

泥砂海(Sea of Silt)

『かすかなそよ風が積もった銀の砂を舞わせて表面を霧のようにする。たちこめた塵と空の間がわからなくなり塵の水底となる。風がより強く吹くとき、しばしば泥砂海は沸騰する塵の雲海となり、そのへりは深紅の太陽に染められる。そのような日に、海の近くを往く旅人はほとんどの場所で自分の足を見ることすら困難になる。塵は彼の服を、彼の顔を、彼の鼻の中を、そして彼の肺さえも包み込む。彼は地面や空を見ることもかなわず、彼が歩けば、彼の足はうっとうしい泥砂にじりじりと引きずられる。彼は方向感覚を失い、彼が海へと迷い込み永遠に姿を消すのはたやすいことになる』

——旅人の手記

泥砂海は広大な塵が堆積した低地で、ティア地方の東岸からおそらく数百、数千マイルに及んでいる。はるかな昔、そこは広大で深い大きな水の海だったが、今では岸の傾斜を降りると灰色の塵が一面に広がる平原に行き当たる。凪いだ日には、細かい砂の上を平野のように歩くことができるように見えるが、泥砂は人の体重を支えるにはあまりに軽くどこを渡ろうとしてもあまりに深い。泥砂海は浅く積もった塵に溺れないシルト・スキマーや渡れる足を持たなければ、旅を続けられない障害である。

また地形の障害に加え、海へ挑むものは泥砂の内外に住む巨大なクリーチャーと戦わなければならない。触手を持ったシルト・ホラー(Silt Horror)が深みをうろつき、巨人たちは彼らだけの知る秘密の道を歩み、浅瀬を放浪する。泥砂海の島も安全と同じくらいの危険が待ち構えている。そうした孤立した場所は活動を見られたくないふとどき者にとって理想的な隠れ家となり、島での抑圧された生活は多くの住民の凶暴性を引き出す。

西の残響山脈(Ringing Mountains)と南の南方荒原(Southern Wastes)のように、泥砂海はティア地方の境界を作るもののひとつである。多くの者にとって、海は事実上世界の終端である。その空白を横切って戻りみやげ話をする旅人はいない。泥砂を大回りする試みも同様に——北に行けば、旅人は渡ることのできない峡江と活火山の連山にぶつかるはずだ——危険である。南に行けば、旅人は命や逃げ場を失う、塩類平原と砂で覆われた荒野という砂漠地帯へ投げ出される。そこでも、海は狭まることも終わることもなく数千マイル続くように見える。控えめにいっても、それは気が重くなる終端だ。

泥砂海の“背景”

泥砂海はアサスで知られているうちでも最も生存に不適な環境のひとつであるが、それでも、それによって得られる小さな利益がある。無法者と追放者の小集団はその岸沿いや海にある島に彼らのねぐらを築き、乏しい資源を巡って泥砂に潜む獣と戦う。

技能:(軽業)、(自然)

言語:巨人語

群島人:君は海岸から遠い潟の間に隠れた小さな村のひとつで育った。多くのアサス人は泥砂を恐れ足首より深い場所へ向かおうとしないが、君はその周りで育った。君は他の人がサンダルで立つのと同じくらい簡単に高足で立つことができ、君は泥砂のどこが安全に渡れどこを避けなければならないのかを知っている。潟の村の生活は砂舞台や七都市よりも簡素で原始的だ。君は故郷の向こうの世界で何をしたいのだろうか？ 君はいつか自分の村に戻ることを望んでいるのか？

砂賊(Silt Pirate):小規模で、凶悪な砂賊の団はへんぴな海岸に潜み、交易品を載せたシルト・スキマーを略奪する。君は若いころに空想的な概念に憧れ、砂族になったのだろうか？ 君は彼らの中で名声を勝ち得たのだろうか？ なぜ君は仲間を捨ててひとり歩き始めたのだろうか？

泥砂の性質

泥砂海は奇妙な場所である。かつての海が、今では太陽にあぶられ干からびた骨のような細かい灰色の粒子で満たされている。なぜ吹き散らかされたり硬い灰色の平原へゆっくりと固まらず泥砂のまま持続するのか説明できる者はいない——塵がこのようにふるまうのは自然のものではない。多くのアサス人は上古に何らかの恐るべき魔法が海を塵へ変化させたと考えており、彼らの考えは的外れではない。泥砂海はアサスへ精霊が大規模に介入し、その地方は強大な精霊の力で自然の法則が微妙にねじ曲げられ、風、土、そして水の調和のあり方が狂わされた。泥砂海で、塵はそのものの重さでつかず離れずまとまっている。それは風にあおられて近隣の土地を細かい灰色の砂塵で蔽えるほどに軽く、それでも時間が経てば大きな海へと戻っていく。たとえ泥砂が数マイル先の吹き溜まりに吹き込むとしても、それはこの奇妙な性質を保持する。

泥砂海を歩く

泥砂海のほとんどは、非常に近づきたいために未知の未踏地ばかりである。いくつかの詳しい海図が作られた浅瀬以外、最大級のシルト・スキマーも岸から1マイルも離れれば危険に晒される。(より遠くへ向かいたい者は飛行か浮遊ができなければならない。)さらに悪いことに、海岸を離れた長期航海はほとんど利益にならない。行ける範囲の島と潟のほとんどは不毛である上、誰も知らない枯れ果てた荒野は、肉食のモンスターが、大胆な旅人を待ち受けていることだろう。

経験豊富な泥砂の旅人はこの海で最大の危険がモンスター、野盗、そして溺死でもなく——潜伏する灰死病という“病気”であることを知っている。暑く、乾いた熱風が吹くとき、それは細かな灰色の粉の表層を舞い上がらせて大きな雲の中に散らせる。クリーチャーがこの舞い散る塵を吸い込むと、彼らの肺や喉の湿気が泥砂を凝固させ、人をほんの数時間で窒息へと至らしめる。灰死病に対して最も確実な対策は口と鼻に湿った絹など目の細かい布を巻くことである(冒険用具の緊急日用(Survival Day)には一般的に含まれている)。

塵の中の神

泥砂海では強大な精霊の力を持つことで知られるダスト・クラーク(Dust Kraken)、ウル・アスラ(Ul-Athra)、そしてマウス・オヴ・サースト(Mouths of Thirst)などの獣たちが眠りにについている。海で狩りをするおぞましいシルト・ホラー(Silt Horror)たちはウル・アスラの堕とし仔であると伝えられている。クリーチャーは赤の時代(Red Age)にアサスへやって来て元々の海を塵と化したのだろうか？ それは海で生まれ、水とともに穢しの魔法で変異したのだろうか？ 知る者はいない。

数世紀のあいだで、いくつかのダスト・クラークを崇める精霊教団が勃興し、そのまどろみから獣を開放して敵に対して力を使わせようとした。これらの教団は彼らの神の名において奇妙な儀式を行なう。時おり、特にウル・アスラの夢を認識した者たちは協力的な精霊魔法の秘密やダスト・クラークの分身を召喚して支配する邪悪な儀式を報酬として受け取る。

湖の島(Lake Island)

泥砂海の島のほとんどはごちゃごちゃした大小の岩塊が風による風化と勝ち目が無い戦いをしているに過ぎない。より大きく、より守られた島は浸食に耐えて生命を育めるかもしれない。湖の島は海にある大きな陸地のひとつである。山々の尾根が吹き荒れる強烈な泥砂の嵐に対する防壁となっている。最大の峰は休火山である。大きく、澄んだカルデラ湖があり、火山の熱気によって温められ、湯気が水から立ち昇っている。

カルデラから流れ出す小川は湖の島の西斜面に多様な植物を茂らせる。低地で、旅人は野生のカंक(Kank)、エルドルウ(Eldlu)、などの群れをなす動物を発見できる。さらに、小さな集落がオアシスの周囲に集まっている。湖の島はいがみ合う巨人の一族、スリクリーン、ドワーフ、他諸種族の故郷である。ミノタウロスの商人はわずかな拠点を支えるのを手伝い、山の下から出てくるギスの野盗は囚人たちを未知の運命へと向かわせるため悪臭漂う地下の洞窟へと引き立てる。

太陽山脈(The Mountains of the Sun)

ウェイバライ島(The Isle of Waverly)の東数百マイル先には疲れた歩哨たちのように、泥砂にほとんど埋まった太陽山脈がそびえている。山並みはとても古く残響山脈のようなぎざぎざの稜線や切り立った崖をもう持っていない。深く流れる泥砂はそれぞれの峰を切り離している。塵から頭を出している部分は数百から数千フィートである。旅人は山並みの中心にある最も高い山から、泥砂海の中心部である東の果てへ灰の嵐がとめどなく続いていることを見ることができる。

太陽山脈に水源はほとんど存在しない。古い峰のいくつかからはその風下へ向かって数エーカーをまばらに潤しているが、ほとんどが不毛である。数千年の大陸からの隔絶で、水の不足もあり、最も頑丈な住民以外はいなくなった。命を育むことができる少ない峰はワイヴァーンやロックといった強力な飛行クリーチャーを呼び寄せる。丈夫なヤギやエルドルウは大きな山で生き残っている。最も古い峰々の中を縦横に走る洞窟には退廃的なヘジキン(Hejkin)の部族や巨大な蜘蛛の巣が潜んでいる。

炎の道(The Road of Fire)

泥砂海にある一続きの火山島に実際の道が無いので、この地名はいささか誤りである。一部の賢者は炎の道が海へと投げ出された残響山脈のたくましい腕部であると考えているが、他の者は火山島が泥砂から頭を持ち上げた、新しい山であると考えている。数ダースの小さな峰が炎の道にはあるが、群島のほとんどは、ダウルガズ(Dhuurghaz)、アヴェグダール(Avegdaar)、そしてモーガズ(Morghaz)のみつつの島から成っている。

ダウルガズ:炎の道最大の島、ダウルガズは、南岸に面した岩の多い急な崖以外は、火成岩の平らな台地が広がっている。島の中心には深い穴があり、地獄めいた赤い輝きを放つマグマがはるか下に見える。この火山は元素の渾沌へと繋がっており、エレメンタルたち(特にファイアラッシャー、ロックファイア・ドレッドノート、そしてファイア・アルコン)が深淵から現われ、彼らが見つけたもののすべてを燃やそうとする。ビースト・ジャイアントのカル・イシュ・ター族はダウルガズの南高地に住み、海岸との間を遊牧のため、ゆっくりと旅をする。

アヴェグダール:ダウルガズよりは小さく山がちなアヴェグダールは、放浪の民であるストーン・ジャイアントとハーフ・ジャイアントの故郷である。アヴェグダールの一族は彼らの島がダウルガズの巨人が育てたわずかな家畜で維持できなくなると、必要に迫られて襲撃を行なう。アヴェグダールには多くのファイア・ドレイクも棲息している。これらのクリーチャーは襲撃した一族を攻撃するが、彼らの狩りが特に上手くいってないときは——ファイア・ドレイクたちさえも怒れる巨人の群れに立ち向かうことはできない。

モーガズ:姉妹の島と違い、モーガズに活火山は無く驚くほど緑に満ちている。低木の叢林がほとんどの土地を蔽い、あちこちに低木林が点在する。小さな部族は楽にここで暮らすことができるが、それでも島は無人である。何かが出ると考えているカル・イシュ・ター族とアヴェグダールの一族はモーガズを避けるが、彼らの考えは正しい。島の南東にある頂の廃墟となった砦は古代に保護する者(Preserver)の教団本部だった。かつて教団の教主だった、ハーカー(Haakar)という強力なゴーストは、まだ廃墟に住んでいる。

ロコム(Roqom)

塵の中から浮上する砕かれた巨大な獣の牙のようなもの、ロコムは年のうち最も暑い日の正午にのみ出現する。この鋭く尖った、玄武岩の尖塔は獣の荒れ野(Beastbarrens)を越えた荒野にあるが、伝説によると、その主がいたずら心を起こせばどこにでも出現できるという。ロコムの主は大なるラクシャサの君主、ファジャヤド(Fajjayad)で、彼は時々船の水夫や旅人——特に何かを必死で求める旅人——を彼の黒い宮殿に誘うため魔法で呼びかける。ファジャヤドは1001日以内に差し出される対価と引き換えに求めるものを準備できると持ちかける。

ラクシャサは常に礼儀正しく正直である。質問されれば、彼は彼が用意する仕事が難しく、命に関わり、そしてそれを行なっている間に彼の“客人”が死ぬかもしれないことを素直に認める。しかし、ファジャヤドは彼らに“法”(この言葉を彼は明確に定義しない)によって彼が不可能であったり結果として死が訪れる仕事を課すことができないことをすれらに保証する。彼の魔法が作動するために、仕事は勝算と不確かさがあるものでなくてはならない。しかし、どのような者たちがこれまでにファジャヤドとの取り引きで利益を得たかは、不明のままである。

シャウルト(Shault)

シャウルト島は湖の島から泥砂海を越え、はるか東にある。しばしば吹きつける塵でシルト・スキマーではほとんど近づけそうにないシャウルトには、低地に森が繁茂しているという秘密がある。小山が並ぶ南端を除き、島はまるで忘れられたかつてのアサスのように完全に奇怪で、奇異な、そして時おり危険な木々が密生している。シャウルトの肥沃の一部は地形的な要因(森は三方を泥砂からの強風を防ぐ高い崖に守られ、多くの泉が湧き出て地表を潤している)そしてもうひとつの要因はメーレデス(Mearedes)というハーフ・ジャイアントのドルイドの原始魔法で、これが島を保護している。

訪問者が彼らに悪意がないことをメーレデスに説明できれば、彼女と彼女の3人の弟子は侵入者を我慢する。しかし、ドルイドのもてなしは高くつくことになる。ゴライアスは不心得者が島を略奪しないようシャウルトの存在と場所についての知識を漏らさないことを決心している。彼女はすべての訪問者に彼らが島のことを話さないようにする儀式を受けるよう要求する。メーレデスと彼女の弟子は、拒絶する者には殺意をもって攻撃する。彼女は暴力に溺れることはないが、彼女はシャウルトの維持をあらゆる個体の命よりも重要であるとしている。彼女の弟子に加え、メーレデスは緊急時に様々な種類の、全員がドルイドに非常に忠実な巨人40体ほどを呼び出すことができる。

メーレデスや巨人の屋敷を遠く離れた、シャウルトの密林の中心には、長い時間によって荒廃した古代の都市がある。密林が圧迫して壁を壊し崩壊した建物の石に草木が成長している。メーレデスもシャウルトの巨人も誰がなぜ都市を築いたかは知らない。現存する壁画と彫刻には未知の言語の文章が記されている。島は訪問者をほとんど迎え拒絶は遺跡を避けるので、その宝物庫と墳墓は手付かずのままである。メーレデスは冒険者が都市を探検することについて——彼女が彼らの滞在を我慢するのに十分な合意を得ている場合——気にすることはないが彼女は彼らに危険な獣が遺跡に巣食っていることを警告する。

泥砂群島(The Silt Archipelago)

二枚舌湾の南東には泥砂が浅くぬかるむ変わった地域、泥砂群島がある。この沈殿した箇所のお多くは背の高い生き物が行き来するのに十分な——“巨人の道(Giant's Roads)”である。群島の小島は泥砂海の浅瀬や小さな潟と同じように危険なクリーチャーの多くが住み家にしてうろついているが、いくつかの小さな村も存在する。小島での生活は厳しいが、自由だ。住民は魔王に支配されず、奴隷制を行なわない自分たちを信じている。本土から来る野盗とバリクの奴隷商人が時おり村々を攻撃するが、群島のヒューマンとドワーフの戦士たちは激しく戦い、彼らが攻撃を退けられなかった場合、この地方に住むいくつかの巨人の部族が手を貸すこともある。

バリク(Balic)を拠点にする商家のいくつかは泥砂群島に食料、材木、麻、そして巨人の髪(訳註:アサスでは繊維として使用されている)などの生活必需品を取引する隊商を送っている。見返りに、交易商はメキロット(Mekillot)の革と骨、カンクの蜜、そして村人たちの卓越した技で作られたガラスや磨かれた石の工芸品を手に入れる。

幻の湖(Vanishing Lake)

ティア地方でもっとも大きな水場のひとつが幻の湖で、広大な干潟を二枚舌湾の南と東に持つ。その広さは長さは20マイルで幅は5マイルほどである。正確な大きさを測るのは、湖の周囲に泥砂が堆積して濁り見分けが付き辛いから難しい。日照りが長引けば湖は蒸発し、高陽季(Months of High Sun)の間の水がより少なくなり泥が増える。そして見える水きは消え去り、少しだけ湿ったぬかるみが残る以外、湖は完全に無くなったように見える。太陽が激しく照りつけない落陽季に、水はふたたび水源から上昇し、湖は再び目で見えるようになる。年老いた泥砂乗りは年々水が見える時期が短くなり間隔が離れていると主張している。いつか湖は消えて二度と戻らないかもしれない。

幻の湖は複数の攻撃的なウォーター・ドレイクが巣としており、シルト・ランナー、フローティング・マントル、チャーチラング、そして他の危険なクリーチャーたちが周囲の濁りに住んでいる。この地域は強大な古代のドルイドとして知られる、“古のもの(The Old One)”が守護している。ほとんどの者たちは彼と遭遇することはないが、時おり、渇きと陽射しにやられて死にかけた迷える旅人が、正しい道へ導き水袋を与えると泥砂の中へ消える神秘的な老ドルイドのことを主張する。

深緑の島(The Verdant Isle)

ティアからクロムリン(Cromlin)までの酒場で語られる噂に泥砂海の中にある緑の島がある。噂によると、島は慈悲深い君主に統治された秘密の都市国家で、大古の冷たい水が満ちた広い湖に囲まれている。恐らく、この都市は楽園で、旅人が十分に幸運(または多くの金目当ての商人が売りに出しているものの中から、偶然正しい地図を手に入れた)なら、彼や彼女は深緑の島を見つけることができ、何もせず贅沢に生きることができるだろう。賢者たちはこの噂を緑の時代に繁栄した裕福な王国、エベの島のことでないかと考えている。他の者たちは深緑の島は無謀なものを海の深淵へ誘い込み、泥砂に溺れさせる蜃気楼だと言って否定する。その都市についてももっとも突飛な話は、塵と炎の峡谷に隠された巨大な城塞が、ドラゴンの隠れ家だというものだ。