

目次

第1章：フォーセリアによるこそ	2	防具	30
アレクラスト大陸の歴史	2	武器	31
世界の見え方	3	指輪	31
アレクラスト大陸での生活	3	その他の魔法のアイテム	32
オラン案内	4	第4章：モンスター！	35
アレクラスト大陸の信仰	6	モンスターの種別について	35
第2章：プレイヤー用ルール	11	妖精	35
プレイヤー・キャラクターの作成	11	妖魔	37
マルチクラスについて	11	精霊	41
アレクラストに生きる種族	12	巨人	44
背景	12	幻獣・魔獣	45
クラス・オプション	15	動物	52
ウィザード	18	植物	54
ウォーロック	18	アンデッド	55
この世ならぬ契約相手：精霊	18	魔法生物	57
追加妖術	18	その他	58
クレリック	21	NPC	60
特技	22	第5章：ゲーム・マスターの手引き	62
追加呪文	23	アドベンチャーの作り方	62
呪文の説明	25	経験点の算出法	64
その他の追加ルール	25	『アドベンチャー：枯れた遺跡の罠（1レベル）』	65
第3章：魔法のアイテム	30	付録：参考書籍	68
魔法のアイテムの購入	30	あとがき&おくづけ	72

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 (“SRD 5.1”) by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

本作は、「著：水野良／グループ SNE」が権利を有する『ソード・ワールド RPG』の二次創作作品です。© 水野良／グループ SNE「ソード・ワールド RPG」

本文中に記載されている会社名、製品名等は、各社の登録商標または商標です。本文中では™、®マーク等は明記していません。

第1章：フォーセリアによるこそ

オランの都に入ったところからほど近い冒険者の店、“古代王国への扉”亭は今日も昼間から冒険者たちで大盛況です。冒険で成功した者たちは祝いの酒盛りを、へまをやらかして仲間が死んだ者たちは泪酒をそれぞれ酌み交わし、飲めればなんでもいいのんだくれたちがその間に入っていきます。そして、道行く人たちはその騒ぎを眉をひそめて、あるいはうらやましそうに見るいつもの光景が広がっています。

四角四面に生きる人々からは博徒やならず者と紙一重だと揶揄されるのも、騒げるときに騒ぎ、飲めるときに飲むのをよしとする彼らのような気性の者たちが冒険者に多いからです。

しかし、店の前で馬がいななき、ぼろぼろの少年が転がり落ちてくると彼らの動きが止まり、彼の方に駆け寄ります。

少年は声を嚙らして妖魔に襲われた村の窮状を訴えています。

この世界はヒューマンの諸王国がそれなりに治めているとはいえ、荒野には怪物や妖魔がうろついています。その脅威にさらされれば、人の命など鳥の毛ほどの重さありません。

こぼれ落ちる命がどれほど多いことでしょう。

少年の村も、そのような日常茶飯事ではないけれど、特筆すべきでもない災厄に巻き込まれただけの話です。

ですが、彼はなんとか馬に乗り、冒険者の店にやって来ることができ、その手には銀貨数千枚の袋を持っていました。

少年から場所を聞き出した冒険者たちのうち数名は、酒盛りをしていた席へとって返し、背負い袋や剣、杖などの装備を取ってきました。彼らは城門の手続きを突破して駆け込んだ馬を追ってきた衛兵や野次馬に事情を説明すると、言われた村へと急いで旅立ちます。

その様子を店の周りにいた人々は、さっきと違ってかわり、眩しそうな瞳で見えています。

わずかな、時には確たる保証もない報酬で命を危険にさらせる冒険者は、はた迷惑な隣人であることもあります。確かに“英雄”なのです。

本書『ソード・ワールド R』(SWR)はD&D第5版のルールを使い、富士見書房から出版されている『ソード・ワールド RPG』の背景世界であるフォーセリア、なかでもアレクラスト大陸で冒険するためのサプリメントです。

アレクラスト大陸でプレイヤー・キャラクターの多くは“冒険者”となり、宿や酒場を営むかわらで冒険者向けの情報や道具の売買を行ない、依頼を仲介する“冒険者の店”で情報を集めたり依頼を受けたりして、古代遺跡の探索やよろず揉め事の引き受けを行なうことになります。

それでは、まずはアレクラスト大陸の歴史や世界の様相を見ていくとしましょう。

アレクラスト大陸の歴史

ここで紹介するのは、さまざまな賢者や神官の話を総合し、彼らの多くが「おおむね正しだろう」としている部分をまとめたアレクラスト大陸のおおまかな歴史です。

細かなところは学説や神話の違いこそあれ、賢者や神官の大多数はこのような神話や歴史を信じていますし、庶民も漠然とこのような歴史観を共有しています。

神話の時代

世界が生まれる前、巨人がただひとりで存在していました。この巨人は始原の巨人や偉大なる一、万物の始祖などと呼ばれます。永遠を生きた彼の死により、大地や風、海、炎などが生まれました。

そして巨人の骸からさまざまな神々が生まれます。その中でも右足から生まれたマイリー、左足から生まれたチャ・ザ、頭から生まれたラーダ、胴体から生まれたマーファ、右腕から生まれたファリス、左腕から生まれたファリスを六大神と呼びます。また、神々と時を同じくして巨人の体毛からは植物、鱗からは竜が生まれました。

巨人から生まれた神々は世界の創造を始めます。彼らはまず混沌とした世界に荒れ狂う諸力を精霊界に封じ、神々と肉体を持つものが住もうための物質界を創造し、精霊界の力を物質界に汲み出す妖精たちの住処として妖精界を作りました。

こうして世界を三つに分けた後、神々は三界に住まうものたちとして生物を創造していきました。

この神話の時代に神々から作られた種族は古代種族と呼ばれ、現在のフォーセリアに生きている同名の存在よりはるかに優れていたと伝えられています。

しかし、このように創造が続いていよいよ世界が完成しようとした時、光の神ファリスと闇の神ファラリスのこれから世界をどうするかという方針の違いから両陣営は戦争となり、その戦いによって神々は肉体を失い、古代種族もその数を大きく減らすことになったのです。

暗黒の時代

神々の戦争の後、世界は残された者たちが相争う暗黒の時代に突入します。さまざまな種族が同胞同士で集まって国を作り、他の種族と覇権を争う時代になったのです。

この頃、ヒューマンたちは上古のケンタウロスから魔法を操るための言葉を教わり、それを上位古代語として洗練させていき、やがてヒューマンの王国、カストゥールを作るのです。

魔法の時代

現在では古代王国とも呼ばれるカストゥール王国は、魔法が尊ばれて魔法使いたちが指導者となる王国でした。魔法を使えない者たちは劣った者とされ、奴隷として扱われたり追放されて蛮族となったりするなど、蔑まれていました。

最初は暗黒の時代に成立したヒューマンの王国に過ぎなかったカストゥールは魔法によって次第に力をつけ、さまざまな種族を征服していきます。そして魔法のわざが絶頂に達した頃、諸種族の国をすべて征服し、王国も黄金時代を迎えます。

もはや外敵の心配をすることが無くなったカストゥール王国は無限の魔力を供給する魔力の塔を発明したこともあり、魔法のわざの粋をこらした物品や、天空都市レックス、マーラ・アジャニスの都、精霊都市フリーオンなど、特色ある美しい都市がつくられ爛熟期を迎えます。

しかし、この絢爛たる王国は魔精霊アトンと呼ばれる災厄と、それにともなう魔力の塔の崩壊によって大打撃を受け、それを好機とみた奴隷や蛮族の反乱によって滅び去ってしまいました。

剣の時代

カストゥール王国が滅びた後は、ヒューマンの国々が乱立する時代になりました。まずは衰えたりとはいえ魔法王国のわざを伝えるラムリアースが最初に国としての形をなします。

そして大陸の南部はその軍事力によって各国を併呑して西部から東部までにまたがる版図を得たサーダイン王国によって統一されます。しかし、この国は王の暗殺によって始まった内紛によって千々の小国に分裂し、百年にわたる戦国時代に突入していきます。

そして各地に安定した国が興って戦が減っていく戦国時代の終わりから二百年以上経った新王国暦 521 年が皆さんの冒険する“現在”です。

最近大陸を賑わわせたのはモラーナ王国が邪竜クリシュに襲われて滅び、しばらく後にファン王国が内乱によりオーファンとファンドリアに分裂、同時期にレイド帝国もロマル王国に併合されるという中原での動乱です。

かくのごとき戦乱からも二十余年が経ち、現在は小競り合いがあるもののヒューマンの諸王国はある程度安定しています。ですが荒野からはモンスターなどの脅威が文明をうかがい、古代遺跡には手付かずの神秘が満ちています。

世界は冒険者の訪れを心待ちにしているのです。

世界の見え方

ここではフォーセリア、特にアレクラスト大陸の人々が世界をどのようにとらえているかを解説します。キャラクターのロールプレイやアドベンチャーの創作にお役立てください。

この世界

多くの人々はアレクラスト大陸があるフォーセリアが世界のすべてだと考えています。ですが、一部の賢者たちはこの世界が精霊界、物質界、妖精界に分かれた世界のひとつであり、この三界の他にもさらに多くの異界、平行世界があることを古代王国の召喚術師が残した文献により把握しています。

平行世界から召喚される存在の代表的なものが、邪悪な魔神です。

フォーセリアのかたち

確かめた者はいませんがフォーセリアは四角形の世界だと考えられており、東西南北の頂点には世界を閉ざす門があるとされています。

すなわち、北には氷山によって閉ざされた氷の門、南には炎によって閉ざされた炎の門、東には大嵐によって閉ざされた風の門、そして西には神々の大戦によってついに完成しなかった水の門です。

水の門は開け放たれたままで、海の水が虚無に向かって落ちているとされ、やがてフォーセリアそのものが虚無に落ちていくとも伝えられます。

気候に関しても、北は氷の門があるから寒く、南は炎の門があるゆえ暑いと考えられています。四季の運行や土地ごとの極端な気候は、そこに働く精霊の力が偏っているためだと説明されます。

天体

フォーセリアの空にはひとつの太陽と月、そして数多くの星が浮かんでいます。太陽はファリスの象徴です。

これらの天体は星界と呼ばれる空間に浮かんでいるとされています。

魔法使い

古代王国時代、現在生きるヒューマンの祖先である人々は魔法が使えない奴隷や蛮族とされた存在でした。彼らは古代王国が減じた時に魔法使い狩りを行ない、特に古代語魔法を使う魔術師は全滅してしまったとも伝える伝承もあります。

そして現在も人々の間にある魔法への忌避感はいさといえませんが、ふたたび魔法使いが力をつけすぎると古代王国のような時代がまた来るのではないかと考えている者すらいます。とはいえ、魔法使いを公然と迫害する国や地域はごくわずかです。

モンスターとの戦いや日々の生活に役立つのも魔法の側面なので、多くの人々は魔法使いを畏怖しながら、その力はあてにしているような状況が、現在の魔法使いの地位です。

このような情勢なので、オランにマナ・ライが創設した魔術師ギルドやその系譜に連なるギルドは魔術師の世間体にこだわります。

あまりに逸脱した魔術師にはギルドからの追放などの処分が下されますし、危険な研究は人々の不安をいわずに煽らないために隠匿されることもしばしばです。

アレクラスト大陸での生活

国のありかた

国王

アレクラスト大陸には大小さまざまな国があります。そのほとんどはその頂点に王を戴く王政の国です。

政治に関するすべての権限は王が持つのが建前なのですが、有力な貴族や王の取り巻きに権威や権力が食い荒らされている国も少なくありません。

貴族・騎士

多くの国では国王に直接仕える者たちが貴族や騎士と呼ばれます。

彼らの違いは、自らの土地を治めている者が貴族、持たない者が騎士となっています。彼らは王の下でさまざまな仕事をしています。

騎士や貴族の下にはその家で働く使用人たちがいますが、彼らには表向き特権はありません。しかし、貴族の家で働いているというだけで、ある程度の権威はついてくるものです。

市民

多くの国で農民や職人、商人などは市民とされます。彼らは国王の庇護を受ける代わりに税を支払っています。また、戦争となれば徴兵されることもあります。

奴隷

ローマなど一部の国では市民としての権利はなく、物や家畜のように扱われる奴隷身分があります。

かつてローマの闘技場で剣匠と讃えられたルーファスも、奴隷の剣闘士でした。

その他の人々

アレクラスト大陸にはこのようにいくつかの身分がありますが、聖職者や賢者はそこから若干離れており、出身がいやしくともその実績によって栄達が見込める職業になっています。

また、行商人や旅芸人、そして冒険者なども国や身分に縛られず自由に生きることができますが、自分の身は自分で守る必要があります。

さまざまな組織

ギルド

ほとんどの国で職人は同じ職能を持つ者同士の組合であるギルド制度で保護されています。加入していないとその技術を習うことすら困難ですし、その技術を使った商売も禁止されます。

多くのギルドはその国だけを支配範囲とします。