TABLETALK RPG

AIONIA

慈悲なきアイオニア

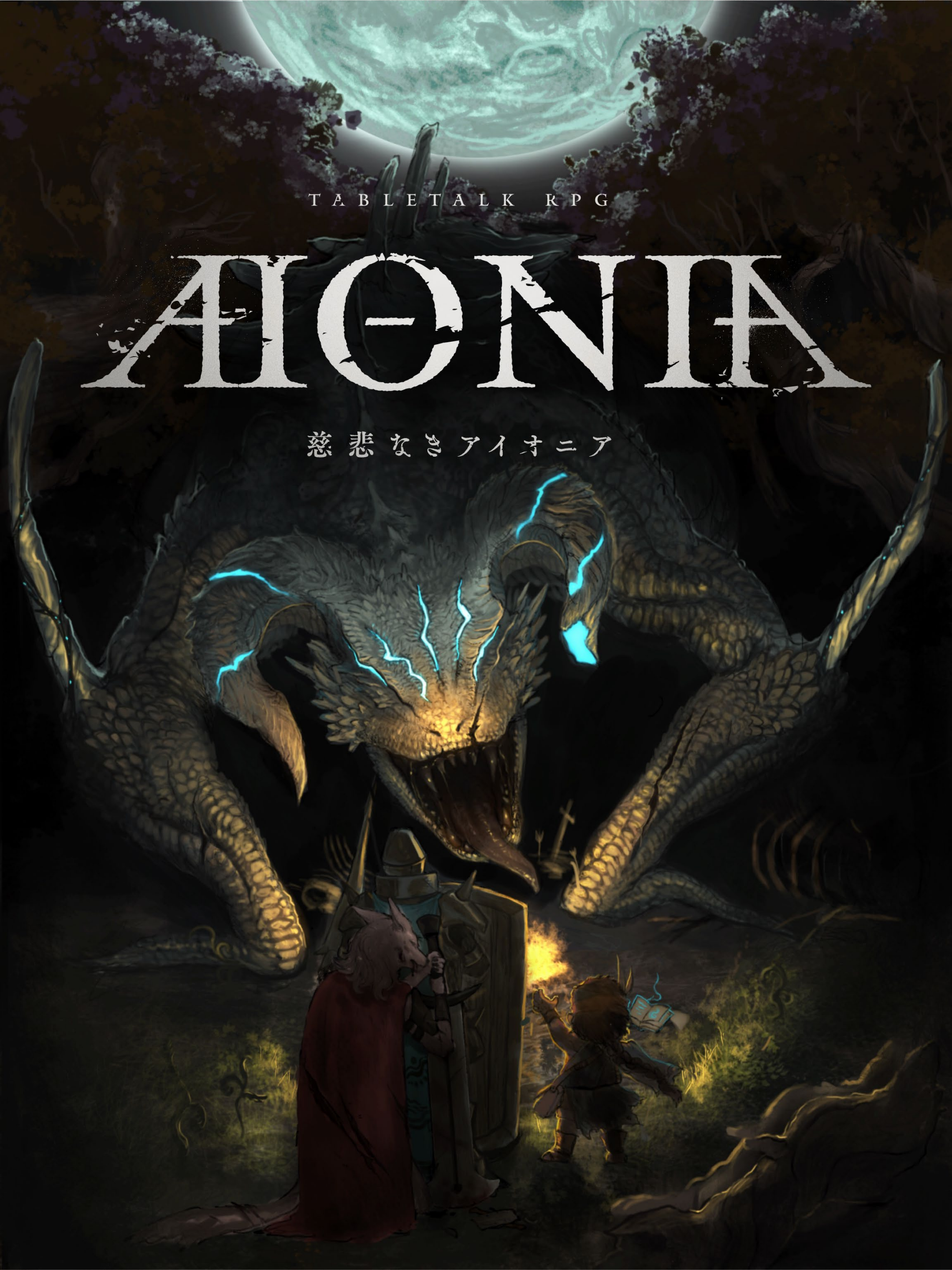


TABLE OF CONTENTS

目次

1 WELCOME
アイオニアへようこそ

1-1 イントロダクション 005
- このゲームを遊ぶために 006
- TRPG について 006
- ロールプレイについて 007
- ダイスロールについて 007

1-2 5つの基本原則 008

2 CHARACTER
キャラクター作成

2-1 冒険者を作る 011
2-2 サンプルキャラクター 012
2-3 冒険者の設定 016
- 種族 016
- オリジナルの種族 018

2-4 冒険者の能力 019
- 技能 019
- 特技 020
- 傷痕 021
- 弱点 021

2-5 冒険者の所持品 022
- 装備品 022

3 RULES
ゲームルール

3-1 技能 025
- 技能判定 025
- 技能の定義 026
- 各技能の詳細 027
- 技能判定のオプションルール 029

3-2 傷 032
- ダメージと傷痕 032
- ストレス 035
- 弱点と後遺症 035
- 戦闘不能 038
- 死亡と死亡チェック 038

3-3 戦闘 039
- ラウンド処理 040
- アクション 041
- リアクション 042
- インスタント 043
- NPC の行動と能力 045

3-4 特技 046
- 特技の定義 046
- 戦闘中の特技使用 047
- シナリオ独自の特技 047
- 特技一覧 - 戦術 048
- 特技一覧 - 魔術 053
- 特技一覧 - 特徴 060

3-5 アフタープレイ 066
- 報酬処理 067
- 傷痕への変換 067
- 精神的後遺症の発症 068
- 冒険者の成長 068
- 幕間の表現 068

4 CULTURE
アイオニアの現在

4-1 社会 070
- 物理と科学 070
- 暦と時間 071
- 食事 071
- 国家 072
- 集落 073
- 貨幣 074
- ギルド 075
- 連絡 076
- 職業 077
- 言語 082
- 教育 083

4-2 魔術 084
魔術と人々の関わり 085
魔力 085
魔術原理 086
魔術の習得 086
アーティファクト 087
4-3 魔物 088
魔物の認知 089
魔物の定義 089
魔物の研究 089
魔物への対策 090
魔物の討伐 090
穢れ 090
4-4 信仰 091
主要な宗教 091
シャーマ教 092
祖霊信仰 095
自然崇拝 096
破壊的カルト 097
4-5 人種 098
人間 098
エルフ 099
ドワーフ 100
ディグリング 100
獣人 101
竜人 101
ツリーフォーク 102
希少人種 103

5 HISTORY
アイオニアの過去

5-1 秘された歴史 106
神代 106
古代 107
現代 108

6 ENCYCLOPEDIA
アイオニア博物記

6-1 神格 110
6-2 魔物 116
6-3 アーティファクト 135
6-4 北方の地、グレイベル 140
6-5 未開の領域 146

7 SCENARIO
シナリオ

7-1 リンの村の伝説 149

8 APPENDIX
付録

8-1 年表 169
8-2 確率分布 172

9 GUIDELINES
ガイドライン

9-1 二次創作について 174
9-2 問い合わせ先 174
9-3 バージョン 174
9-4 クレジット 174

CHAPTER

I

WELCOME

アイオニアへようこそ

INTRODUCTION

イントロダクション

⌀ プレイング例

アドニス（プレイヤー1、以降 PL1）：ゲームマスター、見間違いじゃないんですよね？

ゲームマスター（以降、GM）：うん。見間違いじゃないね。目の前の廃墟が身じろぎしたのを、確かにきみは目撃した。

アドニス（PL1）：僕の冒険者はゾラにそのことを伝えたいと思います。「ゾラ、この廃墟、ちょっとおかしくないか？」

ゾラ（プレイヤー2、以降 PL2）：「そうですか？ただの廃墟にしか見えませんが……」ゾラはなにも気づいてないから、こんな感じのことを言うと思うわ。

アドニス（PL1）：なるほどね。GM、そしたらこの廃墟を槍で突いてみたいんですけど……。

GM：わかった。きみが槍で壁を突っつくと、痛がるように廃墟は身をくねらせ始めた。玄関扉の部分から穴が大きく広がっていき、鋭い牙の生え揃った怪物の大口が顕（あらわ）になる。

ゾラ（PL2）：いけない……ミミックだわ！

上に記したのは、とある冒険の一幕であり、このゲームを遊ぶあなたが巻き込まれるかもしれない危機の一例である。

『慈悲なきアイオニア』は、幻想的で過酷な世界に生きるひとりの人物となって、脅威と謎に立ち向かっていくロールプレイングゲームだ。「アイオニア」と呼ばれるこの世界は、怪奇的な生物や不思議な現象で満ちている。

あなたはこのゲームを遊ぶ中で、ひとつの物語の顛末（てんまつ）を、会話と想像力を駆使しながら創り上げていくことになる。あなたが、友人と共に過ごす時間や、誰かと一緒に作る物語に喜びを見出（みいだ）せるなら、きっとこのゲームを楽しんでもらえるに違いない。

このゲームを遊ぶために

『慈悲なきアイオニア』を遊ぶための必要最低限なルールは、以下の3つの章に集約されている。この3章に書かれている主要な内容を理解すれば、ゲームを十分に遊ぶことができる。

- アイオニアへようこそ（この章）
- キャラクター作成（P.10 ～ P.23）
- ゲームルール（P.24 ～ P.68）

上記以外のセクションは、このゲームを遊ぶ人間の想像力を補助する目的で作られたものである。このゲームをより深く知り、発想の助けとしたい時に読んでもらえればよい。

本章では「『慈悲なきアイオニア』とはどんなゲームなのか」という概要的な内容について取り扱う。特に前半は、テーブルトーク・ロールプレイングゲームというゲームジャンルで使われる用語全般について説明している。あなたがこのジャンルに慣れ親しんでいるのであれば、本章のほとんどは読み飛ばしてもらって構わない。

ただし、章の後半に説明する「5つの基本原則」についてだけは、『慈悲なきアイオニア』の根底となる世界設定や、計算の原則について触れているので、必ず一度は目を通しておいてもらいたい。

- TRPG について（P.6）
- ロールプレイについて（P.7）
- ダイスロールについて（P.7）
- 5つの基本原則（P.8）

TRPG について

『慈悲なきアイオニア』はテーブルトーク・ロールプレイングゲーム（以下、TRPG）である。TRPGは、コミュニケーションによって進行するテーブルゲームだ。何人かで集まってゲームマスター（以下、GM）とプレイヤー（以下、PL）に分かれて遊ぶ。

GM はゲームの進行役だ。GM は PL たちに挑んでもらうシナリオを用意する。そして用意したシナリオを参考に、PL に状況を説明したり、物語上の登場人物であるノンプレイヤーキャラクター（NPC）を操作したりする。

PL は自身の分身となるキャラクターを用意する。そして、己のアイデアのままキャラクターを動かし、時にはダイスロール（サイコロを振ること）を行いながら、GM が用意したシナリオに立ち向かうのだ。

こうした TRPG の1ゲームのことを「セッション」と呼ぶ。セッションは、GM の進行や PL のアイデア、ダイスの結果によってまったく違う展開へと変化する。勝ち負けは存在しない。GM と PL が楽しく協力し、たったひとつの物語を作り上げることが、セッションの目的だ。

ロールプレイについて

セッションは、PL がキャラクターをロールプレイすることで進んでいく。ロールプレイとは、キャラクターの役割をこなして操作することを指す。ロールプレイには、例えば次のような方法がある。

- キャラクターの演技をしながら行う方法
PL1：「ふん、気に食わないな……それが人に物を頼む態度か？」

- キャラクターの行動を説明する方法
PL1：それじゃあ僕のキャラクターは鼻を一回鳴らして、NPC に気に食わないと不満を呟く。

- メタ的な視点から宣言する方法
PL1：僕自身としてはこの NPC と協力したいんだけど、僕のキャラクターはプライドが高いので、この NPC の言いぶりが気に入らないだろうな。不機嫌そうに鼻を鳴らすと思う。

- GM や他の PL に相談しながら行う方法
PL1：ねぇ。この場面、僕のキャラクターはどう振る舞うのが自然だと思う？
GM：うーん、どうだろう。あまりこの NPC のこと好きじゃなさそうだよね。
PL2：私もそう思う。NPC の態度に不服な顔をするんじゃないかしら。もしそれで話が進まなそうなら、私のキャラクターがフォローするわ。
PL1：ありがとう！　じゃあそうします！

これらの中からあなたがやりやすい方法を選ぶか、あるいはこれらを組み合わせてロールプレイを楽しむとよいだろう。

ダイスロールについて

『慈悲なきアイオニア』では、キャラクターが困難を突破できたかどうか、ランダムな確率で判定する時がある。そのような場合、PL はダイスをロールする（サイコロを振る）ことで、その結果を求める。

このゲームで遊ぶなら最低限、10面ダイスを3つ用意すれば遊ぶことができる。その他にも、最も一般的であろう6面ダイス（d6）、4面ダイス（d4）や8面ダイス（d8）などがあると便利だ。インターネット上にはダイスをロールできる WEB サービスやアプリがあるので、それらで代用しても構わない。

本書ではダイスロールを表す時、「1d10」「3d6」などといった表記をたびたび用いる。d の前に付く数字が「ダイスをいくつロールするのか」、d の後ろに付く数字が「何面ダイスを用いるのか」を表している。1d10の場合は「10面ダイスをひとつロールする」ことを表しているわけだ。この表記は頻出（ひんしゅつ）するので、ぜひとも覚えてから本書を読んでもらいたい。以下にいくつかの例を示す。

- 6面ダイスを3つロールする→3d6
- 3面ダイスを1つロールする（6面ダイスをロールして2で割る）→1d3
- 10面ダイスを2つロールする→2d10

また、例外的に気をつけなくてはならないダイスロールとして、1d100のロールがある。このダイスロールは1～100の数字を決定する時に使うもので、ふたつの10面ダイスを用いる。一方の10面ダイスを十の位、もう一方を一の位に割り当てて、以下のように数値を算出する。

- 十の位が0、一の位が1→出た値は01
- 十の位が7、一の位が2→出た値は72
- 十と一の位が両方0→出た値は100

PRINCIPALS

5つの基本原則

『慈悲なきアイオニア』には、ゲームを楽しむための5つの基本原則がある。

これらの原則は、他のどのルールよりも優先されるものであり、原則が適切に守られることによってゲーム全体の雰囲気を本作にふさわしいものへと保つことができる。

1. アイオニアには幻想と怪奇が息づく

このゲームの舞台は「アイオニア」と呼ばれる異世界である。ファンタジー作品によく用いられる中世風の世界をイメージしてもらうとよいだろう。

いくつかの大陸と広大な海によって構成され、物理法則はあなたが住む地球のものとほとんど同一である。しかし一方で、アイオニアには地球にない幻想怪奇なる存在も息づいている。

例えば「魔術」と呼ばれる、不思議な現象を引き起こす技術がある。魔術師たちはなにもない空間から火を生み出し、霊魂と会話し、幻を作り出す。空気中に満ちる不可視のエネルギー、「魔力」を源とし執り行われる、まことの神秘の技である。

人々は、この世界の闇の中に潜む理解不能な怪物たちのことを恐れている。それらは「魔物」などと呼ばれ、異様な生態系を持ち、安寧を脅かす。魔物たちがどのようにして生じたかはわかっていないが、人々は無知なりに対策し、懸命に抗っている。

幻想怪奇なる存在は、日常の傍(かたわ)らに確かに実在している。アイオニアの住人たちは生活の中で、一枚の薄いヴェールを隔てた向こう側に、その確かな気配を感じている。村の外れで見つかった奇怪な死体。森に住まう怪しげな祈祷師(きとうし)のささやき声。正体不明な、日常を崩壊させうる者たちを人々は警戒し、恐る恐る接している。畏怖の感情は言い伝えや不確かな噂話などの形を取って、世界中を這い回る。

2. アイオニアには秘密と謎が漂っている

多くの真実が歴史の闇へと消えていった。古代文明を滅ぼした大災害「星(ほし)の災禍(さいか)」は、歴史に断絶を生み、古代人の叡智(えいち)は永遠に失われてしまった。

歴史の闇に飲み込まれたこの世界の真実。そのひとつに、魔力の正体と魔物の起源についてがある。魔力は生物、無生物、物理法則にも影響を及ぼす「現実を変化させる力」の因子である。そして魔力によって奇妙な突然変異が起こった生物たちのことを、現代の人々は魔物と呼んで恐れているのだ。この事実は古代文明において解明されたが、星の災禍によって失われ、現代には伝わっていない。

アイオニアには秘密と謎が満ち溢(あふ)れている。船の下を通り過ぎた異様な影の噂。昼しかない土地と夜しかない土地のこと。地下に封じられし邪な神の伝承。世界中で信じられている創世神話の真偽。あなたは秘密が漂うこの世界の住人として様々な事件に巻き込まれ、真実の一端を目撃することとなるのだ。

3. あなたはアイオニアに生きる冒険者である

あなたはひとりの人物として、このアイオニアに生まれ、生きていくことになる。アイオニアにおけるあなたの分身のことを「冒険者」と呼ぶ。この言葉を聞いて「世界中を旅しながら魔物退治やダンジョン攻略を生業(なりわい)とする職業」、あるいは「世界共通の敵であるおそろしき魔王と対峙する者たち」をイメージする人もいるかもしれない。しかしこのゲームにおいては、これらのイメージは正しくない。

アイオニアに冒険者という特定職業は存在せず、旅する者は旅人、魔物退治をする者は傭兵などと呼ばれるのが一般的だ。遺跡や炭鉱を指して「ダンジョン」と呼ぶこともない。魔王も、今のところは現れていない。『慈悲なきアイオニア』において冒険者とは、ゲーム上であなたの分身を示すための言葉である。このことをよく覚えておいてもらいたい。

このゲームにおいて冒険とは「非日常の中で、目的のために危険や困難に立ち向かうあらゆる体験」のことを指す。『慈悲なきアイオニア』では、この定義に当てはまるものであればすべて冒険であるとして取り扱う。迷子の子どもが家に帰るため彷徨(さまよ)うことも、町医者が未知の病気の治療法を確立するため奮闘することも冒険であると言える。

つまり冒険者とは「目的のために『危険を冒す』人物」のことである。これに適う人物であれば、本人の望むと望まざるとに関わらず、冒険者たり得る。

4. 物語は想像力と協力によって紡がれる

このゲームにおいて最も尊重されるべきは、ゲームに参加するGMとPLの想像力である。ゲームに参加している人間全員が「この方が面白い！」と思えるのであれば、優先されるべきはゲームのルールでなく、プレイヤーたちのアイデアの方である。

セッションにおいて、あらゆる判断の最終決定権はGMが有している。PLのアイデアや提案をゲームに反映するかどうか、裁定する権利はGMにあるのだ。ルールブックやシナリオの内容だけでは対応できない、あるいはプレイヤーが楽しめないとGMが判断した場合には、GMはその内容を変更すること。例えば次のようなケースが考えられる。

> ø 探し物
> 冒険者は真っ暗な部屋で探し物をしなければならない場面に出くわした。GMはシナリオに従い、暗闇での探索に技能判定を求めた。対してPLは《灯り》の魔術を使って部屋を照らすことを思いついた。GMはそのアイデアを称賛し、技能判定を省略して探し物を発見させた。
>
> ø 色仕掛け
> PLは《美貌》の特技を使って交渉相手の店主を籠絡(ろうらく)しようと思いついた。しかし店主は大変に冷静で現実的な人物であり、彼が色仕掛けに屈するとはGMには思えなかった。GMは《美貌》は効果を表さないと判断し、提案を棄却した。

自由な発想が大いに認められているTRPGのセッションにおいて、GMがセッションの決定を司ることは必要不可欠な要素である。GMはTRPGセッションがゲームとして最低限成立するように臨機応変な判断でコントロールする。これはGMの楽しさでもあるのだが、同時に悩みの種でもある。

PLもGMの苦労を理解し、彼らの判断に協力的であることが望まれる。GMは様々な試練を投げかけるが、それは刺激的な物語を楽しんでもらうためであるはずだ。GMは敵ではなく、共に物語を紡ぐ仲間であるということを忘れないでもらいたい。

GMが厳密である必要はない。膨大(ぼうだい)な世界設定をすべて把握している必要も、まったくない。困ったらPLを頼ってよい。ただし、公平さだけは失わないように気をつけたい。ルールの変更はすべて、セッションを楽しくするための努力として行われるべきで、PLに根拠が説明できる場合に限った方がよいだろう。また、GMの権限を利用して誰かを傷つけるようなことは、絶対にあってはならない。

セッションに勝敗はない。しかし、強いてひとつの敗北を挙げるなら、それは参加者がゲームを楽しめなかった時に訪れる。公平さやモラルの欠如は楽しみを容易に損なうと、肝に銘じておく必要がある。

5. 端数は切り捨て、マイナスの値は0にする

このゲームのプレイ中、なにかしらの計算によって1未満の端数が発生した時、原則としてそのすべてを切り捨てる。例えば敵の能力によって攻撃のダメージが半減され、7点から3.5点に減少した場合、端数を切り捨て3点のダメージとして扱う。

また、計算し終えた最終的な値がマイナスになってしまった場合は0点として扱う。例えば、2点ダメージの防御に成功し、3点のダメージ軽減が行われた場合、計算結果は－1だが、冒険者が負うダメージは0点として扱う。マイナス点だからダメージが回復する、というようなことは発生しない。

「端数は切り捨てて、マイナスは0に」。この原則を憶えて、ややこしい計算に頭を悩ませることなく遊んでもらいたい。

CHAPTER

II

CHARACTER

キャラクター作成

CHARACTER CREATION

冒険者を作る

あなたは『慈悲なきアイオニア』を遊ぶために、アイオニアの世界に生きるひとりの人、「冒険者」を創造しなくてはならない。冒険者はあなたの分身である。あなたに代わってアイオニアの大地を踏み、おぞましき魔物と対峙し、不幸を呼ぶ陰謀を暴き、隠された真実を明らかにする。

あなたはどんな冒険者としてこの大地に生きているのだろうか。大剣を背負う傭兵となって、荒事や市民の悩みを食い扶持（ぶち）にしてもよい。シャーマの教えを盲信する聖職者となって、大地と太陽の恵みを祈りながら、教会の床に跪いて過ごすのもよいだろう。地図師として、世界の形を明らかにするための旅に身を投じても構わない。

本章では冒険者を作るためのルールについて詳細に説明する。冒険者の情報を書き記す紙（以下、キャラクターシート）を用意し、あなたの冒険者の個性を書き記していこう。

冒険者に共通していることはひとつだけ、彼らが「冒険」に巻き込まれることだ。もし前章の【5つの基本原則】（P.8）の項目を読んでいない人は、冒険と冒険者の定義について重要な原則が記されているので、一度ページを戻って内容を確認をしてから冒険者作成を始めてもらいたい。

- サンプルキャラクター（P.12）
- 冒険者の設定（P.16）
- 冒険者の能力（P.19）
- 冒険者の所持品（P.22）

ADONIS

SAMPLE CHARACTER

槍使いのエルフ

アドニス

アドニスの両親は、とある土地の領主であった。拝金主義の偏見家で、残酷で、領民には憎まれていた。アドニスも領民たちと同様に両親を憎んでいた。幼い肌に烙印を焼き付けた、あの忌(い)まわしき焼きごてのことを、忘れたことはなかった。

アドニスが12の時、両親が傭兵に暗殺された。アドニスの心に嘆きも悲しみも湧きはしなかった。むしろ奥底に眠る憎しみをどう決着させればよいかわからず、戸惑っていた。アドニスはあろうことか両親を殺した傭兵に、自分を旅に連れて行って欲しいと懇願(こんがん)する。傭兵は困惑したが、彼の中にあった罪悪感と同情心によってアドニスの願いは叶えられた。

10年以上が経ち、アドニスは一端の傭兵となった。師の槍は彼の手へと引き継がれた。余念なき日々の調整により、原型はとうに失われた。

アドニスの心の奥では、今でもあてどない憎悪が渦巻いている。そしてその瞳の橙色は、彼が愛槍を振るう相手を見つけた時、歓(よろこ)びに暗く輝くのだ。

種族	エルフ
技能	〈運動：敏捷〉〈感覚〉〈観察〉〈技巧：修理〉〈社交：交渉〉〈白兵：槍〉〈防御〉
特技	《構え》《突撃》《挑発》《エンチャント：火》《看破》
弱点	火傷の痕
武器1	愛槍（中量白兵武器）
武器2	三連指輪（魔術触媒）
防具	ハーフプレート（軽装防具）
傷痕	5
荷重	6(軽度の荷重ペナルティ)

ZOLA

SAMPLE CHARACTER

放浪の獣人

ゾラ

父・ファージルの死は、ゾラに孤独をもたらした。

ファージルは群れの追放者であった。群れを追われた彼は、まだ物心のついていないゾラを抱えて旅立ったのだと聞いている。ファージルとの放浪の旅はゾラを鍛えた。彼女には、何の見返りもなしに弱きを助けることができた。

ゾラはたびたび夢を見た。ひどく懐かしい、見知らぬ土地の夢。そのことをファージルに話すと彼は驚き、二度とそのことを口にするなと、ゾラに厳しく言い聞かせた。

ファージルが死んだのは、ゾラが9歳になる直前のことだった。ファージルは死の間際、ゾラに「過去を探るな」と遺言し、息を引き取った。しかし、その言葉はゾラを悩ませた。追放されたふるさとにこそ、彼女の疑問に対する答えがあるのではないか。その考えが頭にこびり付いて、離れることはなかった。

ゾラは知りたかった。なぜ我々は故郷（こきょう）を追われなければならなかったのか。ゾラの母はどうなったのか。父はそのことを、ついぞ教えてはくれなかったから。

種族	獣人
技能	〈運動：敏捷〉〈回避〉〈観察〉〈感覚：嗅覚〉〈射撃〉〈知識：自然〉
特技	《援護射撃》《急所攻撃》《軽業》《即席》
弱点	ー
武器 1	長弓（射撃武器）
武器 2	ナイフ（小型白兵武器）
防具	ー
傷痕	ー
荷重	4

LAVAN

SAMPLE CHARACTER

竜人の老魔術師

ラバン

ラバンの師はある日突然、若き彼を工房から追い出した。師曰(いわ)く「教えるべきことは教えた」とのことであった。ラバンは師の言葉を「その力をどう使うべきかは自分で考えろ」という意味だと解釈した。ラバンは見識を広げるため、身一つで遍歴を始めた。

それから百年近い時が経った。ラバンは今、ある町に定住して医師を名乗っている。この町でラバンが魔術師であると知る者は少ない。ラバンは魔術が使えるということを人に知られたがらない。

ラバンは旅の過程で、唾棄(だき)すべき人々を見た。魔術を使って私腹を肥やそうとする者。病の流行を魔術のせいにしようとする者。僻地では魔術師であるというだけで捕らえられ、角と鼻を削り取られたことさえあった。そのどれもが魔術への偏見と無理解によってもたらされ、彼をひどく失望させたものだった。

ラバンは考える。このような愚者たちのために魔術を用いるべきなのか否か。しかし真に助けを求める者たちにこそ、魔術の恩恵は届けられるべきなのではないか。老いてなお、竜人は葛藤(かっとう)している。

種族	竜人
技能	〈感覚：直感〉〈観察：検索 / 心理 / 鑑定〉 〈社交:議論 / 聞き込み〉〈知識:医学 / 歴史 / 魔術〉
特技	《灯り》《魔術の得物：風》《叡智(えいち)》《過集中》
弱点	拷問によって欠けた鼻先と角
武器 1	カバノキの杖（魔術触媒）
武器 2	ー
防具	ー
傷痕	5
荷重	1

シャーマ教の司祭

ユーナ

SAMPLE CHARACTER

UNA

孤児であったユーナは、村の教会に引き取られた。教会の司祭が説いた主神アイオーンへの信仰とシャーマの教え。それが、彼女を修道女の道へと導いた。大地の恵みは平等に分け与えられるべき。シャーマ教の思想は、彼女が抱く理想と隙間なく重なったのだった。

司祭の死後、遺言によってユーナは教会を引き継いだ。女性が教会を継ぐことへの反感も、彼女の敬虔さの前にやがて聞こえなくなった。ユーナは教会の若き主となり、正式にシャーマ教の司祭へと引き上げられた。司祭となったユーナは、村に根付いた信仰を守護することこそが己の天命であると確信し、今日も偶像に祈りを捧げている。

教会で育ち、世界の広さを知らぬユーナは、信仰こそ幸福への道であると疑わない。幼馴染であるグルファは、いつかその盲信が彼女に試練を与えるのではと心配している。

種族	人間
技能	〈回避〉〈観察：心理〉〈技巧：歌唱〉 〈社交：魅了〉〈知識：宗教 / 歴史〉
特技	《回復》《治癒》《美貌》
弱点	嘘がつけない
武器 1	シャーマ教のタリスマン（魔術触媒）
武器 2	ー
防具	ー
傷痕	ー
荷重	1

BACKGROUND

冒険者の設定

まず、あなたがプレイしたいキャラクターのイメージを明確にすることから始めるのがよい。あなたの冒険者は果たしてどのような人物で、どのように生活しているのだろうか。何に喜びやモチベーションを感じ、何を憎んでいるだろうか。旅はしているだろうか。それとも旅には出ておらず、どこかに定住しているのだろうか。

シナリオによっては「このような冒険者に参加してほしい」というプリプレイ情報が用意されているかもしれない。そのような場合にはプリプレイ情報の内容と、プレイしてみたいキャラクター像の交わる点を探してみるとよい。

キャラクターの方向性に迷った時のため、参考になりそうな情報が記載されているページを以下にいくつか一覧する。より深くキャラクターのことを掘り下げたいのなら、これらの章の記述が役に立つだろう。しかし、それもこのゲームで遊ぶのに必須な情報ではないと留意してほしい。あくまでアイオニアの世界事情について知る手がかり、想像力の助けであると理解されたい。

- サンプルキャラクター（P.12）
- 職業（P.77）
- 魔術（P.84）
- 信仰（P.91）
- 人種（P.98）
- 北方の地、グレイベル（P.140）

あなたが初めてこのゲームをプレイするのなら、前述したサンプルキャラクターのうちどれか1体を選択し、名前と設定だけ変更して自らの冒険者としてしまうのが最も簡単で手っ取り早い方法だ。キャラクター作成を簡潔に済ませてとっととセッションに望みたいなら、手順は簡略化してしまって構わない。

種族

冒険者は「人」であることが望ましい。人とはすなわち「知性を持つ人間型生物」の総称である。この世界には「人」と呼ばれる種族が、人間以外にも無数にいる。エルフ、ドワーフ、ディグリング、獣人、竜人、ツリーフォーク……。

人口比は偏っていて、全体の八割ほどが人間である。残りの二割のうちの一割を代表的な6種類の非人間族が、もう一割をごく珍しい希少種族たちが分け合っている。

コミュニティが大きくなるほどその人口比は更に人間に偏っていく。町より大きな集落で非人間族を見かける機会は、上記の人口比よりも更に少なくなる。

次のページに記した人間を含む7つの種族が、人と呼ばれる代表的な種族だ。PL はこの中のひとつを自分の冒険者の種族として選択すること。より詳しい情報は【人種】（P.98）を参照されたい。

冒険者たちの関係性

複数の PL で遊ぶ場合、あなたと友人の冒険者がどのような関係性にあるか、注目してみるのも面白い。冒険者たちは知り合い同士だろうか。それとも赤の他人だろうか。知り合い同士だとすれば、どの程度にお互いのことを知っているだろうか。旅人や自由傭兵であっても、利害の一致から二人組、三人組などのグループを組んで行動するケースは珍しくない。もしかすると同じ傭兵団に属するふたり、なんてこともあるかもしれない。

逆に知人関係になかったとしても、たまたま道行きを同じくした一時の友であったり、あるいはやけに顔を合わす腐れ縁であったり、知り合う方法はいくらでも存在する。

冒険者同士の関係性は、冒険者たちがどのようにコミュニケーションするのかを明らかにする。冒険の物語を彩り豊かなものにする、重要な手がかりだ。PL 同士の想像力をかけ合わせ、「彼ら」の旅に想像を膨らませてみよう。

⌀ 人間

最も人口の多い種族。世界人口の八割ほどを占める。町や都市に出るとその人口比は九割五分ほどにも上昇する。
環境適応能力に優れており、様々な地域に定住し、コミュニティを築いている。そのため人間の特徴には地域差が色濃く表れる。
男性の平均身長は170cm強で、平均体重は65kg前後。女性の平均身長は160cm強、平均体重は55kg前後。平均寿命は65歳ほどだが、100歳前後まで長生きした記録もある。

⌀ エルフ

繊細な顔立ちを持つ、長耳の種族。森や谷など、人の寄り付かない場所を好んで集落を作る。植物や水を見ることに長け、森や川の異常を敏感に感じ取ることができる。
閉鎖的な部族であることが多く、他種族の間では「エルフ族は他種族を見下している」という偏見を持つ者もいる。特に、種族間戦争で対立した歴史のあるドワーフ族のことを、強い偏見を持って見つめる者が多い。
平均身長は男女共に175cmほど。平均体重は男性が60kg前後、女性は50kg前後。長命で、人の倍以上を生きる。平均寿命は150歳ほど。

⌀ ドワーフ

小柄で逞(たくま)しい体を持つ種族。山の麓、特に鉱山を好んで集落を作り、鉱石や宝石と共に生きる。山歩きに長け、山や地質の変化を敏感に感じ取ることができる。肉と酒、宴を好む。
閉鎖的な部族であることが多く、他種族の間では「ドワーフ族は他種族を見下している」という偏見を持つ者もいる。特に、種族間戦争で対立した歴史のあるエルフ族のことを、強い偏見を持って見つめる者が多い。
平均身長は男女ともに150cmほど。平均体重は男性が75kg前後で、女性は70kg前後。長命で、人の倍以上を生きる。平均寿命は150歳ほど。

⌀ ディグリング

人間をそのまま小さくしたような体躯を持つ種族。「小人」などと呼ばれたりもするが、ディグリングたちはこの呼び方を好まない。
体格以外の成長に関しては部族ごとの差があり、顔立ちに幼さを残す部族や、体格はそのままに声や顔だけ老いていく部族もある。
陽気で思いやりのある性格の者が多く、他種族にも寛容である。この価値観はディグリングが非力な種族であるため、助け合いが不可欠であったことに由来するとされている。
男女ともに平均身長は100cm前後、平均体重は20kg前後。平均寿命は人間と同じ65歳前後。

⌀ 獣人

獣の特徴を持つ種族。様々な特徴を持ち得る種族で、獣の種類と同じだけの姿かたちがある。また、同じ獣の特徴を持つ獣人でも、ほとんど人のような姿をしている者もいれば、獣に近い姿の者もいる。身体能力や食性にも影響を受け、多くは獣の種類ごとにコミュニティを作って集落を作ったり、各地を放浪して生活する。
ただし、鳥の姿をしていても空は飛べないし、魚の姿をしていても水中で息はできない。これらの能力は人としての性質を持つ過程で失われたと考えられている。
身長、体重も獣の特徴によって大きく変わるため、一概には定められない。獅子の獣人には大柄な者が、うさぎの獣人には小柄な者が多い。人間と比べると短命で、平均寿命は45歳ほど。

言語について

アイオニアの世界には様々な言語がある。種族ごとの言葉、遺跡の壁に彫り込まれた未知の文字、人ならざる者だけが交わす音なき言語さえ存在する。

冒険者は、その設定に則した言語であれば、どのような言葉を読み書きできてもよい。ただし共通語によるコミュニケーションについてだけは、特別な設定がなければどの冒険者でも習得していることとする。

共通語はいわゆる人間語と同様のものであり、アイオニアの世界において最も話者の多い言語だ。よほど閉鎖的でない限りは大概の集落で通用する言語である。特別な理由がなければ冒険者はこの言語を喋れることにしておくと、参加できるシナリオの幅が広がるだろう。

- 竜人

竜を祖先とする種族。竜の特徴がどの程度発現しているかには個体差があり、トカゲのような頭の者もいれば、人間然とした顔立ちと鱗や尻尾を併せ持つ者もいる。
形だけの翼を持つ部族も存在するが、例外なく飛翔能力は失われている。火を吐くこともできない。自分たちの祖先が竜であると信じており、祖竜信仰が一般的。
男女ともに平均身長は180cm後半、平均体重は80kg前後。エルフ、ドワーフに並ぶ長命で、平均寿命は150歳ほど。

- ツリーフォーク

植物の特徴を持つ種族。花が咲いている者、枝の生えている者、蔦(つた)の生えている者などもいる。その他の見た目には人間と大差がなく、顔があることや四肢があることは共通している。
飢えることがなく、植物の生存条件が揃っていれば生命を維持できる。個を重んじない価値観が特徴的で、ファミリーネームしか持たない者や、親の名前をそのまま襲名する者が多い。
男性の平均身長は170cm強、女性が160cm強。男性の平均体重は65kg前後で、女性は55kg前後。非常に短命で、20年弱しか生きられない。その分成長速度が早く、3年ほどで身体的にも知能的にも成熟する。

オリジナルの種族

PLは以下の3つの条件を心がけた上であれば、希少人種としてオリジナルの種族を創作し、冒険者に設定してもよい。

- 基本7種族のいずれかをモデルとすること。
- その種族固有の特徴は、技能や弱点で表現できるか、あるいは表現する必要がないゲーム的な有利不利の発生しないものであること。
- シナリオやセッションの進行に支障がなく、ゲームバランスを著しく損ねないこと。

オリジナルの種族を考えるのであれば、前述した代表的な人種のいずれかをモデルにする必要がある。例えば「ツリーフォークをモデルに体のところどころから鉱石が突出している種族を考える」「人間とエルフの混血種族を考える」といった具合だ。

彼ら希少人種たちはアイオニアのどこかにひっそりと住まい、独特の価値観や文化を形成しているに違いない。彼らが人間たちからどのように見られているかも考えてみるとよいだろう。ほとんど認知されていないのか、差別されているのか……人間に近い姿をしているのであれば一見して見間違えられることもあるだろうし、逆にあまりにも人間から逸脱した見た目なら魔物だと罵られるかもしれない。

GMはPLの考えた種族設定を自由に許可、または却下することができる。シナリオやセッションの進行に支障があったり、著しくゲームバランスを損ねると判断した場合には、PLに設定の書き直しを相談するべきだ。GMとPLの両方が楽しく円滑に物語を作り上げるため、PLの側にも書き直しに協力する姿勢が求められる。

人の起源

これは現代に伝わっていない真実のうちのひとつであるが、古代、人と呼ばれる生物は一種類しかいなかった。古代人たちは現代における人間にとても近い構造を持つ生き物であった。人間も非人間族も、現代を生きる「人」と呼ばれる生き物はみな、星(ほし)の災禍(さいか)の影響によって古代人から枝分かれした人種である。

そのため、非人間族であっても、人間からかけ離れた能力を生まれ持つことはあり得ない。人は空を飛ぶことができない。水中で呼吸する能力や、不死性を持つこともない。3世紀以上の時を生きたり、火を吹いたり、水のように流動することもない。あるとすれば感覚器官や運動能力の発達や、姿形に変化が生じる程度のもので、その本質が人間と大きく逸脱することはない。

例えば竜人たちは自らの祖先が竜であると頑(かたく)なに信じ込んでいる。古代黎明期(れいめい)の混乱と共に、各人種成立の歴史は闇深くへと葬られてしまった。現代の学者たちは、人間を含む各人種のルーツは異なるものと見做(みな)している。各種族の祖先が、古代以前のアイオニアで起きた環境変化に適応するため、同時多発的に人の特徴を得たと考えているのだ。

CHARACTER ASPECTS

冒険者の能力

このゲームにおける冒険者の能力は「技能」「特技」「弱点」「傷痕」によって表現される。冒険者の職能や、種族ごとの身体的特徴などについても、すべてこの4つを使って表す。

この項目に移ったら、あなたは「経験点」を100点獲得する。経験点は、冒険者を成長させる体験の蓄積を点数として表したものである。この100点分の経験点を使って、冒険者の能力を決定していく。

経験点は一般技能と専門技能、特技を取得する際に消費する。一般技能はひとつにつき経験点10点、専門技能はひとつ5点、特技はひとつ5点で取得することができる。

技能はセッション中で最も使う機会の多い汎用的な能力となるだろう。対して特技は限定的なシチュエーションで力を発揮する稀有（けう）な能力である。どのように冒険者を作るかはPLに任されるが、どちらかと言えば技能の方を多めに取得した方が安定して活躍しやすい冒険者を作成できるはずだ。

また、経験点が足りなければ、「弱点」と「傷痕」を負うことと引き換えに、最大20点の追加経験点を得ることもできる。もし冒険者作成段階で経験点を使い切れなければ、余らせておいても構わない。この場合、余った経験点は冒険者に成長の余地が残されていることを表しているかもしれない。

経験点はセッション終了後、シナリオクリアの報酬などとして入手できる。入手した経験点と余らせた経験点とを合わせて、冒険者の成長に当てる。セッション中以外のタイミングであれば、いつでも経験点を使って冒険者を成長させてよい。

技能

目の前に立ちはだかる困難を、冒険者たちは自らの「技能」を用いて乗り越える。

冒険者が困難に直面した時、ダイスを使った判定を行って困難を突破できたかどうか判断する場合がある。その際、冒険者が問題解決に活用できる技能を持っていると、判定に使えるダイスの数が増え、成功率が高まる。判定についての詳しいルールは【技能判定】（P.25）を参照すること。

技能には基本となる10種類の「一般技能」がある。一般技能をひとつ取得するためには10点の経験点が必要となる。各技能をどのような判定に活用できるかは【各技能の詳細】（P.27）を参照すること。

技能の一覧　-　考えられる専門技能

- 運動　-　怪力 / 敏捷 / 水泳 / 登攀など
- 回避　-　専門技能取得不可
- 感覚　-　視覚 / 聴覚 / 嗅覚 / 直感など
- 観察　-　追跡 / 検索 / 心理 / 鑑定など
- 技巧　-　鍛冶 / 歌唱 / 解錠 / 隠蔽など
- 射撃　-　弓 / 弩（いしゆみ） / ナイフ / 石など
- 社交　-　交渉 / 聞き込み / 魅了 / 詐術など
- 知識　-　生物学 / 考古学 / 兵法 / 魔術など
- 白兵　-　直剣 / 槍 / 槌 / 鞭など
- 防御　-　専門技能取得不可

技能を持たないということ

技能に記さなかったからといって、その能力が「まったくない」ということにはならない。例えば運動の技能を取得しなかった冒険者が、運動が苦手であるということにはならない。運動の技能を取るということは、普通と比べて運動が得意であることを表している。

もしPLが運動の苦手なキャラクターを作りたいのであれば、それは【弱点】（P.21）として表現されるべきである。

◆ 専門技能

防御と回避を除く8種類の一般技能には、更に5点の経験点を消費することで、「専門技能」を取得することができる。専門技能が活用できるシチュエーションであった場合、一般技能よりも多くのダイスをロールすることができる。詳しくは【技能判定】（P.25）を参照すること。

例えばあなたが猫の獣人を作ろうと思い立ち、聴覚が優れているという設定にしたいとする。その場合、〈感覚〉の専門技能として〈感覚：聴覚〉を取得するなどといった表現が考えられる。この専門技能を持つ冒険者は、物音を聞く必要があるシチュエーションでは特に力を発揮することだろう。

ひとつの技能に対して複数の専門技能を設定してもよい。〈知識〉の専門技能として〈知識：考古学〉〈知識：歴史〉〈知識：地質学〉などを取得したとすれば、この冒険者は考古学者で、しかも地表からの発掘調査を生業（なりわい）としているのかもしれない。

専門技能を設定したい場合、必ず前提となる一般技能を取得している必要がある。どのような専門技能を設定するかは、GMが許可する限りは自由に想像して構わない。もし発想の手がかりがほしければ、【各技能の詳細】（P.27）に各技能に考えられる専門技能の例があるため、参考にされたい。

特技

冒険者は技能とは別に、「特技」と呼ばれる技を取得することができる。それは戦闘における心得かもしれないし、即席で罠を作り出す知恵かもしれない。旅先で手に入れた不思議な道具、あるいは誰かとのコネクションかもしれない。それまでの人生で培った経験の蓄積が、手札となって冒険を助けるのだ。

冒険者は5点の経験点を消費することで、特技をひとつ取得することができる。特技についての詳細や、取得できる特技の一覧は【特技】（P.46）を参照すること。特技は大まかに「戦術」「魔術」「特徴」の3種類に分類されるが、閲覧性を高めるための区分でしかなく、ルール上の扱いは共通である。

特技は、技能よりももっと限定的なシチュエーションで有効となる。セッションを通して活躍の場面がない場合も多く、技能ほどの汎用性はないものと考えた方がよい。しかし巧みに活用すれば技能では得がたい恩恵を生む。技能とのバランスを考えて取得し、冒険者の特殊性を表現するとよいだろう。

ただし、特技として取得していない魔術について、冒険者は取り扱うことができないことに注意されたい。冒険者の扱える魔術はすべて特技として規定されるのだ。アイオニア世界において、「魔術の知識があること」と「魔術を扱えること」はまったく別のことである。例えば前述の技能で「知識：魔術」を取得していたとしても、これはあくまで魔術について学問的に理解があるというだけで、魔術を扱う素養があるということではない。

魔術研究者の中にも魔術を扱えない者はざらに存在する。逆に魔術にまったく精通していなかった者が、たまたま入手したスクロールから労せず魔術を習得することもあり得る。アイオニア世界で魔術というものがどのように扱われているかは【魔術】（P.84）にて詳細に記載しているため、参考にされたい。

冒険の中での能力取得

冒険者たちの能力は、作成時の取得や成長での取得の他に、セッション中に取得することも考えられる。例えば冒険者はとあるシナリオで、邪悪な存在を退けるための魔術を学ぶことがあるかもしれない。あるいは、プリプレイ情報のあるシナリオには、シナリオ独自の特技取得が義務付けられているものなどもあり得る。長期間におよぶ訓練により、新たな専門技能を習得することもないとは言い切れない。

そのような場合、その内容はキャラクターシートに書き留められ、今後の冒険の役に立てることができる。

傷痕

「傷痕」は、もう癒えることのない傷が冒険者の体をどの程度蝕(むしば)んでいるか、数値で表すためのステータスである。それは目に見える古傷として表現されるかもしれないし、目に見えない肉体の負債として表現されるかもしれない。傷痕を治す方法は、ルール上には存在しない。

傷痕は冒険者の戦闘不能状態へのなりやすさ、死亡しやすさに関わる。詳細は【ダメージと傷痕】（P.32）を参照すること。

冒険者作成時に限り、PL自ら付与した傷痕1点につき1点の追加経験点を得ることができる。これは、キャラクター作成以前にあったかもしれない、過去の冒険を表したものである。この追加経験点は後述する「弱点」によって得られる経験点と合わせ、合計20点まで取得することができる。

弱点

「弱点」は冒険者の不得手や、なにかしらの不利を表す。弱点を持つ冒険者はGMの判断によって様々な不利益を被る。

指に不自由がある冒険者は手先を使う技能にペナルティが与えられるだろうし、カナヅチの冒険者であれば水泳の判定に参加すらさせてもらえないこともあり得る。弱点は肉体的、あるいは精神的、どちらの形で表現される可能性もある。

冒険者作成時に限り、弱点をひとつ付与することで10点の追加経験点を得ることができる。この追加経験点は前述した「傷痕」によって得られる経験点と合わせ、合計20点まで取得することができる。例えば以下のようなものが弱点に当たる。

- 四肢や感覚器官を欠損している
- 人相を悪くするような大きな傷がある
- 虫への恐怖症がある
- 日が出ている間しか魔術が使えない
- 招かれなければ家に入れない
- カナヅチ
- 嘘をつけない

冒険者作成時に取得する弱点の内容は自由に決めてよいが、PLは弱点が何によって発現しているものなのか明らかにする必要がある。傷によるものか、魔術的な束縛や誓約によるものなのか。それとも単に、生来の才能によってもたらされたものなのか。

また、GMはその弱点が、得られる経験点に見合ったリスクを負っているか判断しなくてはならない。「塩と砂糖を度々間違える」というような弱点は、大変可愛らしくはあるが、10点の追加経験点に見合うリスクを負っているとは言いがたい。

弱点は後遺症という形で、セッション中に付与される可能性がある。弱点は9つまで保持することができる。だが、10個目の弱点が付与された場合、そのセッションが冒険者の「最後の冒険」となる。詳細は【弱点と後遺症】（P.35）を参照すること。

INVENTORY

冒険者の所持品

冒険者作成の最後に、冒険者の所持品について、キャラクターシートに書き記そう。ただし、冒険者が持っていて当然であると言える物については、所持品として記載がなくとも持っていることにしてよい。

冒険者がなにを所持していて当然であるかは、その冒険者の職業や境遇による。GM が冒険者の設定から妥当と判断した場合には、所持品の項目に記載がなくとも所持していて構わない。冒険者の所持品がもたらす効果は、GM が自由に決定する権利を持つ。

逆に妥当と思えない物をセッション中に突然欲しても、所持を認められない可能性がある。所持していたい物についてはセッション開始前に GM と相談し、事前に所持品の項目に記しておく必要がある。

例えば冒険者が漁師であるという設定を有しているなら、釣り竿を持っていることには違和感がないだろう。一方で、医者でもない男が何の事情もなく薬箱を持っていることは、自然だとは思えない。薬箱の入手について判定を求められたり、入手不能な状況においては却下されたりする。

冒険者の所持金

特別な設定や特技、弱点、シナリオからの指定がない限り、冒険者は特別裕福でも、貧困でもないものとして扱う。旅人であるなら、持ち歩ける通貨の枚数にも限界がある。

それでも寝泊まりや常識的な飲み食いを 1 ～ 2 週間は継続できる程度に資金を持っていておかしくなく、銀貨にして 30 枚程度（金貨 3 枚、銅貨 300 枚相当）を持ち歩いているものとしてよい。通貨の価値に関しては【貨幣】（P.74）を参照すること。

装備品

冒険者を作成する時、望むなら「武器」や「防具」を取得することができる。装備品は所持品とは別の欄に記載し、区別して管理を行う。装備品は武器、防具共にいくつかのカテゴリに分かれていて、それぞれに決まったデータが割り振られている。

装備品の見た目は PL が自由に設定してよい。どのような武器なのか、装備品の説明を書き記すこと。例えば大型白兵武器を「2 本の剣」と解釈し二刀流の表現としてもよい。白兵武器と魔術触媒のふたつを装備して「この魔術触媒は、直剣の柄に仕込まれているのである」と表現してもよい。小型白兵武器と射撃武器を装備して「トマホーク用の手斧を白兵戦にも流用しているのだ」と主張してもよいだろう。

ただし、装備の見た目をどう設定したとしても、荷重やダメージなどのデータが変わることはない。例えば「二刀流なのだからダメージを倍にしてくれないか」とか「この武器は剣と魔術触媒がひとつになっている物なので、ひとつの装備としてまとめさせてくれないか」などといった提案は通らない。

また、装備品の条件として着脱できることが必須である。「竜人の鱗を防具であると解釈できないか」というような提案は採用が難しい。「歯に魔術触媒を仕込んで没収されないようにしたい」などという提案も、特技の《仕込み》を取得していなければ却下される。装備を使用しない素手での攻撃は「非武装攻撃」として扱われ、無手を武器とすることは認められない。無手で戦う冒険者を作りたい場合、特技の《拳闘術》を用いて表現するといいだろう。

荷重

荷重（かじゅう）は冒険者の身軽さに関わるステータスである。体にかかる重量負荷の割合を表しており、荷重が大きいほど身動きは重たくなっていく。戦闘中の手番は荷重が小さい順に回ってくる。

荷重の値は基本的に装備した品によって決定する。荷重が一定の値より大きい場合には荷重ペナルティが発生する。荷重が6点以上の場合は軽度の、11点以上の場合は重度の荷重ペナルティが付与される。

詳細は【荷重と行動順】（P.40）を参照すること。

◆ 武器

武器には小型白兵武器、中型白兵武器、大型白兵武器、射撃武器、魔術触媒の5種類があり、その中から選択して取得する。装備した武器は攻撃に用いることができる他、専用の特技によって特殊な効果を得られる可能性がある。

魔術触媒とは空気中にある魔力を集めるための道具である。一部の複雑な魔術や大量の魔力を用いる魔術などは、これを装備していなければ使えない。魔術師の多くは魔術触媒を杖やアクセサリー、魔導書のベルトなどの形に加工して携帯する。

魔術触媒には大量の魔力を帯びた物質が用いられる。それは鉱石の場合も、樹木の場合も、魔物の一部を使う場合もある。

武器はふたつまで装備することができる。戦闘中、装備している武器は制限なく使用できるが、装備していない所持品を武器として用いたい場合、装備しないと武器として使用することはできない。

⌀ 小型白兵武器
例：短剣 / セスタスなど
荷重：1
効果：1d4+1点のダメージを与える。

⌀ 中型白兵武器
例：直剣 / メイス / 槍など
荷重：3
効果：1d6+1点のダメージを与える。

⌀ 大型白兵武器
例：大剣 / 大槌 / 大槍
荷重：5
効果：1d10点のダメージを与える。

⌀ 射撃武器
例：ボウガン / 弓 / ナイフ / 石など
荷重：2
効果：1d8点のダメージを与える。20m前後までなら、遠く離れた物に対しても攻撃することができる。

⌀ 魔術触媒
例：杖 / 指輪 / 魔導書のベルトなど
荷重：1
効果：魔術触媒を必要とする魔術が使用できるようになる。

◆ 防具

防具は軽装防具、重装防具の2種類から選択して取得する。防具を装備していると、防御判定を行う際にボーナスを得ることができる。

⌀ 軽装防具
荷重：2
効果：防御の判定に+2点のボーナスを得る。
例：盾 / かたびら / レザーアーマーなど

⌀ 重装防具
荷重：5
効果：防御の判定に+2点のボーナスを得る。また、防御成功時、ダメージ軽減の値に+1点のボーナスを得る。
例：タワーシールド / プレートアーマーなど

一般人にとっての装備品

戦闘に慣れていない商人や職人、聖職者であっても、自衛手段としてなにかしらの装備品を所持していておかしくない。野盗や魔物に怯える商人なら、いざという時には商品を使ってでも生き残る覚悟を決めているかもしれない。勝ち気な料理人であれば、いざというときには包丁を振りかざすかもしれない。物静かな聖職者であっても、祈りの道具を触媒とし、奇跡の如き魔術を行使するかもしれない。武器が必要だと思うなら、その人物の持ち物を、自由な発想で武器へと昇華させて構わない。

CHAPTER

III

RULES

ゲームルール

SKILLS

技能

錠の開いた音を聞き、ディグリングの男は牢の中で口角を上げた。鍵穴からゆっくりと道具を引き抜いて、鉄格子の扉を開ける。詰め所の憲兵たちの目を盗み、音を立てないよう抜き足差し足に気を遣い……やがて屋外へと脱出を果たした。男は娑婆(しゃば)世界の空気を吸い込んで、夜の闇へと消えていった。

冒険者たちは事件の真実に辿り着くため、たびたび困難な状況に出くわすことになる。そんな時こそ冒険者の能力が試される。

この章では冒険者が困難を打破するために行う技能判定ルールと、判定に活用する「技能」について詳しく説明する。

- 技能判定（このページ）
- 技能の定義（P.26）
- 各技能の詳細（P.27）
- 技能判定のオプションルール（P.29）

技能判定

技能判定は、冒険者が直面した困難を解決しようと試みる時、その成否が不確かな場合に発生する。おそらくセッション中でもっとも頻出(ひんしゅつ)するルールである。GM から「〇〇（技能名）判定」と言われた場合、技能判定のことを指していると思ってよい。

技能判定は基本的に次のような流れで行う。

① GM が「何に関する技能判定なのか」「難易度はいくつなのか」を提示する。
②提示された内容に活用できそうな技能を持っているか、PL が確認する。
③1d10 をロールして判定を行う。出た値の合計が難易度以上であれば判定は成功、難易度未満であれば失敗となる。②で技能を活用していた場合、ロールする d10 の数が変化する。
④判定の結果を、GM と PL でロールプレイする。

GM は技能判定に際し、技能を指定したり状況を説明したりして、何に対して判定を行わなければならないかを明示する。例えば「運動判定を行う」とか「大岩を動かすための判定を行う」とか「技能判定を行う。あなたは大岩を動かすために使えそうな技能を持っているだろうか？」……といった具合だ。

この提示の内容に対して PL は、冒険者が有している技能の活用を提案することができる。GM がこれを許可した場合はロールするダイスの数が変化する。何の技能も活用されなかった場合は 1d10 で判定を行うが、一般技能を活用した場合は 2d10、専門技能を活用した場合には 3d10 でロールすることができる。ロールできるダイス数の増加は、つまり技能判定に成功する確率が上昇することを意味する。PL は自分が有利になるよう積極的に提案を行うべきだ。技能判定に成功した時、得られる成果は様々。なにかしらの情報を掴むこと、障害を取り除くこと、あるいは危機の回避につながることもある。

もし冒険者が、GMから提示された技能を持っていなかったとしても、PLは「他の技能で代用できないか」と提案することができる。GMはこの提案が妥当であるかどうか判断し採用、または却下する。代用の提案によっては、元々想定されていた難易度より難しくなったり、まったく別の情報に辿り着く可能性もある。GMはPLからの提案に対し、技能判定の内容と結果を変更してよい。

- プレイング例

GM：きみたちは森の中を進んでいる。この森、少し様子がおかしいんだけど……それに気付くことができたかどうか、知識判定を行ってみよう。難易度は10だ。
ゾラ（PL2）：〈知識：自然〉を持っているんだけど、使えない？
GM：ふむ、よいだろう。では、ゾラは専門技能を活用したので、3d10で判定を。
ゾラ（PL2）：10以上が出ればいいのよね？　（ダイスをロールする）――出た値は14。成功ね。
アドニス（PL1）：僕の冒険者はただの〈知識〉技能すら持ってない！　〈感覚〉を使って、物音などからなにか情報を得られませんか？
GM：いいアイデアだが、その場合は知識で判定するよりも難しいことにしよう。難易度12で判定してもらおうかな。
アドニス（PL1）：やった！　一般技能を活用したから2d10で判定していいんだよね。（ダイスをロールする）――出目は12、ちょうど成功！
GM：素晴らしい。ではまずアドニス、きみは聞こえてきた音に違和感を覚える。風もないのに、木々の枝がざわめいているように聞こえるのだ。ゾラ、きみは自然への豊かな知識から気がつくことができた。今きみたちを取り囲んでいるのは、木ではない。木によく似た、まったく別の生き物だ。そいつらは、密かにきみたちを包囲しようとうごめいている！
アドニス（PL1）：「おい、なにか様子がおかしくないか……」
ゾラ（PL2）：「いけない――警戒を！」

難易度を設定する

あなたがGMをしたり、シナリオを作成する場合、技能判定の難易度を決定しなければならないシチュエーションが発生するはずだ。そのような時、以下の5通りの難易度を基準にすると対応しやすくなる。

難易度5：技能に明るくない素人でも十分に成功する可能性がある。技能に長ける者には容易。

難易度10：素人でもわずかに成功する可能性がある。技能に長ける者でも失敗しうる。専門家には容易。

難易度15：素人は不可能。技能に長ける者でも助けなしに成功するのは難しい。専門家でも失敗しうる。

難易度20：技能に長ける者ならわずかに成功の可能性がある。専門家でも助けなしに成功するのは難しい

難易度25：専門家以外に成功は不可能。

これらを基準に「難易度5よりは少し難しそうだな……難易度8で判定しよう」といった具合で、難易度を調整しながら遊ぶとよい。

また、GMは決定した難易度を必ずしも提示しなくてよい。難易度を伏せた方がゲームがスリリングになると思うなら、その思い付きの通りに実行して構わない。

技能の定義

技能とは、冒険を阻む困難を乗り越えるために、冒険者が活用する能力のことである。汎用的に用いることができる「一般技能」と、一般技能からさらに細分化された「専門技能」とに分けられる。

一般技能は以下10個のジャンルに区分される。セッション中以外であれば、経験点を10点消費することで、ひとつの一般技能を取得することができる。

- 運動
- 回避
- 感覚
- 観察
- 技巧
- 射撃
- 社交
- 知識
- 白兵
- 防御

また、〈防御〉〈回避〉を除いた他すべての技能は、経験点を5点追加で消費し、そのジャンルに属する専門技能を取得することができる。例えば〈社交〉の専門技能として「交渉」を取得した場合、人との会話や交流の中でも特に交渉事が得意な冒険者なのだということになる。このような場合、専門技能は〈社交：交渉〉という風に表記される。

上記はあくまで一例であり、専門技能の内容はプレイヤーが自由に発想してよい。後述の【各技能の詳細】に記した専門技能の例を参考にされたい。

専門技能は1ジャンルの中でいくつ取得してよい。例えば〈社交：交渉 / 聞き込み〉といった具合にである。このような冒険者は交渉事と聞き込み調査の両方に長けているということになろう。

ただし、専門技能を取得する場合、必ず一般技能が先に取得されてなければならない。前述の例で言えば、〈社交〉の一般技能を取得せずに〈社交：交渉〉を取得することはできない。

セッション中、技能を判定に活用するためには、GMの許可がなくてはならない。ゲームバランスが崩れたり、世界観を崩壊させる可能性のある専門技能は、活用をGMから却下される可能性がある。

例えば〈運動：万能〉〈知識：全知〉などと言った専門技能を活用したいとPLが要求しても、「あまりに活用できる幅が広すぎて専門的とは言えない」という理由でGMはこれを却下することができる。〈感覚：未来〉で未来予知を行い、シナリオの結末を先読みするなどといったことも、許可されることは少ないだろう。また、〈知識：コンピュータ〉などと言った専門技能は、専門性が高いことは確かだが、世界観に即していないという理由から却下されるものと思われる。

面白いセッションを創り上げるために、GMとPLは協力的であることが望まれる。GMから許可が得られないなら、PLはその理由に耳を傾けるべきだ。

各技能の詳細

運動

この技能を持つ者は自らの体を動かすこと、操作することに長けている。例えば重い物を持ち上げる時、早く走らなければいけない時、繊細な身体操作が必要とされる時などに、この技能を用いて判定する。

専門技能を取得する場合、特にどのような運動が得意なのかを考える。なにかを持ち上げること。遠くに跳躍すること。短距離を速く走ることや、長時間息を止めておくことなどが専門技能として考えられる。類(たぐい)まれなる身体能力は訓練や才能以外に、生来の環境によっても育まれる。幼い頃を森で過ごした者にとって、木登りは生活の一部であったはずだ。

> ⌀ 専門技能の例
> 怪力 / 敏捷 / 持久力 / 水泳 / 登攀 / 跳躍など

回避

この技能を持つ者は襲い来る脅威から身を躱すことができる。例えば戦闘中の回避や、突然の落石への対応などはこの技能を用いて判定する。この技能は専門技能を取得することができない。

戦闘中に回避をする場合、敵の攻撃に設定された回避難易度を参照して判定を行い、成功した場合にはダメージを無効化できる。つまり攻撃には、避けやすい攻撃と避けにくい攻撃が存在しているということだ。戦闘においては後述の〈防御〉技能と使い分けて、どのように被害を抑えるかの判断が重要になる。詳細は【リアクション】（P.42）を参照すること。

感覚

この技能を持つ者はわずかな感覚情報を感じ取ることに長けている。例えば物音や匂い、インスピレーション、何かを思い出したりできるかどうかも、この技能を用いて判定する。

専門技能を取得する場合、どのような感覚によって情報がもたらされるかを考える。視覚なのか、聴覚なのか、嗅覚なのか。それによってキャッチできる

情報の種類が変化する。聴覚や嗅覚に優れていれば獣の接近に気づけるかもしれず、味覚に優れていれば口に含んだ料理の妙な苦味に気づくことができるかもしれない。壁の手触りから隠し扉の存在に気づくようなこともあり得る。

中には直感に優れる者もいる。これは第六感と呼ばれる感覚にあたるもので、他の五感が活用されそうな情報については用いることができない。例えばなにか思い出しそうな時、あるいは五感のどれでも感じ取れない霊的な、あるいは魔力的な感覚をキャッチすることが得意であると解釈するべきである。

> ⌀ 専門技能の例
> 視覚 / 聴覚 / 嗅覚 / 味覚 / 触覚 / 直感など

◆ 観察

この技能を持つ者は自然には気付きづらいものを見つけ出し注目することに長ける。例えば知人の僅かな変化、隠された扉、大量の書類の中から自分に必要な情報を見つけ出すなど、知識では気付くことのできない事象に対してこの技能を用いて判定する。

専門技能を取得する場合、得意な観察方法、あるいは観察対象を考える。その観察眼は人の足跡を目ざとく見つけ出すかもしれないし、資料から目的の情報を検索することに長けているかもしれない。あるいは、人の心の奥底を観察することに関して一際の冴えを見せるのかもしれない。

> ⌀ 専門技能の例
> 追跡 / 検索 / 死体 / 心理 / 鑑定 / 地形など

◆ 技巧

この技能を持つ者は物体を操作する技術や芸術、単純な器用さに長けている。例えば船舶の操縦、歌唱、鍵の開錠などの行動は、この技能を用いて判定する。

専門技能を設定する場合、どのような職能や芸能に卓越しているかを考える。技巧に熟練した人物のことを、職人や芸術家などと人は呼ぶ。鍛冶師や歌手、絵描きや料理人、詩人や踊り子。すなわち、技巧を駆使して生活の糧(かて)を得る者たちだ。

また、表立って誰かに披露するわけではない、後ろ暗い技術などもこの技能で表現する。例えば鍵を使わずに錠を開けたり、誰にも気づかれずに物を隠したり、物音を殺したり、文書を偽造したりなどだ。裏社会ではこれらの技術を持つ者こそが達人としてもてはやされる。

> ⌀ 専門技能の例
> 鍛冶 / 歌唱 / 絵画 / ダンス / 料理 / 解錠 / 隠蔽 / 隠密 / 偽造 / 変装 / 修理など

◆ 射撃

主に戦闘で用いる技能。この技能を持つ者は射撃武器を扱うことに長けている。例えば矢を射掛けたり、物を投げたりする場合、この技能を用いて判定する。

専門技能を取得する場合、どのような武器の扱いに長けているかを考える。射撃武器と一口に言っても色々ある。最もオーソドックスなのは弓や弩(いしゆみ)であるが、投げナイフや石などの投擲(とうてき)武器を愛用する者もいる。使い勝手の似た武器であれば、自分が普段携帯している物でなかったとしても、十全に扱うことができてよいだろう。手の届かない遠距離への攻撃が可能であり、白兵武器では届かない位置にある物へも攻撃することが可能だ。

元来射撃武器としての使用を想定されていない物を投擲する場合などにも射撃技能を用いる。例えば白兵武器である長剣を手の届かないところへ投げたい場合、〈白兵〉技能ではなく射撃で判定を行う。

> ⌀ 専門技能の例
> 弓 / 弩(いしゆみ) / ナイフ / 投擲斧 / 石など

◆ 社交

この技能を持つ者は人との会話や交流に長けている。例えば値引き交渉、困難な聞き込み、嘘を信じ込ませるなどの行動は、この技能を用いて判定する。

専門技能を設定する場合、どのような分野での交流

を得意としているかを考える。交流と言っても、必ずしも友好的なものばかりとは限らない。その話術が冴えるのは商売における交渉の場か、それとも学術的な議論の場か。人間的な魅力で誘惑したり、威圧的態度で言うことを聞かせたり、嘘を信じ込ませる詐術を得意としている可能性もある。

> ⌀ 専門技能の例
> 交渉 / 聞き込み / 議論 / 魅了 / 威圧 / 詐術など

◆ 知識

この技能を持つ者はたくさんの情報を頭に蓄え、引き出すことに長けている。例えば現象、人物、言葉、風習、治療法や魔物の噂などについて、既知であるかどうかをこの技能を用いて判定する。

専門技能を取得する場合、冒険者がどのような学問に精通しているかを考える。この場合の学問とは、初等学校で学ぶような初歩的知識ではなく、その道の専門家が研究するような学術的知識を指す。

もしかしたらそれは、学校教育によって育まれたものではないかもしれない。豊かな経験によって培われたような知識も、専門技能たり得る。例えば幼い頃から野山を駆け回っていた人物は、生物や自然について実地的な知識を蓄えていることだろう。また、旅人や交易商人たちは世界各地の土を踏み、人と触れ合って、書物には決して記されない「遍歴の知識」へと精通していく。

> ⌀ 専門技能の例
> 科学 / 生物学 / 薬草学 / 歴史 / 考古学 / 地質学 / 経済学 / 兵法 / 政治学 / 遍歴 / 魔術など

◆ 白兵

主に戦闘で用いる技能。この技能を持つ者は近接戦闘に長けている。例えば剣や槍を振るったり、武器を使わず無手の格闘で敵を攻撃する場合や、敵を組み伏せたりする場合もこの技能を用いて判定する。

専門技能を取得する場合、どのような武器の扱いに長けているかを考える。剣なのか、槍なのか、それとも槌か。大きさはどの程度か。同じような武器であれば、自分が普段携帯している物でなかったとしても、十全に扱うことができてよいだろう。

> ⌀ 専門技能の例
> 直剣 / 大剣 / 短剣 / 刺剣 / 曲剣 / 刀 / 槍 / 斧 / 斧槍 / 槌 / 鞭 / 格闘など

◆ 防御

この技能を持つ者はなにかを傷つける力から対象を守ることに長けている。例えば戦闘における防御、探索中に発生した身の危険に対する防御について、この技能を用いて判定する。この技能は専門技能を取得することができない。

戦闘中に使用する場合、難易度8を基本とした判定を行い、成功した場合は1d3点のダメージを軽減できる。ただし、難易度についてはGMが状況に応じて値を調整する可能性がある。敵の攻撃の回避難易度に成否が依存する〈回避〉よりも、〈防御〉の方が安定して効果を発揮する。戦闘中の防御について、詳細は【リアクション】（P.42）を参照すること。

技能判定のオプションルール

この項目では技能判定にまつわるいくつかのオプションルールを説明する。GMはセッションの面白さ、技能判定の多様な表現のために、これらのルールを自由に採用することができる。

◆ 技能判定へのボーナス・ペナルティ

GMはPLからの提案内容や、冒険者の状況を加味し、技能判定にボーナスを与えることができる。

例えばある冒険者が他の冒険者をサポートしたりすることで、状況が冒険者の有利に働いていたとする。このような判定へのボーナスは「+1点」「+2点」などの補正値や、難易度の減少として反映される。

逆に、状況が冒険者へ不利に働くと判断した場合には、ペナルティを与えることができる。ペナルティは「－１点」「－２点」などの負の補正値や、難易度の上昇などとして表すとわかりやすいだろう。

なお、戦闘中に他の冒険者へボーナスを与えるような補助行動を行いたい場合、基本的に自分の手番でのみ行えることとする。PL から提案があった場合、GM はその行動がアクションを消費するか、インスタントを消費するか、考える必要がある。

> ⌀ プレイング例
> GM：大いに散らかったこの部屋で、きみたちは小さな鍵を見つけ出さなければならない。難易度12の観察判定を行ってもらう。
> ゾラ（PL2）：〈観察〉を持っているから2d10で判定かしら？
> GM：そのとおりだ。アドニスはどうする？
> アドニス（PL1）：うーん、〈観察〉技能も持ってないんだよなぁ。……。GM、〈運動：敏捷〉を持っているので、テキパキ物をどかすことができると思うんですよね。代用できませんか？
> GM：いいアイデアだ。それならゾラを補助したことにしよう。アドニスが難易度10の運動判定に成功したら、周囲を片付けることができる。ゾラの判定にボーナスを与えよう。
> アドニス（PL1）：やった！　――ダイスの出目は10、成功！
> GM：素晴らしい。アドニスは散らかった部屋を整頓し、ゾラをサポートすることができた。ゾラ、きみの判定に +2 点のボーナスを与える。
> アドニス（PL1）：「まったく、この部屋の主は本棚の使い方を知らないのか？」ゾラ、頼んだ！
> ゾラ（PL2）：じゃあ私は2d10+2で、難易度12の判定をすればいいのね。――出た値は11、ボーナスの +2 点と合わせて13。……ボーナスがなかったら失敗しているところだったわ。
> GM：ではゾラ、きみはアドニスがどかした本の下に、きらめく銅の鍵を見つける。

◆ 段階的な技能判定

技能判定の難易度は段階的になっている場合がある。例えば「難易度6/10/12」といった具合だ。このような場合、PL は技能判定を一度だけ行い、成功した難易度に応じた情報を得ることになる。

上記の技能判定で例えるなら、難易度6/10/12の技能判定に対して出た値が10だった場合、難易度6と10に相当する分の情報は得られるが、難易度12に相当する分の情報は得られない。

> ⌀ プレイング例
> GM：ゾラ、この死体について観察判定を行ってみようか。難易度は6、10、12だ。
> ゾラ（PL2）：〈感覚：嗅覚〉で代用できない？
> GM：うーん、嗅覚でキャッチできる情報ばかりじゃないから、今回は難しいとさせてくれ。
> ゾラ（PL2）：わかったわ。一般技能の〈観察〉で、2d10でロールするわね。――出た値は11よ。
> GM：ではゾラ、きみは難易度6と10に対応する情報を得られる。まずひとつ目。この死体はまだ温かい。被害者は死んで間もないようだ。そしてふたつ目。きみはこの死体から続く血痕が、隣の部屋へと繋がっていることに気づく。
> GM：（難易度12の情報を得られていれば、隣の部屋で待ち伏せる者のことも察知できたけど、今回は残念。さてさて、どうなるかな――）

◆ 対抗判定

ふたつ以上の相反する勢力があり、どの勢力が勝利したかを決定しなければならない場合、対抗判定のルールを用いることができる。

対抗判定を行う場合、まず GM が「この判定に誰が参加しているのか」「何について争うのか」を明らかにする。争う事柄に対して、複数のキャラクターが同時に d10のロールを行う。そして出た値が大きい方が勝利したことになる。同じ値の場合は引き分けとなり、勝敗がつかぬまま時間だけ経過する。

対抗判定には、通常の技能判定と同じく技能を活用することができる。一般技能を活用できる場合は2d10、専門技能を活用できる場合には3d10でダイスロールできるようになる。よりシチュエーションに適した技能を修めている者が、対抗判定を有利に進めることができるわけだ。

⌀ プレイング例

GM：ではアドニス、きみはトロルを崖際に追い詰めたわけだが、ここに来てトロルは最後の抵抗を試みようとしている。
アドニス（PL1）：「往生際のっ、悪いやつだっ」
GM：トロルを崖下へ突き落とせたかどうか、対抗判定を行ってもらう。トロルは腕力がとても強い。3d10でダイスロールさせてもらおう。
アドニス（PL1）：ぐ、手強い。僕も運動技能を持ってます。2d10でダイスロールできますか？
GM：いいだろう。ではお互いにダイスロールして出た値を比べよう。こちらの合計値は10だ。
アドニス（PL1）：こっちは……7！　負け!?
GM：そうだね。では対抗判定の勝者はトロルだ。崖下へ突き落とそうとするきみを押し返し、トロルは再び眼前に立ちはだかる。
アドニス（PL1）：あぁーっ！

NPCの判定

NPCが判定に参加する場合、そのNPCが問題の判定に対して技能を取得しているか、シナリオ内に明確な記述がない場合もあるだろう。そのような時、GMは判定に対してNPCがダイスをいくつ振るか、NPCの個性から判断して決定してよい。

判定のテーマに対してまったく精通していないと思うなら1d10を、得意にしていると思うなら2d10を、専門技能と言えるほどに精通していると思うなら3d10を振って判定する。上記のプレイング例のように「トロルは腕力がとても強いので、3d10で対抗判定に参加する」といった具合だ。

◆ プッシュ

冒険者は物事に集中して取り組み、判定に有利を得ることができる。このことを「プッシュ」と呼ぶ。

冒険者はゲーム内時間で1日1回、プッシュを宣言する権利を持っている。プッシュを宣言した場合、5点のストレスを受けることで、直後の技能判定の出た値に+5点のボーナスを得ることができる。プッシュの宣言は技能判定の直前に行われなければならず、技能判定の結果を見て後からボーナスを適用することはできない。また、一度プッシュを行ったら、もう一度行うためには十分な睡眠（6時間以上の睡眠）をとる必要がある。

◆ クリティカル

クリティカルは技能判定を行った時にのみ反映される。ダメージチェックやストレスチェックには反映されない。技能判定時、提示された難易度より20点以上高い値（前述のボーナスを含む）で成功していた場合、その判定はクリティカルしたことになる。

例えば難易度5の判定に対して、ダイスの値が23、ボーナスが2点あったとする。合計は25点なので、難易度より20点高い。この場合クリティカルしたことになる。

クリティカルは判定により良い結果をもたらす。クリティカルの内容はGMとPLが相談して考え、GMが最終的に決定すること。

例えば攻撃の命中判定にクリティカルしたのであれば、追加のダメージがもたらされるかもしれない。探索中の観察判定にクリティカルしたのなら、机の下に1枚の銀貨を見つけるかもしれない。

また、前述の【段階的な技能判定】（P.30）に対してこのルールを適用する場合、最も高い難易度より20点以上高い値が出ている必要がある。

◆ ファンブル

ファンブルは技能判定を行った時にのみ反映される。ダメージチェックやストレスチェックには反映されない。技能判定時、出た目のすべてが「1の目」で、かつ判定に失敗していた場合、その判定はファンブルしたことになる。

ファンブルは判定になにかしらの悪い結果をもたらす。ファンブルの内容はGMとPLが相談して考え、GMが最終的に決定すること。

例えば運動判定のファンブルは不幸な事故と怪我を招き、ダメージという形で表現されるかもしれない。戦闘中のファンブルによって不運にも足元の木板が砕け、体勢を崩す原因となることも考えられる。

SCARS

傷

古傷が疼(うず)き、過去を思い出させる。怪物の咆哮。剣の閃き。血の暖かさ。身中を貫く痛み。失ったもの。その代わりに得たものと、守り抜いたもの。体に、心に刻まれた無数の傷が、その者の人生を物語る。

『慈悲なきアイオニア』において、冒険者に与えられた傷は「ダメージ」「傷痕」「ストレス」「弱点」という4つのステータスのいずれかで表現される。

この章では傷を表現するステータスとそれにまつわる判定、戦闘不能状態や死亡について説明する。

- ダメージと傷痕（このページ）
- ストレス（P.35）
- 弱点と後遺症（P.35）
- 戦闘不能（P.38）
- 死亡と死亡チェック（P.38）

ダメージと傷痕

『慈悲なきアイオニア』には、RPG でよく用いられるヒットポイントという概念がない。このゲームでは、つけられて間もない生傷を「ダメージ」という値に、肉体へと永久に刻み込まれた負傷を「傷痕」という値に、それぞれ換算して管理する。

ダメージや傷痕を負うと「ダメージチェック」という特殊な判定で不利になっていき、戦闘不能状態に陥ったり、死亡しやすくなっていく。

ダメージ

セッション開始時、冒険者のダメージは0点からスタートする。セッションを進行していき、肉体的に傷ついた場合、その度合によってダメージの値を増加させる。ダメージの値が増加するほど、冒険者が深く傷つき、肉体的に消耗していることを表す。

ダメージを設定する

あなたが GM をしたり、シナリオを作成する場合、ダメージの値を決定しなければならない状況が発生するだろう。そのような時、以下のダメージ水準を参考にするとよい。

素手で殴る：1
野犬に噛まれる：1d3
ナイフで切られる：1d4+1
3m の高さから落下：1d6
剣で切られる：1d6+1
弓矢で撃たれる：1d8
魔術による攻撃を受ける：1d8+1
落石に遭う：1d10
6m の高さから落下：2d6
竜の爪に切り裂かれる：3d6
9m の高さから落下：3d6
竜の火炎に焼かれる：2d10

なお、確実に死に至るダメージに対して、わざわざダメージを受ける処理は行わない。例えば 20m 以上の高さから何の細工もなく落下した場合、直ちに死亡したものとして扱うのが妥当だろう。また魔物によっては、そのような致死の攻撃を扱うものも存在する。

◆ 傷痕

このゲームでは通常のダメージとは別に「傷痕」という値を管理する。傷痕は冒険者たちを蝕(むしば)む、癒えることのない傷を表すステータスである。それは目に見える古傷として表現されるかもしれないし、目に見えない肉体の負債として表現されるかもしれない。傷痕を治す方法は、ルール上には存在しない。

傷痕が増える主なシチュエーションがふたつある。ひとつは治療行為を行った時。もうひとつはセッションの終了時だ。どちらの場合もやることは同じ。現在負っているダメージの半分の値を傷痕として加算し、ダメージを0点へとリセットする。詳しい処理は後述の【ダメージの治療】、あるいは【アフタープレイ】（P.66）を参照すること。

なお、傷痕の増加で経験点が発生するのは、冒険者作成時のみであると注意されたい。冒険中に負った傷は冒険者を死へ追い詰める、純然たる災いである。

◆ ダメージチェック

ダメージチェックは冒険者の肉体に高い負荷がかかった際に行う判定で、主に戦闘不能状態に陥ったかどうかを判断する時に用いる。手順は次の通り。

> ①現在のダメージと傷痕の合計値を難易度として、1d100の判定を行う。
> ②出た値が難易度以上であればダメージチェックは成功、難易度未満であれば失敗となる。

例えば短時間に5点以上のダメージを負った冒険者は、ダメージチェックを行い、戦闘不能状態に陥るかどうか判定しなければならない。この場合の「短時間」とは、戦闘中には1ラウンド間、それ以外の状況ではGMの判断によって定義される。

このダメージチェックに失敗すると冒険者は戦闘不能状態に陥る。また、出た値が低すぎる場合には更なる不幸が冒険者を襲う。値が難易度の半分以下だった場合、冒険者は後遺症を負い「弱点」がひとつ付与される。値が1/5以下だったなら続けて「死亡チェック」を行う。これにも失敗した場合、冒険者は死亡する。【戦闘不能】（P.38）、【後遺症】（P.35）、【死亡と死亡チェック】（P.38）については、後述の項目でそれぞれ詳しく取り扱う。

処理が終わったら「短時間に5点以上」のカウントはリセットされる。また5点以上のダメージを負った時には再度ダメージチェックを行う。

> ⌀ プレイング例
> GM：アドニス、きみの右腕にトロルの持つ石の棍棒が打ち付けられ、3点のダメージを受ける。これできみはこのラウンド中、合計5点のダメージを受けた。ということは？
> アドニス（PL1）：……ダメージチェック？
> GM：そのとおり。
> アドニス（PL1）：ぐう、現在のダメージ合計が8点で、傷痕の値が5点だから――難易度13で1d100を振ればいいってこと？
> GM：そうだ。そして難易度の半分以下、つまり6以下の値が出たら、アドニスは後遺症として弱点がひとつ付与される。難易度の1/5、2以下の値が出た場合には死亡する可能性がある。
> ゾラ（PL2）：ううっ、おねがいっ。
> アドニス（PL1）：（ダイスをロールする）……出目が1だから、これは……。
> GM：おっと。それならきみは戦闘不能状態に陥り、後遺症を負った。後遺症については後で決めるとして……今からもう一回、ダメージチェックを行ってもらう。これにも失敗した場合には……きみは死亡する。
> ゾラ（PL2）：うそっ！
> アドニス（PL1）：ま、まずいっ……！

◆ ダメージの治療

ダメージを治療したい場合、難易度8の知識判定を行い、成功すると外傷を手当てすることができる。ダメージの治療は次の手順で行う。

> ①これまでに負ったダメージの値の半分を傷痕に変換する。
> ②ダメージを0点にリセットする。

例えば、ダメージが10点、傷痕が0点の状態の冒険者がいたとする。治療行為に成功すれば、現在負っ

ている10点のダメージは5点の傷痕に変換され、その後にダメージは0点へとリセットされる。

冒険者が負った傷の度合いにもよるが、基本的に治療には30分から1時間ほどの時間を要する。なお、治療の判定に失敗した場合、その冒険者は次にダメージを負うまで治療行為を受けられない。

ダメージチェック時にはダメージと傷痕の合計が難易度となる。上記の例だと、治療行為を行っていない状態では、難易度10のダメージチェックに成功しなければならない。しかし、治療行為に成功していれば、10点のダメージはリセットされ、代わりに5点の傷痕に変換される。そのため、難易度5のダメージチェックに成功すればよい。

このように、治療を行ってダメージを傷痕に変換してしまった方が、ダメージチェックに成功しやすくなる。ダメージチェックに成功しやすいということは、戦闘不能状態になりにくく、後遺症を負いにくく、死亡しにくいということである。また、1点のダメージを負っている冒険者の治療に成功した場合、半分の値は0.5点であるが、このゲームにおいて1点以下の値は原則切り捨てられるため、傷痕として加算される値は0点となる。これは「傷痕として残るほどではなかったダメージ」の表れである。同様に3点のダメージは1点の傷痕に、5点のダメージは2点の傷痕になる。治療行為はなるべくこまめに行なった方が傷痕として残りにくい。

NPCを治療した際の処理はGMが自由に決定する権利を持つ。NPCは冒険者とステータスの扱いが違う（P.45）。NPCには通常、傷痕のステータスが存在しないため、与えられたダメージを直接減少させるなどの処理が妥当ではないだろうか。

ø プレイング例

GM：きみたちはオークとトロルをなんとか退け、山の岩肌に背中を預ける。
アドニス（PL1）：「くそ、好き放題殴りやがって……」そう言って打ち身に触れ、痛みに顔を歪めます。結局13点もダメージを受けちゃった。
ゾラ（PL2）：GM、アドニスを治療したいんだけど、構わない？
GM：いいだろう。では難易度8の知識判定を。
ゾラ（PL2）：（ダイスをロールする）——8。難易度ちょうどだから、成功よ。
GM：ではアドニス、きみの13点のダメージは0点にリセットされ、代わりに13点の半分……は6.5点だから、端数を切り捨てて……6点の傷痕を獲得する。もともと5点傷痕を持っていたから、合計11点だね。
ゾラ（PL2）：「じっとして。痛みますか？」手持ちの水を使ってアドニスの打ち身を冷やす。
アドニス（PL1）：「……礼は言わんぞ……」ゾラ、ありがとー！

ストレス

このゲームでは精神的な負荷を「ストレス」という値に換算して管理する。例えば魔術を使って気力を消耗したり、強い恐怖を感じたりすると増加する。

セッション開始時、冒険者のストレスは0点からスタートする。セッションを進行していき、精神的な負荷を受けた場合、その度合いによってストレスの値を増加させる。ストレスの値が増加すればするほど、精神的負荷が高まっていることを表す。

ストレスを受けると、「ストレスチェック」を行う際に不利になっていく。

ストレスを設定する

あなたが GM をしたり、シナリオを作成する場合、ストレスの値を決定しなければならない状況が発生するだろう。そのような時、以下のストレス水準を参考にするとよい。

魔術を使用する：1
幽霊と遭遇：1d6
死体の蘇りを目撃：1d6
友人の死を目撃：1d10
巨大な怪物と遭遇：1d10
強力な精神攻撃を受ける：2d10
拷問を受ける：2d10
最愛の人が死亡：3d10
故郷が滅亡：3d10

ストレス増加の値には、冒険者の精神状態も大きく関係する。そのため、上記の内容は必ずしも一様に適用できるものではない。例えば巨大な怪物を目撃した場合でも、唐突に遭遇した場合と、討伐のために自ら相対した場合とではストレス増加の値も変化する。あくまで参考として扱う程度に留めるのがよいだろう。

ストレスチェック

ストレスチェックは冒険者の精神力が試される時に行う判定で、魔術の成否や、戦闘不能状態を解除し再び戦闘に参加できるか判定する時などに用いる。

ストレスチェックは次のような流れで行う。

> ①冒険者がこれまでに負ったストレスの値を難易度として、1d100の判定を行う。
> ②出た値が難易度以上であればストレスチェックは成功、難易度未満であれば失敗となる。

ストレスチェックの失敗がもたらす結果は状況によって変化する。戦闘不能状態を解除するためのストレスチェックだったなら、失敗は戦闘不能状態の継続を意味する。他にも魔術発動の失敗や、精神攻撃への抵抗の失敗など、様々な表現が考えられる。

ストレスの治療

ストレスを治療しようと思った場合、特別な休憩が必要となる。たった一晩安眠しただけではストレスは減少しない。ストレスは、日常感じ得ないような精神の安らぎ、あるいはセッションの終了をもって初めて減少する。

例えば筆舌に尽くしがたい美味を口にしたとか、湯治を行ったとか、冒険中に丸一日の休暇を作ったとか、このような条件を満たした場合にはストレスを1点減少できてよいかもしれない。あるいはストレスの原因となった魔物を退治したことによってもストレスの減少はもたらされる可能性がある。その場合はシナリオのプレイ報酬などの形で、冒険者に反映されるだろう。他の方法でも、精神にかかった負荷を軽減するに値する出来事があれば、GM の判断でストレス減少を許可してよい。

弱点と後遺症

冒険者たちが肉体に、あるいは精神に大きな傷を負った場合、治癒した後にも後遺症が残る場合がある。後遺症の影響は生活の中にふと現れ、冒険者に拭い去れぬ苦痛を思い起こさせる。

後遺症がもたらされた場合、キャラクターシートの「弱点」の項目に追記すること。後遺症は身体機能の低下や精神への変調など、様々な形で表れる。後遺症として追記された弱点も冒険者作成時に付与した弱点と同じく、GM が判定にペナルティを付けたり、ダメージやストレスを与えるために利用される。

弱点は9つまで保持することができるが、10個目の弱点を付与された場合、それ以降冒険者としてセッションに参加することができなくなる。弱点付与時に参加中のセッションが、その冒険者にとって「最後の冒険」となる。過酷な冒険に耐えられないほど衰弱したか、精神疾患により人との交流が難しくなったのか。魔術師であったならば、魔力によって肉体的、あるいは精神的な変異がもたらされてしまった可能性もある。

肉体的な後遺症、精神的な後遺症の詳細について、後述するそれぞれの項目で説明する。

> ⌀ プレイング例
> GM：アドニス。きみはさっきの戦闘の時、トロルの攻撃で後遺症を負っていたね。後遺症の内容を決定しよう。
> アドニス（PL1）：あ！　そうだった！
> GM：どんな後遺症にしようか。トロルの攻撃は石槌での殴打だったわけだけど――。
> アドニス（PL1）：うーん、どうしよっかな。
> ゾラ（PL2）：殴打ってことは、打撲とか、骨折とかになるのかしらね。
> アドニス（PL1）：そしたらアドニスの右手の指に麻痺の症状が残った、とかどうだろう。神経が圧迫されちゃった、みたいな。
> GM：なるほど。いいじゃないか。それなら、手先の器用さが必要な細かい作業が発生した時なんかにペナルティを与えようかな。
> ゾラ（PL2）：そういう時にはなるべくゾラがカバーするようにするね。
> アドニス（PL1）：助かる！

◆ 肉体的な後遺症

肉体的後遺症は、ダメージチェックで難易度の半分以下の値を出してしまった時に付与される。

後遺症の内容は、ダメージチェック失敗時の様子から、GM と PL が相談して、妥当なものを決定する。もしそれが戦闘中のダメージチェックだったなら、後遺症決定のタイミングは GM が自由に判断する。戦闘中に行って戦いに悪影響を与えてもよいし、戦闘終了後に落ち着いて相談してもよい。

ランダム性を求めるなら1d6をロールし、次の後遺症表に割り振られた数値を決定の手がかりとしてもよいだろう。

1：腕部への損傷
腕を傷つけ、腕部や手指の機能低下、あるいは欠損が起こる。例えば腱の断裂や骨折によって腕部や指が自由に動かなくなったり、物を持ち上げるのが難しくなったり、指の一本、あるいは腕一本が欠損したりすることも考えられる。欠損した部位は義手などで補うこともできるが、生身のように自由には動かせない。

2：脚部への損傷
脚を傷つけ、脚部の機能低下、あるいは欠損が起こる。例えば腱の断裂や骨折によって脚部が自由に動かなくなったり、歩くこと走ることことが難しくなったり、脚一本が欠損したりすることも考えられる。欠損した部位については義足などで補うこともできるが、生身のように自由には動かせない。

3：目元への損傷
目元や眼球を傷つけ、視覚の機能低下や異常、あるいは眼球の欠損が起こる。例えば眼球が傷ついたことによる視覚機能の低下や喪失、色覚異常などが考えられる。義眼などを用いて埋め合わせることはできるが、元のように物が見えるわけではない。

4：鼻への損傷
鼻を傷つけ、嗅覚の機能低下や異常、鼻の欠損などが起こる。例えば鼻が欠けたり曲がったりして鼻孔の形状変化や神経の損傷を引き起こし、嗅覚機能の低下や喪失などの原因となることが考えられる。義鼻などを用いて埋め合わせることはできるが、元のように匂いを嗅げるわけではない。

5：耳への損傷
耳を傷つけ、聴覚の機能低下や異常、耳の欠損などが起こる。例えば内耳の損傷が聴覚機能の低下や喪失を引き起こし、痕跡が外耳の欠損として表れることなどが考えられる。義耳などを

用いて埋め合わせることはできるが、元のように音が聞こえるわけではない。

6：内臓への損傷
肺や胃などを傷つけ、機能低下や異常が起こる。例えば肺を損傷したことによる息切れ、胃や腸を傷つけたことによる嘔吐や吐血などといった症状が考えられる。これらの症状は薬を用いてある程度抑えることができるかもしれないが、現在のアイオニアの医学、薬学では、内臓の損傷を完治させることは難しい。

◆ 精神的な後遺症

セッションが終了し、報酬処理と傷痕への変換が終わったら、最後にストレスチェックを行い、後遺症を負ったかどうか判定しなければならない。

ストレスチェックに成功した場合はなにも起こらないが、失敗した場合には精神的な後遺症を負うこととなる。これは、セッションを通して経験した恐怖体験や、魔力を使ったことによる影響が、冒険者の精神性に変質をもたらすためである。

精神的な後遺症とは、例えば恐怖症や偏執症、幻覚などが考えられる。どのような後遺症を負ったかについてはセッションの様子から PL と GM が相談して、妥当な内容を決定する。

義肢や補助具

冒険者は肉体的後遺症を補うための道具を入手することもできる。例えば義手や義足、指の動きをサポートする補助具や、醜い傷を隠すための仮面など……。こういった品はセッション外であればいつでも入手できてよい。入手した場合はキャラクターシートの所持品に記載しておくこと。

ただし、それらの品は必ず没収され得る形で所持していなくてはならない。義手や補助具であっても、本人以外の誰でも取り外すことができるような形状である必要がある。

もしそのような品を所持していたとしても、GM は変わらず弱点を利用してペナルティを与えることができる。義手を取り付けたからといって元の腕と同じように動かせるわけではない。これらはあくまで最低限の生活を送るためのサポートでしかなく、技能判定を行うような困難な状況でそれらがどの程度の効果を生むかは保証されない。

ランダム性を求めるなら1d6をロールし、次の後遺症表に割り振られた数値を決定の手がかりとしてもよいだろう。

1：恐怖症
特定のなにかに強い恐怖心を抱く。例えば遭遇した魔物に対してであるとか、魔物の特徴的な見た目に対して恐怖症を抱くことがあり得る。あるいは犬猫や虫に対してであったり、大量の水に対してであったり、人の特定の表情であったり……様々なものが恐怖の対象たり得る。

2：偏執症
強い思い込みや妄想を抱き、そのことについて疑わなくなる。例として、自らの財産や命が脅かされているという被害妄想、自らが高貴な生まれであるという誇大妄想、どこからともなく湧いてくる使命感などが挙げられる。そして多くの場合、偏執症患者はひとつの根本となる妄想から関連付け、接続させ、様々な妄想へと考えを広げていく。

3：幻覚症
ありもしないものを幻として見るようになる。多くの場合、幻覚は五感と連動して表れる。そしてなにかしらの記憶に基づいている。死んだはずの知人の姿、脳内に響く叱責の声、失ったはずの手足から感じる痛み……。また、これらの幻覚を、幻覚だと自覚しているかどうかも、人によって異なる。

4：心身症
心的要因から身体機能に障害が発生する。例えば手の震え、意図せぬ発声、眼球の細動などといった形で表出することもあり得る。症状がいつ表れるかをコントロールすることは不可能で、大概は唐突に、前触れなく発生する。

5：強迫症
唐突に発生する不安や衝動に悩まされるようになる。この強迫観念は特定の動作や、儀式的な行動などによって落ち着けることができるため、他者からは奇行として見える場合が多い。例えば、幾度も幾度も手を洗ったり、剣を鞘か

ら抜き差ししたり、物の配置に病的なまでのこだわりを見せたり、自傷癖として表れたりする。

6：健忘症
特定の期間や物事に関する記憶を失ったり、封じ込めたりしてしまう。それはちょっとしたきっかけで揺り起こされるような不完全な封印かもしれないし、完全に失われてもう二度と戻ってくることはないかもしれない。多くは記憶による強いストレスから精神を守るため、自己防衛本能によって起こる症状である。

戦闘不能

戦闘不能状態は、例えば冒険者が気絶してしまったとか、意識は保っているが立ち上がることができないとか、とにかく戦闘行動が行えない状態のことを指す。戦闘中にこの状態になると、戦闘不能状態の解除以外の行動をとることができなくなる。攻撃や防御、回避などが行えなくなるわけである。

戦闘以外のタイミングで戦闘不能状態になったとしても、これを解除しない限り戦闘行動が行えない点は同様である。戦闘不能状態を解除しないまま戦闘が始まってしまった場合、攻撃も防御も回避も行えない状態で戦場に放り出されることになるのだ。

戦闘不能状態の冒険者は完全に無防備で、死に瀕(ひん)していると言っていい。戦闘不能状態のまま1点でもダメージが発生した場合は死亡チェックを行わなければならず、この判定に失敗したなら冒険者は死亡する。戦闘中であってもそうでなくても、可能な限り早く戦闘不能状態を解除することが望まれる。

セッションに参加するすべての冒険者が戦闘不能状態に陥った場合、その処理はGMやシナリオに委ねられる。例えば戦闘中、ラウンドが終了した時点で誰も戦闘不能状態を解除できていなければ、戦闘続行不可能な状態であると判断してよいだろう。そして多くの場合、それは冒険の終わりを意味する。

◆ 戦闘不能状態の解除

冒険者が戦闘不能状態にある場合、その解除を試みることができる。戦闘不能状態を解除したい場合、5点のストレスを受け、ストレスチェックを行う。ストレスチェックに成功した場合、戦闘不能状態は解除され、失敗した場合は継続される。戦闘不能状態の解除は何度でも行えるが、ストレス増加とストレスチェックはその度に行わなければならない。

冒険者が十分な休息を取ったとGMに判断された場合、戦闘不能状態から解除される可能性がある。十分な休息とは、6時間以上の睡眠や、整った設備で受ける治療などがそれにあたる。

死亡と死亡チェック

冒険者が死亡する条件は「死亡チェック」に失敗するか、ダメージと傷痕の合計値が100点以上になった場合のいずれかである。死亡チェックの方法はダメージチェックと同様だ。ダメージと傷痕を難易度にして1d100の判定を行い、難易度以上の値が出れば成功、未満なら失敗となる。

冒険者が死亡状態になってからまだ短時間しか経過しておらず、ダメージと傷痕の合計が100点に達していないなら、GMは他の冒険者による蘇生治療を許可してもよい。ただし、難易度は20。チャンスは一度だけで、失敗したから他の冒険者がチャレンジするということも認められない。蘇生した冒険者は戦闘不能状態でセッションに復帰する。

死者は帰ってこない。死亡した冒険者を正しく生き返らせる術(すべ)は『慈悲なきアイオニア』のルール上には存在しない。あるいは正しくない蘇生の術(すべ)ならば世界のどこかに存在するかもしれない。しかし愛する者を蘇生させる前に今一度慎重に考えるべきだ。蘇りがその者に、一体どんな結末をもたらすのか。

BATTLE

戦闘

対峙するドワーフの頬から顎に向かって、汗が流れて落ちていくのが見える。構える戦斧の鈍い輝きがこちらを睨(ね)めつけている。立ちはだかるこの男を打倒し、その屍を跨いでいく他に、道は残されていなかった。敵の一挙手一投足。瞳の僅かな揺れ。心の潮流。些細な気配の変化すら、見落とすことは許されない。顎先から汗が離れ、地面へと落ちた。それが合図だった。

戦闘や追跡劇など、ひっ迫したアクションシーンにおいては、通常よりももっと濃密な、圧縮された時間が流れる。このような場合、戦闘用のルールを使ってシーンを表現することができる。

本章では戦闘ルールの進め方、戦闘中に冒険者ができることについて説明する。

- ラウンド処理（P.40）
- アクション（P.41）
- リアクション（P.42）
- インスタント（P.43）
- NPC の行動と能力（P.45）

ラウンド処理

戦闘中の時間経過は「ラウンド」という単位で管理される。「戦闘に参加しているすべてのキャラクターが手番を終えるまでの時間」を1ラウンドとする。

1ラウンドの長さはゲーム内の時間で10秒前後と扱うが、GMはこの時間をシーンの描写や展開などによって伸び縮みさせて構わない。

◆ 荷重と行動順

「荷重（かじゅう）」は身軽さに関わるステータスである。体にかかる重量負荷の割合を表しており、荷重が大きいほど身動きは重たくなっていく。

戦闘中の手番は荷重が小さい順に回ってくる。荷重1の敵と荷重2の冒険者がいたなら、敵の手番が先となる。身軽な者ほど機先を制すことができるのだ。

荷重の同じキャラクターが複数いた場合、行動順の決定権はGMが持つ。ダイスロールでランダムに決定してもよいし、PLとの相談で決定してもよい。

また、荷重が一定の値より大きい場合には「荷重ペナルティ」が発生する。荷重が6点以上の場合は軽度の、11点以上の場合は重度の荷重ペナルティが付与される。

ペナルティの内容はGMが状況から判断して決定する。軽度の荷重ペナルティは、重量が身体能力を阻害するような状況だと理解されたい。戦闘中なら回避判定に－1点程度のペナルティが科（か）される。戦闘以外の状況においても、身軽さが要求される運動判定を行う時に同様のペナルティが科されるだろう。また、過酷な山道を行く時、身軽な者より激しく体力を消耗するとして、1点のストレスを受けるなどと表現される可能性もある。

重度の荷重ペナルティを付与された者は、軽度の荷重ペナルティの内容に加えて、様々な行動が却下されるようになる。攻撃の回避、水泳、登攀、2m以上の跳躍など……重量による阻害が更に深刻になっていると理解されたい。

もしも荷重が変更されるようなケースが発生した場合、行動順やペナルティは変更後の荷重を参照して決定される。川を泳いで逃げる必要があるなら、鎧を脱ぎ捨てる選択が必要になることもあるだろう。

待機する

冒険者が望むなら、手番の初めに待機を宣言し、手番をその時点での一番最後に変更することができる。この宣言は1ラウンド中1度だけ行うことができる。

もし他の冒険者や敵キャラクターが続けて待機を宣言した場合、その都度、その時点での一番最後に手番が変更されていく。仮にすべてのキャラクターが待機を宣言した場合、結局もともとの手番と同じ状態に戻ってくることになる。そして待機は宣言済みとなるため、もう一度改めて手番を最後に回すことはできない。

◆ 行動権

冒険者は1ラウンド中、「アクション」「リアクション」「インスタント」に分類される各行動を、それぞれ1回ずつ行う権利を有する。これらの行動権の消費をこのゲームでは「アクション（またはリアクション、インスタント）を消費する」と表現する。消費した各行動権は、新しいラウンドが始まると共にリセットされる。

自分の手番には、アクションとインスタントを行うことができる。主に攻撃や応急手当などがアクションにあたる。インスタントは、アクションを消費するほどでないちょっとした行動のことを指す。

自分以外の誰かの手番の時には、リアクションを行うことができる。主に回避や防御、反撃などがこれに分類される。

アクション、リアクション、インスタントについては、後述する各項目で詳細に説明する。また、戦闘中の行動の例外として「特技」の存在がある。特技の扱いについては【戦闘中の特技使用】（P.47）で詳細に説明する。

アクション

あなたは1ラウンドのうちに1回、自分の手番に、能動的に行動することができる。この行動のことを「アクション」と呼ぶ。アクションとして処理される行動の例は次の通り。

- 攻撃
- 戦闘不能状態の解除
- 応急手当
- 投擲
- 罠の解除
- 複雑な魔術の行使
- 他キャラクターの行動を補助する

◆ 攻撃

攻撃行動はアクションを消費して行う。攻撃を行う際、PLはどの装備品を使って攻撃を行うかを選択する。そして装備品に合致した技能を用いて、命中したかを判定する。この判定のことを「命中判定」と呼ぶ。例えば白兵武器での攻撃なら〈白兵〉で、射撃武器なら〈射撃〉で命中判定を行う。

命中判定では敵に割り当てられた「回避力」のステータスを難易度として用い、命中した場合には装備品に対応したダメージを対象に与える。

素手など、武器に値しない物での攻撃は非武装攻撃として扱われる。この場合も通常と同じように、用いた物に適した技能で判定を行うが、ダメージは1点しか与えられない。

- プレイング例

アドニス（PL1）：GM！　トロルに対して槍を使って攻撃します！
GM：オーケー。きみは〈白兵：槍〉を持っていたね。槍を使うなら専門技能も適用されるので、3d10で判定してもらおう。トロルの回避力は5。よって5以上の値が出れば命中だ。
アドニス（PL1）：やった！　こいつ、トロいぞ！　出目は――10。命中だ！
GM：素晴らしい。では中型白兵武器による1d6+1点のダメージがトロルにもたらされる。
アドニス（PL1）：「ふん、ウスノロが」アドニスは槍でトロルの腹部を貫きます！　ダメージは――6点。どうだ！
GM：トロルはまだピンピンしてるね。
アドニス（PL1）：うそーっ!?

白兵武器と射撃武器の違い

白兵武器と射撃武器の射程の違いは、GMの判断や様々な表現に影響する可能性がある。

例えば接近が難しく、白兵での攻撃にペナルティが発生するような敵が存在するかもしれない。体が小さいために遠くから射抜くことが難しく、射撃での攻撃にペナルティが発生する敵がいるかもしれない。手元のロープを切断するために射撃による攻撃を用いること、頭上にあるシャンデリアを落とすために白兵武器での攻撃を用いることは難しいと言えるだろう。

また、射撃武器には十分な残弾があり、特殊な処理が行われない限り戦闘中に弾切れは起きないものとして扱う。射撃武器としての運用を想定されているなら、残弾には配慮されていて然（しか）るべきであろう。一方、白兵武器は投げつけて用いることが想定されないため、なにかの事情で戦闘中に手元から離れれば、再度手中に収めるまで使用することはできない。鎖鎌やトマホークのような遠近両用の武器を想定するなら、白兵武器と射撃武器を両方取得して、ひとつの武器であるとGMに説明する必要がある。

◆ 戦闘不能状態の解除

冒険者が戦闘不能状態にある場合、アクションを消費することでその解除を試みることができる。

戦闘中に戦闘不能状態を解除したい場合、アクションを消費し、5点のストレスを受け、ストレスチェックを行う。ストレスチェックに成功した場合、冒険者の戦闘不能状態は解除される。失敗した場合は戦闘不能状態が継続される。

戦闘不能状態の冒険者は完全に無防備で、死に瀕（ひん）していると言っていい。戦闘不能状態の解除以外の行動は行えず、1点でもダメージが発生した場合にはその度に冒険者が死亡チェック（P.38）を行わなければならない。

- プレイング例

GM：では戦闘不能状態のアドニス、きみの手番だよ。どうする？

アドニス（PL1）：アクションを消費して戦闘不能状態の解除を試みます！
GM：わかった。ではアドニス、戦闘不能解除のコストとして、きみのストレスは5点上昇する。現在が8点なので……13点。ストレスチェックの難易度は13だ。
アドニス（PL1）：1d100で13以上を出せばいいんだよね！　（ダイスをロールする）――出目は51！　成功！
GM：すばらしい。ではきみは再び立ち上がり、トロルの眼前に立ちはだかる。
アドニス（PL1）：「油断した……」頭から血を流しながら立ち上がります。ゾラ、おまたせ！
ゾラ（PL2）：おかえり！

◆ 応急手当

戦闘中であっても治療行為を行うことはできる。ただし、この場合の治療に関する判定は、戦闘中以外に行う判定よりも難易度が上昇する。

あなたは治療を行う相手を決め、アクションを消費する。難易度10の知識判定を行い成功した場合、その時点でのダメージを半分にした値が傷痕に変換され、ダメージは0点にリセットされる。加えて、「短時間に5点以上ダメージを受けるとダメージチェック」のカウントもリセットされる。失敗した場合、治療は完了せず、カウントもリセットされない。

もし治療対象が戦闘不能状態であった場合、応急手当に成功していれば、治療対象はそれが自分のラウンドでなくとも、アクションを消費して「戦闘不能状態の解除」にチャレンジすることができる。通常の処理と同じく5点のストレスを受け、ストレスチェックに成功すれば戦闘不能状態が解除される。

◆ 投擲

手元にある物を投擲（とうてき）して遠くへと攻撃する場合、命中判定には〈射撃〉技能を用いる。白兵武器を投擲した場合、そのダメージは投げた武器のダメージに依存する。その他の物を投げる場合、その効果はGMが決定する。

冒険者が一時的にでも武器を手放したなら、GMはその代償を冒険者に払わせるべきだ。射撃武器以外の装備品は、一度手放したら再び手中に収めるまで使用不可になる。

冒険者が再び武器の柄を握るために、GMは行動権の消費や、敵の攻撃を掻い潜るための技能判定を要求することが望ましい。最悪の場合、武器が壊れて元の性能が失われる可能性すらあるかもしれない。

リアクション

あなたは1ラウンドのうちに1回、自分以外の手番に行われた他キャラクターの行動に対して、受動的に行動することができる。この行動のことを「リアクション」と呼ぶ。最も代表的なリアクションとして回避と防御がある。回避も防御も行わなかった場合には、攻撃は自動命中となる。リアクションとして処理される行動の例は次の通り。

- 回避
- 防御
- 反撃
- 味方をかばう

◆ 回避

回避はリアクションを消費して行う。回避を行う場合、敵の攻撃の回避難易度に対して回避判定を行う。成功すればダメージを無効化できる。

ただし、回避を行う者が軽度の荷重ペナルティを負っている場合は、回避になにかしらの不利があって然（しか）るべきである。判定に－1点程度のペナルティが妥当だろう。重度の荷重ペナルティを負っている場合は回避不可が妥当である。

避けやすい攻撃をしてくる者、避けにくい攻撃をしてくる者、その両方を使い分けてくる者など、敵も様々な戦術で冒険者たちの前に立ちふさがる。戦闘

においては後述の〈防御〉技能と使い分けて、どのように被害を抑えるかの判断が重要になる。

◆ 防御

防御はリアクションを消費して行う。防御を行う場合、難易度8の防御判定を行う。成功すれば1d3点のダメージを軽減できる。

防具を装備している場合は防御判定に +2点のボーナスを得る。また、重装防具を装備している場合は例外的に、ダメージ軽減の値にも +1点のボーナスを得ることができる。

敵の攻撃の回避難易度に成否が依存する〈回避〉よりも、安定して効果を発揮するだろう。反面、防御で軽減しても大きなダメージを受けてしまうような強力な攻撃は、〈回避〉の方が成果を出しやすい。

◆ 反撃

反撃行動は白兵武器を装備している冒険者に対し、近距離からの攻撃が行われた際に選択できる。射撃による攻撃など、距離が離れている相手に対して反撃行動を行うことはできない。

反撃行動はリアクションを消費して行う。冒険者は防御を捨て、敵に攻撃するチャンスを得ることができる。通常の攻撃と同じように命中判定を行って、その攻撃が成功したかどうか判断する。

反撃を行う時は様々な不利やリスクを背負わなくてはならない。敵の攻撃は必ず命中し、さらに1d3点の追加ダメージを発生させる。深く傷つく覚悟を決め、それでも戦闘を早急に終わらせたい時の選択肢となるだろう。

反撃時に冒険者が与えたダメージと敵から受けたダメージは、同時に発生する。そのため、このダメージでどちらかが戦闘不能状態になったとしても、ダメージが軽減されることはない。

◆ 味方をかばう

あなたはリアクションを消費することで、味方をかばうことができる。

あなたは同じ戦場にいる他キャラクターが攻撃対象になった際、その対象をかばう宣言ができる。かばう宣言をした冒険者は、まず難易度10の技能判定を行う。この時用いる技能は、冒険者が味方をかばうのに適当であるとGMが判断したなら、なにを用いても構わない。この判定に成功した場合、味方をかばうと宣言した冒険者は、かばいたい対象のダメージを肩代わりできる。

そしてかばう宣言をした冒険者はその上で、さらに防御判定を行うことが選択できる。ただしこの場合の防御判定には－5点のペナルティを負わなくてはならない。この判定に成功した場合、冒険者は肩代わりしたダメージを1d3点軽減することができる。なお、この防御判定には防具によって得られる防御判定ボーナス、重装防具によって得られる軽減効果、特技の効果を適用することもできる。

GMはこの処理を行う際、キャラクター同士の位置関係が離れていると判断したら、提案を却下したり、追加でインスタントの消費を要求してもよい。

インスタント

あなたは1ラウンドのうちに1回、自分の手番に、アクションやリアクションが実行済みになるほどでない簡単な動作を行うことができる。この動作のことを「インスタント」と呼ぶ。インスタントとして処理される行動の例は次の通り。

- 観察する
- 遮蔽に隠れる
- 装備の切り替え
- 短距離の移動
- 短時間の会話
- 扉を開ける
- 物を持ち上げる
- 他キャラクターの行動を補助する

◆ 観察する

戦闘中にも情報は得ることができる。例えば敵について観察すれば、何かしらの弱点を見抜けるかもしれない。戦場を見渡せば、戦いに役立ちそうな物を見つけられるかもしれない。

戦闘中に観察を行いたい場合、インスタント消費による観察判定を用いて処理される。GMは状況に応じて、情報を得ることがどれほど難しいか判断し、難易度を調整する。

成功した時どのような情報が得られるか、GMは自由に決定することができる。戦闘不能条件や行動内容といった敵に関する具体的なデータを開示することで報(むく)いてもよいし、戦闘に活用できる物を発見したことにしてもよい。説得力があり、ゲームが面白くなりそうなら、シナリオに記載のない新たな要素を創造してもいいかもしれない。

状況を正しく判断することが、戦いで生き残るために最も重要な事項である。辺りに利用できそうな物がないか。建物は崩落しかけていないか。敵はどうすれば打倒でき、どのような攻撃を繰り出してくるのか。そもそも、この敵と戦うべきなのかどうか。戦いの中で、冒険者は判断を迫られるだろう。

> GM：では次はゾラのラウンドだ。
> ゾラ（PL2）：うーん、困ったわね。
> アドニス（PL1）：屋内で逃げ場なし。憲兵は多数……はっきり言ってピンチだね。
> ゾラ（PL2）：GM、インスタント消費で周囲を観察してみたいんですが、なにか戦闘に利用できそうな物は見つかりませんか？
> GM：なるほど。では、観察判定を行ってみようか。難易度は10。
> ゾラ：〈観察〉技能を持ってるから2d10でロールするわね。――12。成功。
> GM：ふむ……では敵の頭上に大きなシャンデリアがぶら下がっていたことにしようか。それは剣の届かない高さにあるが、射撃での攻撃なら撃ち落とせるかもしれない。
> アドニス（PL1）：おお！　落とせば敵を一掃できるんじゃない？
> ゾラ：よし。GM、シャンデリアを射撃します！

◆ 遮蔽に隠れる

戦場には攻撃などを遮ってくれるキャラクターやオブジェクトが存在する場合がある。これらのオブジェクトを「遮蔽」と呼ぶ。遮蔽にはインスタントを消費することで隠れることができる。

遮蔽としての性能は、遮蔽となる物の性質によって変わってくる。多くの場合、遮蔽となっているオブジェクトが、遮蔽に隠れているキャラクターを対象とした攻撃を肩代わりする形で反映される。

遮蔽は普通、NPCと同じように戦闘不能条件（攻撃が命中する、10点以上のダメージを受ける、など）があり、それを満たすと遮蔽としての特性を失う。

また、遮蔽の特徴として記載されていない限り、白兵武器による攻撃は遮蔽を利用しながら行うことができない。攻撃したい場合には再びインスタントを消費して遮蔽に隠れている状態を解除する必要がある。射撃による攻撃と魔術はその限りでなく、遮蔽を利用しながら敵を攻撃することができる。

遮蔽とキャラクターの位置関係、敵対関係によっては、隠れながら攻撃することができない場合も考えられる。遮蔽の特性を持つ敵がいたとして、彼はあなたのことをかばってはくれないので、遮蔽として利用することは基本的にできない。それぞれのシチュエーションで遮蔽が効力を発揮するかどうかの最終的な判断は、GMの裁量に任されている。

◆ 装備の切り替え

冒険者は武器をふたつ、防具をひとつまで装備することができる。戦闘中に装備を切り替えたい場合、インスタントを消費することでそれを実現できる。

装備の切り替えによって荷重が更新された場合、直ちに最新の値が参照され、行動順が入れ替わる。荷重が大きくなった場合には、手番が後ろ倒しになる。

NPCの行動と能力

戦闘中に行動するのは冒険者だけではない。敵に代表されるNPCたちも、設定された攻撃や特殊能力に基づき行動を行う。NPCの行動順は冒険者と同様に荷重によって決定されるが、それ以外の行動については冒険者と異なるルールが適用される。

NPCは冒険者のように「アクションやリアクションを消費する」というルールでは行動しない。特記がない限りNPCは毎ラウンド1回行動する権利を持っており、それを消費して行動する。行動回数を消費する場合は、行動内容にそのことが明記される。

NPCの固有の能力はすべて個別に特記され、ラウンド内の行動として、あるいは条件を満たした時に発動するものとして制御される。

NPCに設定される項目を、下記に詳しく記載する。

ø 荷重
戦闘における行動順を決定する際に使用する。身軽な者ほど行動順が早い。冒険者と違い、NPCには荷重ペナルティは適用されない。体が重く、回避が苦手なNPCなのであれば、後述の回避力として表現される。
荷重は体重ではなく「重量負荷の割合」を表すステータスである。そのため冒険者より圧倒的に大きく重たいNPCであったとしても、冒険者より身軽に行動することがあり得る。

ø 回避力
NPCが攻撃をどの程度回避するかを表す値。NPCは冒険者と違い、回避を行っても行動回数が減少しない。冒険者がNPCを攻撃する場合、回避力を難易度とした命中判定に成功しなければ攻撃を当てることはできない。回避力が0の場合、命中判定は自動成功となる。

ø 戦闘不能条件
NPCは戦闘不能になるための条件が個別に設定される。戦闘不能条件は基本的に、PLに開示されない。もっとも単純な場合、決められた点数以上のダメージを受けることで戦闘不能となる。しかし他にも様々な条件が考えられる。例えば、ダメージの値は関係なく特定魔術を行使する必要があったり、時間経過によって戦闘不能となる場合などもあり得る。
「NPCの戦闘不能状態」が何を表すのかは、シナリオやNPCの情報、冒険者の行動によっても変わってくる。NPCの死を表す場合、気絶を表す場合、屈服や拘束を表す場合もあり得る。

ø 行動・能力・特徴
NPCの行動内容や能力、特徴は個別に設定される。何かしらの攻撃方法であったり、その敵の体質、特性などがこの項目で表現される。
行動内容が攻撃である場合、「回避難易度」が設定される。冒険者が攻撃を回避したいなら、回避難易度を参照し、回避の技能判定に成功しなければならない。避けやすい攻撃、そうでない攻撃を見極め、適切な判断を下せれば、ダメージは最小限に抑えられるだろう。
敵によっては特殊な行動や能力を有している場合がある。1ラウンドに複数回行動することができる能力。冒険者の攻撃に反応して発動するなど、特殊な発動条件を持つ能力。冒険者全員に影響が及ぶ範囲攻撃や、冒険者からのダメージを軽減する装甲を持っている場合もあり得る。

集団の敵

例えば犬やネズミの群れ、兵隊やゴロツキのグループなど、多数の敵が集団を組んで戦場に存在している場合がある。これらの敵を集団状態であるとした上で、1体の敵キャラクターとして処理することがある。

例えばネズミの群れという1体の敵キャラクターがいたとする。この敵は表記上1体の敵だが、無数のネズミが寄り集まった見た目をしている。このような敵に対しては、《薙(な)ぎ払い》などの集団に有効な特技が効果を発揮する。

また敵の挙動も特殊である可能性がある。例えば、集団の敵のダメージを「集団自体が消耗している」と解釈すれば、ある程度ダメージが蓄積したことを「敵の数が減ってきている」などと解釈し、攻撃力が下がるなどの特殊なステータス変化が発生するかもしれない。

ABILITIES

特技

戦士が打ち交わす剣戟から。魔術師の弛まぬ研鑽から。人々の生活や、生まれついての特質から。時に類まれなるものが生まれ、口伝され、著されて、後世へと伝わっていく。

『慈悲なきアイオニア』において、一般技能や専門技能に分類できないような特別な技を「特技」と呼ぶ。戦いの心得。魔術の手順。即席で物を作る発想力や、誰かとのコネクションなど……それまでの人生で培った経験が、あなたの手法として蓄えられ、冒険の助けとなるのだ。

本章ではゲーム内での特技の使い方や応用について詳しく説明する。

- 特技の定義（このページ）
- 戦闘中の特技使用（P.47）
- シナリオ独自の特技（P.47）
- 特技一覧 - 戦術（P.48）
- 特技一覧 - 魔術（P.53）
- 特技一覧 - 特徴（P.60）

特技の定義

前述した通り、特技とは冒険者に備わる特別な技のことで、ひとつひとつを独立した技術として扱い、キャラクターシートに個別に管理する。

特技は大まかに「戦術」「魔術」「特徴」の3つに分類される。セッション中以外の時間であれば、経験点を5点消費することで、特技をひとつ取得することができる。

戦術とはすなわち戦いに関する特技であり、戦闘中での使用が想定される。実際の用例については、後述の【戦闘中の特技使用】（P.47）にて説明する。

冒険者の扱える魔術はすべて特技として規定される。どれだけ魔術に対しての知識があっても、特技として取得していない魔術を使うことはできない。アイオニア世界の中で魔術というものがどのように扱われているかは【魔術】（P.84）に記載されている。

戦術、魔術のいずれにも分類できないものは広義な意味での特徴として分類される。生活の知恵や体質、人脈、名声……所持する珍品についても特徴として記される場合がある。どのようなものがあるか【特技一覧 - 特徴】（P.60）を確かめてみてもらいたい。

特技に技能ほどの汎用性はなく、有効に働かない場面の方がよほど多い。しかし一方で、特技は技能では得がたい恩恵を生む。ごく限定的な状況に対して有利を得れるものだと思ってもらえればよいだろう。取得する際には技能とのバランスを考慮しながら、冒険者の特殊性を表現するのに活用されたい。

追記する特技

一部の特技には、PL がキャラクターシートに追記を行うものがある。魔術の《エンチャント》《死儀》《使い魔》《魔術の得物》、特徴の《叡智》《コネクション》《仕込み》《調教》《なりすまし》《二つ名》《誉れ》などがこれにあたる。

例えば《エンチャント》の魔術は、特技名に「エンチャント：火」などと元素名を追記することで、その属性を物質に付与することができる魔術である。他にも《コネクション》は背景欄や所持品欄に追記し、特定の人物や組織との縁故を表すことができる。

これらの特技は、新たな属性を扱う魔術、別組織との関わりを扱う特徴などとして繰り返し取得することができる。特に《コネクション》《二つ名》《誉れ》の三種は、経験点を消費して獲得することで、冒険によって生まれた関係性や評判などを表現することができ、冒険者の経歴を彩るのに役立つはずだ。

戦闘中の特技使用

特技は戦闘中にも使用することができる。特技には「攻撃の直前にアクションを消費して行う」「攻撃の対象になった際、インスタントを消費して行う」など、使用タイミングや行動権の消費について、特殊な処理の記載がされていることがある。このような場合、戦闘ルールよりも特技の記載を優先して処理すること。戦闘中以外のシチュエーションではこの記載は無視しても構わない。

もし戦闘中についての記載がない場合、使用にどのようなコストを消費する必要があるか、GM が都度判断する。攻撃や防御に当たる行動、あるいは複雑な手順を必要とする行動などはアクション消費となる可能性がある。それ以外の場合はインスタントを消費するものとして扱うのが妥当だろう。

特技には一見戦闘に向いていない効果を持つものも多数存在する。そういう特技であっても、戦闘中に用いることは可能である。特技の内容からどのような結果がもたらされるのか想像し、GM の判断で裁定を行うこと。

例えば《幻影》の魔術には戦闘中での効果が明記されていない。しかし、幻の囮を作り出して敵を誘き出すという戦術が有効に働く場面は多いだろう。

逆に「この状況でこの特技は有効に働かないだろう」「この相手にこの特技は無効だろう」と判断した場合、GM は特技の使用を自由に却下してよい。前述の《幻影》を再び例に挙げれば、同じ相手に何度も幻の囮を用いることで効果が薄れたり、通用しなくなるなどの変化が考えられる。

シナリオ独自の特技

この世にはさまざまな知識や技術が溢(あふ)れかえっていて、すべてを挙げ連ねることなどできはしない。例えば魔術だけを取り扱ってみたとしても、秘され守られてきたもの、まだ誰にも発見されていないものが、それこそ星の数ほど存在する。

セッション中、経験点を使って特技を習得することはできない。しかし、冒険をしていく過程で特技一覧に存在しないような、ユニークな特技と出くわすことがあり得る。例えばとある邪悪な存在を退けるための魔術であったり、特定の病を治癒する薬の製法であったり……そういった特技も、キャラクターシートに書き留められ、GM の許可さえあれば使用することができる。

シナリオ独自、セッション独自の特技習得には、特記がない限り経験点消費は発生しない。また、習得にかかる期間はまちまちで、書物を読むだけで習得できるような特技もあれば、数週間の鍛錬を必要とする特技もあるだろう。特技の習得期間についてどの程度とするのが妥当か、GM はシナリオの内容などから判断し、決定すること。

BATTLE ABILITIES

特技一覧 - 戦術

暗器

ø 死角から武器を取り出し、奇襲する。小型白兵武器を装備している時のみ使用可能。

ø あなたの攻撃が回避された際、インスタントを消費して使用する。小型白兵武器による攻撃を行う。この命中判定には +3 点のボーナスを得る。命中した場合、1d3 点のダメージを与える。

受け流し

ø 敵の攻撃を受け流し、次の攻撃に備える。

ø 攻撃対象となった際、インスタントを消費して使用する。直後に行われる攻撃に対して、防御を行う。この防御には－2点のペナルティを負う。

ø 1回の攻撃に対して、通常の防御や回避と《受け流し》を同時に行うことはできない。

ø リアクションを消費した冒険者は、次のラウンドまで無防備な状態である。さらに攻撃を受けた場合は本来なら自動命中だが、《受け流し》を取得していれば続く攻撃にも防御を行うことができる。

援護射撃

ø 攻撃を避けたばかりの敵に意識外から追い打ちをかける。射撃武器を装備している時のみ使用可能。

ø あなた以外の攻撃が回避された際、インスタントを消費して使用する。回避した敵に射撃武器による攻撃を行う。この命中判定には +2 点のボーナスを得る。命中した場合、1d3 点のダメージを与える。

構え

ø 攻防一体の構えを取り、後の先を狙う。中型白兵武器を装備している時のみ使用可能。

ø あなたが待機状態になった際、インスタントを消費して使用する。このラウンド中、防御判定と中型白兵武器での命中判定に +2 点のボーナスを得る。

騎乗戦闘

ø 動物に騎乗し、機動力や高所の有利を得る。

ø 動物に騎乗した状態で戦闘に参加できる。得られるボーナスの内容は GM が決定する。例えば馬に騎乗している場合、「荷重の値に関わらずラウンドの最初に行動できる」「荷重ペナルティを無視する」などの恩恵が考えられるだろう。

ø 戦場や騎乗対象が騎乗可能な状態にあるかどうか、最終的な決定権は GM が有する。例えば船上や崖際など、狭い場所では騎乗戦闘は有効に働かない。敵によく懐いている馬を奪うことも難しい。

ø 戦闘中、あなたは自由に騎乗状態を解除できる。ただし、再度騎乗するならインスタントを消費する。

急所攻撃

ø 敵の急所へと攻撃を叩き込む。小型白兵武器で攻撃、あるいは非武装攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。直後の命中判定で出た値の合計が敵の回避力よりも10点以上高い値だった場合、1d6点の追加ダメージを与える。

ø この命中判定の値には各種ボーナスによる補正値を含めてよい。

ø 例えば敵の回避力が6だった場合、命中判定の値が16以上であれば効果が適用される。なにかしらのボーナスによって+1点の補正値を得ているなら、それも含めて16点以上の値になっていれば、急所攻撃による恩恵を得ることができる。

曲射

ø 射撃の軌道を曲げ、遮蔽の向こうにいる敵を攻撃する。射撃武器で攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。遮蔽に隠れている対象へ攻撃を行う場合に受けるペナルティを無視することができる。

ø 例えば、敵の隠れる壁の向こう側へ大きな弧を描いて矢を降らせたり、軌道を曲げて放つことで自身との直線上にない対象を射撃することができる。

ø ただし、その遮蔽が全方位を囲んでいる場合などには効果を発揮しない。例えば完全に密閉された屋内へ屋外から攻撃することは、《曲射》を用いたとしても難しいだろう。

決死の覚悟

ø あなたは決死の覚悟を決めており、命尽きるその瞬間に最後の反撃を行うことができる。

ø あなたの死亡したラウンド中、1度だけ、あらゆる処理に割り込んでアクションやリアクションを行うことができる。この行動にアクション、リアクション、インスタントの消費は発生しない。

ø それはあなたの最後の一撃かもしれないし、身を挺(てい)して誰かを庇うための一歩かもしれないし、たった一言の遺言かもしれない。

ø 攻撃行動や特技の使用など、その行動に判定を必要とする場合、命中判定などのあらゆる処理は通常通り行うこと。

ø また、自己に対する治療行為や、自己を対象とした攻撃への防御や回避を行うことはできない。この特技のもたらす効果によって自身の死の運命を捻(ね)じ曲げることは絶対に出来ない。

拳闘術

ø 重心移動を巧みに操り、拳打や蹴りの威力を高める。非武装攻撃を行う時のみ使用可能。

ø あなたの行う非武装攻撃は、1点ではなく、1d6点のダメージを与える。

ø 冒険者が拘束された時などには、使い慣れた武器を取り上げられるのは自然なことだ。そのような時にも敵に一撃を見舞いたい場合、非武装での攻撃を余儀なくされるだろう。《拳闘術》を修得し、無手での格闘戦に長ける者は、裸一貫であっても人一倍の戦闘能力を発揮する。

護衛

ø 味方を護衛し、その身を守ることに集中する。

ø 味方をかばってダメージを肩代わりした際、インスタントを消費して使用する。直後に行う防御判定のペナルティを無視する。

重撃

ø 強烈な一撃で敵の体勢を崩す。大型白兵武器で攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。直後の攻撃が命中し、対象の荷重があなたの荷重より3点以上少ない場合、敵の体勢を崩し、2点の追加ダメージを与える。体勢を崩している敵は次の手番まで回避力に－2点のペナルティを受ける。

ø この特技が効果を及ぼすような敵であるかは、GMが自由に判断することができる。例えば、冒険者より体格が遥かに大きい相手、遥かに力が強い相手には無効になる可能性があるだろう。敵が完全な球形をしていた場合、そもそも体勢を崩すという概念が当てはまらないことさえ考えられる。

捨て身の一撃

ø 防御を捨て、攻撃に全力を投じる。大型白兵武器で攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。直後の攻撃が命中した場合、1d6点の追加ダメージを与えることができる。

ø この特技を用いた場合、次の自分の手番まで完全な無防備状態となり、行動することができない。

掃射

ø 制圧射撃を行い、広い範囲を一度に攻撃する。射撃武器で攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。直後の攻撃が集団の敵に対して命中した場合、2点の追加ダメージを発生させる。

狙撃

ø 狙いすまし、普通は届かない遠距離へ攻撃する。射撃武器で攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。射撃武器本来の射程である20mより遠く離れたものへ攻撃を行う場合に受けるペナルティを無視することができる。

ø この効果は50m以上の距離が離れているものに対しては適用できない。

挑発

ø あえて隙を見せたり、注意を引く行動や言動をすることで、敵意を引き付ける。

ø 敵が攻撃を行う直前に、インスタントを消費して使用する。攻撃対象を自分へ変更させる。

ø 挑発が効果をもたらすかどうかはGMが自由に判断する。追加で判定を必要とされる可能性もあるし、挑発を意に介さないと判断され却下される可能性もある。また、以前同じ相手へ挑発を行ったことがある場合は効果を発揮しにくくなっていく。

電光石火

ø 素早い動きで敵の行動に割り込み、攻撃を行う。

ø あなたはラウンドの開始時、インスタントを消費してこの特技の発動を宣言できる。難易度10の運動判定を行って成功した場合、荷重による行動順を無視してラウンドの最初に行動できる。

ø ただし、この特技を使ったラウンドに攻撃を行いたい場合、小型白兵武器での攻撃か非武装攻撃しか行えない。

ø この特技が効果を及ぼすシチュエーションかどうか、GMは自由に判断することができる。

突撃

ø 助走をつけて敵に攻撃する。中型白兵武器で攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。直後の攻撃対象の荷重があなたの荷重より3点以上多い場合、2点の追加ダメージを与える。

薙ぎ払い

ø 武器を振り回し、広い範囲を一度に攻撃する。大型白兵武器で攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。直後の攻撃が集団の敵に対して命中した場合、1d6点の追加ダメージを発生させる。

弾き落とし

ø 敵の射撃を撃ち落とす。中型白兵武器、あるいは防具を装備している時のみ使用可能。

ø 射撃による攻撃の対象になった際、インスタントを消費して使用する。直後の防御に成功した場合、ダメージ軽減に+1点のボーナスを得る。

パリイ

ø 敵の攻撃を弾き、反撃の隙を作り出す。

ø 反撃の直前に、インスタントを消費して使用する。反撃時、敵の攻撃に対して防御判定か回避判定を行う。成功した場合、ダメージを1点軽減する。

フェイント

ø 揺動や牽制で敵を惑わせる。小型白兵武器、あるいは中型白兵武器で攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。攻撃する対象の回避力が10以上なら、次に行う命中判定に+4点のボーナスを得ることができる。

武器投げの習熟

ø 武器を投擲（とうてき）することに習熟し、本来届かない距離を攻撃する。小型白兵武器、あるいは中型白兵武器を装備している時のみ使用可能。

ø 武器を投擲する直前に、インスタントを消費して使用する。武器投擲の判定を〈白兵〉で行う。

武器破壊

ø 武器を狙って攻撃し、破損させる。大型白兵武器で攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。直後の攻撃が命中した場合、対象の武器、あるいはそれに準ずるもの（爪や牙など）を破損させる。

ø この特技がどのような効果を及ぼすかはGMが決定する。例えば武器を完全に破壊し特定の攻撃行動を行えなくなる場合もあれば、破損によって恒久的なダメージ軽減をもたらすかもしれない。

不屈

ø 不屈の心で立ち上がり、即座に戦場へ復帰する。

ø あなたの手番に、インスタントを消費して使用する。戦闘不能状態の解除を試みることができる。ただし、通常のストレス上昇に加えて、3点の追加ストレスを受けなければならない。

歩法

ø 巧みな足さばきで有利な地点を確保する。防具を装備していない場合のみ使用できる。

ø 攻撃対象になった際、インスタントを消費して使用する。直後の回避に+1点のボーナスを得る。

見切り

ø 敵の攻撃を引き付け、最小限の動きで回避する。

ø 攻撃対象となった際、インスタントを消費して使用する。直後に行われる攻撃に対して、回避を行う。この回避には－2点のペナルティを負う。

ø 1回の攻撃に対して、通常の防御や回避と《見切り》を同時に行うことはできない。

ø リアクションを消費した冒険者は、次のラウンドまで無防備な状態である。さらに攻撃を受けた場合は本来なら自動命中だが、《見切り》を取得していれば続く攻撃にも回避を行うことができる。

鎧通し

ø 防御の継ぎ目を突き、あるいは攻撃を浸透させ、脆（もろ）い箇所に命中させる。小型白兵武器で攻撃、あるいは非武装攻撃を行う時のみ使用可能。

ø 攻撃の直前に、インスタントを消費して使用する。小型白兵武器による攻撃、あるいは白兵攻撃を行う。この攻撃が命中した場合、攻撃対象の防御行動や防御効果を無視した1点のダメージを与える。

ø この特技が適用されるかどうか、どの程度の効果を及ぼすかはGMが決定する。鎧などの接続部が存在する敵には有効だが、繋ぎ目の一切ない敵には無効かもしれない。あるいは、斬撃や刺突による攻撃か、打撃による攻撃かによっても効果を現す相手が変わるだろう。

MAGIC ABILITIES

特技一覧 - 魔術

灯り

ø 手元に光源を発生させる魔術。

ø 光源は術者の周囲に発生し、半径5mの範囲を明るく照らすことができる。術者から5mまでの距離を好きに移動させることができ、効果は30分まで継続することができる。

ø この魔術的な光は太陽光と性質の異なるものである。そのため、光の中でも太陽光が弱点である敵には有効でない可能性がある。

ø 敵の目前で灯火を発動させれば目眩(くら)ましになるかもしれないが、同じ手はそう何度も通用しない。この魔術の光源がもたらす効果は、すべてGMが自由に判断し決定できる。

居眠り

ø 強い眠気をもたらし、夢へと誘う魔術。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。

ø 1点のストレスを受ける。この魔術をかけられた者は抗えないほど強力な睡魔によって眠りの世界へと誘われる。

ø 魔術が発動すれば、対象はちょっとくらいの物音では目も覚まさないほどに熟睡する。強い精神力を持っている人物であっても集中力や認識能力が著しく阻害される。

ø この魔術はあなたをまったく警戒していない、油断しきった相手にしか発動しない。そのため対象が少しでもあなたを訝(いぶか)しんでいたり、敵意を持っている場合には効果を発揮しない。

ø また、術をかけるには対象に3秒以上接触している必要がある。

エンチャント

ø 物質に元素の力を纏(まと)わせる魔術。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。この特技は何度でも取得することができる。

ø この魔術を取得したら特技の名前を《エンチャント：〇〇》という形に書き換え、〇〇の部分に特定の元素名（火、水、風、土、氷、雷、光、毒など）をひとつ入力すること。

ø 対象となる物質に触れている状態で、インスタントを消費して、2点のストレスを受ける。この魔術をかけられた物質はしばらくの間、付記された元素を帯びる。それが武器であれば、その武器を使った攻撃に+1点の追加ダメージを得る。

ø《エンチャント》の効果は状況によって変化する。炎を纏った武器による攻撃は、炎が弱点の敵に更なるダメージや弱体化などの効果を生むかもしれない。逆に水中の敵には少しのダメージすら生み出さないかもしれない。

ø なお、この術が、この術をかけた物質そのものにダメージを与えることはない。

音送り

ø 音ひとつを送り出し、離れた場所で鳴らす魔術。

ø 声や物音などを離れた場所に送ることができる。ただし送れる音の長さは3秒前後まで。

ø 例えばごく短い話題であれば、音送りを使って遠くに届けることができる。あるいは大声や、あなたがなにかを壊した音を遠くに送り、誰かの気を逸らすことも可能だろう。

ø 送れる距離は30m程度が限界で、その音はあなたが発生させたものでなければならない。

ø 音が鳴る範囲を限定することはできない。また、音で攻撃し、音を聞いた者にダメージを与えるような使い方もできない。

音消し

ø 空気の振動を操り、音を消す魔術。

ø あなたが指定したものの発する音を消すことができる。この魔術によって消音できる音は、あなた自身か、あなたから半径3mの範囲で目視できているものが発生源の音に限る。

ø《音消し》の持続時間は最大10分で、効果時間を更新するためには対象の3m以内にいる状態でさらに1点のストレスを受ける必要がある。対象があなたから3mの範囲を出た場合、《音消し》をもう一度かけ直さなければ音を消すことはできない。

ø 例えば、あなたの眼の前で落下したカップが割れる音を消すことはできるが、壁を隔てた隣の部屋で落下したカップが割れる音は消すことができない。やかましい旅仲間を黙らせることもできるが、3mの範囲から離れると効果は消滅する。

回復

ø 傷を癒し回復させる魔術。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。

ø インスタントを消費し、2点のストレスを受ける。ストレスチェックを行って成功した場合、対象に魔術による治療を施し、ダメージの半分の値を傷痕へと変換する。有効範囲は5mほど、治療に有する時間は10秒〜30秒前後である。

ø ただし、《回復》によって死亡状態からの蘇生治療を行うことはできない。

ø《回復》による治療は、その他の点では通常の治療と同様の処理を行う。治療を受けた冒険者は、その成否に関わらず、次にダメージを負うまで治療行為を受けることはできない。

風読み

ø 周囲で起こった空気の流れを知覚する魔術。

ø あなたは1点のストレスを受ける。《風読み》を発動した冒険者に対して行われる「空気の揺れを発生させる奇襲」はボーナスを生むことができない。

ø 持続時間は1時間で、効果時間を更新するためにはさらに1点のストレスを受ける必要がある。

ø この魔術を使用していた場合、あなたの周囲で起こった空気の振動は、いち早くあなたに察知される。察知した結果どのような効果をもたらすかは、GMが自由に決めることができる。

活性

ø 触れた者の精神を活性化させる。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。

ø インスタントを消費し、ストレスを3点消費して使用する。対象に戦闘不能状態の解除を試みさせる。対象となった冒険者はストレスチェックを行い、成功したら戦闘不能状態を解除する。

ø この際、対象となった冒険者は本来のコストであるアクション消費やストレス上昇を行わない。

ø《活性》の魔術を発動させるためには対象に触れていなければならない。

恐怖

ø 恐ろしい幻覚を見せる魔術。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。

ø 2点のストレスを受ける。ストレスチェックを行って成功した場合、対象に強い恐怖を抱かせる幻覚を見せることができる。

ø この恐怖がどのような効果をもたらすか、そもそもこの魔術が有効であるかどうかは、GMが自由に判断して決定する。

ø 例えばその対象は恐怖によって逃亡するかもしれないし、失神するかもしれない。あるいは逃げ出さないまでも幻覚に怯み、なにかしらの不利を被るかもしれない。一方で、強靭な精神力で恐怖に打ち勝ったり、そもそも恐怖を覚えるために必要な感情そのものを持ち合わせていない可能性もある。

警報

ø 警報を発する刻印の魔術。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。

ø あなたは独自の刻印をひとつ、魔術を行使したい地点に彫り込む必要がある。この魔術を使用する場合、対象の刻印に触れながら1点のストレスを受けることで効果が有効化する。

ø 有効化された刻印は1時間の間、彫り込んだ箇所から半径3mの球形範囲を誰かが通った際、あなたの頭の中に警報を伝える。この警報はあなたにしか聞こえない。

ø 一度に有効化しておける刻印の数はひとつまで。この魔術を使って新しい刻印を有効化した場合、古い方の刻印は無効化される。無効化された刻印をもう一度有効化するには、刻印に触れて、再度ストレスを受けなければならない。これは、効果時間が終了した刻印を有効化する場合も同様である。

結界

ø 霊的な結界を作り出す刻印の魔術。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。

ø 独自の刻印を3つ以上、行使する地点に彫り込み、2点のストレスを受けることで魔術が発動する。

ø 刻印に囲まれた範囲が結界の内側となり、魔術的影響、霊的な影響を遮ってくれる。霊的な存在は結界の内側にいる者を視認できず、まるでその者が消えたかのように見える。

ø 刻印は半径5m以内に集まっていなければならない。効果時間は30分。効果時間を更新するには改めて刻印を彫り込み。さらに1点のストレスを受ける必要がある。

ø この結界は物質や物理的な力には何の影響も及ぼさないが、霊的、あるいは魔術的な影響力や存在には遮蔽として機能する。それらの存在がこの結界を通り抜けようとする場合、10点のダメージを与えなければ通り抜けることはできない。

幻影

ø 質量なき幻を生み、簡単な動作をさせる魔術。

ø 幻影を生み出し、あなたが念じた内容を実行させることができる。幻影の継続時間は通常30秒ほど。効果時間を伸ばす場合は1点のストレスを受ける必要があり、最大10分まで伸ばすことができる。

ø 作ることができる幻影の大きさの限界は2mほどで、音や匂いなど、視覚情報以外を伴わせることはできない。また、触れることもできず、幻影の付近で強い衝撃が発生すると消滅する。

ø 幻影が実行できる命令はごく単順な動作に限る。例えば「踊れ」とか「ついて来い」とか「敵を追いかけ回せ」とか、数単語で表せることに限る。複雑な手順を踏む命令を与えた場合、命令は実行されず、幻影は即座に消滅する。

ø 生み出した幻影がどのような効果を生むかはGMが都度判断する。

交信

ø 霊との微かな繋がりから手がかりを得る魔術。

ø 1点のストレスを受ける。ストレスチェックを行って成功した場合、あなたは近くにいる弔われなかった心霊、もしくはあなたの死儀霊から、手がかりを得ることができる。手がかりの内容はGMが自由に決定してよい。

ø 例えば、霊が見聞きしたもの、感じたものを、イメージとして受け取る場合がある。この場合、与えられる映像や音声は不完全なものである場合が多い。ノイズが走っていたり、途切れ途切れだったり、言語が意味不明なものに置き換わっていたり、あるいは抽象化されていたりする。

ø 霊にいくつかの質問を許される可能性もある。ただしその場合、大抵は「はい」か「いいえ」で答えられるような明瞭な質問にしか回答してもらうことはできず、肝心な部分では反応を返してもらえないこともあり得る。

言霊

ø 結んだ約束に魔術的な束縛をもたらすことができる。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。

ø 2点のストレスを受ける。ストレスチェックを行って成功した場合、あなたは対象と行った約束事に束縛力を持たせることができる。

ø この束縛を受けた者が約束を破ろうとした場合、魔術をかけられた者はなにかしらのペナルティを負うことになる。例えば身体的ダメージや体調不良、幻覚などとして発現する。約束を破った場合には、更に大きなペナルティが発生する。

ø この魔術の有効時間は1~3日の間で変動する。効果時間はGMが決定し、PLには明かされない。この魔術を行う場合、約束の内容を喋っている間中、対象と体が触れ合い続けている必要がある。

死儀

ø 儀式によって霊を伴(とも)とし、非生物に憑依させる魔術。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。この特技は何度でも取得することができる。

ø キャラクターシートの背景や所持品に「死儀霊：〇〇」と追記し、〇〇の部分に霊の名を示す。また、必要ならその詳細も書き記すこと。

ø 死儀霊はあなたにしか見えない霊の伴（とも）である。《交信》の魔術なしにコミュニケーションを取ることはできない。死儀霊はあなたに随伴し、霊魂を必要とする魔術を行う際に利用することが出来る。

ø あなたは1点のストレスを受けることで、死儀霊を半径10m以内にある骨や死体、あるいは10kg以内の非生物に憑依させることができる。

ø 死儀霊が憑依した物は浮遊させたり、動かすことができる。また、術者はアクションを消費し、憑依物に攻撃や複雑な動作を行わせることができる。

ø 憑依物による命中判定はストレスチェックを用いて行い、命中した場合の効果はGMが判断する。

治癒

ø 毒を解し、肉体から取り除く魔術。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。

ø 1点のストレスを受ける。ストレスチェックを行って成功した場合、対象の体内に取り込まれて間もない毒性を取り除くことができる。

ø この魔術における毒性とは、体に有害な成分全般を対象とする。毒物はもちろん、アルコール、病原菌なども毒性と解釈できるかもしれない。

ø この魔術がどの程度の効果を生むか、GMが自由に判断して決定できる。毒性が取り込まれてから経過した時間や、毒の回りの早さによっては、完全に取り除けないこともあり得る。

ø 逆に言えば、毒がある程度回りきってからでも症状を緩和するなどの効果を生む可能性はある。

ø また、《治癒》によって取り除けない毒も存在する。魔術的な性質を持つ毒性には効果を及ばさない可能性が高い。

通話

ø 遠く離れた者同士で会話ができる刻印の魔術。

ø あなたは対となる刻印を彫り込んだ物品をふたつ、用意する必要がある。この魔術を使用する場合、通話を繋げるふたつの刻印に触れながら1点のストレスを受けることで効果が有効化する。

ø 刻印を施した物品は、その近くで発生した音をもう片方の刻印まで届けることができる。有効範囲は直線距離で500mほど。物理的な障害物の影響は受けない。一度有効化すると、刻印が破壊されるか、3日が経過するまで効果が持続する。

ø 一度の《通話》の魔術で通話を繋げることができる刻印はふたつまで。他にも通話の刻印を作りたければ別途魔術を使う必要がある。有効状態と無効状態を切り替えることもできない。

使い魔

ø 魔術で造られた生物を伴とする。この特技は何度でも取得することができる。

ø キャラクターシートの背景や所持品に「使い魔：〇〇」と追記し、〇〇の部分に生物の名を示す。また、必要ならその詳細も書き記すこと。

ø 冒険者はインスタントを消費することで、この生物に簡単な命令を与え、実行させることができる。攻撃行動を命令する場合は非武装攻撃として扱い、生物を正確に操ることができたかどうか、ストレスチェックで命中判定を行う。命中した場合、1点の

ダメージを与えることができる。

ø 使い魔のサイズは最大でも馬程度。騎乗することも可能だが、人を乗せて空を飛んだり、海を泳ぐことはできない。

ø 空想の生物でも構わないが、魔術的な力は持っていないものとする。言語によるコミュニケーションはできない。

ø 使い魔が攻撃を受けた場合、消滅したり、動けなくなるなど、効果を発揮しなくなる。再起動したい場合、インスタントを消費してストレスを3点受ける必要がある。

点火

ø 小さな火を点す魔術。

ø この魔術を使用すると、10m程度の距離までなら、離れたところから火をつけたり、消したりすることができる。

ø ただし、時速3km以上で移動する物を対象とする場合は接触している状態でないと火をつけることはできない。

ø また、点火の魔術を使用する場合は、きっかけとなるなにかしらの動作が必要になる。例えば指を鳴らすとか、手でこするとか、息を吹きかけるとか、ウィンクするなどといった具合である。

ø この魔術で生まれた火は、火口箱（ほくちばこ）の火と同等程度のもので、十分に燃焼しやすい状態のものにしか燃え移らない。

ø 鎮火することができる火はせいぜい松明程度の大きさのものまで。他者の魔術で灯っている火を消すことは出来ない。

範囲魔術

ø《魔術の得物》の一度に放つ数や、影響範囲を広げる魔術。魔術触媒が必要。

ø《魔術の得物》を使用する直前、2点のストレスを受け、インスタントを消費して使用する。直後に使う《魔術の得物》が集団の敵に命中した場合、1d6点の追加ダメージを与える。

光の筆

ø 空中に光の文字や絵を描くことができる。

ø この魔術を使用すると、指先で空中をなぞった通りに光の線を描くことができる。

ø 魔術触媒を所持していれば、指先を使う必要なく、思考のみで線を描くことができる。その場合、ストレスを1点払うこと。

ø 光の色は好きに指定することができる。また、描いたものは簡単にであれば動かすこともできる。

ø ただし、光の線の光量を指定することはできず、壁を通り抜けさせることなどもできない。また、術者が願うか、30分が経過すると光の線は消滅する。

被覆

ø 触れた物体を幻で覆い隠し、他の物に見せかける魔術。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。

ø 1点のストレスを受ける。あなたは触れている物を覆う幻を作り出すことができる。対象は1m立方の大きさの物までに限る。

ø 持続時間は10分で、効果時間を更新するためには対象に触れた状態でさらに1点のストレスを受ける必要がある。

ø 幻の膜を吸着させ覆い隠す必要があるため、実物と違う大きさの幻を見せることはできない。また、感触を変えることはできないため、被覆を使った対象に触れると感触に違和感を覚える可能性がある。

ø 人の顔を変えることもできるが、声を変えることはできない。また、付近で強い衝撃が発生すると幻は消滅する。

浮遊

ø 空気圧を物と地面の間に滑り込ませ、浮かび上がらせて、平行移動させる魔術。

ø 動かすことのできる物の重さは最大60kg。地面から浮かすことのできる高さは50cmまで。使用後3ラウンドの間、《浮遊》の対象となった物を、手を使わず自由に動かすことができる。対象が抵抗した場合には必ず失敗する。

ø 垂直方向への移動、物体の細かい操作、ダメージを与えるほどの力強い動きはできない。例えば「箱を開ける」「弓を引く」「ナイフを高速で移動させて敵を刺す」などのことは不可能である。

ø 地面と物との間に空気圧を生むことによって浮かび上がらせているため、物を高い位置で保っておくことはできない。ダメージが発生するほど高いところから落ちてきた物を完全に受け止めることも、《浮遊》程度の空気圧では難しい。

ø 例えば吊り橋の落ちた崖があったとして、この魔術を用いてそれを渡ろうとする場合、重力に耐えられず落下し、加速していって、地面と衝突する。

魔術の得物

ø 元素で武器を創造し、攻撃する魔術。魔術触媒を装備している時のみ使用可能。この特技は何度でも取得することができる。

ø この魔術を取得したら、この特技の名前を《魔術の得物：〇〇》という形に書き換え、〇〇の部分に特定の元素名（火、水、風、土、氷、雷、光、毒など）をひとつ入力すること。

ø アクションを消費し、3点のストレスを受ける。ストレスチェックを行って成功した場合、魔術は対象へ誘導されて命中し、1d8+1のダメージを与える。

ø 射程は20m前後。得物の形状は術者のイメージによって象（かたど）られる。火の球、風の刃、地面から突出する岩の槍……ただし、繊細な操作はできず、エネルギー量もある程度一定で、攻撃以外の目的で使うことはできない。

ø どのような元素で攻撃したとしても威力は変わらないが、特定の元素が有効、あるいは無効な敵だった場合、GMの判断で性能を変化させてもよい。

TRAIT ABILITIES

特技一覧 - 特徴

叡智

ø あなたはアイオニアにおいて革新的とされる知識を有している。この特技は繰り返し何度でも取得することができる。

ø キャラクターシートの背景や所持品に「叡智：○○」と追記し、○○の部分にどんな知識なのかを示す。また、必要ならその詳細も書き記すこと。

ø 例えばそれは遺跡から手に入れた古代魔術についての知識かもしれないし、革新的な医術の研究かもしれないし、出身地でのみ知られていた特別な農耕技術かもしれない。

ø この特徴がどのような効果をもたらすかはGMが判断し決定する。シチュエーションに合致していれば、それらは技能判定のボーナスや、新たな情報という形で冒険者に恩恵をもたらすかもしれない。

過集中

ø あなたは過度に集中し過ぎるきらいがある。

ø プッシュを行う時、ストレスを2点追加で上昇させることを選んでもよい。そうした場合、直後のプッシュによる技能判定へのボーナスを+2点追加する。

ø《過集中》を使用する場合は、必ず技能判定を行う前に宣言されなければならない。技能判定が失敗した後からボーナスを適用することはできない。

軽業

ø あなたは高所に登ったり、移動したり、飛び降りたりすることに長けている。

ø この特技を有する冒険者は、身軽さや平衡感覚が試される技能判定にボーナスを得たり、ペナルティを無視することができる。効果の内容はGMの判断で決定する。

ø 例えば建物の間を跳躍して飛び越える時や、大きく揺れる足場で体勢を保つ時などであれば、+3点ほどのボーナスを得られる可能性がある。

ø この特技によって回避にボーナスが発生することはない。ただし、足元の不安定さによって回避にペナルティを負う場面など、その不利を打ち消すという形で恩恵を得ることはできる。

看破

ø あなたは弱点や嘘を的確に見破ることができる。

ø この特技を有する冒険者は、弱点を見破るための技能判定にボーナスを得ることができる。ボーナスの内容はGMの判断で決定する。

ø 例えば古い壁の脆くなっている部分を見極める時、相手の表情にわざとらしいところがないか判断する時などであれば、+3点ほどのボーナスを得られる可能性がある。

希薄

ø あなたは魔術的な体質か、あるいは極端な影の薄さによって、人の印象に残りにくい。

ø あなたの名を知らない者は、あなたの外見や声などの特徴、あなたとなにを話したか、記憶に留めておくことができない。記憶は長くとも数日のうちに、もっと早ければ数時間のうちに、頭の中から消えてしまう。

ø ただし、一部の魔術師や魔物、注意深い人物にはこの効果が適用されない可能性がある。GM はこの特技がどのような効果を及ぼすか、自由に判断して決定できる。

ø また、あなたの名を知っている者は（たとえそれが偽名であっても）、その名を頼りに記憶を取り戻す可能性がある。

口車

ø あなたは口車が達者であり、相手を言いくるめることに長けている。

ø この特技を有する冒険者は、口先のうまさが試される技能判定にボーナスを得ることができる。ボーナスの内容は GM の判断で決定する。

ø 例えば相手を言いくるめたり、嘘を信じさせる時などであれば、+3 点ほどのボーナスを得られる可能性がある。

ø 相手が冒険者のことを一切警戒しておらず、意見が対立していないなら、技能判定の必要なく相手を説得できてもおかしくない。

コネクション

ø あなたは特定の人物、組織にコネクションを持っている。この特技は何度でも取得することができる。

ø キャラクターシートの背景や所持品に「コネクション：〇〇」と追記し、〇〇の部分に誰とのコネクションであるかを示す。また、必要ならその詳細も書き記すこと。

ø このコネクションがどのような効果をもたらすかは GM が判断し決定する。例えば、コネクションを持っている組織に対してなにかしらの交渉をする場合、その者は優遇される可能性がある。安価に物を仕入れてくれたり、情報を特別に提供してくれるかもしれない。

様変わりの衣

ø あなたは「様変わりの衣」と呼ばれるアーティファクトを所持している。

ø 1点のストレスを受けて使用することで、瞬時に思い通りの服装になれる不思議な外套である。

ø あくまで服装が変わるアーティファクトであり、冒険者の身体的特徴が変わることはない。また、防具としての性能も付与されない。

ø 魔術的儀式で織られた特殊な絹が用いられている。「様変わりの衣」はこの絹で作られた衣服の総称で、服の上から羽織れて GM の許可さえあれば、どのような形状をしていても構わない。

ø 詳細はルールブックの【アイオニア博物記】（P.137）を参照。

仕込み

ø あなたは所持品をなにかの中へと仕込み、目立ちにくく、露見しにくくすることができる。この特技は何度でも取得することができる。

ø この特技を取得した際、特定の所持品、あるいは装備品をひとつ選択する。あなたのキャラクターシートの背景や所持品に「仕込み:〇〇」と追記し、〇〇の部分にどのような物品を仕込んでいるかを示す。また、必要ならその詳細も書き記すこと。

ø《仕込み》の効果を受けた物品は、衣服や日用品、義肢や他の武器の中などに仕込むことができる。目立ちにくいよう偽装した品は、その実態が露見しにくくなる。例えば、ただの指輪に見えるよう偽装された魔術触媒は、拘束された際にも没収されにくい。

ø この特技を装備品に適用する場合、中型白兵武器、大型白兵武器、重装防具には適用できない。

自動筆記具

ø あなたは「自動筆記具」と呼ばれるアーティファクトを所持している。

ø 自動筆記具を起動しておくと、あなたの考えたことを自動で記録してくれる。筆記速度はあなたと同程度。筆記以外に用いることはできず、あなたの周囲3mの範囲でしか動作しない。

ø なにかしらの魔術的制約が働いており、筆記以外の目的に用いようとすると例外なく動作を停止する。如何(いか)なる工夫をしようとも、この自動筆記によって人を傷つけることはできない。

ø 詳細はルールブックの【アイオニア博物記】（P.137）を参照。

スリの極意

ø あなたは僅かな隙をついて、素早く物を盗み取ることができる。

ø この特技は必須となる2つの条件を満たさなければ発動できない。ひとつ目に、対象に接触できるほどの距離まで接近していること。ふたつ目に、すり盗る物品から相手の意識が逸れていること。この2つを満たしていれば、たとえそれが戦闘中であっても相手から物を盗むことができる。

ø この特技が十分に効果をもたらすかどうか、GMは自由に判断することができる。上述した通り、敵の意識が行き届いている物に対してこの特技を用いることはできない。そのため敵の構える武器や、大事に抱えている物は盗めない。敵がそれをポケットにしまい込んでいたとしても、重要な品であればなくさないよう警戒しているはずだ。どうしてもそれを手に入れたいのならば、敵の注意を逸らす工夫が必要になるだろう。

即席

ø あなたは柔軟な発想力を持ち、その場にある物を使った工作行為に長ける。

ø この特技を有する冒険者は、即席でなにかを作成するための技能判定にボーナスを得ることができる。ボーナスの内容はGMの判断で決定する。

ø 例えば木の枝や蔦(つた)を使って罠を作ったり、間に合せの武器を作ったりなどであれば、+3点ほどのボーナスを得られる可能性がある。

ø あるいは、《即席》を持つ冒険者なら、唐突に工作のアイデアを思いつくことがあるかもしれない。GMは感覚判定を要求し、PLになにかしらのアイデアを授けてもよい。

底なしの鞄

ø あなたは「底なしの鞄」と呼ばれるアーティファクトを所持している。

ø 底なしの鞄を持つ冒険者は、物の大きさを無視して所持品をしまうことができる。鞄にはいくらでも物を入れることができ、鞄自体の大きさも変化しない。ただし、しまった物の重量については無視することができない。

ø また、鞄の中に生き物を隠すこともできない。この鞄の中に首から上を突っ込んだ者は、精神に異常を来(きた)し、後遺症がひとつ付与される。

ø なお、魔術的な制約により、鞄はあなたの所有物以外を中に入れようとすると拒むように口を閉じる。他者に無理やり鞄を被せ、鞄の中の異空間に幽閉したり、精神攻撃の代わりとして用いることはできないものとする。どこまでを所有物と定義するかはGMの判断に任される。

ø 詳細はルールブックの【アイオニア博物記】（P.138）を参照。

調教

ø あなたは生物を飼育している。この特技は何度でも取得することができる。

ø キャラクターシートの背景や所持品に「調教：〇〇」と追記し、〇〇の部分に生物の名前を示す。また、必要ならその詳細も書き記すこと。

ø 冒険者はインスタントを消費することで、この生物に簡単な命令を与え、実行させることができる。攻撃行動を命令する場合は非武装攻撃として扱い、生物を正確に操ることができたかどうか、〈技巧〉で命中判定を行う。命中した場合、1点のダメージを与えることができる。

ø 調教できる生物は最大でも馬程度。騎乗することも可能だが、あなたを乗せて地上以外を移動することはできず、空を飛んだり、泳ぐことは不可能。

ø 魔術的な能力も持っていないものとする。言語によるコミュニケーションはできない。この生物が戦闘不能状態、あるいは死亡状態に陥る条件は、GMが決定する権限を持つ。

伝授

ø あなたは自らの会得している技能について、他人にちょっとしたコツを伝授できる。

ø この特技はセッション中1回だけ使うことができる。あなたは自らの持っている技能ひとつと、対象となる冒険者を1人指定する。1時間中断することなく集中して指導を行うことができた場合、セッション中、対象となる冒険者が指定した技能を判定に用いる時に+2点のボーナスを得ることができる。

ø ただし、この特技を〈回避〉〈防御〉に適用することはできないものとする。

天性の小手先

ø あなたは習熟していない事柄であっても、ある程度小器用にこなすことができる。

ø この特技を有する冒険者は、取得していない一般技能の判定に対し、常に＋1点のボーナスを得ることができる。

ø この特技が適用されるのは一般技能に対してだけであり、専門技能を取得していないことに対してボーナスは発生しない。

踏破

ø あなたは過酷な自然環境に対して、高い適応能力を有する。

ø この特技を有する冒険者は、過酷な自然環境において発生する技能判定にボーナスを得たり、ペナルティを無視することができる。効果の内容は GM の判断で決定する。

ø 例えば山道の長時間歩行などでは、体力の減少に伴って判定にペナルティを受けることがあり得るが、この特技を持っていればペナルティを無視できるかもしれない。あるいは雪山の行軍時、失敗すると凍えによるダメージを受ける判定などでは、+3 点ほどのボーナスを得られる可能性がある。

独自暗号

ø あなたは独自の暗号形式をひとつ考案している。

ø あなたは独自の暗号形式を教えた他人に対し、秘密裏のやり取りができるようになる。

ø 例えば、何の変哲もない日常会話の中に重要な情報を忍ばせたり、何気ない身振り手振りの中に無数の意味を込めたりすることができる。

ø 暗号形式を教えるには最低でも 2 時間を要する。また、この暗号を使って情報を伝えた場合、使わずに口頭で情報を伝える場合の 5 倍の時間を要する。

ø この暗号を復号しようと試みる者がいた場合、あなたと復号者とで対抗判定を行う。あなたはどのくらい難解な暗号を作れたか、復号者はそれを解読することができたかの技能判定を行う。復号者が対抗判定に勝利した場合、暗号は解読されてしまう。

なりすまし

ø あなたは他者になりすますことに長ける。

ø あなたは最低でも 1 時間の練習時間を取り、難易度 10 の技巧判定に成功することで、それまでに見聞きした他者の会話・文書・仕草のいずれかひとつを精密に真似することができるようになる。

ø 例えば声帯模写で瓜二つの声を出したり、筆跡を真似した偽造文書を作ったりすることができる。

ø なにかしらの真似事を習得したら、キャラクターシートの背景や所持品に「なりすまし：〇〇の会話 / 文書 / 仕草」と追記し、〇〇の部分に人物名を示す。また、必要ならその詳細も書き記すこと。

ø これらの偽装がどのような効果を生むか、GM が自由に判断することが出来る。いくら巧妙とは言え真似事であることには変わらない。モデルになった人物と親しい者がその偽装を認識した時、僅かな違和感によって偽装だと発覚する危険性がある。

美貌

ø あなたは言葉で言い表せないほどの美しさ、あるいは愛嬌を持っており、人に好意を抱かれやすい。

ø この特技を有する冒険者は、美しい容姿や仕草が有利に働く技能判定にボーナスを得ることができる。ボーナスの内容は GM の判断で決定する。

ø 例えば情報を聞き出したい相手があなたに下心を抱いている場合などは、+3 点ほどのボーナスを得られる可能性がある。

ø また、相手が特別あなたを警戒していないなら、美しい所作などによって、技能判定の必要なく相手に好印象を刷り込むことができておかしくない。

二つ名

ø あなたは本名とは別に、世間に知れ渡った二つ名を持っている。この特技は何度でも取得することができる。

ø キャラクターシートの背景や所持品に「二つ名：〇〇」と追記し、〇〇の部分に呼び名を示す。また、必要ならその詳細も書き記すこと。

ø この二つ名がどのような効果をもたらすかはGMが判断し決定する。例えば、あなたの二つ名を聞いた小心者はその謂れに恐怖し、震え上がるかもしれない。もしくはあなたの二つ名は特定の界隈で通りがよく、商談がスムーズに進むということもあるかもしれない。

ø しかし、あなたの二つ名を聞いたことのない世間知らずたち、もしくはそういった世俗のことに興味を持たぬ者たちも一定数いる。

分解力

ø あなたは体内に取り込まれた毒性の物質に対して、強い分解能力を持っている。

ø あなたは毒性の弱い物質であれば体に悪い影響を及ぼす前に分解することができる。また、一般的な度数の酒を飲んで酔っぱらうこともない。

ø 致死性の高い強力な毒、分解しにくい特殊な毒、魔術的効果によって生成された毒物などを無効化することは難しい。しかし、そのような毒に対しても通常の人以上の耐性を持っている可能性がある。

ø 服毒に対する判定が発生した場合は、GMの判断でなにかしらのボーナスを与えてもよい。

誉れ

ø あなたは特定の土地や集団で誉(ほま)れ高い人物と認識されており、信頼を勝ち得ている。この特技は何度でも取得することができる。

ø キャラクターシートの背景や所持品に「誉れ：〇〇」と追記し、〇〇の部分に土地や集団の名を示す。また、必要ならその詳細も書き記すこと。

ø この特技がどのような効果をもたらすかはGMが判断し決定する。例えば、あなたはある国や集落で英雄のように扱われているかもしれない。もしかしたらそれは勲章や爵位などという形で、あなたに授与されたものの可能性もある。いずれにせよ、あなたが歓待されることは間違いなく、その土地での名誉が様々な交流に対して有利に働くことだろう。

夜目

ø あなたは夜目が効く。

ø この特技を有する冒険者は、暗闇によって発生する視覚的な技能判定にボーナスを得たり、ペナルティを無視することができる。効果の内容はGMの判断で決定する。

ø この特技の効果がどのように表れるかは、GMが自由に判断して決定する。例えば暗闇の中で捜し物をする技能判定には+3点ほどのボーナスを得られる可能性がある。何の灯りもない闇夜の戦闘では命中判定にペナルティがついてもおかしくないが、《夜目》を持つ冒険者はこれを無視できるだろう。

ø ただし、目前にある暗闇が魔術的な影響によって発生している場合、もしくは夜目で拾える光さえまったくない完全な暗闇であった場合には、この特技が効果を及ぼさない可能性がある。その如何(いかん)もGMが決定する権限を持つ。

AFTER PLAY

アフタープレイ

過酷な旅の果て、四辻に旅籠(はたご)を見つけた旅人たちは、安堵のため息を吐いた。とにかく、疲れと傷を癒やさねばならなかった。敷居を跨ぐと、暖炉に温められた空気が旅人たちをふわりと包む。一階部分は酒場になっていて、がやがやと騒々しく、しかしそれが心地よい。なにはなくとも、まずは酒。注文はただちに厨房へと伝わって旅人たちの食卓を彩った。4つの杯は打ち鳴らされ、赤い雫が楽しげに跳ねた。

シナリオがエンディングまで進んだら、この冒険が冒険者たちにどのような変化がもたらしたのか記録する必要がある。

本章ではセッション終了後の処理や、セッションの間に行う表現について説明する。

- 報酬処理（P.67）
- 傷痕への変換（P.67）
- 精神的後遺症の発症（P.68）
- 冒険者の成長（P.68）
- 幕間の表現（P.68）

報酬処理

セッションが終わったら、まずシナリオに記されたプレイ報酬を冒険者たちに配っていく。プレイの報酬には経験点の取得、魔物を打倒したことによるストレスの減少、特技の取得などが考えられる。

プレイ報酬には条件が割り振られている場合がある。例えばシナリオの特定のエンディングに到達したとか、NPC を生還させたとか、悪党を逃さずに始末したとか……GM はそれらをひとつひとつ確認し、冒険者に報酬を与えていく。

報酬の条件を満たしたと言えるかどうか、GM が迷ってしまうようならば、満たしたものとして扱ってしまうことを勧める。報酬処理は冒険者たちの活躍を称賛し、共に物語を創り上げた仲間たちに報(むく)いるための時間だ。惜しみなく報酬を与えた方が GM にも PL にも気持ちがよいはずである。

◆ 経験点の取得

「経験点」は冒険者を成長させるような体験の蓄積を点数として表したものである。シナリオをクリアした段階で、冒険者には経験点が与えられる。

経験点は冒険者を成長させるために消費して用いる。詳細については後述の【冒険者の成長】(P.68)で述べる。

◆ ストレスの減少

ストレスはたった一晩安眠した程度の休息では癒やすことができず、日常感じ得ないような精神の安らぎをもって初めて減少する。

シナリオのクリアはストレス減少の機会たり得る。ストレス減少は事件を解決したことに対して発生しているのかもしれないし、恐ろしい魔物を打倒したことに対して発生しているのかもしれない。冒険をくぐり抜けた達成感と安堵が、冒険者に刻まれた精神的負荷を和らげるのだ。

ストレス減少は後述の【精神的後遺症の発症】(P.68)処理でのリスクを軽減するために行われるため、必ず同処理よりも前に行われなければならない。

◆ 特技の取得

困難を乗り越えた末、培った経験や関係性が冒険者の新たな手札となって蓄えられる場合がある。そういう時、特技の取得という形でプレイ報酬が表現される可能性もある。例えば関わった組織との《コネクション》、語り継がれる《二つ名》や《誉れ》、アーティファクトの取得など……特技の取得は冒険の終わりを具体的に、華やかに飾り立ててくれるだろう。

取得した特技はキャラクターシートの特技の欄に書き加え、他の特技と同様に管理すること。また、プレイ報酬として取得したこれらの特技について、経験点の消費は発生しない。

傷痕への変換

報酬処理が終了したら、ダメージを傷痕へと変換する処理を行う。この処理に入った時点で冒険者が負っているダメージを半分にした値が、傷痕として蓄積される。

例えば、冒険者が10点のダメージを負っていた場合、傷痕は半分の5点増加する。11点のダメージを負っていた場合も、端数は切り捨てるので傷痕の増加は5点である。傷痕への変換が完了したら、冒険者のダメージは0点にリセットされる。

要するに治療(P.33)の処理と同様のことをセッション終了時にも行うということだ。平穏を取り戻した冒険者たちが療養し傷を癒やしている、とイメージしてもらえればよい。

もし時間とキャラクターシートの余白があるなら、残った傷痕がどのような経緯でもたらされたのか、記録しておくことを勧める。冒険者もきっと傷痕を見て、痛みや、引き換えに得たものについて思い起こすに違いない。

精神的後遺症の発症

報酬処理と傷痕への変換が終わったら、最後にストレスチェックを行わなければならない。このストレスチェックに成功した場合はなにも起こらないが、失敗した場合には精神的な後遺症を負うこととなる。これは、セッションを通して経験した恐怖体験や、魔力を使ったことによる影響が、冒険者の精神性に変質をもたらすためである。

精神的な後遺症とは、例えば恐怖症や偏執症、幻覚などが考えられる。どのような後遺症を負ったかについてはセッションの様子から PL と GM が相談して、妥当な内容を決定する。ランダム性を求めるなら 1d6 をロールし、後遺症表（P.37）に割り振られた数値を決定の手がかりとしてもよいだろう。

ストレスチェックと症状の決定が完了したら、ストレスは必ず 0 点にリセットされる。

冒険者の成長

セッションが終了したなら、PL は経験値を用いて冒険者を成長させることができる。一般技能の取得には 10 点、専門技能の取得には 5 点、特技の取得には 5 点の経験点を要する。セッション中以外であれば PL は経験点を消費して冒険者に新たな技能、特技を習得させることができる。ただし基本的に、すでに取得した技能や特技を破棄することはできないものとする。

また、セッション中でなければ、PL は冒険者の所持品を自由に書き換えて構わない。装備品についても同様で、PL は冒険者に新たな武器や防具を装備させ、冒険に備えさせて良い。ただし、次のセッションが始まる時には所持品や装備品に問題がないか、改めて GM の判断を仰ぐこと。

幕間の表現

生み出したキャラクターについて想像することは、いつだって非常に楽しいものだ。あなたの冒険者の人生は、セッションの場面の外側にも、どこまでも広がっているはず。

冒険を通じて、あるいは冒険の後、あなたの冒険者にどのような変化がもたらされたのか。セッションを終えて一息ついたタイミングで、少し自問してみてもらいたい。

まず、生活はどうだろうか？　豊かになっただろうか。それとも貧しくなっただろうか。生業（なりわい）には変わらず精を出しているだろうか。もしかしたら新たな人生の目標を見つけて旅に出たり、逆にひと処（ところ）に腰を落ち着けるなど、身を置く地域にも変化が起きているかもしれない。

仲間との関係性はどう変わっただろうか？　信頼を得て仲を深めただろうか。それとも逆に不信感を抱いた、あるいは抱かせてしまっただろうか。まだ仲間と旅は続けている？　それとも決別した？　決別したのなら、その別れはどんなものだったのか。人生の分岐路に立ち、いつかの出会いを約束して別れたのか。それとも両者にとって予期せぬ、望まぬ別れであったのか。

冒険を通じてなにか新しい発見や、感性の変化はあっただろうか？　自分自身について。仲間について。その他の人々やこの世界そのものへの見え方について。使命や夢、追い求めていた謎について。こだわっていたことがどうでもよくなって、なんとも思っていなかったものが大切なかけがいのないものへと変化する。人の心は移ろい、変わりゆく。

セッションが完了し物語の幕が降りた後、つまり「幕間」での出来事について、PL は自由に決定する権利がある。冒険と冒険の間、物語として描かれない期間をあなたの冒険者がどのように過ごすのか、存分に想像を膨らませてみよう。

CHAPTER

Ⅳ

CULTURE

アイオニアの現在

SOCIETY

社会

アイオニア世界における人々の生活風景は、我々PLが住む地球の12世紀から13世紀のものと類似している。未開拓の自然が多く残り、その隙間を縫うようにして走る街道や平原の遠くにぽつりと灯る集落の灯りが、人の営みを感じさせる。土地の広さに対して人口は多くなく、人々は大地と寄り添って生きている。

この章では、現代アイオニアの社会情勢について、いくつかの観点に分けて説明している。ここに記す社会形態や文化、物理法則などは、多くの土地で一般的なものだ。しかし、ここに書かれている一般的な常識が通用しない土地も、確実に存在する。大地は果てしなく、無限の可能性を秘めている。

- 物理と科学（このページ）
- 暦と時間（P.71）
- 食事（P.71）
- 国家（P.72）
- 集落（P.73）
- 貨幣（P.74）
- ギルド（P.75）
- 連絡（P.76）
- 職業（P.77）
- 言語（P.82）
- 教育（P.83）

物理と科学

アイオニアの世界における物理法則は、PLたちの住む地球のものとほとんど同じである。昼と夜とがあり、北は寒く、南は温かい。物は下に向かって落ち、潮の満ち引きがある。我々の世界で起こりうることはアイオニアにおいても同様に起こりうる。

科学については、我々の世界で言うところの中世後期頃のレベルに留まっている。物理法則の多くはまだ解明されておらず、原理不明な事象は数多い。

ただし、地域ごとでの科学技術の発展には格差があり、ある国で発展している技術が隣の国にはまったく伝わっていない、ということもあり得る。

紙

アイオニアで「紙」と言ったら、大体は羊皮紙のことを指す。町の羊皮紙職人たちが獣の皮を伸ばし、ナイフで削って作っている。

活版印刷はまだ発明されておらず、新聞は存在しない。本も写本師たちが手ずから書き写して作っており、その手間に見合う値段で売られている。

貧乏な村人たちが軽々しく購入できるような金額でもなく、村によってはひと処（ところ）に集められ、集落共有の財産として保管される。

電気と照明

電気はまだ発見すらされておらず、雷の力は神秘のひとつとして扱われている。

街灯などもまだ存在しない。照明器具は蝋燭やオイルランプが一般的で、夜道を歩く際はこれらに火打ち石で火を付け、持ち歩いた。夜闇に恐怖するのは、どの世界の人々であっても変わらない。

◆ 移動手段

移動には馬を使うことが多い。まだ整備のされていない土がむき出しの地面には、蹄鉄（ていてつ）の跡がいくつも残っていて、馬の行き交いを想像することができる。

交易などで大荷物を運ぶ必要がある場合は、馬車か、そうでなければ船を用いる。昨今、羅針盤の技術が発明されて一般に伝わり始めた。新天地を求めた遠洋への航海も活発になり始めている。

◆ 武器や防具

魔物の出没するこの世界では、傭兵業の需要が高く、伴って武器や防具には発展が見られる。板金鎧や大剣なども広く流通しており、通常の鍛冶仕事によって作られた物であれば比較的容易に入手できる。

一方、火薬は希少で、ほとんど普及していない。小銃についても発案こそされているものの、一般に定着しているとは到底言いがたい現状である。一部の国でハンドキャノンが軍備された記録が残されているが、弾薬が恐ろしく高価なことを理由に、継続して採用されることはなかった。軍隊にも、旅人たちのような個人にも、小銃より弓や弩（いしゆみ）の方が多く実用されている。

小銃を愛用する者は、戦士たちには変人として扱われることだろう。炸裂音や反動の感触が手に馴染むのかもしれない。

暦と時間

アイオニアでは現在、太陽暦が採用されており、我々PLが住む現実のグレゴリオ暦とほぼ対応している。1年は365日であり、これをひと月約30日の12ヶ月に分割する。1日は24時間で一巡りとされる。

1週間は7日間で、それぞれに曜日が割り当てられている。我々PLが住む現実の言葉に直すのであれば、七曜に対応して訳することができるだろう。そのうちの一日はシャーマ教の安息日として定められていて（多くの国ではアイオーンが司る大地と太陽にちなんで土曜日か日曜日）、労働者たちが体を休め、宗教者たちは礼拝を行う。

1日の時間は24分割され、一区切りを「1時間」と呼称する。現代アイオニアにおいて時計は一般に普及していない。そのため、大衆が正確な時間を認識する機会は少ない。役場の大時計を見た時か、1日に数度打ち鳴らされる教会の鐘の音を聞いた時くらいであろう。それ以外は日の高さから大体の時間を把握して生活している。待ち合わせの時間を指定する時も「朝方」「夕暮れ時」「昼の鐘の後」などと言って示し合わせる。

懐中時計のような小型の時計はまだ存在しない。家具として時計を所持しているのは、貴族や王族など、一部の金持ちのみである。

◆ 紀年法

紀年法については、世界宗教であるシャーマ教によって制定された「星暦」が一般的。聖人シャーマがアイオーンから神託を受けて旅立ったとされる年を元年とする考え方で、アイオニアの全世界でおおよそ統一して用いられている。星暦は100年ごとに「世紀」と区切られることもある。

このゲームにおいて冒険者たちが生活する時代、つまり「現在」は、星暦21世紀（2001年以降）頃の世界を基本として想定している。

なお、古代において用いられた暦は判明していない。

食事

とにかく保存の効く食料が好まれる。パン。チーズやバター。燻製に、あるいは塩漬けにした肉や魚。干した果肉。野菜類。レンズやエンドウなどの豆類。各種のキノコやナッツなども食される。

肉や魚は狩りをして、野菜は栽培をして得る。町の食堂にはこれらを煮たり焼いたりした物が並ぶ。味付けには塩や香草が好んで使われる。貴族の食卓であれば香り豊かな香辛料が仕上げとして振りかけられる。野生人や乞食でもなければ、肉を生のまま食すようなことは絶対にしない。

多様な食性によって、人種ごとに好まれる食事には大いに違いが表れる。人間やディグリング、エルフとドワーフは雑食であらゆる食材を好むが、ツリーフォークはやや菜食寄り。竜人は肉食寄りで、獣人は獣の種類によって食性が異なっている。

ツリーフォークだから肉をまったく食えない、というわけではない。しかし、各種族が独自の進化を遂げる過程で、消化しやすい食料の種類も変化していき、食文化には大きな差異が生まれた。

飲料

不純物の除かれた水は普及率が低く、完全に安全な水へとありつける機会はほとんどないと言っていい。十分な学のある者はろ過の重要性を理解しているが、十分な学のある者自体、この世界では珍しい。

一般にはせいぜい「病気になるから目に見えて濁った水は飲んではいけない」程度の衛生観である。長い旅に出るのであれば、川の水や雨水を飲まざるを得ないこともあると覚悟しておいた方がよい。それらの水をいちいちろ過したり、沸かしたりするほど、常に時間的余裕に恵まれているわけでもない。腹さえ壊さなければよし、とする方が普通である。

清い湧き水に恵まれた土地では病死者の人数が目に見えて減る。また、酒は腐らない飲料として大層重宝される。麦やぶどうが多く採れる土地では薄めた自家製の酒が水代わりに飲まれることもある。商品としても好まれるので、町には大抵酒蔵がある。

塩

塩の需要には際限がなく、生活に欠かせないものとなっている。塩漬けは肉や魚を長期に渡って保存する数少ない方法である。

海から遠い土地では高騰するものの、それでも飛ぶように売れ、国や領地によっては塩に税を課すこともある。海岸沿いの土地は勿論のこと、内陸でも岩塩の産地や塩泉の湧く土地では自然と製塩業が盛んとなる。塩に恵まれた町には富がもたらされ、拡大と繁栄が約束される。

国家

国家の運営は人の営みの中で特に大規模なもの。人が管理しうる限り最大の政治的共同体であり、領土と権利の主張、国家社会の繁栄のために運営される。

国家の政治体制は多種多様であるが、最も多いのは封建制である。その他にも寡頭制・共和制を敷く国家もある。民主的であることも、独裁的であることもあり得る。王を頂き忠誠を誓うこともあれば、特定組織が支配権を握っていることもある。

国境の概念はやや曖昧(あいまい)である。山や河川、沼や湖など地形を自然的国境として扱う場合が多い。そもそも国同士が密接しているケース自体少なく、多くは

地図

地図は非常に高価であり、集落の外に用事のない一般人たちはまず所持していない。頭の中で思い描く地元の風景や、「日が昇るからあっちが東」程度の認識で、生活するには事足りている。

ある程度栄えた国であれば、国防や交易のために領土内の地図を書き起こしている場合は多い。国単位での地図に関してはかなり正確で、信用に足る。しかし、国の領土を跨いで記した世界地図となると事情が異なる。世界全体を正確に記した地図は一枚も存在しない。大規模なものでも一部地域を抜粋した地図がほとんどである。地図の書き手や書かれた時期によって内容が異なるのは普通のこと。範囲の拡大に反比例して、地図の信ぴょう性は下がっていく。

旅人や交易商人たちが国外で見聞きした内容をもとに地図が起こされることもある。国家の滅亡、地殻変動などによる地形の変化は、国内に留まってばかりでは滅多に耳まで届いて来ない。旅する者たちから得られる情報の中で信用に値するものは、国内の地図書きたちへと伝えられ、地図へと描き起こされる。

国と国の間に空白地帯を有している。国を跨いでの交流がまったくないわけではないが、そうそう容易に行えるものでもない。大半の国民は生まれ落ちた国の中で一生を終える。国外のことは旅人や吟遊詩人、交易商人たちから耳にする噂話を通して知る。

◆ 小国

国家には「小国」と分類される、特別小さな規模で成立しているものもある。都市ひとつのみで国家機能が完結している都市国家などもこれに属する。

領土が小さくなれば、単純に人口は少なくなる。それに伴い軍事力も縮小することがほとんどだ。そのため、侵略の危機に常に晒(さら)されることになるわけだが、それでも国家を維持できているからにはなにかしらの理由があると見てよい。

例えば、複数国の貿易の要点となっており不干渉地帯とされているとか。宗教的意義を持つ土地であるとか。離島であるため地形的に孤立しているとか。自治を許され属国が独立したとか。軍事戦略的に優先度が低く見逃されているに過ぎないとか。あるいは小国にも関わらず強大な戦力を抱え込み、破格の軍事力を有しているという可能性も捨てきれない。

集落

国家ほどの規模でないにしても、コミュニティを築いての生活は、人の営みとしてごく自然な行いである。集落は国家の領土内外を問わず点在し、共同体の内側に住む人々を結びつけ、利害を共にさせる。

◆ 村

村に住む者のほとんどは第一次産業の従事者である。彼らは農業、漁業、畜産業などによって得た食料を近隣の町や都市へと輸出する。村を仕切る壁はないことの方が多く、あっても木製の簡易なものがせいぜいだ。

村の成り立ち方にも様々なケースがある。最も多いのは街道沿いに成立する場合で、このような村は比較的栄えている傾向にある。国王や領主の持ち物であった土地が民衆に分け与えられ、政策として村興(おこ)しがされる場合にも、交易などの便を考慮した上で立地が検討される。

逆に、国家の管理下にない集落も、村程度の規模であれば無数に存在する。そのような村落は閉鎖的になりやすい傾向があり、独自の文化や価値観が育ちやすい。村人すべてが血縁者である可能性、独自の信仰が育まれている可能性、村ぐるみで犯罪行為に加担している可能性すらある。

◆ 町

村の規模までであれば、一種類の非人間族のみで形成されることもままある。ただし、町以上の規模となると非人間族のみで成立していることはごく珍しい。町で見かける大抵の人物は人間族であり、非人間族を見かける機会は極端に少なくなる。

町は街道や水路など、交易の要点となる地点に興(おこ)る。資源や食料を近隣の農村から輸入して、それを加工して他の集落へ輸出する。それ以外のケースだと、戦争における前哨地として、あるいは資源の源である鉱山の膝下に発展する場合などもある。

防衛や治安維持の意識も高まってくる。城壁で土地を隔離し、町に入るためには手続きや通行料の支払い、通行証の提示などが求められる。町中を憲兵が見回り、不審な者は呼び止められ、必要とあらば詰め所までしょっぴいていく。しかし憲兵たちの主業務はあくまで治安維持のための巡回であり、怪しげな事件を積極的に調査したりすることは珍しい。憲兵に事件の解決を期待しても徒労に終わることの方が多いだろう。

町に住む人のほとんどは村よりも文化的で、豊かな生活を送っている。設備も村落より明らかに整っていて、地面は均(なら)されて石畳が敷かれている。下水道が整備され、村落よりもずいぶん衛生的である。

◆ 都市

都市ほどの規模になると、見かける機会はそうそう多くない。凄まじい人口を擁する最大級の集落であり、それを保つためには様々な条件を満たしていなければならないからだ。膨大な人口を支える食料をどのように入手するかは最も根本的な問題で、大抵は他の町村からの輸入によって賄(まかな)われる。他にも人に住みよい地形であることが求められたり、防衛しやすい地形でなければならなかったりする。

都市の城壁の中ではほぼすべての産業活動を見ることができる。都市の中で更に細かい区に分割され、それぞれが区長や、市議会によって治められる。城壁の内と外で、居住区と耕地を区分し、農業と並行して発展する場合もある。

都市はすべての集落の中で最も文明的であるが、貧富の格差が広がりやすいという問題も抱えている。貧しい者たちはスラムへと押しやられ、寄り集まって生きる。スラムには治安維持のための予算が割かれない。そのため、犯罪の温床ともなる。

貨幣

宝石、土地や建物、家畜や芸術、書類……資産の形態は様々であるが、しかし日常最も多く見かけるのは間違いなく貨幣であろう。なんと言っても軽く、嵩張(かさば)らない。財産を物資の状態で運搬するには限界があり、旅人や交易商などにとっては特にありがたく重宝される。

貨幣は多くの国家が制度を採用しており、どの国でも大概は取引に用いることが可能だ。アイオニアにはまだ活版印刷の技術がないため、紙幣は存在しない。国家ごとに特有の貨幣が用いられるが、種類については金貨・銀貨・銅貨の三種類が一般的である。どの国でも大抵は、金貨は銀貨10枚分、銀貨は銅貨10枚分の価値があると定められている。

◆ 貨幣相場

貨幣の価値は国によって、あるいは時勢によっても変化するため、一意に定めることはできない。しかしどの国であっても金貨が1枚あれば、よほどの暴落を起こしていない限り、山羊１頭を買ったり、専門家ひとりを1日雇うことができる。銀貨が1枚あれば安宿に1泊、銅貨が1枚でもろうそく1本くらいなら購入できる。この水準を覚えておくと、おおよそどの国でも金銭感覚に困ることはない。

日常生活の中で金貨を目にすることは滅多にない。大規模な商取引などでも書類の額面上で取引されるのが一般的で、実際に金貨が山積みとなるのはそれを換金する段になってからである。露天や市場で市民が行うやり取りのほとんどは、銀貨と銅貨によるものだ。釣り銭の面倒は、売る方にも買う方にもありがたがられない。

旅をする者たちは、国境を跨いだらまず大きな都市や町に立ち寄って、広場や橋の上へと向かい、両替商たちに挨拶をする。自らの持っている他国の通貨を、訪れた国で使えるものに替えなければならないからだ。両替商たちは金貨や銀貨を天秤に乗せ、注意深く重さを量る。交易を商売にする者であれば、様々な町、都市に、懇意（こんい）にしている両替商が最低でもひとりはいることだろう。

ギルド

大きな町や都市に行けば、ギルドを目にする機会があるはずだ。ギルドとはつまり組合のことで、特定の職業者たちが互助（ごじょ）や同業種間での競争防止を目的に設ける組織である。

小規模のギルドであれば町内の職人を束ねるだけに留まっている場合もある。しかし規模が大きくなると町や都市内に留まらず、広い地域の別々の都市に会館を持っていることもあり得る。有力なギルドであれば影響力が国外にまで及ぶ可能性もある。

◆ 職人ギルド

職人たちのギルドはギルド員たちの仕事に目を光らせている。料理人のギルドであればパンの出来や肉の新鮮さが、鍛冶師のギルドであれば製造される武器や道具の品質が、大工のギルドであれば建築の強度が、一定の水準を超えているか常に管理する。

決まった土地に定住する職人たちは、ギルドへ定期的に組合費を収めなければならず、これを怠るとギルド員としての権利を停止されたり、ひどい時には除名となることもある。しかしそれを差し置いてもギルドが持つコネクションは職人たちにとってなくてはならないものだ。ギルドへ所属しなければ仕事にあぶれてしまう、という危機感を職人たちは抱き、大抵その懸念は的中する。大きな都市で安定した収入を得たいならばギルドに属することは必須事項。これが大方の職人たちにとっての常識とされる。

物品相場

ろうそく（1本）：銅貨1枚
松明：銅貨 2 枚
パン（1斤）：銅貨 2 枚
近隣の町への郵便：銅貨 3 枚
エール（ジョッキ1杯）：銅貨 4 枚
火口箱（ほくちばこ）：銅貨 5 枚
質素な食事（1日分）：銅貨 5 枚
塩（1kg）：銀貨1枚
油（1瓶）：銀貨1枚
羊皮紙（1枚）：銀貨1枚
快適な食事（1日分）：銀貨1枚
安宿（1泊）：銀貨1枚
チーズ（1塊）：銀貨1枚
素人の雇用（1日）：銀貨 2 枚
肉（1塊）：銀貨 3 枚
エール（1樽）：銀貨 3 枚
平凡なワイン（1本）：銀貨 3 枚
平民の衣服：銀貨 5 枚
外国への郵便：銀貨 5 枚
豪勢な食事（1日分）：銀貨 8 枚
専門職の雇用（1日）：金貨1枚
矢（20 本）：金貨1枚
山羊（１頭）：金貨1枚
地図（10km 四方）：金貨1枚
羊（１頭）：金貨 2 枚
平凡な剣：金貨 3 枚
ランタン：金貨 5 枚
魔術触媒：金貨 8 枚
上等な服：金貨 10 枚
くだらない魔術のスクロール：金貨 10 枚
学術書：金貨 15 枚
荷馬：金貨 50 枚
手漕ぎ船：金貨 50 枚
金（1kg）：金貨 100 枚
魔力結晶（1kg）：金貨 500 枚

◆ 商人ギルド

商人たちのギルドは主に交易を管理している。販路の確保、価格協定、商取引の独占などによって、所属している商人たちに利益をもたらす。詐欺や強奪による負債の補償や、借金の肩代わりなどを請け負うこともある。

交易は莫大な利益を生む反面、大きなリスクも含んでいる。個人の商人たちは商人ギルドに所属することでリスクを最小化する。代わりに商人たちの利益の一部がギルドに納められ、ギルド運営や職員の給料に当てられることとなる。

商人ギルドの情報網は、多職種のギルドと比べても明らかに広範である。世界を旅する交易商人たちから新鮮な情報が集まってくるためだ。世界情勢についての情報量は国家組織とも比べられる。そのこともあって、有力な商人ギルドは政治的な影響力を持つことがある。

◆ 傭兵ギルド

傭兵ギルドは前述のふたつのギルドとは形態が異なり、互助(ごじょ)会というより事業としての側面がもっと強くなる。自由傭兵たちはしばしば河岸(かし)を変えるため、定期的に組合費を徴収する仕組みは現実的でない。

傭兵ギルドは地域に依頼を募集し、受注した傭兵たちから仲介料を天引きすることで利益や運営費を確保する。宿や酒場を営業することで傭兵たちに溜まり場を提供しつつ、サービス業としての収益を得ているギルドも多い。

傭兵ギルドには護衛の依頼が集まる。野盗の出る平野、荒れやすい海路、魔物の住むと噂される山。本来であれば近づきたくない危険な土地であっても、様々な事情から避けては通れない時がある。そういう時、傭兵ギルドに依頼を持ち込んで、腕利きを雇うのが最も確実で一般的な方法だ。傭兵たちにとっても、護衛の仕事は重要な食い扶持(ぶち)である。

連絡

アイオニアにおける主要な連絡網は手紙である。郵便制度は行政や軍事での必要性から大いに発達した。豊かな国では国営の郵便制度が整備されていて、一般にも広く利用される。そうでない国でも民間の郵便業者が大変に重宝されている。個人的な伝令が直接連絡を届けることもあるが、極秘の連絡以外で用いられることは少ない。

郵便の配達には大まか二通りの方法が組み合わせて用いられる。ひとつは人によるリレー形式の配達、もうひとつは鳥たちを使った配達である。どちらも国内に配置された厩(うまや)や砦、宿駅などの拠点を目指して出発し、手紙や荷物を置いて、また次の配達人、あるいは伝書の鳥たちがそれを引き継ぎ……これを目的地に到着するまで繰り返すのだ。

配達人たちは、国内の公道が繋がっている場所であれば、馬車を使った移動で1日あたり約100kmの配達が可能である。経由地を利用せずに急送するのであれば、理論上では約300kmほどの距離まで1日で報(しら)せを届けることができる。だが、そんな無茶な仕事を請け負ってくれる配達人はほとんどいない。

この世界の鳥たちはみな帰巣本能が強く、訓練すれば大抵は伝書の鳥へと育てることができる。捕獲が容易なことから多くは鳩か鴉(からす)が使われる。200kmほどの距離ならば1日で到着し、人よりも早く、遠くへ連絡することが可能。そのため、郵便局には鳥小屋が併設される場合が多い。手紙やごく軽い荷物は鳥たちへと託されて、空を伝って運ばれていく。

連絡が目的の人物のもとへ届けられるかどうかについて、確実性が高いとは言えない。野盗や魔物の被害によって郵便馬車が襲われる事件は後を絶たない。伝書の鳥も、野生動物や悪天候に襲われて負傷し、道半ば地に落ちることがある。魔力の濃い土地を通り過ぎた鳥の方向感覚に狂いが生じ、目的地に辿り着かず帰ってきたという話も稀(まれ)に聞く。

また、手紙を盗み見る不届きな配達人によって、政治に関する情報が民間に漏洩するということもある。しかし、それらのリスクを飲み込んででも、連絡に郵便が利用されるケースは多い。

PLの住む地球でいうところの電話のような便利な伝達手段は、まだどこにもない。もしそんなテクノロジーがあるとすれば魔術の世界においてだろうが、少なくとも一般には知られていない。遠く離れた土地に情報が伝達されるまでには様々な隔たりがある。その隔たりが、文化や価値観の差異、科学技術の格差、軋轢(あつれき)を生む。

職業

人の成した仕事によって、社会に血液が巡っていく。農民は穀物を作り、職人は道具を作り、医師は病を治し、学者は文明を育てる。

ここではアイオニアに存在する職業の例を示す。しかし、これらはあくまで一例に過ぎない。この例を手がかりにして、PL は自由に職業を考え、冒険者たちがどんな技能を習熟しているか決定してよい。

また、ここに記す職業者たちは、同時に旅人であるかもしれない。世界は広く、そして未知に溢(あふ)れている。まだ見ぬ美しき光景が、本に記されない真実が、生涯を賭けるに値する使命が、人々を終わらぬ旅へと駆り立てるのだ。

PL は冒険者が旅人であるのかどうか、職業を想像する段階で一緒に考えてみてもらいたい。

◆ 医師

魔術による治癒が存在するこの世界においても、医術の重要性は損なわれなかった。特に古代黎明(れいめい)期においては多くの戦争や疫病、魔物たちの被害が人々を悩ませた。数の限られる治癒魔術師たちの力に頼り切っていては病床の数は増えるばかり。傷を癒やす技術の発展は人類存続に必須であったと言える。

アイオニアにおける医学は薬草を使った内科医術が主流である。薬師たちから処方される煎じ薬や軟膏は、人々の健康と切り離せない。内科医術は数々の病を克服してきた。それでも、優れた医学者たちはまだ見ぬ疫病に油断なく備え、研究を怠らない。

外科医術については、内科医術に比べて発展が遅れている。多く用いられるのはアルコールによる消毒や縫合、火を使った治療で、切開手術などは一般的な療法としてまだ浸透していない。しかし応急手当といえば外科医術の領分であり、傷を塞ぎ血を止める技術は、戦場において欠かすことができない。

> ø 考えられる技能
> 観察：検索 / 心理
> 感覚：視覚 / 聴覚 / 触覚
> 社交：聞き込み / 議論
> 知識：医学 / 薬草学 / 生物学

◆ 学者

学問に根ざす職業にもいくつかの種類がある。知識を究めんとする研究者。知識を託そうとする教師。それぞれに求められる専門性は大きく異なる。

遥かなる昔から、飽くなき探究心が文明を進化させてきた。天文学者は星の巡りを観察し、暦を発明した。昨今、科学者が発明した羅針盤によって、遠洋

航海への機運が高まっている。考古学者は古代遺跡から歴史の真実を発見し、言語学者はそれを共通の言葉へと訳して広めた。偉人たちへの憧れ、あるいは真理への純粋なる好機から、研究者を志(こころざ)す者は多い。文明は彼らの築いた礎(いしずえ)の上に建っている。

教師には二通りがあり、初等学校を担当しているか、大学を担当しているかで必要とされる資質が変わってくる。前者は物を知らぬ子どもたちを導く根気強さと度量が必要であり、後者であれば専門知識を求める学徒たちを導く知識量を必要とする。ここ200年ほどで個人の価値観はずいぶん尊重されるようになり、体罰は少なくなった。教師も時代の変化を受けて、知識と価値観の更新を心がけねばならない。

魔術を研究する者と、魔術師との性質の違いについても触れておきたい。その違いは「その者が実際に魔術を行使するか否か」の一点に尽きる。魔術の研究者たちは自らの学説を進んで発表し、魔術を文明発展の一助とするが、魔術師たちはその限りでない。

魔術師たちは正体を明かしたがらない。世間の愚昧(ぐまい)な者たちは、説明の付かない事象のすべてを魔術のせいにするからだ。「魔術を使うところすら見られたくない」という者も珍しくない。魔術師たちの研究は死後、彼らの遺した魔導書やその写本という形で後世に伝わることが多い。秘密主義である魔術師の界隈で、修めた魔術を誰かに教えようという者は、変わり者、あるいは物好きであると見做(みな)される。

> ⌀ 考えられる技能
> 感覚：直感
> 観察：検索 / 心理 / 鑑定 / 地形
> 社交：交渉 / 聞き込み / 議論
> 知識：任意の分野

◆ 狩人

人々の主な食料はパンや野菜などであるが、獣肉も精のつく食べ物として重宝された。羽毛や毛皮は服や靴、寝具の材料にもなる。鹿、猪、狐、イタチ、テン、モグラ、カワウソ、アライグマ、アザラシ。衣服に加工しても、そのまま材として売ってもよい。産業の発展していない村落においては重要な収入源である。定住地を持たない放浪の民たちにも、狩猟技術は自給自足に必須なものだと言える。

また、害獣を狩ることは農業のためにも必要だった。獣たちは作物を食い荒らし、農民たちの生活を脅かす。狩人は農民の畑を守るために罠を張って獣を捕らえ、彼らから報酬として金銭を受け取る。

狩人たちにとって知識は必要不可欠なものである。古くから蓄えられた自然と獣についての記録が彼らの仕事を助けている。その中には土地特有の知識も多く見られ、傭兵たちによる魔物狩りの際、狩人から知恵を借りたという話はよく聞かれる。

> ⌀ 考えられる技能
> 運動：敏捷 / 持久力
> 感覚：視覚 / 嗅覚 / 聴覚
> 観察：追跡 / 地形
> 知識：自然 / 地理 / 生物学 / 遍歴
> 技巧：修理

◆ 貴族

貴き身分に生まれた者には、富と名声、そして政治的特権と責任がついて回る。しかし責任を自覚せず、自分勝手に振る舞う貴族は一向に減らない。あらゆる物を手にできるからこそ人格と品性が問われる。

親に甘やかされ、箱入りにされた貴族の若者は、一歩間違えれば頭でっかちな世間知らずへと成り下がる。用意された優雅な環境しか知らずに育った者は、現実の厳しい世界を目の当たりにした時、大いに驚くことだろう。驚愕が目の曇りを晴らすか、それとも目を背けさせるか。その些細(ささい)な二択が、その者の人生を左右する岐路になることは疑いようがない。

貴族たちは戦闘術を修めている可能性がある。これは自衛の必要性から覚えるのではなく、貴族としての様式に則るためか、狩りなどの娯楽のために習得するのだ。しかし優秀な指南役に恵まれれば、存外馬鹿にならない武芸を身につけることもある。

彼らがひとりで旅するということは珍しい。お忍びで外出しているのでもない限り、誰かしら護衛をつ

けることが普通である。執事や騎士を侍(はべ)らせている可能性もある。富と権力を持つ者は、命を狙われる理由に事欠かない。

> ⌀ 考えられる技能
> 観察：心理 / 鑑定
> 技巧：絵画 / 歌唱 / ダンス
> 社交：交渉 / 魅力
> 射撃：任意の武器
> 知識：政治学 / 歴史 / 文学 / 経済学
> 白兵：任意の武器

◆ 芸人

芸人たちの楽しげな雰囲気とは裏腹に、芸の道で生計を立てることは楽ではない。芸事は娯楽であり、人が生きるために不要なもの。そこに価値を生むには生半可な技術では叶わない。道化も、吟遊詩人も、歌手も、踊り子も。芸に決して妥協をしない。

芸人の多くは道すがら人々に芸を披露し、お捻(ひね)りを貰って生活費を稼ぐ。大抵の芸人はその日暮らしを余儀なくされる。それでも芸に生きると芸人たちに決意させたものは、一体なんだったのであろうか。

サーカス団など、旅芸人の一座に所属すれば、いくらか収入を安定させることもできる。派手な見世物を行うには相応の人員が必要である。個人的な感性は反映させにくくなるものの、個人で働くよりも集団として名を高める方が、効率は明らかに良い。

あらゆる芸事は目と耳を楽しませ、民衆の気持ちを励ます。民衆は一時の憂さ晴らしを芸と触れ合うことで叶える。音楽によって。踊りによって。詩によって。物語によって。芸とは表現。心を表し、受け渡すための術である。

> ⌀ 考えられる技能
> 運動：敏捷 / 登攀 / 跳躍
> 観察：心理
> 技巧：任意の分野
> 射撃：任意の武器
> 社交：魅了 / 詐術
> 知識：遍歴

◆ 宗教家

神の権能(けんのう)は世界の至るところで感じることができる。シャーマ教の信者たちは踏みしめる土、降り注ぐ太陽から主神アイオーンの聖なる力を感じ、祈りを捧ぐ。自然崇拝者は森の息吹のひとつひとつに神が宿っていると疑わない。ひとりでも多くの人がその恩恵に預かれるようにと、信仰の尊さを説く。

宗教家はしばしば旅に出る。宣教などの使命を帯びたためか、あるいは巡礼によって聖なるものへと近づこうとするためか。聖職者は、必ずしも武芸に明るいとは限らない。そのような時は神殿騎士や傭兵などの護衛を旅の伴(とも)とするのが常である。

邪教も存在する。悪魔信仰は最も有名な邪教であり、アイオーン信仰者には宿敵とも定められる。その他にも様々な邪神、悪伸を祀るカルトが存在し、その復活を目論んでいる。しかし彼らが自身たちの信仰を声高に叫ぶことは少ない。影に潜んで、真の主の復活を待つか、暗躍する。

> ⌀ 考えられる技能
> 感覚：聴覚 / 直感
> 観察：心理
> 社交：議論
> 知識：宗教 / 歴史 / 遍歴
> 白兵：任意の武器

◆ 商人

交易商たちは莫大な富を生み出す。世界には危険が満ちており、商人たちはそれを商機と捉えた。野盗や魔物への不安は、そのまま交易の需要となって儲けを生む。実際、行商人は村民たちに大層ありがたがられる。商人たちは村から村、町から町を渡り歩き、需要に導かれて商品を運ぶ。たとえ、身の危険を冒してでも。傭兵を護衛に雇ったとしても、馬車さえあれば利益は十分に確保することができる。

また、世界を渡り歩く商人たちは、貴重な情報源でもある。遠い国の土産話は、時には新たな文化を、科学技術をもたらす。彼らは儲け話に耳ざとく、旅先で聞いた噂を決して忘れない。中には情報を専門として商売する者たちもいる。

交易商の中にはひとつの土地に根ざすことを夢見る者もいる。町で商売を始めるにはべらぼうな初期投資が必要だ。土地を買い、大工を雇って、住民税を納め、商品を取り揃え……そうしてようやく町商人として看板を持つことが許される。

> ⌀ 考えられる技能
> 感覚：嗅覚 / 味覚
> 観察：心理 / 検索 / 鑑定
> 社交：交渉
> 知識：経済 / 裏社会 / 遍歴

◆ 職人

鍛冶師、織物師、染物屋、調香師、宝石細工師、革細工師、靴屋、写本師、製本師、料理人、パン屋、地図職人、大工、石工、ガラス工、木彫師、魔術触媒職人……。暮らしのどの部分を切り取ったとしても、そこには必ず職人の仕事が介在する。人々の生活は彼らの技によって支えられている。

職人たちは鋭い感覚と技巧、類(たぐい)まれなる専門知識で作品と睨(にら)み合う。彼らは生活のために技を磨く。匠の技は細部に宿り、素人の目にも美しく輝くものだ。

町や都市に住む職人であれば、ギルドに属している可能性が高い。作品の販売。職人同士の交流と技術交換。ギルドに所属することで叶うことは多い。職人の門弟となるにもギルドを介した方が話が早い。弟子は師匠の仕事を、次代へと継いでいく。

職人が旅をするメリットは少ない。精緻(せいち)な作業には設備の充実が不可欠であり、拠点なくしてそれが成就(じょうじゅ)することはまずあり得ない。それでも各地を渡り歩くとすれば、土地土地で発展した技術や文化に興味があるか、部屋に籠(こ)もっていては得られぬインスピレーションを旅に求めるからであろう。

> ⌀ 考えられる技能
> 感覚：視覚 / 聴覚 / 嗅覚 / 味覚 / 触覚
> 観察：鑑定
> 技巧：任意の分野
> 社交：交渉
> 知識：任意の分野

◆ 戦士

この世に争いは絶えない。星(ほし)の災禍(さいか)以降、無数の国が生まれ、そして滅んでいった。滅亡の理由として最も多いのが戦争だった。土地の資源の乏(とぼ)しいならば、隣の土地から奪ってくるのが最も手っ取り早い。遥か東方の嵐の国では、限られた国土を巡る内乱が、数百年にも渡って続いているという。

この世界には戦力を生業(なりわい)とする者たちがいる。例えば兵士たちは国や主人を守るために過酷な訓練を乗り越え、戦いに備える。国防こそ最も巨大な戦力需要であり、国は常に勇敢な兵士を募っている。

中でも憲兵は一般人にとって最も身近な兵士であろう。国や自治体に仕え、警備や重要施設の見張りなどが主な業務となる。犯罪者や不審な人物を取り押さえるだけの武力を有していなければならない。しかし、不審な事件に首を突っ込む憲兵というのは、実はこの世界では中々珍しい。治安維持が彼らの任務であり、お上からのお達しがあるか、特別な正義感を持たない限りは、調査よりも警らが優先される。

どこにも属さない傭兵として、その武勇を飯の種にしている者もいる。生粋の流れ者であるのか、それともさる敗戦国の残党であるのか……いずれにせよ、傭兵たちの戦力は多方面に重宝される。護衛はもちろん、証拠が十分でない犯罪の調査などを任されることもある。ひと処(ところ)に留まる必要のない傭兵は、都合次第でどうとでも河岸(かし)を変えることができる。その利点を活かすため、土地に定住する者よりは旅をしながら仕事を探す者が多い。

逆に、国に仕える軍人や、誰かに仕える騎士が旅をしているケースは珍しい。もしそのような人物を見かけたなら、事情があって旅をしているに違いない。護衛か、探しものか、あるいは暗殺か。なんらか使命を帯びていると考えるのが自然だ。

> ⌀ 考えられる技能
> 運動：怪力 / 敏捷 / 持久力 / 水泳
> 観察：追跡
> 射撃：各種武器
> 知識：兵法 / 政治学 / 医学 / 遍歴
> 白兵：各種武器

◆ 農民

畑を耕す者たちはどの村にもいる。牛や農耕馬の手綱を握り、土を掘り返して空気をたっぷりと含ませる。柔らかくなった土の中を、作物の根が力強く伸びていく。小麦、大麦、ライ麦、豆、野菜の類(たぐい)……領主の果樹園で働き、ブドウやりんごなどの果物を栽培することもあり得る。

農作業は過酷で、農民たちの肉体は自然と逞(たくま)しくなっていった。それだけに、領主は農民たちの機嫌をある程度考える必要があった。農民たちの数は多く、彼らが一斉に蜂起(ほうき)した場合、その戦力はちょっとした軍隊に及ぶほどである。

農民たちはしばしば村を離れる。蓄えた農作物を荷馬車に積んで、近くの町まで売りに行くのだ。しかし交易帰りの農民たちは野盗にとって格好の標的でもある。貨幣で膨らんだ革袋を揺らし、足手まといの荷車を引き、たったひとり街道を行く。交易のたびに傭兵を雇うような資金など農民たちは持ち合わせていない。そのことを野盗たちもよく知っている。

> ⌀ 考えられる技能
> 運動：怪力 / 敏捷 / 持久力
> 観察：地形
> 技巧：修理
> 社交：交渉
> 知識：農業 / 自然 / 地理 / 天候

◆ 運び屋

遠く離れた土地へなにかを運ぶためには、どうあっても人の力が必要になる。紙に言葉を認(したた)め、あるいは贈り物に思いを込めて、無事に相手へと手渡されることを祈る。

国営か民営かの違いはあるにしても、郵便に関する組織は大概どの国にも存在する。そして伝書の鳥と配達人たちによって、郵便物は各地へと届けられる。

連絡の不自由は、時に大きな障害となって眼の前に立ちふさがる。誰かへ言葉を伝えなければならず、しかし明るみに触れさせるわけにもいかない。そういう時、個人的な伝令を立て、内密に事を運ぶ。信頼できる者に言葉や宝を託し、目的地へ届けさせるのだ。それは国家の一大事かもしれないし、後ろ暗い企(たくら)みかもしれない。あるいは、引き継がれるべき、しかし知られるべきでない秘密かもしれない。

> ⌀ 考えられる技能
> 運動：敏捷 / 持久力 / 登攀
> 観察：地形 / 心理
> 射撃：任意の武器
> 知識：地理 / 天文学 / 遍歴
> 白兵：任意の武器

◆ 犯罪者

法を犯し、故に法から守られず、法に裁かれる。そういう生き方を選んだ者たちのことを指して「犯罪者」「ならず者」「悪党」などと呼び表す。

犯罪者どもはなにかひとつの手口を常習し、法の目を掻い潜るために磨きをかける。追い剥ぎ。空き巣。詐欺。密売。盗掘。恐喝。偽造。殺し。彼らの手口は徐々に洗練されていき、狡猾、周到になっていく。犯罪の世界において優れた手腕を持つ者は尊敬と畏怖の対象となる。

彼らは善良な市民とは違ったアプローチを取ることができる。暴力に訴え、人を騙し、必要な物を盗むことで困難の解決を図る。すでに法を犯している者たちにとって、法は何の抑止力にもならないのだ。

犯罪者たちは時に結束を見せることがある。ごく一時的な同盟関係の場合もあれば、盗賊団やマフィア、犯罪者ギルドなどといった組織形態を取ることもある。その結束は大抵、利害の一致によるものだ。彼らにとっての絆とは利益である。利益が損なわれれば、それが縁の切れ目となる。

> ⌀ 考えられる技能
> 観察：心理
> 技巧：解錠 / 隠蔽 / 偽造 / 変装
> 社交：威圧 / 詐術
> 射撃：任意の武器
> 知識：裏社会
> 白兵：任意の武器

◆ 船乗り

多くの物資をより早く、遠くに運搬するため、古くから水の流れが利用された。川の上流から下流へ、近海の岸から岸へ運ぶ船乗りたちは、移動に不可欠な人材だ。川や近海に網を張る漁師たちにも、操船の技術は必須だった。サケやニジマス。ニシンにイワシ。海産物は大量の収穫が見込め、比較的安価に流通する。貴重な栄養源として庶民も好んで食卓に並べる人気の食材である。

海には海賊たちがいた。アイオニアにはまだ火薬の技術が発達しておらず、船に大砲などを乗せる文化は一般的でない。そのため海上における戦力とは、船員たちの純粋な戦闘力によって決まり、商人たちが私掠船を撃退することは困難を極める。襲撃の恐れがある海域では、商船は護衛を雇うのが常である。

以前の船乗りたちは、星を見て航海するのが普通だった。北にどんな星が見えるかを知っていれば、帰るべき港へ辿り着くことができた。しかし羅針盤開発以後はいつでも正確な方角を知ることができるようになり、港から遠く離れた海へと乗り出しても無事帰ってこれる可能性が高まった。今、遠洋探検の機運は高まっている。水平線の向こう側、未知なる世界は、人々の興味を惹きつけて止まない。

> ⌀ 考えられる技能
> 運動：怪力 / 敏捷 / 持久力 / 水泳
> 技巧：釣り
> 社交：交渉
> 知識：航海術 / 天候 / 天文学 / 裏社会 / 遍歴
> 白兵：任意の武器

◆ 浮浪者

敗戦や貧困、出生により社会からあぶれてしまった者たちは、それでも必死に生へとしがみつく。孤児や貧者などのうち、住宅地に住む余裕のない者たちは、スラムに居を構えることを余儀なくされる。そして町に出向き、金目の物が落ちていないか探したり、物乞いをしたり、料理店の残飯を漁ったりする。

物欲しそうに地面を見つめる浮浪者たちだからこそ気付くことのできる、些細（ささい）な変化というものがある。地面のシミ、ゴミに紛れた異常、街角の囁かれる噂話など……のどかに暮らす者たちが気にも留めないようなものを、彼らは目にしているかもしれない。

また、なにかを企（たくら）む者たちは好んで浮浪者たちを重宝する。身寄りがなく、使い捨てが効き、ちょっと金を握らせればいくらでも暗躍してくれる。そのため、一部の浮浪者は裏社会の事情に精通している可能性がある。

戦で敗北したか、身売りにあったかで、奴隷の身となる可能性もある。しかし人権を失って他人の所有物となるほどの負債は、生涯を通じて働いたとして、返しきれることは稀（まれ）である。「元奴隷」の大半は脱走した者である。

> ⌀ 考えられる技能
> 運動：怪力 / 敏捷 / 隠密
> 感覚：聴覚
> 観察：追跡
> 技巧：解錠 / 隠蔽 / 変装
> 知識：裏社会
> 白兵：任意の武器

言語

アイオニアの言語には無数の種類がある。国ごとの言語、種族ごとの言語、滅びて使われなくなった言語、人ならざる者が交わす音なき言語さえ存在する。

◆ 共通語

現在において種族間での交流が成立しているのは、「共通語」の功績によるところが大きい。いわゆる人間語と同様のものであり、アイオニアの世界において最も話者の多い言語だ。

多くの国で公用語に認定され、あらゆる非人間族にも普及している。そうでない国でも第二言語として共通語を学ぶことは不可欠とされ、よほど閉鎖的な文化に生まれない限り幼少のうちに教え込まれる。

人間語が共通語として普及したきっかけを最初期まで辿ると、古代黎明期にまで遡る。その始まりについて正確な記録は残っていない。「最も数の多い人間の言葉が交易言語として根付いた」「シャーマ教の説法に用いられていたのが人間語であった」などの通説が有力視されている。

書き文字についても言語ごとに千差万別だが、現代共通語に関しては26種のアルファベットが用いられる。これはPLの住む地球でいう英語のアルファベットと対応している。識字率は決して高いとは言えず、初等教育を受けていない者のほとんどは文字の読み書きができない。辺境地域には、大人にも子どもにも、文字を読めない人間がざらにいる。

◆ 地域語、種族語

多くの非人間族は種族特有の言語を母語とし、第二言語として共通語を学ぶ。第三言語を学ぶ機会に恵まれることはごくごく稀。世界各地を見渡しても、3つ以上の言語を使いこなせる者にはそうそうお目にかかれない。

共通語と種族語には奇妙に符号する点がある。地域語に関しては人間語からの派生ということで説明が付くが、エルフ語やドワーフ語の語彙に見られる人間語との符号はなんなのか。一部の言語学者以外にこの事へと着目している者はいない。

◆ 古い共通語と古代語

共通語の中にも歴史がある。10世紀前後まで使われた共通語のことは、そのまま「古い共通語」と呼ばれることが多い。

現代共通語は、古い共通語から複雑な語法や発音を排し、簡略化することによって生まれた。古い共通語と現代共通語を比べてみれば、単語も発音も文法も異なっていて、まるで別の言語であるかのように感じられる。古い共通語で書かれた書物を読むのであれば、専門の知識が必要になる。

もっと以前、各古代文明が用いた言語のことはまとめて「古代語」と呼ばれている。どの言語も古い共通語より更に複雑な言語体系を有していた。現代共通語への翻訳は困難極まりなく、原義を正確に訳することは、今となっては不可能だと言われている。数少ない古代の魔導書の解読は遅々として進まない。そして、現代的解釈によって大なり小なり、必ず意味が歪められてしまう。

教育

学校と呼べるものは大まか2種類存在する。すなわち、初等学校と大学である。この世界において学校と言えば、特定の施設のことではなく「教師と学生による集まり」そのものを指すことが多い。ごく限られた大都市を除き、学校が専用の敷地を持つということはなく、教師の家や教会など、様々な場所が学び舎として活用される。教師の収入は地域や教会から支払いを受ける場合と、学生からの直接的な支払いを受け取る場合とがある。前者は初等学校、後者は大学に多く見られる特徴である。

初等学校には人間でいう7～12歳頃の者たちが集まり、基礎的な勉学を学ぶ。各地の教会が布教目的で学校を開催するというケースが多い。週に一度、司祭か雇われ教師が教壇に立ち、集落の子どもたちに文字の読み書きや計算、聖典の内容を学ばせる。

大学は更に高度な教育、研究に触れたい者のため、門戸を開いている。土地の名前を冠し、町や都市を拠点とする。研究者の互助的側面が強くなり、ある種ギルド的であると言うこともできるかもしれない。知識を分け合うことで、真実の探求を志すのだ。

近くに通える教育機関がない者、通えるほど裕福でない者には、身近な大人たちから受け取る知識がすべてとなる。それすら与えられないなら自らの身を持って学び取る他ない。しかし恵まれない境遇は時に、学校の画一的な教育に含まれない、黄金の如き学びを与えることがある。比類なき傑物は得てして不遇の中から現れるものである。

MAGIC

魔術

歌い上げられた詠唱の一節が、女の指の隙間に暗い輝きを生み出した。闇の塊、黒き星。その深淵の内側に、強大なエネルギーが締め付けられている。女は星を愛おしげに眺めた後、そっと戦場へと投げ入れた。星は敵対者たちの中心でほどけ、その質量を発散させた。

霧深い森の中に立つエルフの男。古古しい書物を取り出すと、記された古代の知識を損なわぬよう、慎重にページをめくる。黄ばんだ羊皮紙を確かめ、手順に従って空中に印を描くと、印は幻影の霧を打ち破り、古城の姿を暴き出した。伝説と隠された宝のことを思い、エルフは口角を吊り上げた。

魔術は遠い古代の文明で生まれた。それはこの世の不思議を操る術（すべ）。奇跡とも災いとも成り得る、神秘を成す技である。

この章ではアイオニア世界の魔術の在り方、魔術を取り巻く価値観や文化などについて説明する。

- 魔術と人々の関わり（P.85）
- 魔力（P.85）
- 魔術原理（P.86）
- 魔術の習得（P.86）
- アーティファクト（P.87）

魔術と人々の関わり

アイオニアで生活する人々は、日々の生活の中で説明不可能な現象を目撃し、この世には摩訶不思議で現実離れした力があるのだと知る。魔術に対する人々の態度は、おおよそ二通りに分けられる。魔術を合理の力であるとして扱うか、理外の力として扱うかである。

前者は魔術を研究する者、あるいは彼らから知見を得た者、つまり魔術について正しく理解しようと努める者たちである。彼らにとって魔術はある種の科学であり、未知の物理法則である。知性と感性の狭間にあって、善きことにも悪しきことにも利用できる、制御可能なテクノロジーだと考えている。

一方後者の人々は、魔術を万能の奇跡か、混沌を呼ぶ呪いであると見做(みな)している。これらの多くは偏見、迷信、無理解によるものだが……魔術の力が実際に大いなる祝福や災いをもたらしたことも、歴史上数多くあった。魔術と深く触れ合わない者たちから見て、魔術が人の手に余る恐るべき力として捉えられるのは無理からぬことでもある。

魔術を恐れる者がこの世の大半を占めていて、法や常識なども彼らの価値観を基準に形成される。そのために魔術師たちは息苦しい生活を余儀なくされる。多くの集落では無断での魔術使用が禁じられている。魔術禁止法のほとんどは魔術について詳しく定義しておらず、治安に混乱をもたらす不可解な力として一括りに扱っている。

このような集合体の中で魔術師たちの立場が有利になることはまずあり得ない。村人たちは外れに住む祈祷師(きとうし)が邪悪な呪いに通じているのだと声を潜め、町の貴族は若返りの奇跡を求めて期待を裏切られる。大衆に魔術についての正しい理解を広めることは難しい。そのため、魔術師たちが人前で身分を偽ったり、隠居したりするようになるのは当然のことだった。大衆は魔術師を恐れ、魔術師は大衆を恐れる。両者の隔たりが埋まることはない。

魔力

すべての魔術は「魔力」を原動力とする。魔術師たちによれば、魔力はアイオニアの空気中にあまねく漂うエネルギーであるという。重さはなく、水、土や岩、植物といった自然物から発散されると考えられている。基本的には不可視のものだが、高密度に集まった地点では発光などの現象が確認される。

魔力についての仮説は尽きないが、ひとつ証明されている性質がある。魔力は互いに引き合う性質を持ち、多くの魔力がある場所には魔力が寄り集まってくるのだ。空気中の魔力の量が均一でなく、流れがあり、魔力の豊かな土地と乏(とぼ)しい土地とがあるのはこのためである。

◆ 魔力の正体

今や覚えている者のいない魔力の正体について、GM と PL には伝えておかねばならない。以下のことは冒険者を始めとするアイオニアに生きる人々は知り得ない、歴史の闇に消えた真実であると、GM も PL も十分に留意すること。

魔力の正体とは、名を忘れられた神エルヴァラによって生み出された「現実を変化させる因子」である。魔力は星々の光と共に、粒子としてこの世界に降り注ぎ、空気中を漂っている。生物の誕生とその進化も、魔物の発生も、超常現象も、すべて魔力の影響によるものである。そして古代人が開発した魔術とは、魔力に備わった変化の性質を一意に制御し、思うまま現実を変化させるための術法である。

魔力は精神的な力に感応する。そしてあらゆる変化をもたらす。精神的な力とは、例えば人の情念などがこれにあたる。空気中を漂う、あるいは人の中に宿った魔力が、人の精神活動と感応し現実を変じさせる。また、精神的な力は生物に限らず、物体、自然、神にも備わっていて、そのいずれも魔力の影響から逃れることはできない。

魔力と精神の関係性は植物に例えるとわかりやすく、魔力が種であるとすれば精神は苗床である。種がどのような花を咲かすか、どのような変化をもた

らすのかは、植え付いた苗床の性質によって決まる。つまり、苗床たる精神の在り方によって、である。恨む気持ちが呪わしき影響力を生むこともあれば、愛する気持ちが守護となってなにかを守ることもある。土地の精神に根づけば精霊を生じさせ、残酷な獣に根付けばその姿を醜く歪めさせる。また、あらゆる意識に反応して蠢(うごめ)くため、魔力は常に流動しており、世界各地を巡っている。その影響は光の届かない地下深くにまで及ぶ。

かつて万象を司ったアイオーンやその子らですら、魔力によって定命の存在へと貶(おとし)められ、世界のどこかを這いつくばっている。今やこの世に永遠など存在せず、あらゆるものが生まれ、そして失われる。

魔術原理

理解なき市民たちは「全能なる魔術の力はあらゆることを実現する」と信じている。この大きな誤解は、実際に魔術を使ってみるか、魔術について明るい者から過ちを正されるまで続く。確かに魔術はあらゆる空想を実現する可能性を秘めている。しかし、その力を現代の魔術師たちが十全に扱うことはまずあり得ない。魔術原理が失われてしまったためである。

魔術は古代文明の頃に生み出された。しかしその正しき知識は星(ほし)の災禍(さいか)によって失われてしまった。今より遥かに高度で複雑だったはずである魔術は、今となっては「発動の手順」と「もたらされる結果」だけが伝わっている。それがどのような原理によって引き起こされるのか、正しく理解している者はひとりとしていない。

まず原則として、現代魔術において出力や形式を意図的に変更することはできない。例えば《魔術の得物》（P.59）の魔術は魔力をなにかしらの元素に変換し、攻撃手段とすることができる。激しい炎を発生させ、敵を焼くことも可能だが、この出力を弱めて蝋燭に火を付けることは叶わない。おそらく蝋が一瞬で焼け落ちることとなるだろう。灯火を発生させたいなら、それ専用の魔術が必要となる。

一部の魔術師が魔術集めに各地を放浪するのはこのためである。ひとつの空想を実現するには、専用の魔術がひとつ必要になる。別の空想を実現させるためには、そのための魔術を知り、習得しなければならない。原理を知る古代の魔術師たちであれば、術の内容を用途に応じて変更し、出力を自在に調整することができたのかもしれない。しかしそのような所業は、今となっては人知を超えた神業に等しい。

原理を理解すれば、理屈の上では古代人と同じ高みに立つことができ、古代文明の栄華を再び人の手へと取り戻すことが可能だと言われている。そのため魔術師たちの多くは原理解明を志(こころざ)し、失われた魔術の核心を求めて果てしない研究にその身を投じる。

魔術の習得

習得することさえできたなら、魔術は誰にでも使うことができる。しかし、それだけのことが決して簡単ではない。

まず、魔術の詳細を知る機会はひどく限られる。最も効果的な方法のひとつは魔術師に師事することだが、そのような人物自体まず見つからない。多くの魔術師は厄介事を避けるため、自らが魔術師であることを隠したがるものだ。

より現実的な習得方法として、魔導書やスクロールを入手するという手段もある。これらは希少であるものの、しばしば手に入れるチャンスがある。死亡した魔術師の遺品や、遺跡からの発掘品が市場に流通することがあるのだ。あるいは、魔術師以外の家系に魔術の知識がもたらされた場合、貴重なものとして代々受け継がれていくだろう。これらを読み下し、発動手順の部分だけでも理解することができれば、魔術を習得することができる。

運良く魔術習得のチャンスを得ることができたとし

ても、実際に習得する段になるともうひとつの障害が発生する。魔術を習得できるかどうかには、魔術それぞれと術者との相性が大きく影響するのだ。遠く古代の魔術師たちは緻密な理論によって魔術を理解し、制御し、術者との相性に関係なくすべての魔術を習得できた。しかし魔術原理が失われた今、不完全な理論だけで魔術を発動させることは叶わず、術者の素質や感性に頼らざるを得なくなった。

長い時間をかけて魔術を研究する者の中にも一切魔術を使えないような人間はざらに存在する。逆に、ろくに魔術について学んだことがない者であっても、たまたま入手したスクロールから労せず魔術を習得するということもある。

魔導書

魔術師の多くは魔導書を携帯している。自身の魔術研究や、手順の複雑な魔術についてのメモを書き留めるために必要となるのだ。触媒は大抵の魔術師が所持しているが、魔導書は魔術の研究を志さない者には不要な場合もあり、持たない者も多い。

賢明な魔術師であれば、普通は自分の記した魔導書を他人に安々と開示しない。それは手の内を晒す行為でもあるし、研究の横取りを招く行為でもあるからだ。貴重な研究であれば尚更で、それが原因で危険が降りかかることもあり得る。魔術師によっては自分以外に読めないよう暗号で記したり、本自体になにかしらの鍵をかけることもある。

魔導書が世に出回る場合、写本という形態を取る場合が多い。死んだ魔術師の魔導書を書き写し、タイトルを付けて市場へと流すのだ。有用な研究ほど高額で取引されるため、強盗が魔導書目的で魔術師を襲撃する、ということも稀に聞く話である。

また、魔術について記していくうちに、魔導書がアーティファクトとして変成することがある。魔力が魔導書に籠もり、記述が魔術として意味を持ち始めたり、なにかが宿ったりするのだ。アーティファクトとしての魔導書は、強力な魔具として高値で取引されるかもしれないし、危険な呪物として封印されるかもしれない。

アーティファクト

魔術的効果を閉じ込めた品のことを俗に「アーティファクト」「魔術具」「魔法具」「魔導具」などと呼ぶ。そのほとんどは古代の遺物であり、未知のテクノロジーの産物である。

自然物がアーティファクトとして定義される場合もある。アイオニアには超常的な現象を引き起こす奇妙な資源が散見され、その影響が人々の生活に時には益を、時には害をもたらす。

アーティファクトは財宝として扱われる。そのほとんどには金貨100枚を超えるような高値が付く。たとえ有用な効果をもたらさないくだらない品であっても、その価値が金貨10枚を下回ることはまずあり得ない。傭兵は己の武器として、商人は宝として、考古学者は手がかりとして、好事家はコレクションとして、アーティファクトを欲する。

アーティファクトは詐欺師たちにとっても良い商品となる。世に不届きな贋作は溢れており、由緒あるシャーマ教伝来の品にすら偽物が紛れ込んでいる。魔力は不可視であるが故に、魔術と奇術を見分けることは、実はとても難しい。

魔術触媒

魔術触媒は魔術発動の補助をする道具である。現代に製法が伝わっている数少ないアーティファクトのひとつで、使うと術者の周囲の魔力を引き寄せてひと処に集めることができる。魔術師は魔術使用の負荷を和らげるため、魔術触媒を持ち歩くのが常である。杖やアクセサリーの形に加工されていることが多い。ベルトの装飾として加工し、魔導書に巻き付けて持ち歩く魔術師も見かけることがある。

魔術触媒は大量の魔力を浴びた物質を素材に製造される。「魔力はより多い場所に集まる」という性質を利用するためである。魔力濃度の高い土地で育った樹木や鉱物が用いられる場合が多く、これらの素材は「魔力結晶」などと呼ばれて高値で取引される。

CREATURES

魔物

人々はこの世界に巣食う怪物たちを恐れている。夜に紛れて女子供を襲い、臓物を食い漁るのだと。未知なる病と呪(のろ)いの温床、形を持った災いであり、耐えがたい苦痛を撒き散らすのだと。

得体の知れぬ者たちが跋扈(ばっこ)する限り、アイオニアに平穏が訪れることはない。しかし、だとしても人々は災いを退け続ける。隣り合わせの死に飲み込まれないよう、懸命に抗っている。

この章では魔物という存在と人々がどのように付き合っているのかについて記す。代表的な魔物の具体例については【アイオニア博物記】（P.116）にて紹介しているので、別途参照されたい。

- 魔物の認知（P.89）
- 魔物の定義（P.89）
- 魔物の研究（P.89）
- 魔物への対策（P.90）
- 魔物の討伐（P.90）
- 穢れ（P.90）

魔物の認知

魔物はありふれた存在ではない。異形の怪物を実際に見たことがあると証言する者は少ない。しかし、アイオニアの住人たちはその気配と痕跡を確かに感じ取っている。竜に焼かれた村。木々に残る未知なる爪痕。恐怖によって言葉さえも失った、哀れな廃人たち……。不可思議な生物の実在を裏付ける証拠はこの世に溢(あふ)れていて、人々の心に畏怖を抱かせる。

魔物による被害は、不明で、理不尽なものである。特に、強大なる魔物によってもたらされる被害は、その印象が自然災害のそれと近いかもしれない。例えば竜に襲われることは「竜害」とも呼ばれ、回避しがたい予測困難なものとして恐れられる。

しかし、魔物の存在が一般に広く恐れられているとは言え、無闇やたらに「魔物に襲われた」と叫んでもそうそう簡単には信じてもらえない。頬に付いた血糊だとか、切り裂かれた衣服だとか、友人の亡骸だとか。なにかしら目に見える魔物出現の証拠があって、始めて人々は証言から真実味を感じ始める。そして徒党を組んで、松明を掲げ、森の闇を恐る恐る切り拓いてみるのだ。闇に潜む怪物の顎(あぎと)が、今度は自分たちの肉を食い破るとも知らずに。

魔物の定義

どのような生き物を魔物と呼ぶかの定義は曖昧(あいまい)で、はっきりしない。同じ生き物を指してもそれを魔物だと忌む地域と、そうでない地域が存在する。

世界中の人々の意見を並べて見る機会があれば「進化の過程が説明できない、不可思議で、おぞましい異形の者たち」を総じてこのように呼んでいるのだと理解することができる。不確かで感情的だが、あまりにも一般に普及しているので、学者たちも致し方なく魔物という分類を用いる。

魔物たちがなにから生じるのか、その原因は明らかにされておらず、様々な仮説が立てられている。シャーマ教の唱える「穢(けが)れ」の概念が通説として一般に広く信じられているものの、それさえも多くの学者に否定されている。

魔物の研究

魔物の研究は生物学者たちの領分である。魔物たちの不可解な生態について、学者たちが興味を持つのはごく自然なこと。しかし魔物について記した書物

はどれも仮説と推論で満たされていて、はっきりとした言及を避けた物ばかりが目立つ。

彼らは各地を渡り歩いて、伝承や目撃証言を蒐集する。魔物について冷静な証言を集めることはひどく難しい。その言葉に含まれる怯えが、魔物たちの姿を朧げなものにする。大抵、ひとりからの証言で正確なところを知るには至らず、真実への到達は地道な聞き込みと考察によってのみ叶えられる。

生物学者たちは集めた真実を共有しようと努める。記録がいつか、魔物の脅威に怯えなくてよい世界へと導いてくれる。そう理想を描いて、各地にもたらされた災いを編纂する。

魔物への対策

魔物への対策、対処法は千差万別である。同種の魔物であってもその生態を一括りにまとめることは容易でない。悪霊に対して塩が魔除けの効果を表すこともそうでないこともある。

魔物の対策を考える時、民間伝承や習慣を軽んじるべきではない。根拠薄弱で不確かだが、大抵は本質的な要素をわずかに含んでいるものだ。

例えば、長くグールに悩まされている土地では死体を火葬する文化が根づく。元々火葬文化の根付いていた土地ではグールについて名前すら知らないということだってあり得る。

この事実を知れば、死体を燃やすことがグールの被害から人を守るために有効「かもしれない」と推測できる。また、グールのよく湧く土地に住む薬草医や魔術師は、奴らにだけ激痛を与える特効薬の作り方を知っているかもしれず、その薬は他の土地のグールにも効果をもたらす可能性がある。

魔物の討伐

魔物による被害は最初、不気味な死体や、爪痕、足跡、聞いたことのない獣の鳴き声などとして表れる。村や町は正体不明の脅威を目と肌で感じ、騒然とする。

村落が取る対策として最も一般的なのは、近場の傭兵ギルドへ調査と討伐の依頼を出すというものである。村の規模だと、魔物に対抗する戦力を必ずしも有しているとは限らない。そういう場合、村の素人たちで慣れない武器を握って決起するよりも、腕っぷしを食い扶持としている者たちに力を借りる方が賢明な選択である。

町や都市の規模では、憲兵や騎士が魔物討伐に駆り出される。しかし国防の戦力を動かすには大抵、面倒な手続きを介さなければならない。お役所仕事による対処の遅れはままあることである。

穢れ

穢れとは、魔物が生じる原因だと「信じられている」エネルギーである。この概念はアイオニアの世界宗教であるシャーマ教によって持ち込まれた。曰く「穢らわしき力は生者と死者の魂を冒す」。シャーマ教信仰者以外にもこの概念は広く信じられている。

シャーマ教は穢れを邪悪だと説いており、特にシャーマ教の宗派のひとつであるシモン教会は、これを積極的に浄めるべきだと断じている。来たる大地返戻の時、アイオニアから穢れが取り除かれてなければならないのだと。事実、魔物たちの中には聖なるもの、浄められたものを嫌う種が多く存在する。

穢れは星の災禍によって発生したと言い伝えられている。古代黎明期には穢れによって生まれた魔物たちが人々を大いに苦しませたという。

BELIEFS

信仰

人為の及ばぬなにかを願う時、人々は大いなるものに祈り、祝福に与(あずか)ろうとする。今日も明日もその先も、腹が満たされますように。苦痛から解放され、安らぎがもたらされますように。姿なき神々が憐れみ、慈悲を垂れてくださるのだと。人々は信仰を止めない。真実、それが何を生み出しているのかを知りもせずに。

この章ではアイオニアにおける信仰について記す。

- 主要な宗教（このページ）
- シャーマ教（P.92）
- 祖霊信仰（P.95）
- 自然崇拝（P.96）
- 破壊的カルト（P.97）

主要な宗教

アイオニアで最も一般的な信仰対象は大地と太陽の神であるアイオーンである。主神アイオーンを祀る教会や聖堂は多くの町で見受けられる。シャーマ教によれば主神アイオーンは魔神との戦いに勝利したのち、傷を癒やすため大地へと隠れ、人に大地の管理を任したとされる。シャーマ教の詳細は後述の別項目にて詳しく述べる。

信仰者の数でこそ劣るものの、アイオーン信仰の他にも多様な信仰が存在する。特に「アイオーンの子ら」への信仰は各地で見られる。アイオーンの子らは万象を司るためアイオーンから神性を分け与えた神々であり、海・川・山などの土地、火・水・土・空気などの元素、時間や昼夜などの概念についても司る神がいたとされる。ひとつの要素に対して複数の神が割り当てられること、逆にひとつの神に複数の要素が割り当てられることもあり、同じ神に対してであっても解釈は分かれうる。

土着信仰の多様性についても触れておかねばならない。自然崇拝や精霊信仰。祖霊崇拝。民間信仰。信仰の形態は多岐に渡る。土地ごとの価値観や文化は祈りの所作や尊(たっと)ばれる神格の性格にも表れる。そして大切に信仰され続けるか、あるいは忘れ去られる。

土着信仰の根付く土地にはしばしばシャーマ教の宣教師たちがやってきて、改宗を求める。シャーマ教はアイオーンとアイオーンの子ら以外への信仰を正統なものだと認めていない。大抵は人道的な相談によって行われ、無理強いされることは少ない。しかし時には土着信仰の異教徒たちを邪教と弾圧し、強引に改宗を進めることもある。そのため、祖霊信仰が中心の竜人族、自然崇拝が中心のツリーフォークと、シャーマ教は対立していることがある。

シャーマ教

シャーマ教は、主神アイオーンとその求道者であった魔術師シャーマを信仰対象とする宗教だ。アイオニアにおいて現在最も多くの人に信仰されている、いわゆる世界宗教である。シャーマ教はこの世界の価値観に大きな影響を及ぼしている。

◆ 教義

シャーマ教において「アイオニアの大地は主神アイオーンからの預かり物である」とされている。「やがて訪れる大地返戻(へんれい)の時、主は信仰深き我々の魂を、新しき大地に召し上げてくださる」のだと。この考えこそ聖典に記されたシャーマ教の本質であり、シャーマ教の宗教行為における根源的思想である。

この思想に基づき、シャーマ教には教義として定められたいくつかの掟が存在する。「困窮(こんきゅう)する隣人同士で助け合うこと」「日に一度、大地と隣人の平和に祈りを捧げること」「聖典を読み、シャーマの御言葉に学ぶこと」である。シャーマ教の宗派は様々存在するが、この3点については概ね共通している。

人はいずれ主たるアイオーンに大地を返さなければならず、それまで大地を清く保たなければならなかった。しかし古代文明の過ちにより大地は穢(けが)れ、今や人々の身にも災いが降りかかるようになってしまった。大地返戻までに大地は浄められなければならず、そのため祈りが絶やされてはならないのだ。

シャーマは、大地を浄めるために必要なものは「祈りと共存」だと答えたとされる。祈りによって生まれる聖なる力は穢れの活性を抑え、大地の浄化を助ける。そして、大地をこれ以上穢さないため、今ある大地の恵みをみなで分け合い、助け合い、邪心や争いを生まないことが肝要であると説いた。

シャーマ教の祈りに最も大切なものは心の在り方であり、定められた手順はない。しかし、教徒たちの間で好まれているポーズは存在する。まず右手の指を左の頬骨、もしくは瞼に当てる。そしてそのまま真反対へと地平を描き、最後に指を握り込んで親指の背に口づけする。

敬虔なシャーマ教信者にとって、他者に恵みを分け与えること、助け合うことは、この上のない美徳である。また、彼らは一日一度の祈りを決して欠かさない。すべては大地返戻の時のため。アイオーンの恩寵(おんちょう)に浴すためである。

> **祈りの効果と聖なる力**
>
> 実際、祈りはそれだけで一部の魔物たちに効力を表すことがある。その事実が信者たちに聖なる力を確信させる。具体的な原理については解明されずにいるが「魔術的な儀式の要素が祈祷の中に含まれるのではないか」という説が有力であり、これを支持する学者は多い。いずれにせよ、祈祷によって生じるエネルギーについては学者たちも認めざるを得ず、魔術原理の解明のためにシャーマ教の祈りを研究する者もいる。一方で聖職者たちはこれを神の御心の表れだと考えており、学者たちの不躾(ぶしつけ)な詮索を忌避(きひ)している。

◆ 聖典と神話

シャーマ教の聖典は、後述する正教会とシモン教会とで細部が異なるものの、「神話」「シャーマの旅」「弟子たちの務め」の三部から構成される点は一致している。以下は、シャーマ教にて信じられている神話の要点をまとめ、簡略化したものである。

神代の頃、主神アイオーンは広大なるアイオニアの大地と、それを照らす太陽とを創造した。そして主は自らの神格を分け、大地の万象を司る神の子らを創造した。主と子らは、美しきアイオニアの大地を、永遠とも思える長きに渡って統治した。
ある時、アイオーンの長子である四柱、そのうちの一柱であったものが、アイオニアの大地を主から奪うべく、軍勢を率い、反旗を翻(ひるが)した。この神は魔神と呼ばれた。主と神の子らによる軍勢は魔神の軍勢と衝突し、壮絶な戦いを繰り広げ、辛くも勝利を収めた。魔神の体は引き裂かれ、二度と蘇ることのないよう神の力をもって封印された。
主と子らは傷ついた体を癒やすため、一時この地を離れる必要があった。その際、アイオニアの地を管理する下僕として、主は土から人を創られた。主と子らは人に大地を任せ、世界の奥深くへと身を隠した。

アイオーンの子らへの信仰

シャーマ教は他宗教に対して排他的な姿勢を持つが、アイオーンの子らを信仰することに関しては正統であると認めている。アイオーンの子らはアイオーンが神格を分け与えて生んだ存在であり、その本質はアイオーンの一側面であると解釈しているのだ。

アイオーンの子らの中で特に信仰が篤いのは、長子とされる四柱のうち、火と戦いの神である「イグ」、植物と豊穣の神である「メテル」、水と天候の神である「イムヴァ」の三柱である。もう一柱の「魔神」についてはあらゆるアイオーン信仰において禁忌とされ、その名を知ること、姿を象ることすら忌まわしい存在として語られる。

◆ 起源と聖人シャーマ

シャーマ教の起源は星暦1世紀にまで遡る。グレイベル地域のとある土地に「シャーマ」という魔術師がいた。シャーマはある日アイオーンからの神託を受け、娘であるシャロムと大地を癒やすために旅に出たという。

シャーマが旅をしたとされるのは星暦1年から18年までの間。シャーマは旅の途中、出会った人々に次のように説いた。「寄り添い、祈りなさい。愛なき心に穢れは根差す。分け与え、助け合いなさい。あなたたちに大地の恵みのあらんことを」。この警句はアイオニアの浄化を願ったものであり、後にシャーマ教の教義の礎となった。

シャーマの娘シャロムと、シャーマの考えに感銘を受けたシモンという男が彼の初めての弟子となり、それに続くようにして多くの人間がシャーマに追従した。各地にはシャーマが行った奇跡の逸話が多く残されている。中でも病人や怪我人を治癒したという話は数多く、シャーマ教の教会にはシャーマが使ったとされる回復や治癒の魔術がしばしば受け継がれている。

シャーマは星暦18年に没したとされており、死後、シャロムとシモンのふたりを筆頭とする弟子たちがシャーマの教えを世界各地へと広めた。そしてアイオーンを主神、シャーマを救世主とする宗教「シャーマ教」が成立するに至った。それから300年ほどの間に、シャーマ教の信仰の在り方が確立され、現代まで続く信仰生活の形式がおおよそ整えられた。

シャーマ教の聖職者たちはシャーマに倣い、しばしば巡礼の旅に出る。シャーマと同じように使命を帯びて旅をする者もいれば、修行としてシャーマが訪れた聖地、聖人たちの痕跡の残る土地を巡る者もいる。各地の教会には救世主シャーマや、シャロムとシモンを初めとする聖人たちの遺物が保管されていて、巡礼者はそれらの霊験にあやかろうと訪問する。古くより巡礼とは聖なる力への接近であり、聖職者たちが神を感じ、祝福に与るための儀式なのだ。

◆ シンボル

シャーマ教のシンボルマークは「正円とそれを横切る一直線」で統一されている。正円は太陽、一直線は地平線のモチーフであり、大地神でもあり太陽神でもあるアイオーンと、荒廃した大地を奇跡によって照らした救世主シャーマを同時に表している。

シャーマ教の信者はシンボルを模したタリスマン（お守りのこと）を有する。シンボルに祈りを捧げることは、大地の恵み、太陽の恵みに感謝することと同義である。シャーマ教の魔術師たちはタリスマンをそのまま魔術触媒として用い、魔術を神の御力と見做してその権能を振るう。シャーマ教において魔術師は特別な存在であり、珍重される傾向にある。

◆ 宗教施設

現代的なシャーマ教は教会堂（聖堂などとも呼ばれる）を宗教行為の場と定める。教会堂でのひと時は信心を思い出させ、育てる。信者は教会堂に飾られたアイオーンとシャーマの偶像に祈りを捧げたり、聖典から新たな学びや人生の標を見出したりする。

町の教会には大抵、鐘楼が備え付けられる。これはシャーマ教において鐘の音が魔を退けると信じられているためである。鐘は朝、昼、夕方と三回鳴らされる。労働者たちはこの鐘の音を1日の始まり、就労の終わりの合図として利用する。

教会の裏手は墓地となっていて、信仰の有無に関わらず、その土地で暮らした者であれば葬ることが許される。シャーマ教の原理に則るなら、例え罪人であったとしても魂を失った死肉に罪はなく、丁重に

葬られるのが通常だ。肉体はアイオーンから賜(たまわ)ったものであり、止ん事無き事情がない限りは土葬して、土に還すのが慣わしである。シャーマ教では死肉を焼き崩すことはタブーであり、火葬された者は新しき大地を踏むことができないと言われている。

原始的なシャーマ教においてはオベリスクやヘンジ、あるいはそれを覆うように建築された神殿や寺院で宗教行為を行っていた。その風習は今でも一部地域に残されている。現代で用いられる教会堂は、これらの神殿や寺院がシャーマ教の洗練や建築技術の進歩に伴って置き換わっていったものである。

◆ 正教会

正教会は、シャーマ教の教派のひとつ。シャーマ正教とも呼ばれ、シャーマの娘にして最初の弟子のひとり、シャロムを継承している。一般的にシャーマ教について話す時、正教会のことを指す場合が多い。シモン教会と共にシャーマ教の二大派閥に数えられるが、その思想には差異があり、大地のこれ以上の穢(けが)れを祈りによって防ぎ、浄化は大地の自浄に任すことを良しとしている。

シャロムは父と同じ理想を描き、アイオニアの浄化を願ったが、ある時シモンと袂(たもと)を分かち、各々に弟子を取って活動するようになった。そして星暦50年にシャロムが没すると、シャロム派の信者たちはシモン教会に対抗する形で教会を立ち上げた。これが正教会の前身であるシャロム教会であった。

聖遺物

各地の教会にはシャーマ、シャロム、シモンを初めとする聖人たちの遺物が残されている。多いのはシャーマたち聖人の杖の破片であるとか、口づけた杯であるとか、葬送に用いた鈴、纏(まと)った衣服の切れ端などである。聖遺物の納められた教会は信仰者たちから一層の信仰を集め、場合によっては教会を中心に村ができるほどの人気を獲得する。

しかし、それ故に「邪心に囚われた聖職者が聖遺物を騙った」という話は後を絶えない。その真偽を確かめるには神学への深い理解と歴史的知識、実物にしか持ち得ぬ気配を感じ取る眼力が必要であり、持ち合わせる人物は限られる。

シャーマ教から正式に認定された聖遺物も存在する。認定聖遺物はシャーマと直接の関わりがある物を第一級、聖人と関わりがある物を第二級と振り分け、大切に保管される。

シャロム教会とシモン教会は1000年以上、方針の違うシャーマ教宗派として共存する関係にあったが、星暦1439年の「イェール会議」以降、教義の解釈相違によって完全に分裂。「シャロム教会こそ正統にシャーマを継承している教派である」と主張し、正教会を名乗るようになる。グレイベル地域の有力国家であるラウステン王国を始め、いくつかの国が国教と制定したことも後押しになり、正教会の名称は各地で定着した。

正教会の組織は世界中に存在し、それぞれの国名、地域名を冠し（ラウステン正教など）各地に根ざす。そしてそれぞれを「総主教」と呼ばれる立場の最高指導者が治めている。総主教同士の権威は建前の上では対等であり、正教会の公式な決定は総主教たちの合意によってのみ取り決められる。

◆ シモン教会

シモン教会は、シャーマ教の教派のひとつ。シャーマの最初の弟子のひとり、シモンを継承している。正教会と共にシャーマ教の二大派閥に数えられるが、その思想には差異があり、大地の穢れは積極的に浄めねばならぬとしている。「祓魔師」という言葉もシモン教会の教義の上で生まれたものである。

シモンはシャロムと並び立つシャーマの弟子であったが、ある時シャロムと袂を分かち、各々に弟子を取って活動するようになった。シモンは「穢(けが)れは人の犯した罪であり、これを浄めねば大地返戻(へんれい)は成されない」と説いたとされる。この言葉を根拠に、星暦49年のシモン没後、シモン派の信者によって立ち上げられたのがシモン教会であった。シモン教会において穢れは濯(すす)がれるべき人の罪であり、穢れを浄化せんと行動することこそを善としている。

シモン教会とシャロム教会（現・正教会）は1000年以上、方針の違うシャーマ教宗派として共存する関係にあったが、星暦1439年の「イェール会議」以降、教義の解釈相違によって完全に分裂。シモン教会は総本山としていた聖地イェールにて、国家としての独立を宣言した。聖地イェールはグレイベルの南西に位置し、今でも独自の法によって統治され、アイオニア浄化の中心地となっている。

聖地イェールにはシモン教会の教皇が、数人の枢機卿と共に暮らしている。教皇はシモン教会のトップであり、宗教国家イェールの元首でもある。現在は240代目となるダネル13世が教皇を務めている。

シモン教会はアイオーン信仰やアイオーンの子らに対する信仰を正統なものとしており、それ以外の神を認めておらず、他宗教に対して改宗を求める。建前上は正しき信仰を広めることが目的だが、実際には実利的な思惑も多分に絡んでいる。

昨今、シモン教会では異教徒弾圧の機運が高まっており、過激化の一途を辿っている。シモン教会から異教徒の認定を受けた者は、聖地騎士たちの弾圧の影に怯えることになる。村の燃え跡や異教徒の磔など、他宗教との争いの痕は各地でよく見られるようになった。シモン教会内部にすら、それを悼み、聖人シモンの遺志に反するのではないかと疑問視する者がいる。しかし教皇ダネル13世を含むシモン教会の上層は、その声を黙殺している。

ドルイドや祖霊信仰者たちは聖域を守るため、武器を取ることを余儀なくされる。そしてシモン教会の騎士たちとしばしば激突する。信仰の違いが争いと血を呼び、敗者は冒涜者として誹りを受ける。

◆ 原始シャーマ教

現代的に洗練される前のシャーマ教、いわゆる原始シャーマ教を信仰し続ける者たちも、少ないながら現存している。

原始シャーマ教が現代シャーマ教へ移り変わったタイミングについて、明確な線引きは難しい。歴史書によればシャーマの没後200年頃を境に現代的な様式へと移り変わり始め、星暦300年頃には現代シャーマ教の教義の原型が完成したとされている。それ以前を原始シャーマ教、以降を現代シャーマ教ないし初期シャーマ教と区別する見方が強い。

この頃はシャーマの直弟子たちによる宗教活動の影響が色濃く残っていた時期であり、シャロム派やシモン派など、弟子たちそれぞれの思想に追従する派閥が生まれ始めた時期でもある。教義やシャーマの言葉の解釈について活発に議論が交わされ、シャーマ教は急激に洗練されていった。

一方、その変革を良しとしない者たちが、原始シャーマ教を大切に守り続けてきた。原始シャーマ教の教義は現代シャーマ教と大まかに同じであったが、まだ聖典は存在しなかった。祈りの形式も現代シャーマ教に比べて儀式的になる傾向があり、シャーマの魔術師的側面への尊敬が色濃く残っている。

また、原始シャーマ教には神々の姿を象った偶像も存在しなかった。アイオーンやアイオーンの子らの姿が象られる様になっていったのは、現代シャーマ教への変遷の中でだと言われている。原始シャーマ教信奉者の中には、人が神の姿を創造し、それに祈りを捧げることに対して強い嫌悪を示す者もいる。

祖霊信仰

祖霊信仰者たちは「継承されるもの」にこそ価値を置く。血統、遺志、知恵、文化、歴史……父母や祖父母、名前も顔も知らない祖先から子々孫々へと継承されるものを重んじる。

一部の集落や部族にはまだ、祖霊信仰が根強く残っている。形態は様々であり、祖先を神格して崇めたり、先祖の立派な生き様や死に様を讃えて教訓にしたりする。先祖を尊ぶ者には恩寵があり、ないがしろにする者には祟りがあると信じている。

神への信仰と祖霊信仰が組み合わさることも良く見られる。神の膝下へと案内された祖先が使いとなり、生きる子孫たちを正しき道へと導いてくれる。生前の偉業により、特定の故人を神の如く扱う場合もある。英雄の伝説を代々に語り継ぎ、生き様を一族の至上として尊敬する。

英霊への信仰の上でなら、人の魂もまた神性を獲得しうるかもしれない。しかし神に近づくとは人から遠のくことでもある。

竜人たちの祖竜信仰を、祖霊信仰と同一視してよいかには議論の余地がある。竜人氏族は竜を自らの祖先だと定める。氏族によっては「生前の行いが良ければ来世で竜に生まれ変われる」とさえ信じている。

祖霊信仰的側面を持つ竜人たちの信仰は、しばしば生きた竜たちにも及ぶ。彼らは誇り高き生を全うし、竜へと生まれ変わった祖先たちなのだと尊敬する。一方で、人を襲った竜のことは堕ちた竜であるとされる。力に溺れ、生者の世界を侵した悪竜は、罰し、誅さなければならない対象へと変わる。

古竜たちを崇める集団は特に信仰に篤(あつ)い。大いなる竜との邂逅が、その神々しさが、彼らに夢想させる。古竜こそは、遥かなる高みへと辿り着いた、偉大なる祖先の姿。そしていつか、自らの魂も大いなる竜となって空を走るのだと。

自然崇拝

辺境地域に目を向けると、自然への畏敬から生まれた信仰を目にすることがある。森に、山に、海にと、雄大なる自然風景に聖なるものを見て、神の集合、不可侵の聖域であると見做(みな)す。

自然崇拝の興(おこ)りはシャーマ教よりも古く、古代文明の頃にも存在したと言われている。古代にはとりわけ天体を信仰対象とする宗教が多く、古代遺跡からは星辰を測るための装置が出土したりする。

古代の物に限らず、自然崇拝の痕跡はしばしば各地で見つけることができる。丘陵(きゅうりょう)の巨石の整列や、山林に直立するトーテムたち。化粧や伝統衣装に見られる独特の紋様。自然崇拝者たちはモニュメントや装束に畏敬の念を込め、信仰無き人々も彼らが作った物を見て少なからず自然の威光を感じ取る。

一部の自然崇拝者たちは司祭や巫女たちのことを「ドルイド」と呼ぶ。ドルイドは近隣の同志を集めて集会を開き、均衡のために話し合う。そして自然へと祈り、魔術的な力を行使したりする。

ドルイドは儀式を通じ、自然と声を交わすとされている。ドルイドたちは草木の影や水底の闇、闇の奥に隠された世界があると知っている。そこにはまだ命になる前の、自然の意識とも呼べるものが棲んでいて、ドルイドたちはその声を聞くことができる。

ドルイドの執り行う儀式が世俗に伝わることはあり得ない。尊敬もなしに自然と交わり、その逆鱗に触れることを、ドルイドたちはなにより恐れる。大方のドルイドは、無礼者が覆い隠された世界をまさぐるくらいなら、秘密が永遠に失われる事を選ぶ。

ドルイドの大概はひとつの土地に留まり、生涯その土地を守って暮らすと誓う。しかし一部のドルイドが定住地を持たずに放浪し、自然界の秩序を守るべく旅をすることがある。あるいは彼らは、帰るべき土地を侵され、すでに失った者たちなのかもしれない。繰り返さぬよう、各地を渡り、人の行いを見張っているのかもしれない。

破壊的カルト

聖なるものばかりが信仰ではない。この世界の影には独特の信仰から人に害を成す者たち、邪悪な破壊的カルトが潜んでいる。

例えばデーモンを信仰するカルトは世界各地にある。大地の真の支配者たちが地獄から現れ、大いなる力をこの世に振るうと信じている。終末の後の世界、デーモンたちの世紀に席を得るためには、人類を裏切り、卑小なる命をデーモン復活の役に立てることが必要なのだ。

デーモン以外にも、邪まな心から創造された存在が信仰を集めている。人の尽きぬ欲望を満たしてくれる、邪悪なる神々が。邪神たちは欲望の対価として、残酷な供物を求める。邪神カルトの一員は供物を集めるために、殺人や誘拐などの犯罪的行為を躊躇わない。そうして平穏は脅かされ、得体の知れない信心への恐怖が人民の心へと刷り込まれる。

語られざる神、名を忘れられた神を信仰する、密かなる集団もいる。「月の瞳」と名乗るその集団の歴史は深い。シャーマ教と同じか、もしかしたらそれ以上の時間、歴史の闇の中を暗躍してきた。彼らは疑わない。月は瞳なのだと。偉大なる魔神は毎夜毎晩、我々を見下ろし、誰一人その視線から逃れることはできないのだと。

「呪われた血筋」たちは、自分たちこそ進化した上位生物であり、神の恩寵（おんちょう）に預かった特別な存在であると主張する。変異によって血中に宿った特異性は、遺伝によって引き継がれ、数を増やしていく。そうして出来上がった血筋が絆を生み、排他的な思想を生み出すことがある。呪われた血筋は市井（しせい）から非難を呼ぶ。そして、血族の結束をより強固に、閉鎖的なものへと変えていく。人は異物を排除したがるもの。強くあらねば絶やされてしまうだろうから。

世を忍ぶために、カルトは表と裏の顔を使い分ける。例えば商業ギルドが破壊的カルトの隠れ蓑であった、という事件は歴史上何度もあった。集落や国家がカルト的思想を実践していて、コミュニティ全体が邪まな信仰で染め上げられているというケースも、少ないながら実在する。生贄文化などの、文化的なコミュニティでは決して採用されない風習が今でも残っていて、ありふれたものとして生活に根ざしていたりする。

RACE

人種

人類学者の男はふと思い立ち、書斎の窓から丸一日、町の人々を観察してみることにした。行き交う姿のほとんどは人間族のものであったが、稀(まれ)に人間とは異なる人影を見かけることがあった。竜人の背中に向けられた白い目。金持ち風の男を小さな歩幅で尾行するディグリングの女性。言い争うエルフとドワーフの周りには人だかりが出来ていった。そして人目を避けるため路地裏へと消えていく、人類学者にもわからない未知の種族の男もいた。

町は人によって形成され、しかし人間ばかりが人ではなく……。辺りがすっかり暗くなったことに気づくと人類学者は、その多様性が生む新たな価値と軋轢(あつれき)のことを思い、羊皮紙にペンを落とした。

本章ではアイオニアの大地に生きる人種の特徴や、その文化について詳しく説明する。

- 人間（このページ）
- エルフ（P.99）
- ドワーフ（P.100）
- ディグリング（P.100）
- 獣人（P.101）
- 竜人（P.101）
- ツリーフォーク（P.102）
- 希少人種（P.103）

人間

人間はこの世界において最も人口の多い種族である。見た目はPLが住む地球の人間と同様のものを想像してもらえればよい。

成人男性の平均身長は170cm強で、平均体重は65kg前後。成人女性の平均身長は160cm強、平均体重は55kg前後。平均寿命は65年ほどだが、100歳近くまで生きた人間の記録も残っている。部族によっても異なるが、10代の後半から成人として扱う場合が多い。

環境適応能力

人間たちはその優れた環境適応能力をもってして様々な地域に定住できる。灼熱の砂漠も、極寒の氷の地をも開拓し、家を建て、集落や国を築く。

あらゆる土地へと旅し、居を構えるため、人間の特徴には地域差が生まれやすい。目鼻の大きさ。髪、肌、瞳の色。文化の多様性も他種族の比ではない。どのような地域、文化圏で生まれたかによって、人間の持ち得る特徴は如何様(いかよう)にでも変化する。

人間の間で争いが絶えないのも、もしかしたら適応能力の高さゆえかもしれない。あらゆる土地に根ざしては増え、新たな土地を欲し、そして奪い合う。非人間族たちから見ればなんとも強欲で、愚かしく見えることだろう。

膨大な人口

世界の人口を割合にして表せば、人格を有する生物のうち八割ほどが人間である。残りの二割のうち半分が主要な非人間族、すなわちエルフ、ドワーフ、ディグリング、獣人、竜人、ツリーフォークに当たる。残りの半分をそれ以外の、ごくごく珍しい希少人種たちが分け合っている。

町や都市に出れば対比はさらに顕著になる。大きな町や都市で見かける種族は大概が人間族であり、非人間族と出くわす確率は20人に1人ほどまで下がる。そのため、非人間族が自分たちの種族の次によく見る種族は人間であり、非人間族たちの生活においても人間の存在はありふれたものであるはずだ。

ほぼすべての町や都市、国、それに伴って生じる文化や価値観は、人間が中心となって形成される。これは人種ごとの人口比を考えればごく自然なことであると言えるが、差別問題へと発展する可能性を大いに含んでいる。種族の壁を取り払おうと腐心する者は多いが、その願いが叶っているとは到底言えないのが現状である。

エルフ

エルフの美しさは川の流れや森の朝露に例えられる。人間より体毛が薄く、耳はやや尖っている。彼らの繊細な顔立ちの中に、他の種族たちは冷徹さや恐ろしささえ感じることがある。

平均身長は男女共に175cmほど。平均体重は男性が60kgほどで、女性は50kg前後。長命で、人の倍ほどの時間を生きる。平均寿命は150歳ほどだが、170歳ほどまで生きたエルフの記録も残っている。老いによる衰えも人間の半分ほどの速さである。

隠れ里

エルフは人の寄り付かない静かな土地を好む。森や谷などに集落を作って暮らす。そのために他種族から「森人」と呼び表されることもある。

彼らは森で獣を狩り、川で魚を獲って、作物を栽培して暮らす。植物や水の様子を見ることに長け、その鋭敏な感覚で、自然の僅かな変化も見落とさない。

森や川は彼らにとって生活であり、里を守る城壁でもある。これを侵す者たちをエルフはただちに敵と見做す。縄張り意識が非常に強いエルフの里に、断りなく近づくのはとても危険だ。侵入者に矢じりを向けることを、彼らは躊躇わない。

偏見と傲慢

閉鎖的な文化を持つ部族が多く、その影響か、エルフ族には排他的な者たちがいる。エルフ至上主義者たちの偏見は凄まじいもので、自分たちの文化や言葉の美しさに酔いしれ、他種族を下等で下賤な人種だと蔑視する。

とは言え、こういう者たちはエルフでも一部にすぎないのだが、エルフに見下された経験を持つ者がその偏見をエルフ全体のものだと誤解するのは無理からぬことかもしれない。また、一部のエルフたちは、種族間戦争で対立した歴史のあるドワーフ族のことを特に強く嫌悪している。「土まみれ」だとか「石いじり」だとか。傲慢なエルフの語彙に、ドワーフを皮肉る言葉は尽きない。

ダークエルフ

星の災禍の直後、混沌とした地表を見限ったいくつかの部族が、地下世界の暗がりへと逃げのびた。そのうちのひとつにエルフの一族があった。彼らは暗所での生活によって地上エルフにないいくつかの特徴を手に入れ、暗がりに住まうエルフ、ダークエルフと呼ばれるようになった。

ダークエルフたちは今でも地下に住まい、先住民であったオークたちと戦争を繰り返している。光届かぬ地下世界は彼らの身体的特徴に大きな変化をもたらした。純白の髪、鈍い黒の肌、目は白色であったり緋色であったりする。

ダークエルフの中には地下世界にうんざりして地表へと戻ってくる者たちがいる。しかし彼らのほとんどはエルフの集落に留まることを許されない。エルフはダークエルフのことを、地上を捨てた裏切り者として罵るのだ。そしてその迫害のために、ダークエルフたちも地上の者たちを見下すようになった。

ドワーフ

ドワーフの小柄な体躯は岩のように固く、逞(たくま)しい。鉱山仕事や鍛冶仕事によって鍛えられるためだ。体毛が生えやすい性質にあり、男性は豊かな髭を蓄える。人間社会では一般的でないが、ドワーフ族の文化圏では女性も髭を蓄えている場合がある。

平均身長は男女ともに150cmほど。平均体重は男性が75kgほどで、女性は70kgほど。人間の倍ほどの時間を生き、平均寿命は150歳ほど。

◆ 石と共に生きる

一般的なドワーフの一生は石と共にある。ドワーフは鉱山の麓か、洞窟に集落を作って暮らす。そのために他種族から「石人」と呼び表されることもある。

彼らにとって鉱山資源は重要な収入源であり、輸出したり、加工したりして暮らしを立てる。ドワーフには鉱石や宝石を掘る炭鉱夫、武具や防具を打つ鍛冶師が多くいる。肉体と精神、そのいずれもが頑強で、体力仕事はお手の物。商人も、ドワーフの鍛冶職を、石や鉄で騙そうとは決して思わない。

しかし、そのことが「ドワーフたちは貴重な宝石を潤沢に蓄えている」という噂の流布に繋がって、数多くの侵略をもたらした。ドワーフに戦士や武人が多いのは、侵略者たちから土地を守る必要があったことに由来する。

◆ 石の如き意固地

ドワーフは心も岩のように頑(かたく)なであると言われる。もしかするとドワーフに職人や研究者が多いことには、その頑固な気質が影響しているのかもしれない。

ドワーフは借りを忘れない。石のように、50年でも100年でもジッと同じことに固執して、心を動かさない。それが恩義であっても怨恨であっても、必ず精算しようと心がける。

他種族にもこのことは知れ渡っていて、ドワーフとの交渉事は容易でないと口を揃える。また、一部のドワーフたちは、種族間戦争で対立した歴史のあるエルフ族のことを特に強く嫌悪している。「細枝」だとか「若作り」だとか。頑固者なドワーフの語彙(ごい)に、エルフを皮肉る言葉は尽きない。

ディグリング

ディグリングたちの体躯はとにかく小さい。やや頭でっかちで、4頭身前後くらいの体格の者が多い。

男女ともに、成人の平均身長は100cm前後、平均体重は20kg前後。どんなに大きくても、ディグリングの身長が120cmを超えることはない。平均寿命は人間と同じで65歳前後。

◆ 小さな体躯、小さな手のひら

ディグリングの体格は、7歳頃に成熟を迎えて以降、これっぽちも大きくなることがない。一方、体格以外の成長には部族ごとの多様性が表れる。

顔立ちが幼いまま成長する部族は、侮られがちなディグリングの中でもより侮られ、そのことに生涯悩まされる。ただ、顔付きは老いず声だけが老いる部族では、体格に見合わない声で他種族を驚かせることが密かな楽しみになっているとかいないとか。

顔だけが老いていく部族もある。歳を重ねるごとに髭や皺が増え、しかし身長は少しも大きくならない。顔付きは老いないが立派な髭だけが生えるとか、背中だけが曲がっていくなどといった部族もある。

ディグリングの体格を揶揄(やゆ)して「小人」と呼ぶ者もいるが、ディグリングたちからすれば自分たちの体格こそが普通のものであり、見下すようなこの呼び方はあまり好まれない。小人と呼ばれたディグリングは、相手を「でか人」などと言って罵り返すだろう。

ディグリングの小さな手のひらは細かい作業をするのに向いている。彼らに職人や芸人が多いのはそのためである。刺繍や彫物を好み、身につける品や楽器に独特な装飾が施されているのをよく見かける。

◆ 互助の精神

ディグリングたちの陽気さ、他種族に対して寛容な雰囲気は、彼らの非力さに由来するものだと言われている。ディグリングはたくさんの子どもを産み、大家族を構成するが、それでも人口が増えなかったのは彼らが侵略の対象とされやすかったからだ。

彼らの小さな体躯にも世界は平等の過酷さをもって接する。非力な彼らが生き残るためには、助け合いや他種族との平和な関係性が不可欠であり、それが種族全体の人柄として根付いていった。

◆ 低い天井

彼らの多くは里を作り、平穏と暖炉の温かみを愛でながら暮らす。丘や平原に縦穴・横穴を掘って住居とし、耕して田畑や果樹園を作る。

他種族がディグリングの住居に厄介になるなら、腰を痛めるか、梁に頭をぶつけるかを覚悟しなくてはならない。蟻の巣のような彼らの棲処はあまりにも天井が低く、他種族が暮らすのに適さない。

獣人

獣人たちの特徴は千差万別で、一括りに言い表すことは難しい。獅子の獣人とうさぎの獣人とでは見た目にも体格にも違いがある。

ただし、どのような特徴を持つ獣人であっても、身長が200cmを超えること、100cmを下回ることは滅多にない。また、多くの獣人は短命で、人よりも早く老いる。10歳前後で成人し、長くとも50歳までしか生きることはない。40歳の獣人は80歳の人間ほどに老け込んで見えることだろう。

◆ 獣性の発露

獣の特徴がどのように発現しているかは、個体によって大きく変わる。同じ獣の特徴を持つ獣人であっても、ほとんど人のような姿をしている者もいれば、獣に近い姿をしている者もいる。獣の能力にしても、優れた聴覚や嗅覚として発現することも、力強さや俊敏さと発現することもあり得る。食性にも影響を受け、肉食動物の特徴を持つ場合には、菜食に強い抵抗を覚える。

鳥や魚の特徴を持つ獣人もいる。ただし、どのような獣人であっても「飛行能力」と「水中で呼吸する能力」は必ず失われているという共通点がある。生物学者たちはこれを、陸生に適応する過程で退化したのだろうと結論づけている。

ごく一部の獣人部族には、老齢するにつれて徐々に獣へと近づいていく者たちがいると言われている。彼らはやがて理性を完全に失い、ただの獣となる。彼らにとってそれは人生の終わりであり、野生へと帰るための始まりでもある。

◆ コミュニティと放浪

獣人は、同じ獣の特徴を持つ者同士でコミュニティを作る場合が多い。食性や活動的な時間など、近い価値観を持つ者たちで集まっていた方がなにかと都合がよいのだ。集落として定住地を決めてひと処(ところ)に身を寄せている場合も、群れとして各地を放浪している場合もある。

竜人

竜人たちは一見するととても恐ろしい姿をしている。竜は一般に恐怖と災いの象徴であり、実際、竜人たちが人々に馴染むまでには長い時間を要した。

身の丈は人間に比べて大きく、男女ともに平均身長は180cm後半、平均体重は80kg前後である。硬い鱗(うろこ)を持ち、長命で、平均寿命は150歳ほど。

◆ 竜の特徴

獣人と同じ様に、竜の特徴がどの程度発現しているかには個体差がある。首から上がトカゲのように

なっている者もいれば、人間然とした顔立ちに鱗や尻尾にだけ竜の特徴を持つ者もいる。

背中に退化したものと思われる、形だけの翼を持つ部族も存在する。しかし、いずれの竜人も共通して、飛翔能力は必ず失われている。そして竜によく見られる火炎などを吐く性質も、絶対に持っていない。

竜人たちの文化ではこのことを「魂が竜として未成熟であるため」と見做(みな)しており、誇り高き生を全うすれば、竜として転生できるのだと信じている。

◆ 氏族の誇り

強靭で気高き竜、その子孫である竜人たちは、誇りを尊(たっと)ぶ。誇りなき人生は、祖先の竜や氏族の名に泥を塗る。痴(し)れ者は氏族から追放され、孤立することとなる。彼らの誇りがどのような形で表出するかは、個人と、育った氏族の価値観による。武勇を高めようと考える者も、賢者になろうとする者もいる。

◆ 祖竜信仰と氏族

竜人氏族の祖竜信仰について知る者は多いだろう。竜人たちは自らの祖を竜であると定める。氏族ごとに信仰の対象は様々で、特定の古竜1体を自分たちのルーツとして崇めているかもしれないし、竜全般を血を分けた同族として扱っているかもしれない。

その信心は今を生きる竜たちにも及ぶ。彼らは生を全うし竜への転生を成した、誇り高き祖先たちなのだと。一方で、人を襲った竜のことは「力に溺れ、生者の世界を侵す悪竜」とし、罰し、誅さなければならない対象へと変わる。

どのような竜を祖先に持つかは、彼らの価値観にも大きな影響を及ぼす。火を吐く竜を祖先とする竜人たちは火を神聖な物として扱うだろう。性格も苛烈な者が多いかもしれない。海に棲む海竜を祖先とする者にとって、海はかけがえなく大切な物である。その心も、海のように大らかであるかもしれない。

亜人差別

獣人や竜人のうち、獣や竜の特徴が強く出ている者たちへ、強い偏見が向けられることがある。獣人竜人を、人よりも魔物に近い存在、「亜人」として差別するのだ。

それでも昔に比べれば差別的思想も随分マシになった。彼らを迫害するような人間はほとんど残っていない。表立って理不尽な暴力を振るえば、各国の司法に問われるだろう。

しかし一方で、亜人という言葉は現代において、差別用語としての自覚なく使われるようになってしまった。古い考えを引きずっている者たちもいなくなったわけではない。反亜人主義を掲げる国家、亜人の根絶を謳(うた)うテロリストたちも現存しており、獣人竜人たちは未だ安心して暮らすことができないでいる。

ツリーフォーク

ツリーフォークは植物の特徴が表れる種族で、顔付きや姿形はほとんど人間然としているものの、植物の特徴が体の所々に表れる。皮膚から花や蔦(つた)、枝が生えていたり、肌に樹皮や年輪のような特徴が表れていたりする。

平均身長と体重は人間と同程度。男性の平均身長は170cm強、女性が160cm強。男性の平均体重は65kg前後で、女性は55kg前後。

◆ 飢えなき体

ツリーフォークは飢えることがなく、水や日光など、植物が生存する条件さえ整っていれば生きることができる。食事を摂る場合、他種族とのコミュニケーションの意味合いが強い。味自体は感じることができ、栄養として取り込むこともできる。

逆に言えば、植物の生育が困難な地域ではツリーフォークもずいぶん苦労することになる。旅のツリーフォークは赴(おもむ)く土地の気候や保持している水の残量に細心の注意を払う。

ツリーフォークの健康状態について知りたければ植物の状態を観察すればよく、例えば病気にかかった時などは「蔦が縮む」「花が萎れる」などといった見た目の変化がある。

◆ 種を分けた家族

ツリーフォークは人間と同じように交配して子を成すが、非常に短命で20年弱しか生きられない。その分成長速度が早く、数週間で同族間での会話を始め、3年ほどで身体的にも知能的にも成熟する。

親は3年間で生きていくのに必要な最低限の知識を教え、成人するとすぐに子離れする。個を重んじない価値観が一般的で、個人よりも家族全体の幸福を優先する傾向にある。ファミリーネームしか持たない者や、親の名前をそのまま襲名する者が多い。

◆ 森林信仰と死生観

ツリーフォークたちの間では森への自然崇拝が主流である。彼らは木々に神性を見出(みいだ)す。草花に敬意を払い、決していたずらに傷つけない。動物たち、漂う精霊たちを森の意思の使いと見做(みな)し、丁重に扱う。

ツリーフォークたちは植物への憧憬から、自らの遺灰を木々に撒いたり、墓標の代わりとして種や苗木を植えたりする。死肉が植物の糧(かて)となることを望むのだ。ツリーフォークが育んだ庭は、時を経て家系の名を冠する林となり、やがて森となる。それは大いなる緑の墓所。一家繁栄の証である。

希少人種

人の特徴を持つ種族は、前述した7種族ばかりではない。ごく珍しい特徴を持ち、かつ人格を有した「希少人種」たちが、他にも数え切れぬほど存在する。

全体の人口から見た時、希少人種たちの数は合わせても1割にしかならない。例えば、体の所々から鉱石が突出した種族。人と魔物との交配によって生まれた呪わしき種族。生来の特徴ではなく後天的変異によって人らしさの損なわれた哀れな者たち。

彼らは自らの珍しい特徴が、人の好奇を眼を呼ぶと知っている。それが災いを呼ぶということも。フードを目深に被り、異様が世に晒(さら)されぬよう振る舞う。

混血たちも、希少人種として数えることができるかもしれない。人間とエルフのハーフ。ディグリングとツリーフォークのハーフ。ドワーフとエルフのハーフは……いないかもしれないが、生物学上は交配可能なはず。

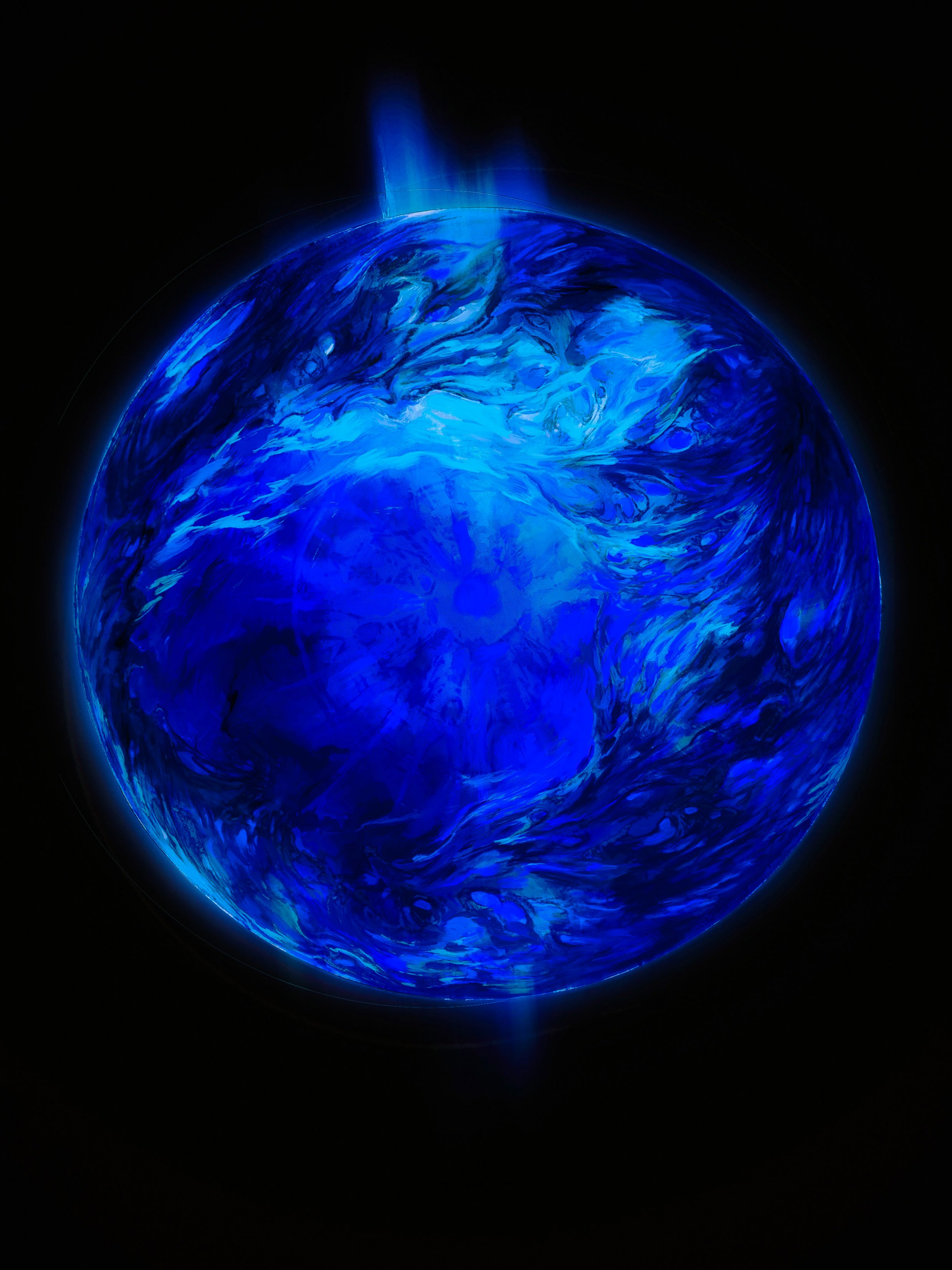
種族ごとの多様性は血液を通して色濃く受け継がれ、そう簡単に消えることはない。竜人の血縁者には、それがどんなに薄くとも、竜の特徴が表れ得る。

CHAPTER

V

HISTORY

アイオニアの過去



HIDDEN HISTORY

秘された歴史

アイオニア世界にて広く信じられている神話と歴史は、偽られたものである。一部の組織によって意図的に、あるいは誤解や忘却によって偶然に改変され、歪んで伝わっている。アイオニアの真実は遠い過去にあり、今は失われ、取り戻すことはできない。真実を知るのは神代と古代の名残ばかりである。

人々は知らない。あまねく生き物が星の光によって生み出されたこと。生と死を与えられ、苦痛に悶(もだ)える神々の末路。栄華を極めた古代文明がどのように滅び、大地の形がどのように変わったのか。

この章では、冒険者を含むすべてのアイオニアの民たちが忘却した真実の歴史について説明する。GM と PL はこれらのことを知っていて構わないが、冒険者を始めとするキャラクターたちは古代以前の歴史について知り得ないと十分に留意すること。

- 神代（このページ）
- 古代（P.107）
- 現代（P.108）

神代

遠い昔、神代の頃。世界には大地と天空、そして原初の神性だけがあった。原初の神性はある時、大地に二柱の神を生んだ。アイオーンとエルヴァラである。アイオーンは秩序と調和を愛し、エルヴァラは混沌と変化を愛した。二柱はこの世界と原初の神性を奪い合い、争った。

最初の争いにはアイオーンが勝利し、エルヴァラは天空の闇へと追いやられた。アイオーンは原初の神性の力を振るい、エルヴァラが逃げた闇を削り取るため、大地と空を明るく照らす太陽を生み出した。そして次に万物を司る神々を生み、不滅なる神の軍勢を率いて、大地を統治した。

しかし天空の闇は、アイオーンの生み出した太陽の力を持ってしても完全にかき消すことができなかった。エルヴァラはある時、原初の神性と大地を取り戻すため、天空の闇から帰ってきた。エルヴァラは、アイオーンとアイオーンの作った調和された大地を憎んでいた。エルヴァラはアイオーンから原初の神性を盗み、それを飲み込んで己の力へと変えた。アイオーンは軍勢を従え、エルヴァラへと戦を仕掛けたが、原初の神性を我が物としたエルヴァラの力は強大であった。エルヴァラはアイオーンの軍勢を退け、大地を取り返した。

戦に勝利したエルヴァラはまず、天空に星々を生み出した。星から降る粒子はこの世にあらゆる変化をもたらした。生と死がもたらされ、生命が発生した。不変不滅であった神々にさえ変化と滅びがもたらされ、アイオーンとその子らは大地の奥底に身を隠した。この世に生まれた混沌に満足したエルヴァラは最後に、戦いで傷ついた自らを癒す閨(ねや)として一際大きな星、月を作り、そのうちで悠久(ゆうきゅう)の眠りに就いた。

古代

エルヴァラが眠りに就いてから長い時が経ち、世界には生命が溢(あふ)れていた。生物は進化を繰り返し、やがてその中でも高い知能を持った「人」が、神々が不在となった大地を支配するようになった。この頃の人のことを特に「古代人」と称する。古代人は人間にとても構造が近い生き物で、現代において人と呼ばれるすべての生き物のルーツである。

古代人は発見と発明を繰り返し、紀元前5000年頃、文明と呼べる最初のものが発生した。それから幾度かの興亡があり、現在に「古代文明」として語り継がれる諸文明が生まれ始めたのは、紀元前4000年頃のことだった。

古代文明において最も大きな発見は、エルヴァラがこの世に残した変化の因子であった。古代人は星の光と共に降り注ぐ粒子がこの世にあらゆる変化をもたらしていると突き止め、その粒子を「魔力」と名付けた。そして魔力を制御して現実を変化させる術、「魔術」が発明され、古代文明は急激な繁栄を遂げた。現代において科学技術で賄(まかな)われているほとんどのことは、古代では魔術によって賄われていた。

古代人たちは探究を止めなかった。彼らは「魔力を生んだ存在がなにか」という疑問を明らかにすべく邁進(まいしん)した。その真理に辿り着けば、魔術の理解はさらなる次元へと到達するはずだった。

◆ 星の災禍

アイオニアの地にエルヴァラが再び目覚めたのは、紀元前3000年頃のことである。そのきっかけは、とある女の学者だった。学者の名はテオドラ。彼女は神代に発生した最初の二柱、その確かな痕跡を発見し、確信する。星々を生んだ変化の母、魔神エルヴァラの実在を。彼女はエルヴァラ召喚こそが真理への道と思い定め、やがてその研究は成就(じょうじゅ)した。

この時、顕現(けんげん)したエルヴァラはすでに原初の神性と融け合って、元の姿も、自我や知性と呼べるものもほとんど失っていた。エルヴァラを復活させたテオドラは対話を試みたが、その望みが叶うことはなかった。復活したエルヴァラはこの世全ての魔力を集めて固めたかのような存在であり、その影響力は尋常のものではなかった。エルヴァラは空に佇むだけであらゆるものを魔力で汚染した。周囲の地形や生態系に本来なら百年、千年とかかる変化を、一時のうちにもたらした。

古代文明の数々の都市にも災厄の影響は訪れた。歪(いびつ)な怪物たちが都市を襲い、人々を殺して回った。数百人にも及ぶ古代文明の魔術師たちが、この恐ろしき事態を収束させねばならないと立ち上がり、あらゆる犠牲を払って、エルヴァラの元を目指した。ようやくエルヴァラのもとへ辿り着いた時、魔術師たちの数は両手で数えられるほどに減っていた。

魔術師たちは封印の魔術を用いてエルヴァラを月へと縛り付けた。しかし、災いは終わりではなかった。エルヴァラの膨大な魔力によって引き寄せられた巨大な星が、アイオニアの大地へ落下しようとしていた。魔術師たちは力を振り絞り、なんとか星を砕くことに成功したが、砕かれた星のかけらはアイオニアへと降り注ぎ、無慈悲なまでに古代文明の都市を滅ぼしていった。生物は根絶を免れたものの、大地には深い傷痕が残った。

この一連の厄災は、後の世に「星の災禍(ほしのさいか)」と呼ばれることとなる。

◆ 古代黎明期

星の災禍を乗り越えた生き残りの魔術師たちは、エルヴァラの存在を隠匿しようと決意した。文明が滅んだ今、再びエルヴァラが復活すればもう一度退散させることは不可能であると思われた。ならば復活に続く道を断つ他ないと判断したのだ。都合がよいことに、古代においてもこの一連の災厄について、何が起こったのか正しく知る者は少なかった。生き残りの魔術師たちはエルヴァラの存在、それを復活させたテオドラの存在、そして星の災禍の経緯を出来得る限り抹消した。もう二度とこのような災いが起こらぬように。

それからは長い黎明(れいめい)の時代が続いた。紀元前3000年から星暦1年以前の期間のことを、古代の中でも

特に「黎明期」と呼ぶ。この時代に起こったことのほとんどが記録に残っていないため、「空白の時代」「暗黒の時代」などと表現されることもある。

エルヴァラの顕現と、世界中に降り注いだ星のかけらは、アイオニアを膨大な魔力で満たし、急激な変化をもたらした。もともとひとつであった大地はいくつかに分かれ、人々は分断された。魔力によって現れた凶悪な魔物たちや超常現象が人々を襲い、恐怖と困窮は人々を争わせた。数え切れないほどの多くの命が、この時代に死に絶えた。

古代人たちの肉体にも変化が表れた。無数の人種が枝分かれするように生まれ、そして滅んだ。人間、エルフ、ドワーフ、ディグリング、獣人、竜人、ツリーフォークなど、現代に残る人種はその生き残りである。幾多の文明の分岐によって、歴史は摩耗と断絶を繰り返し、人々は古代文明の影を忘れていった。

現代

この項目で取り扱う「現代」とは、星暦1年以降の時代のことを指す。

エルヴァラ復活によってもたらされた過剰な魔力と、それによって引き起こされる数々の災厄は、この頃になるとずいぶん落ち着いた。著しかった人口の減少も食い止められ、徐々に増加傾向へと移り変わり始めた。文明が再び興るようになったのも、紀元前300年頃からであるとされている。

生き残りの魔術師たちの企て通り、古代黎明期以前になにが起こったかを覚えている者は誰ひとりとしていなくなった。歴史には空白が生まれた。正確な記録はひとつとして残っておらず、古代に魔術で栄えた文明があったこと、古代文明が禁忌を犯して星の災禍が起こり、滅びたことばかりが伝わっている。

救世主シャーマ

この頃、大地の神にして太陽の神、アイオーンから神託を受けたという者が現れた。シャーマという魔術師の男だった。彼はこの荒廃した大地に救いをもたらすべく、娘と共に世界を渡り歩き、人々を癒やしの魔術で救っていった。旅の道程でシャーマの思想と同調した者たちが弟子となり彼に付き従った。

シャーマによる救世の旅は古代黎明期にて消耗した人々の希望となった。人々の結束は強まり、文明の成長が加速する大きなきっかけとなった。後の世に弟子たちはシャーマを救世主とした宗教「シャーマ教」を立ち上げ、やがてその規模は世界宗教と呼べるほどにまで成長した。

古代の遺物

古代文明の痕跡は様々な場所から発見される。例えば古代遺跡。そこから発掘される魔術の道具。古文書など。いずれも歴史的に大変貴重な資料である。

発見された遺跡は国や自治体によって管理されるのが通例だが、それよりも早く個人の考古学者によって発見され、独自に調査が行われているケースも少なくない。

ウルズ古王国のモウルズバロウという町では世界最大規模の地下遺跡が発見されたが、国境線であったために軍を配備できず、そうこうしているうちに探窟家と盗掘家が居着いてしまい、無法地帯と化した。

モウルズバロウは極端な例だが、発見された遺跡がすでに盗掘に遭っていたというのはよく聞く話しである。稀に市場へと流出するアーティファクトや古文書の類は、その多くが盗掘品である。

国家によって管理されている遺跡の中にも、調査が済んでいないの物は多い。脅威を撃退するための罠や魔術、もしくは住み着いた魔物の存在が、調査を慎重にさせるのだ。遺跡の深くには、古代黎明期の長きに渡って息を潜めてきた、古い魔物たちが棲み着いている危険性もある。そのため、国からの公式調査であっても、非公式のものであっても、遺跡探窟の際には護衛を付けるのが基本とされる。死んでも後腐れのない傭兵たちは、このような時にも大変重宝される。

CHAPTER

VI

ENCYCLOPEDIA

アイオニア博物記

GODS

神格

古き神々が人に慈悲を垂れることは決してない。魔力に冒され、生命に堕落した神々は、かつての姿、己が神であったことすら忘れてしまった。あるものは竜として。あるものは悪魔として。苦痛と渇きに苛(さいな)まれながら、浅ましく大地を生きている。

古き神々に代わってこの世界を睥睨(へいげい)するのは、忘れられし星々の母エルヴァラ。そして、魔力と信仰によって生まれた新しき神々である。人知の及ばぬ大いなる存在たちもまた、人々と同じ様に、混沌と変化の中を揺蕩(たゆた)っているのだ。

この章では、アイオニアの古き神々と新しき神々について、いくつかの具体例を挙げて説明する。なお、ここに収録された神々の各種データについて、GMは自由にカスタマイズし、シナリオに用いてよい。

- アイオーン（このページ）
- アイオーンの子ら（P.111）
- 新しき神々（P.112）
- エルヴァラ（P.115）

アイオーン

アイオニアの大地に最初に生まれた神の一柱。多くの宗教で主神と定められており、大地と太陽を司ったとされる。槍を持つ隻眼の男神、あるいは光球、黄金の毛を持つ獅子として描かれる。

シャーマ教の聖典においては大地と太陽とを創造し、万象を司る「アイオーンの子ら」を生み出して世界を統治したと伝わっている。また、魔神の軍勢を退け大地を守ったとも語られる。その姿は雄々しい鎧を纏(まと)った人型で描かれることが多く、手には象徴たる無骨な槍が握られている。槍の切っ先を突き立てた土地には地震が起こり、石突でなぞった土地には恵みがあったとされる。

シャーマ教の人々を始めとするアイオーン信仰者はこの世界に溢(あふ)れている。彼らは太陽や大地、あるいは槍を象(かたど)ったシンボルに祈り、大地の恵みと太陽の暖かさに感謝を捧げる。いつか遠い未来、アイオーンの作る新しき大地に導かれると信じて。

アイオーンにも、その子らにも言えることだが、シャーマ教は彼らの正確な姿を伝えていない。人の形として描かれる姿はあくまで偶像であり、「人は神に似せて創られた」という都合の良い創作から生まれた誤解である。

また、神話では魔神を打ち倒し空に封じたとされるアイオーンだが、実際には敗北している。アイオーンはエルヴァラに破れ、神性を失って堕落し、その身を隠した。その後、この神がどうなったのか知る者はいない。

アイオーンの子ら

エルヴァラに勝利したアイオーンが、原初の神性を用いて生み出した不滅の神々。アイオーンは子らが生まれると力を分け与え、アイオニアの万象を司るよう命じた。以後、アイオーンの統治下においてアイオニアの大地を長らく管理した。

アイオーンの子らは無数に存在した。この世の万象についてアイオーンはそれぞれ神を割り当て、司らせた。ひとつの事象に関して複数の神が司っていること、逆にひとつの神が複数の事象を司っていたということもあり得る。

エルヴァラとの戦いに敗北した神々は、魔力によって不滅の力を失い堕落した。アイオーンと共に姿を隠し、その後、神々がどうなったか知る者はいない。

アイオニアにおける世界宗教と言えばシャーマ教の教えるアイオーン信仰であるが、各地にはアイオーンの子らを信仰する宗教も、細々と残っている。

◆ イグ

アイオーンの子らのうちの一柱。アイオニアの大地に燃え盛る炎と戦争を司ったとされる。剣を持つ男神、あるいは火炎、真紅の竜として描かれる。シャーマ教を初めとするアイオーン信仰においては、豊穣（ほうじょう）の神であるメテル、天候の神であるイムヴァ、魔神と並びアイオーンの長子であるとされ、アイオーンと同格の存在として考えられることもある。

シャーマ教の聖典においては炎の如き勇猛さで魔神の軍勢を斬り伏せ、勝利に導いたと語られる。イグの持つ剣は、炎のように揺らめき、赤熱していたとされる。薙（な）いだものを灰に変え、付けた傷は永遠に癒えることがなかったという。

戦士や鍛冶師たちはイグを好み、剣を象（かたど）ったシンボルを飾りとして身につける。アイオーン信仰の戦士たちは戦に際し、戦神イグの名において誓いを立てる。戦神イグはすべての争いを見守っており、名誉ある戦死者を新しき大地へと導いてくれるのだ。

◆ メテル

アイオーンの子らのうちの一柱。アイオニアの植物と豊穣を司ったとされる。鎌を持つ女神、あるいは生い茂る森、たわわな稲穂として描かれる。シャーマ教を初めとするアイオーン信仰においては、戦争の神であるイグ、天候の神であるイムヴァ、魔神と並びアイオーンの長子であるとされ、アイオーンと同格の存在として考えられることもある。

シャーマ教の聖典においては魔神に傷つけられた大地に種を蒔（ま）き、実りと癒やしをもたらしたと語られる。メテルが持つ鎌は、小鎌にも大鎌にも描かれるが、持って舞えば木々や麦をたちまち成長させ、振るえば命を刈り取ったとされる。

メテルは農民たちに篤（あつ）く信仰されており、食事の席ではアイオーンの名に並べて、メテルにも感謝を捧げる風習がある。また信心深い者は、鎌を象ったシンボルを家の柱や農具に刻み、祈りを捧げる。メテルにはすべての草木たちの声が届き、誠実なる者に恵みをもたらしてくれるのだ。

◆ イムヴァ

アイオーンの子らのうちの一柱。アイオニアを潤（うるお）す水と天候を司ったとされる。角笛を持つ両性具有の神、あるいは波、突風や嵐として描かれる。シャーマ教を初めとするアイオーン信仰においては、戦争の神であるイグ、豊穣の神メテル、魔神と並びアイオーンの長子であるとされ、アイオーンと同格の存在として考えられることもある。

シャーマ教の聖典においては魔神に傷つけられた大地に河海（かかい）とつむじ風を生み、潤いと流れをもたらしたと語られる。イムヴァが持つ角笛は、吹けば嵐を呼び、島ひとつを沈めることができたとされる。

イムヴァは水と風の二面性を持つとされ、水の側面を表す時は女性的に、風の側面を表す時は男性的に描かれる。船乗りたちは生命を育み包み込む水にイムヴァの女性性を、荒々しい波を生む風に男性性を見る。船にイムヴァの角笛を象る時にも、その形だけを表す場合には水への、その音色を含めた表現をする場合には風への祈りを表している。

◆ ホロゥ

アイオーンの子らのうちの一柱。時の巡りと知恵を司ったとされる。日時計や天球儀を持つ女神、あるいは車輪、蛇の姿などで描かれる。学者にはホロゥを信仰する者がおり、ホロゥの車輪は学校のシンボルとしてよく用いられる。

シャーマ教の聖典においては、朝昼夜と時が過ぎ、その巡りが正しく狂わないのはホロゥの御業によるものと語られる。ホロゥが日時計や天球儀を持って描かれるのは、太陽の巡りや星の巡りも司ったと考えられたからであり、宗教書には「ホロゥが太陽の影を持って時を回した」と説明したものもある。

また、聖典には蛇の姿をしたホロゥの化身がたびたび現れ、人にお告げを授けて悪しき未来を防止させる物語がいくつか記されている。このことからホロゥはアイオーンの御心を伝えるメッセンジャーであると考えられていて、その言葉は主神の言葉と同義に扱われる。

◆ アンブラ

アイオーンの子らのうちの一柱。アイオニアの夜と月を司った。杖を持つ豊満な女神、あるいは光球、雌(めす)の狼として描かれる。

シャーマ教の聖典においては、魔神との戦いで死に瀕(ひん)したアイオーンやイグの傷を魔法で癒やし、滅びから救ったとされる。このことから、現代シャーマ教で夜は平穏の象徴である。シモン教会が魔物を「夜を脅かすもの」として積極的に祓(はら)うべきと説明する根拠に、この物語が引用されることもある。

アンブラは実在しない。原始シャーマ教によって創作された、架空の月神である。原始シャーマ教の人々は、太陽の神であるアイオーンが存在するなら、当然月の神も存在したに違いないと考えた。この女神はシャーマ教独自のものであり、そのためシャーマ教以外のアイオーン信仰にその姿は認められない。

新しき神々

神々の多くは古代黎明(れいめい)期に発生した。星(ほし)の災禍(さいか)によってもたらされた膨大な魔力の渦と、救いを求める人々の信仰とが反応したのだ。

新しき神々の中には、湧き水や森の木々への敬意や畏怖から生まれた土着の神、酒・踊り・商売などの人の営みに関わる神々がいる。その他に、邪な思いによって生まれた邪神たちも多くいる。

神の発生にはいくつかパターンがある。人々の感情や信仰によってまったく新たな神が発生することもあれば、すでに存在する生物や物体などに信仰が集まり、後天的に神格を得るということもある。アイオーンの子らが文化や信仰と習合し、新たな神として発生することもある。そして彼らは実体を伴っていることも、伴っていないこともあり得る。

彼らは人の感情によって生まれ、それ故に信仰や感情を求める。人の意識から溢(あふ)れる曖昧(あいまい)な力が、己を育むと知っているから。

◆ ヴィデア

人を妬み、呪う者たちの心から生まれた女神。麗(うるわ)しき単眼の女性の姿をしている。愛と幸福に飢え、それらを貪(むさぼ)るべく従僕を操る悪神である。幽界(ゆうかい)の深く、暗い洞窟の中に棲み、妬みに燃え上がる瞳で現実世界を睨(ね)めつけている。

ヴィデアと交信する方法はいくつかある。不確実だが最も簡単な方法は、強い嫉妬心を抱いたまま眠りにつくことだ。「ヴィデアの瞳」と呼ばれるヴィデアの化身、巨大な燃え立つ眼球は、人を妬む気持ちに応えて夢へと現れる。ヴィデアは幽界から妬みと憎しみの暗い炎を探しており、その灯りが彼女に届いた時、新たな従僕とするべく夢へと現れるのだ。

ヴィデアの瞳と見つめ合った者は、瞳の内側にその視線が焼き付き、ヴィデアの従僕へと変化する。ヴィデアの従僕となった者は、人の幸福を異様に妬み、憎むようになっていく。やがて嫉妬心が限界に達す

ると、幸福を奪い取り、悲劇をヴィデアへの供物にしようと暗躍するようになる。

ヴィデアの信奉者は世界中に存在し、そのほとんどがヴィデアの瞳によって洗脳されている。彼らは供物にヴィデアの瞳の印を付ける。これは嫉妬心の象徴であり、幽界(ゆうかい)にいるヴィデアが生贄を見つけやすいようにするための印である。印は形だけの簡易的なものであることもあれば、正しい手順を踏んで魔術的な意味を付与したものであることもある。

また、ヴィデアの従僕でも特に強い邪視を焼き付けた者は、ヴィデアの邪視の力を振るうことができる。彼らは相手の瞳を長い時間見つめることで、相手の瞳にも邪視を燃え移らせ、従僕を増やしていく。

瞳に焼き付いたヴィデアの邪視を祓(はら)うためには、特定の手順で儀式を行う必要がある。古代黎明期以降に記された書物であれば、ヴィデアについて言及されている可能性がある。

特にシャーマ教シモン教会はヴィデアの従僕のカルトと敵対し、征伐したことがあり、その書物にはカルトが信奉した邪神についての詳しい分析、対処法の記述が見られる。

ø ヴィデアの従僕
荷重：5
回避力：5

■戦闘不能条件
15点以上のダメージを与える。

■ダガー
行動回数を消費。ダガーで攻撃する。回避難易度10の攻撃。攻撃が命中した場合、1d4+1点のダメージを与える。

■邪視
ヴィデアの従僕は眼を合わせ、敵を洗脳しようとする。この行動の対象となった者はただちにストレスチェックを行うこと。成功した場合は1d10点のストレスを受ける。失敗した場合、後遺症として「ヴィデアの従僕」を取得する。

◆ スニグル

冬が長く続くと、「スニグルが棲み着いた」と言って年寄りたちが嘆き始める。スニグルは冷害への畏れから生じた、凍えと冬を司る悪神である。特に北方の辺境地域では根強く信仰されている。

スニグルは吹雪の中を歩む姿なき存在である。その牛とも老夫とも思える低き声を聞いた者、あるいは凍死体に取り憑(つ)いて眷属(けんぞく)とする。生きた人間が取り憑かれた場合、体のうちから焼かれるような激しい痛みを覚え、死と共に眷属へと堕ちる。

スニグルの眷属が500mの範囲にいれば、周辺は著しく冷え込み、吹雪き始める。更に接近すると肌に霜が張るほどに凍てつく。眷属は獲物の動きを封じ、凍結させ、供物にするため攫(さら)う。攫われた者の末路は誰も知らない。しかし少なくとも、その魂が凍えから開放されることは永久にない。

ø スニグルの眷属
荷重：7
回避力：2

■戦闘不能条件
15点以上のダメージを与える。

■吹雪
スニグルの眷属の周囲は常に吹雪いている。周囲にいるスニグルの眷属以外のキャラクターは運動判定、回避判定に－3点と、荷重に+3点のペナルティを受ける。

■凍えの抱擁
行動回数を消費。抱擁し、敵を凍結させる。回避難易度10の攻撃。命中した場合、スニグルの眷属に抱擁され、1d3点のダメージを受ける。また、抱擁状態でラウンドが開始した場合、その度に1d3点のダメージを受ける。この攻撃の効果によってダメージが発生した場合、ダメージの値に関わらず、冒険者はダメージチェックを行わなければならない。ダメージチェックに失敗した場合、冒険者は戦闘不能状態に陥る。抱擁状態を解除するには、難易度10の運動判定に成功する必要がある。

◆ 地下の燃え立つ火

地下世界の住人たちは地下のそこかしこで燃える火炎の由来を知らない。あるところでは火の海のように燃え盛り、あるところでは燻って煙をあげている。

この火は生きている。地下世界人の、灯火に対する信仰心から生まれた存在で、性質としては神に近い。ただ、神というには弱々しく、貪欲で、野性的である。

地下世界に広がる暗黒は果てしなく、あらゆる者に恐れられた。人々はこれを明るく切り拓く火の光に、灯蛾(とうが)のように惹かれた。そしていつからか、地下世界の何処(いずこ)にも、故知らぬ火が燃え立つようになった。地下世界に住まう者たちはこの火を生活の傍(かたわ)らにあるものとして受け入れ、由来を確かめようなどと言う者はいなくなってしまった。

火は群体であり、火の粉ひとつひとつに意思があって、芯がある。風がなくとも空気中を舞い、地面を這うことができ、火種のある場所を渡り歩いて生きる。火種を見つけるとそれを燃やし尽くすまでその場に留まって、済んだら新たな火種を探し始める。

普段は地下世界に植生する草木と、灯りを欲する人々から得た信仰心を燃やして満足しているが、飢えると人や獣を襲い、自らの燃料としてしまう。地下世界のところどころで見かける火の海は、人の集落や獣の巣を食らって肥大化した火の姿である。

この火がよほど飢えていない限り、火にあたって暖を取る者が襲われることはない。火は暖を取る者の無自覚な信仰心を吸い上げるためである。火に当たる側にも体調の変化などは表れないため、特に異常を感じたりすることはない。しかし火は、消火されることだけは決して許さない。踏みつけてもみ消したり、水をかけたりすると激しい怒って燃え上がり、襲いかかる。

地下世界の住人たちは特に事情がない限り、暗黒を照らす火を消そうとしたりしない。地下世界に生きる者たちの間では「火を絶やすな」と子々孫々に言い伝えられており、大人から子どもにまでこの慣習が根付いている。そのため、火を消そうとして襲われるのは往々にして地上からの迷い人である。

∅ 地下世界の火の海
荷重：1
回避力：5

■戦闘不能条件
50点以上のダメージを与える。

■群体
地下の火の海は集団である。

■火の性質
地下の火の海に物理的な方法でダメージを与えることはできない。また、地下の火の海によってもたらされたダメージは、ダメージチェックなどの処理が終わった後、ただちに傷痕へと変換される。その場合、治療などのように値を半分にせず、負ったダメージの値をそのまま傷痕へ加算すること。

■火炎の抱擁
行動回数を消費。生きた火炎がまとわりつく。回避難易度8の攻撃。この攻撃が命中した場合、地下の火の海は冒険者の全身や体の一部にまとわりつき、その肉を焼き焦がし、1d6点のダメージを与える。

■近寄り難き高温
地下の火の海を白兵武器で攻撃した場合、難易度12の運動判定、もしくは技巧判定を行うこと。失敗した場合、1d6点のダメージを受ける。

◆ フィム

フィムは東方の一部地域で信仰される豊穣(ほうじょう)の神で、白い燕(つばめ)の姿をしている。元々は色素に乏(とぼ)しいただの燕であったが、人の目を引く清らかな飛び姿と、巣を作った森に豊作がもたらされた偶然から信仰心を集めるようになり、後天的に神性を得た。

フィムは自身の持つ不思議な力に自覚的だが、神になったとまでは思っておらず、他の生き物と変わらぬ自然の一部であるとしか思っていない。その権能は、フィムを崇める愛すべき生き物たちへの無償の愛として振るわれる。また、困窮(こんきゅう)した土地を憐れむ

心を持っており、空から痩せた土地を見つけては、積極的に降り立って、土を癒やし、恵みをもたらす。

しかし、ただの白燕であったフィムの力は儚く、魔物や、ただの動物にも容易く害される。神性により死してもまた別のフィムが生まれるものの、その時にはフィムは元いた土地のこと、関わった人々のことを忘れ、別の土地へ飛び去ってしまう。豊穣(ほうじょう)の恩恵は失われ、やがて土地は枯れ果てる。

フィムは長い年月を生き、魔法によって人の姿を取ることができる。フィムが信仰される土地ではしばしば、子どもたちに紛れて戯(たわむ)れるフィムの姿が目撃される。美しい白髪の、少女の姿であるという。

フィムはアイオーンの子らの一柱、メテルが土着の信仰と習合して生まれた可能性がある。しかしそのような主張はシャーマ教の聖職者から異端として扱われ、認められることはないだろう。ことによっては、シモン教会によって征伐対象とされることもあるかもしれない。

> ⌀ 恵みの白燕、フィム
> 荷重：1
> 回避力：10
>
> ■戦闘不能条件
> 30点以上のダメージを与える。
>
> ■恵みの権能
> 行動回数を消費。フィムの愛を受けた者に恵みがもたらされる。フィムは1ラウンドに1回、ひとりを対象に取り、そのダメージを1d6点減少させる。この恵みの力によって癒やされたダメージは傷痕に変換されない。

エルヴァラ

アイオニアの大地に最初に生まれた神の一柱。「星々の母」「名を忘れられし神」「月の瞳」あるいは「魔神」。アイオニアに満ち、あらゆる変化を引き起こす魔力、その根源である。

エルヴァラはアイオーンと二度に渡って争い、最終的には原初の神性を取り込んだエルヴァラが勝利した。アイオーンを打倒したエルヴァラは、この世に混沌を与えるべく星々を創造した。

アイオニアに満ちる魔力はすべて、星明かりと共に降り注ぐ粒子であり、あらゆる変化をもたらす因子である。アイオニアに現存するすべての生物は魔力によって生じたものであり、人もまた例外ではない。

エルヴァラは過去一度だけ復活したことがある。約5000年前、古代の魔術師テオドラが魔力の真理に近づくため行った儀式によって、エルヴァラは目覚めた。エルヴァラの体から発せられた光と、降らせた星は、尋常ならざる影響をアイオニアへと及ぼした。エルヴァラを大地に留まらせてはいけないと、当時の魔術師たちが同盟を組み、エルヴァラを月へと封印した。この事件こそ古代文明を滅ぼしたとされる災厄、「星(ほし)の災禍(さいか)」であり、その爪痕は長い年月を経てなお消えていない。

もしもエルヴァラが復活するようなことがあったとして、その影響の範囲は計り知れない。たった数秒の顕現(けんげん)であっても、物理法則のいずれか、大地、生態系に狂いが生じることは避けられない。長時間の顕現(けんげん)は星の災禍の再来となり、アイオニアの地に再びの滅びと変容をもたらすだろう。

> 魔神
>
> 魔神という呼称が使われる場合、大抵はエルヴァラのことを指しているが、そこにはシャーマ教の解釈が多分に含まれる。魔神はシャーマ教の聖典ではアイオーンの子らにおける長子の一柱とされており、アイオーンを裏切った悪しき神として語られ、力を奪うためにその名をアイオーンによって封じられたとされている。
>
> その武力は主神アイオーンや戦神イグにも劣らず、神々の戦いにおいてはアイオーンらを大いに苦しめた。その姿を象ることはシャーマ教における禁忌のひとつであり、絵画に表される場合には漠然とした闇の塊や暗雲として描かれることが多い。
>
> 魔神についての伝承は生き残りの魔術師たちが消しきれなかったエルヴァラの痕跡のひとつである。

CREATURES

魔物

魔物たちの奇怪な生態系について、正確なところを把握する者は誰一人としておらず、その脅威は世界中のどこであっても恐れられている。

しかし、人もただ暗がりを見つめ、手をこまねいていたわけではない。記録、研究、伝承。無知なりの対策を講じ、不明なる者たちに抗ってきた。果たして、人は魔物に打ち勝つだろうか。それとも無惨なる餌食となるだろうか。未来は誰にもわからない。

この章では、アイオニアを跋扈する魔物たちについて、いくつかの具体例を挙げて説明する。なお、ここに収録された魔物の各種データについて、GM は自由にカスタマイズし、シナリオに用いてよい。

- 悪魔憑き（このページ）
- 悪霊（P.117）
- アンデッド（P.118）
- ウーズ（P.120）
- オーク（P.122）
- 巨人（P.123）
- 獣憑き（P.124）
- ゴーレム（P.124）
- シェイプシフター（P.125）
- 精霊（P.126）
- デヴィル（P.128）
- デーモン（P.129）
- フィーンド（P.130）
- 幽霊樹（P.132）
- 竜（P.132）

悪魔憑き

悪魔信奉者が悪魔を呼び出す方法はいくつかあるが、最も簡易なものとして、人体を依り代に力だけを借り受けるという方法がある。この邪法によって生まれる存在のことを「悪魔憑き」と呼ぶ。

悪魔の力を取り憑かせることは、方法さえ知っていれば誰にでも出来る。デヴィル召喚の紋を体に刻む方法、デーモン文字を体に刻む方法などがある。依り代は術者自身でも他者であっても構わない。デヴィルやデーモンたちは紋を頼りに顕現し、術者と契約を結んで、依代を通してその権能を発揮する。

契約の内容は術者と悪魔との精神的合意によって締結されるが、知恵のある悪魔の中には詐欺まがいの手口によって依代の体をそのまま乗っ取ろうとする者もいる。そのため、この術を使うときには細心の注意が必要となるのだが……魔性を呼び起こそうと企む者に、冷静さを望むことなどできるはずもない。

- 悪魔憑き

荷重：4
回避力：6

■戦闘不能条件
25点以上のダメージを与える。もしくは、悪魔退散の儀式を行う。

■邪なる者
浄められた武器など、聖なる力を持った攻撃が命中すると2点の追加ダメージを受ける。

■鉤爪
行動回数を消費。鉤爪で敵を切り裂く。回避難易度8の攻撃。命中した場合、1d6+1のダメージ。

悪霊

通常、死した魂はこの世を離れるが、魔力との感応によりこの世で滞留することがある。悪霊は悲しみや憎しみの感情を発散するため、あるいは生への執着や羨望のために、命を奪おうとする。

戦跡など、一度に大量の人間が死亡した場所では、強い負の感情によって連鎖的に悪霊が発生する。群体で発生した悪霊は個の認識が曖昧になりやすく、融合し、より強力な霊体となることも考えられる。悪霊が生まれるような謂れのある土地は、忌むべき危険な場所として人々から避けられ、荒廃していく傾向にある。

悪霊は物質世界へ干渉するために様々なものへと憑依する。死肉や骨、泥土、蛆虫の群れ、犬猫、空気の流れ、土地や廃墟。生物にも非生物にも憑依して影響を及ぼす。見えざる手が首にかかるまで、命ある者たちはその脅威に気づくことができない。

⌀ 死してなお彷徨う者、悪霊
荷重：3
回避力：10

■戦闘不能条件
15点以上のダメージを与える。

■非物質
悪霊に物理的な方法でダメージを与えることはできない。

■ポルターガイスト
行動回数を消費。魂のない物質に憑依して操る。回避難易度10の攻撃。命中した場合、1d4+1点のダメージを与える。

■憑依
偶数ラウンド時、ゴーストは対象への憑依を試みる。対象の意識がはっきりとしている場合、対象はストレスチェックを行う。失敗した場合、ゴーストは対象の精神に入り込み、意のままに操る。憑依状態となったゴーストにはどのようなダメージも与えられない。憑依された対象に物理的ダメージを与えない限り、この状態は解除されない。

■ホラー
行動回数を消費。対象の精神に対して攻撃を行う。この攻撃は回避も防御もできない。この攻撃の対象となったキャラクターは、ストレスを1d10点上昇させる。その後、ただちにストレスチェックを行い、失敗した場合そのキャラクターは恐怖に囚われる。恐怖に囚われたキャラクターは気絶したり、戦闘が終わるまでの間すべての判定にペナルティを受けたりする。

◆ 人面瘡

霊が生きた動物に取り憑いた場合、瘡となって現れることがある。この症状を包括して人面瘡と呼ぶ。人面瘡は、霊の特徴が憑依によって肉体に刻み込まれるために引き起こる。例えば犬猫やネズミに人の悪霊が取り憑いた場合、その顔が人の形に歪むのだ。

人面瘡の現れた生物はしばしば正気を蝕まれる。よだれを垂らし、人間の声で吠えかかってくる人面獣の噂は、津々浦々で怪奇譚として語り継がれている。

⌀ 異貌の獣、人面犬
荷重：2
回避力：9

■戦闘不能条件
10点以上のダメージを与える。

■噛みつき
行動回数を消費。敵へ噛みつく。回避難易度8の攻撃。命中した場合、1d3+1のダメージを負う。

◆ ガスト

霊魂の中でも特に強い恨み、憎しみによって変質したものはガスト、もしくは怨霊と呼ばれる。その影響力は通常の霊魂より遥かに強く、自然現象などの形を取ることすらある。そしてガストを恐れる人々の心を吸い上げて、さらなる力を帯びていく。

ガストほど力を増すと、特別な力や縁がない者にもその気配を感じ取れることがある。心を掻き乱す枯れた声。すえた匂い。醜く歪んだまなこ。その代わり、人格と呼べるものは澱(よど)み、希薄になっていく。そして最期には目も当てられない、人を呪うためだけに現世へとしがみつく、醜い魂へと成り下がる。

ガストは土地や物に封印されているケースが多い。普通の悪霊と違い、祓(はら)うことが難しいためである。よほど強い封印でなければガストの影響力を完全に封じ込めることはできない。封印から漏れ出す瘴気は土地を冒し、穢(けが)す。

⌀ 心を食う怨霊、ガスト
荷重：6
回避力：6

■戦闘不能条件
40点以上のダメージを与える。もしくは、正しい手順で封印する。

■非物質
ガストに物理的な攻撃でダメージを与えることはできない。

■憑依
偶数ラウンド時、ガストは対象への憑依を試みる。対象の意識がはっきりとしている場合、対象はストレスチェックを行う。失敗した場合、ガストは対象の精神に入り込み、意のままに操る。また、ガストに憑依されている者は肉体的負荷を同時に受け、ガストの手番ごとに1d6点のダメージを負う。このダメージで戦闘不能になったり死亡したとしても、ガストは構わず対象を操って攻撃を続ける。憑依状態となったガストにはどのようなダメージも与えられない。憑依された対象に物理的ダメージを与えない限り、この状態は解除されない。

■ホラー
行動回数を消費。対象の精神に対して攻撃を行う。この攻撃は回避も防御もできない。この攻撃の対象となったキャラクターは、ストレスを1d10+5点上昇させる。その後、ただちにストレスチェックを行い、失敗した場合そのキャラクターは恐怖に囚われる。恐怖に囚われたキャラクターは気絶したり、戦闘が終わるまでの間すべての判定にペナルティを受けたりする。

アンデッド

死んでなお墓から這い出し大地を動き回る者たちを、人々は「アンデッド」と呼び、不浄な存在として恐れている。アンデッドたちはみな一様に体が脆(もろ)く、動きは緩慢(かんまん)である。脳が腐っていたり、そもそもなかったりするので、多くは知能も低い。ではそんな死に損ないたちを人々がなぜ恐れるのかと言えば、理由は明快。奴らがすでに死んでいるためにこれ以上死ぬことがないからだ。

アンデッドは死霊術師たちが最も多用する武器でもある。痛みも恐れも感じぬ兵士を、死体さえあればどこでも作ることができる。そして魂を持つ者たちと違って歯向かったり、文句を言ったりすることもない。なんと都合の良い、理想の軍隊であろうか。

シャーマ教において、ネクロマンシーは最大の禁忌のひとつとされている。魂を失った肉体は大地の神アイオーンへと返還すべき物であり、墓からその体を引きずり出す所業は数ある盗賊行為の中でも最も穢らわしい行いである。死霊術師は例外なくシモン教会の火炙りの対象であり、その死肉は大地に還ることを許されない。

◆ ゾンビ

腐り落ちた肌の隙間から、血の気の引いた筋肉が見え隠れする。ゾンビは耐えがたい腐敗臭を伴って現れ、生者を自分たちと同じものに変えてやろうと牙を突き立てる。

酔っぱらいのようなふらついた歩き方は、腐敗が脳を侵食していることによるもので、人の歩く速度よりもよっぽど遅い。しかしその歩みには恐れもためらいもない。

ゾンビ特有の恐ろしさとして病原菌のことがよく挙げられる。ゾンビたちの腐った肉体は菌の温床であり、しばしばその体内に未知なる病を宿す。ゾンビに噛まれたり、その死肉で育った野菜などを口にすると、病が伝染し、おぞましい症状を発現させる。凶暴になったり、生きながらにして肉体が腐敗を始めたり、患者自身がゾンビになるケースもある。

ゾンビの対策についても、太陽の光に弱いとか、火に弱いとか、聖水をかければ溶けてなくなるとか、様々な言い伝えがある。大概、この中のどれかは有効である。あるいは「死なないだけで、手足を切断してしまえば動けなくなる」と話す者もいるが、そもそもゾンビに接近すること自体が大きなリスクを伴う。このような手段を取る者は手慣れた魔物のハンターか、向こう見ずかのいずれかであろう。

⌀ 生ける死肉、ゾンビ
荷重：8
回避力：0

■戦闘不能条件
15点以上のダメージを与える。

■死した体
戦闘不能状態となった際、ゾンビの死体として戦場に残る。次ラウンド終了時までに、ゾンビの死体に5点以上のダメージを与えられなかった場合、ダメージ0のゾンビとして復活する。火や聖なる属性の攻撃がとどめになった場合、ゾンビの死体は発生せず、そのまま死亡する。

■不潔な噛みつき
行動回数を消費。不潔な口で敵に噛みつく。回避難易度8の攻撃。攻撃が命中した場合、1d6のダメージを与える。

◆ スティッチ

スティッチは複数の死体を繋ぎ合わせ、魔術によって命を持たせた人造の怪物である。知能は存在せず、主人の命令に従うだけの傀儡である。スティッチを葬りたいのなら、体をバラバラに引き裂き、復活しなくなるまで破壊し尽くす他にない。

スティッチを作り出す者たちのことを俗に縫い師、死肉接ぎなどと呼ぶ。縫い師たちは新たな生命をその手で作り出すため墓を暴く。そして研究室へと持ち帰り、薬漬けにして保管する。死肉を盗み、分解し、接ぎ合わせる彼らの行為は、死者への冒涜に他ならず、シャーマ教の聖職者たちからは忌み嫌われる。

縫い師たちはしばしば、スティッチをより上等な兵器とするため、改造を施す。金属の板を仕込んで肉体の脆さを補ったり、片腕を熊のものにして戦力を増強させたり、起動式の爆破魔術を仕込んだりする。生きた死体の腐った脳みそを、人の悪知恵で補おうというのである。スティッチをどのように酷使したとして死人に口無し、文句を言おうはずもない。

⌀ 縫い合わせられた怪物、スティッチ
荷重：9
回避力：0

■戦闘不能条件
30点以上のダメージを与える。

■鉄板
胴体に鉄板が仕込まれている。スティッチへの物理的なダメージを常に1点軽減する。

■死した体
戦闘不能状態となった際、スティッチの死体として戦場に残る。次ラウンド終了時までに、スティッチの死体に5点以上のダメージを与えられなかった場合、ダメージ0のスティッチとして復活する。火や聖なる属性の攻撃がとどめになった場合、スティッチの死体は発生せず、そのまま死亡する。

■強靭な拳
行動回数を消費。拳で殴りつける。回避難易度8の攻撃。攻撃が命中した場合、1d6+2のダメージを与える。

■岩投げ
行動回数を消費。岩石を投げつける。回避難易度6の攻撃。攻撃が命中した場合、1d10+1のダメージを与える。

⌀ 縫い師
荷重：4
回避力：7

■戦闘不能条件
12点以上のダメージを与える。

■魔術の矢
行動回数を消費。魔術による攻撃。回避不能。命中した場合、1d4+1のダメージを与える。

■補修
行動回数を消費。スティッチの補修を行う。スティッチのダメージを1d4+1回復する。

◆ リッチ
魔法使いの死体がアンデッドと化した場合、特にリッチと呼ばれ、恐れられる。他のアンデッドと違い、魔術によって自らアンデッドとなった可能性があるからだ。彼らはアンデッドらしからぬ知能を備えている。死なぬ体と狡猾さを併せ持つリッチは、根城を作り、人に苦痛と死を与える。

リッチの魂は魔術によってこの世に留まっている。魔術を破らなければ、リッチの肉体を破壊したとて、数日のうちに蘇る。彼らは自身を「死すら克服した最高の魔術師である」と考える。そしてその自認のうち、寿命を克服している点については少なくとも、定命の魔術師にない利点であると言える。死なずの体は彼らに無限の時間と叡智（えいち）を与える。

リッチとなる最も簡単な方法として、自らの魂を「寄る辺」となる物品に移し替え、縛り付けるというものがある。生前のうちに魂を十分移し替えてさえおけば、死後リッチとして蘇ることができる。この場合、寄る辺さえ破壊すればリッチはただちに正しい末路を辿る。この方法を取ったリッチは定期的に他者の魂を寄る辺へと取り込まなければならず、怠った場合には寄る辺を維持できずに、魂は死を迎える。

⌀ 死の賢者、リッチ
荷重：5
回避力：3

■戦闘不能条件
15点以上のダメージを与える。

■死した体
戦闘不能状態となった際、リッチの死体として戦場に残る。次ラウンド終了時までに、リッチの死体に5点以上のダメージを与えられなかった場合、ダメージ0のリッチとして復活する。火や聖なる属性の攻撃がとどめになった場合、リッチの死体は発生せず、そのまま死亡する。

■魔術の矢
行動回数を消費。魔術による攻撃。回避不能。命中した場合、1d4+1のダメージを与える。

■ネクロマンシー
戦場にある死体を利用して、1d2体のアンデッドを戦場に生成する。戦場に利用できる死体がない場合、この行動は不発に終わる。

ウーズ

ウーズは粘液や軟泥（なんでい）が生命を持ったような奇妙な生き物で、スライムとも呼ばれることがある。隙間から染み出し、這い回り、壁や天井に汚らしい濡れ跡を残していく。その生態は生物学者たちの興味を刺激して止まないが、何の作用によって粘液に生命が宿り蠢（うごめ）いているのか、いまだ解き明かされていない。

ウーズは壁や地面を伝う振動を頼りに餌を見つけ、体内に取り込んでじっくりと分解していく。一度ウーズに掴まると脱出するのは困難を極める。獲物は粘つく液体に絡め取られ、空気を吸うことも叶わず、抵抗する力を失っていく。

ウーズの性質は生息地の環境によって多様に変化する。大きさ、重さ、色、形……。粘液は酸性なのか、それとも溶岩のように煮えたぎっているのか……。餌は動物の肉？　それとも金属？　ウーズの体内には時折、分解されなかった骨や貨幣が浮かんでいる。

⌀ 生きた粘液、ウーズ
荷重：8
回避力：0

■戦闘不能条件
30点以上のダメージを与える。

■分解
行動回数を消費。敵にまとわりつく。回避難易度7の攻撃。この攻撃が命中した場合、ウーズは冒険者の全身や体の一部にまとわりつき、じっくりと溶かしていく。まとわりつかれた者は荷重が3点上昇する。また、ウーズの行動順になるたび、その冒険者には1d3点のダメージが発生する。このダメージは防御することも回避することもできない。まとわりつかれた状態を解除したい場合、ウーズに5点以上のダメージを与えるか、アクションを消費して難易度15の運動判定に成功する必要がある。

■分裂
5点以上のダメージを受けた場合に発動。ラウンド終了時、その時点のウーズと同じステータスのウーズを、戦場に1体出現させる。

⌀ 燃え滾る粘液、溶岩ウーズ
荷重：8
回避力：0

■戦闘不能条件
30点以上のダメージを与える。

■燃焼
行動回数を消費。敵にまとわりつく。回避難易度7の攻撃。この攻撃が命中した場合、溶岩ウーズは冒険者の全身や体の一部にまとわりつき、その肉を焼き焦がす。まとわりつかれた者は荷重が3点上昇する。また、溶岩ウーズの行動順になるたび、その冒険者には1d4+1点のダメージが発生する。このダメージは防御することも回避することもできない。まとわりつかれた状態を解除したい場合、溶岩ウーズに5点以上のダメージを与えるか、アクションを消費して難易度15の運動判定に成功する必要がある。

■分裂
5点以上のダメージを受けた場合に発動。ラウンド終了時、その時点の溶岩ウーズと同じステータスの溶岩ウーズを戦場に1体出現させる。

◆ グロップ
グロップはウーズの一種とされているが、腐肉の集合が蠢(うごめ)いているような醜悪な姿をしている。冷たく、黒黒とした粘性の体で、廃屋を舐め回す。

グロップは滅んだ都市や戦場跡など、大量の死体が放置された場所で、ドロドロに溶けた死肉が寄せ集まって生まれる。アンデッドと違う点は魂が宿って蘇ったわけではなく、魔力に由来する新たな生命だという点である。腐った腕や足、糸引く口など、所々に素材となった死体の面影を残し、自らの器官として動かすことができる。それらを駆使して新たな死肉を作り出し、貪(むさぼ)り食い、徐々に肥大化していく。

⌀ 生きた悪臭、グロップ
荷重：10
回避力：0

■戦闘不能条件
30点以上のダメージを与える。

■噛みつき
行動回数を消費。敵にまとわりつく。回避難易度7の攻撃。この攻撃が命中した場合、グロップは冒険者の全身や体の一部にまとわりつき、その肉をかじり取っていく。まとわりつかれた者は荷重が5点上昇する。また、グロップの行動順になるたび、その冒険者には1d6点のダメージが発生する。このダメージは防御することも回避することもできない。まとわりつかれた状態を解除したい場合、グロップに5点以上のダメージを与えるか、アクションを消費して難易度15の運動判定に成功する必要がある。

■分裂
5点以上のダメージを受けた場合に発動。ラウンド終了時、その時点のグロップと同じステータスのグロップを戦場に1体出現させる。

オーク

オークたちは地下世界へといち早く棲み着いた種族である。「鬼」とも呼ばれ、暗く痩せた地下世界から地上へと、略奪のために這い出てくる。魔物として扱われるものの中でも身近な脅威であり、自衛手段の乏(とぼ)しい小さな集落では特に恐れられる。

オークは地下世界の暗闇の中で育ったために夜目が利き、人ほどの体躯と尖った耳、潰れた鼻、発達した犬歯を持つ。また、額に角を持つ部族もある。欲深く、常に飢えている。しかし真に恐ろしいのは、凶暴性と共に人並みの知能を併せ持つ点にある。オークは鎧と剣を帯び、冷徹な策を講じる。より賢明なオークには、共通語を理解する者すらいる。

オークたちは太陽の光の下では満足な力を発揮できない。地下世界にない眩(まばゆ)さにあてられるためだ。地上に出てきたオークたちは夜を好んで活動し、日が昇り始めると地下へ帰ったり、洞窟に潜んだりする。

地下の先住民であるオークは、地上からやってきてダークエルフと対立している。お互いを抹殺対象として認識しており、顔を合わせれば争いが起こる。

オークと人の混血児が、地上を出歩くことがある。オークが人を愛することはまずあり得ないので、大抵は残虐な行いの産物である。人の血が混ざるとオークは日光に対する耐性を得る。代わりにオークの外見的特徴が表出し、人々は「鬼の子」と呼ばわって、その子どもへ石を投げる。子どもは人々に忌(い)み嫌われ、自他への嫌悪を抱いて成長する。

⌀ 地下種族、オーク
荷重：5
回避力：6

■戦闘不能条件
20点以上のダメージを与える。

■打ち直された防具
オークは略奪した鎧を自分の物とする。オークへの物理的なダメージを常に1点軽減する。

■剣撃
行動回数を消費。汚れた剣で敵を攻撃する。回避難易度9の攻撃。命中した場合、1d6+2点のダメージを与える。

◆ ゴブリン

オークの中でも小柄な連中は「ゴブリン」「子鬼」などと呼ばれ、下級の存在として扱われる。繁殖力の面でオークに優り、オークたちに子分としてこき使われることもあれば、ゴブリンだけで群れて廃墟を占領していることもある。

ゴブリンの腕力は人の幼子程度のものだが、その小さい体の中に狡猾さと残虐性を育む。大概は集団行動をしていて、生き残るためには手段を選ばない。ゴブリンは自分たちより弱い獲物を好む。ゴブリンの巣の中にはよく、攫(さら)われた女子供の死肉と、残酷な所業の跡が残されている。

⌀ ゴブリンの群れ
荷重：2
回避力：8

■戦闘不能条件
30点以上のダメージを与える。

■集団
ゴブリンの群れは集団である。

■一斉攻撃
1ラウンドに2回行動することができる。この特徴はゴブリンの群れが15点以上のダメージを受けた時、無効化される。

■毒塗れのダガー
行動回数を消費。ダガーで敵を攻撃する。回避難易度10の攻撃。攻撃が命中した場合、1d4+1点のダメージを与える。また、この攻撃によって傷つけられた冒険者は、毎ラウンド開始時に1点のダメージを負う。戦闘終了後も、GMは好きなタイミングで冒険者に1点のダメージを与えることができる。この効果はダガーに塗布されたごく原始的な毒を解さない限り継続する。

◆ **トロル**

オークの中でも巨大な連中は「トロル」「大鬼」などと呼ばれる。竜人すら見上げるほどの巨躯に怪力、石の如き皮膚はなまくらでは切り裂けない。ただし動きや頭の働きは鈍重である。

生物学者には「トロルはオークと巨人の混血である」という説を推す者もいる。迫害され地下へと逃げた巨人がオークと交わり生まれた種なのだと。だとするなら、肥大化した理由にも頷ける。

トロルはオークたちにも奴隷の如き扱いを受ける。オークの村落において肉体労働はトロルの仕事。しかしトロルたちもそのことに疑問を抱いたりはしない。やはり鈍感なのだ。体の痛みにも。心の痛みにも。

> ⌀ 石の如き巨躯、トロル
> 荷重：13
> 回避力：0
>
> ■戦闘不能条件
> 35点以上のダメージを与える。
>
> ■石の皮膚
> トロルは石の如く硬い皮膚を持つ。トロルへの物理的なダメージを常に1点軽減する。
>
> ■石棍棒
> 行動回数を消費。石の棍棒で殴りかかる。回避難易度7の攻撃。命中した場合、2d6+1点のダメージを与える。

巨人

旅をしているとごく稀(まれ)に、大地に横たわる巨大な屍に驚かされることがある。黎明期(れいめい)に滅びた巨人たちの骨。風雨に晒(さら)されながらもなお朽ちずに残っているのはなぜなのか。尋常ならざる巨体を支えた骨格はなにか、他にない特別な進化を遂げていたのであろうか。現在、一般に伝わる技術ではこの骨を加工することは叶わない。

絶滅したと言われる巨人たちだが、実際にはごくわずかながら生き延びている。人の目の届かない未開の地、極地などに集団で生活する。10m近い巨躯の者、比較的小さな3mから5mほどの体躯の者、その大きさにはばらつきがある。平均的な寿命は300年ほどで、体が大きくなるほど寿命は長くなり、反比例するように繁殖能力は低くなっていく。長い寿命が影響するのか、体に比べて脳が小さいのか、思考速度は他種族に劣り、時間感覚も大らかである。

巨人が人里に現れるということはまずあり得ない。彼らは決して忘れない。過去、人々が行ってきた迫害の数々。巨躯と怪力に奴隷としての価値を見出(みいだ)した者たち。恐るべき魔物として巨人狩りを行った国。古くから生きる巨人ほど、簡単には人を信用しない。

彼らは知っているのだ。いくら大きな体を持とうとも、数には叶わないと。彼らは種を守るために争いを徹底的に避けるが、ひと度戦となればその巨躯を怒りで震わせ、小さき人々を圧倒する。

> ⌀ 大きすぎた体、巨人
> 荷重：20
> 回避力：0
>
> ■戦闘不能条件
> 100点以上のダメージを与える。
>
> ■地鳴らし
> 巨人は偶数ラウンドに手番の開始時、地面を踏み鳴らす。半径20m以内の着地しているキャラクターは難易度15の運動判定を行い、失敗した場合には次のラウンドまで回避に－3点のペナルティを受ける。
>
> ■拳を振り下ろす
> 行動回数を消費。重い拳を振り下ろす。回避難易度8の攻撃。攻撃が命中した場合、4d6+4のダメージを与える。
>
> ■投石
> 行動回数を消費。巨岩を投げつける。回避難易度10の攻撃。攻撃が命中した場合、3d6+3のダメージを与える。

獣憑き

ライカンスロープと呼ばれる呪いの被害、その一部が虫の仕業であるとわかったのは、ごく最近の話であった。「獣憑(つ)き」と名付けられたこの寄生虫の脅威は、医学者たちの努力により明るみに出た。糸のような極小の線虫で、血の中を泳ぐ。獣憑きの潜む血液はわずかに波打って見えるという。

獣憑きは獣の血液を媒介して人血に寄生する。宿主の血を破壊して蝕(むしば)み、やがて獣化させる。獣化症状は、血中の獣憑きが活性化する度に発現する。獣憑きの活性化条件には差異があり、これには獣憑き自体の個体差と、宿主の個体差が関わっている。最も多いのは日没や血の匂いをきっかけに獣の姿へ変身するケースだが、特定の契機なく段階的に不可逆の獣化が進行するケースなども確認されている。

獣憑きの罹患者(りかんしゃ)は落ち着きがなくなったり、記憶に空白が目立つようになったり、異様に肉を好むようになったり、残忍さや凶暴さが増したりする。未だこの寄生虫についての認知は十分でなく、それもまた罹患者の冷静さを奪う一因となっている。

獣化は、獣憑きが何の獣の血を媒介したかにも影響を受けていると見られ、狼の血を媒介したなら狼への、熊の血を媒介したなら熊への獣化を宿主へもたらす。両方の血を介していたなら、狼と熊と人の特徴を併せ持つ歪(いびつ)な獣が出来上がる。

今のところ、獣憑きに対する確実な対策は考案されていない。獣憑きが最初に発見された地域では「獣へ変身する者は、誰かに牙を突き立てるより早く、火や金属を用いて屠(ほふ)ること」と対策が伝えられている。つまり、寄生された時点で手遅れであると判断されているのである。

しかし、古い書物群に助けを求めた者は、獣憑きの症状と一致する内容を見つけることがある。そこには原始的な療法についての言及があり、「特定の薬草で虫下しを作る」とか「薬草を焚いた煙が悪い血液を浄化する」とか「瀉血(しゃけつ)療法だけがその進行を遅れさせる」などと記されている。

⌀ 獣化した獣憑きの罹患者
荷重：2
回避力：9

■戦闘不能条件
30点以上のダメージを与える。

■火への恐怖
獣憑きの罹患者は火を強く恐れる。火による攻撃は追加で +1点のダメージを与える。

■手負いの獣
この特徴は獣憑きの罹患者が15点以上のダメージを受けている時に発揮される。獣憑きの罹患者は1ラウンドに2回攻撃することができる。

■牙と爪
行動回数を消費。牙と爪で肉を切り裂く。回避難易度9の攻撃。命中した場合、1d6点 +3のダメージを与える。

■血を浴びせる
行動回数を消費。獣憑きの罹患者が15点以上のダメージを受けている時、この行動を選択できる。自らの血液を敵対者に浴びせかける。回避難易度7の攻撃。命中した場合、直ちにダメージチェックを行う。失敗した場合、対象の冒険者は後遺症として「獣憑きの症状」を得る。

ゴーレム

ゴーレムとは意思を宿した土くれ。古代文明の遺物で、現存しているものは珍しい。土以外にも石や木などの自然物が素材とされる。人や獣、魔物の形を模して製造され、規定された条件に従い行動する。

古代文明においては墓所や書庫、宝物庫などの重要地点を守護する番人であった。造形については年代ごとの差異が認められ、後年の型になるほど造形が細かくなる。昔のものほど抽象的で、泥の塊を固めて手足を生やしたような粗雑な造りのものもある。

ゴーレムの力の源は儀式と魔術刻印であり、儀式の種類と同じ数だけの刻印が存在する。ふたつが対応していなければゴーレムを動かすことはできない。

古来、人型のゴーレムには顔を彫り込まないことが多かった。人に似せすぎることを嫌ったためである。刻印は顔の代わりのように彫り込まれているものがよく見られる。これは暴走時に停止しやすくするという意図もある。いずれも「人らしき人ならざるもの」への恐怖から生まれた慣習だ。

⌀ 無感情な番人、ゴーレム
荷重：15
回避力：3

■戦闘不能条件
50点のダメージを与える。あるいは魔術刻印を破壊する。

■石材の体
石材で出来たゴーレムは硬質である。ゴーレムへの物理的ダメージは3点軽減される。

■拳を振り下ろす
行動回数を消費。重い拳を振り下ろす。回避難易度8の攻撃。攻撃が命中した場合、2d6+3のダメージを与える。

シェイプシフター

シェイプシフターの原型を知る者は少ない。ウーズのような不定形の姿であるとか、顔や毛のない四足歩行の動物の姿であるとか、地面を這う臓物としか形容できない醜悪な姿をしているなどと噂される。

シェイプシフターは幻で人々を惑わしているのではない。肉体を変形させているのだ。シェイプシフターかどうか判別する一番簡単な方法は、殺して、解剖することだ。彼らが模倣するのは外見だけである。皮と肉を剥ぎ、グロテスクな内面を顕(あらわ)にしてしまえば、それが偽物だということは一目瞭然となる。

シェイプシフターは大まかに「ドッペル」と「ミミック」の二種に大別される。いずれも肉食である点は共通だが、姿を写し取る対象が異なっている。

◆ ドッペル

シェイプシフターの中でも、生物に好んで姿を変える種を「ドッペル」と呼ぶ。彼らはとても知能的で、獣の群れに紛れて餌を盗んだり、人々の生活へと溶け込んで隣人を食い殺す。

人のような狡猾さが備わっていて、獲物を騙すためにあらゆる手段を講じる。言葉を巧みに操り旅人の身内を騙って荷物を盗み去ったとか、連続殺人犯の正体がドッペルだったなどという逸話もあり、その脅威は広く知れ渡っている。

ドッペルは姿を盗んだ相手の知識や考えをある程度読み取る力がある。言語能力に関しては瞬時に、ほぼ完璧に模倣することができるが、仕草や性格を真似するのにはもっと時間がかかる。

そのためドッペルの一部は標的を攫(さら)って監禁し、長期間をかけて記憶をまさぐる。そうして被害者のことを完全に写し取ると、手本となった「前の自分」を殺害し、生活を乗っ取り順応する。

⌀ 狡猾な擬態(ぎたい)者、ドッペル
荷重：3
回避力：6

■戦闘不能条件
15点以上のダメージを与える。

■読心
この効果はドッペルが《模倣》した冒険者にのみ適用される。ドッペルの回避力と、すべての攻撃の回避難易度は14になる。

■模倣
ドッペルは模倣した相手と同じ荷重、攻撃手段を持つ。攻撃手段の回避難易度は一律で6。ただし《読心》が発動している場合にはそちらの効果を優先する。

◆ ミミック

シェイプシフターの中でも、物や建物などの無生物に姿を変える種を「ミミック」と呼ぶ。トレジャーハンターを狙って宝箱に変身したり、建物に変身して迂闊な侵入者を食らったりする。

ミミックの擬態能力には舌を巻くばかり。見た目から区別することは不可能、手触りで判断することもまずできない。木材にも石材にも姿を変えることができ、様々な場所に潜んで獲物が舌の上に乗るのを待つ。その様はさながら食虫植物のようである。

ミミックの質量は、擬態する物体に準拠する。大きくも小さくもなることができ、石材に擬態したものと、木材に擬態するものとでは明らかに質量が違う。質量の大きさによって戦う時の手ごわさも変わってくる。より成長した老齢のミミックほど巨大な物に変身できる。家屋に変身したものなどはまさに脅威以外の何者でもない。この質量変化がいかなる原理に基づくのかは神のみぞ知る。

また、ごく稀にだが、擬態がおそろしく下手な個体もいる。居心地悪そうに身じろぎをしたり、明らかに呼吸していたり……知能の面では、どうやらドッペルに遠く及ばないらしい。

> ⌀ 貪欲な擬態者、ミミック
> 荷重：GM がミミックの質量から判断する。
> 回避：2
>
> ■戦闘不能条件
> GM がミミックの質量から判断する。
>
> ■触手
> この行動は毎ラウンドの最後に行われる。ミミックは触手によって敵を拘束しようとする。回避難易度14の攻撃。この攻撃が命中した場合、対象は回避ができなくなる。この状態はミミックに5点以上のダメージを与えると解除される。
>
> ■噛みつき
> 行動回数を消費。敵へと噛みつく。回避難易度7の攻撃。ダメージは GM がミミックの質量から判断する。

精霊

精霊は曖昧な存在。幻のように不確かで、物理的な尺度では測れない。正面からは木の肌にしか見えなかったものが、別の角度からは老人の顔に、また別の確度からはおぞましい怪物の顔に見えたりするように、ほんの少し見方や解釈を変えるだけで如何様にでも姿を変じる。

精霊は精神の具現化である。多くは土地の精神から発生したものだが、人や動物の精神活動から生じる場合もある。発散された感情や精気に変異がもたらされ、新たな生命を得るのだ。骨董品など、人と長い時間を共にした物品にも精霊が宿りうる。

精霊は親となった精神が健在である限り、百年でも千年でも生き続ける。そのため、強い縄張り意識のようなものを持ち、親を守ることを第一に行動する。彼らの住む土地を荒らそうとしたり、宿った物品を壊そうとすれば、相応の報いを受けることは覚悟しなければならない。

その性質は親となった精神の有り様によって、千差万別に異なる。森の精神から生まれた精霊は植物然とした姿をとり、人の精神が混ざって生まれた精霊は人の如き姿をとる。

親となった精神は有する特質や性格にも影響を与える。火の精神から生まれた精霊は火を操り、水の精神から生まれた精霊は水流を操る。人を愛していたのなら人に味方するだろうし、人を憎んでいたのなら仇なすだろう。

精霊の姿は、感受性の乏しい者の目には映らないこともある。精霊を見ることのできない者の目に、精霊の干渉は不可思議な現象として映るか、あるいは見間違い、勘違いとして理解される。

精霊が鈍感な者の目に映らないことは、ある意味幸運であるかもしれない。人の感性では、なにが精霊の怒りを買うか、およそ与り知ることはできない。無粋の輩が境界を超え、神秘の世界を踏み荒らすことを、精霊たちも決して望まない。

◆ 妖精

妖精はあらゆる土地に生じ、優しげな言葉で人を誘惑する。もしも妖精が人のような見た目、人のような声をして、人のようなことを喋ったからといって、心まで人のようだと思いこんではいけない。

その振る舞いは気まぐれで残酷。妖精にとって人は遊び道具に過ぎず、好奇心のままに弄(もてあそ)んで、飽きれば捨ててしまう。彼らに共感や感傷を期待するのは間違っている。人を模した姿をしていても、皮の下には魔性が満ちているのだ。

妖精は群れを作り、異空間に里を築く。里には濃く香る魔力が漂っている。魔力を吸って育った草花は、妖精の笑い声に合わせて、いつだって揺れている。

時折、妖精たちは里へと人を迷い込ませ、自分たちの仲間にしようとすることがある。妖精の里で己を見失うとやがて心と体が離れていき、心は妖精に、体は空っぽの抜け殻になる。

⌀ 妖精の群れ
荷重：1
回避力：10

■戦闘不能条件
20点以上のダメージを与える。

■曖昧な実在性
ラウンドの初めに1d6をロールする。奇数が出た場合、妖精の群れはそのラウンド中、回避力に5点のボーナスを得る。

■惑乱
行動回数を消費。難易度10/15の感覚判定を行う。いずれかの難易度に失敗した場合、1d6点のストレスを受ける。難易度10の判定に失敗していた場合、冒険者は妖精に惑わされ、正常な判断が下せなくなる。惑乱状態になった冒険者の操作はGMに委ねられる。惑乱状態を解除するためには、インスタントを消費して難易度10の判定に成功する必要がある。この判定は惑乱状態の者にダメージが発生した場合にも挑戦することができる。

◆ 淫魔

淫魔は生命力と快楽の具現化であり、男の姿のものを「インキュバス」、女の姿のものを「サキュバス」と呼ぶ。男女どちらの姿をとることもでき、人の夢へと入り込んで、とろりと甘い誘惑で人を狂わす。

淫魔は人の生命力と快楽を食い物にしている。魅惑的な姿で人を堕落させ、その精気を吸い取り、場合によっては命まで奪ってしまう。

所帯持ちや貞操を重んじる者からは人を欲望に貶(おとし)める悪魔であると評され、その印象が影響するのか、淫魔自身そのように振る舞うことがある。

⌀ 甘い夢、淫魔
荷重：3
回避力：8

■戦闘不能条件
20点以上のダメージを与える。

■曖昧な実在性
ラウンドの初めに1d6をロールする。奇数が出た場合、淫魔はそのラウンド中、回避力に5点のボーナスを得る。

■魅了
行動回数を消費。難易度10/15の感覚判定を行う。いずれかの難易度に失敗した場合、1d6点のストレスを受ける。難易度10の判定に失敗していた場合、冒険者は淫魔に完全に魅了され、淫魔に益する行動を行うようになる。魅了状態になった冒険者の操作はGMに委ねられる。魅了状態を解除するためには、インスタントを消費して難易度10の判定に成功する必要がある。この判定は魅了状態の者にダメージが発生した場合にも挑戦することができる。

■接吻
口づけ。回避難易度3の攻撃。ストレスを1d10点上昇させ、ストレスチェックを行う。失敗した場合、冒険者は精根尽き果て、絶命する。冒険者が《魅了》の影響下にあった場合、この攻撃を回避することはできない。

◆ レーシン

レーシンはするするという衣擦れのような音を立てて森を這い回る。並外れた体長をしていて、最も小さいものでも2mを下回ることはない。上半身は人の姿をしているが、無貌(むぼう)で、腕は異様に長く地面に届きそうなほどである。下半身では木の根のような触手を蠢(うごめ)かせて、地面を滑るように移動する。

レーシンの狩りは恐ろしい。レーシンは目をもたないため、精神のゆらぎを察知して獲物を捕らえる。そのため、縄張りの中にいる者へ干渉し、幻覚を見せて動揺させたり、方向感覚を狂わせて森の中に閉じ込めたりする。

レーシンに触れられた者はおよそ人の耐えられない激痛、あるいは恐怖に見舞われ、例外なく気絶する。そしてレーシンは気絶した獲物を自らの触手のうちへと潜り込ませ、ゆっくりと精神を貪(むさぼ)り食う。後には精神を食い荒らされた廃人の姿だけが残る。

レーシンの意識を人が理解することはできない。酷く気まぐれで、生き物にまったく興味を示さないこともあれば、獰猛に襲いかかることもあり得る。生き物の心を好んで食すが、本来食事も必要としない。ある学者によればレーシンは森の狂気が表れた姿であり、同じ森の中にいるレーシンたちはみな同一の意識を共有しているという。

レーシンはひとつの森を縄張りとして、そこから出ることはない。森の境界まで逃げ切ることが出来れば、レーシンがそれ以上追いかけてくることはない。

ø 森の狂気、レーシン
荷重：7
回避力：0

■戦闘不能条件
40点以上のダメージを与えれば、レーシンは一時的にその姿を消す。しかし時間が経つと森の何処(いずこ)かでまた姿を表す。完全に消滅させるためには、森を完全に焼き払う他ない。

■力場
レーシンは自らの半径500mの範囲に、精神を乱す力場を発生させている。この力場の中にいるものには、定期的に1d3のストレス上昇が発生する。この力場の範囲で3点以上のストレス上昇が発生した場合、レーシンはその者の居場所を感知し、襲撃する。

■精神干渉
行動回数を消費。レーシンは半径20mの範囲にいる者を対象に、精神干渉を行うことができる。これを受けた者はストレスが1d10点上昇する。そして直ちにストレスチェックを行う。失敗した場合、その場で気絶する。

■タッチ
行動回数を消費。レーシンは緩慢(かんまん)な動きで冒険者に触れようとしてくる。回避難易度3の攻撃。成功した場合は激痛、あるいは恐怖によって直ちに気絶する。

■森の手
行動回数を消費。周囲に生える植物の枝や根を操り、回避難易度10の攻撃。成功した場合、対象はアクションを消費して難易度15の運動判定に成功するまで回避を行えない。

デヴィル

デヴィルはデーモンの配下として最も数が多く、有名な種でもある。外見は多様、しかし人間の如き顔と、異様な皮膚の色を持つ点では共通している。蝙蝠(こうもり)の如き皮膜状の翼を持つ者、鋭い爪や牙を持つ者、武器を用いて攻撃する知恵を持つ者もいる。

時にフィーンドと同一視されることもあるが、厳密にはその成り立ちにおいて異なっている。デヴィルは人の魂を材料として創造される。悪魔の邪法によって、地獄に囚われた者の魂が変容した姿なのだ。デヴィルが人的特徴を持つのはこのためである。憎悪や強欲、悪意、憤怒、傲慢(ごうまん)……。悪魔たちの邪法によって人の持つ邪悪な側面が強調され、骨格や残酷な性格として浮き彫りになる。

デヴィルたちの目的は地上を侵略し、デーモンによる治世をもたらすことである。デヴィルにとってデーモンたちは自らを創造し給(たも)うた神であり、地上は彼らが所有すべき財産であると考えている。

歴史上、小さな国が悪魔の侵略によって乗っ取られたという例はいくつか存在し、もしかしたら表面化していないだけで、現代においてもそのような国家が存在するかもしれない。

デヴィルは悪魔信奉者たちにもしばしば力を貸す。地上侵略を目論むデーモンにとって益となると考えるからだ。デヴィルの多くは人間の言葉を話さないが、悪魔信奉者と簡単な意思疎通を行うことができる程度の知能は有している。

> ⌀ 悪魔たちの尖兵、デヴィル
> 荷重：3
> 回避力：7
>
> ■戦闘不能条件
> 20点以上のダメージを与える。
>
> ■飛翔
> 射撃による攻撃以外の命中判定に対して、回避力9で回避を行うことができる。
>
> ■邪なる者
> 浄められた武器など、聖なる力を持った攻撃が命中すると、2点の追加ダメージを受ける。
>
> ■鉤爪
> 行動回数を消費。鉤爪で肉を切り裂く。回避難易度8の攻撃。命中した場合、1d6点+2のダメージを与える。

デーモン

デーモンは邪悪と破壊の化身として、古くから人々に恐れられてきた。地下の深くから繋がる異世界、地獄に棲むとされており、人の世を侵略するために力を蓄えているのだと。たった1体のデーモンによって、人が根絶やしにされる可能性は捨てきれない。デーモンに滅ぼされた国の伝説は現代にもいくつか伝わっている。

デーモンが新たに生まれることはない。しかしデーモンはデヴィルやフィーンドといった眷属(けんぞく)、あるいは化身を産み出して、使役することができる。悪魔の軍勢を作り上げ、地上を侵略するチャンスを窺っているのだ。

デーモンたちには表の名とは別に、秘された真の名前がある。真名はデーモン文字という爪痕のような象形文字で表され、読むことのできる者はほとんど現存しない。デーモンの真名を呼ぶことには、召喚呪文と同じ効果があるという。真名について記した書物はそのすべてが禁書とされている。

デーモンの真名を知ること、知ろうとすることはシャーマ教最大の禁忌のひとつ。シャーマ教において、デーモンはアイオーンの大地を奪わんとした軍勢の一員であり、魔神に与(くみ)する神敵である。罪深き者は地獄に落ち、苦痛と共に悪魔へ身を貶(おと)すと定められている。

彼らは知らない。デーモンたちの正体が、魔力によって生を受け堕落したアイオーンの子らであると。彼らの真名には、神代の頃に呼ばれた名、その面影が残されている。

かつて神であったことを、デーモンたち自身ですら忘れてしまっている。彼らの心には、地上を取り返さんという野望だけが燃えているのだ。

◆ ウルロガ

かつてグレイベルに大火をもたらした強大なるデーモンであるウルロガは、身の内に猛る炎を宿す悪鬼。雄山羊のような角、炭のように焦げ付いた体を持ち、全身のひび割れから黒煙と炎が吹き出している。

星暦1782年、小国パウルスにて不完全ながら顕現(けんげん)したウルロガは、グレイベルの一角を火の海へと変えた。ラウステン王国近衛騎士団「灰鎧(はいよろい)」の活躍に

よりウルロガは地獄の深くへ追い返されたものの、事件は後に「グレイベルの大火」と呼ばれ、悪魔の恐ろしさを世界中に広めるきっかけとなった。

グレイベル南西の沼沢地帯には草木の生えない焼け野が今でも残っていて、人々の心の中に大火の名残を燻らせている。

⌀ 大火の悪魔、ウルロガ
荷重：25
回避力：5

■戦闘不能条件
400点以上のダメージを与えると、ウルロガは大爆発を起こし、退散する。爆発時点で半径50m以内にいるすべての者に対し、回避不可の攻撃。命中した場合、4d10のダメージを与える。爆発までには猶予がある。

■癒えぬ火傷
ウルロガによってもたらされたダメージは、ダメージチェックなどの処理が終わった後、ただちに傷痕へと変換される。その場合、治療などのように値を半分にせず、負ったダメージの値をそのまま傷痕へ加算すること。

■火球
行動回数を消費。巨大な火球を投げつける。ウルロガを除く、半径20m以内にいるすべての者に回避不可の攻撃。命中した全員に、3d10点のダメージを与える。

■炎の剣
行動回数を消費。劫火の剣を振り下ろす。回避難易度10の攻撃。命中した場合、5d6点のダメージを与える。

◆ レビヤタン

レビヤタンは地獄の海の主にして、あらゆる海のフィーンドの母。島よりも巨大な海蛇の如き姿をしており、地獄海の深淵に棲んでいる。

レビヤタンは自らの精神の中に「レビヤタンの夢」と呼ばれる固有の異空間を持っており、その中に悪魔たちの魂を無数に棲まわせている。レビヤタンは子を産まないが、夢を介して現実の海洋生物たちの精神に悪魔の魂を植え付ける。結果、それらが変容して生まれるのが、ヒュドラーやクラーケンなどの海のフィーンドたちである。

レビヤタンはその信者にも、夢を介して悪魔の魂を植え付けることがある。魂を植え付けられた者は悪魔憑(つ)きとして力に覚醒し、レビヤタンの権能(けんのう)をこの世に知らしめるため尽力する。

⌀ 地獄海の主、レビヤタン
荷重：40
回避力：5

■戦闘不能条件
500点以上のダメージを与えると、レビヤタンは退散する。

■海嘯
行動回数を消費。この魔術が用いられてから3ラウンドの後、レビヤタンの顕現(けんげん)している海に大津波が寄せ、海岸にいる生物を飲み込む。この攻撃は回避できない。津波に飲み込まれた者は難易度20の運動判定を行い、成功した場合は2d10のダメージを負う。失敗した場合は海へと引きずり込まれ、窒息死する。

フィーンド

フィーンドは、デーモンが使役する悪魔の一種であり、既存の生物に悪魔の魂を植え付けることによって創造される。悪魔の邪悪なる魂は、他の生物の魂や肉体を容易に作り変え、歪(いびつ)な怪物へと変貌させる。

多頭であったり、口がおかしなところに付いていたり、左右の足の数が違ったり、不定形であったり、終わりなき苦痛に苛(さいな)まれて叫び続けていたり……。フィーンドのおぞましき特徴が人々に悪魔の存在を恐れさせ、恐れが悪魔をよりおぞましく強化する。

◆ キマイラ

奇怪な混成生物であるキマイラは、悪魔たちの魂の実験によって生み出される凶暴なる命。複数の生物の特徴を併せ持つ融合生物であり、翼や触手などが生えている場合もある。

悪魔たちは強靭な生物、気性の荒い生物、魔術と相性のいい生物をキマイラの材料として好む。獅子、山羊、鴉、大蛇、あるいは竜。時には同じフィーンドであるクラーケンの肉体さえ用いる。これらの頭や胴体、翼や触手を歪(いびつ)に掛け合わせ、乱暴に繋ぎ合わせ、少しでも強力な生物にしようと試行錯誤する。キマイラ創造の邪法を知るのは、悪魔か、デーモンと契約した悪魔信奉者だけである。

キマイラの複数の首はそれぞれに自我を持ち、物を考える。そのためそのままではひとつの胴体を奪い合ってしまう。これらをまとめ上げるため、邪法の最後の仕上げとして、キマイラの三つの心を燃えるような憎悪によって包み込む。キマイラのすべての首が、目にしたすべての生き物を憎むように。あらゆる者を敵として捉え、食いちぎり、胃に収めようとするように。そうして始めてキマイラの首は結束し、一体の怪物へと変貌するのだ。

⌀ 多頭の獣、キマイラ
荷重：6
回避力：5

■戦闘不能条件
50点以上のダメージを与える。

■飛翔
射撃による攻撃以外の命中判定に対して、回避力7で回避を行うことができる。

■多頭
この敵は1体でも集団であるとみなす。キマイラは1ラウンドに2回行動することができる。

■爪と牙
行動回数を消費。爪や牙で肉を切り裂く。回避難易度10の攻撃。命中した場合、2d6+1点のダメージを与える。

◆ クラーケン

クラーケンとは、レビヤタンの眷属(けんぞく)である海の巨獣たちの総称である。アイオニアにおけるおける最大級の海洋生物で、成熟したクラーケンの体躯が10mを下回ることはあり得ない。

クラーケンは、海洋生物にレビヤタンが夢を介して悪魔の魂を植え付けることにより誕生する。そのためクラーケンの姿には海洋生物の種類と同じだけの可能性がある。魚の姿をしたもの、海蛇のような姿をしているもの、触手を持つもの、甲殻を持つもの……しかしいずれの場合でも既存の姿からは大きく変容し、体躯は肥大化する。

クラーケンは普段、海底洞窟や地割れの中、沈没船へと身を潜ませる。そして鯨や鮫などの大型の海洋生物や、海上を行く商船を襲って腹を満たす。クラーケンの襲撃から生き残った遭難者は港町に脅威を伝えようとするが、大抵は与太話だと一笑に付され、真剣に受け止められることはない。

また、この恐ろしい生物は、海水に限らず淡水にも適応することができる。そのため、夜のうちに川を遡り、湖や海岸の朽ちた家屋に棲み着くことがある。

⌀ 海の巨獣、クラーケン
荷重：15
回避力：5

■戦闘不能条件
100点以上のダメージを与える。

■叩きつけ
行動回数を消費。巨大な触手を叩きつける。回避難易度8の攻撃。命中した場合、1d10点のダメージを与える。

■締め付け
触手で敵を捕らえ、締め付ける。回避難易度5の攻撃。命中した場合、対象は締め付け状態になる。この状態はクラーケンに10点のダメージを与えるまで継続する。締め付け状態になった者は回避が行えなくなり、攻撃判定に－3点のペナルティを受ける。

◆ ジェイラー

ジェイラーはレビヤタンの眷属(けんぞく)である小型のフィーンドで、数十匹の群れをなして行動する。5cm ほどの三つ又のヒトデの如き姿をしていて、移動する際には触手が地面を叩くぱたぱたと音が鳴る。

体の中央には肉をかじり取る小さな口が付いていて、噛みついて肉を食いちぎり、血を啜(すす)る。ジェイラーに食い千切らった箇所は、魔術的な毒によって、ジェイラーが退散するまで絶え間ない出血が続く。

ジェイラーはレビヤタンの夢に棲み、レビヤタンと縁を持った者の夢を伝って顕現(けんげん)する。その者の周囲、人の目の行き届かない影となった部分であれば、家具の死角、石畳の隙間など、どこからでも現れる。

物理的な攻撃によって一時的に退散させることはできるが、レビヤタンの夢との繋がりを絶たない限り、何度でも現れる。

⌀ ジェイラーの群れ
荷重：2
回避力：7

■戦闘不能条件
30点以上のダメージを与える。戦闘不能になったジェイラーは霧散し、一時的に姿を消す。

■群れ
ジェイラーの群れは集団である。

■食いちぎる
行動回数を消費。防具に潜り込み、小さな口で肉を食いちぎる。回避難易度8の攻撃。命中した場合、1d3+1点のダメージ。この攻撃を防御する場合、防具によるボーナスは発生しない。

■出血毒
ジェイラーによってダメージを負い、それを治療していない者は、毎ラウンドの開始時に出血による1点の追加ダメージを負う。この効果はジェイラーがその場から退散させるか、聖別された品（聖水やシャーマ教のアクセサリーなど）を所持している場合は無効化される。

幽霊樹

幽霊樹はアイオニアに自生する落葉樹で、全体に青白く、幹や枝のところどころに大きなこぶが膨れる。夜になるとこぶの内で銀色の光が蠢(うごめ)く。葉は常に脆(もろ)く、触れれば枯れ葉のように崩れる。

これらの特徴から植物学者は「まるで死んでいるかのような木だ」と述べ、この樹木に幽霊と名を与えた。その不気味な出で立ちから「切り倒すと祟りがある」と多くの地域で信じられている。

幽霊樹は花も実も作らず、種を持たず、土と水さえあればどこからでも生えてくる。シダのように胞子を飛ばすという学説が有力だが、一方で死者の霊魂が土に根付いて芽を吹かすのだとも言われている。ツリーフォークたちの中には、この樹を植物と認めない者もいる。

気温の寒暖にも影響されず植生するため、アイオニアの各地を旅していれば不気味な樹木がぽつりと生えているのを、少なくとも一度くらいは目撃していておかしくない。

幽霊樹のこぶを切ると、どろりとした銀色の樹液が溢(あふ)れ出す。この樹液を口にした者は、誰かの眼を通して見る遠い地の思い出や、離れた別の幽霊樹が見た光景を垣間見るという。

樹液はひどく苦く、人以外のどの生き物も口にしようとはしない。「幽霊樹の樹液には死者の念がこもっており、生きたものの精神を静かに毒する」という謂(いわ)れもある。

竜

多くの人々が竜のことを「災いの獣」として思い浮かべる。竜によって滅ぼされた集落は各地に実在し、その恐ろしさを語る逸話は枚挙にいとまがない。竜には大まかに2種類があり、星(ほし)の災禍(さいか)以前から生き

る古竜（あるいはその系譜）と、以降に現れた竜とに分けられる。この項目では後者の竜について取り扱う。一般にも、単に「竜」と言う場合には後者を指すことが多い。

ほとんどの書で竜の知性は獣と変わらないと記されており、その認識は正しい。人語を解することはあっても、喋ることはない。もし人語を使いこなすものがいるとすれば、長くを生きた古竜の方であろう。

竜は棲み処や食らったものによって、性質を大きく変化させる。空を飛ぶものと飛ばぬもの、翼を持つものと持たぬもの、火を吐くもの、岩のような皮膚を持つもの、魚のような姿を持つもの、馬のような姿を持つもの、様々である。長い寿命を持ち、古竜でなくとも数世紀を生きることがある。

竜の肉体は高値で取引される。特に血液、心臓、目玉、角、卵には特別な魔力が宿るとされ、希少な薬の材料となる。万病を癒し、長寿を叶え、まさしく竜のように逞(たくま)しい肉体を得ることができるのだという。

また、竜の体内のどこかにはその吐息と同じ色の宝石が埋まっていて、手にすれば竜を従えることができるという伝説がある。征服者の家系には竜の宝玉が受け継がれていることがあるが、その真贋を確かめられる者はほとんどいない。生物学者の間では、この宝玉が魔力結晶であり、竜が火炎を吐く仕組みに関わっているとする仮説が実しやかに囁かれる。

しかし、その体がいくら希少であっても、竜に立ち向かうなどという愚かしい真似をしてはならない。どうしても戦わなければならないなら、十分な準備と策略をもって当たるべきだ。成熟した竜の討伐といえば、一個小隊（訓練された兵士10人前後）が駆り出されるような重大任務である。それ故に、「竜殺し」とは戦士にとって最大の誉れなのだ。

◆ 飛竜

竜という言葉から有翼の飛竜を連想する者は多い。実際、竜の中で最も繁栄した種だと言うことができるだろう。空を飛ぶ生物の中でも最大級の大きさを誇る飛竜は、アイオニアの生態系、その頂点の一角を担っている。

飛竜に共通する特徴はその翼膜。飛ぶ時にはこれを大きく広げ、羽ばたいて宙に飛び立つ。そして空中から獲物を狙い、襲いかかる。陸にも空にも、飛竜と相対し無事でいられる生物はそう多くない。

飛竜は3m前後の体格にまで成長するが、その体重は体格の割にとても軽く、成熟した者でも200kg前後に落ち着く。これはその巨体を飛行させるために起こった進化だと考えられている。その弊害として、体格の割に衝撃には弱く、大の大人が体当たりするだけでも多少怯ませることが可能だとされる。

飛竜はよく人里を襲う。人と家畜とを喰らうためである。人の集落がアイオニアの各地へと拡大するに連れ、飛竜と人の縄張りには重なりが増え、比例して竜害も増加していった。実際、北方地域グレイベルで起こる竜害は、そのほとんどが飛竜によるものである。これには、頻繁に棲み処を変える飛竜の習性も関わっていると見られている。

> ⌀ 災いの獣、飛竜
> 荷重：10
> 回避力：5
>
> ■戦闘不能条件
> 飛竜に200点のダメージを与える。
>
> ■火炎
> 行動回数を消費。火炎を吐き出し、周囲を焼き尽くす。飛竜を除く、戦場にいる全てのキャラクターを対象とし、回避難易度10の攻撃。命中した全員に、2d10点のダメージを与える。
>
> ■竜爪
> 行動回数を消費。巨大な爪で敵を切り裂く。回避難易度7の攻撃。命中した場合、2d6+3点ダメージを与える。

◆ ドレイク

人と同程度の大きさの小型な飛竜のことを特にドレイクと呼ぶ。断崖や切り立った山肌に巣を作り、近くを通りかかる陸上生物や鳥などを食らう。はぐれのドレイクでもない限り、群れを作って行動する。

骨格は鳥に近く、前足は退化していて、代わりに二本の後ろ足が発達している。炎を吐くための器官は持たず、狩りをする時は細長い首を伸ばして直接噛みつくか、後ろ足を使って獲物を捕らえる。

寿命は大型の竜より短く、知性も劣っている。それ故に凶暴でもあるのだが、山岳の民族にはドレイクを手懐けて騎馬の代わりとする戦士もいたという。

> ⌀ ドレイクの群れ
> 荷重：4
> 回避力：6
>
> ■戦闘不能条件
> ドレイクの群れに40点のダメージを与える。
>
> ■集団
> ドレイクの群れは集団である。
>
> ■群れの狩り
> ドレイクの群れは1ラウンドに2回行動することができる。この特徴はドレイクの群れが20点以上のダメージを受けた時、無効化される。
>
> ■飛翔
> 射撃による攻撃以外の命中判定に対して、回避力8で回避を行うことができる。
>
> ■噛みつき
> 行動回数を消費。鋭い牙で敵へと噛みつく。回避難易度9の攻撃。命中した場合、1d6+2点ダメージを与える。
>
> ■捕獲
> 行動回数を消費。敵へと飛びつき、拘束する。回避難易度12の攻撃。命中した場合、対象は自らのラウンドでアクションを消費し、ドレイクとの対抗判定を行う。対抗判定に勝利するまで身動きを封じられて回避、防御を行えなくなり、命中判定に－2点のペナルティを負う。対抗判定を行う場合、ドレイクは2d10でロールする。

◆ 海竜

潮の流れに抗って進む巨大な影。沖で起こった不自然な沈没事故。海辺で囁かれる不穏な噂話の、その正体のいくつかは、大海に棲まう海竜の仕業である。

翼は失われ、種によっては手足さえも小型化している。体はとにかく巨大で、大型商船を遥かに凌ぐような巨躯に育つ。体重も、同程度の体躯を持つ飛竜よりも重くなる傾向にある。おそらくは浮力や餌の豊富さが影響しているものと見られる。

海竜は普段、海の深淵に潜んで世界中の海を回遊しているが、狩りをする時だけは海面近くまで浮上してくる。遠洋に出た商船や軍船が海竜に襲われ沈没する、というのはない話ではない。ただし、原因が海竜であったという話はほとんど広まらず、空想と同じような扱いを受ける。このような事故から生還した事例は、陸地で飛竜から生還したケースよりも更に少ない。

> 海を喰らう大口、海竜
> 荷重：30
> 回避力：5
>
> ■戦闘不能条件
> 海竜に200点のダメージを与える。
>
> ■水弾
> 行動回数を消費。大量の水を塊にして吐き出す。回避難易度10の攻撃。命中した場合、1d10点のダメージを与える。命中したものは難易度10の運動判定を行い、失敗した場合は船外へと弾き飛ばされる。
>
> ■体当たり
> 行動回数を消費。巨大な体躯で激突する。海中にいる敵、あるいは船に対して回避不能な攻撃。命中した場合、1d20点ダメージを与える。

ARTEFACTS

アーティファクト

アイオニアにもたらされた奇跡、あるいは災いの産物は、神や生き物ばかりではない。魔術的な物品、秘密を記した書物が時に不可思議な事件を起こし、市井（しせい）を騒がす。

厄介なことに、アーティファクトは人の好奇心を刺激する。そして人の方も、物言わぬこれらの品々を魔物ほどには警戒しない。世の理が自らの掌の上で狂うことがあろうなどと、考えもしないのだ。それを想像力の欠如と断じることは、もしかしたら少し酷かもしれない。魔術によってもたらされる現象の結末は、誰にも想像できるものではないのだから。

この章では、アイオニアに実在するアーティファクトについて、いくつかの具体例を挙げて説明する。

- 『ヴィルヘルム図形魔術書』（このページ）
- 願望機（このページ）
- 様変わりの衣（P.137）
- 自動筆記具（P.137）
- 『シャロム儀典写本』（P.137）
- 聖鈴（P.138）
- 底なしの鞄（P.138）
- 『ダイモニオン』（P.138）
- 追憶石（P.139）
- ハグンの刃（P.139）
- 『蛇と血』（P.139）
- ポーション（P.139）
- 魔力結晶（P.140）
- 呪い枝（P.140）

『ヴィルヘルム図形魔術書』

「ヴィルヘルム」という名の古代の魔術師が記した魔導書、その写本。200ページにも渡る黄ばんだ羊皮紙の束に、図形がもたらす魔術的効果についての研究が記されている。

古代に記された魔術の記録はそう多く残されておらず、大変に希少な資料である。確認されている限り5冊の写本が確認されており、少なくともそのうち1冊はウルズ王立図書館の地下に所蔵されている。

刻印の魔術を礎（いしずえ）とした研究であり、失われた原本には30種類の護符と魔法陣の作成方法が、挿絵を交えた古代語で説明されていた。そのすべてを網羅した写本は存在しない。

基本的な魔除けの印に始まり、物理的な守護、呪い返し、土地の活性、ゴーレム創造などについて言及されている可能性がある。

願望機

古代文明の人々が悲願した、机上のアーティファクト。使用者の願いを読み取り、現実を望むままに変じさせる、類（たぐ）い稀（まれ）な魔術が施されている。

あらゆる魔術の集大成、最終到達点とされたが、古代文明は願望機を完成させることができなかった。アイオニアに遺されたすべての願望機は失敗作である。形態は様々だが、どの願望機も人の心を理解することができず、願いが正しく叶えられることはまずあり得ない。願望機は願いを歪め、代償を支払わせる。身の程弁えぬ欲望を戒めるかのように。

現存する願望機のひとつは、シャーマ教の第一級聖遺物として保管されている。教会はその危険性を認知している。決まり事や魔術によって何重にも秘匿されており、実在を知るものすら限られる。シャーマ教の最高権力である教皇や総主教たちであっても自由に扱うことは許されない。

様変わりの衣

「様変わりの衣」の名で知られるこの品は、一見するに普通のシルクと変わりないように見える。しかし羽織ってみれば薄く、軽く、柔らかで、ほのかに温かい。そして翻(ひるが)せば色も形も立ちどころに変化し、着用者の思うままの服装を実現してくれる。

様変わりの絹の製法は、古代黎明期(れいめい)に編み出された魔女の針仕事の一部だが、当時からの物はすべて風化してしまった。製法について知る者もごく限られ、大抵は秘伝としてひっそりと受け継がれる。

様変わりの絹を織るには儀式的な手順が必要である。まず絹糸を撚(よ)らなければならないが、これには必ず玉繭(たままゆ)を用いなければならない。そして何より大切なことが、出来上がった絹を、妖精の里に自生する草木を使って染め上げることである。

この衣の絹の織り方は世間から失われて久しかったが、ある時期ひとりの老婆が技法を蘇らせた。現存する様変わりの衣のほとんどには彼女が編んだ絹が使われている。老婆は妖精との良い付き合い方を知っていた。しかし、今はもう彼女のアトリエに人気はなく、その知恵を受け継いだ者もいない。

自動筆記具

独りでに紙の上を走る筆記用具は、古代には広く普及した品であったと言われている。製法は失われ、現代において新しくこの品が作られることはない。しかし、ひとつの遺跡から無事な個体が数本発見されるなど、古代の遺物にしてはかなりの点数が発見されている。たびたび市場にも出回ることがあり、高値こそ付くものの比較的入手のしやすいアーティファクトである。

この不思議な筆記具は、直前に握った者の思考を読み取り、自動で記録してくれる。自動筆記の利便性はわざわざ語る必要もない。資産に余裕のある商人や貴族などが稀(まれ)にこの品を購入し、自らの指に暇(いとま)を与えている。

筆記速度は使用者自身と同程度。なにかしらの魔術的制約が働いているらしく、筆記以外の目的に用いようとすると例外なく動作を停止する。如何(いか)なる工夫を凝(こ)らそうとも、この自動筆記によって人を傷つけることはできない。

また、使用者から3m以上離れた場合も同様に筆記具は停止し、再び握るまでただの筆に戻る。しかし筆記具は使用者に追従するように移動するため、意図的に離れた場所へ執筆しようとしない限り、こちらの制約に引っかかることはないだろう。

『シャロム儀典写本』

かつてシャロムがシャーマの奇跡について記したとされる儀式の書、その写本。読み下すには1世紀〜3世紀頃の古い共通語に精通している必要がある。また、シャーマ教の司祭にしか閲覧は許可されない。

シャロム儀典(ぎてん)の原本はすでに失われ、最初期の教会に配られた20冊の写本のみが現存する。儀典写本は一定年数ごとに各地の教会が持ち回りで保管をしているが、完全な状態で残っているものはひとつもない。写本のうち数冊は、ずさんな管理や強盗の被害などによって紛失したとの噂もある。

シャロム儀典にはシャーマが用いた奇跡の魔術が記されていたとされる。シャーマの奇跡の物語には豊穣(ほうじょう)や疫病治癒、天候の操作、中には死者復活の伝

説などもある。書物の詳細については秘匿されており、これらの奇跡について実際どの程度言及されているのかは、確かならぬことである。

聖鈴

古来より「鈴や鐘の音は神の御力を呼び、魔を払う」と信じられてきた。シャーマ教の聖典には救世主シャーマの葬送に魔除けの鈴を鳴らしたと伝わっており、これはシャーマ教の葬儀において鈴の音で死者を送り出す習わしの由来とされている。

中でも救世主シャーマや聖人たちの葬送に用いられた実物は「聖鈴」と呼ばれ、聖遺物として扱われる。聖鈴の音には魔を克する強力な聖性が宿っていると言われており、聖鈴を使って悪霊を退ける寓話が無数に残されている。

聖鈴を所有していると主張する教会は多数あるが、そのうち正式に認められた聖鈴が3つだけ存在する。ひとつは聖地イェールに、ひとつはラウステン正教会に保管されている。もうひとつは聖地騎士団の団長に代々受け継がれているという。

底なしの鞄

古代の人々は「両手が物で塞がる」という悩みと無縁だった。底なしの鞄の中になんでもかんでも詰め込んでいたからだ。底なしの鞄にはどんな大きなものでもしまい込むことができる。

布が腐ってしまうため、当時作られた底なしの鞄が見つかることはまずあり得ない。この品が見つかるとすれば、魔女の針仕事に精通した何者かによって、新しく作られた場合のみである。

底なしの鞄はごく稀に流通する。その出所が明らかになることはまずない。底なしの鞄の職人は世界中に数人存在するが、その誰もが無益な諍いを避けたがる。魔女の針仕事は禁忌の知恵。明るみに出れば、人の欲望に巻きこまれるか、シモン教会による弾圧の対象となるか、そのどちらかであろう。

この鞄には、製造される過程で必ず魔術的な制約が設けられる。鞄の所有者が自身の所持品以外の物をしまい込もうとすると、拒むようにその口を閉じる。古代人たちには、この便利な魔法具の危険性について、十分な理解があったらしい。

底なしの鞄の中に首を突っ込んではならない。「底なしの鞄」の名を聞いたことがある者なら必ず「ある男の子の話」を同時に耳にしているはずだ。男の子はある日、父親の持つ不思議な鞄のことを知り、中がどうなっているか確かめてやろうとした。その夜に父親が見つけたのは、発狂し、絶叫し続ける男の子の姿だったという。

『ダイモニオン』

ダイモニオンとは悪魔信奉者たちが教典とする碑文の名であるが、完全な状態で残っているものは存在しない。古代に記されたこの文章は発見され次第ただちに処分されてきた。現代において発見されるダイモニオンの断章は、悪魔信奉者たちが一部を写し書いたものに過ぎず、全文を把握する者はいない。

ダイモニオンは、例えたったの一節、一文であったとしても、放置してはならない危険性を秘めている。まず、ダイモニオンには失われた邪法が多数収められている。悪魔憑きの儀式、デーモンとの交信術やその復活の手順など……文章自体に呪術的な要素があると言う者もおり、ダイモニオンを読んだ者と悪魔との間に不思議な縁を生んで、悪魔を引き寄せるという謂れさえある。

悪魔信奉者たちはダイモニオンの一節を、自らの信仰の礎として語り継ぐ。本や巻物、絵や詩、石碑、あるいは皮膚へと刻み込んで、ひた隠す。決して失われないように、大切に。

ダイモニオンの記述の中でも、デーモンの真名に関しての言及は特に危険視される。歴史上で最後に確認されたのは星暦1982年。ラウステン王国ナヴァレーでの悪魔信奉者の一斉摘発に際してであった。この時発見されたダイモニオンの一節は、デーモン文字の解読を試みたメモと共に焼却され、灰は海へと流された。

追憶石

「追憶石」と呼ばれる古代の工芸品がある。宝石に刻印を彫り込み魔法具とした品で、記憶を閉じ込めることができる。また、触れることで記憶世界へと訪れることもできるという。古代の人々に重宝された記録装置であり、遺跡から多数発見されている。

記憶世界から戻るための方法は、記憶を閉じ込めた際に所有者が決定する。多くは鍵となる合言葉を唱えるか、扉となる記憶世界の物品に触れて帰還を願うか、あるいはその両方が必要になる。

記憶世界でなにかを成したとしても、現実には反映されない。しかし慰(なぐさ)みに過ぎないとわかっていても、人は過去に縋(すが)らずにはいられない。古代人たちは大事な記憶を宝石へとしまい込み、いつまでも懐かしんだのだという。

ハグンの刃

嵐の国の刀匠、ハグンによって創作された十振りの武器の総称。折れず、曲がらず、綻(ほころ)ばず、無類の切れ味を誇る。

持つ者、傷つけた者を魔に堕とすとも噂される。この噂は事実である。隕鉄を素材としたために有した性質であったが、打ち手のハグンはこのことを秘して明かさなかった。

ハグンの刃の本質は武器としての形状ではなく、刃そのものにあるとされる。形の違う十種の刃は、時代の流れと共に様々な武器へと転用され、多くの武人を主としてきた。しかし、その末路はいずれも悲惨であったという。

古今東西に伝わる魔剣や妖刀の伝説のうち、いくつかはハグンの刃によって起こった実在の事件である。ある国ではこれを祠(ほこら)に封印し、ある商人は曰(いわ)く付きの武器としてこれを売りさばき、ある騎士は理性を失ってもこれを手放さなかった。

『蛇と血』

古代黎明期(れいめい)より呪術師の一団に口伝されてきた儀式を書に記したもの、その写本。動物を使った14種類の呪術が収められている。

『蛇と血』の内容で最も有名なのは、表題にもなった「蛇血法(じゃけつほう)」という占術である。吊るした蛇の腹を裂き広げ、模様や血痕から未来を知る。他にも雌鶏(めんどり)を生き埋めにして妊婦を呪う術、馬の首の串刺しを使って土地を呪う術などが記してあったとされる。

この呪術師の集団は14世紀頃、シモン教会の聖地騎士団によって根絶された。その咎(とが)は、蛇を化身とするアイオーンの子らの一柱「ホロゥ」との関連を指摘したものであった。この時『蛇と血』の原本は焚書(ふんしょ)されたが、なぜか現代にもわずかばかりの写本が残されている。根絶されたと言うならば、この写しは果たして誰が記したものなのか？

ポーション

魔力や魔術、魔法的な薬草、怪物の体液などを利用して精製される独特の水薬。高い効果と即効性を持ち、古代においては主流な療法であったとされる。

ポーションの薬効には様々なものがあるが、どれも魔術的な効果をもたらす点で共通している。たちどころに傷を癒やすとか、感覚を一時的に鋭敏にするとか、透明になれるとか……飲んだものを恋に落とすポーションの伝説は、今も昔も多くの者に親しまれ、語り草にされる。

ポーションの製法を知る者は、現代においてはほとんどいなくなってしまった。しばしばペテンにも用いられることから、わずかに残された口伝についてもその信ぴょう性を疑わなくてはならない。

使い道次第で強力な毒ともなり、薬師たちの側も秘伝を盗まれぬよう、教える相手には慎重になる。ポーションについて記した古代のスクロールや魔導書は、魔術と同様に高値で取引される。

魔力結晶

魔力のこもった特殊な木材や石材のことを俗に「魔力結晶」と呼ぶ。貴重な資源であり高額で取引される。魔術触媒の材料や、魔術の燃料としても用いられる。高品質なものであれば、わずか10g程度の魔力結晶からでも魔術触媒を製作することができるとされている。

大量の魔力を帯びた物質は、本来あり得ないような特殊な性質を持つ。仄(ほの)かに発光するとか、異様に発育しているとか、一等頑丈であるとか……。そのような物質が発見された場合には、魔力結晶とは別の個有の名が付けられ、特産品として取り扱われる。

魔力結晶の産地はしばしば争いを生む。戦争による資源の奪い合いは珍しい話ではない。また、魔力そのものを餌とする一部の魔物たちにとっては文字通り垂涎(すいぜん)の品であり、産地にそれらを引き付ける。そのため、魔力結晶の採掘や確保にあたっては、傭兵の需要が発生し得る。

呪い枝

死を吸って育った樹木の枝。突き刺せばあらゆる生者に対する致死の劇毒となる。

熟練の魔女は呪(まじな)い枝を育てるために、呪術的儀式によって種を芽吹かせ、病によって死んだ者の屍へと植え付ける。種は水の代わりに死を吸い上げて育ち、歪(いびつ)に捻(ねじ)れた枝を伸ばす。

魔女は十分に育った枝を乱暴に手折(たお)って、敵対者へと突き立てる。枝で刺された者の肌には死斑の如き模様が現れ、想像を絶する苦痛に苛(さいな)まれる。枝から皮膚の下へ、蓄えられたものが注ぎ込まれ、肉を蝕(むしば)み、死に至らしめる。

皮下へと十分な死が流れ込むより早くこの枝を引き抜くことに成功した者は、生き残るチャンスを得る。迅速に対処しなければならない。死の運命を遅らせることができるのは、せいぜい数日が限度である。

呪(まじな)い枝による死を避ける方法はいくつかある。そのうちのひとつに呪(まじな)いの媒介を壊すというものがある。すなわち、苗床となった屍を見つけ、燃やして灰にするのだ。媒介が失われた時点で体の中の毒は祓(はら)われ、死の運命は退けられる。

GRAVEL

北方の地、グレイベル

グレイベルは約500万km2ほどの面積がある、アイオニア世界の北方に位置する大州である。北海と内海に挟まれた土地で、くびれたような形をしている。温暖な気候で過ごしやすく、資源にも恵まれた地域であり、20以上の国がひしめいている。交易も盛んに行われ、各国の文明の発展具合はアイオニアでも最先端であると言ってよい。

とは言え、何の不安もない平穏な土地であるかというとそうではない。グレイベルの各地にも不穏な空気は吹き溜まっていて、住民たちの気持ちに影を落とす。例えば東方の大帝国スリーズ。呪われた土地エレンコール。長らく続いたラウステン王国の悪政。ウルズ古王国の貴族たちの確執(かくしつ)など……。

本章ではアイオニアの代表的な地域として、グレイベルにある様々な土地や文明についてを紹介する。

- ウルズ古王国（このページ）
- エレンコール（P.142）
- グラバク山脈（P.142）
- グリス川（P.142）
- スリーズ帝国（P.142）
- ソールス川（P.143）
- とびら谷（P.143）
- 白壁山脈（P.143）
- ラウステン王国（P.143）
- リーニエ川（P.145）
- ルドバザール（P.145）

ウルズ古王国

グレイベル南方に位置する古く美しき土地、ウルズ。22万km2の国土を有する、グレイベルの大国である。北方にはラウステン王国との国境である白壁山脈がそびえ、南方は内海に面している。国旗は青地に一角獣。モットーは「我らは決して絶やさず」。

ウルズ古王国の歴史は古い。グレイベルの原に最初に根付いた民族がウルズの民であったとされ、国民はそのことを誇りに思っている。また、ウルズの土地からは多くの遺跡が発掘される。未調査の遺跡もまだまだ残されており、遺物研究が盛んなこの土地は様々な学問の専門家にとって興味の対象である。

四季があり、温暖な土地だが、夏は内海以南(いなん)の砂漠からの風が乾きをもたらし、冬は北の白壁山脈からの風が潤(うるお)いをもたらす。夏には35度にも届くが、冬には0度から－5度ほどで安定する。乾燥に強いブドウや柑橘の栽培が盛んなことでも有名。ウルズのワインはラウステンの物に比べて酸味が強く、香りに奥行きがあると評される。

北側に位置するラウステンとは長らく友好関係にある。白壁山脈を挟んでいたことがお互いの敵愾心(てきがいしん)を和(やわ)らげた。また、星暦921年に通商条約が締結されて以降、人々が積極的に両国を行き来するようになった。この通商条約は税率などの細かい事項を更新しながら、現在に至るまで破棄されず続いており、商人たちからは「千年条約」と通称される。

ただ、この関係性に暗雲が立ち込めたのが1982年。北東の隣国であったビークスがスリーズ帝国の属州となり、主要交易路だったとびら谷経由のルートが使えなくなってしまった。今ラウステンとウルズを行き来しようとする商人たちは、弧を描く白壁山脈を避けて南西に大きく迂回するか、白壁山脈を突っ切るかの二択を迫られている。

◆ ヴェイル

古王国ウルズの首都。国土の北側、白壁山脈にほど近い場所に建つ円形都市である。城壁によって囲われた土地には石造建築の街並みが広がり、街路を歩んだ者はヴェイルが「グレイベル最古の都」と呼ばれる由縁を思い知らされる。

ヴェイルは学問と芸術によって栄えた。都市の中心にはグレイベル地域における最大級の学校施設が建っている。その名も「ヴェイル王立学院」。この大学は、考古学を始めとする様々な学問研究に対し広く門戸を開いており、グレイベルの各地から学者が集まる。併設された王立図書館には、グレイベル各地から集められた無数の書籍やスクロール、遺物が所蔵されている。

ヴェイルの石工技術はグレイベル随一と謳われる。町の主要な建築物はほとんど石を削り出して作られたものである。町の各所にはウルズの歴代王たちの石像と、その名を冠した広場が建造されている。

ヴェイルの王宮はあらゆる芸術家から「石工芸術の粋」と評される。その美しさ、豪奢な造りは見る者に息を呑ませる。宮殿内にはレギンズ王家と四大貴族が住まう。古王国の重要な政はすべてこの建物の中で行われる。門にはレギンズの家紋と、囲むように四大貴族の家紋が彫り込まれている。建国の際、四大貴族がレギンズ王家に忠誠を誓った証である。

◆ モウルズバロウ

首都ヴェイルから東へ向かって3日ほど馬を走らせると、欲望の町・モウルズバロウは見えてくる。露天掘りによって窪んだ土地。町の東側にはこの町がただの鉱脈集落だった頃の名残が残っていて、常に溶鉱炉の煙が立ち上り、味気ない石造建築郡を煤けさせている。町は東側が最も高く、西側に行くにつれ土地が掘り起こされていて、徐々に低く窪んでいく。そして西の端にはモウルズバロウの名所である「大遺跡」があり、その周りには探窟家たちの拠点が押し合い圧し合い建っている。

モウルズバロウに渦巻く欲望はすべて、大遺跡の入口へと吸い込まれていく。そして地下に広がる巨大な空間へと流れ込む。モウルズバロウの地下遺跡は現存する遺跡の中でも最大級のものであり、発掘される宝の数々が多くの富を生んだ。町の主である現町長、オルミカ・パドロネアはその恩恵を存分に受けた人物であり、ウルズでも指折りの大富豪である。

「モウルズバロウの大遺跡は生きている」と、この地にやってきた探窟家たちは口を揃えて言う。変わらないのはその小さな入口だけで、中の構造は一晩ごとに変化しており、侵入者たちに暴かれることを頑なに拒んでいる。出口までの道を見失う者は後を絶たない。しかしそれでも探窟家たちは、地下から漂ってくる浪漫の香りに誘き寄せられ、遺跡の口へと飛び込んでいく。

モウルズバロウの治安は悪い。無法地帯であると言っていい。大遺跡が発見されたのは1987年、かの東方戦争でラウステン・ウルズ同盟軍がスリーズを追い払った直後のことである。モウルズバロウは国境からほど近い場所に位置しているため、派兵す

古王国の女王ヘラ・レギンズ

ヴェイルの玉座には、冷徹な女王ヘラ・レギンズが腰掛ける。ヘラは若き女傑として名を馳せ、逸話には事欠かない。中でも特筆すべきは先の東方戦争、ヘラが「姫王」とあだ名されるに至った時のエピソードである。

1982年、ウルズ北東部に位置した王国・ビークスが占領され、大帝国スリーズの東方征服はいよいよ佳境に迫っていた。スリーズの次の獲物はグラバク山脈を挟んだラウステンではなく、ウルズ古王国であろうと予想された。しかし折り悪くウルズでは当代の王が若くして病死、内政に混乱を来していた。

ウルズ王の空位は本来、王家であるレギンズ家と、ウルズ建国に携わった四大貴族たちによって埋められる。王家の長子が継承するのが通例であるが、長子がまだ幼い場合には四大貴族の長のうちひとりが摂政王を務め、一時的に国を治めることとなる。レギンズ家の長女であったヘラは当時まだ15歳。摂政王が立てられることになったが、先王は遺言を残していなかった。そのことが四大貴族たちに軋轢を生み、権力争いは泥沼の様相を呈した。

このことを憂いたヘラは国をまとめ上げるため、幼いながらに女王として君臨することを宣言、王位継承を強引に推し進めた。そしてすぐさまラウステンへと特使を送り、同盟を取り決めた。自らウルズ国防軍の指揮にも参加。金色の髪を翻しながら、その才覚を遺憾なく発揮した。この連合軍は見事スリーズを退け、姫王ヘラの実力を侮る者は、グレイベルのどこにもいなくなった。

ればスリーズを刺激しかねなかった。ウルズ政府が手をこまねいている内に宝探しを生業とする者たちが居着いてしまったのだ。町の西側からは探窟家たちの馬鹿騒ぎが毎晩聞こえてくる。東に追いやられたモウルズバロウの原住民たちは不満を町長へと訴えるが、町長オルミカは急激に肥大化したこの町を御する術を持ち合わせていない。結果、原住民たちは富のしわ寄せを被り、モウルズバロウの穴の底を腫れ物を見るような目で覗き込む。

エレンコール

グレイベルに住む者がエレンコールの名を聞けば、誰もが不吉な印象を心に思い浮かべる。グレイベルの最西端に存在する窪地。深い森林が根ざしていて、中央には直径1kmほど大きな湖があり、湖とその周囲は常に霧が立ち込めている。抉れられた土地に鬱蒼と茂る緑を周囲の高地から一望でき、景観が美しさが有名である。昼夜問わず湖上に立ち込める霧はどこか幻想的な雰囲気を醸し出している。

しかしよほど無謀な者でもない限り、この湖には近づきたがらない。この湖に近づいた者は正気を失うと言われている。そして、枯れた精神を潤すべく湖の水を啜り、エレンコールの湖と森林を彷徨う魍魎へと姿を変えるのだと。

エレンコールは周辺国家から立入禁止区域に指定されている。このような土地はエレンコールに限らず世界各地に点在しており、その多くは「穢れた土地」「呪われた土地」であると恐れられる。

グラバク山脈

グレイベル北東に位置する山脈。延長約400km、最高峰は2000mほど。山脈からグリス川が流れ出す南側には、ウルズ・ラウステン・スリーズの三国の国境が接する「とびら谷」がある。

山脈の北側はラウステンとスリーズの両国を完全に分断しており、北海に突き出した鋭い山端は「つらら岬」という呼称で知られる。星暦1962年にこの岬で起こった海戦は、ラウステンが海軍を縮小するきっかけとなった。

グリス川

グリス川はグラバク山脈を源流とする河川で、山脈から南に向かって伸びていき、とびら谷の内側で、南東の内海に向かうソールス川と合流する。全長は約400km、川幅の平均は70mほど。

グラバク山脈と同様、ラウステン・スリーズ間の自然国境である。川の流れが早いことで有名で、スリーズの侵攻を困難にしている要因のひとつでもある。

スリーズ帝国

グレイベルの東方に位置する大国。もともとグレイベル地域外の国家であったが、近年多数の国を飲み込み国土を広げ、グレイベルへと進出してきた。鉱山が多くあり鉄工業が盛んであるらしいが、帝政への転換以降諸外国との交流を絶っており、現在の実情は定かでない。国旗は血の如き赤地に、交差した剣と槍。モットーは「強きはひとつとなる」。

スリーズはもともと共和制の辺境国家で、岩山と雪に囲まれた貧しい土地であった。だが、星暦1932年にクーデターが勃発し、軍が国の実権を握る。軍団長であったスリーズ・ミュラーが帝政への転換を宣言、スリーズ帝国の初代皇帝として君臨した。

その後もスリーズ帝国は軍拡を続け、周辺国家を属州化し、急激に力を蓄えていった。1962年にはラウステン・ウルズ以東の国を完全に制圧する。勢いそのままにウルズ古王国との戦争を開始するが、ラウステン王国との同盟軍に苦戦。長期化した戦争に

よる内政不安、2代目皇帝ドヴァリン・ミュラーの崩御も相まって、スリーズは侵攻を停止した。

グレイベルの人々は帝国に対して不安げに噂を立てる。「スリーズは戦いに備えている」「グレイベルより南の地からスリーズへの侵攻があったらしい」などと。そのどれが真実であるのか、3代目となる現皇帝、ヴァルタム・ミュラーは沈黙している。

ソールス川

グレイベル東部を流れる河川。白壁山脈東から南東に向かって小さなカーブを描いて流れており、途中グラバク山脈からの河川であるグリス川と合流して、そのまま内海へと流れ出す。河川名の由来は地域に伝わる川の女神の名であると言われている。全長は約1500km、川幅の平均は150mほど。ウルズ・スリーズ間の自然国境としても重要な河川である。

ソールス川流域には400kmにも渡る針葉樹の群生地がある。この古い深林はウルズの民から「シャドーウッズ」と呼ばれて畏れられている。深林に住む怪物たちによって、スリーズがウルズの東端から侵攻することは困難を極める。

とびら谷

「とびら谷」とはグレイベル東方、ソールス川とグリス川の合流地点にある谷、あるいはその周辺地域のことを指す。グラバク山脈と白壁山脈に挟まれてできた谷で、弧を描くような白壁山脈の形状から名付けられたとされる。

ラウステン・ウルズ・スリーズの三カ国の国境が接する、グレイベルでも特に緊迫した土地である。谷の周囲にはスリーズの私掠軍(しりゃくぐん)がうろついており、ラウステン・ウルズ間の輸送を妨害したり、近隣の集落を略奪したりしている。

白壁山脈

グレイベル南部に位置する白壁山脈は、延長1000kmにも及ぶ山の連なり。最高峰は3200mの高さがあり、グレイベル地域全体における最高峰でもある。北西の大国ラウステンと、南の古王国ウルズとを分断するようにそびえている。過酷ながらもいくつかの山道が通っており、ラウステン－ウルズ間を急ぐ商人たちの交易路として利用されている。

グレイベルを流れる河の多くが白壁山脈を水源地としている。特に北海に流れ出すリーニエ川、東の内海に流れ出すソールス川はグレイベルを代表する大河だとされ、水運や地政の面においても非常に重要な意味を持つ山脈であると言える。

ラウステン王国

ラウステンはグレイベル地域の北部に位置する王国である。有力な大国で、その影響力はグレイベル中でも屈指と言われている。国土は20万km2ほど。やや南北に伸びた形をしていて、国内でも各地に寒暖差がある。北方は海と面しており漁業や海外交易も盛ん。南方には白壁山脈を挟んでウルズ古王国が、東方にはスリーズ帝国が隣接している。国旗は黒地に、灰色の岩山と白獅子。モットーは「固い平和、固い誓い」。

小山や丘陵(きゅうりょう)によってでこぼことした地形をしているが、雨も程よく降り、農業をするにも向いている。四季があり、夏は30度前後、冬は－15度ほどまで気温が下がる。高地があること、牧草がよく育つことから、酪農(らくのう)なども積極的に行われる。

南側にはウルズとの自然国境である白壁山脈がそびえる。そこから北西に向かって流れ出すリーニエ川が、ラウステンの国土を斜めに切り取っている。リーニエ川の支流はラウステン領内に根を張るようにして伸びており、ラウステンの水運を大いに助ける。しかし同時に、大雨によって起こる氾濫(はんらん)がこの国の

悩みの種でもある。水路の整備はラウステン長年の課題として取り沙汰にされる。

ラウステンの陸軍は屈指の勇猛さで知られるが、その軍事力のほとんどは現在、スリーズ帝国の警戒に当てられている。ラウステンの東方は帝国スリーズとの睨み合いによって常に緊張している。

ラウステンの軍事において特に有名なのが近衛騎士団である「灰鎧」たちだ。初代国王への忠誠篤い騎士によって結成された由緒ある軍団で、岩のようにゴツゴツとした灰色の甲冑を身に纏う、王国きっての猛者たちである。中でも騎士団長にして「岩の獅子」、サー・コンラッドは平等と正義を尊ぶ男として人気が高い。まだ若いが猛々しく、その剣の腕たるや王国一ともっぱらの評判である。

ラウステン正教会

ラウステン王国はシャーマ教正教会を国教として認定している。そのため、王国領内を歩けば各地にラウステン正教会の施設を見ることができるだろう。ラウステン正教会は世界各地にある正教会組織の中でも有数の規模を誇る。ラウステン正教会の主教は王国評議会にも議席を持っており、政治にも関与できる立場にある。しかしその強大な影響力のためにラウステン正教会内での勢力争いは絶えない。司祭たちの私室では後ろ暗い企み事が囁かれる。

◆ ゴーン・トルヌス

ラウステン王国の首都、ゴーン・トルヌスは国土の西側に位置している。初代国王ルーテル1世によって造られたこの都は、グレイベルの大河であるリーニエ川沿いにあり、高い城壁で囲まれている。グレイベルの中でも有数の豊かな都市である。

都の中央には標高100mほどの小高い岩山があり、岩山の上には王城が街を見下ろすように建っている。王城の中には岩山を切り出して作った玉座があり、不具王イードレッドがそこに深く腰掛ける。

城下街には岩山を中心に、十字を描くようにして大通りが伸びている。町は規則正しく整備されており、東西南北に区画が分割されている。町の北側は貴族や騎士など地位ある者たちが暮らす区画、西から南にかけては商業地区が広がっている。町の東側は教区と居住区を兼ねていて、住民の信仰の支えである聖シャロム大聖堂が佇んでいる。

南西部はリーニエ川と面していて、岸辺には船の荷揚場が多数設置されている。リーニエ川から引いた水路が都市の内部に張り巡らされていて、首都の水源として重宝されている。南西門から外にはリーニエ川を跨ぐ大橋が掛けられており、対岸には農地が広がっている。農民たちは畑を耕し野菜を作って、ゴーン・トルヌスの市場へと売りに来る。

不具王イードレッド

当代の王である不具王イードレッドは、弱者の味方であると市民から絶大な人気がある。愚王とあだ名される先代、ルーテル12世による悪政を正すべく、常に思案している。所得に関する税の是正。治安維持への予算拡充。ここ十年でゴーン・トルヌスはずいぶん住みやすい都市となった。

反面、強欲な貴族どもはイードレッドのことを嫌っている。愚王ルーテルの時代、散々啜った蜜の味が忘れられないのだろう。貴族と王の確執は年々広がっており、イードレッドは常に信頼できる近衛を侍らせている。

◆ ナヴァレー

ナヴァレーは北海に面するラウステン王国最大の港町。ゴーン・トルヌスから北に馬車で1日ほど行ったところにある、グレイベル有数の交易地である。入江のような地形で、弧を描くように港が広っている。北の海で捕れるイワシやニシンが名産で、魚市場では漁師たちが新鮮な魚をやり取りする。

町の中央をリーニエ河の支川であるアスト川が貫いていて、緩やかな流れの上を毎日のように商船が行き交っている。海外からの交易品を載せた商船は、関所を通り抜け、川を遡り、首都ゴーン・トルヌスへと運び出す。

ナヴァレーの地区は大まかに丘上の居住区と、海岸沿いの湾港区とにエリアを分けることができる。居住区には住宅地や教会、行政の施設などがある。湾港区には商店や市場、ギルド、宿屋などの施設が集中している。

ナヴァレーに馴染みが深い者であれば、港を真に支配しているのが役人でも商人でもないと知っている。ナヴァレーの真の支配者は海賊たちだ。町の海運業のほとんどには彼らの息がかかっている。

かつてナヴァレーは造船を担う町であり、ラウステンの海軍力の礎(いしずえ)であった。しかし星暦1962年、ラウステンは「つらら岬の大海戦」での敗北を契機に海軍を縮小した。結果、ナヴァレーの造船業者たちは次々職にあぶれ、町は廃れていった。

ナヴァレーに海賊が居着いたのはこの頃である。海賊たちはナヴァレーを拠点に周囲の海を行き交う船を私掠(しりゃく)した。最初のナヴァレー海賊であるとされる3人は「提督」と呼ばれ、国内の船からは決して略奪をしなかったとされる。提督たちはそれぞれの海賊団が争わないよう、ナヴァレーを害さないよう、協定を結んだ。結果、海賊と市民が共生する奇妙な町が構築されていくことになった。

現在、町の商人たちと海賊にはすっかり関係性が出来上がっていて、密約を交わした商船は襲わないと取り決められていたり、交易船の護衛として海賊を雇うことすらあったりする。ナヴァレーの闇市では多くの密売品がやり取りされるため、仕入先を尋ねるのは禁句とされている。

ラウステン王国においても海賊行為はもちろん違法である。しかしナヴァレーに限っては実質黙認されている。現王イードレッドは、先代ルーテル12世が放任した海賊たちのことを国の病巣だと考えている。しかし他に優先すべき事項はいくつもあり、町と海賊たちの利益が重なっている限りは彼らの戦力を国防に利用した方が賢明であるとみなしている。

リーニエ川

白璧山脈から北西へと伸びるリーニエ川はグレイベル地域で最も大きな河川である。白璧山脈にある湖、コマー湖から緩やかに流れ込んできており、全長は約2500km、川幅の平均は300mほど。

リーニエ川はグレイベルの水運を語るに欠かせない存在である。川沿いには多くの国や町村があって、船頭を求める旅人たちの滞在により栄えている。途中にあるラーヴァレン湖には有名な関所があり、特に大きな町が発達している。河口付近には商業都市国家ルドバザールがあって、遠洋航海が活発になってきた昨今では海外への玄関口ともなっている。

ルドバザール

「橋の都」とも通称される都市国家、ルドバザール。商業に賑わうこの国は、グレイベルの大陸と北西部の島国とを繋ぐ全長2kmもの巨大な橋の上に国土を広げている。グレイベルの大河、リーニエ川の河口が近いこともあり、海外や西方への玄関口となっている。武器の輸出入と、特産品の魚油(ぎょゆ)が特に有名。国旗は黒地に天秤。モットーは「秤(はかり)を偽るべからず」。

巨大な橋梁(きょうりょう)は石とレンガで出来ているが、古い魔術によって強化されているらしく、生半可な衝撃では崩れることがない。橋自体がある種の砦のようになっていると言ってよく、他国からの侵略を跳ね返してきた実績からもその堅牢さは証明されている。橋脚周辺は港になっており、海や川からやってきた商人たち、漁師たちが大量の荷を降ろす。橋上には輸入された商品が出回る市場、旅人たちが腰を落ち着ける宿屋街、賭場や娼館の集中する歓楽街などがある。分厚い橋の床板の中には下水などを通す空間があり、浮浪者たちが住まうスラムと化している。

ルドバザールは「十人衆(じゅうにんしゅう)」と呼ばれる、有力ギルドの親方たちによって治められている。十人衆という名はこの都を治めた最初の議会が10人で編成されたことに由来するもので、その人数は必ずしも10人と定まっているわけではなく、時代によって人数が変動する。また、ギルドの盛衰によってメンバーが入れ替わることもあり得るため、その構成員は非常に流動的である。ルドバザールのモットーは十人衆の間で古くから言い習わされてきた言葉でもある。この習わしのために、ルドバザールの市政は利益という強い絆をもって結束している。

FRONTIERS

未開の領域

水平線の向こうになにがあるのか。大地の無限の広がりは、人々の想像力を刺激する。砂漠の財宝都市は、歩く山脈は、未知の新大陸は実在するのか。その多くは尾ひれ背びれのついた空想の産物。しかし、その中には確かに真実が紛れている。そして時には、空想を超越するような摩訶不思議な光景に出会うこだって、あり得ないとは言い切れないのだ。

アイオニアに起こる次元の歪みは、いくつもの異空間を生み出した。隣り合って存在するこれらの空間は、重なったり離れたりを繰り返し、相互に影響を及ぼし合う。これまで、現実世界と異空間とが完全に重なったことはない。もしそのようなことが起これば、それぞれの世界のルールが干渉し合い、とんでもない不和を引き起こすに違いない。

本章では北方地域グレイベル以外の土地と、現実世界と隣り合う異空間について、いくつか具体例を挙げて紹介する。

- 嵐の国（このページ）
- 災禍の大陸（このページ）
- 地獄（P.147）
- 地下世界（P.147）
- 幽界（P.147）

嵐の国

遥か極東に存在するその群島のことを、西方の民たちは「嵐の国」と呼ぶ。異常気象の絶えない魔の海域に囲まれていることがその由縁であり、実在こそ知られているものの、実態を知る者は少ない。嵐の内側では限られた領土を奪い合う戦争が、数百年にも渡って続いていると言われている。

嵐の国に出入りしようと思うなら、偶の凪を見計らうか、嵐の中を突っ切るかのいずれかを選択しなければならない。嵐の国と他国との交流はほとんどない。閉鎖的環境が嵐の国の独特な文化を育てている。

戦争需要によって鍛冶仕事が発展していて、中でも片刃刀の鍛造（たんぞう）技術は特筆に値する。その無類の切れ味に魅了された愛用者を、西方でも見かけることがある。しかし西方にその技術は伝わっておらず、実用に足る業物が流通することは珍しい。

災禍の大陸

「災禍の大陸」と呼ばれる小大陸は、かつて星の災禍の中心地であったとされる。大陸全体がひどく穢（けが）れていると言われていて、人智の及ばぬ奇怪な魔物たちが跋扈（ばっこ）し、奇跡や災い、怪奇的現象が当たり前のように起きる。

「すべての魔物は災禍の大陸から訪れた」という言説が、実しやかに囁かれている。学者たちさえ、少なくとも魔物について起源に近いなにかがあるに違いないと、その点において意見を同じくしている。しかし、災禍の大陸から生還したという者は数少なく、そのわずかな生存者もみな、高い代償を払うことになった。

地獄

地獄は悪魔たちの住まう異空間で、地下世界の奥底に空く大穴から繋がっているとされている。大いなる悪魔・デーモンたちが創り上げたこの世界にはデーモンの数と同じ数の階層があるが、どの階層にも血と肉の焦げる匂いが常に漂っている。

地獄の各階層には、劫火(ごうか)の階層、海の階層など、階層の主たるデーモンの性質が表れる。そしてそこに棲み着くデヴィルやフィーンドたちは、邪悪な企みにほくそ笑んだり、殺し合ったりしている。

シャーマ教によれば、悪徳を犯した者の魂は地獄に捕らえられ、永劫(えいごう)の苦しみを受けると言い伝えられている。しかしそのような事実はない。悪徳を犯そうと犯すまいと、すべての魂は平等に、地獄へと引きずり込まれる可能性がある。それは悪魔たちの邪法によってであり、魂の味に善悪や貴賤(きせん)は関係ない。

地下世界

アイオニアの地下に広がるとされている、暗く、陽の光が届かない世界。この闇の世界において、光源は人為的なものか、生物から発せられるもの、あるいは地下世界のそこかしこで燃え立つ、所以のわからぬ炎のいずれかしか存在しない。四季も存在せず、常にひんやりと冷えていて、荒廃している。

地上の者たちは好き好んで地下世界に関わろうとしない。地下世界の住人たちは、地上の者から例外なく恐れられる。地下世界に住む人格を持つ生物として、オークとダークエルフが代表的である。この2種族は常に争っていて、お互いのことを憎みあっている。また、光が届かないために地上では考えられない進化を遂げた生物や、古代黎明期の影響を色濃く残した異形の魔物たちが這い回っている。

地下世界へと繋がる道は無数にあって、例えばグレイベルにも存在する。人の目の届く範囲のものはほとんど塞がれてしまったが、人の手が入っていない山岳や深林の奥地には未だ発見されていない穴が空いていて、地下の住民たちを地上へと招き入れる出入口となっている。

幽界

「幽界(ゆうかい)」という名は、この異空間を彷徨い、珍奇なる住民たちと出くわした魔術師レーヴェによって名付られた。その見立てはなかなか的を射ている。幽界には霊魂や精神体、あるいはそれらと性質を同じくする曖昧な者たちが漂っている。すべて空間の中で最も薄弱なもののひとつであり、常に霧のような霊気が立ち込め、ぼやけ、朧げである。

魔術師レーヴェのように、稀(まれ)に生者が幽界へと迷い込む。幽界への入口は、決まった時間にしか開かなかったり、奇妙な手順を踏む必要があったりする。幽界を訪れる者の多くはその条件を無自覚のうちに満たしてしまって迷い込む。

幽界に漂う霊気は生者に惹きつけられ、その思念に寄り集まって形を取ったり、おかしな現象を引き起こす。迷い込んだ者の理想や願望、トラウマが影響し、空間自体に変容をもたらす。

例えば夜の砂漠に突如現れた都市の伝説なども、真実は幽界に迷い込んだ者の理想が顕現(けんげん)したものであるかもしれない。

幽界の正体は、一頭の古竜の夢である。この竜は空間の狭間で永遠に微睡(まどろ)んでおり、その眠りが覚醒に近づくと幽界は他の空間と重なっていく。幽界に漂う霊魂などの曖昧(あいまい)な存在は、死後の世界や精神の世界から幽界に誘われた者たちである。

幽界の時空は歪んでいて、時間の流れもアイオニア世界とは異なり、一定でない。幽界に数日滞在した者がアイオニア世界に帰ってきたとして、アイオニアではたった一瞬の消失だったり、数十年の行方不明として扱われたりする。

CHAPTER

VII

SCENARIO

シナリオ

THE LEGEND OF RIN

リンの村の伝説

このシナリオは、プレイ人数ふたり、プレイ時間は4時間前後を想定している。PL は以下の情報を踏まえた上で参加させる冒険者を決定すること。

- 戦闘が想定されるシナリオである。ダメージを与えるなにかしらの手段をもって参加することを勧める。
- 季節は冬。アイオニアの北方地域であるグレイベルが舞台となる。
- 物語は冒険者たちが商人と交渉しているところから始まる。グレイベルにそびえる大山脈、白壁山脈を縦断するため、商隊に同乗させてもらおうとしているのだ。

白壁山脈はウルズ古王国とラウステン王国の自然国境である。

冒険者はウルズ－ラウステン間の移動が目的であると設定するのが自然でよいだろう。山脈を縦断したい理由については各 PL に任される。

グレイベルのより詳しい情報は【アイオニア博物記】（P.140）を参照されたい。

登場人物

スヴェイン

リンの村に暮らす16歳の少年。アンマの兄。年齢の割に逞(たくま)しい体つきをしている。裏表のない性格をしており、冒険者たちに対して物怖じせず、快活に接する。やや計画性に欠けるところは父親譲り。

父が竜の襲撃によって命を落とし、そのことをスヴェインはいまだ飲み込めずにいる。しかし、最後の家族であるアンマを守るため、父の遺志を継ぎ、竜を狩らなければという使命感が彼を突き動かしている。手製の槍にくくりつけているのは、父から譲り受けた短剣である。

アンマ

リンの村に暮らす7歳の少女。スヴェインの妹。働き者で、陽気な性格をしており、とにかくよく喋る。相手に言葉を挟ませず喋り続けてしまう癖があり、直したいと思っている。好きな食べ物は豆とカブ。嫌いな食べ物はなく、ノーリが出す薄めたビールも顔をくしゃくしゃにしながら完飲する。

アンマにとって大切なことは兄・スヴェインの無事である。まだ幼いアンマは「死」というものを理解しておらず、父がもう二度と帰ってこないということだけを漠然と理解している。そしてスヴェインも同じようにいなくなってしまうことを何より恐れている。兄が竜と対決したがっていることと、彼が二度と帰ってこなくなることが、彼女の中ではつながっていない。

リンの村の村長

リンの村を取り仕切る立場にある男。40歳前後。

村長は竜を退治することが不可能だと判断し、襲撃の直後から村を脱出する準備を始めた。冒険者が村にやってきた当日に準備は完了し、翌朝の日が昇ると同時に出発することを決めている。この道行きが村人たちにとって過酷なものになると理解しているが、同時に最も現実的で被害が少ない方法だとも考えている。そしてそれは、冒険者のことを抜きにして考えれば正しい判断である。

彼は自らの父であるノーリや、竜を討伐すると言って聞かないスヴェインを村に残していくことについて、心を痛めている。しかし彼らを説得するために出発を遅らせることは村長としてできない。一日でも早く村を脱さなければ、また竜が村を襲うかもしれないのだから。

◆ **長老ノーリ**

リンの村の長老。75歳の男性。50年前、この村が興(おこ)った時から生きている唯一の人物。眉尻が極端に下がっていて、いつも困り顔をしているように見える。老衰により足を悪くしている。

ノーリはまともに歩くことのできない自分は、足手まといになると考え、村に残るという決断をした。そしてそれを皆が心苦しく思わないよう、いじけたような態度を取って村人たちを遠ざけている。

プロローグ

昔話をせがむ、子どもたちの期待に満ちた目。老婆はその視線を受け止めながら、棒で囲炉裏をかき混ぜている。

……いいかい小僧ども。御伽(おとぎ)の話と思って聞くんじゃないよ。これはいつかお前の身に降りかかるかもしれない、この世の災いのお話なのだから……。

炭の爆ぜる音がする。老婆は囲炉裏の火を優しく見つめながら、ゆっくりと語って聞かせたのだった。

導入 - 山のふもと

時は星暦2000年の頃。季節は冬。白壁山脈ふもとの町で、あなたは山脈を縦断するため、商人の隊列と交渉をしている。商人があなたへと値段を告げる。

「金貨2枚。それだけ出すなら運んでやろう」

> ⌀ 白壁山脈について
> 冒険者は次のことを知っている。白壁山脈とは、アイオニアの北方地域グレイベルを南北に両断する大山脈だ。ウルズ古王国とラウステン王国の自然国境であり、1000kmもの距離に弧を描いてそびえる山の連なりである。山脈を縦断すれば南西に迂回するよりもずっと早く目的地に到着でき、路銀も大幅に節約することができる。

金貨2枚という金額に納得するならば交渉は成立する。出発は昼の鐘が鳴ってからだと伝えられ、それまでのおよそ2時間ほどが冒険者の自由時間となる。旅の準備をするなり、好きに過ごしてよい。この時間を利用して、冒険者同士の関係性を確認してもらうとよいだろう。

白壁山脈にて

馬車は山道を進んでいく。日が落ちて辺りが暗くなった頃、天気は雪へと変わり、やがて吹雪き始める。荷台に被せられたほろは寒さをあまり遮ってはくれなかった。馬を操る商人が、御者台からあなたたちに向かって声を張る。

「おおい、寒くないか？　そこら辺にある毛布、勝手に使ってくれていいからなあ」

あなたたちが乗る荷台には金属製の剣や槍、盾、木樽などが無数にあり、非常に手狭である。散らかった荷台の上で毛布を探すなら、難易度5の観察判定を行うこと。

> ⌀ 判定に成功
> 火薬の入った樽の影に、丸められた毛布が置いてあるのを見つける。

◆ **飛竜の襲来**

ふと、馬車が止まる。商人が前方の様子を伺いに御者台から飛び降りて行ったのが見える。外で商人たちが話している声が聞こえるが、内容までは聞き取れない。御者台の向こう側の景色を見ようとしても、暗闇と吹雪に遮られ、馬車から降りて近づかなければよく見えない。

このまま外に出ないなら、竜の火炎によって錯乱した馬が馬車ごと崖下へ落下する。その場合は、冒険者には「原因が竜である」とわからないように処理することを勧める。

外に出てなにが起きたか確認しに行くと、商人たちがなぜ往生しているのかわかる。商隊は崖際の一本道を通過しているのだが、谷を渡るための吊り橋が落ちて先に進めなくなっているのだ。商人が毒づく。

「引き返さなければならんなぁ。とんだ足止めだ」

冒険者たちが馬車に戻ろうと考えた時、背後が突然明るくなり、轟音が響く。振り返ると火炎があなたの鼻先をかすめる。辺りは煌々(こうこう)と燃え盛り、火の海と化していた。馬たちが錯乱し、嘶(いなな)き合って、逃げ出そうともがいている。あなたたちをここまで運んできた馬は、炎を避けようとして崖から足を踏み外し、馬車ごと谷底へと落っこちていった。

やがて、火炎の主が吹雪の向こうから正体を現す。それは誰しもが御伽噺(おとぎばなし)に聞く怪物の姿。馬車の2倍はあろうかという体躯。溶岩の如く赤熱した瞳。まさに今、眼前で、一頭の竜がこちらを見据えている。その大口のすきまで、災いの炎がちらついている。

竜との戦闘ラウンドを開始する。戦闘が始まったら冒険者たちはただちに、1d6点のストレスを上昇させること。背後は崖、唯一の道は竜に塞がれている。

⌀ 名もなき飛竜
荷重：9
回避力：7

■戦闘不能条件
名もなき飛竜に100点のダメージを与える。

■古傷
飛竜はすでに20点のダメージを受けている状態で戦闘を開始する。

難易度10の観察判定に成功すると、首元に新しい傷痕を見つける。この傷目掛けて攻撃を行う場合、ダメージに1d6のボーナスを与える。

■火炎
1ラウンド目、飛竜は手番になったら必ずこの行動を行う。後述の【竜の火炎】のイベントを発生させること。

⌀ 商人たち
荷重：7
回避力：5

■戦闘不能条件
後述の【竜の火炎】のイベントが発生すると商人たちは死亡する。

■腰の引けた攻撃
商人たちは横転した馬車から武器を取り出し、怯えながら竜を攻撃する。竜の回避力を難易度に1d10で判定し、命中した場合は1d3点のダメージを与える。

この戦闘で冒険者や商人が竜に与えたダメージは、後の戦闘に累算される。GMは竜の合計ダメージを記録しておくこと。

逃亡したいという提案には、竜が道を塞いでいるため難しいと伝えること。

火薬を使って攻撃したいと提案があった場合、アクションやインスタントを消費させて試させてもよい。しかし火薬は崖下に落っこちた馬車にしか積載されておらず、結果としてこの行動は無駄骨に終わる。

◆ 竜の火炎

竜の大口の奥で真っ赤な炎が爆ぜたのをあなたたちは見た。吐き出された凄まじい爆炎は、商人たちを燃え上がらせ、彼らの体を黒い塊へ変えていく。

押し寄せてくる爆炎と熱波。血肉の焦げ付く匂いに思わず後ずさる。すると、あなたの足元が崩れ、体は空中へと投げ出された。崖に掴まることも叶わず、あなたは崖下へと落ちていく。遠く上の方で、赤々(あかあか)と燃える炎が見え――その光景を最後に、あなたの意識は断絶した。

冒険者は全員、2d6点のダメージを負うこと。

意識を取り戻すと

……雪を踏みしめる音が聞こえる。判然としない意識の中で視界が揺れ、あなたは自分が誰かに運ばれているのだとわかる。どこかへ連れて行かれる。しかしあなたの意識は再び深淵へと落ちていき――再び目を覚ました時、あなたの視界に最初に映ったのは木製の天井だった。

どうやらベッドに寝かされているらしい。見渡せば、部屋の中には樫材で作られたベッドが3台あり、あなたたちはそのうちの2台に寝かされている。部屋の入口は扉代わりの垂れ幕で仕切られていて、幕の隙間からは灯りが漏れ入ってきている。

> 冒険者たちが目覚めたのは、リンの村にある質素な家。この家にはスヴェインとアンマという兄妹が暮らしている。時刻は昼過ぎである。
>
> 家主であるスヴェインはアンマに冒険者たちの世話を頼み、墓場の掃除に出かけている。

垂れ幕の向こうには部屋が続いている。囲炉裏のある部屋で、幼い少女が吊るされた鍋でなにかを煮炊きしている。背中を向けていて、あなたたちには気づいていないようだ。少女に声をかければ、「うわ」と言って体を跳ねさせ、振り返る。

「お、おはよう！　起きたのね」
「怪我、大丈夫？　悪くなってない？　昨日兄ちゃんが手当してたみたいなんだけど」

あなたが自分たちの体をよく見れば、包帯が巻かれていることに気づける。冒険者は治療行為を受けた扱いとし、治療に成功した時と同じ処理をする。現在ダメージの半分を傷痕に変換し、ダメージを0まで回復すること。

もしも冒険者が戦闘不能状態に陥っていた場合は解除してよい。死亡していたとしても、適切な蘇生措置を受けて助かったものとする。また、身につけていた防具を除いて、あなたたちの武器や所持品はすべて手元からなくなっているとわかる。

> この少女はアンマという。リンの村に、年の離れた兄・スヴェインとふたりで暮らしている。働き者で、まだ7つだが手はあかぎれだらけ。非常にお喋りで、思ったことのほとんどは口をついて流れ出てくる。
>
> アンマの父は、先の竜の襲撃によって亡くなっている。アンマはまだ幼く、人が死ぬということに実感がない。しかし、漠然と父がもう帰ってこないのだと理解している。兄も同じようにいなくなってしまわないかと恐れているが、幼いアンマはその不安を言語化できずにいる。
>
> アンマの人物像について、以下の原則を参考にロールプレイすること。
>
> ・とてもお喋りで、働き者である。そして苦労を他人に訴えない。
> ・冒険者たちに興味津々で、好意を抱いている。
> ・アンマは物を知らない。この村の中にある物しか見たことがない。
> ・アンマは死を知らない。しかし、兄までいなくなってしまうのではと不安に思っている。

冒険者が彼女の問いかけに返答すると、少女はあなたたちに向かって矢継ぎ早に話しかけながら、パタパタと家の中を駆け回る。

「お腹空いてる？　いや、空いてるよね。昼まで寝てたんだもん」
「ごはん用意するね。座って、座って」
「あ、お豆嫌いじゃない？　お豆のスープ。たくさん入ってるけど大丈夫？」
「えっとね、パンもあるの。ちょっと待ってね。あ、それよりもお水かな。喉乾いた？　ミルクもあるよ」

> ⌀ あなたは？
> 「あたしはね、アンマ」
> 「怪我、痛い？　痛いよね。崖から落ちたって聞いたもん」
> 「ミルク、温めよっか？　温かい方がいい？」

⌀ ここは？
「リンの村。山のね、くぼんだところにある村だよ。聞いたこと、ないか。ちっちゃい村だしね」

⌀ あなたが助けてくれたのか
「ううん、あなたたちをここに連れてきたのはね、あたしの兄ちゃん」
「ふたりもいっぺんに連れて帰ってきたから、びっくりしちゃった」

⌀ お兄さんはどこにいるのか
「兄ちゃん？　たぶんお墓か……ノーリ爺ちゃんところに行ってると思う」
「会いたいの？　ならね、案内するよ」

⌀ ノーリ爺ちゃん？
「この村のね、一番のお爺ちゃん」

⌀ あなたは何歳？
「えっとね……ちょっと待ってね……」
アンマは指折り数え始める。
「五つ……六つ？　たぶん！」

⌀ お父さんは？
「お父さんはね、もう帰ってこないの」
「兄ちゃんが言ってた」
それ以上は答えない。

⌀ 竜について
「……うん」
アンマはうなずくと、急に黙りこくってしまう。

ご飯を食べ終えて以降、冒険者たちの自由行動となる。アンマは冒険者たちの後をついて回る。
「ねぇねぇ、ついて行っていい？　いいかな」
「旅人さんたちはどこから来たの？　遠く？」

家の中を調べてみるなら、短刀を括り付けただけの不格好な槍と、胴が真っ二つになった弓を見つける。槍はスヴェインの物、弓は亡くなったスヴェインの父の物である。

リンの村

家を出たあなたの目に飛び込んでくるのは、日光に照らされた白い峰々。そして凍りついた湖の畔と、雪の上に建つ石造りの家の群れ。あなたが寝かされていた家は、この村の中の一軒であったようだ。

歩きながら村の様子を見てみれば、家々の多くは倒壊して瓦礫と化している。そして村人たちはみな忙しなく働いている。切り出した木々を運んで加工している者、旅支度を進める者……そして、40代くらいの男が、村人たちに指示を出している。アンマがその男を指さして「あれがね、村長だよ」と伝える。

リンの村は白壁山脈の雪深い山奥にある村落。グレイベルの大河、リーニエ川の源流であるコマー湖の畔に位置している。主産業は狩りと家畜、寒さに強い作物の栽培。約100人前後の人が暮らしていたが、数日前の竜害により人口を50人強にまで減らしている。竜が暴れた村の片側は建物のほとんどが倒壊、畑も無惨に焼き払われていて、痛々しい。

◆ 村長と話す

村長に話しかければ、彼は反応を返す。

「きみたちか。スヴェインが助けた旅人というのは」
「この村の長をしている者だ。慌ただしくしていてすまないな」

この男性はリンの村を治める村長である。年齢は40歳。村人たちは今、彼の決断に従い、村を捨てて逃げるための準備を進めている。

村長の人物像について、以下の原則を参考にロールプレイすること。

・村長は竜の力に絶望している。素人が武器もなしに竜を倒すことは不可能だと考えている。
・村長は村全体の安全を最優先に判断する。冒険者たちの安全は二の次である。
・村長は笑わない。スヴェインやノーリを見捨てる決断をした自分に、笑う資格などないと思っている。

⌀ 村人たちはなにをしている？
「あぁ……逃げる準備をしている」
「竜のことはもう知っているか？　私たちはこの村を捨てることにしたんだ」
「明日の朝には出発の予定だ」

⌀ なぜすぐ逃げない？
「馬を殺されてしまってな。この人数で雪山を進むのに、食料を運ぶ手段がなかった」
「だが翌朝には出発できる。昨晩、竜は目を覚ましたようだな。もう余裕はない」

⌀ 竜と戦おう
「戦ったさ。戦って、負けたんだ」
「ろくな武器もない中、できる限りの抵抗をした。即席の武器などまるで効かなかった」
「まるっきり無駄だった。あれは人が敵うような相手ではないんだ」

⌀ スヴェインは連れて行かないのか？
⌀ アンマが死んでしまう
「スヴェイン自身がそれを望んでいないんだよ。いくら説得しても聞きやしない。ああいう頑固なところは父親に似たな」
「あいつの父親は竜相手に勇敢に戦った。その背中を見ていたからこそ、その死を無駄にしたくないんだろう」
「アンマを心配する気持ちもわかる。実際、あの子には厳しい道行きとなるだろうな」
「しかし私は村の意思を決定する立場だ。心苦しいが、より多くの村人の安全を優先しなければならない。私たちとて、できることなら仇は討ってやりたかったがな……」

会話が一区切りついたところで、村長は冒険者たちに提案を持ちかけてくる。

「きみたち、よければ私たちに同行してくれないか」
「旅の危険はなにも竜に限ったことではない。天候のこともそうだし、野生の狼やグリズリーもうろついている。私を含め、この村にいる者は滅多に山の外へ出ない。どう楽観的に考えても、死者が出るのは避けられないだろう」
「旅慣れた人たちが同行してくれるなら、その被害を少しでも減らせるかもしれない。食料にはいくらか余裕がある。きみたちが同行してくれるなら、こちらも食事を提供することができる」

冒険者がまだスヴェインと会っていない場合、村長の提案になにかしら返事をしようとすると、服の裾が引っ張られたことに気づく。振り返ると、アンマがあなたのことを暗い表情で見つめている。村長は「答えは明日の朝までにもらえればいい」「よく考えておいてくれ」と言って、仕事へ戻っていく。

アンマに何事かと尋ねると「あのね、兄ちゃんにね、先に会ってほしいの」とだけ答える。

◆ 村人を説得する

村長や村人たちに竜の討伐を協力してもらいたい場合、彼らを説得する必要がある。ただし村人を説得するには、十分な根拠が必要である。少なくとも谷間の【商隊の残骸】（P.161）を確保し、その証拠を見せないと、彼らは説得に応じてくれず、以下の判定すら発生しない。

村人たちを説得するなら、難易度8/12/16の段階的な社交判定を行う。成功した度合いによって、奮起（ふんき）する村人の人数が変化する。

【ノーリの家】（P.158）で『人心の導き方――養育者から国家指導者まで』を一読していた場合、この判定に +2点のボーナスを与えること。

また、冒険者の説得内容に、以下に箇条書きしたような村人を特別奮起する要素が含まれているなら、GMは判定にボーナスを与えてよい。+1点から +3点の間で、GMが適当と思うボーナスを与えること。

例えば以下のような内容がボーナスに値する。
・スヴェインが説得に参加している。
・火薬もある。
・竜が手負いである。
・竜を倒せば、村そのものを救うことができる。
・具体的な策がある。

⌀ 失敗
村人たちは奮起しない。スヴェインが説得に参加しているなら次のように発言する。
「……わかった。行こう。おれたちだけで、竜を狩るしかない」
「おれが帰ってこなかったら、村長。アンマのことは、よろしく頼んだ」

⌀ 難易度8に成功
村長が渋っていると、周りの村人の中からポツポツと奮起の声が上がり始める。
「そうだ。彼らの言う通りだ」
「逃げても、凍えて死ぬかもしれない。どうせ死ぬなら戦って死のう」
スヴェインを含めた10人の村人が奮起し、武器を手に取る。

⌀ 難易度12に成功
スヴェインを含め20人が武器を手に取る。

⌀ 難易度16に成功
奮起の声が村人全体に広がる。村長はそれを見てため息を吐く。
「それが村の総意なら私には何も異論はないよ」
「きみたちの言う通り、意気地を見せる時なのかもしれん」
村長とスヴェインを含めた戦えるすべての村人、合計30人が武器を手に取る。

墓場

雪原に細い丸太を組み合わせて作った簡素な墓標が立ち並んでいる。墓場の真ん中で墓標に向かって跪き、祈りを捧げている少年の背中が見える。

アンマがその背中に「兄ちゃんっ」と言って駆け寄ると、少年はこちらを振り返る。年齢は10代後半といったところか。アンマとはかなり年が離れているように見える。体つきはがっしりしていて、普段からなにか力仕事をしているように見受けられた。

アンマを抱き上げた少年は、こちらに近づいてくる。

「起きたのか。どうだ、怪我、痛まないか？　一応、親父に教わった通りにしたんだけど」
「スヴェインだ。災難だったな。わざわざ挨拶に来てくれたのか？」

スヴェインはリンの村に暮らす少年である。今年で16歳になる。父親と共に狩りと家畜の世話をして生きてきた。
スヴェインは先の戦いで、父親を竜に殺された。父は末期に「家族を守れ」と言葉を遺し、それがスヴェインの強い原動力となっている。
スヴェインは村長の「竜から逃げる」という計画に反対している。村長の計画の方が現実的であることは理解しているが、スヴェインは犠牲を容認できなかった。スヴェインは村長に竜を倒すことを提案したが、受け入れられることはなかった。

スヴェインの人物像について、以下の原則を参考にロールプレイすること。

・スヴェインはアンマの未来を何より優先する。
・スヴェインは例え自分ひとりでも竜を戦おうと決意している。
・スヴェインは孤独を感じている。本当は村人たちに協力してもらいたいが、自らの説得力では難しいのだと身を持って体感している。
・スヴェインは冒険者たちが、竜を倒すための新たな要素になるのではと期待している。

⌀ あなたが助けてくれたのか
「ああ。昨晩はおれが見張り番でな。竜の声と、馬の声もかすかに聞こえたから、誰か襲われたんじゃないかと思ったんだ」
「見つけられたのはあんたたちふたりだけだったけど、それでも助けられてよかった」

⌀ 荷物を知らないか
「ごめんな。昨晩はあんたたちを連れて帰るのに精一杯で、他の物を探す余裕はなかったんだ」
「もしかしたらまだ谷底に転がってるかもしれん。必要なら案内するよ」

∅ 村から出たい
「あぁ、そりゃそうだよな。おれたちも、できることなら村を出たいよ」
「村の馬がな、みんな殺されちまった。この季節、馬なしで下山するとなると3日はかかる。何の準備もなく山を下るのは自殺行為だ」

冒険者たちから竜についての話題が出たか、ある程度スヴェインとやり取りをした場合、以下の話題に遷移する。

スヴェインは抱きかかえていたアンマを降ろし、「お前も墓参りしてきな」と促した。アンマは元気に返事をし、墓標に向かって駆けていく。スヴェインはそれを目で見送り、改めてこちらに向き直る。

「村の様子は見てきたか？　ひどい有り様だったろ」
「竜の襲撃で、村人の半分近くが死んじまった」
「うちの父親もその時にな。勇敢に、戦ったんだけど」
「なぁ、あんたたち。聞いてほしい頼みがあるんだ」
「竜を殺したい。明日の朝、日が昇るまでに。協力してくれないか？」

∅ なぜ竜を殺す？
∅ なぜ明日の朝までに？
「村長の話はまだ聞いていないか？」
聞いたことがないなら、スヴェインは「村長は明日の朝、村を捨てて、山を下ろうとしてるんだ」と簡潔に教えてくれる。
「……おれは村長の案に反対なんだ」
「妹は、山下りにきっと耐えられない。まだ七つになったばかりだし、体も強くない」
「でも、親父に、家族を守れって……だから、竜を殺して、安全を取り戻したいんだよ」

∅ なぜ冒険者たちに頼む？
「おれだって、ひとりで竜と戦うのが無茶だってことくらいはわかってるんだ」
「村の連中は、おれには説得できなかった。ろくな武器もなくどうやって戦うんだって」
「でも、村の外から来たあんたたちなら、話を聞いてくれるんじゃないかと思ったんだよ」

∅ 了承する
スヴェインは目を輝かせる。
「い、いいのか……!?　まさか引き受けてくれるとは……」
「こんなこと、頼んでおいてなんだけど、死ぬかもしれないぞ。本当にいいのか？」
彼はあなたたちの意思を確かめたいようだ。冒険者たちが竜を倒す意思を変えないのであれば、スヴェインはその言葉を噛み締めて、笑みを零す。
「ありがとう。恩に着る。力を貸してくれ」
竜を倒すための相談については後述の【竜狩りの計画】を参照すること。

∅ 断る
断った場合、彼は「……そうか。わかった」と言って引き下がる。
「気にするな。そういうつもりであんたたちを助けたわけでもないんだ」
「だがもし気持ちが変わることがあれば……おれは村の入口でしばらく待っているから。声をかけてくれ」
そう言ってスヴェインはアンマの方に歩いていき、二言三言交わして、去っていく。

頼みを断った場合も、スヴェインは竜の討伐を諦めない。その晩、彼は竜のねぐらへと単身乗り込み、勇敢に戦って死亡する。

◆ 竜狩りの計画
スヴェインは竜のねぐらを突き止めている、と話す。そして雪の上に簡単な地図を描き、指差しながら、説明してくれる。

「この、湖の畔にあるのがおれたちのいるリンの村」
「村から谷間をぐーっと歩いていくと……ここで、道が二股に分かれるんだ。ここを川沿いに下っていくと、あんたらを拾ったところに繋がってる。で、こっちの登り道を行くと、途中に竜のねぐらがある」

これらのことを共有したあと、冒険者に対して意見を求める。

「この後、巣の様子を見に行こうと思ってたんだ。なにか策が思いつくかもしれないと思って……あんたらはどう思う？」

⌀ 村人に協力を頼む
「……おれは、むずかしいと思う」
「竜が村を襲った時、返り射ちにあった人たちを見てるからな。すっかり怯えちまってる。おれの親父も、その時に……とにかく、もっと勝算が高くならないと、きっと話も聞いてくれないだろう」

⌀ 荷物を取りに行きたい
「それなら谷の方に案内しよう」
「あんたたちを見つけた時は暗かったから、雪に埋まっているのを見落としたかもしれない」

⌀ 商隊が武器を持っていた
このことに言及すると、スヴェインは「武器？どういうことだ？」と興味を示す。

商人のことを話せば彼は手で口を覆って「確かに、それならちゃんとした武器が手に入るかもしれない……」と希望に目を輝かせる。

⌀ 竜について情報が欲しい
「それならやっぱり竜のねぐらに行くべきかな」
「あとは、ノーリ爺さんのところにいくらか本があるから、なにか手がかりになるかもしれないけど……おれ、読み書きが得意じゃないんだ。あんたら、字は読めるか？」

⌀ ノーリ爺さん？
「村の長老さ。前の村長で、今の村長の父親だ」
「村の子どもはみんな、ノーリ爺さんとこで読み書きを習うんだよ」
「ただ、爺さん今いじけてるからなぁ……話を聞いてくれればいいけど」

⌀ ノーリはなんでいじけている？
「さぁね。本人に聞いてよ」

◆ スヴェインに竜狩りを諦めさせる

スヴェインは安全な村を取り戻すため、竜を打倒すると心に決めている。その決意は堅く、もし説得したいのであれば難易度20の社交判定に成功しなければならない。もし冒険者が後述の【ノーリの家】で『人心の導き方――養育者から国家指導者まで』を一読していた場合、この判定に +2点のボーナスを与えること。

また、冒険者たちの説得内容に、以下に箇条書きしたようなスヴェインの決意を揺るがす要素が含まれているなら、GM は判定にボーナスを与えてよい。ボーナスは1点から3点の間で、GM が適当と思う値を与えること。例えば以下のような内容である。

・スヴェインはアンマの最後の家族である。彼女をひとりにする気か。
・父親の言った「家族を守れ」という言葉は、必ずしも竜を倒せという意味ではない。
・下山を有利にする策がある。

ノーリの家

村の外れ、こじんまりとした小屋までやってくる。ノックすると中から年老いた男性の、か細い声が聞こえてくる。

「……なんじゃ。もうほっといてくれんか」
「最期の読書の邪魔をせんでくれ」

訪れたのが冒険者たちだけなら、彼は決してドアを開けない。しかし、スヴェインかアンマが同行しているなら、その呼びかけに応えてドアがおずおずと開き、その隙間から老人が顔を出す。ふさふさの眉毛の下から、疑わし気な瞳がわずかに覗いている。

「なんじゃ、お前か……むぅ？　こっちは知らん顔……どちらさん？」

ノーリはリンの村で最年長の老人である。50年前、この村が興った時から生きている唯一の人物である。長らく村長として様々なことを取り決める立場にあったが、息子に村長の役目を引き継いでからは村はずれの小屋で隠居し、子どもたちの教育に貢献してきた。

ノーリは今、村全体に対して交流を断っている。彼の頑(かたく)なな態度は、村人たちが自分に愛想を尽かして見捨てられるようにという気遣いが半分、単なる寂しさがもう半分である。

ノーリの人物像について、以下の原則を参考にロールプレイすること。

・ノーリは憎まれ口を叩く。しかし、これは村人たちへの愛情の裏返しである。
・ノーリは村長の、実の父親より村を優先する判断を誇りに思っている。
・スヴェインが竜を退治したがっていると知っていて、それを止められずにいる。

ø 本を読ませてほしい
「本を？　なぜじゃ」
「はっ……老い先短い老いぼれから、まさか村の宝まで奪っていこうと言うのか？」

ø 竜を倒したい
「竜を？　やめておけやめておけ。お前さんら、竜の姿を見とらんのか。怖かったぞお？　口からごうごう火を吹いてな。ありゃあまさにこの世の終わりそのものじゃった」

ø なんで逃げないの？
「お前さんらの知ったことじゃあるまい」

ノーリの家にあげてもらうためには、難易度10の社交判定に成功する必要がある。

ø 判定に成功
ノーリは逡巡した後にしぶしぶと言った様子で「……まぁ話くらいは聞いてやろうかの」と言って、あなたたちを家の中に招き入れる。

◆ 家の中

家の中央にある囲炉裏がぱちぱちと音を立てている。隅には小さな本棚がひとつあって、羊皮紙で出来た本や巻物が10冊以上、詰め込まれている。ノーリは杖を突きながら、よたよたと囲炉裏の鍋へと近づいていき、木のコップに温めたエールを注いで、あなたたちへと振る舞う。

スヴェインやアンマが同行している場合、そちらにも同様にエールを振る舞う。

この村では体を温めるために、子どもも薄めたアルコールを口にする習慣がある。

ノーリの家に所蔵されている書物は、彼が50年の歳月で集めた財産であり、村の教育の一助にもなっている。この村の子どもたちは簡単な読み書きができる。これはこの規模の村としてはとても珍しいことであり、間違いなくノーリの功績である。

安楽椅子に腰掛けたノーリは尋ねる。

「それで、何のようだって？」

ø 本を読みたい
「うーむ、まぁ……仕方ないのう。特別じゃぞ？　普通はよそ者に見せたりしないんじゃぞ？」
「集めるのに50年かかったんじゃからの……」

ø なぜ逃げない？
「……そりゃお前さん、こんな老いぼれに構っておっては、逃げられるものも逃げられんわい」
「見てみろ、この足を」
そう言って杖で自分の足をこつこつと叩く。

ø 村人を説得したい
「……竜を倒すためか？」
ノーリの表情が険しくなる。
「お前さんたちの言うとることは正しいとも。竜さえどうにかできれば、みーんな丸く収まる」
「だがの、せがれの言うことも正しい。村の長が、軽々に村の命をかけることなんぞできるはずがなかろう。悩んで悩んで決めたに違いない」

「わしも一時は長を務めた。きっと同じ決断をしたじゃろうて。悪いが、わしにはアレのことをとやかく言えんよ」
「じゃがな、村の者どもも好きでここを捨てたいわけではないはずじゃ」
「もしも説得したいなら、根拠をなるべく多く集めることじゃな。竜を屠(ほふ)ることができると信じるに足る根拠を……この老いぼれから言えるのはそれくらいじゃな」

◆ ノーリの蔵書

ノーリが許可すれば、蔵書を自由に調べることができるようになる。あなたたちはその中に『動物と魔物の生態学』という書物を発見できる。

難易度10の観察判定を行うこと。

⌀『動物と魔物の生態学』
動物や魔物について各地から経験談を集め、考察した書物。少ないながらも竜について記された部分がある。内容は以下の通り。

竜の目撃証言は少ない。これには竜自体が珍しいことと、遭遇して生き残った者が少ないこととが要因しているであろう。竜の生態は地域によっても千差万別だが、多く目撃されるのは火炎を吐く個体だ。この凶悪な炎は人や建物を容易に焼き尽くす。成熟した竜と戦おうと思うなら、少なくとも訓練された兵士を一個小隊は用意したいところだ。

空を駆けずり回る飛竜は特に厄介で、もしも彼らを狩るなどという無謀を叶えたいのなら、思いつく限りの工夫を凝(こ)らすべきだ。もし巣穴が明らかなら奇襲が有効であろう。あの巨体を宙に浮かすためには、数秒の時間を必要とする。そのような余裕を与えないことだ。

すでに飛竜が空中にいるのなら、その視界を遮ぎれる屋根を探すことを勧める。奴らは目が良くない。空から見下ろせば人間など、粒のように見えるはず。屋根さえ見つけることができれば、飛竜が獲物を見失うことは十分あり得る。

⌀『人心の導き方――親から国家指導者まで』
観察判定に成功した場合、本棚の奥に隠すようにしまい込まれた書物を見つける。

人を導く者が心得なければならないことについて書かれた書物のようだ。羊皮紙には古風な言い回しの、実用に際しての手書きのメモが残されている。この書物を一読した者は、誰かを説得する際に有利を得ることができる。

ノーリの蔵書は、村に役立つ実用書が中心に構成されている。PLがアイデアを実現させるための助けを書物に求め、GMが不思議でないと感じるなら、ノーリが所持していたことにして判定にボーナスを与えても良い。

谷間

湖から流れ出した水が川となって、谷間へと流れ出ている。スヴェインは家から持ってきた不格好な槍を背負い、川沿いに歩いてあなたたちを案内する。

谷を歩いていけば、途中で道が二股に分かれている。片方の道は川沿いに伸びていて、もう片方は緩やかな登り道になっている。このまま川沿いを行けば昨晩冒険者を見つけた場所、登り道を行けば竜のねぐらへ繋がっていると説明してくれる。

◆ 川沿い

川沿いを進むと、スヴェインが「あの辺りであんたたちを見つけたんだ」と言って指を指す。崖の高さを見るに10m以上の落下だったと思われるが、スヴェインが指差す場所はあなたたちの背丈よりもずっと高く雪が積もっており、落下の衝撃を和(やわ)らげてくれたのだろうとわかってよい。

冒険者が雪を掘り返してみれば、そこにはあなたたちの荷物が埋もれている。陶器やガラス瓶を所持していた場合は割れてしまっているが、その他の物に損傷は見られない。

荷物を回収した頃、スヴェインが明後日の方角を向いていることに気づく。そちらを見ると、狼がなにかに群がっている。それは全壊した馬車であった。数頭の狼が群がって、馬の死体や積んであった食料を貪(むさぼ)っているのだ。

狼に近づけば戦闘になる。狼の気を逸らす工夫をするのであれば、戦闘になにか有利を得れてもよいだろう。

⌀ 飢えた狼の群れ
荷重：2
回避力：8

■戦闘不能条件
15点以上のダメージを与えること。

■群れ
飢えた狼の群れは集団である。1ラウンドに2回、攻撃行動を行う。

■爪と牙
行動回数を消費。回避難易度10の白兵攻撃。命中した場合、1d3点のダメージ。飢えた狼のダメージが10点以下なら +1点の追加ダメージ。

⌀ スヴェイン
荷重：5
回避力：3

■戦闘不能条件
スヴェインに5点以上のダメージを与えること。

■不格好な槍
行動回数を消費。スヴェインが戦場にいる場合、行動順が回ってくるたびに不格好の槍を使って狼へ攻撃を行う。GMが1d10で命中判定を行い、命中した場合は1d3点のダメージを与える。

■防御
スヴェインは1ラウンド中1回、敵の攻撃に対して防御を行う。GMが1d10を振って8以上が出ればスヴェインは防御に成功し、1d3点のダメージ軽減を行う。

スヴェインが戦闘不能状態になっても、冒険者が全滅しない限りは死亡したとは扱わない。

戦闘が終了したら後述の【商隊の残骸】に移行し、そこに残されたものを探ることができる。ここで負ったダメージは最終戦闘での「スヴェインと奮起する村人たち」にも反映させること。

◆ 商隊の残骸
商隊の残骸を漁るために、難易度10の観察判定を行うこと。

⌀ 判定に失敗
雪を払い、ほろを捲(まく)れば、そこには数十人分の武器や防具がある。剣や槍、鎧、鉄の盾――他にも毛皮のコートなどがいくつか見つかる。

⌀ 判定に成功
上記に加え、無事な樽がいくつか雪に埋まっているのを発見する。その中のひとつに粉状のものが詰まっている。冒険者にはこれが火薬だとわかる。この世界で火薬はとても希少である。他にも酒樽などを見つけることができる。

竜のねぐら

坂を登っていくと、谷が左右に広がって空間が拓ける。岩壁に大きな穴が空いていて、洞窟が地下へと伸びている。スヴェインは少し声のトーンを落として、あなたたちに告げる。

「あれが竜のねぐらだ」
「たぶん、今は近づいても安全だと思う」

◆ 洞窟の入口
4mほどもある洞窟が口を開けている。奥に行くほど広くなっているようで、たしかにこの広さならあの竜も巣食うことができるだろう。難易度10/15の段階的な観察判定を行うこと。

⌀ 難易度10に成功
乾ききっていない、新しい血痕が付着していることに気づく。人間のものではない。竜は前の戦闘で手傷を負い、そしてその傷はまだ癒えていないのではないだろうか？

⌀ 難易度15に成功
この洞窟が数十年以上前、人工的に掘り出されたものだとわかる。そして、元々この入口は今の半分ほどの大きさしかなかっただろうということもわかる。おそらくは竜がその体をねじ込んで、入口を無理矢理押し広げたのだろう。強い衝撃を与えれば崩落する危険性がある。

この洞窟は村が出来た当初、石や鉄、石炭などを掘り出すために作られた坑道である。しかし既に使われなくなって久しく、まったく手入れはされていない。

この洞窟は、火薬で爆破することで崩落させることができる。詳細は【竜との決戦】（P.163）を参照すること。

◆ 洞窟の奥に進む

洞窟を奥へと進むにつれ、音が聞こえてくる。呼吸音だ。やがて暗闇の向こうから、おそろしい輪郭が現れる。剥き出された牙と逆立った鱗。首だけであなたの体と同じほどの大きさのある竜の姿が。

竜は目を閉じ、眠っている。あなたたちにはまだ気づいていないようだが……難易度10の観察判定、もしくは知識判定を行うことができる。

⌀ 判定に成功
竜の生態を推し量ることができる。この竜はおそらく飛竜の一種で、比較的体の小さい個体であるとわかる。しかし成熟した個体には違いなく、人の身には十分過ぎるほどの脅威である。

飛竜の戦闘不能条件を開示すること。

洞窟を後にしようとしたタイミングで、後述の【竜のまどろみ】のイベントを発生させること。

◆ 竜のまどろみ

洞窟を後にしようとすると、背後で巨体の身じろぐ音が聞こえる。

冒険者が竜が目を覚ます前に逃げ出すことができたかどうか、適当と思える技能で難易度15の判定をすること。この判定は誰か1名でも成功すれば全員成功したものとして扱う。

⌀ 判定に成功
竜は一度、一際大きな鼻息を漏らした。目を覚ました様子はない。

⌀ 判定に失敗
竜の瞼がぴくりと動き、徐々に開いていく。溶岩のように赤熱する瞳が顕になり、暗闇の中を一度、ぎょろりと見回した。そして、竜の口元で火がチラつき始め、やがて人を焼き殺す火炎へと変わっていく。

追加で難易度10/15の段階的な運動判定、もしくは回避判定を行うこと。

⌀ 難易度10に失敗
燃え盛る火炎があなたを飲み込み、体を焼いていく。1d10点のダメージを受ける。

⌀ 難易度10に成功
燃え盛る火炎があなたの背後から迫り、その肌を焦がす。1d6点のダメージを受ける。

⌀ 難易度15に成功
燃え盛る火炎があなたの背後から迫り来る。炎が追い付く間一髪のところで、あなたは洞窟から脱出することができる。

そのまま竜と戦闘をする場合、【竜との決戦】（P.163）を参照し、竜と戦わせること。竜から逃げるなら、竜に追撃させる。追撃から生き残ることができれば、竜は冒険者たちを見失い、巣に戻って、それ以上追っては来ない。

竜との決戦

PL が思いついた竜への対抗手段は、GM が無茶だと感じない限り、積極的に採用してよい。GM は PL のアイデアを、ダメージや戦闘への様々な有利としてゲームに反映させること。

特に火薬を使った方法は竜に大きなダメージを与えることが期待できる。例えば以下のような使い方が想定される。GM と PL は自由に発想し、その活用方法を新たに編み出してもよい。

⌀ 洞窟を崩落させる
火薬を起爆して洞窟を崩落させた場合、落石を振り払いながら竜が巣穴から這い出してくる。3d6+10 点のダメージを与え、竜との戦闘ラウンドを開始する。

⌀ 竜を直接爆破する
5d6+10 点のダメージを与える。ただし、この攻撃を成功させるには、直接爆薬を持って近づくか、タイミングを測って遠隔起爆するための工夫がいる。もし冒険者が爆破や崩落に巻き込まれた場合は同様のダメージを受ける。特に工夫を凝らさないのであれば、ダメージを避けるためには判定に成功する必要があるだろう。

◆ 赤熱する飛竜

以下の描写は仮に洞窟を崩落させた時のものを想定している。演出の参考にされたい。

洞窟は完全に埋もれ、辺りは一瞬静寂に包まれた。村人の誰かが固唾を呑む。瞬間、真っ赤な火炎と共に瓦礫が炸裂した。

洞窟の暗闇の奥から、怪物が姿を現す。鋭い牙が生え揃った口の中で火炎がチラつき、瞳は怒りに赤熱している。飛竜は翼を広げ、咆哮を轟かせた。

竜との戦闘ラウンドを開始する。

⌀ 名もなき飛竜
荷重：9
回避力：7

■戦闘不能条件
名もなき飛竜に100点以上のダメージを与える。条件を満たしたら【エンディング1】（P.166）へ移行すること。

■古傷
飛竜はすでに20点のダメージを受けている状態で戦闘を開始する。もしに冒険者たちがダメージを与えていた場合、それも累算すること。また、難易度10の観察判定に成功するか、竜が手負いであるとにすでに気付いている場合、首元に大きく新しい傷痕を見つける。よく見れば傷痕には折れた矢が埋まっており、そのために癒えずにいるようだ。
この傷をめがけて攻撃する場合、ダメージに1d6のボーナスを与える。

■火炎
行動回数を消費。火炎を吐き出し、周囲を焼き尽くす。飛竜を除く、戦場にいる全てのキャラクターを対象とし、回避難易度10の攻撃。命中した全員に、2d10点のダメージを与える。この行動は連続して行うことができない。

■竜爪
行動回数を消費。巨大な爪で敵を切り裂く。回避難易度7の攻撃。命中した場合、2d6点ダメージを与える。

⌀ スヴェインと奮起する村人たち
荷重：5
回避力：3

■戦闘不能条件
奮起する村人たちに、村人たちの人数と同じダメージを与える。スヴェインを含めて30人だったら30点のダメージを与えると、村人たちは戦闘不能状態になる。

■集団攻撃
行動回数を消費。スヴェインと奮起する村人たちは集団である。村人たちは、名もなき飛竜に向かって攻撃を行う。2d10で命中判定を行う。命中した場合、与えるダメージは奮起した村人の人数によって変動する。

10人以下：1d3+1
10人以上：1d6
20人以上：1d8
30人以上：1d10

■盾の陣形
飛竜が《火炎》で攻撃するか、村人たちが《竜爪》の対象となった場合、発動する。村人たちは鉄盾を持って密集陣形を組む。冒険者と村人たちが受けるそのダメージを1d6+3点軽減する。村人たちが一度でも《火炎》を防御した場合、鉄の盾は融解し、この行動は行えなくなる。

村からの脱出

村からの脱出を選択する場合、翌朝、村長が冒険者を迎えに現れる。

扉を叩く音。家の外から、村長が話しかけてくる。

「そろそろ出発するぞ」

⌀ スヴェインを説得できていない場合
「……スヴェインは、帰ってきたか？」
スヴェインは朝になっても帰ってこなかった。そのことを村長に伝えるか、無言で応えれば、村長は「そうか。……残念だ」「谷の入口で待っているぞ」と言ってその場を後にする。

家を出ようとすると、アンマが「あれ？　もう行くの？　兄ちゃん、帰ってきてないよ」と言って冒険者たちを呼び止める。「やだ……兄ちゃんと一緒に行く」と言って聞かない。彼女にスヴェインがもう帰ってこないと真実を伝えるか、スヴェインは後からついてくるなどの嘘を信じさせる、それか無理やりに連れて行くなどしない限り、彼女は家を動かない。

谷の入口までやってくると村人たちがあなたたちを待っている。数台のソリに、食料や家財が積み込まれている。長老ノーリが見送りに来ていて、村長と話している。ふたりは最後に無言で抱きしめ合う。

出発の直前、ノーリがあなたたちに話しかけてくる。

「まぁ、ワシが言うのもなんじゃがの。あんまり責めないでやってくれ。辛い決断だったはずじゃ」
「お前さんたちも、行きずりで酷な役目を負うことになってしまったの。余計なお世話かもしれんが……あまり気に病むでないぞ」
「達者での」

かくして、あなたたちはリンの村を出発した。

◆ 過酷なる下山
下山は3日間をかけた厳しい道行きとなる。1日ごとに判定が発生し、その結果によってダメージ処理を行う。一連の判定は「冒険者が村人たちを先導し、下山の指示を出している」というイメージで行われる。判定が成功すれば、凍えによるダメージを少なく抑えることができる。

冒険者が下山に有利になるような工夫を施していた場合、GMは判定へのボーナスという形でそれを反映させて構わない。

途中、冒険者が全員戦闘不能になった場合には【エンディング3】（P.167）へ移行すること。

⌀ アンマとリンの村の人々
荷重：5
回避力：3

■戦闘不能条件
リンの村の人々はダメージを40点以上受けた場合、全滅する。また、ダメージ1点につきひとり、下山中に脱落したものとする。

■スヴェインとアンマ
アンマが同行している場合、村人が20点以上のダメージを負った場合、アンマは死亡する。死亡する際、アンマは一言二言の末期の言葉を遺す。その言葉は冒険者への気遣いか、あるいは家族への未練である。

スヴェインが同行している場合、スヴェインがアンマを寒さからかばうため、20点以上のダメージで死亡するのはスヴェインとなり、アンマは30点以上のダメージで死亡するようになる。スヴェインが先に死亡した場合、冒険者たちにアンマのことを託す。

◆ 1日目

曇天模様の中を進んでいく。足の指が踏みしめた雪によって痺れていく。冷えた外気が、着々とあなたたちの体力を奪っていく。

雪山を進行するための難易度11の判定を行う。

⌀ 冒険者のうち誰かが判定に成功
村人も含めた全員が1点のダメージを受ける。

⌀ 冒険者が全員、判定に失敗
村人も含め全員が1d3点のダメージを受ける。

技能の成功は、順調な進行や暖を取れる洞窟の発見、野生の獣の回避などとして表現される。

◆ 2日目

夜間、天気が急激に変わり始め、吹雪が降り始める。村人たちはアンマを始めとする子どもたちへ覆い被さるようにして、寒さからかばっている。

吹雪の中を進行するための難易度13の判定を行う。

⌀ 冒険者のうち誰かが判定に成功
村人も含めた全員が1d3点のダメージを受ける。

⌀ 冒険者が全員、判定に失敗
村人も含め全員が1d6点のダメージを受ける。

◆ 3日目

吹雪が続く。視界は真っ白で、少しでも油断すれば向かう方角を間違えてしまいそうだ。凍えがあなたたちの体を貫き、じんじんと痛みが広がっていく。

吹雪の中を進行するための難易度15の判定を行う。

⌀ 冒険者が全員、判定に成功
村人も含めた全員が1d3点のダメージを受ける。

⌀ 冒険者の誰かが判定に失敗
村人も含め全員が1d6点のダメージを受ける。

吠え声が聞こえる。豪雪の彼方から羽ばたきの音が近づいてくる。やがてあなたたちのいる地上を巨大な影が横切り、否応にもあの災厄がこの場へ飛来してきたことを知る。

飛竜は冒険者たちを見つけると、頭上から火炎を吐き出し、攻撃してくる。この火炎から逃げるための難易度15の判定を行うこと。

ノーリの家で『動物と魔物の生態学』を一読していた場合、「飛竜の視界を遮るために屋根になる物を探したい」と宣言があるかもしれない。そのアイデアを口にしたなら、林などを発見したことにし、判定に +3点のボーナスを与える。

⌀ 冒険者のうち誰かが判定に成功
火炎をやり過ごし、竜はあなたたちを見失う。

⌀ 冒険者が全員、判定に失敗
村人も含め全員が1d20点のダメージを受ける。

冒険者がひとりでも生還している場合は【エンディング2】（P.166）に、全員戦闘不能になった場合は【エンディング3】(P.167)へ移行すること。

エンディング1

名もなき飛竜が戦闘不能条件を満たした場合、PLに「この一撃がとどめとなる」「最後の一撃をどのように行ったか表現してほしい」と伝え、一緒にシーンを考えてもらうとよいだろう。思いつかなけらば以下の文を参考に、シーンが盛り上がるよう描写するとよい。

冒険者の振り下ろした剣が竜の首を切り裂いた。竜は苦悶の叫び声を轟かせ、首の裂け目から炎と血液とを吐き出し、よろめいて、倒れ伏す。赤熱した瞳から光が失われ、そして動かなくなった。

エンディングのシーンはGMとPLが一緒に展開を考えるとよいだろう。

スヴェインは最初呆然とするかもしれない。しかし、やがて竜が死んだことを確かめると、歓喜を体で表現する。

村人たちと共に戦ったのであれば、彼らは雄叫びをあげてあなたたちと共に喜び、勝利を讃え合う。村人たちへのダメージをどのように表現するかはGMの判断に任される。死亡者が出たことにしてもよいし、負傷者が出ただけで済んだことにしてもよい。死者が出ているなら、スヴェインは喜びを表に出さないだろう。

村人たちがついてきていないのならば、倒れた竜を見て喜ぶ者は冒険者たちとスヴェインの他にいない。しかし、村へと戻ってきて竜を狩ったと報告すれば、冒険者に謝罪する。そしてその栄誉を讃え、死者がいる場合には弔うだろう。

アンマは村でみなの帰りを待っていて、無事を知らせれば安堵の表情を漏らす。

エピローグ1

その後、冒険者たちは春になり雪が解けるまで足止めを余儀なくされる。もしPLたちが望むのであれば、春が来るまでの過ごし方や、彼らとの別れの一幕を差し込んでも構わない。蛇足に感じるならもちろん省略しても構わない。

村長はあなたたちへの誠意として十分な報酬を贈りたいと提案してくる。村の状況が安定してからにはなるが、例えば村が取引で得る金貨の一部を向こう一年、村からの従士が冒険者へと届けることなどを約束する。

最後に以下の文章を参考に描写し、セッションを締めくくること。

やがて雪が解け、春が来ると、旅人たちは帰っていった。村は竜の死肉を財源に立て直され——あとはおまえたちも知っている通りさ。しばらくはひもじい生活が続いたが、そんなもの、なんともなかった。家族の命さえ無事ならば、ひもじさなんてね。

……さあ、話はこれでおしまいだよ。そろそろ飯にするかね。

おまえたち、豆は好きかい？　食べておいき。

エンディング1：竜狩り

エンディング2

飛竜をやり過ごし、山のふもとまで辿り着く。地面からは雪がなくなり、緑の草原が眼前へと広がる。かじかんだ指の痛みが徐々に引いていく。それが、あの過酷な山道を下り切ったのだと実感させる。

アンマや村人たちが生き残っているなら、彼女たちは山を下りきった安堵を冒険者たちと分かち合う。そして残してきた者のことを思い、白壁山脈を見つめるだろう。

アンマや村人が全滅したなら、山道には冒険者だけがポツリと残されることになる。草原をしばらく歩けば、街道に出ることができるだろう。

冒険者が歩を進める背後で、大山脈から竜の吠え声が聞こえてくるかもしれない。

◆ エピローグ2-1

これは山から冒険者たちが脱出し、アンマが生存している場合のエピローグである。

そうして、旅人たちに守られながら、村の人々はなんとか山を下りきった。今、わたしに命があるのは彼らのおかげだ。

彼らは逞(たくま)しく賢明だった。しかし、それでもすべてを救うことはできなかった。いや、この世界で何も失わずにいれる者など、どれだけいようか。

おまえたち、覚えておくんだよ。誰もが傷ついて、失って……でも生きてさえいれば、差し込んでくるものさ。この慈悲なき世界に、少しばかりの光がね。

エンディング2-1：この慈悲なき世界にも

◆ エピローグ2-2

これは山から冒険者たちが脱出し、アンマが死亡している場合のエピローグである。

そうして、旅人たちは山を下りきった。しかし結局、村人たちの中に生き残った者はいなかったという。

彼らは逞(たくま)しく、懸命だったが、それでも掬い取れるものには限りがあった。……いや、この世界で何も失わずにいれる者がどれだけいようか。

おまえたち、覚えておくんだよ。誰もが傷つき、失い続ける……それがこの世界の決まり事で、だからこそ、生きることとは尊いものなんだ。

エンディング2-2：傷だらけの生

エンディング3

これは冒険者全員が戦闘不能状態になるか、死亡した場合のエピローグである。

足音が近づいてくる。体はもう動かない。傷は深く、血液が雪を染めていく。あなたのすぐそばに、もうひとりの冒険者の体が転がっている。

冒険者に一言、言葉を遺す機会を与えること。

足音が止まる。あなたの体に影が落ちる。見上げると、あなたを喰らうべく開かれた大口が、ゆっくり閉じていくところだった――。

◆ エピローグ3

――これで話はおしまい。遠い遠い土地の、とある村で、実際にあった出来事だそうだ。勇猛な戦士たちにも死は平等に訪れる。忘れるんじゃないよ。その時が来たら、おまえたちも必死に抗わなきゃならない。この慈悲なき世界で生き残るためにはね。

エンディング3：とある村の訓話

冒険者は全員死亡したものとして扱う。

プレイ報酬

生還した：経験点4点
スヴェインが生存している：経験点2点
アンマが生存している：経験点2点
竜を討伐した：特技として「誉れ」を取得し、背景や所持品に「誉れ：リンの村」と書き加える。

CHAPTER

VIII

APPENDIX

付録

CHRONICLE

年表

ここに記すのは、アイオニアに起きた歴史上の出来事、その中で重大であると思われるものの列挙である。【アイオニアの過去】（P.104）でも述べたが、有史以前の出来事については（もしかしたら有史以後の古い出来事についても）現代に伝わっていないということを、GM と PL は十分に留意すること。

あくまで遠大なるアイオニアの歴史の一部を書き留めたものに過ぎず、広大なる大地に起きた出来事すべてを網羅したわけではない。GM や PL は「この年表には不足がある」「いや、この年表は誤りなのだ」として、ここにはない歴史的な出来事が実在したと主張しても構わない。実際、ここに記された年号は、星暦2000年以降の歴史家によって幾度か修正されている。今後も年表は繰り返し改められるだろう。正しく改められるとは限らないが。

有史以前の出来事

◆ 遥か昔

原初の神性によってアイオーンとエルヴァラが生み落とされる。

アイオーンとエルヴァラによる最初の戦。アイオーンが勝利し、大地に太陽とアイオーンの子らを生む。

長い時を経てエルヴァラが復活。アイオーンから不滅の神性を奪取。アイオーンとその不滅の軍勢がこれを迎え撃つが敗走。エルヴァラの魔力により神の不滅を剥奪され、生命に堕落する。

エルヴァラによって星々と、変化の因子である魔力が生み出される。エルヴァラは悠久（ゆうきゅう）の眠りに就く。

魔力によって、初めての生命が誕生。やがて神々のいない大地を「人」が支配するように。

◆ 紀元前5000年頃

人により、初めて文明と呼べるものが発生。

◆ 紀元前4000年頃

幾度かの興亡を繰り返し、現在において「古代文明」と呼び伝えられる文明が生まれる。

◆ 紀元前3000年頃

魔術師テオドラが神々の実在を裏付ける根拠を発見。テオドラの行った実験によりエルヴァラが復活。

古代文明の魔術師たちによってエルヴァラが月へと封印。エルヴァラが降らせた星を砕くことに成功。この一連の出来事は後に「星（ほし）の災禍（さいか）」と呼ばれる。

生き残りの魔術師たちによって、エルヴァラやテオドラに関わるあらゆる記録の抹消が行われる。

エルヴァラの降らせた星の破片により膨大な魔力が世界に満ち、2500年ほど続く大変動が起こる。この期間には大まかに以下の出来事があった。

・大地が割れ、ひとつだった大陸が分裂する。それに伴い、文明も分断される。
・強力な魔物たちの脅威。
・天変地異や超常現象の発生。
・人間の種に枝分かれが起こり、人種ごとに暮らす小規模なコミュニティが形成され始める。
・分裂したそれぞれのコミュニティごとに文明や国が発生し、そして滅んでいく。
・古代文明までに発展した技術や記録は分岐と摩耗を繰り返し、失われる。

◆ 紀元前300年頃

星の災禍によって満ちた魔力が落ち着きを見せ始め、世界の変化も徐々に穏やかになってくる。

新たな文明や国家が興（おこ）り始める。

◆ 紀元前100年頃

グレイベル地域に最初の民族が入植。現在のウルズの民の血統であったとされている。

有史以後の出来事

◆ **星暦1年**
アイオーンから神託を受けたとする魔術師シャーマが、荒廃した世界を癒すため、弟子らと共に旅立つ。

◆ **星暦18年**
シャーマ、没す。シャーマの遺体は直弟子であるシャロム、シモンによって密かに葬られる。シャーマの行いが伝説となり、教えが広く伝播していく。

◆ **星暦34年**
シャーマの直弟子、シャロムとシモンによってシャーマ教が設立。

◆ **星暦46年**
シャロムとシモンが袂(たもと)を分かち、シャーマ教にふたつの宗派ができる。このふたつの宗派が、シャロム教会（正教会）とシモン教会の前身である。

◆ **星暦49年**
シモン、没す。遺されたシモン派閥の信者たちによって、シモン教会が立ち上げられる。

◆ **星暦50年**
シャロム、没す。遺されたシャロム派閥の信者たちによって、シモン教会に対抗するようにシャロム教会が立ち上げられる。

◆ **星暦300年頃**
シャーマ教の教義が完成、グレイベルや内海以南の地域で広まり始める。

◆ **星暦400年頃**
東方よりグレイベル北部へ民族が入植。

◆ **星暦525年**
ウルズの民たちによりウルズ古王国が建国。

◆ **星暦576年**
シャーマ教の天文学者らによって、暦の正確性が見直される。同時に星の巡りを基準とする新たな暦、「星暦」が制定。シャーマが神託を受けて旅立ったと伝えられる年を星暦1年と規定される。

◆ **星暦639年**
ルーテル1世が白壁山脈以北の民族を統一し、ラウステン王国を建国。

◆ **星暦1310年**
シモン教会が聖地騎士団を結成。それに伴い異教徒の征伐を始める。

◆ **星暦1439年**
シャロム教会とシモン教会が、聖地イェールにて決裂。この出来事は後に「イェール会議」と呼ばれ、シャーマ教上の重要な分岐点だとされる。

シャロム教会が「正教会」と名乗るように。

イェールにてシモン教会が国家として独立を宣言。

◆ **星暦1442年**
ラウステン王国がシャーマ教正教会を国教に制定。

◆ **星暦1782年**
小国パウルスにてデーモン、ウルロガが召喚される。隣国であったラウステン王国の近衛騎士団「灰鎧(はいよろい)」とのひと月にも及ぶ奮戦の末にウルロガは退散。この事件は後に「グレイベルの大火」と呼ばれ、悪魔の恐ろしさを伝える逸話として語り継がれる。

◆ **星暦1783年**
ウルロガ召喚の黒幕、モーンドール一家の生き残りが、ラウステンにて処刑される。最後の当主であったロクラス・モーンドールの死体は、弔われるよりも早く盗まれ、行方がわからなくなった。このことは公表されていない。

◆ **星暦1932年**
白壁山脈東側に位置した共和国でクーデターが発生。軍団長であったスリーズ・ミュラーが皇帝を名乗り、スリーズ帝国が興(おこ)る。

◆ **星暦1935年**
スリーズ帝国が隣国プブラムを侵略、征服する。

◆ **星暦1950年**
スリーズ帝国が隣国ビフリを侵略、征服する。

◆ **星暦1962年**
白壁山脈の北、「つらら岬の大海戦」にてラウステン王国が敗北。海軍を縮小させるきっかけとなる。

◆ **星暦1967年**
スリーズ帝国がレギン小王国を侵略、征服する。

◆ **星暦1970年**
シモン教会の一部が聖職者たちの堕落を訴え、過激化する。異教徒討伐が激化。徐々に沈静化されるが、現在に至っても未だシモン教会による異教徒の強引な改宗、弾圧、粛清は各地で見られる。

◆ **星暦1982年**
スリーズ帝国がビークス共和国を奇襲、征服する。この奇襲は後に「ビークスの大虐殺」と呼ばれる。これにより、グラバク山脈以東の国がスリーズ帝国によって制圧された形となる。

ラウステン王国ナヴァレーにて、悪魔信奉者が一斉摘発される。モーンドール一家の残党であると判明し、ゴーン・トルヌスへと移送、同年に処刑される。

◆ **星暦1985年**
スリーズ帝国がウルズ小王国に対し宣戦布告。ウルズはラウステン王国との同盟軍を組織し、これを撃退。スリーズ帝国による小国プブラムの侵略から撤退までを、グレイベルでは「東方戦争」と呼ぶ。

◆ **星暦1986年**
スリーズ帝国の2代目帝王ドヴァリン・ミュラーが崩御。3代目帝王ヴァルタム・ミュラーが即位。

◆ **星暦1987年**
ウルズ東方の町、モウルズバロウで地下に埋まった大遺跡が発掘される。

◆ **星暦1990年**
239代教皇セルジオ7世が死去。240代教皇としてダネル13世が新教皇に選出される。

◆ **星暦2001年以降**
現在。

PROBABILITY

確率分布

ここに記すのは技能判定ルールにおける確率の分布表である。1から30までの難易度別に、1d10、2d10、3d10の判定がそれぞれどの程度成功するかを示している。なお、ファンブルルール（P.31）や補正値などは考慮されていない点、留意されたい。

セッション中に判定の難易度を考えなければならなくなった時、『慈悲なきアイオニア』のシナリオを自作したいと思った時、技能の取得にどの程度の価値があるか数値的に判断したい時、この表が適切な調整の助けとなれば幸いである。

難易度	1D10	2D10	3D10
1	100%	100%	100%
2	90%	100%	100%
3	80%	99%	100%
4	70%	97%	99.9%
5	60%	94%	99.6%
6	50%	90%	99%
7	40%	85%	98%
8	30%	79%	96.5%
9	20%	72%	94.4%
10	10%	64%	91.6%
11	–	55%	88%
12	–	45%	83.5%

難易度	1D10	2D10	3D10
13	–	36%	78%
14	–	28%	71.7%
15	–	21%	64.8%
16	–	15%	57.5%
17	–	10%	50%
18	–	6%	42.5%
19	–	3%	35.2%
20	–	1%	28.3%
21	–	–	22%
22	–	–	16.5%
23	–	–	12%
24	–	–	8.4%
25	–	–	5.6%
26	–	–	3.5%
27	–	–	2%
28	–	–	1%
29	–	–	0.4%
30	–	–	0.1%

CHAPTER

IX

GUIDELINES

ガイドライン

二次創作について

『慈悲なきアイオニア』（以下、本作）は、ファンタジー世界を愛する人たちに、自由な表現の場として利用してもらうことを目指している。

創作者たちの想像力によって、新たな物語やクリーチャー、アーティファクト、世界設定が創造されることを、開発者は大いに期待している。

本作は、禁止事項に抵触しない限り、同人・商業を問わずあらゆる二次創作物を許可する。

二次創作者のオリジナリティによって創り出された要素、利益について、開発者は一切権利を主張しない。ただし、二次創作物に関するトラブルは、二次創作者が各々の責任で対処すること。

◆ 禁止事項

- 本作のルールブックや公式配布物の内容を、著作権法における引用の範囲を逸脱して複製し、配布・販売する行為。
- 本作の二次創作物を一次創作物、あるいは公式頒布物と誤解される形で頒布・販売する行為。
- 本作のイメージを著しく損なう表現行為。
- 他者への攻撃、犯罪、反社会的な目的のために利用する行為。
- 本作に掲載されているイラストやデザインを二次利用、または無断で AI に学習させる行為。
- フシギ製作所を除く本作の関係者（イラストレーター、デザイナー、DTP 担当者）に、許諾を求めて直接連絡する行為。

◆ 権利表記

本作を使った二次創作物に権利表記を行うかどうかは、二次創作者が任意に判断してよいものとする。権利表記の一例を以下に示す。

> 本作は「イチ（フシギ製作所）」が権利を有する『慈悲なきアイオニア』の二次創作物です。

問い合わせ先

フシギ製作所は本作に関する問い合わせについて、個別に回答する義務を負わない。 意見・感想・要望については、以下に記載した SNS アカウント、もしくはメールアドレスまで連絡されたい。

SNS：https://twitter.com/aioniatrpg
Mail：aioniatrpg@gmail.com

バージョン

2024年4月12日	ver1.0
2024年6月1日	ver1.1
2025年3月19日	ver1.2

クレジット

◆ 著 / 運営 / 編集

イチ / フシギ製作所

◆ イラスト

弥津のむた、清水イズ、たん吉

◆ デザインディレクション

あけ

◆ 本文テンプレート設計

遠道 八千代

◆ 協賛

CCFOLIA GAMES

◆ スペシャルサンクス

応援してくれたかけがえのない友人たち