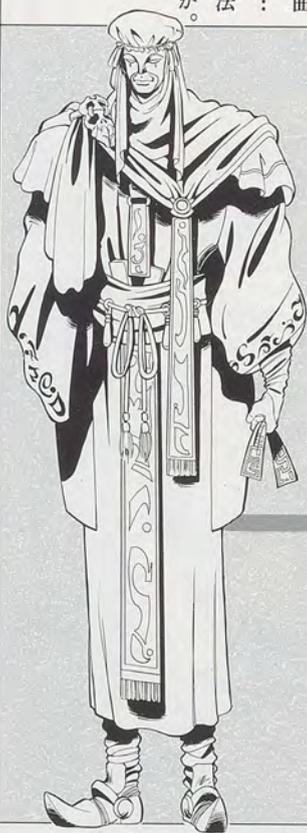
触媒とは、二天六大から「力」を導き出すために用いられる力のことである。先にポンプと「呼び水」の例を記したが、この「呼び水」に当たるのが「聖刻石」の力である。

二天六大に眠る「力」は、われわれの世界に自然に流れてくるわけではない。こちらから二天六大に対して働きかけ、「力」を強制的に引き寄せなければ流れてくれないのだ。それは、あたかも川の脇に用水路を作る

作業に似ている。練法における聖刻石とは、用水路に設けられた「堰」であるといえるかもしれない。

そしてさらに、その堰を円滑に開閉させたり大きくしたりするために、門ごとに触媒用の物質が設定されている。例を挙げれば、「練法陣」や「炉」などの術法的触媒と、金の門の鉄粉や木の門の苔のような材料的触媒である（なお触媒を機能的な器としたものが「仮面」である）。

「印契」および「呪句」そして「触媒」。この3要素が正しくそろったとき、練法の術は発動する。…だが、実はそれよりもっと重要なものが練法には必要である。それが「意志力」だ。練法師には、ある意味で常人の域を超えた意志力が必要とされる。本来は流れてこないはずの「力」を一時的にもこちらの世界に引き込むには、そしてそれを制御するには、並大抵の意志力では「力」に押し潰されてしまう危険性があるのだ。古来より、集中を欠いたために多くの練法師が命を落としているという。「練法」はアハーンでもっとも研究の進んだ術法であるが、それでもそれを実行するためには相応の覚悟が必要なのだ。生命の危険を賭して自然をねじ曲げる「練法」。この「練法」を使う者…「練法師」は、なぜこうまでして練法を研究し続けようとするのだろうか。



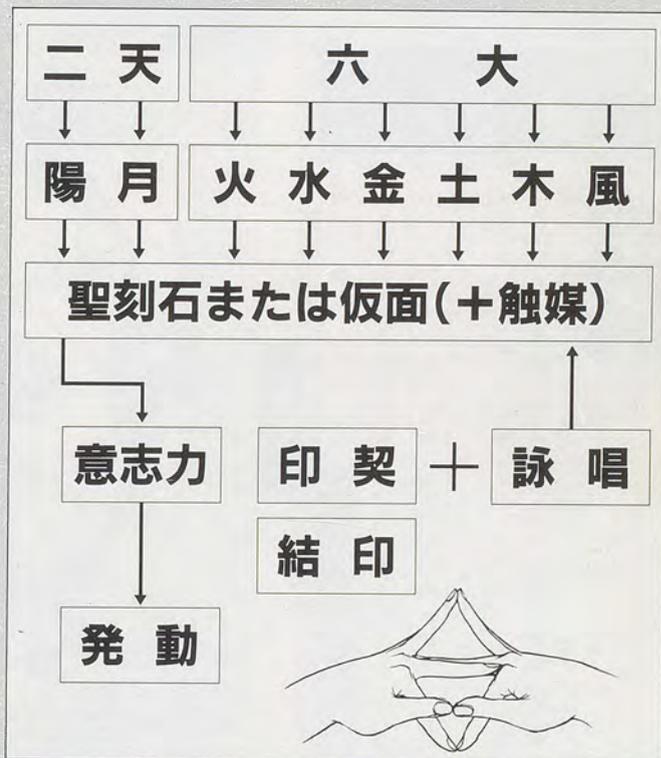
練法の発動

図は、練法の発動過程を示したものである。

聖なる「印契」と「詠唱」によって「聖刻石」または「仮面」に働きかけ、その力呼び水にして「二天六大」より力を導き出し、導き出した力を「意志力」により制御して発動させる。これが練法である。

低位練法師

左のイラストは一般的な低位の聖刻練法師を表わしたものである。半分しか顔が隠れない仮面を装着しているが、これは八階梯未満の練法師であることを示している（さらに四階梯未満の者は聖刻石のない仮の仮面しか与えられない）。武器を携帯していることもある。



聖刻石と仮面

先に述べたように、聖刻石とは、練法の触媒となる未知の力を秘めた宝石である。一般に「聖刻石の力を直接用いて発動させる術が練法だ」と考えられているようだが、それが大いなる誤解であることは前段までの記述を読んだ方には明白な事実である。

通常、「聖刻石」とはカットされた状態のものを指す（聖刻石の原石は一見、なんの価値もなさそう乳白色の石であり、専門の鑑定師または練法師が調べないと判別は不可能だ）。原石のままでも使用は可能なのだが、カットしないと力が引き出しにくいこと、門に属する術を発動させるためには門ごとに決められたカットを施さねばならないのである。

練法を発動させるのに用いる重要な触媒に「仮面」というものがある。これはカット済みの聖刻石を素焼きの面のようなものに一定の配列で埋め込んだもので、各門におけるより高位の術を発動させるために必要不可欠な触媒である。そのため、仮面を入手することは練法師としての自分の地位を確定する印（象徴）になるのだ。

仮面（聖刻石は、封せられた力を使い尽くしてしまつと崩れてしまつが、けつして力が枯渇しない「真の仮面」も存在するといわれている。



練法師

「練法師とは練法を使う者である」というのが練法師の一般的な定義である。それはたしかに正論であるが、けっして全容を伝えているわけではない。練法の行使は日常的な作業の一つでしかなく、それ以上に重要な職務を練法師は果たしているのだ。

練法師の第一の職務は、「練法」を守ることである。なぜ練法を守らなければならないのかについては不明だが、そのために彼らは存在を隠し、また正しい資質を持った後継者を常に育て続けている。

練法師の第二の職務は、「練法」の研究である。遺跡や文献を調査しての古代練法の発見、他の術法の研究など新しい可能性を常に探り続けるわけだ。

結論として「練法師」とは、練法を通してこの世界の謎に迫ろうとする真摯な研究者であるといえるだろう。さて、では実際の練法師はどのようなものなのだろうか。ここでは、「聖刻練法師」を例に挙げてみることにしよう。

聖刻練法師とは、東方聖刻教会の下位組織である「練法師団」に属する練法師のことである。「練法師団」とはアハーンにおける最大規模の練法師匠合であり、練法師の育成や仮面の製造はおろか操兵の製造までも行な

瞑想する八門派

聖刻練法師は門に上下があり、上座の第一位から時計回りに陽・金・火・木・月・風・水・土と座らなければならない。だが一部の高位練法師たちの間ではこれを廃しようという動きがあり、この順は形式と化しつつあるようだ。



結晶化した直後の聖刻石



原石



仮面

聖刻石と仮面

仮面(右)の様式に共通項はない。だが聖刻教会には原型にあたる仮面が存在するらしく、各門の仮面は似たような作りとなっている。

左図は、結晶化する前の原石の聖刻石と、結晶化した後の聖刻石を示した図である。

つていられる組織である。
ここに所属する練法師には厳密な「階梯」が与えられ、低位と高位がはっきりと分けられている(84ページ「練法師団」参照)。また与えられた仮面により、八の門派——陽・月・火・水・木・土・金・風——に分けられている。この「八の門」は教会に残る「八聖者」の伝承からとられたもので、行使する術の傾向などから「二天六天」の元素を象徴とした門に練法師を類別したものである(他の練法師匠合でもこの「八門」またはそれに酷似した類別がなされており、この考え方がいかに優れているかが理解できようというものだ)。

低位の聖刻練法師は、主に教会に与えられた使命(教務)を果たすことを行動理念としている。使命の拒否および放棄はできない。すれば「死」が待っているし、修行時代に精神に刷り込まれた絶対的な忠誠心(後述)がそれを許さないのだ。命令を遂行する時は通常八人(門)が共に行動し、互いに協力・監視する習わしである。

高位の練法師は練法師団を離れ、独自の修養地で技の鍛錬にはげむ。十五階梯に近づくころから修行時に受けた洗脳が薄れ我欲が芽生え始めることと、「教会の使命は下賤な輩の仕事」であるという意識がそささせているらしい。門主の召還命令が出たときと不定期に行なわれる昇格の儀式(後述)に参加するとき以外、彼らが教会に戻ることはない。

修行

それでは聖刻練法師がいかにして生まれるのか、その修行過程を見てみることにしよう。

修行を始める年齢は十六歳が基本とされている（だがこれはあくまで基本であり、幼い頃から資質を認められる者もあればかなりの年齢を経てから選ばれる場合もある）。それら練法師の候補は東方各地から集められる。高位練法師の子弟から選別される場合も多いが、大部分は信者たちの子供の中から選択することになる。これらの子供を集める際、神に選ばれたのだと偽って連れてきたり、あるいは単に極秘裏に誘拐したりする（この場合は親類縁者や近隣の者に至るまでの記憶を操作する）。練法師にするということはけっして教えない。後に述べるが、練法師は素性が知られてはならないのである。

こうして集められた候補（修練者）たちは、修行の準備段階として肉体および精神の「俗世の汚れ」を落とす修練を始める。特別調合した薬草を摂取しながらの長期の絶食とそれに加えて限界ギリギリまでの「血抜き」を行ない、一方では徹底的な洗脳を受け、人間的な感情を捨て去り、理性的な思考法と組織への絶対的な忠誠心のみが残るようにされるのだ。ここまでで約半数の者が命を落とす。

練法師の階梯

よほどの例外でもない場合、練法師は早く階梯を昇格させたほうがよいとされている。なぜか？

まず、高位術者の特典が考えられる。第八階梯になると与えられる正式な仮面には実質的に十五階梯までの練法を行使できるだけの力があり、それまでの低位の仮面とは比較にならないほどの実力を発揮することができる（もっとも、教えてもらわなければ行使すらできないが）。また階梯が上がると「呪操兵」に搭乗できる機会がぐんと増える。「呪操兵」は仮面以上の力を発動できる器であり、低位の頃は師団より貸し出されるだけだが、高位になると専用の機体を与えられるようになる。

だが練法師が階梯を昇格させたがる絶対的な理由は、高位の者ほど延命できる点にある。下位の術にも「外見状の若さ」を得る術や若い活力を呼び起こす術などが存在するが、寿命を伸ばす術はない。また実は仮面には生命力の消耗を抑える働きがあり、これは高位のものほど効力が高いのである。

炉の前で儀式を行なう練法師

「炉」とは、様々な触媒を合成し、より高度な練法を発動させるための儀式に用いる器の1つである。似たような働きのものに「練法陣」があるが、多種の触媒を用いる複雑で時間のかかる術を発動させるにはこちらの方が適しているといわれている。

炉を用いるには、門の力を誘発させる触媒に満ちあふれ、かつ余計な力（他の門の触媒）が希薄な場所を選んで設置せねばならない。その結果、術者の修行地内の特殊な結界を設けた場所に炉が置かれる場合が多い。

しかる後、術に必要な触媒を集め、あたかも火をつけるかのように炉を活性化させ、発動の準備に入る。術によっては何人もの術者による長時間の詠唱が必要である。



そして練法師に絶対必要な「意志」の鍛練を行なう。聖刻石の力を利用するとはいえ、二天六日から「力」を導き出し制御するのは最終的に術者の意志である。また一歩間違えれば、聖刻石はそれ自身が術者を破壊に導くものになりかねない。だからこそ術者は己が意志を鍛え、聖刻を支配しなければならぬのだ。この段階では各人に導師がつき、基礎的な瞑想法や思考を経て、肉体の痛みを意識から切り離すことを目標に意志の鍛練を行なう。残った者のうち、ここで約四割の者が死や発狂に至る。

以上の修行に合格した者が、ようやく術法の修得を行なえる。練法の基礎知識を伝授された後に聖刻石を渡され、基本（門外）の術の発動方法を覚え込む。こうして会得した術の段階によって階梯が与えられ、第四階梯の実力ありと判断されれば暗れて練法師の仲間入りができるわけである。ここでさらに半数が死亡する。

最後の試練（ここでさらに半数が死に、脱落者を含めると最終的には全体の五分弱しか残らない）を乗り越えれば、その者には低位の仮面と所属門を表わすローブそして練法師としての名前（仮名）が与えられる。練法師となるためには、ここまでの過程（修行期）を三年以内に達成しなければならぬ。さもなければ、見込みなしとして抹殺されてしまうのだ。一人前の練法師として正式な仮面を拝領するためには、さらに修行を積み第八階梯に昇格する必要がある。



THE WORLD OF WARES 1092 聖刻の世界

真名と仮名

修行期間を終えて第四階梯に昇格すると、修練者は《老》より「仮名」を与えられて低位の練法師となる。この儀式を「拝名式」という。

ところでなぜ練法師は本名(真名)を使わず仮名を名乗るのであるのか？

実は練法では、名前を触媒として相手を呪殺することが容易にできるのである。つまり、自分の真の名を知られることは、自分の生命を失うことに等しいのだ。そのため修行期間中から本名を使うことは禁じられ、真名を探られる手掛かりとなるような情報(出身地・肉親・知人など)はすべて秘密あるいは消去されるわけである。(余談だが、呪殺は相手の肉体の一部を用いても可能である。そのため、練法師は肌をなるべく露出させないように気をつけている。)

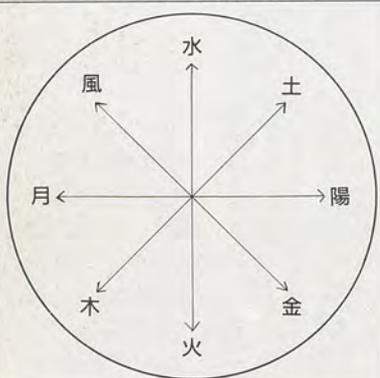
ところで修練者の中には、門内の血統操作によって生まれてきた者も少なからず存在する。この場合の両親は上層部の選択によって仮の婚姻を結んだ同じ門の練法師同士であるわけだが、仮名はともかく真名はどのようにして決められるのだろうか？

生後三年目に両親は別々に子供と会い、父親が姓、母親が名を与える習わしになっている(両方を知るのは当の子供だけ)のである。このとき中間名に幼名をつける場合があるらしいが、詳しいことは不明だ。

八門対応図

下図は、八門がどのように対応しているかを表わしたものである。なお、表門・裏門の別は聖刻練法師たちの間で用いられている分類であり、実際の練法にはまったく影響を与えない。

向かい合った門派は「対門」と呼ばれ、等しい力をぶつけると消滅してしまう術派を表わしている。各門の方角は陽門を東として八方位に対応しており、練法陣や座位などに採用されている。



聖刻語の基本パターン

基本的な聖刻語の文は、[述語部(動詞や形容詞など)+主語部(名詞など)+助詞]で表記される。ことに「助詞」が重要で、これが付属しない文は単に形容句のついた名詞と化してしまう。また文を音読する場合、助詞は決して発音されないため、耳で聞いただけでは区別できず注意が必要である。古代の聖刻語は助詞に特殊な役割(述語部や主語部を兼ねる、など)があるため、解釈がさらに困難だ。

八門派

先に述べたように、聖刻練法師はその発動させる術の傾向によって八つの門に分類されている。これらは無作為に分けられるわけではなく、八人(門)の導師によって修行期間中に資質をじっくりと吟味され、その後「拝名式」において所属門派が決定されるのである。

「八門」にはさらに「表門」と「裏門」という分類がなされている。根源的に光が力の源とされる四門(陽・金・火・木)が表門であり、根源的に闇を力の源とする四門(月・風・水・土)が裏門である。聖刻練法師の間では各門に上下が定められており、それぞれの根源的な力を象徴とする門(すなわち陽と月)が表裏それぞれ(の長(第一位))を務めている。ゆえに、陽の門と月の門の者は練法師としての修行の他に、指導者としての教育も徹底される。だが、階梯が上がるたびに準備段階時に受けた洗脳効果が薄れてくるため、高位練法師ほどこの門の上下にこだわらなくなってしまう(だから、無理を承知で門に上下をつけたのかもしれない)。

こうして身も心も練法師となった者は、練法を守り育てる立派な求道者となるのである。ここでは聖刻練法師の例を挙げたが、他の練法師の立場・修行もこれと似たようなものであることを付け加えておこう。

氣功

概念

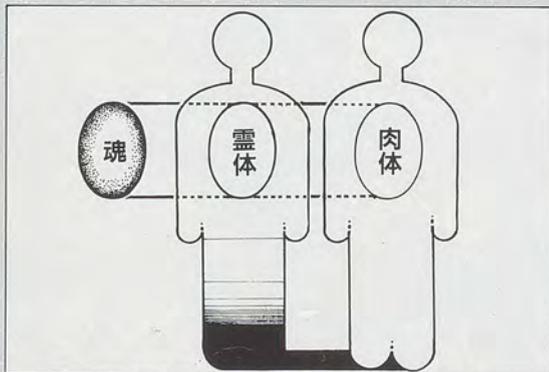
いまからおよそ百五十年前、中原に生まれたラマス教。彼らの世界観とは次のようなものである。

われわれがいま存在しているこの世界は、重なり合う二つの「界」によって律されている。一つは、「物体」が存在する「具象界」。もう一つは、「霊体」が存在する「精霊界」である。「具象界」(平たくいえば、われわれの「肉体」が存在する世界)に存在するすべての「物体」は同時に「霊体」を有しており、両者は不可分の関係にある。たとえば力の強い「霊体」を持つ人間は他人への強い影響力を持つし、それが「魂」を持たない物質なら「お守り」や御神体となるだろう。

人間の体内にはある種の霊的回路が存在し、「気脈(あるいは経路)」と呼ばれるものを通して霊体(精霊界)の「力」を導くことができる。これらの現象を総じて「気」といい、「気」を導くことを「導引」という。

導引によって導かれた霊体の「力」は、体内の気脈を循環させることでより高次的な「力」に昇華させることができる。これを「練気」という。

練気概念図

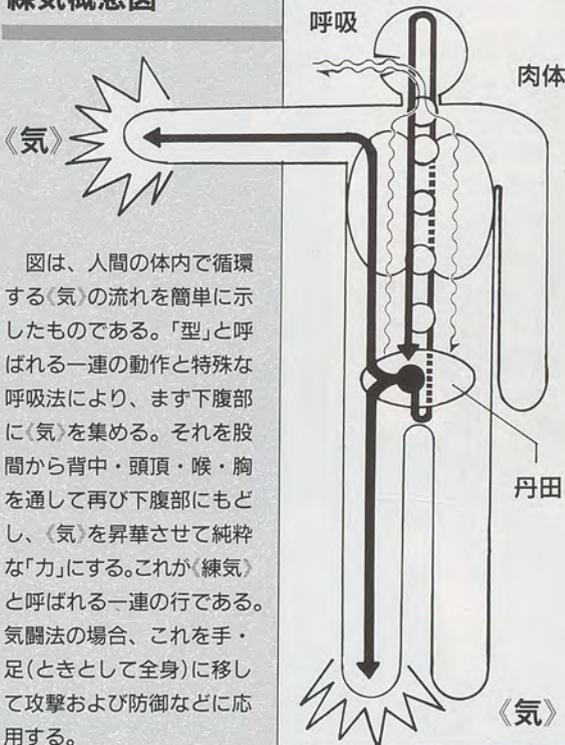


肉体と霊体

人間の身体は「具象界」と「精霊界」の両方に存在している。具象界に存在するものが「肉体」、精霊界に存在するものが「霊体」である。

生物を生物たらしめているのは「魂」なるものの存在で、これがなければ人間はただの「物体」となってしまう。ラマス教の説くところによると、「魂」とは霊体のさらに高次元存在であるらしい。この魂が肉体と霊体を結びつけることによって、「生命」なるものが生まれるわけだ。

肉体および精神(意思)の鍛練によって、人間は霊体すなわち精霊界の力を具象界へ導くことが可能となる。



図は、人間の体内で循環する「気」の流れを簡単に示したものである。「型」と呼ばれる一連の動作と特殊な呼吸法により、まず下腹部に「気」を集める。それを股間から背中・頭頂・喉・胸を通して再び下腹部にもどし、「気」を昇華させて純粋な「力」にする。これが「練気」と呼ばれる一連の行である。氣闘法の場合、これを手・足(ときとして全身)に移して攻撃および防御などに応用する。

氣闘法

練気によって生まれた高次の「力」は、己が精神を高める目的に使うこともできるし、他の生物の乱れた「気」(いわゆる病気)を正す目的に使うこともできる。これを「氣功」と呼ぶ。

最終的にラマス教の高僧は、この「練気」をもって己の精神を高次のものとし、宇宙全体の認知および「聖なるもの」への合一を図ろうとしているらしい。それがなんなのかが、それによってなにが得られるのかを図り知ることができないが、ラマスの僧がときおり見せる「奇跡」の原理について想像することは可能だろう。

練気によって生まれた純粋な「力」を生かす道は、なにも氣功ばかりではない。あまり感心できることではないが、それを格闘に用いることもできるのだ。拳や武器に宿し打撃力増加、肉体へ応用して耐久力および体術の向上、離れた者へ攻撃を加える衝撃波、など様々な技がある。これらは鍛練の未修得するものであるが、操兵に搭乗する者も似たような技を修得することがあるという。



占術

前述までの他にも、アハーンには様々な術法が存在する。その中で、中原において比較的ありふれた存在であるのが「占術」である。

占術は、文字とおり人間の運氣や未来を占う術法である。聖刻石こそ使われないが、術の傾向から見ると月の門の練法に近いものかもしれない。札や水晶玉などの用具を使うが、それは精神集中のために必要なだけであり術には関係ないことが多い。

錬金術／その他の術法

「錬金術」とはある物質を別の物質に変換する術であり、金または木の門の練法の変形ではないかと思われる。金属や植物を加工・変化させる術が多く、いわゆる即興で術を行使することはできない。

この他にも、生物に幻覚を見せる「幻術師」、(気)または聖刻の力がこもった「器」を用いて術を行使する「粧練師」、負の生物を自由に召還する「死霊使い」などが認められている。

その他の術法

さまざまな呪符

以下は、「呪符魔法」に用いられる様々な呪符の一例を示したものである。



結界の呪符：この紙の紐で作った輪の中に小物を隠すと発見されないですむ。



練法避けの札：この札を身体の一部につけておくと、低位の練法なら防ぐことができるようになる。ただし短時間しか効力はなく、何回も術を受けると崩れる。



与呪の符：この札に対象の人間の身体の一部を埋め込み呪句の詠唱とともに火にくべると、その人間は心身に変調を起こして苦しみ出すが、死には至らない。

さまざまな術師

アハーン(ことに中原)には様々な術師が存在する。以下に、その一例を挙げてみよう。



占術師



粧練師



錬金術師



死霊使い

呪符魔法

アハーン大陸に伝わる摩訶不思議な術法の一つに、「呪符魔法」というものがある。これはおもに東方から中原東部までの地方によく見られるもので、練法や気功術のような特別な準備作業(結印など)が不要であるという点においてもっとも手軽かつ不可思議な術である。

用いられる呪符はたいがい複雑な紋様の書き込まれた紙または羊皮紙で、使用法も効果を期待する場所につけるだけという簡単なものである(中には、複雑な材料を用いたり、印を結んだり焼いたりなどの特殊な使用法をするものもあるが)。ただこれだけで意外に強い効果を生むのだから、研究の進んでいない未知の術法といえども馬鹿にできない。

しかし使用が簡易な分、製作には細心の注意が必要となる。呪符の製作法や得られる効果は伝承者によって異なり、一説によると同じものは一つもないとさえいわれている。

これらの呪符で有名なものに、聖騎士たちの間に伝わる「破邪の符」や「練法封じの符」および「小結界の符」などがある。

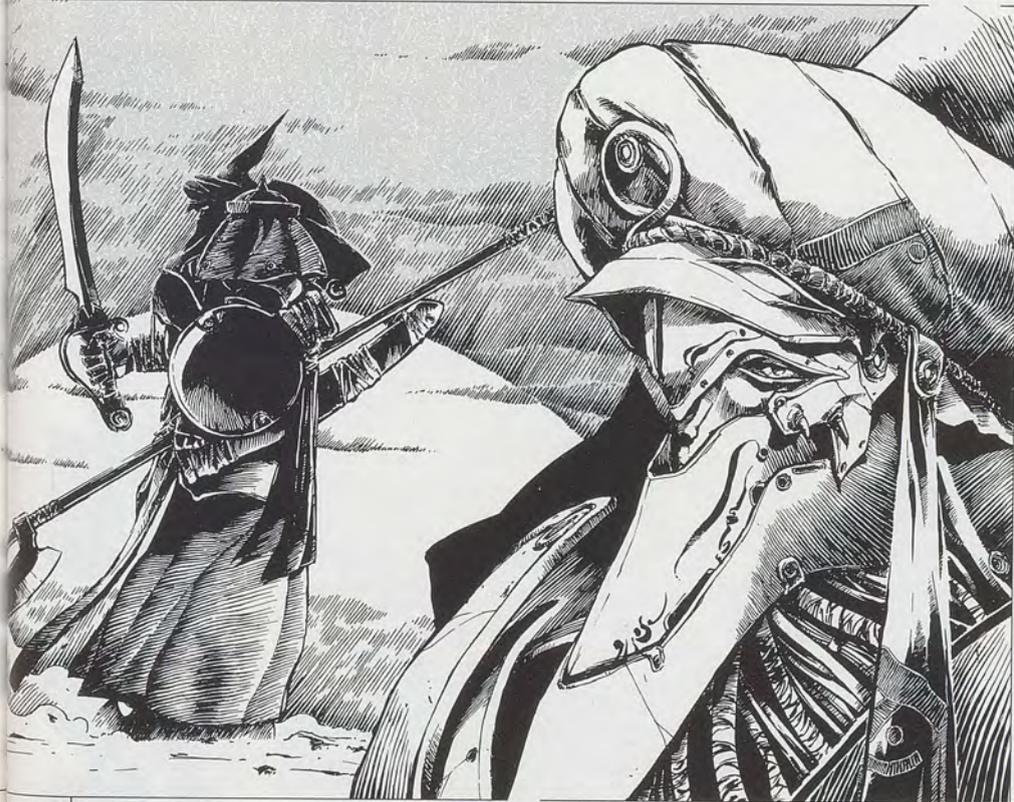
操兵とその歴史

あるときは友。あるときは戦具。人を乗せ、人とともに生きてきた、魂なき《鋼の巨人》。末路が戦場の土となるうとも、機械仕掛けの体に熱き血は流れ、虚ろな面に生氣がこもる。操兵——その存在意義は奈辺にありや。

概説

操兵とは、身長二メートル（約八メートル）にも達する機械仕掛けの巨人である。胸の中にある操手槽に人が乗り込み、その意のままに動かすことができる。古来より、アハーン大陸において世の東西を問わず強大な武具として使用されてきた。その力は人間の数十倍もあり、戦闘力は騎兵数十騎に匹敵する。操兵のあるなしが戦の勝敗を左右するといっても過言ではなく、東西の有数な国々は競って操兵を購い求める。

機体は、人間の体をそのまま写しとったかのように、頭と四肢を備えている。機械仕掛けとはいえ、鉄の鎧の下には筋肉が走り熱い血潮が流れている。この操兵の機能を制御するのが、顔にはめられた仮面である。仮面の裏には聖刻石が埋め込まれている。仮面がなければ、操兵は指一本動かすことができず、ただの鉄の塊にすぎない。



基本的に操兵は人間体形だが、用途と仕様により「狩獵機」「従兵機」「呪操兵」の三種の機体に区分けられて発展してきている。「狩獵機」は操兵の代表的な機体である。一般に知られている操兵はこの形である。「従兵機」は「狩獵機」の簡易版といえる種類である。機影はずんぐりとして頭が胸にあるのが特徴である。「呪操兵」は、東方独自の機体で、練法師の専用機である。一体一体が特異な形をなした異形のものだ。今、操兵を作る技を持つているのは、東方の聖刻教会と西方の工呪会だけである。操兵に対する考え方が異なっているため、それぞれが作った操兵の形は目に見えた違いがある。国家であろうが、個人であろうが、どちらかの組織を通さなければ操兵を手に入れることさえできない。また、どちらの組織とも属する鍛冶匠合だけに操兵の整備と修理を許している。



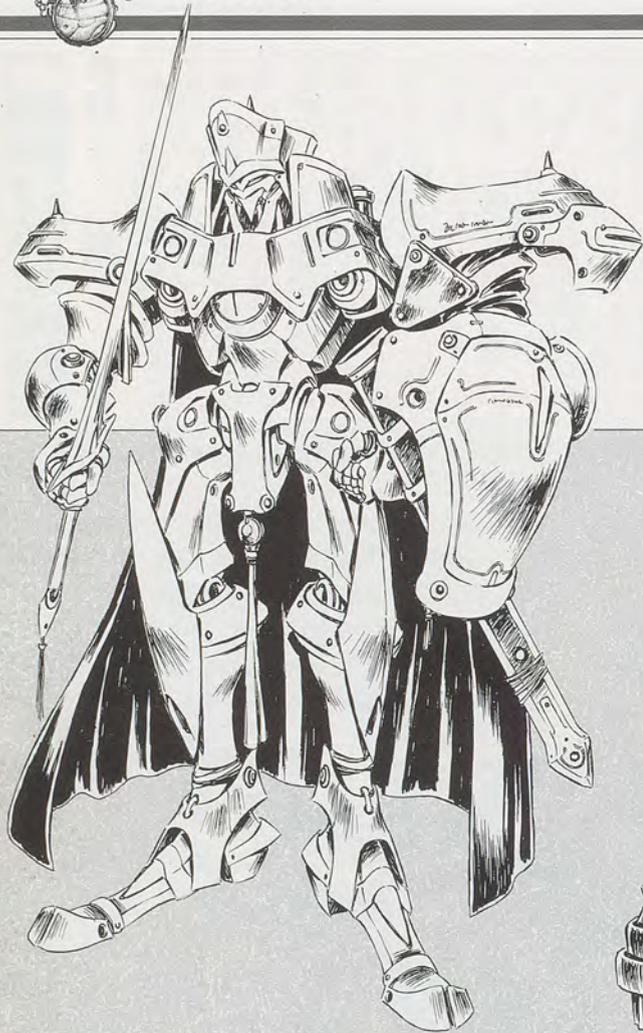
歴史

語り部が謳う神代の物語は、勇壯にて偉大な巨人たちの姿を今日に伝えている。

いわく、『巨神は、千リーの道を一瞬にて渡り、鋼の腕の一振りて山を砕き、大海を干上がらせた』まさに神のごとき力といえよう。

巨神——すなわちかつての操兵は、今の世とは比較にならないほどの神通力を備えていたと多くの神話、伝承が語っている。事実、太古の遺跡より出土する操兵は、まるで理解できないほど複雑な機械構造と呪術的処理が施されている。明らかに今の操兵は退化した存在である。

かつて栄華を極めた「先史文明」



▲西方操兵

西方製の代表的な操兵、狩猟機アビ・ラキーダ。

装甲は、鉄を薄くたたきのばしたものの。

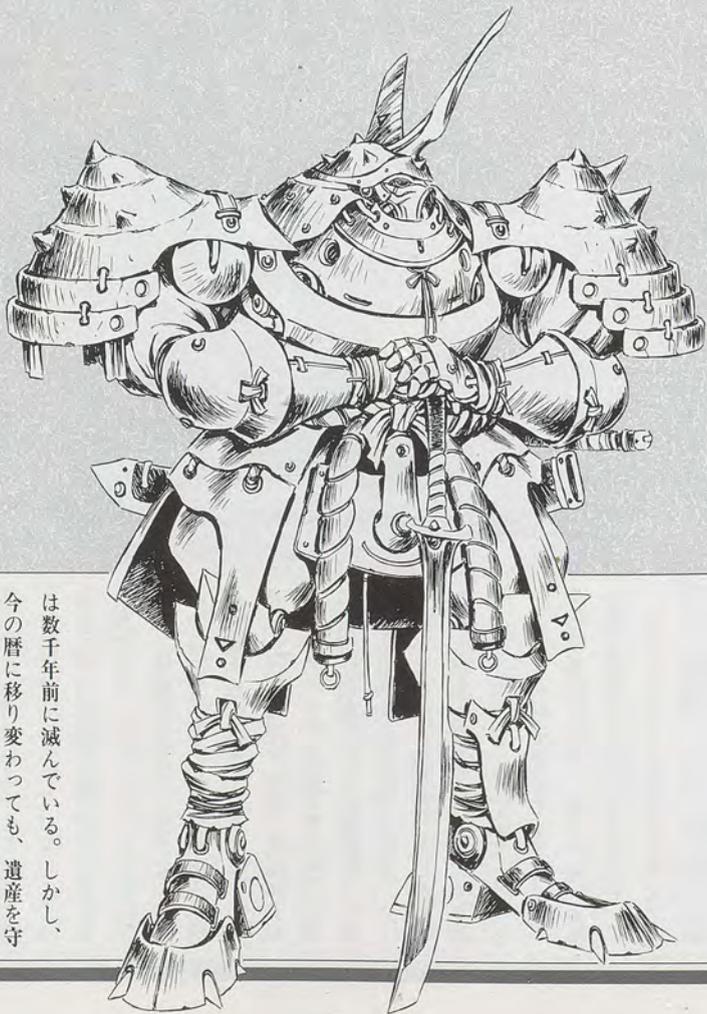
機影は、すっきりとして軽快な印象がある。両刃の剣と盾を持ち、軽快な動きを活かした戦いをする。

▼東方操兵

東方製の代表的な操兵、狩猟機イオニ・ガザイン。鎧は、細かい鉄板を張り合わせたものである。

機影は、ごつくがっしりしている。

片刃の大刀を手挟み、相手を両断する剣をふるう。敵の刃は分厚い鎧で防ぎ、基本的に盾は持たない。



は数千年前に滅んでいる。しかし、今の暦に移り変わっても、遺産を守り受け継いでいた時代があった。歴史では「旧文明時代」と区分されている。操兵は先史文明が作り出した遺産である。その残滓というべき旧文明でも操兵は作り続けられ、神代の操兵とまではいかなくとも、それに近い力を与えることができたといわれる。しかし文明の退歩は止まらず、千五百年前に大陸から完全に消える。そして、それを待っていたかのように、東方聖刻教会と西方工呪会が活動を開始する。彼らの真の目的はさだかではない。だが、先史文明の最盛期に匹敵する数の操兵が生み出されている現実がなにかを示唆しているのではないだろうか。

「機種分類と定義」

●狩 猟 機

西方で「剣を持つ者」東方で「地を駆けし巨人」と呼ばれる高級機。

一般に操兵といえば、この機種を指す。古の操兵の形をそのままに伝え、姿は鎧をまとった戦士のものである。操兵の中で騎士、剣士といえる種類で、戦の場においては一騎駆けの武者として先陣をきって戦う。数を頼みに戦うことは稀である。この名は戦場で倒した相手の操兵の首級（仮面）を狩る風習からつけられたといわれる。あるいは大昔に跋扈した龍を打ち滅ぼすために作られたという説もあるが、古の伝承に過ぎず、また、そもそも龍そのものの実在が怪しく、信憑性は薄い。

狩猟機の仮面は質が高く、操手の意志通りに機体を動かし、人と変わらぬ動作を行なうことができる。その反面、操縦に未熟な者、初めてその機体に乗る者にとっては真に扱いにくい機体である。「狩猟機は乗り手を選ぶ」という言葉さえある。

基本となる骨格や筋肉筒などの内部器官は同じものもあるが、まとう鎧、裝飾などは購入した家ごとに施すため同一の外見をもつ機体はない。操手槽は基本的に密閉型のものだ。

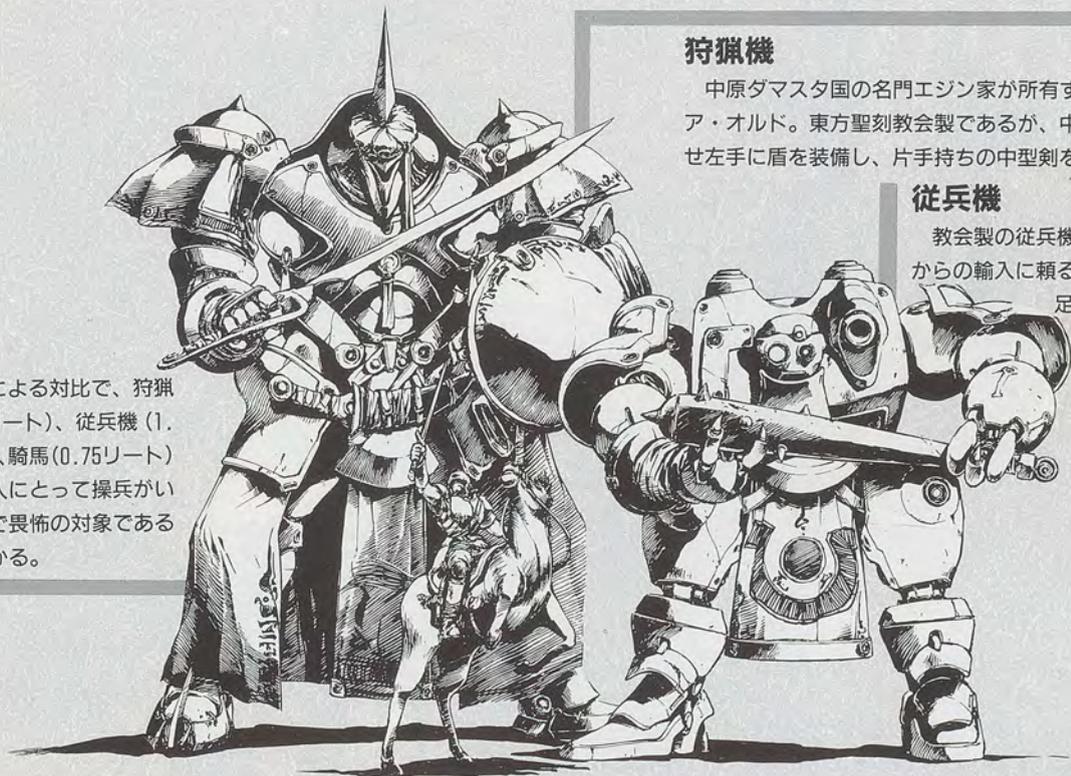
狩猟機を操る操手たちは誇りが高く、騎士の風習に従い直接剣を交じえる戦いこそ潔しとし、装備する武器は刀剣がほとんどである。

狩猟機

中原ダマスタ国の名門エンジニアが所有する狩猟機、アシュア・オールド。東方聖刻教会製であるが、中原での慣習に合わせ左手に盾を装備し、片手持ちの中型剣を持つ。

従兵機

教会製の従兵機バイターフ。東西からの輸入に頼る中原では操兵が不足し、従兵機に乗る騎士が多い。



対比

頭頂高による対比で、狩猟機(1.78リート)、従兵機(1.32リート)、騎馬(0.75リート)となる。人にとって操兵がいかに巨大で畏怖の対象であるかよくわかる。

●従 兵 機

西方で「槍を持つ者」東方で「鈍き巨人」と呼ばれる普及機。狩猟機につき従うものとして作られた機種である。狩猟機に比べると、全体的に粗雑なつくりになっている。仮面も質が悪い。操兵を普及させるために西方工祝会が考案した。数騎が固まって戦う集団戦を旨とする。

狩猟機と異なり背が低く仮面が胸の位置にある。そのことから「首なし」と呼ばれることが多い。操手槽は乗り手が半分むき出し状態の開放型が主流になっている。複雑な動作はできないが、反面操縦は単純で未熟な操手が乗り込んでもある程度動かせる。騎士のものではないので武器は、実用本意の槍、斧、打撃武器の類である。

操兵を簡易に作ろうなどという発想を持たない東方側には、ある時期まで従兵機は存在しなかった。二百年前の大きな戦いの際、多数の操兵が必要とされ、聖刻教会でも従兵機の製造が開始された。現在では、東方にも多種類の従兵機がある。

近年では従兵機独特の高い能力を持った機体も増え、戦場での効果的な戦力になっている。誕生したときにはたんなる員数あわせのものだった従兵機であるが、戦いの流れを変える存在になりつつあるようだ。

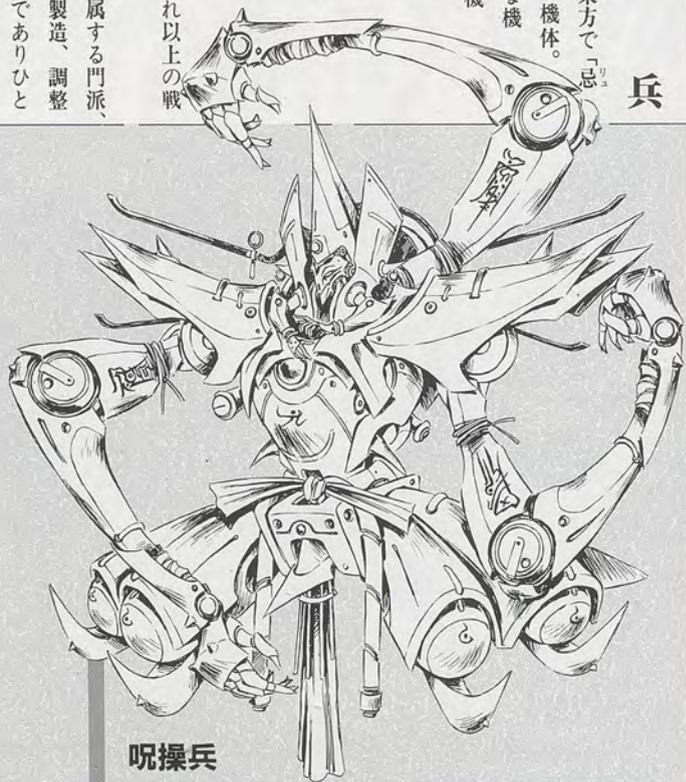


●呪操兵

西方で「言葉操る者」東方で「リムむべき巨人」と呼ばれる機体。操兵の中でも、最も特異な機種といえる。東方独自の機体で練法師の専用機である。人間型の範疇に収まらない異形な姿が多い。術者の力を増幅する力を持ち、呪操兵に乗らなければ駆使できない術も存在する。使い方によっては狩猟機と同等かそれ以上の戦闘能力を発揮する。

操手となる練法師の所属する門派得意とする術に合わせて製造、調整するので、完全な個人用でありひとつとして同じものはない。概して、練法を駆使することに用いて、格闘戦を想定していないので、武器は持たず、機体自体の強度は低いとされている。中には特殊な結界と術を施すことにより肉弾戦を得意とするものもある。

操手の仮面と機体を同調させ契約語を唱えることにより、機体に生命を与える。そのため、練法師と機体の大小ふたつの仮面は対のものとして作られる。また、十六階梯以上の術者でなければ呪操兵を動かすことはできない。呪操兵を与えられているのは、高位練法師の証である。



呪操兵

聖刻教会製。多手・無脚型で異形の呪操兵の典型といえる。3本の腕は結印形で形状そのものが呪術的文様を意味する。また機体の表面に聖刻文字による呪文が多く刻まれている。

「操手」

操手とは操兵を操縦する者を指し、中原では騎士と同義に語られる。この地では操兵そのものが少なく、騎士の中でも選ばれた者（あるいは名門、富裕の家に生まれた者）以外、乗る資格を与えられないからだ。「騎士の乗り物」と称される狩猟機ばかりではなく、東方や西方では格の低い従士だけが乗る従兵機といえど特権的な乗り物であった。操兵の操縦は騎士団で覚える。まずは従兵機に始まり、狩猟機に至る。だが、癖が少ない従兵機ならいざ知らず、狩猟機は機体ごとに来るまで感覚が異なる。結局は己の専用機を得なければ、初心者域を脱することは不可能だろう。

操手

ダマスタ国の正操手の服装。胸、腹、肩、肘、膝などに皮の鎧をまとうが、刀から身を守るためではなく、操兵の転倒に備えたものだ（気休めではあるが）。他に操手槽からの脱出に用いる鉈、風防眼鏡などを装備する。



機体解説

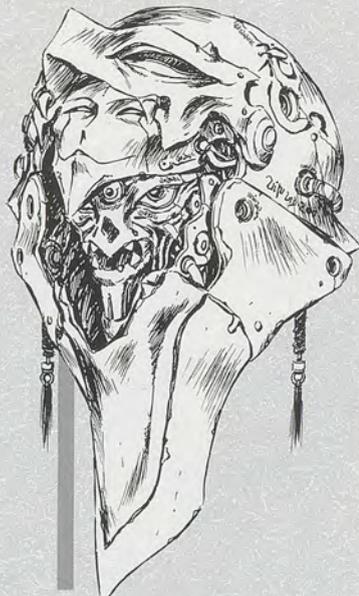
操兵。それは人の手になる巨人。幾千の時を流れ、幾万の屍を踏み越え、その血は大地をあまねく覆いつくす。それは、すべて人の意志による。そしてそれは、すべて《聖刻》の意志による。意志を具現化する乗り物なり。

【仮面】

操兵の顔を覆う文字どおりの仮面。外見は素焼きの陶器といった感じで、人間用の盾ぐらいの大きさである。その裏側には、儀式にのっとって加工された六四個の聖刻石が埋め込まれている。この仮面を定められた場所（基本的に顔）に固定することによって、機体は生命を得る。そして、仮面は操手の思考を読み取り、機体を動かす。

【機体】

金属製の骨格が全身を支え、それを取り巻くように「筋肉筒」と呼ばれる軟質の管が全身に走っている。その中には大型獣から移植したといわれる筋肉組織が封入されており、操兵はこの筋肉筒を伸縮、あるいは捻ることによって身体を動かす。また、この筒の中には赤い血液と冷却用の水が流れ、全身を駆け巡っている。血液により筋肉筒は稼働し、

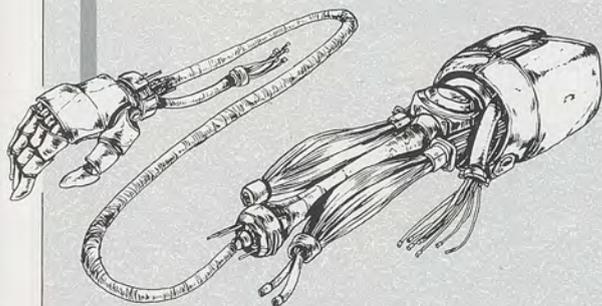


仮面

操兵は仮面を保護するために面当てをしている。面当てと仮面ではまったく違った表情が刻まれている。仮面を外した下には操兵の素顔がある。

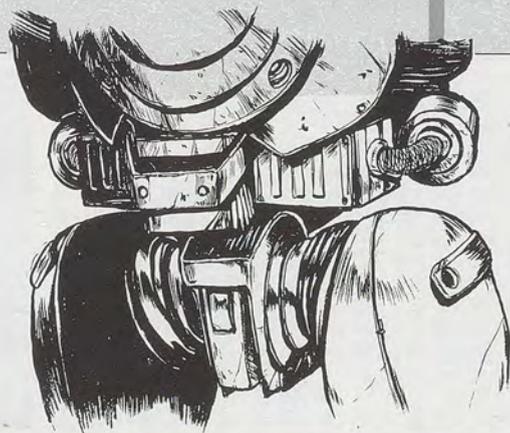
腕の構造

金属性の骨を筋肉筒が取り巻いている。骨の内部には鋼線が通っている。鋼線は操縦桿につながっている。操縦桿を操作することにより鋼線がひかれ、各部の関節が動く。



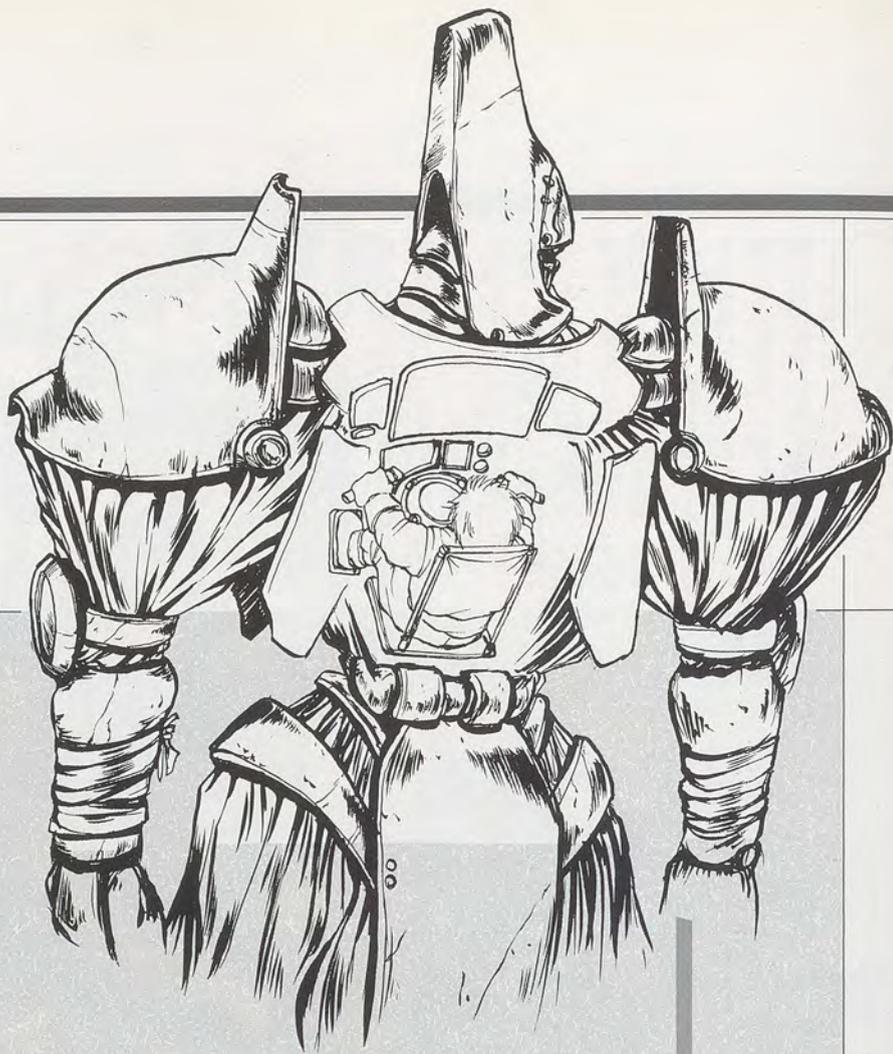
心肺器

心肺器は内部器官の中で一番重要な部分である。はすみ車によりふいごを動かし、さらにふいごが循環器を回し、血液と冷却水を全身に巡らせる。



冷却水は筋肉筒の過熱を防ぐ。血液と冷却水の循環は、腹部の「心肺器」によって行なわれている。心肺器は動物でいう肺、心臓、肝臓の役割を兼ねた器官で、血液の浄化および再活性化がなされている。外観を覆う鎧は基本的に鉄製のものである。全身を完全に覆ってしまうと動きが鈍くなるため、関節の裏側や傷を受けにくい箇所は細い鉄線を裏打ちした革で補強するにとどめている。

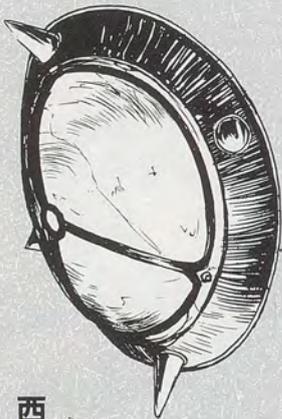
さまざまな紋様が描かれているのが、操兵の外見状の特徴である。東方製の機体に特に顕著なこれは、伝統的に施されている呪法的な処理である。鎧の強さを増すと信じられ、他にも「敵を滅ぼす」など種々の意味が込められている。



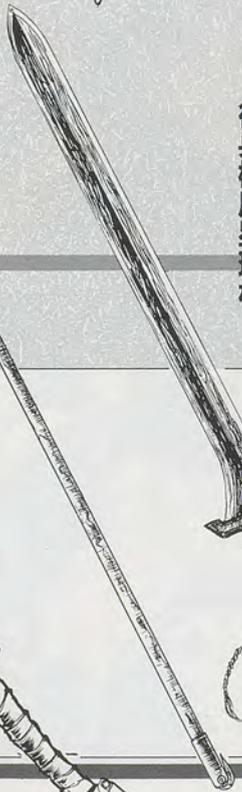
【操手槽】

機体胸部にある操縦席。操手用の座席の正面に操兵の目を通した外の映像が投影される映像盤がある。視界は狭いので、各所にある覗き窓で補う。操兵の四肢を制御する操縦桿と駆動板、機体の過熱を防ぐ冷却水の水温を示す検水管、全身の血液量を表す検血管、聖刻石の波動を感じ取る感応石などが備えられている。

西方狩猟機用盾



西方狩猟機用刃剣



従兵機用長槍



東方狩猟機用片刃剣

従兵機用星球棍



操手槽

狩猟機は東方では背中側、西方では胸側から乗り込む。大人ひとりがようやく収まる広さしかない。

装備

左に並べたのが代表的な操兵用の装備の類である。形状や装飾は地方により若干異なっている。

【機体概説】

操兵の構造は稚拙な人の模倣である。身体には縦横無尽に筋肉筒が走り、赤い血が流れる。心臓は肺や心臓の代わりに呼吸と鼓動を奏する。だが、その原理を説明するものはおそらく工祝会にも教会にもないだろう。古のしきたり通りに部品を作り、組み立てれば操兵は動く。それで充分と信じている。

操兵は鍛冶と呪術が結びついた神秘的存在である。その力の源は仮面に埋め込まれた聖刻石にあり、血肉は「魂は形に宿る」という呪術的な考えをなぞった結果かもしれない。

戦と操兵

操兵は常に戦場にある。戦場を駆け、敵を倒し、首級を上げる。それがすべてであり、それこそが操兵の信条なり。しかるに、戦争における操兵——狩猟機・従兵機・呪操兵の役割は、戦士の剣や鎧や馬に等しきもの。

「大陸における戦」

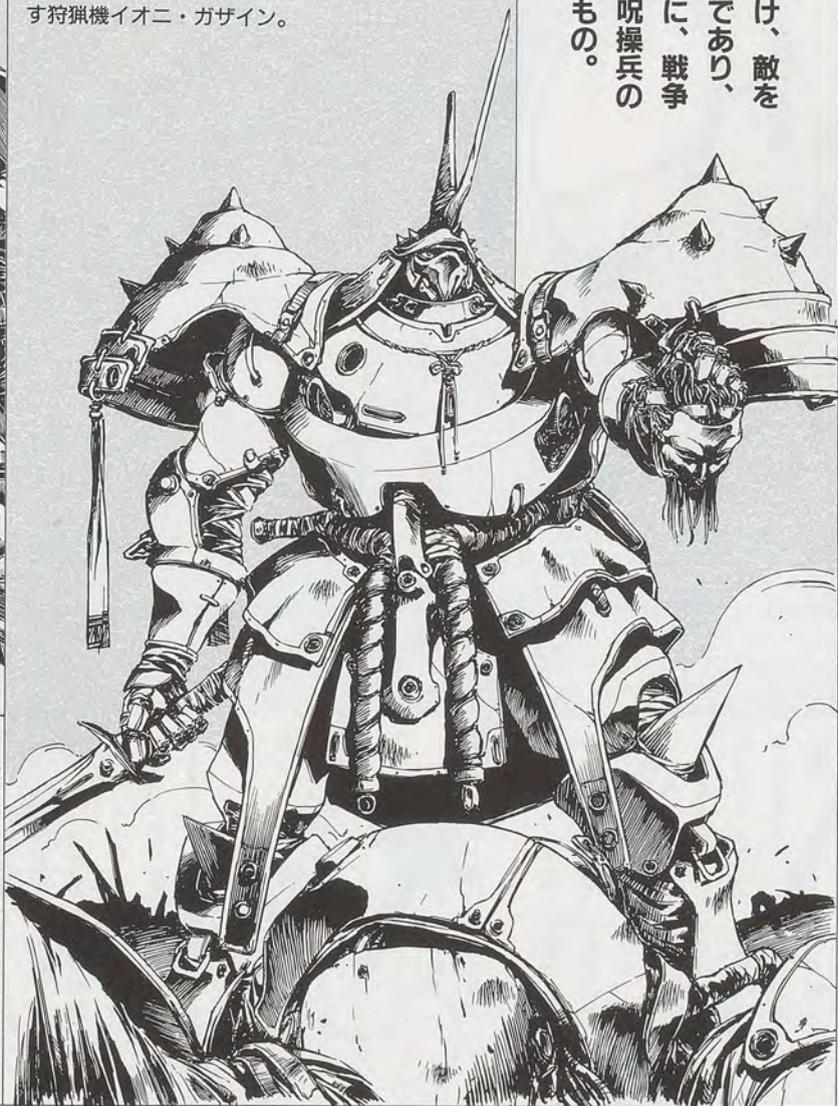
古来より、アハーン大陸における戦は操兵中心に行なわれている。始めは、狩猟機が中心の戦いだった。勇者が駆る狩猟機は、一騎だけでも万の軍勢を壊滅させたという記録が残っている。いかに強い操兵を備えるかに各国は血道を上げていた。

狩猟機の戦い方は基本的に一騎打ちである。自らの命を剣と愛機にかけて戦う、これこそ操手の本懐だ。相手を倒したさい、勝利の証として、操兵の象徴たる仮面をつけた首級を狩るのが習わしである。操兵の戦いが「力対力」から「数対数」に移り変わってきた今でもこの風習は残っている。いくつ首級を狩ったかがその操兵の強さの証明といえる。「狩猟機」といわれるゆえんである。

戦において操兵を運用する際に操手と同様に大事な存在がいる。それが「操兵鍛冶師」である。彼らは、操兵を整備する技を持つものたちだ。

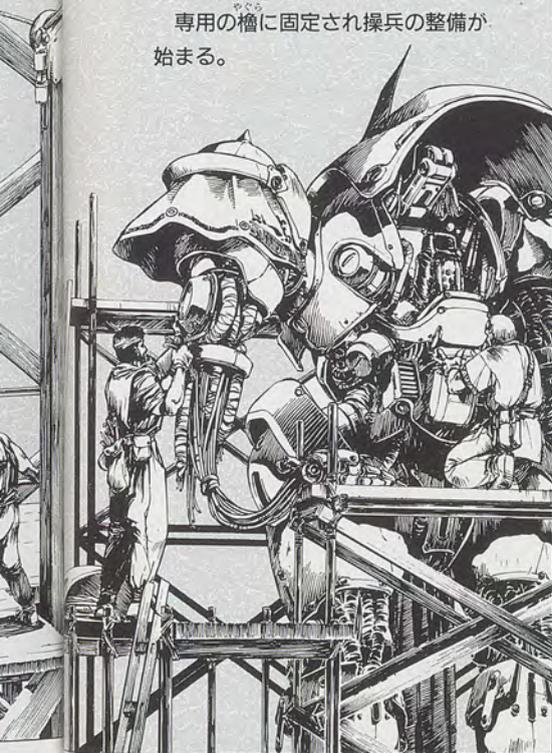
首級

倒した相手の首を誇らしげにかざす狩猟機イオニ・ガザイン。



鍛冶師

専用の檣に固定され操兵の整備が始まる。



戦場において酷使される操兵は常にごどこかをやられて帰ってくる。格闘戦が中心の操兵が無傷ということ是有り得ない。その操兵の傷をいかに素早く直し、再び戦いの場に戻すことができるかが鍛冶師の腕の見せ所なのだ。腕のよい鍛冶師にかかると機体が過熱しきって指一本さえ動かない操兵が半刻もかからず戦闘可能になるといふ。多分に信憑性を欠く噂ではあるが、鍛冶師の重要性を



示す逸話といえよう。強国化をはかる君主たちは、腕の良い操手と同様に、腕の良い鍛冶師を争って求めた。やがて操兵での戦いに一大変革が訪れる。戦いの場に「従兵機」が登場したのである。狩猟機の粗悪な複製品という外観を持つ従兵機はまず西方にその姿をあらわした。

しかし、能力的には劣るがはるかに数を揃えられるこの機種は、他国より少しでも軍事増強をはかる君主の注目を浴びた。また、操手を目指

弩弓兵

弩弓兵の両肩に巨大な弩が装填される。

呪操兵

怪しげな結界の中で呪操兵を中心に練法が練られていく。



す者たちにとっても登龍門といえる存在になった。このため、従兵機が大量に出回り、戦の様相は変貌を迎える。従兵機を率いた狩猟機の集団戦に移行し、どれだけ多く操兵の数を揃えるかが勝利の条件となったのだ。集団戦は、狩猟機一騎に対し、従兵騎三騎を基本編成として行なわれた。

当初は、忌むべきものとして従兵機を作らなかつた東方でも遅れて従兵機を作るようになる。

やがて、従兵機も機体としての能力が求められるようになる。その端的な例が「弩弓兵」という派生種である。両肩に操兵の同体をも射抜く弩を備えたこの機種は、従兵機の在り方を変えてしまった。それまでの従兵機はあくまで狩猟機の添え物に過ぎなかつた。「飛び道具」という新兵器を持つ弩弓兵は、使い方によっては戦の流れを変える存在になったのだ。

東方の戦記にはしばしば戦の要において天変地異がおき、戦況が一転したという事例が見られる。自然現象と思われているこれらのことには、実は練法師が呪操兵を使って巻き起こしたものが含まれている。特殊な結界を用い他の術者の補助を受ければ、呪操兵はさまざまな力の練法を行使できる。戦の陰には、さまざまな形で練法師たちが暗躍しているのだ。