

RUNEQUEST

ROLEPLAYING IN GLORANTHA

ルーンクエスト
グローランサRPG



クイックスタートルールと冒険シナリオ

ジェフ・リチャード、ジェイソン・デュラル

新ルーンクエストを遊んでみる会



この冊子について

この冊子はケイオシウム社の *RuneQuest Roleplaying in Glorantha Quickstart and Adventure (2017)* を、2017年7月に開催された「新ルーンクエストを遊んで見る会」の会場で使用する目的で有志によって翻訳したものが元になっています。

この冊子の無断での販売、配布、ネットでの共有等をご遠慮ください。英語版原本についてはケイオシウム社のウェブページ www.chaosium.com 等で PDF 版の無料配布および冊子の販売がされていますので、そちらより入手ください。

また新版ルーンクエストは現時点でまだ開発中であり、このクイックスタートは開発途中段階のお試し版になります。また分量を押しえるために多くのルールが削られたり簡略版になっています。製品版ではここからさらに変更になるとのことです、ご注意ください。

翻訳にあたっては過去にホビージャパン社から出ていた「ルーンクエスト」および「ルーンクエスト'90」の用語を一部参考にしていますが、あくまで有志によるものであり、仮のもので公式のものではない点にもご注意ください。

新ルーンクエストを遊んでみる会、有志一同 2017年7月

Japanese Version Copyright © 2017 by Japan RuneQuest Playing Party.

ルーンクエストへ ようこそ

このクイックスタート・アドベンチャーはルーンクエストのシステムとグローランサの世界を紹介している。これをプレイするにあたっては3~6人のプレイヤーと1人のゲームマスターを想定している。この冒険を遊ぶために、ゲームマスターのあなたは作成済みの冒険者たち(50-54ページ)を、プレイヤーの望みに合わせて割当てる。あなたは納得するまでルールに習熟すべきである。用具の項にもあるように少なくともダイスを1セットと筆記用具も必要になる。32ページにある地図もハンドアウトとして便利だが必須ではない。

グローランサ紹介

もしプレイヤーたちがグローランサのことをよく知らない場合、あなたはグローランサの簡単な概要とこの世界独自の事柄について以下を読み上げるか、自分の言葉で説明するかすべきだろう。

ようこそグローランサへ。ここは英雄と神々の住まう神話の地であり、ここに住まう人々が忠誠を捧げるのは部族、都市、カルトであり、抽象的な属性やイデオロギーではない。人間が支配的な種ではあるが、それはいまだ世界の大部分を支配している古えの種族が互いに争っているからに過ぎない。

グローランサにおいて、神々や女神たちは実在し、そのカルトを通じて、ほとんどの大事件で重要な役割を果たしている。その時代の英雄志望者たちは冒険者として知られており、各々がいくつかのルーンと結びついている。ルーンはグローランサを構成する宇宙的な力であり、神々としても顕現している。強力な神格は太陽、大地、風、水、闇、そして月に関連しており、同様に死、生命、変化、静止、幻影、真実、無秩序、調和なども、それぞれにルーンが存在している。冒険者たちはそれらの神々を信仰するカルトに入信することで魔術と援助を獲得する。

冒険者たちは氏族、部族、都市、あるいはその他の共同体などの組織に参加して活潑に行動しているメンバーである。彼らは単なる自由な略奪者ではなく義務や忠誠や対立を持っており、グローランサ世界とルーンに根深く結びつけられている。冒険者たちは所属カルトで昇進することでルーンとの結び付きを深め、力を得て、真の英雄となるために探索を重ねていく。

グローランサ全体の中で最も重要な場所の一つがドラゴ

ンパスである。そこはゲナーテラ大陸の中央部に位置している。この土地は紛争と祝福の機会にあふれた、極めて魔術に満ちた場所であり、この世界の数多くの偉大な神話の中心地である。またドラゴンパスは英雄戦争と呼ばれる偉大で黙示録的な一連の出来事が起こると予言された場所でもある。最近起きたルナー帝国の支配に対する叛乱によりドラゴンパスの都市の多くは廃墟となった。貴族、カルト、氏族はその跡地で力と権威を求めて争い、解放者たちは失われたものを再建し取り戻す努力をしている。

用具

この冒険を遊ぶには各種ダイス、とりわけ10面体(D10)、20面体(D20)、8面体(D8)、6面体(D6)、4面体(D4)が必要になる。ダイスの前につく数字は振るダイスの個数を指す。例えば2D6だったら6面ダイスを2個振る。

複数のダイスを振るよう要求された場合は、その出目を合計すること。

しばしば足し算が指定されたダイスロールもある。プラスで付けられた数字を振った数に足すのだ。1D6+1ならば6面体を振った値に1を加える。1D4-2ならば4面体を振った値から2を引くこと。たまには別種のダイスを一度に振るよう指定されるダイスロールもある。例えばもし武器が1D6+2D4のダメージを出すならば実際のダメージは3つのダイスを振った合計値となる。プレイヤーに有益となる際には常に切り上げを、プレイヤーに不利益となる際には常に切り捨てをすること。もしも結果が0未満の場合には最終的な結果は0とみなす。

ルーンクエストにおいて最も重要なダイスはD100、すなわちパーセントダイスである。D100の結果を出すにはD10を2回振ること。最初に振った出目は十の位を表わし、次に振った出目は一の位を表わす。したがってもし最初の出目が5で次に8が出た場合には58が出たことになる。00の出目が出た場合は100が出たことになる。十の単位の数字(10, 20, 30,...)が書かれたD10ダイスも存在している。それらをのダイスを十の位のダイスとして使い、通常のD10で一の位に使用できる。その場合は00と0の出目が出たら100の結果になる。

あまり一般的ではないがD3やD2をロールするには、D6を振って2で割ったり(D3)、3で割ったり(D2)することで出目を作ることができる。

ゲームシステム

能力値

ルーンクエストで中心となるのはキャラクターたちである。キャラクターには(プレイヤーによってコントロールされる)冒険者と、(ゲームマスターによってコントロールされる他の人々やクリチャーたち)ノン・プレイヤーキャラクターがいる。全てのキャラクターは、冒険者でもノン・プレイヤー・キャラクターや怪物や精霊やその他のあらゆるものたちでも、同じ七種類の能力値の全部もしくはそのいくつかを持っている。能力値は大きいほど良い値である。

- **筋力(STR):** 生の筋力。ダメージ・ボーナスや、どれだけ持ち運べるかや、どのような武器が使えるかを決定する。
- **耐久(CON):** 健康とスタミナ。ヒット・ポイントや、回復力(21ページ参照)や、傷を受けたときにどれだけ意識を保てるかや、病気や毒に対する耐性を決定する。
- **サイズ(SIZ):** 物理的な大きさ(身長と体重)。ヒット・ポイントや、ダメージ・ボーナスや、戦闘におけるストライク・ランクを決定する。
- **敏捷(DEX):** スピードと肉体の反射速度。戦いや、回避や、戦闘におけるストライク・ランクに影響する。
- **知性(INT):** 推理力、記憶力、解決力、発想、知識など、また一部の魔術においても役に立つ。
- **パワー(POW):** 霊的な存在力、意志力、運(世界や神々から示される好意)。呪文をかける際に使用するマジック・ポイントを決定する。
- **カリスマ(CHA):** 指導力、人格力。魅力や迫力によりどのように他人が影響を受けるかを決定する。ルーン魔術の獲得できる量や、どれだけ数の精霊魔術呪文を所有できるかに影響する。

特性(アビリティ)の使用

最も重要な行動には個々の特性(アビリティ)の使用が必要となる。特性には技能(スキル)、ルーン、情熱(パッション)として定義されている。特性(アビリティ)は誰でも実行できる行為である。誰でも難無くやってくるようなこと(起床する。服を着る、食べるなど)については冒険者は自動的に成功したとみなし、特性ロールは必要としない。

ルーンクエストにおいて多くの場合、与えられた行動の成功率を決定することはとても簡単である。技能(スキル)を含めてほとんどの冒険者の特性(アビリティ)はD100による成功率パーセントで表現されている(アビリティの

値が"00"ならば成功の可能性がゼロである)。冒険者シートにはほとんどの行動の成功率が示されている。

劇的な状況で実行された特性(アビリティ)については、特性ロールが必要になる。たいていの特性ロールをすべき場合は明確であるが、疑問があるならば、ゲームマスターは失敗による影響を考慮すべきである。もし失敗の可能性が緊迫感を高める場合や、物事を興奮させる場合や、失敗が面白そうな場合には、ゲームマスターはプレイヤーに特性ロールをさせるべきである。

特性(アビリティ)の増強

適切な場面で、(ルーン、技能、情熱のいずれでも)特性(アビリティ)を他の特性を支援するように使用して、他の特性を増強するために組み合わせることができる。組み合わせる特性はその行為に関連してなければならず、ゲームマスターの許可を得なければならない。例えば、〈愛情(家族)〉の情熱(パッション)は行方不明の兄弟の消息についての手掛りを探す時の〈搜索〉ロールの増強を行なえるかもしれない。それぞれの特性ロールにおいてその増強に使える特性は一つだけである。

ある特性を他の特性で増強するためには、支援に使用する方の特性(アビリティ)を最初にロールする。

- **クリティカル成功:** 希望していた特性に +50% 加算する
- **スペシャル成功:** 希望していた特性に +30% 加算する
- **成功:** 希望していた特性に +20% 加算する
- **失敗:** 希望していた特性から -20% 減算する
- **ファンブル:** 希望していた特性から -50% 減算する

この修正は主となるロールを試みる前にその成功率に適用する。冒険者は呪文をかける際の成功率にさえ、〈ダンス〉〈歌唱〉〈瞑想〉のような儀式の実施や特性を通して増強できる。

特性(アビリティ)は抵抗表(5ページ)でのロールを増強するためにも使用できる。繰り返すがゲームマスターの裁定が必要である。冒険者たちは同様の方法で他人を助けることもでき、ゲームマスターの許可があれば他の冒険者の技能ロールを支援するために技能を使用できる。

100% を超える特性(アビリティ)

何らかの事情により、例えば増強などにより、特性(アビリティ)が100%を超えるかもしれない。そのような場合でも冒険者の成功率は95%より良くなることはない。

- もし相手が受け流しや、受け止めや、回避や、その他のキャラクターの特性の使用に抵抗しようとした場合、100% を超える特性は相手を上まわるための大きな利点となる。もし対抗解決において最大の値を持つ参加

者が100%を超える特性値を持っている場合には100との差分を(自分自身も含めて)その抗争に参加している全員の特性値から減算する。

- 実際に成功率が95%より良くならないとしても、スペシャルやクリティカル成功の可能性は上昇し続ける。

特性(アビリティ・ロール)の再実行

特性ロールに失敗した冒険者は、同じ状態が続いていて再度試みることができる状況かもしれないし、状況に何か大きな変化があるかもしれない。ゲームマスターは引き続き試みを許しても良いが、それには-25%のペナルティがかかる。もし二度目の試みにも失敗したら、冒険者は時間が経つか状況が変化しない限り再度試みすることはできない。これは戦闘ロールには適用されない。

能力値ロール

特性(アビリティ)ではない行動を試みた時、ゲームマスターは能力値ロールを使用することができる。それにはたいてい能力値×5の値を使用する。これは状況の変化により簡単(×10)からほとんど不可能(×1)まで変化させることができる。以下にいくつかの例を挙げる。

- **筋力チェック(STR×5):** 扉を叩き開けたり何かを壊したりするような強烈な筋肉の運動。
- **耐久チェック(CON×5):** 病や毒に耐えたり、(長距離走のような)過度または長時間の運動。
- **知性チェック(INT×5):** 記憶、論理、推理を試させたり、誰かの顔や名前を思い出すなど。
- **敏捷チェック(DEX×5):** 優れた身体の調整や、操作や、速度やバランスなどが要求される行為(投げられたものを捕る。屋根の上を歩くなど)。
- **幸運チェック(POW×5):** 冒険者が幸運を捕らえることができるか、またはその勝ち目にかかわらず良い運勢に出会えるかを決定する。
- **カリスマチェック(CHA×5):** (〈取引〉、〈魅了〉、〈言いくるめ〉、〈威嚇〉、〈陰謀〉、〈雄弁〉のような)技能が適用できない言葉もしくは非言語の社会的な課題を解決する。

結果

特性(アビリティ)を使用して何からの形の課題を解決する時は、D100で特性の値(成功率)以下をロールするよう試みる。正確な結果については特性結果表を参照すること。ダイスのロールによって示された最良の結果を常に使用する。

可能性のある結果には最良から最悪の順に以下のものがある。

- **クリティカル成功:** 行為が非常にうまくいき追加の利益を獲得する。クリティカル成功は特性ロールの修正済みの成功率の5%以下をロールすることである。01をロールすると必ずクリティカル成功になる。クリティカル成功の利点はロールした特性ごとに異なる。武器なら鎧を無視し、登攀ならばさらなる距離を稼ぎ、製作ならば追加の価値のある物品を作る。対抗解決においてはクリティカル成功は常に通常成功やスペシャル成功よりも良い結果である。
- **スペシャル成功:** 場合によって特性ロールの結果が、クリティカル成功ほどではないが通常よりも良いものになり追加の利点を獲得できる。スペシャル成功は特性ロールの修正済みの成功率の20%(1/5)以下をロールした場合である。クリティカル成功のように、スペシャル成功も使用者の生の特性値ではなく修正済みの成功率に基づく。対抗解決においてはスペシャル成功は常に通常成功よりも良い結果である。
- **成功:** その特性値以下をロールしたらその行為に成功したこと意味する。D100で01-05をロールした場合は例え特性値がそれ以下だったとしても常に成功である。
- **失敗:** (修正要素を全て計算した)特性値よりも大きい結果になった場合は失敗を意味する。ロールが96-00の場合は特性値がそれより大きかったとしても常に失敗である。
- **ファンブル:** 特に悪い失敗がファンブルであり、失敗の可能性の5%に等しい。ファンブルの可能性も特性の通常の可能性ではなく、状況により修正されたパーセンテージ・ロールに基づいている。ファンブルは可能性があるなかで最悪の失敗であり、たいていは災厄的な結果となる。対抗解決においてはファンブルは常に失敗よりも悪い結果である。

対抗解決

キャラクターの特性(アビリティ)が相手の特性に対して向けられたら対抗ロールが行なわれる。単なる成功では相手を上まわるのに十分ではない。近接戦闘の解決には対抗ロールは使用しない。

対抗ロールをするには、両方の参加者がそれぞれの特性値についてロールする。もし両方の参加者が成功した場合は大きい値をロールした方が勝者となる。片方がスペシャル成功でもう片方が通常成功ならばスペシャル成功の側が勝利する。片方の参加者がクリティカル成功でもう片方が通常成功やスペシャル成功ならばクリティカル成功の側が

特性結果表

特性	クリティカル	スペシャル	成功	失敗	ファンブル
01-05	01	01	01-05	06-00	96-00
06-07	01	01	特性値	特性値	96-00
08-10	01	01-02	特性値	特性値	96-00
11-12	01	01-02	特性値	特性値	97-00
13-17	01	01-03	特性値	特性値	97-00
18-22	01	01-04	特性値	特性値	97-00
23-27	01	01-05	特性値	特性値	97-00
28-29	01	01-06	特性値	特性値	97-00
30	01-02	01-06	特性値	特性値	97-00
31-32	01-02	01-06	特性値	特性値	98-00
33-37	01-02	01-07	特性値	特性値	98-00
38-42	01-02	01-08	特性値	特性値	98-00
43-47	01-02	01-09	特性値	特性値	98-00
48-49	01-02	01-10	特性値	特性値	98-00
50	01-03	01-10	特性値	特性値	98-00
51-52	01-03	01-10	特性値	特性値	99-00
53-57	01-03	01-11	特性値	特性値	99-00
58-62	01-03	01-12	特性値	特性値	99-00
63-67	01-03	01-13	特性値	特性値	99-00
68-69	01-03	01-14	特性値	特性値	99-00
70	01-04	01-14	特性値	特性値	99-00
71-72	01-04	01-14	特性値	特性値	00
73-77	01-04	01-15	特性値	特性値	00
78-82	01-04	01-16	特性値	特性値	00
83-87	01-04	01-17	特性値	特性値	00
88-89	01-04	01-18	特性値	特性値	00
90-92	01-05	01-18	特性値	特性値	00
93-95	01-05	01-19	特性値	特性値	00
96-97	01-05	01-19	01-95	96-00	00
98-100	01-05	01-20	01-95	96-00	00
以上	特性値の5%	特性値の20%	01-95	96-00	00

勝利する。

対抗解決の結果は勝者と敗者、引き分け、双方が敗者のどれかになる。

- **勝者と敗者:** 勝者が成功し、敗者は失敗する。
- **引き分け:** 引き分け(両者が成功し同じ数値をロールした場合)は状況が一時的に解決できないことを意味する。もし両方の参加者がクリティカル成功をロールしたら、結果は引き分けである。
- **双方が敗者:** 両方の参加者が失敗をロールした場合。痛み分け、どちらも成功しない。

抵抗表

時に障害を乗り越える行動は一つの生の能力値に基づいて

いる。そのような状況を解決するには抵抗ロールを使用する。抵抗ロールは技能やルーンや情熱のロールには使用しない。これは一つの能力値で他の能力値と対している時に使用する。STR で持ち上げようとしている物の SIZ に対する場合や、呪文が対象の抵抗を上回ったかどうかをみるため呪文使用者のマジック・ポイントで対象のマジック・ポイントに対する場合などに使用する。

抵抗ロールを使用する時、一つの能力値を能動、もう一つの能力値を受動と定義する。能動側が受動側に影響を与えようとしている。抵抗を上回る可能性は方程式で成功率(%) = 50% + (能動×5%) - (受動×5%) である。両者が等しい場合の成功率は 50% である。通常と同じく 01-05 のロールは常に成功で、96-00 のロールは常に失敗である。抵抗ロールもクリティカル成功やスペシャル成功やファン

抵抗表

-	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
02	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-	-
04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-	-
05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-	-
06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-	-
07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-	-
08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-	-
09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-	-
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-	-
11	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	-
12	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
13	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
14	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
15	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
16	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
17	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
18	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
19	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
20	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
21	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

横軸が能動側、縦軸が受動側、数値は成功に必要なパーセンテージを示している。

ブルの結果になることがある。

抵抗表(上記)は抵抗ロールの方程式を簡単に参照できるように変換したものである。数字は成功に必要なパーセンテージである。横線は 01-05 以外に成功の可能性がないことを示している。

冒険者の概要

このクイックスタートの最後にある作成済みキャラクターシートを見て欲しい。多くの異なった部分からなっていることがわかるだろう。

1. 背景

冒険者の背景と個人的な歴史。

2. 能力値

冒険者は七つの能力値で定義されている(2ページ参照)。

3. マジック・ポイントと精霊魔術

冒険者が精霊魔術をかけるのにどれだけのマジック・ポイントを使用できるか。そして(二番目の列)にどの呪文をかけることができるか。21ページの精霊魔術の記載を参照。

4. 命中部位

冒険者の命中部位。冒険者が攻撃の成功によって打撃を受けたとき、D20をロールしてどこに命中したかを決定する。それぞれの命中部位ごとに鎧とヒット・ポイントを

(鎧)/(ヒット・ポイント)のように表記している。命中部位とダメージについては19ページを参照。

5. 武器

冒険者が持ち運んでいる武器や盾。名前、技能パーセンテージ、ダメージ・ダイス、ストライク・ランク、武器のヒット・ポイントが記載されている。遠距離武器には射程も存在している。武器についてより詳細な情報は19ページを、ストライク・ランクがどのように働くかについては7ページを参照すること。

6. ルーン

冒険者に最も関連しているルーン。ルーンは8ページに記載されている。

7. 情熱(パッション)

冒険者たちが強い感情を抱く対象。忠誠、家族、親族、名誉などがある。情熱(パッション)については10ページに記載されている。

8. 移動

ほとんどの人間は同じ速度で移動し、それは移動力(MOV)単位で定義される。移動については8ページに記載されている。

9. ダメージ・ボーナス

近接攻撃にはこのボーナスの全てが加算され、投げ武器にこのボーナスの半分(ロールしてから半分にする)が加算される。冒険者の武器の記述に既に加算済みである。

10. 精霊戦闘ダメージ

精霊と戦闘した時にあなたの冒険者がどれだけのダメージを与えるか。精霊戦闘についての詳細な情報は21ページを参照。

11. ストライク・ランク

攻撃の速度は敏捷(DEX)とサイズ(SIZ)に基づくストライク・ランクの順番になる。ストライク・ランクについては7ページに記載されている。

12. ヒット・ポイント

冒険者の持っている全体のヒット・ポイントの量。冒険者がダメージを受けた時にこれを減少させる。ヒット・ポイントとダメージについてのさらなる情報は19ページを参照。

13. 鎧

鎧は部位ごとに冒険者を守る。鎧の値をその命中部位に与えられたダメージから減算する。鎧についてのさらなる

情報は19ページを参照。

14. 技能(スキル)と言語

冒険者の技能(スキル)とその値。それらに対する技能分野修正のボーナスは既に技能値に合算済みである。技能については12ページに記載されている。

15. ルーン・ポイントとルーン呪文

冒険者のカルトにおいてどれだけルーン・ポイントを持っているか。そしてそのポイントを使用して冒険者がどのようなルーン呪文をかけられるか。ルーン・ポイントとルーン呪文は23ページに記載されている。

16. 財宝と魔術の品

冒険者が所有している価値のある小物とルナー換算によるその価値。またもし持っているならば彼らの所有している魔法の品や財産。基本的な貨幣単位は銀貨のルナー(L)である。60 L程度で自由な家族が一年間生活できる。

評判と身代金

この二つの値はルーンクエストのキャンペーンの重要な要素であるが、「壊れた塔」にはほとんど関係しない。評判は冒険者たちがどれくらい広く知られているかの尺度であり、誰かが彼らのことを聞いたことがある可能性を表現している。大きいほど有名である。身代金は冒険者が捕虜になった時にその冒険者の家族や氏族が支払うであろうルナーの量である。

騎乗/仲間/クリチャー

一部の冒険者は騎乗や仲間や召喚できるクリーチャーを持っている。それらは冒険者によってコントロールされるが、戦闘やその他の緊迫した状況においてはそれらをコントロールするのに(騎乗)ロールなどの技能ロールの成功が必要となる。それぞれの冒険者の騎乗やエレメンタルについてのさらなる情報は55-56ページの個別記事を参照すること。

時間と移動

ゲーム時間は架空のものでありプレイヤーとゲームマスターの体験した実際の時間経過とはほとんど関係がない。ルーンクエストは時間を定義するために以下の用語を使用する。

- **実時間:** ゲームにおいてプレイヤーがキャラクターになって話したり、その他に冒険者の視点からゲームの「今この場で」のことを描写する時に使用する。
- **物語時間:** ゲームの流れに合わせてゲームマスターの望む速度で素早く経過する時間。一般に何も重要なことが起こらない時に使用される。
- **フル・ターン:** フル・ターンとは5分間もしくは25戦闘ラウンドを表わしている。戦闘ラウンドより長い時間間隔を語るのに使用する。本物の合戦以外では1フル・ターンよりも長く続く戦闘はほとんどない。
- **戦闘ラウンド:** だいたい12秒の長さで、これは戦闘に使用される基本的な時間単位である。1戦闘ラウンドの間に一連の完全な攻撃、受け流し、呪文、移動などが行なわれる。
- **ストライク・ランク:** 1戦闘ラウンドは12ストライク・ランク(SR)からなり、どれだけ素早く行動を試みることができるかの指標である。
- **スキル実行時間:** 特性(アビリティ)の使用にも時間が経過する。戦闘技能は戦闘ラウンドごとに繰り返すことができるが、より長い時間がかかるものもある。例については12ページの囲み記事「スキル実行時間」を参照すること。

ストライク・ランク

戦闘において、誰かが優勢すなわち最初に打撃を与える機会を得て、戦いの流れを決定するだろう。ストライク・ランク(SR)によって攻撃に成功する最初のチャンスを誰が獲得するか決定する。ストライク・ランクはSIZ、DEX、武器の長さ、使用したマジック・ポイントに基づいており、奇襲や移動によって修正を受ける。受け流しにはストライク・ランクはかからない。

個々の攻撃はその種類によらずストライク・ランクの小さいものから大きいものへと順番に試みられる。最も小さい合計ストライク・ランクを持つキャラクターもしくはモンスターが最初に攻撃を試みる。ストライク・ランクはその攻撃がその戦闘ラウンドにおいて最初に解決されるかを決定するが、その戦闘ラウンドの各秒数を表現しているわ

けではない。「壊れた塔」の冒険者や遭遇するクリチャーたちのストライク・ランクは計算済みである。

以下のストライク・ランク修正是对応する状況で記載されているストライク・ランクへと適用される。

ストライク・ランク修正

行動	SR
新しい呪文や武器を準備する	5
武器、呪文、矢弾一つを準備する	5
3メートル以内で敵に奇襲される	3
4~9メートル以内で敵に奇襲される	1
移動: 3メートルごとに	+1
マジック・ポイントの使用: 1ポイント目	0
マジック・ポイントの使用: +1ポイントごとに	+1

魔法攻撃とストライク・ランク

精霊魔術呪文のストライク・ランクを決定するためには冒険者のDEXストライク・ランク修正値に呪文に使用するマジック・ポイントの修正値を足す。呪文に使用するマジック・ポイントの最初の1ポイントにはストライク・ランク修正がないことを忘れないこと。続けて呪文を使用する場合には例え同じ呪文の使用であっても呪文の準備に5ストライク・ランクかかる。

ほとんどの精霊魔術呪文は少なくとも片手が自由になっている必要がある。それが理由で同じ戦闘ラウンド内に武器から呪文の使用へと切り換えた場合には、冒険者の通常のストライク・ランクに5を加えなければならない。この条件はルーン呪文には存在しない。

しかしながら《鋭刃(ブレイドシャープ)》や《火剣(ファイアブレイド)》のような呪文を手を持っている武器にかける場合には、その戦闘ラウンドはその武器の通常のストライク・ランクにその呪文をかける通常ストライク・ランクを足した分しか必要としない。

ルーン魔術呪文は常にストライク・ランク1に効果を発揮する。ルーン魔術呪文の強化(ブースト)やその効果を増すために1ポイントを超えるマジック・ポイントを使用した場合は、2ポイント目以後のマジック・ポイントごとに1ストライク・ランクを加算する。

精霊呪文とルーン呪文は22ページと26ページに記載している。

戦闘ラウンドのストライク・ランク上限

必要なストライク・ランクの合計が12を超えるような行動や行動の組み合わせは、1戦闘ラウンド内には実行できない。もし一回の行動に必要なストライク・ランクが(消費したマジック・ポイント、DEXストライク・ランク、呪文の準備、増強に使用したマジック・ポイントなどのストライク・ランクを含めて)12以上になる場合にはそ

の呪文をかけるのに複数の戦闘ラウンドが必要となる。37 ストライク・ランクが必要な呪文をかけるには3戦闘ラウンド全てを費やし、第4戦闘ラウンドのストライク・ランク1に効果を発揮する。

近接戦闘外で複数の行動を行なう

近接戦闘に参加していない冒険者は1ラウンドに考えうる限りのことを複数行なえるが、それをするには12 ストライク・ランクしかないことを常に心に止めておくべきである。

例: DEX 11 (DEX ストライク・ランク 3)の冒険者は《破裂(ディスラプション)》呪文を使用するのに3ストライク・ランクかかるだろう。それから彼は9メートル移動し(さらに3ストライク・ランク)。弓と矢を取り出す(武器の準備として5ストライク・ランク)。その矢を発射するためにはさらに3ストライク・ランクが必要となるが、その戦闘ラウンドには1ストライク・ランクしか残っていないのでその冒険者はそれ以上行動できない。ゲームマスターの判断により弓矢を準備するための5ストライク・ランクは移動の3ストライク・ランクと組み合わせて行なえる。その場合には冒険者に矢を放つのに十分な時間が与えられる。平均的なDEXの冒険者は1戦闘ラウンドに2回矢が放てることもあることには注意すべきである(最初の矢をストライク・ランク3に、新しい矢の準備に5ストライク・ランク、新しい矢を放つのに3ストライク・ランクで合計11)。

簡単に言うと、敵と直接接敵していない外部のキャラクターにとって個々のストライク・ランクは個別に考慮できる。

近接戦闘における複数行動

近接戦闘に参加している時、冒険者はその時間を攻撃と防御に費やさなければならない。冒険者は近づいてくる敵に対して呪文をかけた後に同じ戦闘ラウンドに接敵して戦闘することはできるが、接敵して戦闘中の冒険者は物理と魔術の両方で攻撃することはできない。接敵状態で戦闘ラウンドを開始した冒険者は通常攻撃と防御か、通常防御と魔術による攻撃か、どちらかを行なうことができるが、両方はできない。

冒険者のストライク・ランクはいつ打撃を始められるかを示している。一方で冒険者はその攻撃をラウンドの間中ずっと続けているとみなされ、受け流しまたは回避以外には何もできない。

移動

移動は移動単位(MOV)と呼ばれる柔軟な単位で表わされる。たいてい戦闘においてはMOVのポイントごとに

3メートルとみなされるが、戦闘以外ではそれよりずっと大きくなる。重荷を持っておらず近接戦闘で接敵していない冒険者は、1戦闘ラウンドに8移動単位すなわち24メートルまで移動できる。接敵していない冒険者はその戦闘ラウンドの間に行動しようと望むならばストライク・ランクに移動単位(3メートル)ごとに1を加える。近接戦闘で接敵している冒険者は離脱するまでは移動できない。

旅行時間

ある場所から別の場所へと移動するのにかかる時間はその旅程がどれだけ困難か、そして旅行者が騎乗か徒歩か馬車かなどに依存している。集団の場合はその中にいる一番足の遅いものの速度でのみ移動できる。「壊れた塔」における冒険の時期や天候に基づく冒険者の最も適切な移動速度は、騎乗している場合で時速2キロメートル、徒歩で時速1キロメートルである。

ルーン

ルーンはグローランサの本質に備わる宇宙の力であり、世界を定め、神々として顕現している。ルーンは最古の先史時代から世界の万物を覆い、満たしてきた。ルーンはグローランサの建築素材であり、シンボルや祖型や具現化や、中つ世の実体のある物質やエネルギーである。ルーンはグローランサの創造そのものから生み出され、宇宙とその中にある全てのものを定めるものである。最古の神々はルーンと関連づけられており、哲学者たちは神々そのものが単なるルーンの擬人化に過ぎないという考えを支持している。

ルーンの本質がなんであれ、それらは隠された力を持つシンボルである。人びとは自分の持ち物や身体そのものにさえルーンで印をつける。ルーンは現実を特徴づけるのみならず、世界を操るのに用いられている。ルーンを見たり、書いたりするだけでは十分ではない。ルーンの力はシャーマンや司祭が行なうような多岐にわたる訓練や準備を行なったうえでのみ解き放つことができるものなのである。

ルーンの種類

ルーンには四つの種類がある。「元素」、「力」、「形態」、「状態」のルーンである(「状態」のルーンに関してはこのクイックスタートでは説明しない)。それぞれのルーンが元素や、振る舞いや、気質や、技能の範疇、武器や、五感や、生物や、物理現象に対する異なる関係性を有している。ルーンは他の特性(アビリティ)と同じくパーセンテージによる値を持っており、冒険者が対象のルーンに対して

ルーンの概要

名称	種類	シンボル	関連	神々	対抗
暗黒	元素	●	暗黒、隠密技能、聴覚、秘密主義、冷酷、飢え、打僕武器、昆虫	-	-
水	元素	≡	水、運動技能、味覚、血液、気まぐれ、ネットと鞭、魚類	-	-
大地	元素	□	大地、交渉技能、触覚、世俗的、実利主義、官能的、斧、爬虫類	アーナールダ	-
火/天空	元素	☉	火、天空、太陽、知覚技能、視覚、純粹性、貞節、理想主義、槍と弓、鳥類	-	-
風	元素	☼	風、嵐、操作技能、嗅覚、暴力、誇り、予測不能、剣、哺乳類	オーランス	-
月	元素	☾	月、靈的解放、魔術技能、均衡、時間、湾曲した武器	七母神	-
調和	力	III	調和、妥協、寛容、平和、同情、共同体	アーナールダ イサリーズ	無秩序
無秩序	力	Ⅹ	無秩序、自己中心的、貪欲、闘争、軽率、個人	-	調和
静止	力	△	静止、不変、不屈、決断、頑固、不活潑	-	移動
移動	力	∞	移動、変化、衝動的、叛逆的、無謀、活動的	オーランス イサリーズ	静止
真実	力	Υ	真実、知識、客観性、文書	ランカー・マイ	幻影
幻影	力	∴	幻影、想像力、主観性、詩、芸術	-	真実
豊穡	力	⌘	豊穡、生命、性愛、誕生、寛大、快樂	アーナールダ	死
死	力	†	死、別離、禁欲、終焉、拒絶、無慈悲	-	豊穡
人	形態	♁	人類、文明、定住、社交、倫理	ダーカ・ファール	獣
獣	形態	♁	動物、野蠻、野生、本能、飼いや慣らされていない	-	人
混沌	形態	♁	混沌、邪悪、絶滅、他のルーンの悪用	-	-

どのくらいの親和力(アフィニティ)を持っているかを示している。ルーンの値が大きいほど、冒険者とその行動により影響を与えることとなる。

それぞれの「力」と「形態」のルーンは直接対になるルーンが存在する。一つのルーンの成功率は対極となるルーンと均衡を取る値となり、ふたつの成功率は合わせて100パーセントとなる。もし一方のルーンの値が増えれば他方は減ることになる。

ルーンの使い方

ルーンは魔術や、ルーンの鼓舞による特定の技能の増強や、個性の定義などに使用される。

ルーン魔術

それぞれのルーン呪文がひとつかそれ以上のルーンと関連づけられている。カルトの呪文を投射する成功率は使い手のそのルーンの値と同じである。もし複数のルーンの成功率が適用される場合、プレイヤーがどのルーンを用いるか選ぶ。ルーン魔術に関しては23ページ以降を参照のこと。

と。

ルーンの鼓舞(インスパイア)

ルーンは技能を増強したり、抵抗ロールの成功率を上昇させるための鼓舞(インスパイア)に使用することができる。なにを増強可能かはそれぞれのルーンごとに決まる。

「元素」のルーンはそのルーンに関連する技能分野に属する非戦闘技能や、ルーンに関連する五感や、元素の武器を増強することができる。キャラクターは「力」や「形態」のルーンを使ってそのルーンに従って使用されている技能を増強することができる。

ルーンによって鼓舞(インスパイア)するためには、プレイヤーは技能に対して適切な増強を提案して要求し、ゲームマスターの同意を得なければならない。もし冒険者が現在の状況であるルーンや情熱(パッション)による鼓舞を既にロールしていたら、同一であれ異なるものであれルーンや情熱によって鼓舞することはできない。さらに鼓舞から得たボーナスはほかの技能からの増強と合わせて使うことはできない。

鼓舞の効果時間はほぼ一つの戦闘や合戦の続く間、もし

くはゲームマスターが決めた適切な時間となる。

プレイヤーは対象のルーンの値に対してD100を振る必要がある。

- **クリティカル成功:** 選択した特性に+50%を加える。
- **スペシャル成功:** 選択した特性に+30%を加える。
- **成功:** 増強した特性に+20%を加える。
- **失敗:** 使用したルーンを用いた全てのロールを-10%減らす。この作用はそのルーンに対して一日瞑想して過ごすまで続く。
- **ファンブル:** 精神的動揺によりただちに対象のルーンの値を-1D10%減少させる、この動揺は数分で終わることもあれば、数日続くこともあり、ゲームマスターの判断に委ねられる。この混乱の間、キャラクターは対象のルーンを一切用いることができない(これにはそのルーンに基づくルーン魔術も含まれる)。そしてそのルーンに従うような行動さえ避けねばならない。ルーンの値は0%より少なくなることはない。

ルーンと個性

ルーンは世界的な祖形であり、宇宙としても精神としても顕現する。その結果、ルーンは感性と気質に影響を与える。特定のルーンと強く結びついた冒険者はそのルーンに従って行動する。どのように振舞うべきか選ぶ機会が訪れたら、冒険者が持つルーンは大雑把なガイドラインとして使えるし、ゲームマスターによって使われることもある。

- **単純なルーンの使用:** プレイヤーは時に特定の状況で、彼らの冒険者がどのように行動するか分からないことがある。このような時にはそのプレイヤーは行動を決めるためにふさわしいルーンに問い合わせるためD100ロールをすべきである。もし結果がルーンの値より小さければ、冒険者はルーンの導きに従う。もし大きければ冒険者は逆のことを(特に反対のルーンについて)行なうだろう。
- **魔術の試練:** 時には冒険者は魔術の試練を通過しなければならない。単純に特定のルーンへの親和力(アフィニティ)が必要な値以上あるかを確認したり、そのルーンへの傾倒を決定するためにロールしたりする。
- **対立するルーン:** ドラマティックな状況が生じると、冒険者の心が行動の選択で二つに引き裂かれることがある。ゲームマスターはそのルーンとそれに対抗するルーンで対抗ロールを要求してもよい。ロールに勝った側が冒険者の選択となるが行動を制約するものではない。プレイヤーは常に冒険者の価値観や気質に従わない選択ができる。

- **ルーンと情熱:** 冒険者のルーンは持っている情熱(パッション)と葛藤を引き起こすかもしれない。上記の「対立するルーン」と同じ方法で解決する。

ルーンによって引き起こされる個性の試練がせまっている場合は、プレイヤーにそれを知らせるべきである。自分の冒険者の葛藤を避けようとすることはできるが、ゲームマスターが挑戦を開始したら避けることはできない。

情熱(パッション)

強い情動、すなわち帰依、忠誠、愛情、憎悪、名誉などは、単なる冒険者を伝説の存在へと押し上げる。グローランサの神話と歴史は、強い情動、英雄的行為と深い悲しみによる高みへの帰結に満ちている。情熱的な人々は超人的な努力を行ない偉大な功績を上げる可能性が高い。情熱(パッション)はこれを成し得る手段を提供する。

その情熱(パッション)について、それがどれくらい強いかは技能やルーンと同じようにパーセント値で表わされる。強く激しい情熱ほど大きな値になり、冒険者とその行動を規定するにちがいない。

基本的な情熱(パッション)

冒険者が持っている一般的なパッションには次のようなものがある。

- **帰依:** 特定の神性への個人的かつ情動的な帰依。良いカルトの一員が必ずしもより献身的とは限らないが、帰依は強みとなる。
- **忠誠:** 自分の氏族や部族や個人や神殿などを含む社会基盤への忠誠。
- **愛情:** 他の人物や家族のような小さな集団への感情的な絆や魅きつけられる感情。
- **憎悪:** 氏族、部族、個人、都市、国家、種族といったものへの憎しみ。
- **名誉:** 軍令への厳格さ、誠実さ、誇りなどへのこだわり。それには戦争や戦闘における正しい行動、同僚の尊重、他者からの敬意の必要性などを含んでいる。

情熱(パッション)を使用する

情熱(パッション)は冒険者の信念を規定し、彼らを鼓舞し、特性(アビリティ)を増強するために使うことができる。ゲームマスターが情熱ロールを要求することもできるし、プレイヤーがそれを提案することもできる。鼓舞(インスパイア)のために情熱を使用する試みが妥当かどうか

強制的なルーン・ロールと情熱ロール

80%以上のルーンや情熱(パッション)を持つ冒険者はゲームマスターの意向に翻弄される。そのような極端な情熱はゲームマスターが選んだ時に強制的なロールが必要となる。一般にプレイヤーが冒険者の持っている情熱やルーンの値に対して不適切な何かをさせようとした場合にはゲームマスターには二つの選択肢がある。

対抗ロール: そのルーンもしくは情熱に対して他のルーンや情熱で対抗をロールをするようプレイヤーに要求する。もし対決で対抗する特性(アビリティ)がそのルーンや情熱に対して勝利した場合、冒険者はその勝利した特性(アビリティ)によって示される異なる方法で行動ができる。

ルーンを減少させる: ルーンや情熱をただちに80%未満のどこかまで減少させる。

は、ゲームマスターが最終的な決定権を持っていることを忘れないこと。情熱ロールは有用であるのと同じぐらい危険があることにプレイヤーたちに警告すべきである。情熱ロールのファンブルは絶望を生み出す!

鼓舞(インスパイア)

ゲームマスターの同意があれば冒険者たちは情熱(パッション)によって鼓舞(インスパイア)することにより一つの技能の増強を試みることができる。ある状況、たとえば戦闘や戦争や会議や儀式などにおいて可能なのは一回の鼓舞の試みだけである。鼓舞はその戦闘や合戦(最大

で1日)の継続中のようにその行動の完了に必要な時間だけ持続する。実際の持続時間はゲームマスターが決定する。

いったんルーンや情熱による鼓舞を試みたら、その状況のあいだは冒険者は例え別のルーンや情熱であったとしても再度鼓舞を試みることはできない。また鼓舞からの増強ボーナスは他の技能による増強ボーナスと組み合わせることができない(2ページ参照)。

情熱で鼓舞を試みた時は、情熱の値に対してD100をロールする。

- **クリティカル成功:** プレイヤーの選んだひとつの特性(アビリティ)が一時的に+50%のボーナスを得る。
- **スペシャル成功:** プレイヤーの選んだひとつの特性が一時的に+30%のボーナスを得る。
- **成功:** プレイヤーの選んだひとつの特性が一時的に+20%のボーナスを得る。
- **失敗:** その状態を引き起こした状況が続く間、以降すべてのロールから-10%減算する。
- **ファンブル:** 冒険者のその情熱がただちに-1D10%減少し、絶望で打ちのめされて逃げたり隠れたりする以上のことはできなくなる。絶望は数分から数日続き、これはゲームマスターが決定する。情熱が0%まで減少したならば、冒険者シートから除去する。情熱はマイナスの値をとることはない。

情熱(パッション)を獲得する

情熱(パッション)はプレイ中に獲得できる。敵たち、愛する者たち、忠誠心などを獲得する豊富な機会が与えられる。冒険者にとって意義深い出来事が起こったなら、ゲー

グローランサの神々とカルト

グローランサに多数あるカルトのうち「壊れた塔」には下記のようなそのうちのいくつかが登場する。

嵐の神オーランス(𐌆𐌆𐌆𐌆) – オーランスは神々の王、嵐の支配者、死を帯びしもの、光を持たらず者である。彼は七人のライトブリンガーズの一人で、それらの神々の長である。彼は戦士、農夫、支配者の神である。彼は二つのサブカルトを持ち「冒険者オーランス」はそのひとつである。

地母神にして女王アーナールダ(𐌶𐌵𐌿𐌆) – アーナールダは生命の恵みの母であり、すべての食物の源である。野生でも家畜でも植物と動物たちは彼女の子供である。彼女は女性たち、性愛、共同体、大地の上と地中で生きるあらゆるものの女神である。

死の審判者ダーカ・ファール(𐌆𐌶𐌶) – ダーカ・ファールのカルトは死者の審判への信仰を通して人間の定命性という現実をサポートし、人生を生き続ける強さのために死を利用する。

交流と交易の神イサリーズ(𐌆𐌆𐌆) – イサリーズは交流、街道、交易の神で、ライトブリンガーズの七人の一人である。彼の信者は商人、交易人、隊商、旅人、伝令などである。

知識の王ランカー・マイ(𐌶𐌵) – ランカー・マイは知識の王である。彼はライトブリンガーズの一人で、その叙事詩的冒険のあいだ、古の諸力の多くのかけらを、継承し、見出し、そのために闘い、盗みだした。

技能（スキル）の実行時間

技能の実行にかかる典型的な時間を以下に挙げる。

数秒から1戦闘ラウンド: 〈武器攻撃〉、〈回避〉、〈止血のための〉〈応急手当て〉、〈隠れる〉、〈ジャンプ〉、〈聞き耳〉、〈知識〉、〈精霊戦闘〉、〈精霊ダンス〉、〈視覚〉。

1～5分: 〈演技〉、〈取り引き〉、〈登攀〉、〈習慣〉、〈隠す〉、〈ダンス〉、〈言いくるめ〉、〈ダメージを癒すための〉〈応急手当て〉、〈洞察〉、〈威嚇〉、〈知識〉、〈聞き耳〉、〈忍び歩き〉、〈楽器演奏〉、〈読み書き〉、〈歌唱〉、〈早業〉、〈会話〉、〈精霊知識〉、〈水泳〉、〈病の手当て〉、〈毒の手当て〉。

5～30分: 〈演技〉、〈魅了〉、〈習慣〉、〈ダンス〉、〈放牧〉、〈策謀〉、〈知識〉、〈雄弁〉、〈穏やかな死〉、〈読み書き〉、〈捜索〉、〈歌唱〉、〈会話〉、〈精霊旅行〉。

30～60分: 〈合戦〉、〈魅了〉、〈習慣〉、〈放牧〉、〈知識〉、〈雄弁〉、〈読み書き〉、〈追跡〉。

1時間から何日も: 〈合戦〉、〈魅了〉、〈農場〉、〈放牧〉、〈知識〉、〈家経営〉、〈瞑想〉、〈死に化粧〉、〈読み書き〉、〈生存〉、〈礼拝〉。

ターが個々の技能の範囲を決めるべきである。ルーンクエストの全ての技能についてここで説明しているわけではない。

運動技能

- 〈登攀〉(40): 壁、木、崖、その他の表面を登ったり降りたりする。
- 〈回避〉(DEX×2): 攻撃が命中するのを避ける。16ページの「回避」を参照。
- 〈ジャンプ〉(DEX×3): 高く跳ねたり、障害物を越えて遠くへ跳躍したり、上手に落下したり(着地したり)する。
- 〈騎乗(種類)〉(05): 馬やその他の騎乗用の動物に乗る。より詳しい情報については19ページの「騎乗戦闘」を参照。
- 〈水泳〉(15): 水中で浮き続けたり、望む方向に移動したりする。

交渉技能

- 〈演技〉(05): 舞台公演や社交的な状況で異なる人格を演じる。
- 〈芸術〉(05): 絵画や彫刻のような図画や物体を作成す

ムマスターまたはプレイヤーは情熱が生み出されたことを提案できる。同意できたならたいては初期値としては少なくとも60%で開始する。

技能(スキル)

技能(スキル)は生まれつきの適正、訓練、経験などによる能力を表わす特性(アビリティ)である。冒険者は日常的な行為を自動的に実行できダイスを振る必要はないが、緊張した状況においては冒険者や他のキャラクターが成功したかどうか確認するためにゲームマスターは技能ロールを要求するだろう。

その冒険者が技能使用の結果をただちに知ることができると、例えば山に登る時の〈登攀〉ロールの失敗は山に登れなかったことを意味する、などの場合にはプレイヤーがロールすべきである。同様に戦闘時の攻撃や受け流しは常にプレイヤーが行なうべきである。

たまにプレイヤーではなくゲームマスターが冒険者が成功したかどうかのロールをするべき時がある。もし冒険者が次の角を曲った所に何かいないか〈聞き耳〉をしようとしたら、ゲームマスターがダイスを振るべきである。プレイヤーは冒険者が何も聞かなかった理由が、そこに何もいなかったためなのか、ロールに失敗したせいなのかを知るべきではないであろう。一般的な規則として、ゲームマスターはできるだけプレイヤーにロールさせるべきである。

ゲームマスターは特別な状況を理由に冒険者の技能ロールを修正しなければならないと宣言できる。技能の成功率は「普通」の緊張した状況における成功率なので、修正はたいいてい特性(アビリティ)のパーセンテージを減らす方向になされる。

技能(スキル)

各技能は技能分野ごとに分類されており、以下のような情報を含んでいる。

技能名: 技能の名前。一部の技能には〈製作(特定の製作)〉、〈(古えの種族)知識〉、〈(出身地)知識な〉のような狭い範囲の専門に分かれている。

基本成功率: 文化に依存せずキャラクターが最初にその技能を実行した時の成功の可能性。「壊れた塔」に記載されている冒険者については技能分野による修正は適用済みで、その技能の数値に合算されている。冒険者シートに技能が載っていない場合は技能分野ボーナスを基本成功率に足すこと。

説明: その技能を使用して何ができるかについての省略されたバージョンの説明。もし疑問があれば、ゲームマス

る。

- **〈取り引き〉(05)**: 売り買いの時に使用し交渉したり妥協したり値切ったりする。
- **〈魅力〉(15)**: 身体的な魅力、誘惑、媚び、単純に性格の暖かさで、望みの反応を引き出す。
- **〈ダンス〉(10)**: 社会的、儀式的、性愛的、精神的、神聖的などのダンスを行なう。
- **〈変装〉(05)**: 適切な道具(衣装、化粧、かつら、付け毛)を使用して説得力のある変装をつくり出す。
- **〈言いくるめ〉(05)**: 一人もしくは複数の人々を騙して理論的に正しいと思わせることにより、話者の望む何かに賛成するよう説得する。
- **〈威嚇〉(15)**: 人を脅したり、何らかの行動に迫らたてる。
- **〈策謀〉(05)**: 宮廷、巨大神殿、戦王の野営、官僚機構、その他の類似の制度において何が進行しているのかを知る。
- **〈雄弁〉(10)**: 気の進まない聴衆の集団に対して言葉を使用して、行動を起こさせたり、要求を飲ませたり、感情をかきたてたりする。
- **〈歌唱〉(10)**: 歌唱だけでなく詩の朗読など詩歌の知識。宗教儀式で使用するだけでなく、口述歴史や家系や法律を思い出すのにも使用する。
- **〈母国語会話〉(50)**: 自分の母国語で会話する。他の地元民と会話する場合にはロールは必要ない。一般に盗み聞き、通訳、困難な環境で会話する時のみ使用する。
- **〈外国語会話〉(00)**: 他の言語で会話する。「壊れた塔」で言及されている言語にはエスロリア語、ヒョルト語、ターシュ語、新ペローリア語、ブラックス語、ゼイヤラン語、交易語(共通言語)がある。魔術的な言語には古ワーム語(ドラゴンおよび近い種によって話される)、大地の言葉(大地の精霊や大地に関連するものたち)、精霊の言葉(精霊)、嵐の言葉(大気や嵐の生きもの)などが含まれる。

知識技能

- **〈合戦〉(10)**: 大規模戦闘において戦士を率いたり生き延びたりする。
- **〈習慣(種類)〉(自分25、その他00)**: 作法、礼儀、法律、伝統、共同体の規範についての知識。
- **〈鑑定〉(05)**: 工芸品や商品や価値のある自然鉱物の価格を見積もる。
- **〈農場〉(05)**: 耕し、植え、育てて、穀物を収穫したり、

一般的な家畜の世話をする。

- **〈応急手当て〉(10)**: 負傷やショックを受けている患者の手当てをする。「応急手当てと負傷」についての詳細は21ページを参照。
- **〈放牧(種類)〉(05)**: 個々の動物たちを集めて群として維持し、群を場所から場所へと移動させる。
- **〈知識(種類)〉(様々)**: 知識は個々に専門的な内容になっており、〈動物知識〉(05)、〈天体知識〉(05)、〈(カルト)知識〉(05)、〈ドラゴン知識〉(00)、〈(古えの種族)知識〉(05)、〈(出身地)知識〉(自分30、その他00)、〈鉱物知識〉(05)、〈植物知識〉(05)などがある。
- **〈家経営〉(10)**: 農場、放牧の群、市場、工房、神殿、宮殿などの資産や資源(財産、従者、職員、奴隷)を取り扱う。
- **〈読み書き(種類)〉(00)**: 文章を読んだり書いたりする。「壊れた塔」で言及されている書かれた言語については以下のものがある。ゼイヤラン語、新ペローリア語、古ワーム語。
- **〈生存〉(15)**: 田舎や荒野の環境において生き延びる。狩猟や火起こしや寝床を見つけることなどが含まれる。

魔法技能

精霊世界に関する技能は「精霊世界」(別紙)に記載している。

- **〈瞑想〉(00)**: 落ちつきと集中を回復させるためにトランスに似た状態に入り内面的な平穏を達成する。瞑想により呪文や技能を増強することもでき、消費したマジック・ポイントの回復を助けることもできる(23ページ参照)。
- **〈死に化粧〉(10)**: 死体を正しく横たえたり、葬送の儀式の準備を行なったり、伝統的な死についての儀式や呪文について知っている。
- **〈精霊戦闘〉(20)**: 敵対的な精霊と戦闘する(21ページ参照)。
- **〈(神)礼拝〉(05)**: 特定の神とつながる。この実行にはまる一日かかり、聖なる場所で行なわなければならない。

操作技能

- **〈隠す〉(05)**: 物を隠して〈搜索〉技能ロールによってのみ見つけられるようにする。
- **〈製作(種類)〉(10)**: 金属、木、石、皮革、羊毛、木綿、粘土などから何かを作成する。専門分野として醸造、大工、宝石細工、革細工、石工、陶芸、青銅鍛冶、ぶどう酒造り、織物が含まれる。

- ・〈**近接武器(種類)**〉(様々): 特定の近接武器を使用する。「戦闘」(14ページ)にて説明している。
- ・〈**射出武器(種類)**〉(様々): 特定の射出武器を使用する。「戦闘」(14ページ)にて説明している。
- ・〈**盾(種類)**〉(15): 特定の種類の盾を使用する。「戦闘」(14ページ)にて説明している。
- ・〈**早業**〉(05): 速度や意識を逸らさせるなどの技術を使用して他人が注目している中で小さな物を操作する。

知覚技能

- ・〈**洞察(種族)**〉(自分20、その他00): ボディーランゲージ、会話の癖、その他の特徴に基づいて他のキャラクターの感情状態、信用できるか、動機などを推測する。
- ・〈**聞き耳**〉(25): 意図的に普通では聞こえないような音を聞き、偶発的な音を拾い上げる。
- ・〈**視覚**〉(25): 領域を観察して何か動いているものの兆候を見つける。
- ・〈**搜索**〉(25): 領域を詳細に調査して隠れていたり失なわれた物や人物を見つけ出す。
- ・〈**追跡**〉(05): 荒野や田舎の地域において生物が残した痕跡をたどる。

隠密技能

- ・〈**隠れる**〉(10): 遮蔽物(影や霧なども含む)を使用して他人から隠れる。
- ・〈**忍び歩き**〉(10): 敵の注意を引かないように静かに移動する。

戦闘

振りかかるか引き起こすかは個々の見方によるものの多くの争いが発生する。グローランサは多くの戦闘の機会を提供しており、集団や個人の間での正式な挑戦、小さな集団による襲撃、数千人もしくはそれ以上の数の戦士たちによる大規模な合戦などが起こる。

戦闘は多くの集団が参加するほど野蛮だったり混乱したものになるだろう。戦士は打撃したり傷を避けたりするために一緒に攻め込んだり、撤退したり、サイドステップしたり、廻り込んだりする。攻撃者と防御者は予測できない足運びで進んだり戻ったりするし、転倒した者の体でより危険になったりする。兜によって視界は制限されるだろうし、甲冑は移動力や柔軟性を失なわせる。戦いの流れによってあらゆる瞬間において絶望的な再検討が必要とな

り、個々の敗北や勝利によって行動するかしないか、どうかどのように行動するかという瞬間的な再評価を強いられる。躊躇していると他人が決定的な行動をする。

使用される武器の大きな分類として近接武器と射出武器がある。この二種類の武器は発想が異なっており、近接武器は攻撃する以外に受け流しにも使用できるが、射出武器は通常は武器の長さを超えた距離から使用し受け流しには使用できない。

このクイックスタート・ルールはルーンクエストの戦闘ルールの簡素化され単純化されたバージョンであることに注意してほしい。

戦闘についての用語

アーマー・ポイント: 鎧や一部の魔術呪文はダメージを軽減する。鎧はそのアーマー・ポイントに等しい分までダメージを吸収する。

適用ダメージ: アーマー・ポイントと受け流しの効果がダメージ・ポイントから引かれた後に残ったダメージ。ダメージが残っていれば目標に適用される。

ダメージ・ポイント: ダメージを決定するためのダイスロールを振った時、それらの合計に武器の種類や魔術による追加を加えたものがダメージ・ポイントとなる。

ストライク・ランク修正: 近接武器を使用できるストライク・ランクを決めるために冒険者のDEX、SIZ、武器の長さなどに基づいた個々の修正を合計する。射出武器や投擲武器のストライク・ランクは冒険者のDEXのみによって決まる。呪文のストライク・ランクは通常は冒険者のDEXと呪文に与えたマジック・ポイントによって決まる。

戦闘ラウンド

7ページで説明したように、戦闘ラウンドは個人や少人数の集団における戦闘において主となる時間単位である。戦闘ラウンドは極度に乱雑で有機的で高度に状況依存だが、物事を体系化するために全ての戦闘は以下の四つのフェイズに分割される。1.意図の表明、2.接敵していないキャラクターの移動、3.近接戦闘や射撃や呪文の解決、4.記録。これらのフェイズは順番の処理するが行動はたいてい同時に実行される。

- ・**意図の表明:** 全ての参加者はその戦闘ラウンドにおける彼らの行動について宣言する。それらの意図は詳細である必要はないが明確である必要がある。誰が先に行動す

るかについて疑問がある場合にはストライク・ランクを参照すること。

- **接敵していないキャラクターの移動:** 近接戦闘で接敵していないキャラクターは自分の移動力合計まで移動できる。可能な半分の距離以下しか移動しなかった者は近接戦闘や呪文投射などにも参加できる。3m移動するごとに彼らのストライク・ランクに1を加える。
- **近接戦闘や射撃や呪文の解決:** ストライク・ランクの小さい方から順番にそれぞれの攻撃を解決する。防御側は攻撃を受け流したり回避したりできる。射撃、呪文、近接武器によるダメージの効果は特に指示がない限りただちに適用する。敵が攻撃してくる前に行動不能にした場合には、その相手は呪文、射撃、近接武器によらず攻撃することができない。双方が同じストライク・ランクの場合はDEX 能力値を比べて速いものが先に打撃する。もしDEX も同じならば打撃は同時であり、双方の攻撃がロールされダメージが決定するまでは、ダメージは適用されない。
- **記録:** 全ての攻撃が解決されたら、使用したマジック・ポイント、受けたダメージ、《治癒(ヒール)》の効果などの全ての状況の変化を記録する。

全てのフェイズを完了し戦闘ラウンドを解決したら次の戦闘ラウンドに行き、何らかの形で戦闘が解決するまで続けられる。

近接戦闘の素早い解決

攻撃側が D100 を振る、攻撃が成功したら命中部位を決めるために D20 を振る。防御側が受け流しを試みるならば D100 を振って成功したかを確認する。
以下の四つの状況のどれかが発生する。

1. 攻撃側が成功し防御側が失敗した場合、上記のように D20 をロールして防御側は命中部位にダメージを受ける。
2. 攻撃側と防御側の両方が成功した場合、防御側の武器または盾が影響を被る。
3. 攻撃側が失敗したが防御側が武器や盾による受け流しに成功した場合、攻撃側の武器がダメージを受ける。
4. どちらも成功しなかった場合、何もダメージを受けない。

攻撃

近接武器(接近戦用の武器)や射出武器(遠隔武器)の技能

により攻撃の成功率が決まる。もしプレイヤーが D100 で技能の成功率以下をロールすれば、冒険者は目標に命中させることができる。命中した場合でも防御側はその打撃を受け流したり回避したり、鎧に頼ったり、魔術などでダメージを避けることができる。

それぞれの武器はダイスのロールとして表現されるダメージ量を持っている。例えばブロードソードなら 1D8+1 ダメージを与える。これは適用するダメージ・ポイントを決定するために使用者が 1D8 をロールして 1 を加えた結果になることを意味している。もし冒険者のダメージ修正があればそれを加えたり引いたりする。鎧や特定の魔術はダメージを増やしたり減らしたりする。目標の鎧や魔術のような他の防御のせいで、武器が命中したにもかかわらずダメージを全く与えないことも十分ありえる。

- **クリティカル成功:** 受け流しや回避をされなかったら、目標が着ている鎧による防御を無視して、その武器で出すことが可能な最大ダメージを与える。例え鎧が生得的なものだったとしても無視する。クリティカル攻撃が受け流された場合は、受け流しをした盾または武器にクリティカルのダメージ(最大ダメージ)を与え、余ったダメージがあれば防御者に行く。
- **スペシャル成功:** 攻撃が受け流されたり回避されたりしなければ、攻撃者は通常の 2 回分のダメージをロールして両方の結果を与えることができる。目標の鎧は通常どおりダメージ量を減少させる。スペシャル成功が受け流された場合にはスペシャル成功のダメージ(2 回ロールして合計したもの)を盾や武器に与え、超過したダメージがあれば防御者に行く。
- **成功:** 攻撃は通常のロールしたダメージを与え、目標の鎧によって通常どおりダメージが減少させられる。
- **失敗:** 外れ。
- **ファンブル:** 攻撃者は惨めに攻撃を失敗し、誤って使用した武器を 1D3メートル先に投げてしまう。

受け流し(パリィ)

武器や盾で武装した防御者はそれらの武器や盾の技能で攻撃を受け流すことができる。もし成功したらその攻撃を部分的もしくは完全に止める。攻撃が成功したか失敗したかにかかわらず受けをロールしなければならない。受け流しに成功したら失敗した攻撃に使用した武器に対してダメージを与える。一般に盾のみが矢や投げジャベリンのような遠隔攻撃を受けることができる。

武器や盾を持つ冒険者はその受け流しに使用する武器が準備できてさえいれば戦闘ラウンドの任意のストライク・ランクにおいて、1 回の特定の攻撃に対して受け流しを試

みることができる。冒険者はそれ以後のストライク・ランクにも追加の攻撃に対して受け流しを試みることができるが、追加の受け流しごとに-20%の累積ペナルティがある。

受け流しをする武器はその武器の現在のヒット・ポイントまでのダメージのみ止めることができる。より多くのダメージがあると通り抜け、そのポイント分は防御者の命中部位に対してダメージを与える。

- **クリティカル成功:** 受けた武器(と防御者)は一切ダメージを受けない。クリティカル・ヒットに対してクリティカル受け流しをした場合にはそれぞれを通常の攻撃成功と通常と受け流し成功として扱う。スペシャル成功に対してクリティカル受け流しをした場合は通常の攻撃成功とスペシャル受け流しのように扱う。
- **スペシャル成功:** 攻撃を受け流して盾や武器や防御者は一切ダメージを受けない。もし攻撃がクリティカル・ヒットならばスペシャル成功のように扱う。攻撃がスペシャル成功ならば通常の成功のように扱う。
- **成功:** 攻撃を受け流すことができるが、受け流しに使用した盾または武器は1ヒット・ポイントを失なう。もし攻撃が失敗ならば受け流した武器または盾の全ダメージを攻撃してきた武器に適用する。もしダメージがその武器の現在のヒット・ポイントを超えていたらその武器は破壊される。
- **失敗:** 受け流しは失敗、攻撃者のルールに基づいて攻撃の成功か失敗かが決まる。
- **フアンブル:** 防御者は誤って武器や盾を1D3メートル向こうに投げてしまう。

盾

盾は受け流しや攻撃に使用できる。キャラクターが両手武器やスリング以外の投射武器を使用している場合には盾を有効に構えることができない。

成功した攻撃に対して盾による受け流しが成功したら盾のヒットポイントが1ポイント減少するが攻撃のダメージを完全に吸収できる。攻撃者がスペシャル成功していて受け流しが通常の成功ならば、盾にスペシャル成功のダメージ(2回分ロールした合計)が与えられる。もし盾のヒット・ポイントがゼロに減少したらそれは完全に分断されて使用不能になり修理もできず、もし攻撃のダメージが盾のヒット・ポイントを超えたならば、余分は通り抜けて防御者(たいていは盾を持っている腕)に与えられる。

射出武器に対して使用した場合、小型盾(スモールシールド)は盾を持つ腕のみを守る。中型盾(ミディアムシールド)は盾を持つ腕の他に(プレイヤーの選択した)もう1か

所の命中部位も守る。大型盾(ラージシールド)は盾を持つ腕以外に互いに連続した2か所の命中部位を防御する。

盾で攻撃した場合、攻撃者はそのラウンドは盾による受け流しの可能性を放棄しなければならない。攻撃の成功率は受け流しのものと同じである。

回避

〈回避〉技能は受け流しのかわりに近接攻撃を避けるために使用することができる。回避は一つの源からの全ての攻撃に対して使用できるが、それぞれの攻撃に対して個別にロールしなければならない。通常の攻撃成功に対する成功した〈回避〉は攻撃が外れたことを意味する。一方でスペシャル成功に対してはスペシャル回避ロールが必要であり、クリティカル成功を避けるためにはクリティカル回避が必要である。もし〈回避〉ロールがフアンブルしたならば攻撃ロールが失敗以下だったとしたとしても自動的に通常の命中となる。

近接戦闘からの離脱

時によっては冒険者は相手がまだ近接戦闘を続けたいと望んでいるにもかかわらず、近接戦闘から離脱することを望むかもしれない。離脱するために以下の三つの選択肢がある。1. 撤退(1ラウンドを離脱に専念し、受け流しと〈回避〉以外に何もできない)。2. ノックバック(18ページ参照)。3. 逃走(向きを変えて走り去る。攻撃者は逃げるキャラクターを一回攻撃することができ、その攻撃は受け流しも〈回避〉もできない)。

射程

近接武器は武器の長さだけしか離れていない近距離での戦闘手段である。一方で射出武器は異なる射程を持っており、有効射程の1.5倍のメートル距離だと中距離になる。この距離だと冒険者は通常の半分の命中率で射撃できる。長距離は中距離と有効射程の2倍の間の距離である。長距離だと冒険者は通常の命中率の1/4で射撃する。投擲武器は20メートルを超えると効果がない。

戦闘を生き残る

ルーンクエストの戦闘は致命的であり全ての参加者にとって危険である。冒険者たちは簡単に殺されるので、決して軽々しく戦闘を起こしてはいけない。いくつかの役に立つコツを紹介する。

常に近接戦闘の前に準備をすること。 可能ならば戦闘の前に防御呪文や武器を魔術化する呪文を唱えること。

射出武器は致命的である。 射出武器は敵に対して有用で、受け流すことができず、(目標が攻撃に備えている場合に)盾でのみ受け止めることができる。これは双方向に働く。

鎧は命を救う。 軽装鎧でさえ生き残る可能性を大いに高めてくれる。防御呪文も同じくらい有用である。3ポイントの《盾(シールド)》呪文は青銅のプレートを着るのと同様である。

戦闘では魔術とくにルーン魔術は状況を変える。 攻撃的な魔術や防御的な魔術の呪文は戦場の状態を変化させ、敵を戦闘から締め出したり、自身の能力を大幅に増強したりできる。

常に逃げる心積もりをしておくこと。 戦闘が良くない方向へ進んだなら、常に撤退のラッパを吹き鳴らして逃げ出せ！ ほぼ全ての者が生き延びたいと望んでいる。全ての戦いを死ぬまでやる必要はない。多くの野生動物は傷ついたら逃げ出し、知性のある敵は降伏するだろう。捕虜の身代金を受け取ることは死体を漁るよりも多くの儲けをもたらす。

個別ルール

以下の個別ルールは戦闘やその他の状況をカバーしている。

- **狙った打撃:** 攻撃者は攻撃を遅らせて隙ができるのを待つことにより特定の命中部位を打撃できる。望む命中部位を宣言した後、攻撃は12ストライク・ランクまで遅らされる。攻撃技能は半分になり、それに他の全ての修正を加えたものになる。もし成功したら打撃は望んだ場所に命中する。これは近接戦闘および遠距離武器にのみ適用され呪文には適用されない。
- **無防備または気付いていない相手:** 気付いていないもしくは動くことができない相手に対する攻撃は+40%される。
- **落下:** キャラクターは落下した3メートルごとに1D6ダメージをロールした命中部位に被る。DEX×5ロールに

成功すればどの部位から落下するかを選択できる。戦闘とは異なり命中部位のヒット・ポイントを超過したダメージも全て落下したキャラクターに対して適用される。鎧はある程度の防御を提供できる。《防護(プロテクション)》や《盾(シールド)》の呪文は常に落下した冒険者を守ることができる。ゲームマスターは落下した表面の相対的な柔らかさに基づいてダメージを調整してもよい。

- **転倒した状態で闘う:** 地面に倒れている攻撃者が攻撃に成功する可能性は通常の半分になるが、受け流しの成功率は変化しない。身体武器(拳、蹴り、爪など)で攻撃しているのではない限りダメージ・ボーナスは無視する。倒れているキャラクターに対する攻撃は命中に+20%される。
- **暗闇の中で闘う:** 完全な暗闇の中では攻撃を含めて視覚を使用する全ての技能は-75%される。結果がマイナスになった場合は成功率は01-05%となる。戦闘において盾を受け流しに使用している場合には盾を持つ手で松明やランプを持つことはできない。ゲームマスターは部分的な明かりによってこのペナルティを調整してもよい。
- **火:** 松明を武器として使用した場合は軽い棍棒(15%, 1D6, HP 4, SR 5)として扱う。敵に押し当てた場合、最初の戦闘ラウンドの最後に目標はその命中部位に直接1D4の火ダメージを被る。(攻撃や受け流しをするかわりに)炎を振り払おうと試みるならば、その成功率はPOW×5である。《防護(プロテクション)》や《盾(シールド)》の呪文は自動的に炎に対する防御を提供する。もし可燃物があれば目標は燃え続け、各戦闘ラウンドの最後に影響を受けた命中部位に1D6のダメージを与える。他の命中部位に燃え広がるかどうかはゲームマスターが決定する。火を払ったり消したりするためには命中部位ごとに火ダメージをロールしてから、火のついている命中部位に対してそれぞれ1D6をする。ロールがより大きければ成功する。燃えている命中部位ごとに消火ロールの成功が必要になる。
- **組み打ち:** 〈組み打ち〉の成功はロールした命中部位を掴んだことを意味する。武器で受け流しをした場合にはかわりにその武器を持つ腕が掴まれる。盾で受け流しをした場合にはその盾を掴まれる。〈拳〉や〈組み打ち〉で受け流しをした場合には掴みを防いだことを意味する。攻撃に成功した後、次のラウンドに格闘者は掴んだ四肢を動かさなくしたり、敵を投げ飛ばしたりを試みることができる。そうするためには、別の〈組み打ち〉攻撃に成功しなければならない。失敗した場合は掴みが外れたことを意味する。四肢を動かさなくするためには攻撃者はSTR対STRロールにも成功しなければならない。

このロールに失敗したとしても四肢を掴んだままでいられるが、それを動かさなくさせることはできない。敵を投げるためには抵抗表で冒険者の STR+DEX で敵の SIZ+DEX に対して勝利しなければならない。こちらもこのロールに失敗しても敵を投げられないだけで掴みは維持したままである。もし投げられた場合、冒険者は D100 で DEX×5 ロールに成功しないとランダムな命中部位に 1D6 ダメージを被る。もし二人のキャラクターが互いに格闘を試みた場合には、双方の攻撃成功は互いに相手を掴んだことを意味する。双方が互いに動かさないようにすることに成功した場合(それらが矛盾していると)何も達成できないか、または両方が成功する。二つの投げは互いに打ち消し合う。手足を動かさないようにする試みは常に相手の投げの試みよりも先に処理される。(成功した)最初の攻撃の後は、ストライク・ランクは DEX のみを基準とし、SIZ や武器の長さは考慮しない。

- **無力な相手:** 完全に無力な相手は、あらゆる武器を用いて攻撃ロールが 96-00 以外ならば殺すことができる。96-00 が失敗になるかファンブルになるかは攻撃者の技能値によって決まる。
- **ノックバック:** 敵を押し倒したり強制的に押し戻したりするためには、攻撃者は戦闘ラウンドの最初にそれを意図宣言しなければならない。それから意図的に相手を押し倒すための武器か盾か身体の一部を使用した攻撃に成功しなければならない。攻撃者の STR+SIZ を防御者の SIZ+DEX と抵抗ロール(5ページ参照)を使用して比較すること。もし勝利すれば相手を 1D3メートル押し戻す(ノックバックする)ことができる。もしスペシャル成功すれば相手は転倒(ノックダウン)させられる(17ページの「転倒した状態で闘う」を参照)。クリティカル成功ならば目標を転倒させるだけでなく武器を落とさせる。ノックバックそれ自体によっては目標はいかなるダメージも受けない。もしノックバックに失敗したら攻撃者が DEX×5 をロールしなければならない、それに失敗すると転倒する。もし成功したら攻撃者がかわりに 1D3メートル押し戻される。ノックバックの試みにファンブルしたら通常のファンブルのペナルティを受ける。ノックバックの試みは常にストライク・ランク 12 に発生する。攻撃者は他の手段で攻撃することはできないが、そのラウンドの間も通常どおり受け流しや〈回避〉を行なうことはできる。
- **防護されている目標に対する射撃:** 何らかの形の防護、例えば防壁の狭間(弓矢用の窓)などの後ろにいる敵に命中する可能性は通常と同じである。しかしながら、射手から見るできない命中部位がロールされた場

合は、弓やその他の投射物は目標ではなく防護に命中したことになる。どのような場合でもクリティカルならば目標に命中する。曝されている部分が出るまで命中部位を再ロールする。このルールは障害物や垣根や城壁越しに近接戦闘しようとしている場合にも適用される。

- **移動している目標に対する射撃:** 目標が射手(射出武器の使用者に対する一般的な用語)に対して直接向かって来ていたり離れていくような移動をしていても命中率には影響を与えない。目標が射手に対して角度をつけて移動している場合は射撃の命中率が半分に減少する。射撃を避けようとしている目標への攻撃も命中率が半分になる。避けを行なっているキャラクターは通常の半分の速度でしか移動できず移動と避け以外のことはできない。これらの効果は累積する。
- **近接戦闘中への射撃:** 攻撃者が混み合った近接戦闘の中へ射撃した場合には味方に当たるかもしれない。そのような場合には、攻撃者の技能値を近接戦闘に参加している戦士の数で割る。その減少した可能性で成功した場合には攻撃は意図した目標に命中する。ロールが減少した値よりも大きく通常の技能値以下の場合には攻撃は(ゲームマスターがランダムに決定した)他の戦闘参加者に命中する。
- **移動しながらの攻撃:** 冒険者は移動したり回避したりしながら射撃することはできない。唯一の例外は騎乗騎射である(19ページの騎乗戦闘を参照)。
- **投げるか落とすかした物体:** 手の平サイズで投げるのにバランスの取れた物体は、物体の SIZ を超える冒険者の STR 値 1ポイントごとに 1メートルまで投げることができる。その物体が投げるのにバランスが悪かったり不適切な場合には、その距離は投げのに使える余分の STR 3ごとに 1メートルにまで減少する。間に合わせの物体を目標に命中させるためには DEX×5 をロールをする必要がある。成功すると 1D3 に投擲者のダメージ・ボーナスの半分を加えたダメージを与える。10メートル以上投げる場合には 10メートルを越える 1メートルごとに -3% される。物体の重さ 3キログラム(端数切捨て)ごとにそれが与えるダメージに 1D8 が加えられる。もし物体の重さがキログラムでキャラクターの STR 値以下ならば、冒険者はそれを効果的に投げることができる。落下させた物体については(上記の)落下ルールを参照すること。落下した物体によるダメージはそれと同じとなり、落とされた物体の大きさにより必要な修正を行なう。大きな物体は 1D6 の部位に命中し、それぞれに同じダメージを与え、より多くの合計ダメージを与える。もし物体が下に向かって放り投げられた場合はダメージ・ボーナス

の半分を加える。このような場合には物体の重さは与えるダメージにはほとんど影響しない。

- **二つの武器の使用:** キャラクターがそれぞれの手に武器を一つずつ持ちたいと望んだ場合には、それらは2回の攻撃、2回の受け流し、1回の攻撃と1回の受け流しに使用できる。特別に訓練を受けていない限り利き手でない方の武器は通常の技能値の1/2になる。2回目の攻撃は1番目の武器攻撃のストライク・ランクを2番目の武器の通常のストライク・ランクに足したものに等しいストライク・ランクに実行される。もし両方のストライク・ランクの合計が12を超えるようならば、1ラウンドに両方の攻撃は行なえない。

騎乗戦闘

冒険者は騎乗動物に乗りながら武器で戦闘したり魔術を使ったりできるが、全ての技能値は〈騎乗〉技能の値以下になる。両手で振り回す武器を騎乗時に使用することは不可能である。

騎乗戦闘において最も便利な二つの戦術がある。突撃(たいていはランスを使用する)は、少なくとも20メートルの空間が必要であり騎手のダメージ・ボーナスのかわりに乗り物のダメージボーナスを使用する。騎乗射撃はペナルティはないものの単純な射出武器に限定される。

騎乗動物は戦闘のために訓練されているのでない限り戦闘において闘おうとはしない。訓練されていない乗り物に騎乗している時、騎手は戦闘ラウンドごとに、そしてその動物がダメージを受けるごとに〈騎乗〉ルールを行なわなければならない。ルールに失敗したら、次のラウンドは別の〈騎乗〉ルールを使用して動物を落ちつかせるのに費やさねばならず他には何もできない。落ちつかせるルールに失敗したり騎手が試みなかった場合は興奮により動物は走って逃げる。

訓練された騎乗は自ら戦闘を行ない騎手は動物に座っているだけで良い。〈騎乗〉ルールは必要なく能動呪文を投射することもできる。騎乗した戦士が片手武器で下方に向けて打撃した場合には事実上目標の上半身のみ命中する。命中部位を決めるのにD20ではなくD10+10をロールする。徒歩の戦士が騎乗した目標に対して片手武器で打撃した場合には通常どおり命中部位をロールするが、騎手の反対側に命中した場合はかわりに乗り物に命中したことにする。

ダメージ

冒険者は、武器による切り傷、脳震盪、火による火傷、落下など多くの種類の負傷を被る。これはダメージと呼ば

荷重と移動ペナルティ

いかなる冒険者も全ての物を持ち運ぶことはできない。ルーンクエストは荷重(インカブランス)——アイテムの重さや嵩を測るために基本的な仕組み——を「個数」で扱う。このクイックスタート・ルールの範囲では荷重ルールは使用しないが、ゲームマスターが望むならば、明らかに大量過ぎる物を持ち運んでいる冒険者は移動や肉体行動に関連する全ての技能値に対して適切なペナルティ(-10%以上)を与えてもかまわない。

れ、ダメージのポイントはヒット・ポイントから引かれる。鎧はその値の分だけダメージ量を減らすことによりその着用者を守る。残りの分は鎧を通過して打撃された命中部位のヒット・ポイントを減らし、同じだけ冒険者の全体的なヒット・ポイントも減らす。ヒット・ポイントは時間の経過や魔術や〈応急手当て〉技能によって回復できるが、命中部位ごとのヒット・ポイントを超過したり、冒険者のヒット・ポイントが無くなった場合には悪い事態が起こりえる。

冒険者が受けた全てのダメージを記録し、負傷ごとの状態を個別に記録することは重要である！

鎧

鎧は、攻撃してきた武器や牙や爪と冒険者の間にある最後の障壁で、ダメージを吸収して着用者が傷付くのを防ぐ。異なる命中部位には違った種類の鎧を付けることができる。武器や盾と違って打撃がアーマー・ポイントを超過して覆っている命中部位を打撃したとしても鎧のアーマー・ポイントは変化しない。鎧のアーマー・ポイントはダメージでは決して減少しない。

命中部位

肉体は命中部位と呼ばれる部分から構成されている。人間は七つの命中部位からなっており、それら全てが冒険者シートに記載されている。肉体的なダメージはたいてい特定の命中部位に与えられる。ダメージのポイントは命中部位から引かれ、同時に全体のヒット・ポイントからも引かれる。命中部位を決定するにはD20をロールし、キャラクターの(冒険者シートか説明に記載されている)命中部位表を参照する。

ダメージの結果

全体ヒット・ポイントがゼロ以下に減少するようなダメージを受けたものは、《治癒》するかその他の方法でヒッ

ト・ポイントをプラスにしない限り、その戦闘ラウンドの最後に死亡する。全ての命中部位のヒット・ポイントを足した合計は全体ヒット・ポイントよりも大きい。これはキャラクターは多数の小さな傷により無力化されたり殺されることもあるという意味である。キャラクターは(冒険者もその他の者も)全体ヒット・ポイントが1か2しか残っていなければ気絶し、全体ヒット・ポイントがゼロ以下になったらその戦闘ラウンドの最後に死亡する。

それぞれの命中部位はその部位の実際のヒット・ポイントを超えるダメージを受けることができる。ダメージの深刻さにより命中部位ごとに異なった効果を与える。

- **命中部位のヒット・ポイント以上のダメージ:** 手足ならば使用不能になる。腕は持っていた物は落としてしまう。脚や腹ならばキャラクターは地面に倒れる。(17ページの「転倒した状態で闘う」を参照すること)。もし腹ならばキャラクターは戦い続けることができるが、10分以内に治療されるか(応急手当て)で処置されなければ出血により死亡する。もし胸ならばキャラクターは戦い続けることはできず(応急手当て)で出血を止めなければ10分で死亡する。もし頭ならばキャラクターは気絶し5分以内に治療するか(応急手当て)で処置しなければならない。できなければ死亡する。
- **部位のヒット・ポイントの2倍以上のダメージ:** キャラクターの腕や脚には一回の打撃では部位の2倍を超えるダメージは与えられない。余ったダメージは効果が無い。さらなる追加のその手足への打撃はキャラクターのヒット・ポイントに影響を与える。キャラクターはショックにより行動不能になり、治療されるまでは闘うことができない。頭か胸か腹にその部位のヒット・ポイントの2倍を超えるダメージを受けたら冒険者は気絶し、さらに戦闘ラウンドごとに1ヒット・ポイントを失い始める。これは治療されたり(応急手当て)で処置されるまで続く。CONロールに成功してもこのようなヒット・ポイントの減少を止めることはできない。
- **部位ヒット・ポイントの3倍以上のダメージ:** 一回の打撃でその部位のヒット・ポイントの3倍以上のダメージを受けた手足は切断されるか回復不能に不具化され、そのキャラクターは身体的にも行動不能になる。頭や胸や腹にその部位のヒット・ポイントの3倍以上のダメージを受けた結果は即死である。

切断または不具化された四肢

6ポイントの《治療(ヒール)》呪文(もしくは同等の魔術、例えば6マジック・ポイントを重ねた《傷の治療(=ヒール・ウーンズ)》を10分以内に使用することでのみ切断された

四肢を回復できるが、全ての部品が揃っている必要がある。そうでなければ四肢を再生する能力があると特に記述されている(《四肢の再生(リグロウ・リム)》のような)呪文のみが切断された四肢を回復できる。一方で不具化された四肢の場合には10分以内に使用すればヒット・ポイントを回復できる全ての呪文で治療できる。その時間が過ぎるとヒット・ポイントを回復できたとしてもその部位は使用できないままである。再び使用可能にするためには冒険者は手足を再生する能力のある魔術を受けなければならない。

死亡

戦闘ラウンドの終わりににおいてヒットポイントがゼロになっている冒険者は死亡する。死亡すると、その魂は肉体から離れて「地界」を通り「沈黙の宮廷」へ行き、死後世界の門へと旅をする。そこにたどり着くと「死者の審判者」が魂の運命を決定し、割当てられた死後世界へと旅立っていく。審判の前ならば強力な魔術により冒険者を蘇生させることが可能である。審判の後にはヒーロークエストのみが死者を生き返らせることができる。

私は治療が必要だ!

どこかの時点において、冒険者がダメージを受けた後や受けている最中に、治療が必要になるだろう。それには以下の選択肢がある。

急いで大きな治療をする: 助かるのに必要なだけの多量のマジック・ポイントを重ねて《傷の治療(ヒール・ウーンズ)》呪文(1ポイントの共通ルーン呪文)または《肉体の治療(ヒール・ボディ)》(3ポイントのルーン呪文)を使用する。

急いで小さな治療をする: 精霊魔術の《治療(ヒール)》呪文を使用する。これは致命的な傷を治すには十分ではないだろうが、動かせなくなった手足を再び使えるようにするには十分である。もし持っているならば治療ポーションを飲んでよい。

ゆっくりと小さな治療をする: (応急手当て)技能を使用する。これには5戦闘ラウンドかかきり小さな量しか治療できないが、魔術的なコストが必要ない。個々の使用は特定の負傷一つのみを治せる。

治療を必要としているが差し迫ってはいない: ベッドで休んで傷が自然治療するのにまかせる。

精霊戦闘はグローランサの冒険の重要な部分を占めるが、このクイックスタート・ルールで詳述するには複雑に過ぎる。オプションとしてダウンロードできるシャーマン助手の冒険者には精霊世界と精霊戦闘についてのもう少し長いルールが収められているが、ここでは省略版を記載する。

肉体を持たない存在のみが精霊戦闘を始めることができる。精霊戦闘は常にストライク・ランク 12 に解決され、〈精霊戦闘〉技能で対抗ロールをおこなう。

成功することにより勝者の精霊戦闘ダメージを敗者のマジック・ポイントに与える。引き分けの場合は両

者がダメージを受ける。スペシャル成功やクリティカル成功は武器と同様に扱う。

精霊戦闘はどちらかの側のマジック・ポイントが 0 まで下がるか、〈精霊ダンス〉技能を使用して逃走すれば終わる。

物質界側で精霊を攻撃する場合は、通常のストライク・ランクに解決する。精霊戦闘以外では、精霊を傷つけられるのは呪文や魔法の武器の持つ魔術効果のみであり、ヒット・ポイントの代わりに精霊のマジック・ポイントを減らす。

治癒

ダメージは《治癒(ヒール)》魔術や〈応急手当て〉技能や自然回復により消すことができる。

- **治癒呪文:** 《治癒(ヒール)》呪文は任意の負傷を癒すために何回でも使用できる。それで冒険者が 7 ポイントの傷を受け魔術を使用して 4 ポイントの傷を癒した場合、次の戦闘ラウンドにさらに 3 ポイント癒すことができる。
- **応急手当て:** この技能は出血を止めたり、失なわれたヒット・ポイントを回復したり、キャラクターの意識を取り戻させたりするためなどに使用できる。あらゆる種類の生物に対して命中部位への傷ごとに〈応急手当て〉を使用できる。出血していたり傷によって死にかけているのを止めるには 1 戦闘ラウンドかかる。失敗した場合は使用者は次の戦闘ラウンドに再び試みることができる。傷を癒すために〈応急手当て〉をするには 5 戦闘ラウンドかかる。〈応急手当て〉ロールに成功すると負傷した部位を 1D3 ダメージ分癒すことができる。スペシャル成功ならば 2D3 ダメージ・ポイントを治癒する。クリティカル成功ならば 1D3+3 治癒させる。受けたよりも多くのダメージを回復することはできない。〈応急手当て〉にフアンブルすると追加で 1D3 ダメージを受ける。冒険者を即死させた負傷を〈応急手当て〉で処置はできない。この技能を使用している 5 戦闘ラウンドの間に使用者に何かあった場合、患者は 2 ヒット・ポイントを失なう。〈応急手当て〉は特定の命中部位の 1 つの負傷ごとに 1 回だけしか使用に成功しないが、成功するまで何度でも試みることができる。
- **自然治癒:** 全ての生物は時間により自然治癒する。キャラクターの回復速度は各ゲーム週の終わりにそれぞれの部位が何ポイント回復するかを示している。自然治癒は命中部位ごとであり受けた負傷の数は問題にはならな

い。冒険者は積極的な行動はできず、治癒には休息が必要である！ その部位の失なったヒット・ポイントが回復することにより、負傷のレベルが改善し回復速度が上昇する。

精霊魔術

精霊魔術はグローランサでもっとも基本的で一般的にみられる魔術である。それは世界の自然エネルギーの流れに住まう精霊たちとの意思疎通に関連しており、いろいろなかたちでグローランサの殆どすべての文化や宗教で使われている。精霊魔術を投射するには術者は意識を集中して精霊のエネルギーの流れを変えて効果を顕す。これを行なうためにはマジック・ポイントを消費する。この理由で、精霊魔術の呪文(ときに「戦闘魔術(バトル・マジック)」とも呼ばれる)は、強力ではあるものの持続時間は短く(通常は 2 分間)、術者から多くのマジック・ポイントを奪う。

冒険者は POW×5 の判定に成功することで精霊魔術を投射できる。判定が失敗だった場合、マジック・ポイントは消費されない。次の戦闘ラウンドには冒険者は再度投射を試みることができる。いかなる方法であれ呪文の投射が成功する前に集中が破られた(たとえばダメージを受けたなどの)場合は、呪文は投射できず、再度試みる必要がある。しかしながらこの場合もマジック・ポイントは消費されない。

全ての精霊魔術は「瞬間」もしくは「受動」のいずれかである。投射した後に注意をはらう必要はなく、術者の次の行動にかかわらず効果をもち続ける。

焦点具(フォーカス)

精霊魔術の呪文を使うには、呪文の心覚えで象徴の品であ

精霊呪文の一覧

呪文名	コスト	タイプ	説明
惑い(ビフェドル)	2	R, D	標的は混乱し実際に攻撃を受けるまでは防御しかできない。
鋭刃(ブレイドシャープ)	可変	T, D	1ポイントにつき攻撃成功率に+5%、ダメージに+1。
抵抗(カウンターマジック)	可変	R, D	1ポイントの《カウンターマジック》につき、1ポイントの精霊呪文をブロックする。2ポイントの《カウンターマジック》ごとに1ポイントのルーン魔術をブロックする。
消沈(ディモライズ)	2	R, D	標的は可能であれば撤退しようとする。もし逃げられない場合、半分の成功率で攻撃する。
敵の検知(ディテクト・エネミー)	1	R, I	最も近い害意をもつ存在を指し示す。
生命検知(ディテクト・ライフ)	1	R, I	最も近いSIZ3以上の生きているクリーチャーを指し示す。
精霊検知(ディテクト・スピリット)	1	R, I	最も近い肉体を持たない精霊を指し示す。
呪払い(ディスペル・マジック)	1	R, I	1ポイントの《ディスペル・マジック》につき、1ポイントの精霊呪文を打ち消す。2ポイントの《ディスペル・マジック》ごとに1ポイントのルーン魔術を打ち消す。
騒乱(ディストラクション)	1	R, I	対象とした精霊にほかの者ではなく術者を攻撃するように強制する。
熱狂(ファナティズム)	1	R, D	対象の命中率が1.5倍になるが、〈受け〉を行なえなくなる。〈回避〉は1/2になる。
遠視(ファーシー)	可変	R, D	マジックポイント1ポイントにつき、術者からまわりの世界への距離が半分であるかのように見ることができる。
魅惑(グラマー)	2	T, D	CHAを+8する。精霊戦闘のダメージを1ステップ増やす。また交渉分野と魔術分野の技能修正が+10%される。
治癒(ヒール)	可変	T, I	マジック・ポイントごとに指定された部位を1点治癒する。複数回使用可。
早足(モビリティ)	1	R, D	目標の移動速度を2倍にしストライク・ランクを1減少させる。
防護(プロテクション)	可変	R, D	マジック・ポイントごとに全身に対して1ポイントのアーマー・ポイントとして働く。
第二の眼(セカンド・サイト)	3	R, D	目標は生きている存在や精霊のPOWのオーラを見ることができ、その相対的な強さをはかることができる。
鈍足(スロウ)	1	R, D	対象の移動速度を半分にしストライク・ランクを1増やす。
精霊障壁(スピリット・スクリーン)	可変	R, D	精霊戦闘において、マジック・ポイントごとに精神ダメージを1ポイントを吸収する。
筋力(ストレンクス)	2	T, D	対象のSTRを+8する。ダメージ・ボーナスを1ステップ増やす(0→1D4、1D4→1D6、1D6→2D6)。また運動分野と操作分野の技能修正を+10%する。
可視化(ビジビリティ)	2	S, D	精霊にこの世界に姿を現させて呪文の対象にできるようにする。前記の「精霊戦闘」の項を参照。

タイプ: T(接触)、R(遠隔50メートル)、I(瞬間)、D(5分間持続)

る焦点具(フォーカス)が必要となる。焦点具に触れることで術者の魔術的なエネルギーが解放され呪文が働く。焦点は入れ墨、儀式の傷跡、彫刻、小物、宝飾品などでよい。焦点具なしで精霊魔術を投射するには2戦闘ラウンドを必要とする。最初のラウンドは呪文の焦点を心に描いて目標となる対象に向けるために費やされる。呪文の目的となる物(武器など)にルーンが刻まれることもある。

マジック・ポイント

マジック・ポイントは冒険者が呪文を投射するために使うことができる生命エネルギーの量を表わす。マジック・ポイントは呪文をかける際に消費する。呪文をかけるためには所定の量のマジック・ポイントを消費しなければならないが、場合によっては《抵抗(カウンターマジック)》や《盾(シールド)》に打ち勝つために呪文に追加のマジックポイントを加えることができる。呪文に付与された追加したマ

瞑想

冒険者は1時間完全に邪魔されなければ、すなわちほかの技能ロールを試みず、動かず、いかなる手段でも意思疎通をとらなければ、首尾よく〈瞑想〉することができる。呪文は使用できず、ゲームマスターが〈瞑想〉が妨げられるのに十分なだけ邪魔されたと判断した場合、その冒険者は〈瞑想〉の試みを続けるために POW×3 ロールに成功しなくてはならない。〈瞑想〉技能ロールに成功すれば、通常の休息による回復に加えて冒険者は1ポイントのマジック・ポイントを追加で獲得できる。冒険者はスペシャル成功であれば 1D3 ポイントを、クリティカル成功であれば 1D3+1 マジック・ポイントを獲得する。失敗した場合は追加のマジック・ポイントを得ることはできず、ファンブルの場合は 1D3 ポイントを失なう。

マジック・ポイントは呪文の効果には計算されないが、対抗呪文の妨害にあったとき、それに打ち勝つために適用される。

マジック・ポイントが0になった冒険者はマジックポイントが1以上になるまで気絶する。マジック・ポイントは6時間ごとにそのキャラクターの合計 POW の 1/4 ずつ回復するが、〈瞑想〉技能によってより早く回復させることもできる(下記参照)。

抵抗ロール

自主的に受け入れる者をのぞいて、すべての標的は彼らにかけられた呪文に抵抗するため、5ページの抵抗表を用いてその抵抗に打ち勝たねばならない(POW 対 POW)。冒険者は適切な呪文を使ったり、〈瞑想〉技能を使ったりすることで抵抗ロールの成功率を上げることができる。

呪文のストライク・ランク

呪文が投射されるストライク・ランクを決定するには、術者の DEX ストライク・ランクに呪文のマジック・ポイントとブーストに使ったマジック・ポイントを足す。その合計が呪文のストライク・ランクである。(訳注:「時間と移動」に書いてあることと違う。たぶんそちらが正しい)

距離

精霊魔術の距離には2種類ある。「接触」(術者は対象に触れなければならない)と、「遠隔」(50メートル)である。接触呪文については、呪文の記述にそれ以外のことが書かれていない限り、通常は衣服や鎧に触れるだけで十分であ

る。

距離

持続時間は呪文が投射されたストライク・ランクから呪文の効果どれくらい持続するかで時間である。一時呪文は5分間(25近接戦闘ラウンド)のあいだ持続する。「瞬間」呪文はその呪文が投射されたストライク・ランクのみ効果をもつ。永続的な効果をもつ呪文もある。

ルーン魔術

カルトの入信者はそのカルトで知られているルーン魔術を投射できる。術者はルーンの呪文を投射するためにカルトの神性から与えられる力に頼る。冒険者がルーン魔術を投射した時、術者は神を演ずることになる。術者はカルトの神性の行動を真似ることによって神性の力を呼び起こす。術者は呪文を唱えている間は常に何らかのかたちで神の顕現を体現している。術者は巨大に見えるかもしれないし、内なる光で燃え上がるかもしれないし、指先から稲妻が迸るかもしれない、物理的に神の似姿となることさえある。多くのルーン魔術を投射すればするほど、その神性が世界に顕現していることになる。

ルーン・ポイント

キャラクターたちはルーン・ポイントを持っている。ルーン・ポイントは神に永久的に捧げた POW から得られるものであり、カルトのルーン魔術にアクセスすることを可能にする。一度ルーン・ポイントを消費したら、もう一度使用するために再度充填する必要がある。ルーン・ポイントは聖日に神の礼拝をおこない、カルトの儀式に参加することでのみ再充填できる。

ルーン呪文の投射

ルーン呪文を使用するには、プレイヤーは意図宣言のときにどの呪文を使用するか、なにを目標にするかを宣言しなければならない。冒険者は下記の各呪文の説明に記載されているコストの分のルーン・ポイントを持っている必要がある。術者が対象の神への祈りを朗誦するか心の中で唱えたと呪文が効果を発揮する。ルーン魔術の呪文は常にストライク・ランク1で効果を発揮する。

冒険者は対象の呪文に関連づけられるルーンの値でロールする必要がある。ロールに成功すると呪文は効果を発揮し、ルーン・ポイントは消費される。もしロールがクリティカル成功ならば、呪文によるルーン・ポイントの消費はない。

もし呪文の成功ロールがルーンの値より大きかった場合、呪文は投射されず、ルーン・ポイントも消費されな

い。もし冒険者が対象の呪文を追加のマジック・ポイントで強化(ブースト)していた場合、1ポイントのマジック・ポイントを失なう。ファンブルを振った場合、呪文は失敗し、冒険者はその呪文のためのルーン・ポイントを失なう。

あるルーン魔術の呪文を投射しているラウンドの間は冒険者は他のいかなるルーン魔術や精霊魔術の呪文をも使えない。唯一の例外は(効果を与えたい呪文と同時に投射される)《延長(イクステンション)》と《幻影(イリュージョン)》呪文である。詳細はこれらのルーン呪文の記述を参照すること。

抵抗ロール

多くの呪文は術者が抵抗ロールで対象の POW を打ち破る必要がある(5ページを参照すること)。冒険者は抵抗ロールの成功率を適当な呪文か〈瞑想〉(以下の「呪文投射の成功率を高める」を参照のこと)を用いて高めようと試みるのが可能である。

呪文の強化(ブースト)

術者は呪文の種類に関わらず呪文をブーストするために追加のマジック・ポイントを追加できる。これは典型的に《抵抗(カウンターマジック)》や《盾(シールド)》呪文や他の魔術防御を破るために行なわれる。

複合可能なルーン魔術

すべてのルーン魔術呪文は呪文を一回投射するのに必要な最低ルーン・ポイントが決まっている。ルーン魔術の呪文は「複合可」との記載があれば重ねがけが可能である(複数の呪文の投射の効果を複合できる)。そうすることにより呪文が投射されたときに、より一層大きな効果を生み出させる。重ねがけの最大限界値が設定されている呪文もある。

全てのルーン・ポイントは一回の戦闘ラウンドでひとつの目標に対して費やされ、ストライク・ランク 1で効果を発揮する。

ルーン呪文の特徴

呪文の説明に異なる記載がない限り、全てのルーン魔術の呪文は「受動」で15分間の持続時間と160メートルの射程を持っている。単独のルーン魔術呪文はポイント・コストで常に精霊魔術呪文の2倍の強度を持っている。したがって1ルーン・ポイントのルーン魔術呪文には2マジック・ポイントの《呪払い(ディスペル・マジック)》が必要になる。

呪文の成功率を高める

呪文投射の成功率を高めるにはルーン魔術であれ精霊魔術であれ、いろいろな手段がある。最も重要なのは**瞑想**、**儀式の実践**、**技能による増強**である。

- **瞑想:** この瞑想の利用方法は呪文を投射することのみであり、追加のマジック・ポイントを生成しない。瞑想の間、冒険者は他のいかなる行動もとれない。もし負傷したら INT×3 をロールしなければ、集中が切れボーナスを受けるためには最初からやり直さなければならなくなる。もしロールに成功すれば冒険者はボーナスを受け取れる。
- **儀式の実践:** 儀式には多様なかたちがあるが、術者の霊的なエネルギーが集中することにより成功率を高めるためのものである。術者は儀式を行なっている間、食事したり睡眠を取ったりできるが、それ以外のことはほとんどできない。もし儀式を行なう以外のこと(冒険、病気にかかる、子供を産む、等々)で時間を取られるようなことがあれば、その時間は儀式に使われた実際の時間から除かれる。呪文の投射は儀式の完了をもってロールが行なわれる。ロールが成功すれば、呪文は投射され、呪文に用いられたマジック・ポイントやルーン・ポイントが消費される。
- **技能による増強:** 〈ダンス〉、〈歌唱〉、〈演技〉、〈(魔術言語)会話〉などの技能により、他の特性(アビリティ)と同じように、呪文の投射の成功率を高めることができる(2ページの「特性(アビリティ)の増強」を参照)。もしその技能を実行するのに1戦闘ラウンドしか消費しないなら技能による増強の成功率への効果は半減する。もしキャラクターが技能の実行に2戦闘ラウンドを費やすなら、成功率は通常通りとなる。(上記の)〈瞑想〉と同じく邪魔されると増強の試みは失敗する。

下記の表は増強による恩恵を記載している。

ルーン呪文の説明

以下のルーン呪文はこのクイックスタートの冒険者や登場キャラクターに提供されているものである。もっと多くの呪文が存在している。それぞれの呪文は以下の形式で記載されている。

- **ルーン:** この呪文に関連づけられるルーン。対象の呪文を投射するには関連づけられたルーンの親和力(アフィニティ)で成功ロールを振る必要がある。「特殊」は当該呪文がどのカルトから学んだものであるかによってルーンが異なることを意味する。

呪文投射成功率の上昇

ボーナス	瞑想	儀式
+5%	1 戦闘ラウンド	-
+10%	2 戦闘ラウンド	-
+15%	5 戦闘ラウンド	-
+20%	25 戦闘ラウンド	-
+25%	50 戦闘ラウンド	-
+30%	-	30 分
+35%	-	1 時間
+40%	-	5 時間
+45%	-	10 時間
+50%	-	1 日

- **名前:** 呪文の名称
- **(神):** その呪文を学べるカルトの神の名前。「すべて」はどのカルトも当該呪文を知っていることを意味する。
- **説明:** 当該呪文の効果、目標となる可能性があるもの、その他の情報。
- **コスト:** 呪文の説明の後にある数値は当該呪文を投射するのに要するルーン・ポイントの量である。
- **タイプ:** T(接触)、R(遠隔160メートル)、I(瞬間)、D(15分間持続)、A(能動)。

マキシマム・ゲーム・ファン

「ゲームの楽しみを最大にせよ」 グローランサについて書いたり、考えたり、ゲームしたりするときには常に自分自身に問いかけてみよう。「今この状況で一番楽しいことはなんだろう？」そしてその通りに行動してみよう。これがマキシマム・ゲーム・ファン(MGF)の原理である。どの状況でもルーンクエストのルールを適用するときにはこのことを心に留めておい欲しい。

グローランサとルーンクエストについて

グローランサは神話と英雄のファンタジー背景世界で、グレッグ・スタフォードが1966年に創作をはじめ、1975年にケイオシウム社からストラテジー・ボードゲーム「White Bear, Red Moon」として出版された。この世界は青銅器時代や他の古代世界の文化や神話から影響を受けた深く豊かな設定を持つ。

世界にいっそう生命を吹き込むために、グローランサはロールプレイングゲームの設定世界となり、1978年にルーンクエストがケイオシウム社から出版された。その創造から50年の間、数百もの著作——ゲームや、物語や、小説や、カードゲームや、ボードゲームや、コンピュータゲーム等々——がグローランサの世界に血肉を与え描写をしてきた。グローランサをもっとも人気のあるオリジナルのゲーム背景世界のひとつとして確立してきたのである。

ルーンクエストのパーセント判定を基本としたルール・システムは多くの非常に成功したゲームを運用するのに使用されてきた。ストームプリンガー、エルフクエスト、リングワールド、そして最も重要な、それ自体世界中でもっとも人気のあるゲームのひとつであるクトゥルフの呼び声である。ルーンクエストの単純で直感的なシステムは他のゲーム、ヒーロークエストやキング・アーサー・ペンドラゴン、その他の数十のゲーム(数百ではなければだが)のゲームデザインに直接影響を与えてきた。

長年のあいだ、ルーンクエストは(他の出版社の奥付をつけることもあったが)いくつもの版を重ねてきた。しかしこの版はルーンクエストのシステムと密接に溶け合わさっているグローランサへと回帰している。このクイックスタートに用いられているルールはルーンクエストの第2版および第3版から直接に進化したものであり、これらの版のプレイヤーにとってもっとも馴染みのある形になっているであろう。

ケイオシウム社は、この版のルーンクエストがグローランサの創造者や、もともとのルーンクエストの著者や、デザイナーたちと親密な協力を持ってデザインしたものであり、完全な状態に戻したものであることを誇りを持って宣言する。

ルーン呪文 (1)

ルーン 呪文

- 《**吸収(アブソープション)**》(アーナールダ) — ポイントごとに1ポイントのルーン魔術か、2ポイントの精霊魔術を吸収し、マジック・ポイントに変換する。可変, R, D
- Y 《**魔力分析(アナライズ・マジック)**》(ランカー・マイ) — 単一の魔力ある物品、生物もしくは物質の少なくともひとつの働きについて真実を示す。1, T, I
- 《**情熱喚起(アラウズ・パッション)**》(アーナールダ) — 対象の情熱のひとつに20%を追加もしくは新しい一時的な情熱を20%で生成する。複合した1ポイントごとに+20%を加算する。可変, R, D
- X 《**心酔(カリズマ)**》(アーナールダ) — 対象のCHAを2倍にし、全ての交渉分野と魔術分野の技能の成功率に+20%加算する。1, R, D
- Y 《**千里眼(クレアヴォイアンス)**》(ランカー・マイ) — 呪文の使い手から5km以内の距離にあるものならどこでも、あたかもすぐ近くにあるように見ることができる。術者が以前にそこへ行ったことがある場所ではなくてはならない。2, 5 km, D
- 特殊 《**カルト精霊への命令(コマンド・カルト・スピリット)**》(全て) — この呪文の使い手は自分のカルトのどの精霊にもPOWで打ち負かせれば命令できる。2, R, D
- ぬ 《**闇歩き(ダーク・ウォーク)**》(オーランス) — 呪文の効果範囲内にいる使用者は暗闇や影の中にいれば完全に誰の目にも見えず、誰の耳にも聞こえない状態になる。1, R, D
- Y 《**真実検知(ディテクト・トルゥース)**》(ランカー・マイ) — 呪文の使い手は半径5メートルの呪文効果範囲内にいる者が嘘をついているかそうでないか見破ることができる。1, R, D
- 任意 《**魔術消散(ディスマス・マジック)**》(全て) — 使用した1ポイントごとに2ポイントの精霊魔術か1ポイントのルーン魔術の効果除去する。可変, R, I
- 特殊 《**エレメンタル退散(ディスマス・エレメンタル)**》(アーナールダ/大地、オーランス/風、七母神の/風以外の全て、ワーハ/大地) — カルトごとに挙げている種類のエレメンタルを退去させる。1ポイントで一体の小型エレメンタルを退去させられる。2ポイント用いることで小型もしくは中型のエレメンタル一体を退去させられる。3ポイント用いることで大型、中型、小型のエレメンタルを退去させられる。呪文の使用は呪文の効果を起こすために対象のエレメンタルのPOWを打ち負かさねばならない。R, I
- 任意 《**神託(ディヴィネーション)**》(全て) — 術者は自分の神に単純な質問ができる。神は七つまでの単語で答えを返す。使用に1時間かかる。1
- 6 《**大地の盾(アース・シールド)**》(オーランス) — 効果時間の間、盾のアーマー・ポイントを無限大にする。3, T, D
- 《**大地の力(アースパワー)**》(アーナールダ) — 大地から1ポイントのPOWと1D8ポイントのマジック・ポイントを引き出して術者に与える。3, T, D
- 任意 《**延長(イクステンション)**》(全て) — 他の呪文の効果時間に影響を与える。1ポイント使えば延長対象の呪文は1時間持続する。2ポイント使えば1日持続する。3ポイント使えば1週間持続する。1, 特殊
- 任意 《**敵の発見(ファインド・エネミー)**》(全て) — 呪文の使い手に有効範囲内にいる誰かが術者を害する意図を持っていれば警告する。1, R, D
- 6ぬ 《**飛翔(フライト)**》(オーランス、イサリーズ) — 呪文の持続時間の間、(術者を含めて)SIZ6までの重さの物体一つを空中移動させる。呪文の複合1ポイントごとに移動可能なSIZが+6増える。飛行する物体は移動力12を持つ。可変, R, D
- X 《**肉体の治癒(ヒール・ボディ)**》(アーナールダ) — 命中部位にかかわらず対象の全てのダメージを治癒する。3, T, I
- 任意 《**傷の治癒(ヒール・ウーンズ)**》(全て) — 使用したマジック・ポイントと同じ値のヒット・ポイントを回復する。1, T, I

タイプ: T(接触)、R(遠隔160メートル)、I(瞬間)、D(15分間持続)、A(能動)

ルーン呪文 (2)

ルーン 呪文

- X** 《不可侵(インヴァイアブル)》(アーナールダ) — 術者から3メートル以内にいるすべてのアーナールダとオーランスの信者に効果がある。適格な対象から《消沈(デモライズ)》や《熱狂(ファナティズム)》やその他の感情に影響する魔術を打ち消す。効果を受けた対象は冷静になり、可能なら暴力を避けようとする。1, 3m, D
- Y** 《知識(ナリッジ)》(ランカー・マイ) — 術者は一つの物品の過去の歴史を読むことができる。2, T, D
- ふ** 《跳躍(リープ)》(オーランス) — 呪文の効果時間の間、対象は6メートルの高さや6メートルの距離をジャンプできる。追加のポイントごとに6メートルが移動距離に加算される。可変, R, D
- Ⓞ** 《稲妻(ライトニング)》(オーランス) — 稲妻の一撃を呼び起こす。標的のPOWを打ち負かせればポイントごとに1D6のダメージを特定の命中部位に与える。鎧ではこのダメージを防げない。可変, R, I
- IIIふ** 《錠前(ロック)》(イサリーズ) — この呪文はドアかその他の入り口を使用したマジック・ポイントに等しいSTRで封じる。呪文の投射に1時間を要するが、8週間効果が持続する。1、特殊
- ①** 《狂気(マッドネス)》(七母神) — 対象のPOWが術者に打ち負かされれば、標的は成功の度合いによって下記の効果を被る。クリティカル: 標的は30-POW日間、発狂する。スペシャル: 標的は30-POW分間、最も近くにいる人物をまるで《熱狂(ファナティズム)》呪文がかかっているかのように攻撃する。成功: 犠牲者は30-POW分間、昏倒して目を覚まさない。失敗もしくはファンブル: 効果なし。2, R, I
- ①** 《精神破壊(マインドブラスト)》(七母神) — 標的のPOWを術者が打ち負かせれば、標的のINTが破壊される。呪文の使い手のPOWの半分の日数(端数切り上げ)だけ持続する。この呪文の効果は呪払い(ディスプレイ)できない。もし呪文の使い手が標的のPOWを上まわった時にスペシャル成功を出したなら、標的の頭部に1D6+2のダメージをも与える。鎧はこのダメージを防げない。(訳注、知性を失なったものは自発的に何もできなくなる)。2, R, I
- Y** 《読心(マインド・リード)》(ランカー・マイ) — 呪文の使用者は標的の意識的な思考を同意なしで読み取ることができるが、標的は自分の心に侵入があったことを知覚する。術者はこの呪文を作用させるには標的のPOWを打ち負かさなければならない。2, R, D
- Ⓞ** 《雲霧(ミスト・クラウド)》(オーランス) — 自然に生まれたように見える霧の塊を1ルーン・ポイントごとに直径2メートルで生み出す。霧の中や霧を通しての視界は1メートルまでに制限される。可変, R, D
- 任意 **《多重呪文(マルチスペル)》(全て) — 使用者は2つの精霊魔術呪文を結合して同時に投射できるようになる。この呪文は効果時間内の対象によって投射される全ての呪文に効果がある。したがって全ての戦闘ラウンドで対象は2つの精霊魔術を投射することができる。1, 自分のみ, D**
- ふ** 《通過(パッセージ)》(イサリーズ) — この呪文は《錠前(ロック)》と一緒に使う必要がある。使用するポイントごとに術者に加えて一人の人物に対して通り抜けたり、呪文のかけられた戸口を開いたりできるようにする。1, 特殊
- ふ** 《道の見張り(パス・ウォッチ)》(イサリーズ) — 呪文の使い手が通ったことのあるよく知られた小道や、見えている街道に対して使用しなければならない。使用者に半径100メートル以内にある全ての敵や畏の方角や数を知らせる(ただし種類は分からない)。対象の道が存続するか、術者が目を覚ましている間効果は持続する。2, S, D
- Y** 《過去視(リコンストラクション)》(ランカー・マイ) — 過去のいかなる時でも15分間の出来事を術者の五感に対して再演する。術者は出来事が起った場所に直接いなければならない。また使用者は幻視を見たい日時を宣言しなければならない。3, R, D

タイプ: T(接触)、R(遠隔160メートル)、I(瞬間)、D(15分間持続)、A(能動)

ルーン呪文 (3)

ルーン 呪文

- ① 《**反射(リフレクション)**》(七母神) — 術の効果で守られた対象の POW を打ち負かせなかったら呪文を反射する。次のストライク・ランクで反射した呪文がその呪文の術者を攻撃する。反射された攻撃呪文の POW はその呪文が投射されたときの術者の元々の POW と同じである。《反射》呪文に複合された1ポイントごとに精霊魔術2ポイントかルーン魔術1ポイントを反射する。かけられた呪文がそれより強力ならば《反射》は効果を発揮しない。可変, R, D
- ①Ⅹ 《**四肢再生(リグロウ・リム)**》(アーナルダ、七母神) — 切断されたか不具になった四肢を再生する。2, T, I
- Ⅲ 《**安全(セイフ)**》(イサリーズ) — 開口部や容器にかけて望ましくないものが通過するのを防ぐ。この呪文はマジック・ポイントで増強しなければならない。術者以外がこのこの呪文のかかった保護容器を開けようとしたら、戸口を通過しようとしたら、その者はこの呪文のマジック・ポイントに攻撃される。もし侵入者の POW が打ち破られたら、ヒット・ポイントに1D6ポイントのダメージを受けて押し戻される。8週間効果は持続する。2, T, 特殊
- ⑥† 《**盾(シールド)**》(オーランス、ワーハ) — 《盾》呪文の1ポイントごとに着用者(呪文の対象者)に2ポイントの魔術の鎧と2ポイントの魔法抵抗(精霊魔術呪文の《抵抗(カウンターマジック)》)と同等。(22ページ参照)を付与する。この効果は《防護(プロテクション)》や《抵抗(カウンターマジック)》呪文の効果と重複する。可変, R, D
- 任意 《**霊視(ソウル・サイト)**》(全て) — 対象は生きている者の POW のオーラと、物品やクリーチャーの現在の実際のマジック・ポイントの両方を見ることができる。これには現在効果を発揮している呪文に使われているマジック・ポイントも含まれる。1, R, D
- Ⅲ 《**呪文取引(スペル・トレーディング)**》(イサリーズ) — 術者は(この呪文自体を除く!)任意のルーン魔術のどれか1回分、他の任意のカルトの司祭の持つルーン呪文1回分と交換できる。1, R, D
- 任意 《**精霊遮断(スピリット・ブロック)**》(全て) — 呪文の対象は精霊の攻撃から守られる。この呪文に使われたポイントは霊的な鎧として働き、精霊戦闘において1ポイントごとに2マジックポイントのダメージを吸収する。可変, R, D
- 特殊 《**エレメンタル召喚(サモン・エレメンタル)**》(アーナルダ/大地、オーランス/風、七母神/風以外の全て、ワーハ/大地) — 術者はこの種類のエレメンタル一体を派遣してくれるように神性に願う。エレメンタルには小型、中型、大型の三つのサイズがある。エレメンタルの大きさはどれだけのルーン・ポイントを複合したかに依存している(カルトによっては召喚可能なエレメンタルの最大サイズに制限がある)。ひとたび召喚されると、そのエレメンタルは物理的に破壊されるか15分間経過するかのどちらかまで召喚者に従う。可変, R, D
- ㇿ 《**瞬間移動(テレポーション)**》(オーランス) — 術者は自分自身の目か、同盟精霊の視界に入る場所ならどこにでもテレポートできる。追加のルーン・ポイントにより生物一体と一緒にテレポートできるが、術者に接触している必要がある。3+, T, I
- Y 《**翻訳(トランスレイト)**》(ランカー・マイ) — 術者が人差し指で触れた単語全てを普通に読書する速度で翻訳し、読後に内容のイメージを残していく。1, T, D
- Y 《**自白(トゥールスピーク)**》(ランカー・マイ) — 標的は効果時間内に真実しか言葉にできなくなり、すべての質問に対して語義どおりに解答するよう強制する。術者は標的の POW を打ち負かす必要がある。2, R, D
- ⑥ㇿ 《**風の便り(ウィンド・ワード)**》(オーランス) — 風に会話を術者の耳へと運ばせて、あたかも話者のすぐ近くにいるかのように聞くことができる。1, R, D

タイプ: T(接触)、R(遠隔160メートル)、I(瞬間)、D(15分間持続)、A(能動)

壊れた塔

壊れた塔

クイックスタート・アドベンチャーはグローランサの世界とルーンクエストを紹介するものであり、3～5人のプレイヤーとゲームマスター1人でプレイすることを想定している。このクイックスタートはプレイヤーとゲームマスターどちらもすぐに広大なグローランサとルーンクエストのルールシステムに入れるように、全てのゲームのルールを一度に記述することはせず、必要となったときに順番に導入できるようにしている。もし望むのなら、追加の作成済み冒険者としてシャーマン助手とそれを使用するためのルールが www.chaosium.com/runequest から入手可能である。

はじめに

このアドベンチャーを遊ぶ際には、あなた、ゲームマスターは作成済みキャラクターシート(50～54ページ)を渡して、好きなように選んでもらうとよい。1ページに記述してあるようなサイコロの1セットと筆記用具が必要である。26～28ページの呪文表のコピーと32ページの地図も資料としてある方が良いが必須というほどではない。

グローランサの紹介

もしプレイヤーがグローランサに不慣れなら、ゲームマスターは次の文章を大きな声でプレイヤーに読み上げるか適当に言い換えるかして、アドベンチャーの雰囲気を作り上げグローランサと設定の概要を与えること。

ようこそグローランサへ。ここは英雄と神々の住まう神話の地であり、ここに住まう人々が忠誠を捧げるのは部族、都市、カルトであり、抽象的な属性やイデオロギーではない。人間が支配的な種ではあるが、それはいまだ世界の大部分を支配している古えの種族が互いに争っているからに過ぎない。

グローランサにおいて、神々や女神たちは実在し、そのカルトを通じて、ほとんどの大事件で重要な役割を果たしている。その時代の英雄志望者たちは冒険者として知られており、各々がいくつかのルーンと結びついている。ルーンはグローランサを構成する宇宙的な力であり、神々としても顕現している。強力な神格は太陽、大地、風、水、闇、そして月に関連しており、同様に死、生命、変化、静止、幻影、真実、無秩序、調和なども、それぞれにルーンが存在している。冒険者たちはそれらの神々を信仰するカ

ルトに入信することで魔術と援助を獲得する。

冒険者たちは氏族、部族、都市、あるいはその他の共同体などの組織に参加して活潑に行動しているメンバーである。彼らは単なる自由な略奪者ではなく義務や忠誠や対立を持っており、グローランサ世界とルーンに根深く結びつけられている。冒険者たちは所属カルトで昇進することでルーンとの結び付きを深め、力を得て、真の英雄となるために探索を重ねていく。

グローランサ全体の中で最も重要な場所の一つがドラゴンパスである。そこはゲナーテラ大陸の中央部に位置している。この土地は紛争と祝福の機会にあふれた、極めて魔術に満ちた場所であり、この世界の数多くの偉大な神話の中心地である。またドラゴンパスは英雄戦争と呼ばれる偉大で黙示録的な一連の出来事が起こると予言された場所でもある。最近起きたルナー帝国の支配に対する叛乱によりドラゴンパスの都市の多くは廃墟となった。貴族、カルト、氏族はその跡地で力と権威を求めて争い、解放者たちは失なわれたものを再建し取り戻す努力している。

オープニング・シーン

次の文章を大きな声でプレイヤーに読み上げる。

君たちが旅を始めて二日になる。馬を駆り君たちの部族の牛を多数を盗んだ盗人どもを追ってきたのだ。牛は君たちの重要な富の源である。この憎むべき犯行のさなか、連中は君たちの一族のものを二人殺しさらに一人を負傷させた。彼らは単なる牛飼いであり部族の戦士ではなかったのに。氏族の族長の妻ザラは君たち最も勇敢で壮健な味方に、後を追いつ牛を取り返して、この侮辱に対する厳しい報復を行なうよう命じた。

負傷した一族のものは略奪者たちの中にグレイドッグ氏族のメンバーがいたこと、特にダナコスという名の、野心的で冷酷な男がいたことを覚えていた。彼らが向かったのはリスメルダ部族の土地、つまりグレイドッグ族の故郷の村の方角であった。

まだプレイヤーに各自の冒険者を紹介してもらっていないなら、ここでやってもらおうといいだろう。作成済み冒険者シートにはその冒険者に関する主要な情報を冒険者自身の言葉で要約した短い自己紹介が記載されているので、プレイヤーにそれを読み上げるか自分の言葉に言い換えるかして、できるだけキャラクターに入り込んでもらうようにすべきである。

作成済み冒険者シートの中には冒険者同士のシナリオ開

始以前の間柄や関係性に触れているものもある。ゲームマスターは、全員が自分の配役に落ち着けるよう、プレイヤーに頼んでそれを膨らましてもらってもよい。いつも全員がそれに従う必要はないが、友好的なライバル関係や不確かな忠誠は豊富なロールプレイの機会を与えてくれる。

冒険者たちは食料や、飲み水、2、3日分の消耗品、必要な携帯品はすべて持っているものとする。

星の火山陵の荒地

冒険者たちがいる場所はコリマー部族とリスメルダー部族の両方から「荒地(バッドランズ)」として知られ、星の火山陵(スターファイア・リッジ)の最南端に位置する、ほぼ完全に集落が存在しない地域である。荒廃し瓦礫だらけの地面にところどころ草の生えた光景が見渡す限り続いている。時折、起伏の低い丘や、小さな背の低い木立、表面の彫刻が判読できないほど侵食されたボロボロの岩の構

造物、おしなべて淀んだ泥の小さな水たまりが見える。遠くでは丘陵が星の火山稜の山々や山麓へと溶け込んでいく。半ば埋まってしまった壁と昔に消え去った文明の建物の基礎がこの地がもっと住みやすかった時代があったのを示している。古い塚や、ケルン、ドルメン(石板でつくられた一室の墓)が点在している。一つきりのものも密集したものもあるが、ほとんどはずっと前に壊れて開いている。立石が大量にあり、メンヒルや墓石は長年の間に壊れたりまた彫りなおされたりしたが、ほとんど無視されている。

さまざまな部族が保有しているドラゴン・パスの豊かな緑の土地とは違って、荒地(バッドランズ)が養える生命の数は少なく、数千エーカーの未使用の土地が大体において放置されている。冒険者たちはこれまで誰もこの土地に來たことはない。グローランサに荒地(バッドランズ)と呼ばれる場所は多数あり、ここはその一つにすぎない。

何が起こったのか？

この情報はゲームマスター向けであり、プレイヤーに読み上げてはならない。

グレイドッグ氏族はリスメルダー部族に所属しており、(冒険者たちが所属、あるいは現在忠誠を向けている)コリマー部族とは競争相手である。グレイドッグ氏族には一人特別野心的な戦士がいる。名を**エグロストの子ダナコス**といい、コリマー部族に長年不満を募らせてきた。彼の部族の氏族長や貴族が多くの氏族が集まりが開かれる陽の天蓋神殿の交易期の祝祭に向かった時、ダナコスはコリマー部族から市場に連れていかれなかった牛をいくらか盗んでやる機会だと決意した。影響力の強い暴漢であるダナコスは、手早く周囲のごろつきを説得し略奪に参加させた。

グレイドッグ氏族の者たちは荒地(バッドランズ)を通して、コリマー部族の土地に潜入し、牛の群とその番人を発見した。同行した者たちは単に盗みをするだけだと思っていたので、ダナコスが番人を縛り上げたり気絶させたりするのではなく殺してしまったときには腹を立てた。少しの間言い争った後、彼らはコリマー部族の牛60頭を連れ去った、というも彼らは既に手ぶらで帰れる時点を過ぎてしまっていたからだ。彼らは知らなかったが、牛飼いの一人ベラはこの負傷を生き延びた。

口論をしながら陰鬱に家路につき、盗んだ牛の群と野営をした最初の夜に、グレイドッグ氏族の者たちは謎めいた女性が平原をさまよっているのに遭遇した。牛泥棒達には不運なことに、これは単なる女性ではなく、第一期から存在し、長い間近くの森の中の廃墟

の下に埋まっていた古き女鬼神イドリマの霊体投射であった。彼女はかつてこの荒地で信仰されていて、その神殿は近く廃墟の中にある。あたりに点在していたのは彼女のトーテム像だが、ほとんどが摩耗し判別不能となり、さらに後からやってきたものによって多くが汚損し、横倒しにされた。

イドリマは活動を休止しており、千年続いた眠りの中でいまだに微睡んでいるが、牛の群が起こした轟音とそれだけ多くの血肉が得られそうだという見込みから部分的に覚醒することとなった。彼女は「夢の織糸」、エーテル的な精霊物質を織り上げた精霊的存在に彼女の意識を乗せて送り出して、この地にぼつぼつと残存していた少数の彼女の像へと結びつけた。彼女はグレイドッグ氏族の者たちの野营地と牛の群を見つけて、ダナコスを魅了して隷属化し、自分の意思に従わせた。

ダナコスはイドリマに隷属化され、盗んだ牛を彼女のもとへ運び生贄にしようとした。彼に忠実だったものたちの一人は躊躇したので彼はその女を殺し、他の者を脅して服従させた。彼らは野营地を引き払うと牛を牽いて廃墟に向かい、気が狂った同胞に連れられ古代の墓所へと入っていった。彼らの運命は悲惨なものであった。

ダナコス以外に、一人だけグレイドッグ氏族でまだ生き延びているものがあるが、狂気に陥り彼から隠れている。一方でダナコスは古の女鬼神を目覚めさせる儀式の準備をしており、コリマー部族から奪った牛を捧げものして彼女に与えている

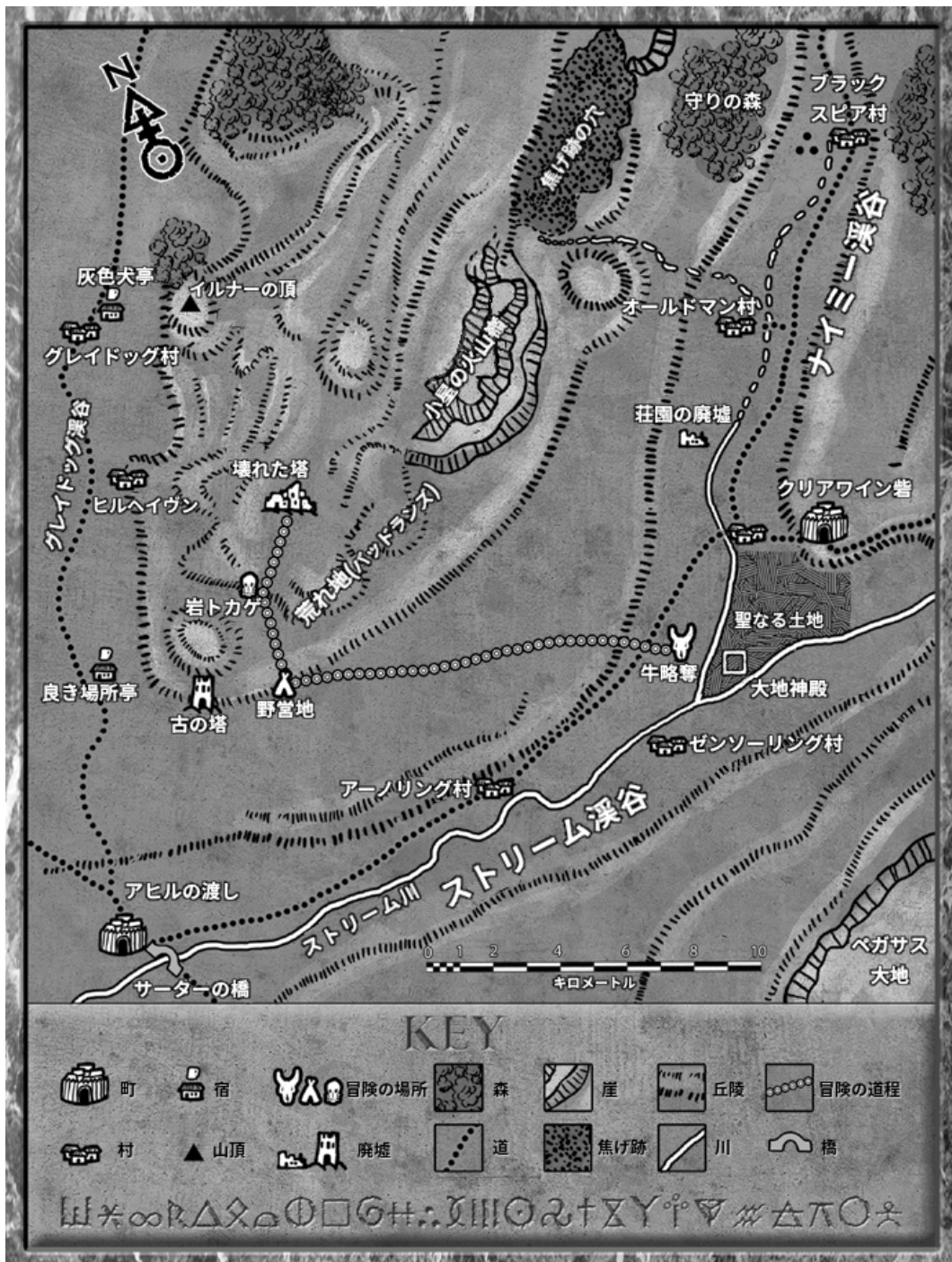
冒険者が知っていること

ゲームマスターはプレイヤーにシナリオに関する疑問があるのなら質問を許可し、一般的な知識関にする明白な疑問(下に箇条書きで記載)には回答し、その他の情報を与える際には適切な技能ロールを要求すること。プレイヤーにとって重要でないかもしれない詳細を聞かせて負荷をかけすぎるのを避けるため、尋ねられた場合についてのみ情報を与えるのは一般に良い考えである。

- 君達の氏族の族長はエストヴァスの息子バランス(冒険者ハルマストの父)であり、彼は村を離れて陽の天蓋(サンドーム)神殿で開かれる交易期の祝祭に村の他の

貴族や地主たちと一緒に護衛戦士たちを連れて参加している。妻のザラが彼の不在時はその任を負い、彼女があなたたちにこの仕事を依頼した。もしハルマストが冒険者の中にいるなら、彼には息子として母親に従う義理がある。

- 牛飼いが牛たちと帰ってこなかった時、ザラは使いを走らせた。使いは牧草地上で牛飼いたちが並んで倒れているのを見つけた。二人は死んでいて、もう一人も死にかけていた。
- 負傷した牛飼いはベラという名である。彼女が言うには牛の群が村から2キロメートル離れたところで草を食べ



次の場所は地図に記載されているが、この冒険の範囲外である。

- **ナイミー溪谷:** 居住地で、小さな農場、ブドウ畑、牛や羊のための牧草地がありコリマー部族が所有している。
- **クリアワイン砦:** コリマー部族の主要居住地にしてアーナルドリ氏族の村。部族の王がここに住んでいる。ここには週市、部族の神々の神殿があり、北と東には多くのブドウ畑がある。
- **聖なる土地:** 大地神殿のブドウ畑と農地
- **大地神殿:** この地域の主要な大地の神殿。この神殿の大女祭は各部族の王と同じくらい重要な存在である。
- **アーノーリング村:** コリマー部族のアーノーリング氏族の土地。
- **アヒルの渡し:** この交易地はサーター公王の建設した石橋、サーター橋のおかげでストリーム川の主要な渡し場となっている。ここでボートに商品が載せられて遠くエスロリアまで運ばれる。

- **古の塔:** コリマー部族とリスメルダー部族の双方が領有を主張する古代の城塞で、現在は空である。
- **良き場所亭:** クリーク川とストリーム川の間を旅する者たちはここで宿所や食事や酒を求めることができる。
- **ヒルヘイヴン村:** リスメルダー部族のヒルヘイヴン氏族の拠点。
- **グレイドッグ村:** リスメルダー部族のグレイドッグ氏族の拠点。灰色犬亭で有名で、旅人は宿所、食事、酒を求めることができる。
- **小星の火山嶺(リトル・スターファイア・リッジ):** これらの急な崖はオーランスのカルトにとって神聖であり、オールマース氏族が領有を主張している。
- **荒れ地(バッドランズ):** 星の火丘陵のこの地域はコリマー部族とリスメルダー部族の双方が領有を主張している。ここは定住者のいない土地で羊の放牧にしか適さないと考えられている。
- **壊れた塔:** 星の火丘陵の荒れ地にある古い廃墟。

ているのを見張っている時に奇襲されたのだという。仲間の牛飼い(エンダクとダーサ)は殺され、ベラは死にかけたまま放置された。彼女はエグロストの子ダナコスが自分の腹を槍で刺したのを覚えており、また他のグレイドッグ氏族のものはダナコスの行動に驚いていたと話す。

- グレイドッグ氏族が所属しているのはリスメルダー部族、コリマー部族(冒険者たち自身が所属している部族)の長年の競争相手である。グレイドッグ氏族とコリマー部族の各氏族は星の火山稜の領有権をめぐる争っている。グレイドッグ氏族のものたちも、交易期の祝祭を過去の侮辱の復報をする絶好の機会と考えて離れた隣人に対する略奪のために利用したのに違いない。

上記は一般的な知識である。この出来事がいかに卑劣かを強調するため、ゲームマスターは冒険者たちに牛飼いの誰かと仲が良かったり関係があったりするか尋ねてもよい。そうした怒りは冒険者たちの〈忠誠(コリマー部族)〉の情熱を呼び起こし、これから起こる事件の中で技能を増強できるかもしれない。

これ以上のことを冒険者たちが知りたがるなら、ゲームマスターは適切な技能による判定を求めること。

- 〈地域知識(ドラゴンパス)〉に成功するとグレイドッグ

氏族のエルゴストの息子ダナコスという名の男がトラブルメーカーであることがわかる。スペシャル成功だと彼が様々な祝祭でコリマー部族のものと言い争いを繰り返し、何度も暴力沙汰を引き起こしたことがわかる。クリティカル成功した冒険者は、ダナコスはコリマー部族に婚姻による縁者がいたのだが、その縁者と酔っぱらって決闘をして殺してしまったことを思い出す。自分の部族であるリスメルダー部族から賠償をするよう強制されて破産し、以来コリマー部族を逆恨みして、自分の不遇をコリマー部族のせいにしてしている。

- 冒険者が出発前に牧草地を調べると言ったなら、〈追跡〉ロールに成功すると足跡から6人のグレイドッグ氏族が牛を連れ去ったのだとわかる。スペシャル成功なら何らかの理由で死体の近くで乱闘になり、その後この場を離れたことがわかる。クリティカル成功なら後で下手下人の足跡が特定できるようになる。

プレイヤーが旅をつづける準備ができれば、ゲームマスターは次の文章を読み上げるか説明する。

強盗を追跡するのはたやすかった。60頭もの牛が移動した跡を偽装するなど不可能なのだから。しかし彼らは奇妙なことに北方へ遠回りして、きみたちの氏族の誰もあえて行こうとはしない荒れ地(バッドランズ)に向かっている。灰色で陰鬱な空が頭上に広がるこんな荒涼とした場所には

何の慰めもなく、晴天の下で家に帰れるのではという望みは消え去った。雨のしずくが時折きみたちに跳ね、ゴロゴロという音が南へと響きわたり、迫りくる嵐を予感させる。牛泥棒達の後を追ってきた中で、君たちは物騒な光景に遭遇した……。

ゲームマスターは冒険者たちにそれぞれ**〈視覚〉**ロールを行なうよう要求すること。成功すると冒険者たちは数百メートル北で人型生物らしき影が地面に腹ばいになっているのが目に入ってくる。スペシャルまたはクリティカル成功なら何匹かのカラスがむぎ出しになった肉をつついてるのがわかり、あの人影が実際には死体なのだと察せられる。もし誰も**〈視覚〉**ロールに成功しなかったら、牛の跡をたどっている時に死体につまづく。

ひとたび同族を殺さば……

死体に近づいてしっかり見るとその死体は人間の女性のもので、黒髪で茶色の瞳をしていることがわかる。彼女はグレイドッグ氏族の一員で、その氏族の織り手特有の青い縁取りをした羊毛のチュニックを身にまとっている。カラスを追い払えば冒険者たちは死体を詳しく調べることができる。そうしたなら彼女の喉は切り裂かれており、価値のあるものは何も持っていないこと、彼女の銭袋の革紐は切断され、彼女が持っていた武器は持ち去られていることがわかる。小さな食事用ナイフだけが彼女のベルトに挟まっている。彼女の死体の近くには火を起こしたあとの輪になった石がある。

〈追跡〉ロールに成功すると彼女が殺されたのは、おそらく火のそばに座っていた時で、その後引き離され放置されたのだということがわかる。牛の足跡が引きずられた跡の上を通っていることから、彼女が殺されたのは牛が連れ去られる前であったことが察せられる。スペシャルまたはクリティカル成功なら彼女を殺した犯人の靴跡はダナコスのもので、コリマーの牛飼いを殺したものと同じだとわかる。

〈習慣〉ロールに成功すると、同じ氏族の一員を殺した上でうつぶせにしたままカラスにつつかれるがままにし、墓を掘ることはおろか敬意をもって遺体を整えることすらしないというのは非常にグレイドッグ氏族らしからぬことだとわかる(コリマー部族でも同様)。この判定に成功した冒険者は同様にこの場で行なうべき名誉ある行ないとはグレイドッグ氏族の遺体を埋葬することだろうということがわかる。地面は手で墓を掘るには岩がち過ぎるし冒険者たちが自由にできる道具はわずかだ。しかし彼女の遺体を覆える程度に石を集めるのは15分しかかからない作業である。

もしヤニオスが冒険者に参加しているなら、彼女は召喚

した地のエレメンタルをこの作業のため使用できる。

木々に目あり

もし冒険者たちがこの殺人事件の周囲の状況について考察しているならば、その間にゲームマスターは冒険者たちにもう一度**〈視覚〉**ロールをするよう要求すること。成功した者はずっと遠くで何かが動いたことに気付く。誰かが自分たちを見ており、牛の足跡から西に外れた不揃いの低い木立の近くに立っているのだ。もし冒険者たちが叫んだり、手招きしたり、それ以外でもなにか観察者の存在に気付いたそぶりを見せたら、その人物は必死に駆け去り、木立の反対側にある岩だらけの小さな溝地に隠れようとする。

彼の追跡は問題なくできる。そうするとその人物が下帯とボロボロのふちがほつれ接ぎはぎだらけの布切れを外套としてまとった老人だったことがわかる。事前の**〈視覚〉**ロールがスペシャルまたはクリティカル成功だったなら、このことが遠くから同様に判別できる。老人はつくりの荒い木の杖をたよりに歩いており、彼の髪はつやがなく乱れており、もし冒険者たちが近づくなら彼は振り返って怯えた様子で見つめる。

冒険者たちがこの男を調べたり追いかけたりしないことを選択したら、ゲームマスターは37ページの「廃墟への道のり」を参照すること。放っておかれると老人は冒険者たちが視界から消えるまで溝地に隠れている。斜面が無人的になったら、彼はその後死んだグレイドッグ氏族のもとへ近づいていく。そして、彼女の魂を安らかに眠らせようと試みてから、自分の小屋(詳細は36ページ「嵐からの避難所」を参照)へ戻り、そこで、葬儀も行なわれない死が数年後に訪れるまで、静かな隠者としての暮らしを続ける。

老人との会話

もし老人と対面したり彼を追いかけたりしたなら、冒険者たちはもっとちゃんと彼のことは見ることができ(上記参照)。彼らが近づいてくるのがわかると、老人は背中を岩がちな斜面に向け、杖を使って注意深くどんな攻撃からも我が身を守ろうというそぶりを見せる。

• **〈知性チェック〉**に成功すると彼はほぼ盲目で、片目は白濁しており、もう片方の目を細めてどうにかものを見ようとしていることがわかる。彼は注意深く冒険者たちが岩だらけの地面を移動する音を聞き取って、その動きを把握しようとしている。

• **〈地域知識(ドラゴンパス)〉**ロールに成功すると彼はカーサロという名の廃品漁りで、塚山からものを回収して交易所で売っていることで知られていることがわかる。彼は追放されてから長らく何年も冒険者たちの村に

カーサロ

ダーカ・ファールのシャーマン

カーサロは小柄でやせ型の男で、しばしばそこにはいない人々に向けて話しかけたりつぶやいたりする。彼は数え切れないほどの入れ墨を彫り込んでおり、腰巻きと古くつぎだらけになった羊毛の外套以外のものを身につけることはめったにない。

カーサロはきわめて数多くのものに監視され探られているのだと異様に恐れている。その中には、「石の女」の像やら、はるか過去に彼の祖先たちと戦い死んでいった幽霊たちや、フクロウや、しゃべるアライグマまでもが含まれている。

STR	11	CON	13	SIZ	11
INT	15	DEX	12	CHA	16
POW	18	マジック・ポイント 18			

部位	D20	AP/HP
右脚	01-04	0/5
左脚	05-08	0/5
腹	09-11	0/5
胸	12	0/6
右腕	13-15	0/4
左腕	16-18	0/4
頭	19-20	0/5

武器	%	ダメージ	SR	HP
クォータースタッフ	75	1D8	5	8

ルーン: 人(⚔) 90%、死(⚰) 75%、月(☾) 60%

ルーン・ポイント: 6 (ダーカ・ファール)

情熱(パッション): 忠誠(祖霊) 80%

移動: 8

ヒット・ポイント: 14

鎧: 無し

技能: <登攀> 60%、<ジャンプ> 50%、
<応急手当て> 70%、<精霊知識>、<瞑想> 65%、
<死に化粧> 85%、<精霊戦闘> 95%、<搜索> 60%、
<聞き耳> 50%、<隠れる> 50%、<忍び足> 50%

言語: <ヒョルト語> 65%、<精霊の言葉> 70%、
<交易語> 25%

精霊魔術: 精霊障壁(スピリット・スクリーン) 6、
治癒(ヒール) 5、敵の検知(ディテクト・エネミー) 1、
騒乱(ディストラクション) 1、惑い(ビファドル) 2

精霊戦闘ダメージ: 1D6+3

身代金: 500ルナー

シャーマン能力: カーサロには《精霊障壁(スピリット・スクリーン)》6の呪文が常に効果を発揮している

タブー: いかなる鎧も身につけてはならない

魔法の品: 11ポイントのマジック・ポイント格納クリスタル

フェッチ: INT 13、POW 16、CHA 14

技能: <精霊戦闘> 80%

精霊戦闘ダメージ: 1D6+2

精霊魔法: 抵抗(カウンターマジック) 4、
防護(プロテクション) 3、視覚化(ヴィジリティ) 2、
呪払い(ディスペル・マジック) 4

は来ていない。スペシャル成功ならば何十年か前までは彼は非常に優秀なシャーマンでコリマーの地域のダーカ・ファールの信者だったことがわかる。彼は精霊との戦いで狂気に陥り元に戻ることはなかった。

- **幸運チェック**に成功した冒険者は数年前あたりにこのカーサロ老人を見たことを思い出すかもしれない。
- **<言いくるめ>**に成功すれば彼を手早く落ち着かせることができるが、冒険者がとても忍耐強いなら**<雄弁>**を使用することもできる。そうするかわりに、ゲームマスターは単純にこの遭遇をロールプレイさせて、その結果からどれだけ早くカーサロが冒険者に打ち解けるか決定することもできる。

もし冒険者の誰かが彼を攻撃したり武装解除しようとしたなら、彼はすぐさま杖を落として精霊を呼んで迎え撃つ。彼は戦闘員ではなく、彼を殺してもそのような悪行は名誉にならない。そうはいっても彼は自分を援助したり、その死の復報をするための精霊を召喚できるかもしれない。

荒れ地の隠者

一旦落ちていて冒険者たちが先に通過した連中でもその仲間ではないと納得したら、彼は隠すことなく話をする。ゲームマスターはカーサロと話すのを少々困難にすることが推奨される。というのは彼はぼんやりとしていて人間とあまり話したことがないからだ。彼が会話する相手は精霊や、自分の神ダーカ・ファールや、自然環境、自分自身というのがほとんどで、会話や行動から手掛りをとらえるような社会的スキルの一部を失っている。彼は飢えてもいるし、輝くものを求めてもいる。それは荒れ地に住む精霊への素敵な供物となる。

カーサロは誰がグレイドッグ氏族で、リスメルダー部族で、コリマー部族なのか知っている。というのも彼はこれまでの人生をそれらの領地の間で生きてきたからだ。ゲームマスターは冒険者たちにそれぞれ評判の判定をさせて彼らについて聞いたことがあるか確認する。彼はその冒険者の子供のころすら覚えているかもしれない。

カーサロを説得して、彼と持っている情報を共有するのに対して時間はかからない。

- カーサロは恐れおののきながら、冒険者が避けるべき相手として「石の女」のことに言及し、時折周囲を見渡して必死に彼女が視界内にいないか確認する(彼女はいない)。「彼女はごく稀に目覚めて荒れ地を歩き回っている。それで、もし彼女を見かけでもしたら、逃げ出さねばならん」

- 牛の群が近づいて来た時、彼は木の根を捜していた。そしてグレイドッグ氏族のものが野営している所を遠くから聞き耳を立てていた。「石の女」はグレイドッグ氏族の一人に近づき彼に呪文をかけた。
- その男は野営地に戻ると彼らの故郷のグレイドッグ村へ

は戻らず北へ向かうと宣言した。反対されると仲間の一人を殺した。残った者は荷物をまとめると真夜中に出発した。「真夜中過ぎにあったことだ。だいたい半日前だ」

- ・グレイドッグ氏族たちはおそらく牛を「石の女」の廃墟へと連れて行った。そこは北の山麓地帯の自然の森深くの丘の上にある古代の神殿建築だ。この古い廃墟を見つけるのは難しいことではない、蹄の跡が幅広にのこって冒険者を真っ直ぐそこへ導いている。
- ・彼は「石の女」が正確には何者なのかは知らないが、彼女が彼を怯えさせることより彼女を避けている。彼が彼女をこう呼ぶのは彼女が彫刻された石像のように見える姿で、このあたりのあちこち歩き回っているからだ。

グレイドッグの幽霊

焚火の跡を調べて〈追跡〉ロールに成功しても「石の女」の存在を示唆するようなものは見つからない。グレイドッグ氏族のものとかカーサロ以外に最近の人間の足跡は見当たらない。彼らがどこに行ったか知るのに判定は必要ない。蹄の跡がはっきりと残っていて誰でもそれを追うことができる。

冒険者たちがカーサロと話している間に、目に見えて天候が悪化していく。頭上の雲は暗くなり、弱い霧雨が降り出してびしょ濡れにはならないまでも不快になってくる。

カーサロは死んだグレイドッグ氏族の女の霊を宥めなければならぬ、なぜならさまよう魂がまた荒れ地(バッドランズ)に取りついて欲しくはないから、もし「石の女」がそれを手に入れるかもしれないとなればなおさらである。彼は冒険者たちに言う「荒れ地はありとあらゆる類の精霊や幽霊に満ちておる。ほとんどはなにかに飢えおる、ほかの全てのものと同じようにだ」

冒険者たちは望むのなら、カーサロに協力してこれに参加できる。彼は儀式と埋葬のために死体の準備を手伝うよう求める。〈死に化粧〉ロールの成功が必要になる。冒険者たちができないようなら、カーサロは彼らを連れて(あるいは自分一人で)それを行なう。彼は精神が混乱しているように見えるが、死と精霊界のことになると、いまだに実に聡明である。

ほどなくして死体の準備は整い、カーサロは冒険者たちにグレイドッグ氏族の幽霊を呼び出す間護衛するように頼む。彼女の幽霊を呼び出すために、カーサロは地面に座って儀式の詠唱をはじめ、彼女を呼び出す呪文を唱える。彼の手助けをできる冒険者は、それが魔法的なものであれ単なる詠唱だけであれ、何でもすることが推奨される。〈ダンス〉や〈歌唱〉でさえロールに成功すれば彼の成功率を増強できる。

彼が成功したならグレイドッグ氏族の幽霊は一時間以内に現われる。スペシャル成功なら彼女は10分以内に現われ、クリティカル成功ならほぼ即座に現われ、さらにカーサロおよび彼に協力した冒険者に対して即座に友好的になる。もし召喚が失敗したら幽霊は現われない。もしファンブルなら彼女は激怒した状態で現われ、それにすぐに続いて「石の女」の顕現が現われる(39ページ「石の女の夢」を参照)。

グレイドッグ氏族の幽霊が現われると、彼女は誰にでも見える状態になり、人間の姿で現われる。彼女はまだ精霊界に移動しておらず、荒れ地(バッドランズ)のこの場所にとどまっている。精霊と話すことは困難であり、そしてこの幽霊は自身の死の悲しみと、荒れ地の奇妙で不穏な性質にさらされてショックを受けている。彼女の怒りは元のリーダーに向けられているものの、彼女はやはりコリマーにさほど好意を抱いていないので、なだめすかして冒険者と話すようにするには〈習慣〉、〈言いくるめ〉、〈雄弁〉が必要になる。

ラニーケの話

彼女が話をするを受け入れたなら、彼女はスノーリ農場のレイカの娘ラニーケと名乗り、冒険者たちに事の成り行きを深く後悔していると話す。彼女はいつもダナコスの指示に従ってきたが、人殺しではないし、彼が牛飼いを殺そうとするなんて想像もしなかったと言う。もし一人生き残った者がいるという話になったら、彼女は即座にいくらか安心する。

もし何が起こったかの説明を求めたら、ラニーケはエルゴストの子ダナコスとともに、彼女と他グレイドッグ氏族の者四人、ミトロラル、デソニル、ゼイディナ、ヴァラニクは彼の計画を実行した。大胆な略奪を行なって氏族の中で評判と地位を得たいと思ったと話す。彼女たちは単純に奇襲してコリマー部族の牛飼いを縛り上げるのだと思っていたが、ダナコスは驚いたことに捕らえた相手を殺してしまった。口論になったが遅すぎた。牛の群とともに帰るほかにできることはほとんどなかった。彼女と他のものは部族長から報奨を受け取った後で、コリマー部族のところへ戻り殺した者たちの代価(身代金)の二倍を支払う提案をしようと約束した。

寝る直前に、他のグレイドッグ氏族のものたちはダナコスにその計画を突きつけると、彼は牛を見張りながら考えてみると言った。彼は数時間後に皆を起こすと、群を北へ連れて行き、比較的楽な帰り道を外れて森へ入ると言い出した。ラニーケや他のものたちは反対し、次に彼女が知ったのは、自分が血を吐いたこと、そして彼女は殺されたのだと理解した。

その後しばらくの間はあいまいで、次に彼女が周囲の状

カーサロは冒険者たちに自分の小屋に来れば「石の女」から逃れられると保証する。この荒地にすまう精霊たちは放っておいて欲しいという彼の望みを尊重しているし、彼は彼女のメンヒル(立石)や石像を取り除いている。

もし尋ねられたら彼は語る。彼女はある種の破壊の女神であり、大地に関係している。非常に古く「神々の戦い」の時代の生まれである。彼女は混沌の存在ではなく実際に混沌を駆逐する手助けをしていた。この

地の原住民でその言語はいまだに残っている古のゼイヤランの住民たちはかつて彼女を何らかの大地の神格あるいは、彼が思うに、家畜の女神として信仰していた。

カーサロはは彼女は長い間眠っていたかあるいは死んでいて残っているのは幻しのごとき記憶に過ぎないと語る。「石の女」は複数存在し荒地を彷徨っているのかもしれない……女神は何世紀にもわたって数多くの夢を見ることができる。

況を認識したとき、牛はいなくなっていた。彼女は故郷の村に戻ろうとしたが、荒地の性質にかかわる何かによって混乱し方向感覚を失っており、それ以後、一族のものをずっと探していたのだ。ラニーケはカーサロと冒険者たちに自分の魂を眠らせて欲しいと懇願する。

冒険者たちは彼女を無視することもできるし、彼女をこの世界に縛り付けている問題を解決して助けてやるため、ダナコスに復讐し、彼女の仲間を救出し、コリマーの牛を返還することを承諾することもできる。承諾したら、カーサロが、彼女をこの世界に縛りつけている問題が解決したら、彼女が進まなければならない道を示す。彼女は門で待つつもりであると言いながらも、地面の上に落ちている彼女の血に染まった小さな石を指し示す。ラニーケは彼らに、その石を地面に投げることによって彼女を呼び出すことができると語る。

もし承諾したなら、カーサロは喜んで冒険者たちの手助けをしようとする。もし拒否し、どうにかしてカーサロがラニーケを高き世界への旅路につかせるのを妨害したら、彼女は絶望のあまり大きな声をあげて泣いて彼女の開放を否定したものを誰にでも攻撃する。彼女は POW 12 で精霊戦闘では 1D6 のダメージを与える(21ページ参照)。カーサロはそのような冷淡さに恐れをなし、コリマー部族はすっかり変わってしまったとつぶやいて冒険者たちとそれ以上関わり合いになるのを拒否する。

卵ほどの大きさの血塗れの石は、そのほかの点はありふれたものである。

嵐からの避難所

精霊の儀式が終了したら、結果の良し悪しに関わらず、カーサロはその場を離れ家に帰る準備をする。どのように扱われたかに関わらずかれは特に森を抜けて「石の女」の住処に向かいたいとは思わないので、冒険者たちと別れようとする。〈言いくるめ〉や〈雄弁〉ロールに成功すれば彼を説得できるかもしれないが、厄介なことになりそうな最初の兆しですぐに気が変わるだろう。スペシャルまたはク

リティカル成功なら何が起ころうとも、最後まで冒険者に同行するようカーサロを説得できる。

冒険者たちが十分にカーサロに好感を与えているなら、あるいは〈言いくるめ〉や〈雄弁〉に成功したら、カーサロは冒険者たちに彼の住居に避難して近づいてくる嵐を凌いだらどうかと提案するかもしれない。彼は自分の住処、風は通るがしっかりと石壁の小屋へと案内する。小屋は比較的浅い洞窟につながる丘のふもとに入り込んで建てられている。道中、冒険者たちは様々な防護のルーンや古い絵文字が、あたりの地面や岩や立ち木や枯れ木の幹に彫り込まれたり描かれたりしているのに気づくかもしれない。同様にダーカ・フェール信仰をあらわす象徴も存在している。小さなトーテムが配置されており、**知性チェック**に成功するとこれらは精霊に対する防備だとわかる。

彼の小屋の中はひどく散らかっていて、陶器の破片や文化的なものの残骸や動物の骨や頭骸骨、ルーンが彫り込まれた色付きの石、乾燥したもしくは感想中のハーブの束のようものがある。物品はより縶り糸や革紐で天井から吊るされており、雑然としているが比較的清潔な場所となっている。小屋は大きな囲炉裏で温められている。カーサロは食事を用意している間に火を起こしておくよう冒険者に頼む。落ち着いたら、彼は塩とハーブで味付けしたトカゲの干し肉を何切れかと、この地で取れる根でつくった薄くてかなりまずそうなかゆを出す。もし冒険者たちがもっとおいしい食糧を分けたら彼は大喜びするだろう。

嵐を乗り越える

次第に強くなっていく嵐が激しくなり、とうとう周囲に吹きつけるようになる頃に、カーサロは彼らにこれまでの手柄について話をするよう頼んでくる。彼は客を招かないしそうすることに慣れておらず、たくさん質問をする。

眠る時間になると、カーサロは彼自身の寝具以外は持っていないが、頼まれればそれを提供する。それ以外のものも全員が、外で嵐が吹き荒れている間、座ったり眠ったりする地面を確保できる。動物はすべて慣習通り、小屋の前

の囲いに入れられる。雨が周辺地域に激しく打ちつけ稲妻が閃き、雷鳴がすぐ頭上で鳴り響く中、彼らは落ち着かない夜を過ごす。

翌朝、カーサロは夜明けとともに冒険者を起こす。嵐は差し当たり止んでいるが、空はいまだ暗く弱い雨が降っていて、遠くから丘と荒れ地に響き渡るゴロゴロという音が、さらなる嵐が近づいてくるのをほのめかしている。

もし冒険者たちがカーサロを動かそうとして、おそらくは**〈言いくるめ〉**を使って成功すると、年老いた隠者のシャーマンは同行することに合意する。しかし彼は「石の女」を恐れており、もし彼らが彼女の石碑のどれかに遭遇して、無礼にもそれに干渉しようとしたら見捨てて去っていく。

廃墟への道のり

グレイドッグ氏族のラニーケの死体を発見した後か、カーサロの丸木小屋で一晩を過ごした後か、いずれにしろ冒険者たちは牛を追跡して北方の岩がちな星の火山嶺の山麓へと向かう。もし彼らがすぐに行くことを選択した場合には、北に進むにつれて嵐が強くなることに気付く。日が陰り遠くないうちに激しい雨が降り始める。とはいえ盗まれた牛の群の足跡は簡単に辿ることができる。山の裾野を数時間進むと木々がどんどん濃くなる。冒険者たちが次の朝を待つならば、嵐によって痕跡が洗い流されてしまっていることに気付く。それを見つけて追跡するためには通常の2倍の成功率で**〈追跡〉**ロールに成功する必要がある。

彼らが足跡を見つけるのに失敗したとしても挑戦を続けることができ、それぞれの試みごとに1時間がかかる。彼らが2回目も失敗したら、ゲームマスターは数時間も泥だらけになって探した後ようやく足跡を見つけることができたと宣言すべきだろう。

彼らが荒れ地(バッドランズ)から岩がちな裾野へと移動すると、足跡が最終的に長く放棄されている古代の道へと続いていることに気付く。その道の敷石は壊れて十数世紀の間見捨てられていたため土石流やその他の災害により失われているが、それでもかつての利用の痕跡がある。特に目立つのは道に沿って存在する多くの破壊され摩耗した石柱(メンヒル)である。全てが押し倒されバラバラになっていて、その破片が散乱している。

その題材を判別できるほど無傷なものは残っていないが、それに注意を向けた冒険者たちは**知性チェック**に成功することで、彼らが同じ主題を表現したものであることが判る。とても粗雑な石柱の一つには顔がなく帯冠を被った太った体を持つ女性が彫刻されており、かつては道を見張っていたかのようである。最も背の高いものは1.5メートルほどの高さがあり、残りの多くもだいたい

1メートルの高さである。それらを詳しく調べるか《魔力検知(ディテクト・マジック)》の呪文により、それらは魔力はないが、過去のいずれかの時点では魔力があった可能性があることがわかる。オベリスクに彫られている文章(**〈ゼイヤラン語読み書き〉**)のスペシャル成功、もしくは《翻訳(トランスレイト)》のルーン呪文の使用により読むことができると、これらは聖なる石であり、群の見張りに使用するための女神の「眼」であることがわかる。

冒険者たちが無傷の「石の女」の石柱(メンヒル)を探そうとしたら、そのエリアを広く探しまわって**〈搜索〉**ロールに成功しなければならない。これは盗まれた群の残した足跡を追う当面の方針に対して考慮すべき遅れをもたらすことになる。彼らがそのような石柱の一つを見付けた場合、それは魔力を放っており魔術を検知する能力に反応する。もし冒険者がそれにダメージを与えようと試みたり、無傷の石柱をいじろうとした場合には、ゲームマスターは参加している冒険者それぞれの**POW×1**をロールすべきである。成功した場合には「石の女」の夢の織糸が調査のためにSR 5に30メートル先に実体化する。「石の女の夢」については(39ページの)囲み記事に説明がある。



助けを求めるいななき

次第に荒れ狂う雲の下、冒険者たちが先へと進み未開の森を通り抜けている時、ゲームマスターは先頭を騎乗していたり周辺の斥候を担当している者(そのようなプレイヤーの中から選択する)に**〈聞き耳〉**や**〈視覚〉**をロールするよう要求するべきである。成功したら(聞き耳の場合は)彼らの盗まれた牛の1頭が怯えていないおり蹄で岩がちな地面を蹴っているの音に気付く。(視覚の場合は)若牛の1頭が木々の間を抜けて逃げており、それを7匹の灰色の肌をしたトカゲのような生物の団が追走している。トカゲたちは併走して背後から飛びかかったり横から噛みついている。だいたい70メートルに近づくと全員に見えるようになる。

知性チェックに成功するとそのクリーチャーがロックリザードであることを識別できる。牡牛を倒そうとしてい

ロックリザード

この鈍重なトカゲはしばしば「荒れ地」の平原において朝日を日光浴しているのが見つかる。肉食ではあるがほとんどの獲物を捕まえるには鈍重過ぎるため、だいたいは屍肉を餌にしている。彼らは12匹程度までの群をつくる。ロックリザードの皮膚は灰色の岩のように見え、非常にタフであり、動いていない時には岩と見間違える。

STR 13 CON 13 SIZ 14
INT 無 DEX 13 CHA 無
POW 10 マジック・ポイント 10

部位	D20	鎧/HP
尾	01-03	3/4
右後脚	04-05	3/6
左後脚	06-07	3/4
胴体後部	08-11	3/6
胴体前部	12-15	3/6
右前脚	16	3/4
左後脚	17	3/4
頭	18-20	3/5

武器	%	ダメージ	SR	HP
爪(下記参照)	25	1D6+1D4	8	-
噛みつき(下記参照)	25	1D10+1D4	8	-

戦闘: ロックリザードはどちらかの爪が命中するまで両方の爪で同時に攻撃する(2回ロールする)。その後の戦闘ラウンドは、その爪で掴んだままもう片方による打撃と噛みつきを行なう。

移動: 4

ヒット・ポイント: 14

基本SR: 4

鎧: 3ポイントの皮膚

技能: 〈獲物を嗅ぐ〉50%, 〈隠れる〉50%.

るものの今までのところ部分的にしか成功していない。牛の身体に描かれた血が流れる筋が彼らの歯と長い爪の証になっている。牛は力尽きようとしており、突撃によってよろめき躓き戦いは今にも終わろうとしている。

冒険者たちが長い間躊躇しているようならば、ロックリザードは2ラウンドで牡牛を倒して、次の2ラウンドでそれを殺すのに十分なダメージを与える。冒険者たちがトカゲたちの狩猟を邪魔するつもりなら彼ら自身が戦う必要がある。それらのクリーチャーたちは絶望的に飢えているためヒット・ポイントが半分になって逃げ出すか、おびえて逃げ去るまで闘う。

この戦いが冒険者たちにとっては簡単過ぎるようなら、ゲームマスターは望むなら追加の同じ群のメンバーのロックリザードを12匹かそれ以上追加しても良い。数ラウンド遅れて彼らは叫び声に引き寄せられて来る。

コリマーの牡牛が救出されたら、冒険者はその世話を試みるかもしれない。落ちつかせるために〈放牧〉を使用したり、酷く傷ついていた場合には失なわれたヒット・ポイントを回復させるために〈応急手当て〉技能ロールや〈治療

(ヒーリング)呪文さえ使うかもしれない。冒険者たちは、失なわれていた牛の1頭を索いて、再び残された痕跡をたどって道が続けることができる。明るい面としては救うべき牛はたった59頭しか残っていない。

彼らが進み続けると、グレイドッグ氏族の者たちの目的地が明らかになる。切り立った丘の上に古い廃墟があり、岩がちの丘から木々の上へと突き出している。**知性チェック**に成功すると冒険者たちは鳥の鳴き声が聞こえなくなっているのに気付く。森が奇妙に静かで、弱い雨がパラパラを降っているのと風に揺れる葉の音と動きのみが存在している。彼らが〈視覚〉や〈聞き耳〉ロールを望んだ場合は、可能だが何も聞こえず「石の女」の石柱(メンヒル)以外には何も見る事ができない。「石の女」は今ではよりたくさん存在している。

牛の群と盗賊の足跡は真っ直ぐ緩い傾斜路を登っていき、古い廃墟の中へと続いている。

古い廃墟

この時点で冒険者たちはその廃墟について何かを調査したり何が出来るか考えようとするかもしれない。離れた距離からだど何らかの丘の上の建造群であることが見て取れ、それをより小さな建物と壁が周囲を取り巻いている。ほとんどが崩れているが、そびえる円筒形の塔が威圧しており壁のはるか上に突き出している。その塔は全ての建造群の中で一階建てではない唯一の建物である。その頂上は崩壊するか壊されおり空へと開いている。

- **〈視覚〉**ロールに成功すると、ある壁の上に誰かの頭が一瞬出ているのを見つけることができる。もし冒険者たちがその観察者を見ている兆候を示したら彼は下へ降りて行って戻ってこない。スペシャルまたクリティカル成功したら、ラニーケが身につけていたようなオープンヘルムを身につけた人間の男性であり、グレイドッグの一人のようであることが分る。
- **〈聞き耳〉**ロールにより砦からパタパタという足音の響いているのが聞こえ、ブーツを履いた人間のものようである。スペシャル成功ならば冒険者たちは牛の鳴き声が聞こえる。クリティカル成功ならば冒険者たちは牛たちが中心の建物付近にいそうな印象を得る。
- **〈(ドラゴン・パス)地域知識〉**を持つ冒険者たちの誰かがロールに成功するとその古い廃墟と塔はおそらく第二期よりも古く、1500年以上昔の神殿であることがわかる。しかしここで信仰されていた神または女神は長く忘れ去られている。
- **〈合戦〉**ロールに成功すると冒険者たちはこの場所はとても防御に向いた位置ではあるものの、その壁は要塞

化されておらず、特に防衛には向いていないとわかる。

- **〈放牧〉**や**〈動物知識〉**により丘の上の建造物群に続く斜面の小道と傾斜路は動物たちを効率よく連れて行くのに向いた造りになっていることに気付く。それは階段状にするかわりにゆるやかな坂道になっており、その坂道は崩れて草に覆われてはいるものの石ではなく土でできている。

近寄って見ると、その幅広い傾斜路は丘の上の廃墟の中心へと続いていることがわかる。誰かが丘の周囲を周ってみることを選んだら、廃墟の一部が地滑りによって流されているのがわかる。外壁は丘の斜面に散らばった瓦礫の山のようにっており、中心にある塔までの遮られない明瞭な視界を得ることができる。

古い廃墟の探索

冒険者たちが古い廃墟を探索することに決めたら多くのことが判る。この廃墟の作り手たちは少なくとも千年前に立ち去っているが、歴史上において様々な部族集団や山賊の一団たちでさえ拠点として使用してきた。イドリマを宥めた者たちもいるし、彼女の祭壇へと引き寄せられて貪り喰われたものたちもいた。その廃墟は半分空に向かって開いており、瓦礫が全ての狭い道や壊れた部屋を塞いでいて、全体でも無傷な部屋や住居は少数しか残っていない。

特に注意を引くのは、その建築技術が冒険者たちに馴染

みのある様式のいかなるものとも似ていないことである。壁の形や街路の構成は人間以外の何かよって建てられたような不安な感覚を持たらす。点在する空き地と廃墟へ続く傾斜路に沿って等間隔に37ページに記載された石柱(メンヒル)の無傷なものが並んでおり、それぞれに重量のある女性のおおげさに誇張された彫刻が描かている。装飾品の帯か何かは彼女の頭を完全にとり巻いている。その石細工は比較的に粗野で「石の女」を表現した石柱としてよく保たれている。切り出された石が固く組み合わせられていて、その間にはほとんど隙間がないがモルタルは使われていない。他の壁はずっと古く、砂礫と石の層を晒している大雑把な土木作業である。

牛を探すには**〈追跡〉**または**〈聞き耳〉**ロールが必要である。成功したら彼らは神殿構造群の中心に建つ塔の隣にいたことがわかる。ほんの5分間ほど歩きまわればそこへの道を見出すことができる。ロールに失敗したら冒険者は廃墟の迷路で道に迷い、方向を取り戻すためには知性チェックに成功する必要がある。壊れた塔の近くで**〈聞き耳〉**ロールに成功すると「供物の部屋」(43ページ参照)で(一人の人間の男が)何か詠唱している音が聞こえる。そうせずには彼らは大きな儀式用の囲い柵に入れられている牛のところへ真っ直ぐ行くこともできる。

牛、バイソン、馬、雄羊、羚羊、セーブル鹿、インパラなどの頭蓋骨がこの場所のあちこちに散らばっていたり、地面に並べられたり、奇妙にも土の壁に埋め込まれたりし

石の女の夢

グレイドッグ氏族の者を永眠させる儀式をしたり、無傷の石柱の一つに干渉したりすることで、冒険者たちが不運にも「石の女」の注意を引いたら、イドリマは壊れた塔にあるその休息場所で部分的に覚醒して、夢の織糸を紡いで送り出し実世界に顕現させる。

夢の織糸は彼女の「石の女」として形態で現われ、その石像たちと同じ外見である。膨らんだ太った女性で、上等だがぼろぼろになった灰色のフードのある外套を纏っており、彼女の顔は(包帯のような)ゆるい帯で巻かれていて、その帯に隙間から一つの明るい光が放射されている。彼女の手は前で組まれており、長く緩い袖が肌が見えるのを隠している。その外套は不自然に動いて、彼女の当惑させるような体型を隠している。

彼女は低いなまめかしい声をしており、物理形態と同じ技能と言語を所有している。「石の女」は対面している者たちを精霊戦闘で支配して破壊しようと試みるよりも、単純に彼女を信仰させるために、究極的に

は食べ物を与えてくれるように、うまく説得して塔へ来させることを望んでいる。

彼女の特性(アビリティ)と言語については47ページのイドリマの記述を参照すること。とはいえ彼女の夢の織糸はもっと単純なクリーチャーで、外見を持つエーテル存在で、コミュニケーションを取ることができ、精霊戦闘と「隷属化」の能力を持っているに過ぎない。夢の織糸はイドリマのものと同じINTとDEXを持っているが、そのPOWは1D6+6しかなく、マジック・ポイントはPOWに等しい。

夢の織糸は脅かされた場合は精霊戦闘に入るだろう。より詳しい説明は47ページを参照。彼らは簡単に破壊できるが、長々と遭遇に固執するよりもっと可能性が高そうなのは、その姿を象った石像の中へ逃げ込むことだろう。イドリマは彼女の夢の織糸を戦闘員としてではなく伝令、スパイ、蒔き餌として使っている。

ている。〈放牧〉ロールに成功すると動物たちはこの場所に土着のものではないことが判る。〈動物知識〉ロールに成功すると、そのいくつかは麝香牛やオーロクスのようなさらに珍しい種のものであることが識別できる。

古い廃墟の様々な場所の壁に浮彫りされているのは目の高さに帯状に刻まれた碑文や絵画や古ゼイヤラン語のルー

ンなどである。これらは「イドリマと名付けられた」女鬼神が誕生し、それを内包していた大地から起き上がる場面を描いている。廃墟となった建築群に散らばっている絵にはイドリマの役割が混沌に対する土地の守護者だったことが描かれている。碑文には(おそらくゼイヤラン部族の)人間たちが、37ページの「廃墟への道のり」に記述されてい



スプラル＝パ

大地の女神の従者

イドリマは、彼女に捧げられた群をつくる動物の骨と皮と頭蓋骨を組み合わせて大地から召喚し、数世紀に渡って数十の心を持たない従者を作ってきた。スプラル＝パはだいたい人間サイズの外見で、血塗れの蔓に覆われており、死んだ牝牛か牡牛の頭を持ち葛と棒切れを持っている。スプラル＝パはアンデッドではなく、どちらかという大地のエレメンタルの仲間である。スプラル＝パという名前は古代の言葉で「召喚されしもの」を意味しておりこの特定のクリーチャーの種類を意味するわけではない。

これら従者たちは CON を持っておらず、それで合計ヒット・ポイントもない。もし四肢が破壊されたり打撃されたりしても、従者は可能な限りのやりかたで戦い続ける。もし頭が破壊されたらスプラル＝パは動かなくなる。

STR 15 CON 無 SIZ 11
INT 無 DEX 11 CHA 無
POW 7 マジック・ポイント 7

部位	D20	鎧/HP
右脚	01-04	1/1
左脚	05-08	1/1
腹	09-11	1/1
胸	12	1/1
右下腕	13	1/1
左下腕	14	1/1
右上腕	15-16	1/1
左上腕	17-18	1/1
頭	19-20	4/4

武器	%	ダメージ	SR	HP
右爪	55	1D6+1+1D4	9	-
左爪	55	1D6+1+1D4	9	-

戦闘: スプラル＝パは同じ戦闘ラウンドに同じ相手に対して爪で2回攻撃できる。スプラル＝パは最初に上の腕で攻撃する。上の腕が破壊されたら、下の腕で攻撃を継続する。

移動: 8

基本SR: 5

鎧: 四肢ど胴体には1ポイントの皮、頭には骨と角で4ポイント。

技能: 〈回避〉33% (DEX×3に等しい)

大地通過: SR 5 にスプラル＝パは1マジック・ポイントを消費して大地に潜り頭蓋骨まで沈むことができる。もしスプラル＝パが立ち去ったり地表より深く潜ってしまうと頭が外れて残される。埋まっている時も通常のMOVで移動することができる。土の壁の中へも同じように移動でき、その場合には頭蓋骨が地面へと落ちる。殻を変えるヤドカリのように、スプラル＝パは次の戦闘ラウンドのSR 5 に自分の頭蓋骨かその他の頭蓋骨がある場所にも大地から再登場することができる。移動している戦闘ラウンドごとに1マジック・ポイントを支払う必要があるが、動かずにいる場合にはマジック・ポイントを支払う必要はない。古い廃墟にある頭蓋骨のほとんどはどこかの時点でスプラル＝パであったものであり、いつでも、どの冒険者の10メートル以内にも1D6-1個の使用可能な頭蓋骨があるだろう。

ヴァラニク

グレイドッグ氏族の牛泥棒

ヴァラニクは、イドリマの奴隷になってしまったダナコスを除いて、牛泥棒グループの唯一の生き残りである。彼女の「隷属化」の能力に対して抵抗を試みた時にファンブルしたことにより彼の心は折れている。彼は今では「石の女」に怯え狂った目付きでぶつぶつ独り言をつぶやきながら廃墟を逃げまわっている。ダナコスが仲間のグレイドッグ氏族の者たちを殺すのを彼は手伝ったのだろう。彼の武器と鎧についている血が彼が何らかの関与をしたことを強く示唆している彼のINTとCHAが低下しているのは混乱と過度の怯えのためである。

ヴァラニクは死ぬまで戦う必要はなく、実際生き残ろうとする。重傷を負ったら彼は諦めるだろう。〈洞察(人間)〉をロールすると彼が罪悪感に悩まされており一時的に狂っていることが判る。〈言いくるめ〉ロールで何らかの種類の治療を試みるのに十分長く彼を落ちつかせておくことができるかもしれない。

STR 14 CON 14 SIZ 14
INT 13 (6) DEX 11 CHA 12 (6)
POW 12 マジック・ポイント 12

部位	D20	鎧/HP
右脚	01-04	3/5
左脚	05-08	3/5
腹	09-11	3/5
腕	12	3/6
右腕	13-15	3/4
左腕	16-18	3/4
頭	19-20	4/5

武器	%	ダメージ	SR	HP
バトルアックス	60	1D8+2+1D4	8	10
中型盾	55	1D4+1D4	8	12
ジャベリン	50	1D10+1D2	3	8

ルーン: 風(Ⓔ) 75%、移動(Ⓐ) 70%

ルーン・ポイント: 3 (冒険者オーランス)

情熱: 忠誠(グレイドッグ氏族) 60%。

移動: 8

ヒット・ポイント: 15

鎧: 裏打ちされたリネンの長帷子(3)、キュイルブイの籠手と脛当て(3)、オープンヘルム(4)

技能: 〈騎乗〉25%、〈登攀〉50%、〈ジャンプ〉50%、〈合戦〉30%、〈応急手当て〉40%、〈放牧〉65%、〈農場〉60%、〈精霊戦闘〉50%、〈視覚〉40%、〈聞き耳〉50%、〈隠れる〉45%

言語: ヒョルト語 65%、交易語 25%

精霊魔術: 鋭刃(ブレイドシャープ) 2、

筋力(ストレンクス) 2、治癒(ヒーリング) 2、
防護(プロテクション) 2

財宝: グレイドッグに戻れば1ハイド(約16ヘクタール)の土地と望めばそれ以上のものがある。

身代金: 500 L。

たように動物の長い列をイドリマへと率いたことが書かれている。カーサロが彼女が放牧の女神だと考えたのは多分これが理由である。とはいえ、**知性チェック**に成功すると彼女が動物を見守っているのではなく、動物たちの群は全て真っ直ぐに彼女へと導かれていることが示唆される。

騎乗しながら瓦礫に覆われた狭い街路で戦闘移動するのは簡単ではない。古い廃墟の中にいる間は戦闘状態における全ての**〈騎乗〉**ロールに-20%の修正を受ける。ロールに失敗すると騎乗動物が阻まれて指示した通りに移動したり行動できなかったことを意味しその手番は攻撃したり移動したりできない。ファンブルしたら騎乗動物が躓いて冒険者を投げ出してしまい、負傷しないために敏捷チェックを要求される。失敗したらその冒険者は1D6ポイントのダメージを被る。

壁の中の見張り

この時点で冒険者たちがそれを知る方法はないが、彼らが古い廃墟の付近に入って来る瞬間を見張られている。イドリマは彼女の石柱(メンヒル)の中に顕現した夢の織糸を使用して近付いてくる者たち全てを観察している。とはいえ、これにはかなりの量のマジック・ポイントが必要になるため彼女は間欠的にしかこの能力を使用しないだろう。彼女は特定の瞬間には同時に数本しか顕現させることができないが、その廃墟は十分に小さいのでそれらを顕現させて丘の上の領域内を自由に移動させることができる。

さらに危険なのは古い廃墟の古代の守護者である。それは彼女の大地の従者たちで生命を吹き込まれたエレメンタルの様な存在で、スプラル=パと呼ばれている。それを作るのに使用した動物の頭蓋を身にまもって生まれてくる。長く眠りについてたこれらのクリーチャーは目覚め始めており、埋められて待機している地面の中から監視している。起き出した場合、彼らは実体化して頭蓋骨の一つの下の地面から浮上するように現われて、それが彼らの頭になるように見える。頭蓋骨に干渉すると最も近くにいるスプラル=パを召喚してしまう可能性が50%ある。冒険者の誰かが石柱(メンヒル)に対して干渉したら、彼女は防衛のために1D4体のスプラル=パを呼び出し、次の戦闘ラウンドの彼らのSRに到着する。声の届く範囲にいるものたちばマジック・ポイントの消費無しでやって来るが、それ以上を呼び出す場合は従者ごとに1マジック・ポイントが必要となる。

スプラル=パは大地の中を移動し、あたかも水面下を移動しているかのようにその航跡としてわずかなさざ波を残す。さらに土製や土を多量に含む壁の中も移動することができる。スプラル=パについてのより詳細は(以下の)「大地の女神の従者」を参照すること。これまでのところコリマーの牛はほんの少数しかスプラル=パに変わっていない。

い。ゲームマスターはほとんどが汚ない泥の塊のついた皮と古い黄ばんだ骨でできており、「新鮮な」血のついた頭蓋骨と皮はほとんどないことによりそれを示すことができるかもしれない。そしておそらくは角に徴を付けていることにより冒険者たちにとってそれは明白だろう。

他に廃墟の中で遭遇する可能性があるのはヴァラニクである。彼はダナコスの子の部下の一人であり、ラニーケが語ったグレイドッグ氏族の最後の一人である。イドリマは彼を「隷属化」しようと試みて狂気に追いやった。彼は女神に気付かれるのを避けようとしており、建物の間をあちこちへ逃げ回っていて、彼の仲間の一人が彼を見つけて安全を持たせようとするのを期待している。ヴァラニクはダナコスが彼の友人たちを生贄にするのを手伝い、その経験により壊れてしまった。彼は今では乾いた血に覆われており廃墟の建物に入ったり出たりして逃げまわり、全てのものを恐れている。キャラクターたちが廃墟の中にいる5分ごとに、ゲームマスターは最もPOWが低い冒険者のPOW×1をロールすべきである。そのロールに成功したらそのヴァラニクは冒険者を標的にする。待ち伏せを試みて彼らを直接攻撃するか、彼らに対して石や槍を投げつけるか、冒険者の上へ壁の石の破片を降らせる。ヴァラニクについては41ページに記載している。

石と廃墟

もし冒険者たちの誰かがラニーケが殺された地面から血塗られた石を拾っていて、この時点でそれを思い出したら、彼らはそれを地面に投げるかもしれない。そうするとラニーケの幽霊がその場所に顕現する。彼女の霊体の姿が突然現われることは、ヴァラニクをしばらく落ちつかせるのに役立つかもしれないし、彼のグレイドッグ氏族への忠誠に訴えかけたり、もしかすると彼女の顕現を気を散らせるのに利用できたり、ダナコスに立ち向かわせたり、致命的な一撃を加える機会を得るための牽制にしたり、彼に後悔を強いたりさえできるかもしれない。

ゲームマスターはこれらの潜在的な相互作用を即興で行ない、この対峙において適切な感情的な重要性を提供することが推奨される。

廃墟の探索

冒険者たちが何か価値のあるものを探すと宣言したら、ゲームマスターそれぞれの冒険者に5分ごとに**〈搜索〉**ロールを試みることを許可すべきである。このロールに失敗したら何も見つからなかったことを意味する。成功したら**戦利品表**(49ページを参照)でD20を振ることができる。スペシャル成功ならその表で1D10を振ることができ、も

しクリティカル成功ならばゲームマスターは1D6を振るべきである。既にそのアイテムが発見されているならば、ゲームマスターは代りに20の結果を使用すべきである。

供物の部屋

壊れた塔の中央の部屋は円形でその壁は傾斜しており、壁には深い窪みがある。部屋に出入りできる扉は一つしかなく、冒険者たちはそこに立っている。塔の屋根は遙か昔に崩壊しており、中央の部屋の隅には瓦礫の山が押しつけられていたり、扉の外へと押し出されていたりする。(一日の中での時間に依存するが)部屋の中央にある低い石の祭壇に光が直接降り注いでおり、その中央に置かれた皮を剥がれた血塗れの牡牛の角と頭蓋骨が照らされている。祭壇の下には赤く染まった骨が奇妙な配列で並べられており、血塗れの牛の皮がその側面を覆っている。雨が降ってきて全てが濡れ輝いている。

祭壇の後ろには3メートルの高さの黄土色に塗られた巨大な裸の女性の石像があり、彼女の女性的な特徴をグロテスクなまでに過度に強調されている。祭壇は既に流血と血糊で染まっており、辺りには血の銅臭いにおいが立ち籠めている。祭壇を詳しく見てみるとそれは上が開いた円筒状であり中に土が一杯まで詰められていることが判る。祭壇の横の地面には盗まれたコリマーの牡牛の一头が乱暴に屠殺されて、ぐちゃぐちゃの山になっている。

近くには、手足を伸ばして一方の壁にだらしなくもた

れかかっている三人のグレイドッグ氏族のものたちがいる。この時点では明らかではないが、ミトロラル、デソニル、ゼイディナである(冒険者たちがヴァラニクにまだ会っていない場合はグレイドッグ氏族の四人目が欠けていることに気付くだろう)。グレイドッグの者たちは喉を切られ、彼らの胸は血に染まっており、その衣服には争いの跡が見られる。彼らがここで生贄されたことは明白であり、生贄について熟知している者ならば、彼らのマジック・ポイントがどこかに行ってしまったらしいことがわかる。

祭壇から続く奇妙に曲がりくねった細い溝には多量の血が流れていて、部屋の床の様々な場所に空いている穴へと流れ込んでいる。部屋のあらゆる隅には高かったり低かったりあらゆる形や大きさの石の大皿が並べられている。それらの幾つかには萎びて正体が識別できなくなった物体が中に入っており、いくつか空のものがあるが、それ以外には血まみれの肉や牛皮や祭壇にある頭蓋骨から切り取れた物が入っている。動物の頭蓋骨が床に散乱しており、それぞれがイドリマのスプラル=パの潜在的な登場地点となっている。

祭壇と死亡した牡牛の後ろには石像が暗がりにぼんやりと見えており、これが「石の女」の真の姿であるが、外套と長衣は身にまどっていない。石像の腕は横で折り畳まれており、その巨大な顔には何の器官もないが、凹凸のでき



ダナコス、エグロストの息子

グレイドッグの牛泥棒

エグロストの息子ダナコスは、グレイドッグ氏族の野心的な戦士であり、他氏族を襲撃することで自らの名を高めてきた。腕の立つ戦士であるダナコスは、自己中心的な乱暴者でもある。彼はイドリマに取り憑かれ、その精神操作の支配下におかれている。彼女への忠誠は、彼女の「隷属化」能力に起因している。ダナコスの正気はイドリマの影響下で犯した数々の悪行により打ち砕かれている。

戦闘において、ダナコスはまず、敵の一人に《消沈(ディモラライズ)》を試み、次に防御的な魔法を自分にかけて、それから《熱狂(ファナティズム)》を詠唱する。彼は生き残る望みを持っておらず、無謀なやり方で戦い、精一杯気力をかき集めて可能な限り多くの攻撃的な呪文を詠唱する。さらなる戦いに巻き込まれた場合を除いては、防御的な行動を一切とらない。慈悲を与えることも乞うこともない。イドリマの影響下にあるためルーン呪文を使用することはない。

STR 15 CON 14 SIZ 15
INT 13 DEX 12 CHA 14
POW 14 マジック・ポイント 14

部位	D20	鎧/HP
右脚	01-04	3/5
左脚	05-08	3/5
腹	09-11	3/5
胸	12	3/6
右腕	13-15	3/4
左腕	16-18	3/4
頭	19-20	4/5

武器	%	ダメージ	SR	HP
ブロードソード	75	1D8+1+1D4	6	12
中型盾	60	1D4+1D4	7	12
ジャベリン	60	1D10+1D2	3	8

ルーン: 無秩序(Ⅰ) 85%、風(Ⓔ) 85%、移動(Ⓔ) 75%

ルーン・ポイント: 4 (冒険者オーラ)

情熱: 忠誠(イドリマ) 90%、憎悪(コリマー部族) 60%、

名誉 60%、忠誠(グレイドッグ氏族) 60%

移動: 8

ヒット・ポイント: 15

鎧: 裏打ちされたリネンの長帷子(3)、キュイルブイの籠手と脛当て(3)、オープンヘルム(4)

技能: 〈騎乗〉45%、〈登攀〉60%、〈ジャンプ〉60%、〈合戦〉40%、〈応急手当て〉50%、〈放牧〉60%、〈視覚〉60%、〈聞き耳〉50%、〈隠れる〉50%、〈忍び歩き〉50%

言語: 〈ヒョルト語〉65%、〈交易語〉25%

精霊魔術: 鋭刃(ブレイドシャープ) 3、消沈(ディモラライズ) 2、治癒(ヒール) 3、熱狂(ファナティズム) 1、防護(プロテクション) 2

身代金: 不明 (通常なら500ルナー)

た帯がその周囲を完全に巻き回っている。脚の爪先は根っこのように広がっており、その石状の表面は完全に黄土色になっている。

動物の供犠は一般的な習慣であり、冒険者たちはそれについて馴染みがないわけではないが、彼らが普段目撃し参加している類の生贄の儀式は一般に儀礼的な性質である。ここではより原始的でより根源的な何かだという感じがあり、この部屋自体が彼らの経験を超えていて不安にさせる。

裏切り者の最後

ゲームマスターはダナコスの〈隠れる〉技能のロールを行なうべきである。彼は冒険者たちが近付いて来たり、牛の頭蓋骨のスプラル=パと戦うの音を聞き、瓦礫の山の後ろに隠れている。ゲームマスターはそれぞれの冒険者に(プレイヤーの選択により)〈聞き耳〉または〈視覚〉を試みダナコスの〈隠れる〉ロールに対抗するよう要求するべきである。彼が〈隠れる〉に成功しており、冒険者たちがそれに気付いていない場合は、彼は奇襲を試みる。〈忍び歩き〉を使用して彼が最も危険だと判断した誰かに対して最初の一撃を試みる。彼が祭壇で行なっている作業、イドリマのために新しいスプラル=パの製作の準備を冒険者たちが邪魔する兆候を見せたら、彼は即座に攻撃のために飛び出し、乾いた血や泥や血糊が跳ねかかったぎよっとする姿を現わすだろう。

ダナコスは冒険者たちと取り引きすることには興味がなない。彼は冒険者たちが彼を捕虜にして連れ帰らなければならないことを知っており、彼の人生は終わっている。彼はコリマー部族の者とグレイドッグ氏族の者たちを冷血に殺しており、それはいかなる贖罪も一生をかけた支払いでも及ばない行為である。彼の運命は最良でも故郷からの追放であり、最もありそうなのはその罪による処刑である。戦いに臨んで、彼はイドリマに激怒するよう促し、彼女にコリマーの牛を、冒険者たち自身を、それ以上のものを約束する。

石もまた身を起こす

余所者が部屋にいることは、目覚めつつあるイドリマにとっては都合の悪い状況であり、すぐさまマジック・ポイントを6点消費することで、ダナコスによって準備されていた新しいスプラル=パ6体呼び起こし始める。それらが現われるのはストライク・ランク 11である。従者はあたたかも地中から並べられた骨、皮、頭蓋骨の中へと上昇してくるのよう見え、成長しゆく蔦がその身を覆い隠す。直ちに敵対的行動をとるわけではないが彼らを見張り、他のスプラル=パが目覚まし、すぐ側に現われ始め

るまでの間、供物の部屋の外で冒険者たちを観察している。

「石の女」は揺れ始め、巨大でグロテスクな祭壇は女神を象ったものではなく、イドリマ自身であることを冒険者たちに明らかにする。彼女はまず大地の言葉で語りかけ、低い多数の口から同時に発されたかのような声で「我は目

覚めたり。我は餓えてあり。長すぎる眠りを経たが故に！我は血と捧げものを所望する！汝らさらなるものをもたらすや？」と告げる。

冒険者たちが理解できなかつたり、彼女に返答しなかつた場合、彼女は同じお告げを古ゼイヤラン語、次にヒョルト語で繰り返す。彼女は攻撃に移ろうとはせずに、まるで捧げものを献上され、当然の敬意が払われる期待するような態度をとる。冒険者たちが彼女と交渉することを選ぶなら、血みどろの戦いを回避できる。地中に住まう神々の常として、イドリマはさほど戦闘を好まず、冒険者たちが所持しているものも必要としていない。前日中ダナコス、彼女によく仕えたものの、「隷属化」の力を有する存在にとっては忠実な下僕はさほど珍しくはない。

カーサロがここにいるなら彼女の力を正しく識別して注意を呼び掛ける。彼はイドリマが目覚め活動することを恐れていると認めるものの、彼女が混沌を食い止めようとする意志を示すなら、その存在を自らの世界へと組み入れることができる。彼女が求めるなら、彼女を宥めるために、彼はおりにつけ捧げものを行なうことすら約束する。

女鬼神への対処

冒険者たちがイドリマや状況にどう対処するかは、完全に彼らに委ねられている。彼女の目的はもっぱら空腹を満たしてもらうことであり、別段好戦的であったり、悪意があるわけではない。彼女は混沌の存在ではなく、「鬼神」だ

からといって邪なる行ないを続けることに関心はなく、ことが自らの生存にかかわるため身勝手に振る舞っているだけである。

- **戦闘:** 冒険者たちが豪胆なら、イドリマと戦うことでクライマックスの戦闘へと至る。その戦いにおいて彼女は豊富な力を顕在化させて投入し、スプラル=パを召喚し夢の織糸を呼び出す。女鬼神は屈強だが、難攻不落というわけではない。上記の通り、彼女は大地に溶け込み、多数のスプラル=パを自由に使うことができる。夢の織糸は比較的弱い、邪魔する用途には使える。肉体的な力、地震を起こす能力、恐るべき凝視の組み合わせは、彼女を手強い相手にしているが、巧妙な戦術、幸運、臨機応変の対応により彼女を形勢不利に追い込むことができるだろう。
- **牛を連れて逃亡:** 冒険者たちは、ひたすら大急ぎで逃げ出そうと試みることができる。エグロストの息子ダナコスを殺し、行く手を阻むイドリマの護衛たちを殺し、残存している牛たちが全て引き裂かれる前に外に出すよう試みる。この解決策は、イドリマが怒り狂って壊れた塔を出てきて冒険者たちを阻止するよう死力を尽すので、血みどろの大混乱が運命づけられている。
- **牛を連れずに逃亡:** 冒険者たちが牛たちを救う努力をせず、とにかく逃げることを選択した場合、確実に成し遂



げることができるだろう。イドリマとその従者たちは、丘の頂上の廃墟群の外までは彼らを脅かすだろうが、捕らえようとする試みに力を入れ過ぎることはない。彼らが去って行ったら、ダナコス新たなスプラル＝パを彼女のために創り出すべくさらに牛を捧げるだろう。最終的には、彼女は彼を解放して、その骨折りの証明として群の1/3を連れて故郷の村に帰ることを許すことになる。その一方、冒険者たちは、故郷に戻ると冷ややかな反応に直面する。そして、多くの好意を失なったことに気づくだろう。

- **取り引き:** 最後に、おそらくは一番賢明な方策として、冒険者たちは女鬼神と取り引きすることができる。話し合っている程度の割合の牛を彼女に与える(彼女は半分を要求するが、1/3で妥協する)。ことによると彼女は見返りとして、他の誰かの牛を奪って与えることで納得する可能性すらある。これにより、別の牛泥棒と報復の連鎖が始まる可能性もある。彼女は人間の生け贄にはさほど興味を示さない。マジック・ポイントの供給源以上のものではないからだ。ひょっとすると彼女はそれ以外のものを求めるかもしれない。返還(回復)する必要があるものはないだろうか? 結局のところ、冒険者たちは彼女が別段邪悪ではないことに気づくだろう……彼女は単に飢えており、そのやり方に慣れていただけなのだ。あるいは冒険者たちは各部族をイドリマの支配地にみだりに立ち入らせないという誓いを立てる必要が生じるかもしれない。部族との交渉を、ヴァラニクかダナコスのうちどちらかが生き残っており、狂気や憑依から解放されているなら、彼らを介して交渉を行なうことを余儀なくされるかもしれない。アーナルダの女祭ヤニオスは、イドリマを倒すことに反対する可能性すらある。地中に住まう大地の女神としての性質により、彼女はアーナルダの潜在的な味方なのだから。イドリマは特定の織糸や従者に対する愛情を持ち合わせておらず、それらの破壊を嫌がることはない。

この冒険にたったひとつの解決策というものはない。冒険者たちは彼女を破壊して、名声を得て評判を向上させることもできるし、お互いに邪魔せずやっつけていくことを提案することで、彼女をどうにかして宥めることもできる。彼女と協力関係を取り結んで、来たるべき英雄戦争においてコリマー部族に非常に強力な同盟者をもたらす、憎むべきリスメルダール氏族に対して明らかな優位を築くことも可能だ。どの解決策にも利点と欠点があるものの、どの道を進もうとも冒険者たちはこの地域の変動著しい勢力図における大規模で新たな変化に参画する運びとなるだろう。そして英雄を目指す彼らの旅路に、この冒険という興味深い記録が

書き加えられるのだ。

儀式用の囲い柵

イドリマとダナコスに対処すると同時に、冒険者たちはほぼ間違いなく行方知れずのコリマーの牛を見つけ出したいと思うだろう。牛たちは大きな囲い柵の中に入れられている。草が生い茂り、数千年に渡って損なわれることなく残ってきた石の扉で閉じられている。扉は回転軸の上で均衡を保つ形状になっており、ぐるぐると回転させることで出入りできる構造である。正確に54頭がこの囲いの中に残されている。1頭は迷子になって先だって冒険者たちと出会い、5頭はイドリマに捧げられスプラル＝パに変えられた(41ページ参照)からだ。

牛を集めて囲い柵から出し神殿建築群を通り抜け丘を下らせるには、**〈放牧〉**ロールに成功しなければならない。スプラル＝パや女鬼神の攻撃により、冒険者たちが足止めを受けるなら、さらに難しくなるだろう。

報酬と経験値

牛をコリマー氏族のもとへと帰還させることで、評判に+3%のボーナスを得る。次の要因による修正を加えること。

- イドリマを倒したなら評判に+1%。
- イドリマを同盟者にする約定を取り結んだなら評判に+2%。
- ダナコスかヴァラニクのうち一人、あるいは両名を捕虜にして、身代金と引き替えにグレイドッグ氏族へと返したなら評判に+1%。

社会的報酬に加えて、冒険者たちは古い廃墟で発見した宝物を取り分とすることができる。ダナコスかヴァラニクのうち一人あるいは両名から得られた身代金も自分のものにしてよい。族長の妻ザラは、冒険者それぞれに200ルナーと感謝、あるいは氏族の提供可能な恩恵でもって報いる。

「石の女」イドリマ

大地の女鬼神

イドリマは、大地を揺るがすものマーラン・ゴアの多数の娘のひとりであり、「神々の戦い」において大地に最初に血が流れたとき、この女神より生まれた。イドリマは混沌やトロウルといった大地の敵、ならびに大地の女神たちに怒りを抱くその他の存在と戦った。イドリマは敵の血か、捧げものとして彼女に提供された血か、そのどちらかによって満たされ心を鎮める。大暗黒の間、彼女はこの地域から混沌を遠ざけておくのを手伝った。曙の時代において、地元のゼイヤラン人は、イドリマを守り手にして庇護者として崇め、動物と人間を捧げものとして供した。だが曙の祝福とともに新しい文化が広まると、彼女のカルトは死に絶えた。見捨てられて彼女は大地の奥深くで眠りについた。彼女が再び目を覚ましたのは、血への渴望からだった。イドリマは大地の女神たちのカルト精霊であり(それ故、ヤニオスの呪文《カルト精霊への命令》の対象となるかもしれない)、マーラン・ゴアのサブカルトとして崇拝される可能性すらある。

イドリマは石に彫刻され赤土で覆われた巨大な女性という外見で現われる。膨れた太腿、腰回り、腹部、乳房を持っており女性であることは一目瞭然である。その腕は太く、手先は細かな枝のように分岐が触手と繋がっており、指としての役割を果たしている。足も同様で、ほとんど木の根のごとき様相である。その頭は不釣り合いなほど小さく顔はない。代わりに太さが均一の包帯のようなもので覆われている。ただし彼女が奮起したなら、帯は開き頭全体と同じくらい大きな一つ目が現われて睨みつけてくる。じっとしているなら石像に間違われるかもしれない。

彼女のマジック・ポイントは、最近のグレイドッグの3人を捧げられたことにより増大しており、そのうちいくらかは新たなスプラル=パを作成するために使用済みである。

STR	25	CON	13	SIZ	25
INT	13	DEX	13	CHA	19
POW	25	マジック・ポイント	36 (通常は25)		

部位	D20	鎧/HP
右脚	01-03	6/8
左脚	04-06	6/8
腹	07-10	6/9
胸	11-15	6/10
右腕	16-17	6/7
左腕	18-19	6/7
頭	20	6/7

武器	%	ダメージ	SR	HP
掴む	80	2D3+(下記)	7	12
押し潰す抱擁	自動	2D6/ラウンド	1	12
地揺れ呼ぶ踏みならし	自動	下記参照	3	-
無貌の凝視	POW抵抗	下記参照	3	-
隷属化	POW抵抗	下記参照	3	-

移動: 7

ヒット・ポイント: 23

基本SR: 3

鎧: 石の肌(6)

ルーン: 大地(□) 100%、無秩序(Ⅹ) 90%

技能: <精霊戦闘> 90%、<古ゼイヤラン語会話> 90%、

<ヒョルト語会話> 45%、<大地の言葉> 100%、

<精霊の言葉> 50%

精霊戦闘ダメージ: 2D6+3

戦闘: 毎ラウンド、イドリマは冒険者の1人に「掴む」

を試みるか「地揺れ呼ぶ踏みならし」か「無貌の凝視」による攻撃を行なう。冒険者を「掴む」ことに成功したら、続くラウンド毎に、その冒険者に対して「押し潰す抱擁」攻撃を行なうことができる。冒険者を掴んでいないか、届く範囲内に冒険者がいなかった場合、「地揺れ呼ぶ踏みならし」か「無貌の凝視」を用いる。

掴む: ラウンドに1回、イドリマは冒険者1人に掴みを試みる。掴まれたなら、冒険者はイドリマのSTRに打ち勝たなければ(あるいはどうにかして右腕を使用不能にするまで)解放されない。イドリマが掴んでおける冒険者は、いちどに1人のみである。以降のラウンド、掴まれた冒険者は「押し潰す抱擁」を受けることになる。

押し潰す抱擁: 冒険者がイドリマによって掴まれた次のラウンドから発生する。毎ラウンド、冒険者は2D6ダメージを胸に受ける。鎧は最初は有効であるがダメージが超過した場合には次から効果がない。イドリマは冒険者がイドリマのSTRに打ち勝つか、イドリマの腕が使用不能になるか、冒険者を解放するようイドリマが説得されるか、冒険者のヒット・ポイントが2以下になるまで、押し潰すを継続する。

地揺れ呼ぶ踏みならし: イドリマが「掴む」か「無貌の凝視」による攻撃を行なわないラウンドには、自らの足で地面を踏みならし、小さな地震を発生させることができる。「地揺れ呼ぶ踏みならし」はイドリマの周辺9平方メートルに影響を及ぼす。そのエリア内にいるものは全員、次のラウンドの間ずっと、全ての運動技能、操作技能、DEXロールに-15%される。毎ラウンド範囲内に立っているものは全員DEX×55ロール(-15%のペナルティつき)に成功しなければ転倒してしまう。

無貌の凝視: イドリマが「掴む」か「地揺れ呼ぶ踏みならし」による攻撃を行なわないラウンドには、冒険者の1人に「無貌の凝視」を向けるべく、巨大な睨みつける瞳を取り巻いている肉の帯を開くことができる。彼女が対象のPOWを自らのPOWで打ち負かしたなら、犠牲者はそれから10分の間、あたかも《消沈(ディモライズ)》を受けたかのような行動をとることになる。イドリマがスペシャル成功したなら、犠牲者は20-犠牲者のCONターンの間卒倒してしまう。クリティカル成功だったなら犠牲者は上記のように卒倒するだけでなく、CON×5ロールに成功しなければ、純然たるショックと恐怖により即死することになる。防御魔法に対しては「無貌の凝視」は1ポイントのルーン呪文と同等の扱う。



イドリマ (続き)

夢の織糸: 1マジック・ポイントを消費することで「夢の織糸」を生み出すことができる。作成には1戦闘ラウンドをまるまる要し、祭壇から灰色がかかった黄土色の筋の入った霧が生じるかのように見える。それから何かと融合して、イドリマの外套を纏いし「石の女」と似た姿を取る。次に夢の織糸は大地へと沈み込んで、彼女の立石(メンヒル)のどれかで再び姿を現わす。夢の織糸に関するより詳しい情報は39ページ参照のこと。

スプラル=パ: イドリマは1マジック・ポイントのコストでスプラル=パを1体召喚できる。この従者は古い廃墟のどこにでも、5ストライク・ランクで頭蓋骨の一つに顕現する。もしそのクリーチャーが既に存在し顕現しているなら(声が聞こえる範囲にいる可能性は50%)、彼女はマジック・ポイントを消費することなく単にそれを「大地の言葉」で呼び寄せることができる。これにも5ストライク・ランクかかり、次の戦闘ラウンドに1D4体のスプラル=パが現われる。

隷属化: 戦闘していないとき、イドリマは6マジック・ポイントを消費することで、可能性のある標的を隷属化して、彼女に仕え守らせることができる。これはイドリマのPOWと対象となった者のPOWによる抵抗ロールで解決するただし、彼女に明らかな敵意を抱いている対象にこれを向けることはできない。成功すると対象は隷属化され、一時的な情熱(パッション)〈忠誠(イドリマ)90%〉を付与されて、丸一日彼女に仕えることになる。スペシャル成功なら、時間は1D3+3日に延長され、クリティカル成功なら1季節まるまる彼女に奉仕する。通常であれば反対するようなこと(友人と戦う、誓約に背くなど)を求められたら隷属化の犠牲者はPOW×3ロールを行ない隷属状態を解く試みができる。このロールは関連する(ゲームマスターの判断による)情熱(パッション)で増強されるべきである。隷属状態が破られたなら、「忠誠(イドリマ)」は除去される。精霊魔術の呪文《抵抗(=カウンターマジック)》と《呪払い(ディスペル・マジック)》は「隷属化」に対して効果を発揮する。ルーン呪文の《吸収(アブソープション)》や《魔力消散(ディスミス・マジック)》や《不可侵(インヴェイアラブル)》も同じく、「隷属化」の効果を打ち消すことができる。

魔術: 任意のラウンドのSR3にて、イドリマは大地や周囲の石へと溶け込むことができる。壁でも地面でもよい。そうやって溶け込んだなら、彼女は物理的な攻撃を受けなくなるが、精霊戦闘や「無貌の凝視」を介さない攻撃も行なえない。この過程で彼女は身体の大部分を脱ぎ捨てることになり、黄土色の染みと彼女の痕跡として不気味な小石混じりの泥砂が残される。体を再度作り上げるには一昼夜かかる(体が破壊された場合でも再構築できる)。

イドリマはまだ行動していない任意のラウンドのSR3において幽体離脱できる。精霊戦闘や「無貌の凝視」で攻撃するために自らの精霊を周辺へと送り出す。霊体化している間は、周囲へと溶け込んでいない限り、彼女の体は無防備となる。

さらに地中に住む大地の女神として、イドリマは自分に捧げられた生け贄からマジック・ポイントを吸収することができる。地のエレメンタルのような大地のクリーチャーから攻撃されることはない。大地のクリーチャーと出会ったら、その制御を奪うために「大地の言葉」で語りかけてPOW対POWの抵抗ロールを行なうことで彼女の命令に従うようにすることができる。

ルーンクエストのベテランだったら？

もしプレイヤーたちが以前の版のルーンクエストに慣れ親しんでいるなら、以前の版を用いて作成された冒険者を、さほど苦勞することなくこの冒険で用いることができるだろう。この本のルール部分には十分な情報が含まれている。情熱(パッション)、ルーン、その他のシステム変更が説明されていて、ルーンクエストのシステムは融通が利くので、これらのルールを使用するためにキャラクターを手早く適用させることができるし、あるいは無視することもできる。HeroQuestに通じたグループならば、この冒険をそっちのルールセットに適合させるのはより簡単にできるだろう。

何にもまして重要なのは、この冒険が比較的経験の浅い入信者レベルの冒険者のグループに適しているということである。たぶんルーン・ロードやルーン司祭では強力すぎるだろう。そして冒険者たちには何らかの理由でドラゴン・パス地域にいる必要がある。

あるいは、この冒険の事件と舞台は十分に独立しているので、ゲナーテラのほどこでも、望むならグローランサのどこかの別の場所に配置することもできる。

戦利品表

ロール 結果

- 1 知られていない神の小さな黄金の像。〈鑑定〉判定に成功すれば、少なくとも 150ルナーの値打ちものだとわかる。知識系の技能に成功したとしても、この神を特定することはできない。ときには未知なるものを受け入れることも大切である。
- 2 小さな金属と水晶の小瓶。封を切られておらず、灰色の粉がいっぱい詰まっている。この粉末はあらゆる病気/魔術/その他の影響を除去できる。ワインに混ぜて呑むなら効果が発揮されるまで半日を要する。粉末は 1D6 回分が入っており、〈薬学〉か〈錬金術〉ロールに成功したなら、そういった性質を識別できる。ただし、そのような分析により 1回分が消費される。
- 3 こぶし大サイズの「石の女」の像。くすんだ灰色の石で作られている(イドリマの描写に関しては47ページ参照)。これはマジック・ポイント格納クリスタルを兼っており、8マジック・ポイント分の容量がある。現時点では空である。
- 4 赤と緑の斑の石から彫り出された小型ナイフ、輝くほどに磨き上げられており、刃先はいまだカミソリのように鋭い。〈鉱物知識〉で碧玉(ジャスパー)だとわかる。かつて柄の部分は革紐のような何かで包まれていたが、乾燥してしまっており触れたときにバラバラになる。おそらく 50ルナーの価値がある。
- 5 青銅でできたマント用飾りピン。青い翡翠の大きな正方形の板がつけられており、来歴は不明である。この風変わりな記念品身につければ、冒険者の評判が +1% される。
- 6 白い光沢のある色をした石英の破片がいくつか。奇妙な象形が彫り込まれている。それらは組み合わせることができ、〈古ゼイヤラン語読み書き〉ロールに成功すれば解読できる。これらの字形を判読するには丸一日かかり、その冒険者に一度だけ〈古ゼイヤラン語〉に +1D3% のボーナスをもたらしてくれる。
- 7-8 顎骨。その歯は銀製のピンに置き換えて骨に埋め込まれており、準貴石がはめこまれている。話の種にする以外のすぐにわかる用途はない。250ルナーの価値がある。
- 9-10 朽ちた革袋。だいたい十数個の有色鉱物の小さな塊が入っている。鉱物のサイズは指先程度で、いくつかの小さな丸いトークンには男、女、子供、ドラゴニュートの姿が刻まれている。〈ワーム友邦国知識〉ロールに成功すれば、これが人気のあった子供向けボードゲームだと識別できる。ボードは布切れなのだが、今や朽ち果ててしまっている。クリティカル成功なら冒険者はルールを思い出す。このセットは蒐集家にとっては 200ルナーの値打ちがある。石の価値はだいたい 50ルナー程度だろう。
- 11-13 黒い大理石から切り出された指輪。75ルナーの値打ち。
- 14-16 かつては革と木で作られた矢筒だったが、今や長い不明瞭の染みと片側に多数の矢尻があるに過ぎない。矢尻は薄く剥かれた黒曜石であり、さしたる価値はないものの、今でも使える。
- 17-19 比較的最近の小型土器、赤い蠟で蓋をされている。中には滑らかな灰色の物質が詰まっている。これは元々は癒しの軟膏だったが、今では痛んでいる。傷口に塗りつけた場合、回復プロセスを 1週間遅延させ、猛烈に痒くなり、塗り込んだ傷ごとに魔法による治癒効果が 1点減少してしまう。
- 20 珍しい色彩の釉薬で彩りされた陶器の破片、あるいは緑青で錆びた青銅の塊、はっきりとした用途はない。考古学者以外には無価値である。

ヴァサナ、ファーナンの娘

コリマー部族アーナルドリ氏族の熟練の女重騎兵 女性、21歳。冒険者オーランスの入信者

自己紹介: わたしはヴァサナ、ファーナンの娘です。父ファーナンはスターブロウの叛乱の英雄の一人でクリムゾンバットに貪り食われたました。ルナー帝国への復讐の戦いのなか、ペンネル渡しの合戦でアークラスの目に止まりました。第2次ムーンブロス合戦で顔の左側に深い傷を受け。回復のために母親の農場へ戻り、今はすっかり冒険の準備ができてます。友人たちは、わたしを恐るべきバイソンライダー、剣の達人、敬虔な冒険者オーランスの信徒として知っています。わたしの誇りは無双の腕力です。

ヴァサナは小柄だが、強靱な肉体をもった女性である。赤毛で顔の左側には深い傷を跡がある。小柄な体躯にも関わらず彼女はバイソンを自在に操り、年上の者たちよりも見事に戦士や司祭たちを指揮する。

ヴァサナの祖母はサーターの公王たちに祐筆として仕え、ポールドホームの戦いにおいて名誉の戦死を遂げた。ヴァサナの父親ファーナンは、神殿育ちの孤児だったが、アーナルドリ氏族のアーナルダ女祭ヴァリーナと結婚した。ファーナンはスターブロウの叛乱に参加し、のちにカイル・スターブロウがサーターから脱出するのを個人的に助けた。彼は1620年にホワイトウォールを守って、クリムゾンバットに喰われて死亡した。ファーナンの魂は消滅し、まだ十代だったヴァサナは復讐を誓った。

成人するや否や、ルナー帝国に対して父親の恨みを晴らすべく、母親の農場を去った。1623年に彼女はブライアン王に従って巨大都市ノチェットへ行った。そこで異父姉妹のヤニオスと一緒に、ペンネル渡しの合戦で、彼女は偉大な武勲を上げアークラスの注目するところとなった。アークラスに従ってプラックスへ赴き、パヴィス解放において白き牡牛の軍勢に参加した。再び名誉を手にするため彼女は第2次ムーンブロス合戦に参陣して偉大な武勲を挙げたが、あやうく死にかけた。ルナーの女祭を殺害する過程で左目すれすれに傷を負った。ドラゴンライズの後、彼女は傷を癒すために、母親の農場へ戻った。

STR 16 CON 12 SIZ 10
INT 15 DEX 11 CHA 19
POW 14 マジック・ポイント 14

部位	D20	Armor/HP
Right Leg	01-04	5/4
Left Leg	05-08	5/4
Abdomen	09-11	3/4
Chest	12	5/5
Right Arm	13-15	5/3
Left Arm	16-18	5/3
Head	19-20	5/4

武器	%	ダメージ	SR	HP
ブロードソード	90	1D8+1+1D4	7	12
ランス	70	1D10+1+3D6	5	10
バトル・アックス	55	1D8+2+1D4	8	10
中型盾	65	1D4+1D4	8	12
複合弓	45	1D8+1	3	7

ルーン: 風(☉) 90%、死(†) 75%、移動(☺) 75%、
真実(Υ) 70%、大地(□) 20%。

情熱: 憎悪(ルナー帝国) 90%、名誉 90%、
帰依(オーランス) 80%、忠誠(サーター) 80%、
忠誠(アークラス) 70%、忠誠(コリマー部族) 70%

評判: 20%

身代金: 500ルナー

移動: 8

ダメージ・ボーナス: +1D4

精霊戦闘ダメージ: 1D6+3

ストライク・ランク: DEX 3、SIZ 2

ヒット・ポイント: 12

鎧: 青銅ディスクの胸当て(5)、青銅の籠手と脛当て(5)、
鎧打革のシャツ(3)、クローズヘルム(5)

技能: 〈回避〉22%、〈騎乗(バイソン)〉70%、
〈ダンス〉25%、〈言いくるめ〉15%、
〈雄弁〉45%、〈歌唱〉50%、〈合戦〉65%、
〈カルト知識(オーランス)〉25%、
〈習慣(ヒョルト人)〉35%、〈農場〉30%、
〈応急手当て〉25%、〈放牧〉20%、〈瞑想〉25%、
〈精霊戦闘〉55%、〈礼拝(オーランス)〉35%、
〈聞き耳〉40%、〈視力〉50%、〈搜索〉30%、
〈追跡〉10%、隠密:〈隠れる〉15%、〈忍び歩き〉15%

言語: 〈ヒョルト語会話〉60%、〈嵐の言葉〉34%、
〈交易語会話〉20%、〈セイヤラン文字読み書き〉30%、
〈新ペローリア語読み書き〉15%

ルーン・ポイント: 3 (冒険者オーランス)

ルーン呪文: カルト精霊への命令 (2)、闇歩き (1)、
魔力消散 (可変)、エレメンタル退散 (可変)、神託 (1)、
大地の盾 (3)、延長 (1)、敵の発見 (1)、飛翔 (可変)、
傷の治癒 (1)、跳躍 (1)、稲妻 (可変)、雲霧 (1)、
多重呪文 (1)、盾 (可変)、霊視 (1)、精霊遮断 (可変)、
風のエレメンタル召喚 (1)、瞬間移動 (3)、風の便り (1)

精霊魔術: 移動(モビリティ) (1)、
消沈(ディモラライズ) (2)、治癒(ヒール) 2

魔法の品: 10ポイントのマジック・ポイント格納クリスタル。生の真の石のかけら。

財宝: コインで20ルナー、鎧と兜、中型盾、ブロードソード、ランス、バトル・アックス、複合弓と矢20本、騎乗用バイソン(別記参照)



ヤニオス、ヴァリーナの娘

**大地の女神アーナルダの女祭見習い
コリマー部族アーナルドリ氏族、女性、23歳**

自己紹介: 私のことはヴァリーナの娘ヤニオスと呼んで。母と同じくアーナルダの女祭になるつもり。大地とその秘密に誓えあれ！ 私は生命と性愛のダンスを知っているし、誕生と再生の儀式も知ってる。私は上位世界の精霊たちや大地の精霊たちと会話できるし、肉と骨を完全に接合する方法も知ってる。異父妹のヴァサナと一緒にノッチェットで冒険し、そこでサマスティナ女王の祝福と好意をもらったの。今は妹と一緒に旅をして、女神様が私に与えた道を進んでいるところ。

ヤニオスは官能的な女性で、茶色の髪を蛇のようにうねった三つ編みにしている。彼女はアーナルダ女祭の伝統的な礼服を纏っている。彼女の口調は時に高慢に、時に好色に響くが、彼女は友人たちには親切で気前がよく、敵に対しては容赦がない。

彼女はヴァサナの異父姉で、母親は同じであるがヴァサナとは父親が異なっている。ヤニオスの祖母は灰色熊の峰で羽根馬の女王を守って死亡した。彼女の母親(アーナルダの女祭ヴァリーナ)は続く20年の紛争に全く巻き込まれずにすんだ。

母にとって、ヤニオスがノッチェットで異父妹のヴァサナと仲間になったことは大いなる衝撃だった。ノッチェットでヤニオスはサマスティナ女王の祝福と好意を獲得した。彼女はペンネル渡しの合戦に参加し、アークラスと一緒にジョルダンを召喚し、カ ril・スターブロウが公王になるのを助けた。

STR 11 CON 12 SIZ 15
INT 16 DEX 15 CHA 17
POW 15 マジック・ポイント 15

部位	D20	鎧/HP
右脚	01-04	0/5
左脚	05-08	0/5
腹	09-11	0/5
胸	12	0/6
右腕	13-15	0/4
左腕	16-18	0/4
頭	19-20	0/5

武器	%	ダメージ	SR	HP
バトル・アックス	55	1D8+2+1D4	6	10
ダガー	35	1D4+2+1D4	7	7
中型盾	65	1D4+1D4	6	12
複合弓	45	1D8+1	2	7

ルーン: 大地(□) 90%、豊穡(⊗) 85%、獣(▼) 85%、暗黒(●) 40%、風(☉) 30%

情熱: 帰依(アーナルダ) 80%、愛情(家族) 70%、忠誠(コリマー部族) 70%、忠誠(アーナルドリ氏族) 70%、忠誠(アークラス) 60%、忠誠(サーター) 60%、忠誠(サマスティナ女王) 60%、忠誠(羽根馬の女王) 60%、憎悪(ルナー帝国) 60%

評判: 26%

身代金: 1000ルナー

移動: 8

ダメージ・ボーナス: +1D4

精霊戦闘ダメージ: 1D6+1

ストライク・ランク: DEX 2、SIZ 1

ヒット・ポイント: 13

鎧: 女祭のローブ

技能: 〈回避〉35%、〈水泳〉40%、〈ダンス〉65%、〈言いくるめ〉15%、〈雄弁〉60%、〈歌唱〉70%、〈地域知識(ドラゴン・パス)〉25%、〈合戦〉35%、〈カルト知識(アーナルダ)〉40%、〈習慣(ヒョルト人)〉30%、〈農場〉30%、〈応急手当て〉50%、〈放牧〉20%、〈植物知識〉25%、〈家経営〉35%、〈瞑想〉35%、〈精霊戦闘〉70%、〈礼拝(アーナルダ)〉70%、〈洞察(人間)〉35%、〈聞き耳〉30%、〈視覚〉30%、〈搜索〉30%、〈追跡〉10%、〈隠れる〉15%、〈忍び歩き〉15%

言語: 〈ヒョルト語会話〉60%、〈大地の言葉〉30%、〈交易語会話〉20%、〈ゼイヤラン読み書き〉10%

ルーン・ポイント: 4 (アーナルダ)

ルーン呪文: 吸収(可変)、情熱喚起(1)、心酔(1)、カルト精霊への命令(2)、魔力消散(可変)、エレメンタル退散、神託(1)、大地の力(3)、延長(1)、敵の検知(1)、肉体の治癒(3)、傷の治癒(1)、不可侵(1)、多重呪文(1)、四肢再生(2)、霊視(1)、精霊遮断(可変)、地のエレメンタル召喚(可変)

精霊魔術: 鈍足(スロウ)(1)、治癒(ヒール)3、惑い(ビファドル)(2)

魔法の品: 10ポイントのMP格納クリスタル

財宝: ノッチェットでサマスティナ女王より好意として受けとった資産をコインで640ルナーを持って始める。複合弓と矢20本、バトル・アックス、ダガー、中型盾、自宅には1780ルナー相当の宝飾品、瓶器、高価な品々がある。



ヴォストール、パイジームの息子

ルナー・ターシュのダンスストップ出身の重装歩兵 男性、21歳。七母神の入信者

自己紹介: 攻撃はやめてくれ、勇敢な冒険者たちよ。確かに俺はルナー人で、ターシュのダンスストップ出身だが、ルナー帝国に対するいかなる責務も放棄して侵略者としてではない別の運命に従っている。我が名はヴォストール。その辺の裏切り者とは違うぞ！ 我がコピス剣と盾を赤の皇帝へと捧げ、その名の下にノチェットやペンネル渡しの合戦を戦った。狂戦士ハレックと呼ばれる野蛮人によって危うく不具にされるところだった。その回復中に私の人生に関わる企ては為され新政権による粛清が始まった。暗殺や投獄を避けるため私にはなんとか逃げ出す以外の選択肢はなかった。以前の敵たちの中に受け入れ先を見つけ、友人にすらなった。俺は今では独立した人間であり世界の中に新しい道を求めている。

パイジームの息子ヴォストールはダンスストップのルナー・ターシュ兵士の家系の出身である。彼は黒く濃い髪、鋭い眼、強靱な肉体を持っているが、彼の最も目立つ特徴は顔の右側から右腕にかけての恐ろしく無惨な傷跡である。傷は回復しているものの彼が被った酷い負傷の証となっている。

ヴォストールの祖父は「灰色熊の峰の合戦」を赤の皇帝のために戦い戦死した。パイジームは博識ファザール将軍に従ったがヘンドリック戦役で栄誉の戦死を遂げた。

成人してヴォストールはダンスストップ歩兵連隊に参加したが、赤の皇帝が博識ファザールをドラゴン・パス総督将軍から解任したことに衝撃を受けた。とはいえ彼は連隊に従いエスロリアへ赴きノチェット包囲戦で勇敢に戦った。しかし帝国はその都市の攻略に失敗した。ペンネル渡しの合戦においてヴォストールは狂戦士ハレックに危うく殺されるところであり、顔から右腕にかけて酷い傷を受けた。ヴォストールは回復のためにドラゴン・パスへ帰還した。サーターからの撤退中に、ファランドロス王の派閥がファザールに忠実な士官たちを粛清する一貫として彼の暗殺を試みた。殺されないためにヴォストールは脱走し、サーターの以前の敵たちの中に味方を探した。

STR	16	CON	15	SIZ	13
INT	15	DEX	15	CHA	10
POW	15	マジック・ポイント 15			

部位	D20	鎧/HP
右脚	01-04	6/5
左脚	05-08	6/5
腹	09-11	5/5
胸	12	5/6
右腕	13-15	6/4
左腕	16-18	6/4
頭	19-20	5/5

武器	%	ダメージ	SR	HP
コピス	80	1D8+1+1D4	6	12
ショートスピア	45	1D6+1+1D4	6	10
ダガー	45	1D4+2+1D4	8	7
大型盾	90	1D6+1D4	7	16
ジャベリン	30	1D10+1D2	2	8
複合弓	50	1D8+1	2	7
中型盾	35	1D4+1D4	7	12

ルーン: 月(☾) 90%、混乱(☹) 75%、幻影(☼) 75%、

風(☁) 50%、大地(☐) 50%、火(☉) 50%

情熱: 忠誠(博識ファザール) 80%、名誉 70%、
恐怖(狂戦士ハレック) 60%、恐怖(ドラゴン) 60%、
憎悪(ファランドロス王) 60%、愛情(家族) 60%、
忠誠(ダンスストップ) 60%、忠誠(赤の皇帝) 60%

評判: 19%

身代金: 500ルナー

移動: 8

ダメージ・ボーナス: +1D4

精霊戦闘ダメージ: 1D6+1

ストライク・ランク: DEX 2, SIZ 2

ヒット・ポイント: 16

鎧: ヘビースケイルの長帷子(5)、プレートの手と脛当て(6)、クローズヘルム(5)

技能: 〈回避〉35%、〈ダンス〉15%、〈言いくるめ〉15%、
〈雄弁〉20%、〈策謀〉15%、〈歌唱〉30%、
〈地域知識(ルナー・ターシュ)〉25%、〈合戦〉55%、
〈天文知識〉15%、〈カルト知識(七母神)〉25%、
〈習慣(ルナー属領)〉40%、〈農場〉35%、
〈応急手当て〉30%、〈瞑想〉15%、〈精霊戦闘〉45%、
〈礼拝(七母神)〉35%、〈聞き耳〉40%、〈視覚〉65%、
〈搜索〉25%、〈追跡〉5%、〈隠れる〉15%、
〈忍び歩き〉15%

言語: 〈新ペローリア語会話〉70/20%、
〈ターシュ語会話〉30%、〈交易語会話〉20%、
〈ヒョルト語会話〉10%

ルーン・ポイント: 3 (七母神)

ルーン呪文: カルト精霊への命令 (2)、
小型エレメンタル退散 (1)、魔力消散 (可変)、
神託 (1)、延長 (1)、敵の発見 (1)、傷の治癒 (1)、
狂気 (1)、精神破壊 (2)、多重呪文 (1)、反射 (可変)、
四肢再生 (2)、霊視 (1)、精霊障壁 (可変)、
小型の火のエレメンタル召喚 (1)

マジック・ポイント: 15

精霊魔術: 惑い(ピファドル) (2)、魅惑(グラマー) (2)、
治癒(ヒール) 1

魔法の品: 太って歯をむき出したドワーフを象ったベルトの止め金(《治癒 2》の呪文マトリックス)

財宝: コイン 125ルナー、戦利品、鎧と兜、大型盾、コピス、ショートスピア、ダガー、ジャベリン2本、複合弓と矢20本



ソラーラ、トーリアの娘

ノチェット出身の革命家にして書記
女性、21歳。ランカー・マイの入信者

自己紹介: 論文の執筆中で思考を乱されたくないので手短に行きましょう。私はソラーラ、ノチェットのランカー・マイ神殿の学者です。母から読み書きを習い、だんたん知識探究への愛情が育ちました。歴史、言語、伝承、修辞学、論理学、それから魔道も私の専門です。第二期の古ワーム語からの私の翻訳は同僚たちに大いに賞賛されています。しかし私を単なる本の虫や筆写師とは考えないで。私はサマスティナ女王とアーグラス王のために戦って血を流しましたし、私の剣は鉄筆と同じくらい働く準備万端です。今は小さな冒険者のグループに参加して彼らと旅をしドラゴン・パスについてより多くのことを探索しているところです。

ソラーラは冒険者にして実践学者である。彼女は長い茶色の髪を持っており、服装は実用的で「鬚」のかわりに付けている装飾用のベール以外には特徴がない。

ソラーラはノチェットの知識神殿のランカー・マイ賢者の孫娘である。彼はルナーの暗殺者に対してサーター王家を支援し、ベリンターが「ビルディング・ウォール」を隆起させた時に偉大な名誉とともに死んだ。彼女の母トーリアもランカー・マイの賢者だった。彼女は獅子王の饗宴を生き延びたが、グレイメインの大略奪において偉大なる栄光とともに死亡した。

長い徒弟時代を経てソラーラはランカー・マイ神殿に入信した。エスロリアの内戦の間ソラーラはサマスティナの叛乱を支援し、赤い大地の暗殺者たちから彼女を守るために荣誉ある戦いをした。ノチェットの攻防戦において彼女は大地の女王から祝福され、ペンネル渡しの合戦にて武勲をあげた。ソラーラは白い牡牛のアーグラスと一緒にパヴィスへ行き、彼がパヴィス王になるのを喝采した。パヴィスにおいてヴァサナとヤニオスと友人となり、一緒にドラゴン・パスへと帰って来た。

ソラーラは第二期、特に旧パヴィス市と古ワーム語の文献についての著明な賢者である。

STR 13 CON 11 SIZ 12
INT 20 DEX 17 CHA 15
POW 13 マジック・ポイント 13

部位	D20	鎧/HP
右脚	01-04	3/4
左脚	05-08	3/4
腹	09-11	3/4
胸	12	3/5
右腕	13-15	3/3
左腕	16-18	3/3
頭	19-20	6/4

武器	%	ダメージ	SR	HP
ブロードソード	70	1D8+1+1D4	5	12
スモールアックス	35	1D6+1+1D4	7	8
中型盾	50	1D4+1D4	6	12
スモールアックス投げ	65	1D6+1D2	1	8
スリング	45	1D8	1	-

ルーン: 真実(Ⅴ) 95%、人間(♁) 75%、調和(Ⅲ) 70%、火(☉) 60%、風(☽) 40%、大地(□) 20%

情熱: 帰依(ランカー・マイ) 80%、名誉 80%、忠誠(アーグラス) 80%、忠誠(サマスティナ女王) 70%、忠誠(ノチェット) 60%、憎悪(ルナー帝国) 60%、忠誠(家族) 60%、忠誠(氏族) 60%

評判: 18%

身代金: 1000ルナー。

移動: 8

ダメージ・ボーナス: +1D4

精霊戦闘ダメージ: 1D6+1

ストライク・ランク: DEX 1, SIZ 2

ヒット・ポイント: 11

鎧: リノソラクス of 長帷子(3)、キューイルブイの籠手と脛当て(3)、フルヘルム(6)

技能: 〈回避〉44%、〈取引き〉20%、〈ダンス〉30%、〈言いくるめ〉15%、〈策謀〉20%、〈雄弁〉30%、〈歌唱〉30%、〈地域知識(ドラゴン・パス)〉25%、〈地域知識(旧パヴィス)〉60%、〈合戦〉50%、〈官僚〉50%、〈カルト知識(ランカー・マイ)〉30%、〈農場〉45%、〈トロウル知識〉30%、〈ワームの友邦帝国知識〉35%、〈瞑想〉35%、〈精霊戦闘〉40%、〈礼拝(ランカー・マイ)〉30%、〈聞き耳〉35%、〈視覚〉35%、〈搜索〉35%、〈追跡〉15%、〈隠れる〉30%、〈忍び歩き〉30%

言語: 〈エスロリア語会話〉60%、〈ヒョルト語会話〉50%、〈交易語会話〉30%、〈ゼイヤラン文字読み書き〉90%、〈古ワーム語読み書き〉60%、〈新ペローリア語読み書き〉50%

ルーン・ポイント: 3 (ランカー・マイ)

ルーン呪文: 魔術分析(1)、千里眼(2)、カルト精霊への命令(2)、真実検知(1)、魔術消散(可変)、神託(1)、延長(1)、敵の検知(1)、傷の治癒(1)、知識(2)、読心(2)、多重呪文(1)、過去視(3)、霊視(1)、精霊障壁(可変)、翻訳(1)、自白(2)

精霊魔術: 生命検知(ディテクト・ライフ)(1)、魔術検知(ディテクト・マジック)(1)、精霊検知(ディテクト・スピリット)(1)、遠視(ファー・シー) 2

魔術の道具: 鶏冠ドラゴニュートの小さな石像、望んだ方向を指し示す(《魔術検知》のマトリックス)

財宝: コイン500L、宝飾品、戦利品、鎧と兜、ブロードソード、スモール・アックス、中型盾、スリングと石弾10個、筆記用具と媒体、暦の刻まれた錫の円盤、ノチェットの知識神殿の紹介状



ハルマスト、バランソスの息子

コリマー部族アーナルドリ氏族の高貴な農夫戦士 男性、21歳、イサリーズの入信者

自己紹介: 私の名前はハルマスト、偉大な族長バランソスの長男です。あなたたちが私について聞いていることは間違いではありません。私の氏族アーナルドリは忠実なサーターの民で、我らの慎重さと成功で名声を得ています。本当のことです。私たちの氏族は他の者たちが戦争に出かけている間、コリマーの土地を守りました。彼らが帰って来た時、我らの仕事に感謝したに違いありません。私はペンネル渡しの合戦を親族たちと肩を並べて戦いました。そしてサーターの公王が戴冠するのを見ました。私のことを、友人たちと敵たちどちらからも同じように言葉の人、使者、交渉人として知っていますが、私の脇にあるこの素晴らしい剣が単なる飾りではないことも知っています。

ハルマストはコリマー部族の貴族の血筋である。彼の父親はアーナルドリ氏族の族長であり、彼の祖父と大叔父はコリマー部族の王だった。彼の家族はサーターへの忠誠と慎重さで名声を得ている。氏族の多くの者が非業の死を遂げたルナーの占領を、ハルマストの家族は生命(と富)を保ったまま無傷で生き延びた。

ハルマストはイサリーズのカルトに入信し、戦いよりも会話と交渉によってドラゴン・パスで拡大する抗争を避けようとした。しかし「大いなる冬」の翌年に、ハルマストはグレイドッグ氏族の近侍と決闘して彼を殺した。その近侍の親族はハルマストへの復讐を誓った。ハルマストはペンネル渡しの合戦を彼の親族であるヴェサナヤニオスと一緒に戦った。彼はドラゴンライズとスターブロウのサーター解放における戦いの目撃者となり、彼女を公王として喝采した。

ハルマストは平均的な大きさと外見で、短く刈った黒髪を持ち、驚くほど明かるい眼をしている。彼の衣服と装備は良質で自慢の装飾的な図案が入っており、彼の家族の裕福さの明確な誇示になっている。彼の他の親族たちがブライアン王の呼び出しに応えた時、彼が残って家族の農地を守ることを選んだ話になると、少し怒りっぽくなりすぐに防衛的になる。

ハルマストは交渉役である。彼は交渉できない時にはその決闘者としての恐るべき技術に頼る。一般に彼は抗争には参加しないようにするが、それに巻き込まれた場合には決定的な行動をためらったりはしない。

STR 13 CON 9 SIZ 13
INT 19 DEX 18 CHA 10
POW 16 マジック・ポイント 16

部位	D20	鎧/HP
右脚	01-04	6/4
左脚	05-08	6/4
腹	09-11	6/4
胸	12	6/5
右腕	13-15	6/3
左腕	16-18	6/3
頭	19-20	5/4

武器	%	ダメージ	SR	HP
ブロードソード	100	1D8+1+1D4	5	12
バトルアックス	40	1D8+2+1D4	6	10
ダガー	55	1D4+2+1D4	7	7
中型盾	80	1D4+1D4	6	12
ジャベリン	45	1D10+1D2	1	8

ルーン: 風(☉) 90%、調和(III) 90%、移動(☿) 75%、火(☼) 45%、闇(●) 20%

情熱: 忠誠(サーター) 80%、愛情(家族) 80%、

忠誠(イサリーズ神殿) 60%、忠誠(コリマー部族) 60%、忠誠(アーナルドリ氏族) 60%、憎悪(グレイドッグ氏族) 60%

評判: 15%

身代金: 500L

移動: 8

ダメージ・ボーナス: +1D4

精霊戦闘ダメージ: 1D6+1

ストライク・ランク: DEX 1, SIZ 2

ヒット・ポイント: 10

鎧: プレートの胴着(6)、プレートの籠手と脛当て(6)、クロズヘルム(5)

技能: 〈回避〉46%、〈騎乗(馬)〉40%、〈取り引き〉65%、〈ダンス〉20%、〈言いくるめ〉15%、〈雄弁〉50%、〈歌唱〉35%、〈地域知識(ドラゴン・パス)〉30%、〈合戦〉30%、〈カルト知識(イサリーズ)〉30%、〈習慣(ヒョルト人)〉70%、〈農場〉35%、〈放牧〉25%、〈家経営〉50%、〈瞑想〉10%、〈精霊戦闘〉65%、〈礼拝(イサリーズ)〉55%、〈洞察(人間)〉60%、〈聞き耳〉35%、〈視覚〉35%、〈搜索〉35%、〈追跡〉15%、〈隠れる〉25%、〈忍び歩き〉30%

言語: 〈ヒョルト語会話〉60%、〈交易語会話〉45%、〈ゼイヤラン読み書き〉20%

ルーン・ポイント: 3 (イサリーズ)

ルーン呪文: カルト精霊への命令 (2)、魔術消散(可変)、神託 (1)、延長 (1)、飛行(可変)、敵の発見 (1)、傷の治癒 (1)、多重呪文 (1)、通過 (1)、道の見張り (2)、安全 (2)、霊視 (1)、呪文取引 (2)、精霊遮断(可変)、錠前 (1)

精霊魔術: 敵の検知(ティテクト・エネミー) (1)、遠見(ファー・シー) (1)、魅了(グラマー) (2)、移動(モビリティ) (1)

魔術の品: 魔法の治癒薬3本、それぞれ1D10ダメージを回復する

財宝: コインで150L、鎧と兜、ブロードソード、ダガー、ジャベリン3本、中型盾、二匹に騎乗用シマウマ。

ハルマストのシマウマ: ハルマストはブラックスのシマウマに騎乗している(2頭持っている)。戦闘用の騎乗としては訓練されていないため戦う際には下馬しなければならない。シマウマは移動力12で能力値は必要ない。



ヴァサナのバイソン

ヴァサナは訓練された騎兵用バイソンに乗っている。彼女がバイソンの背から徒歩のものを攻撃する場合、命中部位を決定するためには1D10+10をロールする。彼女がバイソンで突撃しながらランスを使用した場合、彼女のダメージ・ボーナスのかわりにバイソンのものを使用する。

STR	36	CON	17	SIZ	34
INT	無	DEX	12	CHA	無
POW	10	マジック・ポイント 10			

部位	D20	鎧/HP
右後脚	01-02	3/6
左後脚	03-04	3/6
胴体後部	05-07	3/8
胴体前部	08-10	3/8
右前脚	11-13	3/6
左前脚	14-16	3/6
頭	17-20	3/7

武器	%	ダメージ	SR	HP
頭突き	50	2D10+3D6	8	12
踏みつけ	50	足下に6D6	8	12

ダメージ・ボーナス: +3D6

移動: 12

ヒット・ポイント: 23

戦闘: バイソンは同じ戦闘ラウンドに頭突きまたは踏みつけのどちらかを実行ができるが、両方はできない。

鎧: 3ポイントの皮膚

風のエレメンタル

ヴァサナはルーン・ポイントを使用してオーランスに任意の大きさの風のエレメンタルを送るよう願うことができる。エレメンタルは彼女の命令に従い、15分間(呪文の持続時間の間)だけこの世界に留まってから消え去る。

能力値	小型	中型	大型
召喚ルーン・ポイント	1	2	3
SIZ (立方メートル)	27 (3×3×3)	54 (3×6×3)	81 (3×9×3)
ヒット・ポイント	10	19	29
STR	10	19	29
POW	11	17	20
移動力	12	12	12

能力: 風のエレメンタルは合計 SIZ で自分の STR 以下の物や人を運ぶことができるし、そよ風や小さな旋風を作ることができる。風のエレメンタルは矢やその他の射出武器を吹き飛ばして逸らすこともできる。

攻撃: 風のエレメンタルは一人のキャラクターを内部に取り込んで、その頂上まで投げ上げ、その後落下させることによって攻撃する。ダメージは1D6に落下距離3メートルごとに1D6を加えた値である。それで、小型の風のエレメンタルは最大で2D6ダメージを与えることができるが、6メートルの高さにある中型の風のエレメンタルならば3D6ダメージ、大型の風のエレメンタルなら4D6を与えることができる。その人物は自分の STR でエレメンタルの STR に対して抵抗ロールすることで、落とされるのに抵抗する試みができる。もし抵抗できたならば安全に地面に着地できる。抵抗するかわりに風のエレメンタルに対して攻撃したり呪文をかけることもできる。それにより中空にいる時に風のエレメンタルを破壊したら投げ出さされて1/2のダメージのみを被る。どちらにしろそのキャラクターが投げ出される。

地のエレメンタル

ヤニオスはルーン・ポイントを使用してアーナルダに任意の大きさの地のエレメンタルを送るよう願うことができる。エレメンタルは彼女の命令に従い、15分間(呪文の持続時間の間)だけこの世界に留まってから消え去る。

能力値	小型	中型	大型
召喚ルーン・ポイント	1	2	3
SIZ (立方メートル)	27 (3×3×3)	54 (3×6×3)	81 (3×9×3)
ヒット・ポイント	10	19	29
STR	10	19	29
POW	11	17	20
ダメージ・ボーナス	0	1D6	3D6
移動力	3	3	3

能力: 地のエレメンタルは土に穴を開けることができ、トンネルを作ったり、埋められたものを発見したりできる。また物を地面の上に固定したり、トンネルの脆い天井が落下するのを防いだり、(エレメンタルの体積以下)の土の山を作ったりするためにも使用できる。地のエレメンタルは人を運ぶのに十分なだけの STR を持っていれば、人を連れて土の中を「泳ぐ」ことができる。地面の下には空気がないので運ばれる者は窒息しないために CON ロールを行わなければならない。地のエレメンタルは望んでいる者に対してのみこれを行なうことができる。もし十分な STR を持っていれば地のエレメンタルは複数の人々を運ぶことができる。

攻撃: 戦闘において、地のエレメンタルは敵を包み込みその体積を利用して、敵の足元に最大で自分の体積までの落とし穴を開く。小型の地のエレメンタルは単に目標の両脚を包み込むことができる。中型の地のエレメンタルは首まで飲み込むことができ、両脚だけでなく腹や胸まで覆える。大型の地のエレメンタルは対象を完全に飲み込むことができ、全ての命中部位を包み込む。この場合は犠牲者は逃げ出せなければ窒息するかもしれない(窒息ルールに従う)。地のエレメンタルは落とし穴を閉じることで、包み込んでいる全ての命中部位に、そのダメージ修正分のダメージを与える。地のエレメンタルは泥や石がちな土壌の場合にのみをこの攻撃手段が使える(砂地や柔らかい粘土の場合にはできない)。そして一つの場所では一回しか実行できない。これは二回目の攻撃をするには土壌が細かく粉砕され過ぎてしまうためである。どの場合でも地のエレメンタルによって捕えられた犠牲者は自由になってその束縛から抜け出すためにはエレメンタルの STR に自分の STR で打ち勝たねばならない。地のエレメンタルがダメージ・ボーナスを持っていない場合や、不適切な土壌で攻撃した場合には上記のように目標を包み込むがダメージを与えることはない。その場合でも地のエレメンタルの束縛から自由になるために STR 対 STR で抵抗しなければならない。

エレメンタル (続き)

火のエレメンタル

ヴォストールは1ルーン・ポイントを使用して七母神に小型の火のエレメンタルを送るよう願うことができる。エレメンタルは彼の命令に従い、15分間(呪文の持続時間の間)だけこの世界に留まってから消え去る。

能力値	小型
召喚ルーン・ポイント	1
SIZ (立方メートル)	27 (3×3×3)
ヒット・ポイント	10
STR	10
POW	11
ダメージ・ボーナス	0
移動力	6

能力: 火のエレメンタルは接触した全ての可燃物に点火する。金属を加熱して最終的にそれを溶かしてしまうこともでき、石を焼き、放火し、そしてもちろん人々を燃やすことができる。火のエレメンタルは地面を移動するのと同じ速度で空中を浮遊できる。

攻撃: 戦闘において、火のエレメンタルは対象を炎によって包み込む。その体積1立方メートルごとに10 SIZまでを包み込むことができる。各ラウンドの最後に包み込まれた犠牲者ごとに3D6をロールし犠牲者のCONに抵抗させる。攻撃が成功したら、その人物は全体ヒット・ポイントに直接3D6ダメージを受ける。もし成功しなかったら、ロールした量の1/2のダメージを全体ヒット・ポイントに受ける。鎧はこのダメージから守ることができないが、《防護(プロテクション)》や《盾(シールド)》の呪文は効果がある。

原文クレジット

Quickstart Rules and Scenario by

Jeff Richard and Jason Durall

Based on work by

Steve Perrin, Greg Stafford, Sandy Petersen,
Ken Rolston, Ray Turney, and Chris Klug

Cover Art

Andre Fetisov

Illustrations

Roman Kisyov

Proofreading

Andrew Bean

Art Direction

Jeff Richard

Graphic Design & Layout

Nicholas Nacario, Rick Meints, and Michal E. Cross

Cartography

Simon Bray

Play Testing

Andrew Bean, Eric Borg, Barbara Braun, Mara Braun,
Mark Dunleavy, T.F. Druid, Todd Gardiner,
Sven Grottke, Kris Alice Hohls, Claudia Loroff,
Harry O'Brien, Michael O'Brien, Sue O'Brien,
Christine Reich, Neil Robinson, and Jane Saleeba

As always, a special thank you and credit goes to
Greg Stafford, without whom none of us would be reading
this or playing games in Glorantha.

RUNEQUEST

A Chaosium Game

First Edition 1978 (Chaosium)

Second Edition 1979, 1980 (Chaosium)

Third Edition 1984, 1993 (Avalon Hill, Chaosium)

Fourth Edition 2017 (Chaosium)

Copyright © 1978, 1980, 1984, 1993, 2017 by

Moon Design Publications, all rights reserved

RuneQuest, HeroQuest, and Glorantha are trademarks of
Moon Design Publications

Chaosium Inc., 3450 Wooddale Ct, Ann Arbor, MI 48104
CHAOSIUM INC. 2017

978-1-56882-450-5 CHA4027

新^Gルーン^Yクエスト
を遊んでみる会
2017