

パスファインダーズ・ジャーナル

■初めの一步

マグニマール、“千の偶像”通り
冒険者アード・クライン殿

内海の宝石、人智の光の中心たる都市アブサロムより心からの挨拶を送る。十人委員会は遠きヴァリシアにおいて貴君の関わりたる事件に関し、最大の関心と強い支援を送るものである。貴君の冒険が実り多き、記憶に残るものとなり、貴君とともに行くものが信の篤きものであり、貴君の得るものがいと貴きものとなるように。

貴君の要望どおり、パスファインダー・ソサイエティ——我々の組織——の歴史、そして我らのなすべき事をまとめ、ここに同封した。よって貴君には石碑の街における我らが組織の前線基地の設立が可能となる。

実地にて活動中の我々の代理人はヴァリシアに関して、古代タッシリオンとのつながりや、失われたアーティファクトや伝説について調査すべきものについてまとめている。今後は貴君より冒険譚を発表するための準備として定期的な報告が得られることを我々は期待している。また、貴君が、我らが組織の影響力を遠隔地にまで敷衍することを望んでやまない。

草々

シェヴァラ
パスファインダー・ソサイエティ 冒険分団長
アブサロム

ゴラリオンにおいても、世界は冒険と、目を見張るような生きものたち、そしてそれらに魅了された英雄たちの冒険行で満ち満ちている。彼らは神話に語られる“第一の人類”の末裔アローデンの行いに範を求めるものである。アローデンはすなわち、アズラント大陸沈没の際の混乱の中から現われ、タルドールの人々に文化をもたらし、内海の深みに失われた“星の石”を求めたものである。あるいはブラジ・ベイルハンマーや“弛まぬもの”モラホ・ケームがごとき伝説の、しかしどちらも確かに実在した勇者の為した如き興奮を追い求めるものである。しかし、自らの名声を欲するもの、世界の歴史に秘められた謎を解きほぐそうとするものこそが、その冒険行が記され、読まれ、検証され、追隨されうる最高の英雄となるのである。このような命知らずこそが、この秘密結社、パスファインダー・ソサイエティ——道を求める者たちの共同体——に足を踏み入れうるのである。

ソサイエティのメンバーは、一部は地理学者、一部は歴史学者、そして残りは無鉄砲な興奮中毒者から成る。

彼らは鉱夫たちが金脈を追いかけるように噂を追いかけ、そして話の最後にはより豊かになっていることも多い。彼らの“鉱脈”は古代文明の遺跡や何世紀も前に死んだ君主たちの忘れ去られた墳墓の石室に散らばっている。このような場所には往々にして強力な護衛や手ごわい敵がひしめいており、パスファインダーたちは危険の中で鍛えられるというわけである。が、多くはそのまま危険の中に倒れるのだ。

彼らの冒険行の中でも最高のもは、『パスファインダー・クロニクル』として永久に生き続ける。これは何巻にもわたって発行され続けてきた小冊子で、発行者はアブサロムの内部委員会、そしてこれは世界中のソサイエティ・メンバーに配本されるのである。特に記憶すべき発見や旅が完遂された暁には、ソサイエティのメンバーは彼らの冒険行の記録を直属の冒険分団の役職者に送る。役職者はそれをアブサロムに送る前に査読するのである。アブサロムには、誰もその正体を知らないというパスファインダー・ソサイエティの管理者がおり、ま

た組織の施設のほとんどがそこに置かれている。

冒険分団長の直属の上役は十人委員会、これは経験を積んだ10人のパスファインダーからなる内部委員会であり、『パスファインダー・クロニクル』を発行し、また組織の活動全てに対して指針を示している。このソサイエティに属するもののほとんどが自分を強固な個人主義者であるため、この指針はしばしば極めて巧妙なものとなっており、個々のパスファインダーたちには自分自身の意志で活動していると信じさせつつ、実際には委員会の意向に従って動くように仕向けるということも多い。ソサイエティのメンバーたちは、上から降ってくる、常ならぬ、あるいは避けようのない命令を正当化するために“「十人」のご意志”という言い方をよくする。とはいえ、何かの作戦でこっぴどい大失敗をした際にその見知らぬ上司をこっそり罵ったところで、ほとんど何も益はないのだが。

しかし、ものごとがうまくいっている場合は、パスファインダーの面々が得るものは大きい。冒険行の記録が『パスファインダー・クロニクル』に掲載されたなら、彼はひとかどの業績を持つ人物と見られ、一生尊敬され、死後もその名は残るのである。ソサイエティが世界の謎を解いて回る限り、『クロニクル』は熱心な冒険者達の手から手へとわたり、そして最高のパスファインダーの冒険行は永遠に生き続けるのである。

パスファインダーの義務

ソサイエティには公式な会則等は存在しないが、あるひとつの一般的な行動規範のみはすべてのメンバーに対して遵守が要求されている。そしてこの規範への違反が報告されたものはソサイエティから除名される。この追放劇には、分団長が在野のエージェントの疑問に答えられなかった場合というようなものが多いのだが、特に言語道断なケースにおいては、有力な冒険者が、組織の顔に泥を塗ったならずもの排除を任せられることもある。

大まかにまとめると、メンバーの義務のうち“はっきりしている”3つは以下の通りである：

探検：パスファインダーたちは遠隔地まで旅して組織の名を伝え、評判を高めるとともに、禁じられた謎の数々や世界の歴史の秘密を解き明かすことを期待されている。組織ははじめ大いなる古代都市アブサロムで設立されたが、それから今に至っても、廃墟の島コルトにさえ、数えきれないほどのいまだ解き明かされず、発見すらされていない謎が残っている。である以上、エージェントたちは既知の土地の外縁、未だ地図に記されてもいない地を旅し、さらに素晴らしい謎を見出してくることを期待されているのである。

報告：冒険の一環として、パスファインダーたちは詳細な日誌や地図、そして収支の記録を行なうものとされて

いる。冒険が成功裏に終わったのであれば、エージェントは直属の上役である地域の冒険分団長にその記録の写しを送り、分団長はその記録を精査する(しばしば占術も使用する)。特に記録として価値の高い冒険行の記録についてはアブサロムの十人委員会に送られる。そこで十人委員会は素晴らしい冒険譚を『パスファインダー・クロニクル』の増刊号に掲載して分団長たちに送る。分団長に送られた小冊子はそこから在野のパスファインダーたちへと配本されるのである。

協力：ソサイエティがそのメンバーに対して何かのモラル的な義務を課すことはない。そのため、ソサイエティのエージェントは種族・信念・動機において非常に多岐にわたっている。パスファインダー支部はシェラックスの魔物召喚師にも、アンドールの自由の闘士にも、古代の何かにとりつかれている死霊術師にも、陽気なハープリングの文筆家にも宿を貸すのである。現場においてはあらゆることが起こり得る(そしてしばしば実際に起こる)ものであるが、支部は不可侵の場所であり、支部の境界内でエージェントたちが戦うことは禁じられている。支部を離れても、パスファインダーのエージェントたちは他のパスファインダーの要求を尊重することを求められており、個々が抱える問題に対して、助けの手を差し伸べるのでない限りは関わらないこととされている。この長く続いた伝統に従い、パスファインダーたちは何か問題が起こりそうなときはその前にまず協議を持つこととされている。この“問題の可能性”が国家間の対立であろうが個人の信念に基づくものであろうが、或いはそれ以外のものに起因しようが、それによって協議の必要性が損なわれることはない。

しかし物事はいつもそううまくいくわけではない。また、ならずものパスファインダーが宝物や秘術の秘密を開示せぬままに自作自演の事件を起こして、莫大な富や名声を得ることもたびたびであった。組織設立の初期の頃にこのような事件が相次いだことから、組織は十人委員会の正体を隠し、また裏切ったエージェントをしかるべく処罰あるいは追放するようになったのだと信じられている。今日では、神経質なパスファインダーなどは“20個の目”がすべてのパスファインダーを常時監視しており、正体不明のリーダーのひとりやうっかり裏切ってしまった哀れなエージェントを決して許しはしないのだ、などと口にしたりするほどである。

パスファインダー支部

ほとんどのパスファインダーたちは富と冒険を求めて世界中を巡っており、どこか一箇所に留まるのは次の“仕事”、あるいは古代の財宝と秘密が眠る遺跡への冒険行を計画するときだけである。これらの冒険者たちはパスファインダー・ソサイエティの名声を世界中に広めるという任務も負っている。それこそ北はヴァリシアの

風吼え猛る平原から、南は狂った魔法に苦しむゲブの王国まで。しかし、パスファインダーにはまた別の人も存在する。これはほとんどの人には知られていないが、組織の成功には欠くべからざる存在なのである。彼らは冒険分団長と呼ばれ、地域の事件を一手に預かり、時に応じては冒険者の一隊やその従者、使用人や護衛などを率いるのである。冒険分団長たちは普通はパスファインダー支部に留まり、ここで人知れず書類を扱い、計画を練り、組織の設備を整え、時には宿無しのエージェントに寝泊りする場所を提供するのである。

沈める大陸アズラントや麗しきアルカディアの遥かなる岸辺などの、しばしば冒険行の目的地となる辺境の有名どころといった例外を除いて、ほとんどの支部は、交易の中心地であり、忘れ去られた伝説や手付かずの富の噂が冒険者たちを引きつける大都市に置かれている。支部の形態はさまざまであり、秘密の地下室から閉鎖された寺院、あるいは堂々たる荘園屋敷といったものまである。それぞれには冒険行の写しを集めた図書室が備えられ、そこには少なくとも全巻揃いの『パスファインダー・クロニクル』や地図の山、歴史的な条約を集めたもの、驚くべき、そして危険な生き物たちに関する手引書などは置かれている。特に影響力の強い分団長のもとには、十人委員会より支給された、魔法のアイテムを扱う小さな店も置かれていて、アブサロムの中央委員会の興味を満たすような冒険行に赴くエージェントたちはそこでそれらの品々を仕入れることもできる。ほとんどの支部では、そこを訪れたエージェントやその仲間達に、ささやかなもてなしを提供する。彼らに提供される部屋は、分団長が在野のエージェントたちから報告書を受け取るのに使う居心地のいい応接室と同程度のものとなる。全ての支部はパスファインダーにとっては安全な聖域であり、この聖域の中では敵同士であっても争いを控えるのである(そして、このルールはライヴァル同士が協力せねばならないというときによく利用される)。

重要な支部の概要を以下に述べる:

アブサロム:アブサロムの本部は、支部とは完全に独立している。大陸じゅうに散在する、街中で交易所や個人の屋敷を装っている支部とは異なり、それは堂々とパスファインダー・ソサイエティの本部であることを明らかにしている。地図中のコンパスの図や書籍の飾りに隠されて、それがパスファインダー・ソサイエティ発行のものであることをひっそりと示していることが多い“大道”の秘文は、ここではアブサロム中心部に建つ、周囲を完全に壁で囲まれた要塞の門に堂々と掲げられている。壁は、この都市の設立までその来歴を遡れる 7 つの要塞をぐるりと取り巻いている。それらは、今では血統が途絶えて久しい貴族の館だったり、忘れ去られた統治者の城だったりしたものである。この 400 年というもの、この場所はパスファインダーたちの要塞であり、十人委員

会の座すところであり、最大の宝物と伝説の保管庫でありつづけてきた。

組織に属さないもので、この門の内側に何があるかを知るものはほとんどいない。7 つの建物のうちで最大のもは、“^{スカイリーチ}天に至るもの”の名で呼ばれる、5 つの塔を持つ宮殿である。この一帯を睥睨するように立つスカイリーチは、アブサロムの名を高からしめた 6 つの傑出した建築物のひとつでもある。その白亜の壁の中には十人委員会を構成するものうち長老級の者たちと、彼らを助ける 100 名の従者たちが住んでいる。また、何世紀にもわたる探検とその成果物を誇るための展示室やトロフィー・ルームもある。これはめったにないことだが、十人委員会が全体会議のためにパスファインダーのエージェントたちをアブサロムに呼び寄せることがある。そのような場合、人々が集まるのはスカイリーチの中心部にある巨大な礼拝堂である。そこには複雑な構造の古代の明り取り窓を通して、自然光が降り注いでいるのである。

壁の内部にあるその他の施設としては、戦闘訓練場や、訪れたパスファインダーたちが使用するガタガタの木造の寮や、野外に設けられた広大な動物園などがある。異国の獣たちの奇怪な吼え声は、しばしば本部の門や壁の外に響き、近隣の人たちを怯えさせている。また、裏手のほうには収納庫と呼ばれる扉も窓もない建物がある。この建物には、魔法を使ってのみ出入りが可能となる。そこには 66 名の舌のない罪人たちが住んでいて、アブサロムの管理者たちによる強力なギアスの影響下で、在野のエージェントたちから受け取った報告書を書き写して『パスファインダー・クロニクル』の新しい号を作成する作業に従事している。こうして発行された冊子は、世界中のパスファインダーたちに配本されるのである。

アルマス:内海の北岸に位置する誇り高き国家アンドランは、西の極悪非道なるシェリアックス、東の老衰した古代帝国タルドールに挟まれ、隣国の気まぐれに苦しめられてきた。タルドールの西のフロンティアとして 3000 年前に建国されて以来、“タルドールの宝石”であったアンドランは、あっさり自らを凌ぐ国力を誇るようになったシェリアックスに併合されるか否かというがけつづちに立たされることになったのである。数世紀が過ぎ、タルドールの退廃と不毛は進みに進み、かつてタルドールに従属していたアンドラン、シェリアックス、そしてガルトなどの国家はひとつ、またひとつとタルドールを離れるか、あるいは無視するようになっていった。アンドランやガルト、そして他の国々はそれぞれに独立した道を歩んだが、“傲慢なる”タルドールからの宗教的あるいは政治的な亡命者を多く抱え、その“帝国”という肩書きと自分たちの行く末に拘ったシェリアックスのみは、帝国に取って

代わることを決定したのである。続く一世紀は後に“^{エヴァーウォー}永続戦争”として記憶される紛争の連続となり、タルドールがかつて影響を及ぼした領土——アンドランも含めて——は、すべてシェリアックスの支配下に入った。戦争は新帝国の拡張も伴ったが、新しい属国は皆、新しい宗主によく馴染み、続く数世紀に及ぶ比較的平和な時期を享受したのである。

そして今を遡ること一世紀の昔、凄まじい雷が天を震わせ、恐るべき嵐がゴラリオン中を吹き荒れた。そして嵐が収まったとき、アローデン——シェリアックスのパトロンであり、かつてはタルドールのパトロンであった神——の教会では、その奉じる神との接触がまったく絶たれてしまっていた。そして、意識の深層のどこかで彼らは悟った——アローデンは死んだのだ。平和と繁栄の王国であったはずのシェリアックスに属していた国家はみな、まもなくその神とともに滅びた。帝国の中心部は、この機に乗じようとする貴族と宗教関係者の間の争いで没落した。シェリアックスの大地は血で洗われ、数世紀にわたって帝国の庇護を受け続けてきた属国は切り離され、放り出された。そしてデヴィルを奉じるサルーン家が武力を持って周囲を脅かし、シェリアックスの玉座を要求するに至って、アンドランとガルトは最も急進的な意見を採択し、もっと平等主義的な社会を希求する人民の名においてかつての宗主国を退けたのである。

アンドランにおいては、少なくとも最初の革命は成功した。そして急進的ではあったけれども賢い哲人実業家を地方政府の最高位に置いたのである。新しい指導者は、絶対君主制に影響を受けた旧勢力よりも市民の意志を繁栄した政治を主張し、また新しいアイデアや機会を多く受け入れ、パスファインダー・ソサイエティの代表者たちを、もろ手を掲げて迎え入れたのである。アブサロムを除いては、パスファインダーの活動をもっとも受け入れているのはアンドランである。アンドランにおいては、首都アルマスのしかるべき機関にしかるべきように登録されている限りにおいて、エージェントたちは堂々と活動を行ない、地元の遺跡や謎を秘めた場所へと行くことができる。現場においても、アンドランのパスファインダーたちは公的機関に対して自分たちの所属を堂々と述べる傾向があり、挙句、アンドランの“鷹の峰”を飛行して超えたものさえている。十人委員会やアンドラン人でない冒険分団長は、このようなあからさまな行為に対して当然のように眉を顰めているが、勢力を拡大しつつあるアルマス支部は、批判をものともしないのである。

支部はアンドランの首都アルマスの、かつてはアローデンに捧げられていた巨大な礼拝堂の中にある。が、内装は、この地の分団長で、鷲鼻で中年の剣士であるブラケットという男の手によって完全に作りかえられている。内海周辺部の地図を織り出した巨大なタペストリー

の両側にアンドランの旗がずらりと並んでいる。地図には、西はシェリアックスやムウォルジ、東はクァディアラの南端までの主要な地が縫い取られている。アンドランのパスファインダーたちは魔法よりも剣の技に頼りがちで、若者がパスファインダーのエージェントたちの取り巻きに名を連ねる数も、他のどの国よりも多い。ブラケットに報告書を送るこれらのどこの馬の骨ともしれぬ連中が、いずれはアンドラン支部の中核に居座るようになるのではないかという懸念が最近組織の中に広まりつつあるが、このふくれあがりつつある問題に対する即効性のある対応策は、今のところ存在しない。

ウッズエッジ: アンドランの人民革命が（一部で流血沙汰はあったが）ジュバニッチやホゼッタらの著名なガルト人学者の哲学に基づいた、新たなありかたを有する政府として落ち着いたのに対し、ガルトでは、血塗られた革命は血で血を洗う循環から抜け出せずにいる。40年間というもの、この深い森に覆われた国土は愛国者とよそ者の両者の血で洗われ、国民の文化も精神も大いに蝕まれた。多くの研究施設や博物館が暴動や略奪で破壊され、かつてはガルトの名を高からしめた文化の多くは失われた。

去りし日には、“^{ウッズエッジ}森の際”のガルト支部はゴリツシュ川がヴェルデュラン森の東端に至る地に位置し、ガルトで最も名のある歴史的遺物や魔法のアーティファクトの収められる倉庫ともなっていた。中でも有名なものは、“イオメデエのイバラの冠”や“ヴェスパーのレイピア”（森の奥深くに住むほとんど知られていないフェイから取り返されたもの）、“ギヤスパー・ロングフェロウの黄金の馬車”（古ガルトの王を乗せて北はヌメリア王国にあるセレン川の源流まで赴いたというもの）などであった。支部は3年前に賊に襲われて陥落し、収められていた宝物や秘密は王国内外に四散した。狂信的な革命主義者が支部の分団長を斬殺し、その配下を支部の三つの塔のてっぺんから吊るしたのである。

十人委員会が、3人の冒険分団長をアブサロムからウッズエッジに派遣し、失われたものを取り戻し、またこの残酷な殺人に報復しようとしていると知るガルト人はほとんどいない。3人のエージェントは生粋のガルト人を装い、血に飢えた革命主義者の裏切りや、今のところ“安定した”政府の報復殺人を恐れるガルト人たちの目を誤魔化している。この3人とは、まず引退した冒険者である年嵩のロフトン、これは革命政府が金を出している、これ見よがしの裁判ショウで、死刑囚のために弁護する弁舌爽やかな弁護士という表の顔を持つ。また、センリ・ステン、これは人気女優に身をやつした、策謀家の女ソーサラーである。そしてスウァヴ、これは市内にわずかに生き残った貴族の門番を勤める、薄汚いハーフオークのならず者である。彼は見た目よりもよほど賢い

人物で、実はこの派遣団を率いているのは彼なのである。隠れ蓑としている稼業に従事していないときは、彼らはガルト内外のパスファインダーたちに資金を与えて、失われた宝物を取り戻させ、また、妖精が跋扈するヴェルデュラン森や北方の川沿いにある多くの王国に隠された、未だに明らかになっていない数々の秘密を探らせている。彼らの作戦基地は“不毛の博物館”と呼ばれている建物の地下に隠されている。それは都市の中心街、血で濡れたギロチンが置かれた広場にほど近いがそこからはちょうど見えない場所にあり、略奪を受けて以後はほとんど忘れられた廃墟となっているのである。

『パスファインダー・クロニクル』

アブサロムの収納庫から既知の世界の端まで、秘められた歴史やゴラリオンの人知らぬ隅々を記して『パスファインダー・クロニクル』は届けられてゆく。『クロニクル』に記された英雄たちは、今現在、己の偉業を『クロニクル』の新しい号に載せようと望む人々のロールモデルとなるのである。全ての写しは手で筆写されたものであり、もっとも古い号には数知れない欄外の注や訂正、観察記録や旅に関する示唆(数世紀を経て、これはさすがに時代遅れになっている)が記されている。多くのパスファインダーたちがバードの相棒と一緒に旅し(これはしばしば“記録者”と称された)、彼らはエージェントたちの冒険をよく観察し、彼らのいさおしを詩的な、時には少々誇張した筆致で描写してクロニクルへの掲載・出版に結び付けようとするのである。とはいえ、あからさまな自慢は時としてリスクにつながる。というのも、分団長や十人委員会は現場とは確かに離れているが、占術呪文を駆使して膨大な物語の背後の真実を見抜いてしまうからである。『クロニクル』は単なる娯楽ではなく、さらなる旅と冒険の指針となるのである。誤りが多すぎれば組織全体が危険に晒される。

パスファインダーたちは多くの情報を他者と共有するが、外部のものに対してはほとんど宗教的なまでに、自分たちの秘密を隠し通そうとする。エージェントたちは自分が高貴なる目的のために働いているのだと信じている。墓場に踏み込んでいようが、原住民たちの間にいようが、何かの道を踏み越えてゆくたびに彼らはそう考えるのである。駆け出しの学者などは、墓荒らしというのはパスファインダーに加わることを許されなかった間抜けな悪党で、世界の更なる理解に力を尽くすことなど思いもよらずに宝物を売り払ってしまう、その背後に隠された物語や、失われた種族や文化や時代の手がかりなんぞにはお構いなしだ、とまで言う。そんなわけで、パスファインダーたちは、『パスファインダー・クロニクル』を見せるのは組織のメンバーに限るようにしている。それぞれの巻には、地図や、罫の略図や、たいへん金にはなりそうだが、極めて繊細な地域への行き方などが示さ

れているため、組織に属さない宝探しの人々や奇怪な教団の狂信者たち、それにアーティファクトのコレクションを行なっている金持ちなどはなんとかして『クロニクル』の写しを手に入れようとするし、数巻そろいのセットなどは、しかるべき市場で数千 gp もの値がつくのである。

もっとも有名な『パスファインダー・クロニクル』の号巻としては以下のようなものがある：

第1巻:『パスファインダー・クロニクル』の最初の巻であり、最も流布している巻でもある。この巻の写しは大陸中のどのマーケットでも手に入れることができる。この巻の3人の主人公たちは組織の中ではほとんど聖人級の名声を博し、パスファインダーの組織の外でも英雄物語の主人公となっている。そして多くの子供たちや冒険者候補生を、探検家としての人生に踏み出させるのだ。中でも有名な物語は、世界一有名なパスファインダー、ダーヴィン・ゲストについてのものである。伝えられるところによると彼は不死身の美食家で、アローデンのアーチの1000マイル西、アルカディア海の真ん中にて、沈める大陸アズラントの名残を発見し、そこを探検したのだという。そこでゲストは値のつけられないほど尊いアイウーン・ストーンが恐ろしいロック鳥の巣に隠されていたのを見つけ出し、またかつて大陸が崩壊した際に空中にその口を開いたという時間の流れから外れたダンジョンの中を探検したのだ。この探索行で発見されたアイテム類は今でもスカイリーチの宝物展示室に展示され、また、そのときに発見されたアズラントの“技術”は、以後数百年にわたって組織の役に立ってきている。この巻にはそれ以外にも血沸き肉踊る物語がたくさん収載されている。例えば島に置き去りにされた水夫のグレガロ・ヴォスが類人猿の跋扈する、人の立ち入ることのなかったジャングルの中の巨大な遺跡を探索する話や、商人貴族であるアブサロムのセルミウス・フォスターが魔神マーリドやイフリートからの数々の途方もない挑戦をこなしつつ、はるかヴァンドゥの地に香料市場を開き、西との貿易を始める話などである。

第2巻:ダーヴィン・ゲストがアブサロムの外の31の城砦について記載している。ボーデン・タリアンが南の大陸の奥地の山中の湖に、ヴァンジ川の源流を発見している。彼はそこで、失われた翡翠の都をも見出している。この都には、スターストーンの落下によって内海が形成され、同時に世界が1000年の暗黒に包まれたあのスターストーン落下事件以前に南の地を統べていた古代のキュクロプスたちが作ったものと思しき精巧な翡翠の立像や彫刻が立ち並んでいる。

第3巻:この巻は組織の人々の間では盛大に出回っているが、それ以外の人にはほとんど知られていない。この巻には、セルミウス・フォスターの最期に関する話が記されている。彼は南の大陸の東岸を旅立ち、極東

の島ボーファンにて犬人間の一団の復讐にあって殺されたのだ。それはかれの従者にして“記録者”であったアドルフアスに関わる事件であった。一連のさまざまな偶発事故の末に、アドルフアスはボーファンのオパールといわれたガニヤ姫と結婚した。が、二人はその後王国の宝物を持って行方をくらました。彼らは手にした宝物をネックスの輝ける首都クアンティウムのパスファインダー支部に差し出したのだった。更には“鋭き”ゴヤンがヌメリアの黒き国王オンタールの無理難題に10年の長きにわたって耐え、ヌメリアの首都スターフォールに聳える鉄の大建造物、シルバー・マウントへ踏み込む許可を得る話も記されている。またこの巻にはヌメリアの大地に散らばった7種類のスカイメタルの完全なリストとその値段(今ではこちらはほぼ役に立たないが)が記されている。スカイメタルはどれも、タルドールやアブサロムの市場で手に入れられるものだったようである。

第4巻:ダーヴィン・ゲストは海賊の女王マストリエン・スラッシュから“絹の財布”号を奪いとり、その船で南の大陸の突端を回る。そしてその起源を数千年は遡れるという奇妙な女家長制の社会に行き逢う。ゲストはスラッシュを大陸の南の崖に置き去りにし、彼女は明らかに自殺したかのように見えた。が、歴史が語るところによれば、海賊の女王はどうやらその国の支配権をもぎ取ったらしい。そして国中を気でも違ったかのような国境侵犯に追い立てたのだが、それもゲブの南端に到達するまでの話だった。その地を収める恐ろしく強力なアーケメイジが攻め寄せてきた軍隊のほとんどを石の立像に変えてしまったのである。現在ではゲブの南の国境となったその場所は、“戦乙女たちの野”の名でも知られている。

第5巻:この謎に満ちた巻は、現在では読むことができない。そしてアブサロムの本部の外には写しが存在しないのである。数百年前の簡単な記録によると、十人委員会はこの巻をあらゆる努力を払って復活させようとしたらしい。が、ダーヴィン・ゲストとともに冒険を行なったという一学者を含む数名の学者のことについて述べられていたという以外には、この巻の内容は知られていないのである。

第23巻:ガルトのウォリアー・メイジ、エスコバール・ヴェリアンが“水の大地”にある浸水したザンスアンの神殿に乗り込み、溺死体のゾンビの群れと戦って伝説のアメロン IV 世——ゴール＝ガンの古代王国の末裔——の財宝に至った話が載っている。この巻が発刊されて以来、黄金のフェニックスを封じた部屋の地下にあたる浸水した部屋を探索しようとして数百人が死亡した。かくして膨大なるアメロン IV 世の秘宝のほとんどはいまだ手付かずのまま眠っているのである。

第56巻:これは過去10年の間に発行された巻である。これには冒険分団長シェヴァアラがネックスの塔を探検し

た経緯が詳しく載っている。これはアブサロムの北西の壁から10マイルほど離れたところにある、ありえないほど高い塔なのである。“エル・ラジャの鍵”や“カラモスの赤い要塞”をはじめとする十数もの要塞城がアブサロム近郊の古戦場に放置されており、そしてシェヴァアラが雇った数学者たちの一団がこれらの構造物の“決して開くことない”扉を開けるための暗号を解くまでは、この気味の悪い塔に侵入しえたものはこの1000年間にひとりとしていなかったのである。今やすっかり有名になった彼女の冒険行には、塔の中でみつけた珍しい宝物や生物の記録もすべて網羅されている。

覚書のほとんどは詳細なスケッチや地図、そしてオリオン中心部のゴザリンのネクロポリスに関する記述であるが、これは“王錫”という奇妙な号を称するパスファインダーの筆になるものである。また、付録として、ハーフリングのヴラノがマンモス王の領土の向こうの北の凍土へ旅し、人間の魔女達によって構成される奇怪な魔女団に出会った経緯がざっと記載されている。

それ以外にも、数え切れない号巻が記され、発行されている。