



Fabula religionis et gladium

煉国戦姫

体験版

うさぎ毛布
/"Blank.et"



- - - C O N T E N T S - - -

| | | | | | |
|---------|-----------------|-------|-------|----------------|---------|
| 1 | イントロダクション | | 3 | ルールセクション | |
| 1.1 | 前書き | P 1 | 3.1 | セッションの流れ | P 9 1 |
| 1.2 | キャラクター作成について | P 1 | 3.1.1 | プリプレイ | P 9 1 |
| 1.3 | 用意するもの | P 1 | 3.1.2 | メインプレイ | P 9 1 |
| 2 | プレイヤーセクション | | 3.1.3 | アフタープレイ | P 9 2 |
| 2.1 | キャラクターシートの見方 | P 2 | 3.2 | 能力値とその制限 | P 9 2 |
| 2.2 | サンプルキャラクター | P 3 | 3.3 | 戦闘ルール | P 9 3 |
| 2.2.1 | クイックスタート | P 3 | 3.3.1 | 戦闘の流れ | P 9 3 |
| 2.2.2 | サンプルキャラの使用法 | P 3 | 3.3.2 | フロータイム(FT)ルール | P 9 4 |
| 2.2.3 | サンプルキャラクター一覧 | P 3 | 3.3.3 | スクウェア戦闘ルール | P 9 4 |
| 2.3 | ライフパス表 | P 2 2 | 3.3.4 | 状態異常 | P 9 5 |
| ● | 出身国表 | P 2 2 | 3.3.5 | 被害点ルール | P 9 6 |
| ● | 所属表 | P 2 2 | 3.3.6 | 判定 | P 9 6 |
| ● | 境遇表 | P 2 3 | 3.3.7 | 毒気耐性 | P 9 7 |
| 2.4 | 初期作成(コンストラクション) | P 2 4 | ● | 毒気災厄表 | P 9 8 |
| 2.5 | 成長(レベルアップ) | P 2 5 | ● | フロータイム消費表 | P 9 8 |
| 2.6 | 各種データ表 | | 4 | ワールドセクション | |
| ● | 種族表 | P 2 6 | 4.1 | 煉国戦姫の世界 | P 9 9 |
| ● | 人造人間特性表 | P 2 6 | 4.2 | 世界観用語説明 | P 1 0 1 |
| ● | 能力値表 | P 2 6 | 4.3 | 荀都地図 | P 1 0 3 |
| 2.7 | 各種データ | P 2 8 | 5 | GM セクション | |
| 2.7.1 | スキルデータ | P 2 8 | 5.1 | シナリオの作成 | P 1 0 4 |
| 2.7.2 | クリエイトスキルデータ | P 5 4 | 5.2 | サンプルエネミーデータ | P 1 0 5 |
| 2.7.2.1 | クリエイト手順 | P 5 4 | 5.2.1 | エネミーの作成 | P 1 0 5 |
| 2.7.2.2 | クリエイト例 | P 5 5 | 5.2.2 | ボスの作成 | P 1 0 5 |
| 2.7.3 | 煉術データ | P 6 5 | 5.3 | トラップ・オブジェクトデータ | P 1 0 9 |
| 2.7.4 | アイテムデータ | P 7 2 | | | |
| | | | | 索引 | P 1 1 4 |
| | | | | 最後に | P 1 1 8 |

1 イントロダクション

1. 1 前書き

■原作

この中世欧州風 TRPG「煉国戦姫」は、「煉獄姫」(藤原祐, 電撃文庫)の世界観を元にした TRPG となっている。4章のワールドセクションにおいて、原作を読んだことのない人にも分かりやすいように世界観の説明を行う。ただし、ページ数にも限りがあるため、細かい説明は省略することになるだろう。この世界の雰囲気や細かな設定については、実際に原作を読んでみることを強くお勧めする。

■このシステムの舞台

このシステムの舞台は、欧州に浮かぶ大陸にほど近い島国、瑩国(えいこく)である。封建制国家ではあるものの、国内経済をギルド「レキュリィの宴」に掌握されており、王家に対する民の信用は形骸化してしまっている。国王は象徴としての存在になり、行政は議院が執り行っている。

瑩国は日々、大陸との小競り合いに怯えて過ごしていたが、ある日「煉獄」と呼ばれる異界へと繋がる穴「扉」と、その扉から漏れ出す瘴気「煉獄の毒気」、毒気を一時的にどのような物質にも変化させる術「煉術」の開発に成功する。

「煉術」はどのような物質であっても、生み出すことができる。ただし、煉術で作り出すことができる物質は、仮想物質でしかなく、数十秒間で崩壊し、煉獄の毒気へと還元されてしまう。一時的ではあるが、どのような物質をも作り出すことができるこの術は、主に工場の機関や軍事利用に特化されていった。

煉術を使用する者達「煉術師」によって、瑩国は他国に先んじて産業革命を成し遂げた。しかし、その一方で煉術の使用には毒気の処理に関する問題が残っていた。瑩国の首都である「荀都(はいと)」には、産業革命の象徴である巨大な工業区が建設されたが、稼働中の工業機械からは毒気が漏れており、口減らしのために地方から働きに出された幼子たちが過酷な労働を強いられている。工業区から毒気が流入する窪地には、「灰色街」と呼ばれる貧民街が形成されていった。

■煉禁術の発見とプレイヤーの役割

煉術の発見から数年後、瑩国は煉術で生み出した仮想物質を永久的に定着させる術「煉禁術」の開発にも成功した。ただし、術式の難易度は煉術の比ではなく、かなりの知識や経験、才能が要求される。その他にも費用面、技術面、安全面の観点からも、手を出すには相応の環境や覚悟が必要となる。瑩国では危険性を鑑み、使用および研究が法律で禁じられ、反逆罪以上の重罪とされている。

知的欲求や自身の欲望に負け、煉禁術師と成り果てた者たちと、彼らを信奉し、煉禁術師を目指す者たちによって、今、瑩国は存亡の危機に陥っている。史実上、煉禁術を使用した者はこれまでに3人おり、その罪は現在もこの世界に影響を残す大罪として極刑に処されている。

あなたたちには、煉禁術師や煉禁術師を志す悪しき煉術師たちを討つ、正義の煉術師になってもらう。その命を毒気に晒しながら、大事な者を護るため、瑩国を駆けて行け！

1. 2 キャラクター作成について

このシステムをプレイするためには、あなたの代わりとして煉国戦姫の世界を生きるキャラクター(分身)が必要となる。まずは、そのキャラクターを作成してみよう。その際に、あなたはキャラクターの出生や人生背景など、様々な設定を思いつくだろう。世界観を把握するまでは、先にそれらの設定が使用できるかを GM に相談することをお勧めする。

さて、この煉国戦姫におけるキャラクター作成では、コンストラクション(白紙からキャラクターを作成すること)を推奨している。是非、あなたが思う「最強」のキャラクターを作成していただきたい。また、このルールブックではキャラクターの作成に関して詳しく述べるとともに、サンプルキャラクターも掲載する。サンプルキャラクターは全員のレベルが1になっており、背景設定などを付け加えるだけですぐにセッションで使えるようになっている。コンストラクションが難しい場合や、プレイまでの時間がない場合などに是非活用してほしい。

次節で紹介する「用意するもの」の準備が済んだら、早速キャラクター作成に取り掛かろう。キャラクター作成の方法は次章で詳しく述べていく。

1. 3 用意するもの

- 一緒にプレイする仲間(計3~6人が望ましい)
- 本書(人数分用意することが望ましい)
- 筆記用具(鉛筆などの書き直せるもの)
- 6面体ダイス×2(余分に用意するとなお良い)
- 各シートのコピー
 - キャラクターシート……(人数分)
 - クリエイトスキル作成管理シート……(人数分)
 - レコードシート……(人数分)
 - セッションシート……(1枚)
 - 戦闘管理シート……(1枚)
 - フロータイム管理シート……(1枚)
 - 戦闘アプリ表……(1枚)
- キャラクターマーカー(適宜必要数を追加すること)
- 時間(およそ5時間ほど)
- (可能であれば)「煉獄姫」原作(全6巻)

2. 2 サンプルキャラクター

2. 2. 1 クイックスタート

前章でも述べたように、サンプルキャラクターを使用したキャラクター作成の方法がある。この方法をクイックスタートと呼び、用意されたサンプルキャラクターにライフパス(職業や境遇などの背景設定)を付け加えることで、すぐに使用できるようになっている。このサンプルキャラクターは計9体用意しており、全員レベルが1になっている。初めはクイックスタートで煉国戦姫を体感してほしい。その上でシステムを気に入っていただければ、コンストラクションも試してほしい。

2. 2. 2 サンプルキャラの使用方法

サンプルキャラクターの紹介は2ページで1セットとなっている。1ページ目は「持平勇賢」氏の素敵なイラストによるサンプルキャラクターのイラストイメージ、2ページ目はそのサンプルキャラクターの能力値と取得したスキルやアイテムが記載されている。どのサンプルキャラクターを使用するか迷った場合は、イラストイメージから選んでも良いだろう。これらのページに記載されたデータをキャラクターシートに書き写し、残りの空白(ライフパス欄)を決定することでキャラクター作成が終わる。

今回、掲載するサンプルキャラクターの簡単な紹介を右に示す。あくまでも簡単な紹介のみになるため、詳細は各サンプルキャラクターのページを確認してほしい。

2. 2. 3 サンプルキャラ一覧

●煉術騎士・アタッカー

煉術によって様々な仮想物質を武器に付与して戦う職業。自らで煉術を開発することも出来る、頭脳派騎士。後述する煉術師と並び、最も多いタイプ。

●天童騎士・アタッカー

一切煉術を使用せずに、煉術師を打ち破る騎士。積み上げた鍛錬の記憶を刃に変える武人。鍛錬の難しさから、国内外問わず、ごく少数のみしか存在しない。

●魔獣・アタッカー

煉禁術によって生み出された歪な獣や、それらによって産み落とされた新種。様々な種類の生物が持つ特性と仮想物質が混ざり合った、化け物。

●魔具師・ブレイバー

様々な道具に煉術を発動するための陣を仕込み、新たな道具を生み出す職業。煉術に関する知識に造詣が深く、国立の煉術研究所や煉術関連ギルドに所属する者が多い。

●鍛冶師・ブレイバー

最高の一振りを鍛え上げるために命を懸ける職人。刀身に陣を彫り込み、様々な特性を発揮させることができる。自らも鍛え上げた武器で、遠近自在の戦いを行う。

●守護師・ブレイバー

空間の操作に長けた職業。周囲の環境を自らに利するものに変容させ、戦場を支配する。宮廷や大規模ギルドで重用され、権力者を護る盾となる。

●煉術師・キャスター

最も基本的な煉術師の職業。遠距離から高火力の仮想物質を生成し、攻撃を行う。一度に創りだせる仮想物質の量や敵への誘導性能に、煉術師としての才が顕著に表れる。

●召喚師・キャスター

自らが創りだした仮想生命を使役する職業。数十秒で消える生命を生み出し続けるため、最も寿命が削られてしまうが、意思を持った武器が生み出す戦果は絶大。

●狙撃手・キャスター

煉術陣を組み込んだ弾丸を放つことで、着弾点を起点とした遠隔煉術を使用する職業。毒気に対する耐性が低い者が多く、代わりに戦況を冷静に見定める能力が要求される。

煉術騎士

Purgatory knight



お願い届いて！

私の刃！

- 煉術騎士 -

あなたは武器や身体に様々な能力を付与する「付与煉術」のプロだ。常に先頭に立って戦線を維持し、味方を鼓舞する頼もしいリーダーである。その一方で、決して倒れることのできない厳しい職業でもある。

スタイルクラス

アタッカー

Lv 0

種族(大区分)

一般人

アートクラス

煉術騎士

Lv 1

種族(小区分)

平民

基本能力値

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|---|
| 筋力 | 10 | 技量 | 10 | 知覚 | 6 |
| 知力 | 9 | 敏捷 | 8 | 幸運 | 8 |

制限項目

| | | | | | |
|--------|----|--------|----|--------|----|
| 装備可能重量 | 11 | 所持可能重量 | 20 | 一時毒気耐性 | 11 |
| 記憶可能容量 | 10 | 毒気耐性 | 12 | C/F修正値 | 2 |

戦闘能力値

| | 種族ベース | 種族ボーナス | AC/SC | クラス修正値 | スキル修正 | 未装備合計 | 装備修正値 | 最終戦闘値 | |
|-----|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-----|
| 命中 | 9 | 2 | 2 | 3 | | 16 | -2 | 14 | 命中 |
| 回避 | 7 | | 3 | 2 | | 12 | 0 | 12 | 回避 |
| 攻撃 | 10 | | 4 | 4 | | 18 | 8 | 26 | 攻撃 |
| 防御 | 12 | | 4 | 2 | | 18 | 6 | 24 | 防御 |
| 耐久力 | 38 | | 3 | 5 | | 46 | 0 | 46 | 耐久力 |
| 精神力 | 17 | | 2 | 2 | | 21 | 0 | 21 | 精神力 |
| 行動値 | 13 | | 2 | 2 | | 17 | 0 | 17 | 行動値 |

取得スキル

| 名称 | SL | タイミング | 対象 | 射程 | 代償 | 代償 FT | 効果 | 参照P |
|------|----|-------|----|-----|-----|----------|--------------------------------------|-----|
| 双刃 | 2 | 常時 | 自身 | なし | なし | 0 | 武器を2つ装備している間、攻撃判定の達成値を+6する | 30 |
| 固有戦術 | 1 | クリエイト | 自身 | なし | なし | 0 | 付与煉術「剣身一体」を作成し、取得する。スロット:6 | 36 |
| 狭窄 | 2 | 常時 | 自身 | なし | なし | 0 | 「種別:鍵器」を装着した武器を装備している間、命中判定の達成値を+4する | 36 |
| 統率者 | 1 | オート | 単体 | 2Sq | 3MP | 2 | 対象が判定を行う直前に使用。その判定の達成値を+2する | 36 |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

取得煉術

| 名称 | 種別 | タイミング | 対象 | 射程 | 代償 | 代償 FT | 術式 レベル | 効果 | 参照P |
|----------------|----|-------|----|-----|------------|----------|-----------|---|-----|
| 剣身一体 | 付与 | コンボ | 単体 | 1Sq | 10MP 1点 | 6 | 1 | 対象が装備する武器を1つ選択し、11FT経過するまで、プリプレイ時に1D6と2D6を振る。シナリオ中、命中判定+1D6、攻撃判定+2D6する ウェポンエンチャント(1)+命中増加(2)+攻撃増加(3) | 56 |
| シエナ6 (灼き水) | 付与 | コンボ | 自身 | なし | 3MP 1点 | 1 | 1 | 次に行う攻撃でダメージを与えた場合、追加で6点のダメージを与える | 68 |
| パトリア5 (風の翼) | 付与 | オート | 単体 | 2Sq | 5MP | 4 | 4 | 対象のFTを+5する | 69 |
| | | | | | | | | | |

装備品・所持品

| 名称 | 装備部位 | 種別 | 重量 | 命中 | 回避 | 攻撃 | 防御 | 耐久力 | 精神力 | 行動力 | 射程 | 効果・備考 | 参照P |
|--------|------|---------|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|-------------------|-----|
| レイピア | 片手 | 剣 白兵 | 2 | -2 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0Sq | 通常購入 《愚者の石》を装着 | 74 |
| レイピア | 片手 | 剣 白兵 | 2 | -2 | 0 | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0Sq | 通常購入 《愚者の石》を装着 | 74 |
| 平服 | 衣服 | 衣服 | 1 | 0 | -1 | 0 | 2 | 0 | 0 | -1 | — | 通常購入 | 77 |
| フォアヘッド | 鎧 | 鎧 | 1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | — | 通常購入 | 79 |
| グローブ | 鎧 | 鎧 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 0 | 0 | 1 | — | 通常購入 | 80 |
| | | | | | | | | | | | | | |

魔具師

Magic tool artist

ふらん。君、面白いねえ。
ちよつと解体させてくれない？

- 魔具師 -

あなたは煉術に興味を持ち、日々様々な道具を生み出す、魔導具の天才だ。あなたが創り出す魔導具は、どんな戦況でも覆す強力なものばかりである。常識に囚われない、狂気的な研究者。

スタイルクラス
アートクラス

魔具師
Lv 0
ブレイバー
Lv 1

種族(大区分) 人外
種族(小区分) 人造人間

基本能力値

| | | | | | |
|----|---|----|----|----|----|
| 筋力 | 9 | 技量 | 10 | 知覚 | 5 |
| 知力 | 8 | 敏捷 | 6 | 幸運 | 13 |

制限項目

| | | | | | |
|--------|----|--------|----|--------|----|
| 装備可能重量 | 10 | 所持可能重量 | 18 | 一時毒気耐性 | 16 |
| 記憶可能容量 | 9 | 毒気耐性 | 14 | C/F修正値 | 4 |

戦闘能力値

| | 種族ベース | 種族ボーナス | AC/SC | クラス修正値 | スキル修正 | 未装備合計 | 装備修正値 | 最終戦闘値 | |
|-----|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-----|
| 命中 | 8 | | 1 | 3 | | 12 | 4 | 16 | 命中 |
| 回避 | 5 | | 4 | 3 | | 12 | -5 | 7 | 回避 |
| 攻撃 | 9 | | 2 | 2 | | 13 | 10 | 23 | 攻撃 |
| 防御 | 11 | 4 | 4 | 5 | 6 | 30 | 16 | 46 | 防御 |
| 耐久力 | 52 | 4 | 4 | 4 | 5 | 69 | 0 | 69 | 耐久力 |
| 精神力 | 21 | | 3 | 3 | | 25 | 0 | 25 | 精神力 |
| 行動値 | 11 | | 2 | 0 | | 13 | -2 | 11 | 行動値 |

取得スキル

| 名称 | SL | タイミング | 対象 | 射程 | 代償 | 代償 FT | 効果 | 参照P |
|-------|----|-------|----|-----|-----|-------|-----------------------------------|-----|
| 耐久力上昇 | 1 | 常時 | 自身 | なし | なし | 0 | 耐久力+5 | 29 |
| 防御増加 | 1 | 常時 | 自身 | なし | なし | 0 | 防御+4 | 32 |
| 堅牢 | 1 | 常時 | 自身 | なし | なし | 0 | 防御+2 | 32 |
| 代理防御 | 1 | オート | 単体 | 1Sq | 3MP | 1 | 対象が判定に失敗したときに使用する。対象の代わりに防御判定を行う。 | 32 |
| 魔道具作成 | 1 | クリエイト | 自身 | なし | なし | 0 | 魔導具「夢描の霊薬」を作成し、取得。スロット:5 | 42 |
| 魔法薬触媒 | 1 | 常時 | 自身 | なし | なし | 0 | 自身が使用するポーションの効果量を+1D6 | 42 |

取得煉術

| 名称 | 種別 | タイミング | 対象 | 射程 | 代償 | 代償 FT | 術式レベル | 効果 | 参照P |
|--------------|----|-------|----|-----|-----------|-------|-------|------------------|-----|
| エレール2 (障壁) | 付与 | オート | 単体 | 1Sq | 3MP 1点 | 2 | 1 | 対象の防御判定+15 | 68 |
| パトリシア5 (風の翼) | 付与 | オート | 単体 | 2Sq | 5MP 2点 | 4 | 4 | 対象のFTを+5する | 69 |
| エルノ7 (血尖針) | 治癒 | ピリオド | 単体 | 1Sq | 3MP 1点 | 1 | 1 | 対象の状態異常1つを回復する | 69 |
| ラウラ1 (打ち匙) | 治癒 | ピリオド | 単体 | 1Sq | 2MP 2点 | 3 | 2 | 治癒力:5で対象のHPを回復する | 69 |

装備品・所持品

| 名称 | 装備部位 | 種別 | 重量 | 命中 | 回避 | 攻撃 | 防御 | 耐久力 | 精神力 | 行動力 | 射程 | 効果・備考 | 参照P |
|---------|------|-------|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----|--|-----|
| 夢描の霊薬 | 片手 | 特殊魔導具 | 2 | 2 | -1 | 10 | -3 | 0 | 0 | 1 | 1Sq | 回復判定+1D6, 治癒煉術効果量+3 4HP6FT消費で情報収集を1段階上に 夢の試験官(1)+石灰魔女の味覚(1) +親和性煉術(3) | 59 |
| 国軍制服 | 衣服 | 衣服 | 3 | 0 | -1 | 0 | 6 | 0 | 0 | -1 | — | 通常購入。《愚者の石》を装着 | 78 |
| フォアヘッド | 鎧 | 鎧 | 1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | — | 通常購入 | 79 |
| クーター | 鎧 | 鎧 | 1 | 1 | 0 | 0 | 3 | 0 | 0 | 0 | — | 通常購入 | 79 |
| タセット | 鎧 | 鎧 | 1 | 0 | -1 | 0 | 4 | 0 | 0 | -1 | — | 通常購入 | 79 |
| パウレイン | 鎧 | 鎧 | 1 | 0 | -2 | 0 | 3 | 0 | 0 | -1 | — | 通常購入 | 79 |
| MPポーション | 所持品 | 魔導具 | 1 | | | | | | | | | 高級品。MP2D6点回復。3回使用可能 | 86 |

召喚師

Summoner

おいで、ボクの大事な友達。
みんなを守る力を！

- 召喚師 -

あなたは、空間煉術と仮想生命煉術を専門とする煉術師だ。あなたが生み出した仮想生命は、毒気を吸収し、一時的な命を得る。あなたが呼べば、彼らはいつでも力を貸してくれるだろう。

スタイルクラス
アートクラス

キャスター
召喚師

Lv 0
Lv 1

種族(大区分) 改造人間
種族(小区分) ギルド

基本能力値

| | | | | | |
|----|----|----|---|----|----|
| 筋力 | 8 | 技量 | 8 | 知覚 | 10 |
| 知力 | 13 | 敏捷 | 7 | 幸運 | 5 |

制限項目

| | | | | | |
|--------|----|--------|----|--------|---|
| 装備可能重量 | 9 | 所持可能重量 | 16 | 一時毒気耐性 | 8 |
| 記憶可能容量 | 14 | 毒気耐性 | 11 | C/F修正値 | 1 |

戦闘能力値

| | 種族ベース | 種族ボーナス | AC/SC | クラス修正値 | スキル修正 | 未装備合計 | 装備修正値 | 最終戦闘値 | |
|-----|-------|--------|-------|--------|-------|-------|-------|-------|-----|
| 命中 | 7 | | 2 | 4 | 2 | 15 | 3 | 18 | 命中 |
| 回避 | 8 | | 2 | 0 | | 10 | -1 | 9 | 回避 |
| 攻撃 | 8 | 2 | 2 | 5 | | 17 | 14 | 31 | 攻撃 |
| 防御 | 16 | | 2 | 2 | | 20 | 7 | 27 | 防御 |
| 耐久力 | 33 | | 5 | 2 | | 40 | 0 | 40 | 耐久力 |
| 精神力 | 18 | | 5 | 5 | | 28 | 0 | 28 | 精神力 |
| 行動値 | 12 | | 2 | 2 | | 16 | -3 | 13 | 行動値 |

取得スキル

| 名称 | SL | タイミング | 対象 | 射程 | 代償 | 代償 FT | 効果 | 参照P |
|----------|----|--------|----|----|-----|----------|--|-----|
| 夢幻の庭師 | 1 | クリエイト | 自身 | なし | なし | 0 | 幻想生物「モックドラゴン」を作成、取得する。スロット5 | 50 |
| 銀狐の妖術 | 1 | 常時 | 自身 | なし | なし | 0 | 幻想生物を装備中、命中+2 | 50 |
| 残酷な勝鬨 | 2 | イニシアチブ | 自身 | なし | 3HP | 2 | 次のクリンナッププロセスまで、攻撃+6 | 50 |
| 虚空の箱庭 | 1 | 常時 | 自身 | なし | なし | 0 | 仮想空間内に屋敷と幻想生物を飼育する箱庭を持つ ピリオド行動で空間内に入ることができる | 50 |
| 銀色髪の家政婦達 | 1 | 常時 | 自身 | なし | なし | 0 | 周囲に生物がいる場合、情報収集判定+3 | 51 |

取得煉術

| 名称 | 種別 | タイミング | 対象 | 射程 | 代償 | 代償 FT | 術式 レベル | 効果 | 参照P |
|--------------------|----|-------|----|-----|---------|----------|-----------|---|-----|
| コンスタンシア3 (夢鏡牢獄) | 攻撃 | ピリオド | 単体 | 4Sq | 8MP, 2点 | 1 | 5 | 対象に攻撃を行う。その攻撃判定+[攻撃-24](最大23) | 70 |
| エレール2 (障壁) | 付与 | オート | 単体 | 1Sq | 3MP, 1点 | 2 | 1 | 防御判定直前に使用できる。防御判定+15 | 68 |
| オータム2 (爆裂雨) | 付与 | コンボ | 自身 | なし | 4MP, 1点 | 1 | 1 | 次に行う攻撃で攻撃対象にダメージを与えた場合、 そのキャラクターの装備を1つ解除する | 68 |

装備品・所持品

| 名称 | 装備部位 | 種別 | 重量 | 命中 | 回避 | 攻撃 | 防御 | 耐久力 | 精神力 | 行動力 | 射程 | 効果・備考 | 参照P |
|---------|------|------|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|------|---|-------|
| モックドラゴン | その他 | 幻想生物 | 4 | 4 | 2 | 12 | -2 | 0 | 0 | 0 | 3Sq※ | 《夢幻の庭師》で取得 精霊種(1)+牙(0)+角(1) +多種混合:龍種(3) | 63 |
| ナイフ | 片手 | 武器 | 1 | 0 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0Sq | 通常購入 《愚者の石》を装着 | 73/86 |
| 平服 | 衣服 | 衣服 | 1 | 0 | -1 | 0 | 2 | 0 | 0 | -1 | — | 通常購入 | 77 |
| タセット | 鎧 | 鎧 | 3 | -1 | -2 | 0 | 7 | 0 | 0 | -2 | — | 通常購入 《硬度強化》を適用 | 79/80 |
| HPポーション | 所持品 | 魔導具 | 1 | | | | | | | | | 通常購入。高級品 HPを2D6点回復。3回使用できる | 86 |

4 ワールドセクション

4. 1 煉国戦姫の世界

煉国戦姫は西欧欧州風の世界で、この世の禁忌を犯す者たち「煉禁術師」を倒すため、自らの寿命を力に変える者「煉術師」となって戦うTRPGである。

■煉国戦姫の世界と現実世界の差異

煉国戦姫の世界は我々が生きる現実と似通った世界である。ある意味、パラレルワールドのようなものと受け取ってもらっても良いだろう。煉国戦姫の世界が、現実と分かれ始めたのは18世紀初頭、産業革命の前夜である。

事の発端となったのは欧州の島国「瑩国(えいこく)」。この小さな島国で発見された技術によって、我々の世界とはまったく異なる世界になって行ったのである。

■この世界を理解するための4つのキーワード

この世界を理解するためのキーワードを4つ示す。異世界の瘴気を様々な物質に置換する技術「煉術」、煉術を使用する者達「煉術師」、煉術の禁忌を犯す者たち「煉禁術師」、物語の舞台となる「萄都(はいと)」である。それぞれのキーワードを細かく見ていこう。

■「煉術」の発見

二十数年前、異世界「煉獄」とそこから漏れ出す大気「毒気」が偶然発見された。そして、蒸気機関の代わりに毒気を様々な仮想物質に置換する術「煉術」が開発され、産業革命の礎となった。

発見自体は偶然であった。この世界のひとつの階層に存在する「煉獄」と繋がる穴が、偶然とある島国の学者の前に開いたのである。最初、学者が覗いた穴の中には暗闇が広がるのみであり、草木どころか、天地や光すらも存在しなかった。穴からは生物を害する毒気のみが漏れ出してきていただけであり、開くだけ無駄なガス洞穴のように思われた。

しかし、学者は気づく。その世界には、何もないのではない、全てが存在したのだ。穴から漏れ出す毒気は周囲に存在する者の言葉や動作、意思に反応して様々な物質へと姿を変えて見せた。

毒気によって生み出された仮想物質は、こちらの世界の大気に触れ続けると、蝕まれ、崩壊する性質を持っていた。そのため、仮想物質がその姿を留めておけるのは数十秒ほどである。しかし、煉術はこの世に存在しないような物質であっても生み出すことができるという利点は目を見張るものがあつた。毒気が人の健康を害するという欠点や、国教の教義から外れた技術であるという問題、果てには倫理的問題すらも、人々は飲み込み、受け入れていく。

「煉術」は、蒸気機関に代わり、産業革命の基盤として活用された。かくして、産業革命は成った。多くの若い工場労働者を犠牲として。

■「煉術師」と目指すリスク・リターン

煉術を使用する者たちのことを煉術師と呼ぶ。彼らはそれぞれの理由で煉術を学び、使用する者たちである。工場機械の技術者や、国立の煉術研究所の研究者、煉術を用いた戦闘を行う用心棒など、煉術師に対する需要は高まる一方である。しかし、煉術を使用するたび毒気を浴びる彼らは、よほどの毒気耐性を持たない限り、30にも満たぬままその生涯を終える。特に用心棒お目指す者たちは10代、もしくは最初の仕事で命を落とすことも少なくない。それでも収入は悪くないし、貴族に気に入られてパトロンが得られれば騎士階級を目指すことも不可能ではない。煉術師を目指すには十分な理由であろう。

では、煉術師になるためには、どのような道があるのだろうか。まず、1つ目は師となる煉術師を自分で見つける方法である。ただし、コネクションを持っているか、よほどの熱意で頼み込まねば難しいだろうが、師に付いて学べば上達も早いだろう。2つ目は、煉術師ギルドに見習いとして所属することである。書庫にある初歩の煉術指南書などで学ぶことになるため、上達は遅いだろうが、様々なギルドメンバーと触れることで、努力次第で様々な知識を得ることができるだろう。3つ目は、独学で学ぶ方法である。この方法はよほどの才に恵まれた者でもなければ難しいが、成功した場合の能力は最も優れていることだろう。

■禁忌に手を出した者、「煉禁術師」

貧富の差が広がったこの国では、たまたま毒気耐性に恵まれた貧しい者たちは、大抵煉術師を目指すことになる。虐げ続けられ、野心から煉術師を目指す彼らは、煉術の負の側面に惹かれやすい。ある者は力を振るうことに惹かれ、殺人犯となり、ある者はより大きな力を求めて禁忌に足を踏み入れていく。

煉術には禁忌とされる領域「煉禁術」がある。煉術で生み出された仮想物質は、十数秒でその姿を崩壊させる。煉禁術は、膨大な毒気で仮想物質を包み込み、特殊な煉術を重ねて寿命を延ばし、更に長い時間をかけて徐々に構成分子を現世のものへと置換していくことで、恒久的に実在の物質にしてしまうというものである。

無から有を生み出す、煉術の最高到達点と言えるだろう。しかし、煉禁術によって生み出された物質が市場に流通すれば経済の混乱は避け得ない。そしてそれ以上に、新たな物質を創り出すことができってしまうのが問題なのである。例えば新たな動植物を創り出して、自然界に離したらどうなるだろうか。まだ存在しえない核兵器を生み出したらどうだろうか。恐らくその危険性を理解してもらえただろう。

莫大な資金、圧倒的な才能、そして膨大な毒気を受けても立ち続けることができるほどの毒気耐性がなければ手を出すことはできない技術ではある。しかし、だからこそ手を出すという輩も少なからず出てきてしまっている。

彼らは自身の力を過信し、或いは歴史に名を遺した先達の煉禁術師に心酔し、禁忌の領域へと踏み入るのである。

■歴史に名を遺す大罪人、「煉禁術師」たち

煉禁術を成功させた者たちは、表の歴史では3人存在する。彼らは表沙汰にせずには済まないほどの偉業を成し遂げてしまったのである。

1人目は「造物主」、ローレン=エヌ=コーンフィールド。蒸留器(レトルト)を子宮に、三角壺(フラスコ)を揺籃にし、煉国の毒気から人間を生み出し、斬首になった。人間の非自然性、存在の自己肯定性を揺らがせる危険な研究であったため、公開処刑によって人々への戒めとした。

2人目は「魔剣の母」、アイリス=キャリエル。現実では存在し得ない性質の金属で、人の手に余る十数本の魔剣を創りだした。煉術師ギルドによって暗殺されたものの、彼女が生み出した魔剣は現在でも裏の世界で密かに取引されているという。

3人目は「幻想の庭師」、ジルチ=ルマ=ドレイン伯爵。莫大な財力を費やし、屋敷から庭、池、そしてそこに住まう愛玩動物のすべてを自らの幻想によって創りかえってしまった。解き放たれた数十種類の幻想生物は自然界の生物種を飲み込み、新たな幻想生物を生み出し続けている。幻想生物たちは瑩国全土へと広がり、街を護る外壁の外に出るには煉術の使える用心棒が必要になってしまった。

彼らが行った研究の影響は今現在も残っており、彼らの様な者を二度と出してはいけない。そのためにも、煉禁術師や彼らに心酔し、志す煉術師達を許すわけにはいかないのである。

■瑩国の台頭と首都「萄都」の闇

欧州の西側に浮かぶ島国「瑩国」は、大陸側に連なる他国に怯える小国であった。しかし、「煉術」によって急速な産業革命を成し遂げたことで、他国に圧倒的なまでの軍事的な優位性を得ることに成功した。

瑩国において、煉術の研究や国政、商業の中心となるのは首都「萄都(はいと)」である。東西に伸びた楕円形を成すこの街は、技術革新の象徴たる「工業区」を東に、煉術師ギルドを含めたすべてのギルドが集う「特区(シティ)」を西に、工業区から流れ出る毒気が滞留する貧民街「灰色街」を南に、毒気とまったく無縁の薄汚れた空気漂う「貴族街」を北に置く。そしてその中心にすべてを俯瞰するように建てられているのが、王宮である。王と共にこの国の中心を体現する、象徴であった。

■「工業区」、劣悪な労働環境と使い捨ての労働力たち

瑩国を先進国たらしめる、産業技術の拠点が工業区である。深夜であっても紡績製品の生産を続ける工場群からは絶えず煉国の毒気が排出されている。そんな劣悪な環境の中で働くのは、地方から口減らしのために出稼ぎに出された幼い子供たちである。15にも満たない彼ら彼女らは、三年もの間を昼夜問わずこの区域で過ごすこととなる。1日平均16時間の勤務。そして与えられるのは黒パンの欠片や腐りかけの葡萄酒。筵を敷いた小屋の中で眠ることになる。大抵は半年過ぎたあたりで慢性的な風邪の症状が出て、1年が経てば咳に血が混じるようになる。2年が経つと半数が死んでしまい、3年を勤め上げられるのは3割にも満たない。それでも南にある鉱山より幾分マシであった。

■「特区」の存在と国の成り立ち

萄都の西には萄都の半分ほどを占める市民街が広がっている。その中に、「特区(シティ)」と呼ばれる隔離地区がある。商人や技術者たちが寄り集まり形成されたギルドのうち、ほぼ全てが本拠地を置くこの地区では、ギルドをまとめるギルド「レキュリィの宴」が統治を行っている。

かつて工業区が形成され始めたころ、この周辺には街はおろか、集落の1つも存在しなかった。工業区の建設従事者や工場労働者のために隊商が西側に駐留し始めたことが、特区の始まりである。

やがて、隊商の利用者が近辺に家屋を建設していったことで、市民街、そして萄都が形成されていった。現在はラエ王朝の首都として広く知られてはいるものの、この国の成り立ちは商人の町であるのだ。そのため、現在でも特区は治外法権的扱いを受けており、貴族であっても勝手に振る舞うことはできない。

中でも「レキュリィの宴」は総合商社も兼ねており、国内経済の8割ほどを掌握しているため、国内の統治に関しても強い影響力を持っている。しかし、「レキュリィの宴」の代表であるギルドマスターの正体を知る者は国内でも二十数名ほどしかおらず、謎に包まれている。

■「貴族街」と形骸化した王権

萄都の北側には、毒気の及ばない地域を争うかのように貴族の屋敷が並んでいる。路上には至る所に私設の番兵が配置されており、伯爵や子爵、侯爵といったタイトルを持たない者は立ち入ることすらも拒まれる。

国内政治はかつて国王によって行われていたが、産業革命のさらに二十数年前に起きた市民革命によって、その権威を失ってしまっていた。もはや王家は、許可を下すだけの象徴として奉られるようになってしまった。

現在の国家機構を司るのは城の周囲に建ち並んだ議会議堂と庁舎たちである。貴族と市民の一部から選出された議員や役人が、工業区を睥睨し、貴族街におもねりつつ、選挙が近づくと市民街の機嫌を取る。市民の反感や国外からの圧力、従来の宗教からの離反した責任など、それらを王家に押し付け、甘い蜜を吸うのが現在の貴族である。

そして、貴族が肥やした私腹は、彼らの道楽や興味関心に費やされる。それを受け取ることができるのが煉術師や一般階級の市民なのである。つまり、市民革命は成功したのであろう。

■貧富の差の拡大と、「灰色街」の形成

瑩国でも最大規模の工業区を擁する萄都では、貴族が私腹を肥やす一方で、貧民たちの救済は一切なされていない。

工業区から流れ出す毒気が滞留する南の窪地に、貧民が追いやられ、「灰色街」と呼ばれる貧民街を形成した。工業区からの距離がそのまま住民の貧富を示す指標となったのだ。実際、議会や貴族はこの地区の住民に人権や戸籍があるなどと思っていない。

さらに、貧民街の存在は他国からの斥候を隠してしまう隠れ蓑となってしまった。国内外の犯罪者や煉禁術師、他国の斥候などが紛れ込むこの場所は、瑩国を崩壊させかねない火種となっているのである。

4. 2 世界観用語説明

ここで紹介するのは簡単な説明のみであり、詳しくは原作である「煉獄姫」を読むことを強くお勧めする。

■煉獄

この世界のひとつ下の階層に存在する別の世界で、瑩国で偶然発見された。一見何もない世界に見えるが、煉獄からは「扉」と呼ばれる穴を通して絶えず花の香りのする大気「毒気」が漏れ出してきており、吸い込んだ生物の健康を害し、寿命を縮め、死に至らしめる。

■煉術

煉獄から漏れ出して来る毒気を練り上げ、あらゆるものに変化させる技術。ただし煉術で創り出した物はこの世の大気に蝕まれ、一定時間が経つと崩壊してしまう。瑩国は煉術による工業機械の効率的運用で、他の国に先駆けて産業革命を起こす事に成功した。

■鍵器(けんき)

煉獄への扉を人為的に開き、煉獄の毒気を取り出す装置。瑩国においては、ギルドの元締めである「レキュリィの宴」を通して販売されており、国内では煉術の研究機関である「辺獄院」によって定められた規格の「愚者の石」のみ、使用が認められている。

■愚者の石(グラシール)

瑩国で広く流通する鍵器の核。煉獄の扉を内包する特殊金属を加工して作られる、光沢の薄い乳白色の合金。内部の扉は衝撃に呼応して開く特性を持っており、撃鉄と連動するボタンや引き金の手元で操作できる装置と共に機構化され、装備品に組み込まれるのが一般的である。

■煉禁術

煉術により創り出した物を現世で恒常的に定着させる術。瑩国でも使用が認められていない禁術であり、使用が確認された場合、重罪人として裁かれる。ただし、効率がもの凄く悪く、金1キロを作り出すために、金10キロ分ほどの費用がかかるため、この世に存在するものを作り出すためには実用的ではない。煉禁術の真価は、この世に存在しない物質や生命の創生である。人造人間を作り出したローレン=エヌ=コーンフィールド、幻想生物が闊歩する楽園を作り出したジルチ=ルマ=ドレイン、様々な特性を持つ仮想金属を用いて18本もの魔剣を作り出したアイリス=キャリエル。彼らが、この世に産み落とした遺産は現在でもこの世界に災いをもたらしている。

■ローレンの雛

ローレン=エヌ=コーンフィールドが煉禁術により生み出した4人の人造人間(ホムンクルス)の総称。それぞれ人が持ちえない、煉獄の毒気を克服するための特殊な能力が与えられている。地獄の最下層である氷結地獄《コキュートス》を囲う4つの同心円になぞらえてそれぞれ、第一円《カイナ》、第二円《アンテナラ》、第三円《トロメア》、第四円《ジュデッカ》の名前を持つ。

■幻想生物

煉禁術師ジルチ=ルマ=ドレインによって生み出された、自然界に存在しない動植物の総称。また、煉術によって生み出された、彼らと同等の性能を持った仮想生物のことも指す。そのほとんどが自然界に存在する他種の生物を取り込むことで新たな幻想生物を生み出すという、自己改変機能と自己複製機能を有している。ジルチ=ルマ=ドレインの死後、解き放たれた彼らによって瑩国全土に広がっていた自然の生態系は崩壊し、多くの幻想生物が人を襲うようになった。

■アイリスの魔剣

「魔剣の母」アイリス=キャリエルが煉禁術により作製した18本の魔剣に対する総称。固有名称は無く、作成された順番を示す番号で呼ばれる。

「一番」から「五番」までは、使用者にリスクを与えるが凄まじい力を発揮する。「六番」から「十番」は、使用者を害する事も無いが、お利口さんである。「十一番」から「十六番」は使いこなせないが、絶大な力を発揮するという。「十一番」は例外的で、魔剣を保管するために作った仮想空間上の倉庫を開く鍵となっている。そして「十七番」、「十八番」は「何でも斬れる剣」という究極の剣である。

■瑩国(えいこく)

煉国戦姫の舞台。欧州の北西に位置する島国。東西に浮かぶ2つの大きな島を国土としている。元々は紡績技術が優れているだけだったが、煉術を開発したことで、他国に軍事力で圧倒的な差をつけた。煉術開発後は、紡績技術を応用し、自動化した工業機械で産業革命に成功した。

■拂国(ふっこく)

瑩国より南側、海を挟んだ向かい側に位置する農業国家。欧州に広く信仰されている「丁字教」と呼ばれる宗教を国教としており、争いなどとは無縁の暮らしを送っている。瑩国の全王妃が生まれた国としても知られる。

■恵国(とくこく)

瑩国より東側、海を挟んだ向かい側に位置する工業国家。機械の歯車のような精密な工業製品の生産に優れている。瑩国が産業革命を成し遂げるまでは、世界一の技術力を持っていたため、煉術の技術を盗むために、多くの斥候を送り込んできている。

■丁国(ていこく)

欧州の南側に位置するブーツ型の半島を国土に持つ宗教国家。欧州に広く信仰されている「丁字教」の総本山がある。丁字教では煉術を外法としており、煉術をなくすために、瑩国に聖戦を挑んでいる。現在は裏で聖戦の準備中。

■萄都(はいと)

瑩国の首都であり、国内の経済た技術力、政治の中心地。東西南北にはそれぞれ、工業区、特区、灰色街、貴族街と呼ばれる区域が広がっており、その4つが合流する中心地に王宮や議会、庁舎などが建っている。

■工業区

瑩国の産業革命の拠点となった地区。多くの紡績工場が立ち並び、煉国の毒気を発生させながら昼夜問わず、多くの工業製品を創り出している。労働者のほとんどが、地方で口減らしのために出稼ぎに出された子供たちである。

■特区(とっく)

国内すべてのギルドが本部を置く地区。統治は「レキュリィの宴」というギルドが行っており、国内経済への影響力が強いため、国家権力も及ばない治外法権地区となっている。私設の自警団は国軍兵士にも劣らない能力を持っており、犯罪が発生することはまず無い。

■レキュリィの宴

瑩国の首都である萄都の西部に位置する「特区」を統治・管轄するギルドの元締めで、総合商社。その長の正体は多くの謎に包まれており、正体に関する様々な噂が流れている。様々な情報や煉術師の派遣などの全てを管理しているため、このギルドの長は、もう一人の王とも呼ばれる。

■貴族街

瑩国の北側に位置する地区。毒気が流入することがほとんどないため、貴族階級の人間はよほどの理由がなければこの地区で暮らす。議会で議員を勤めている者がほとんどで国の税金から豊かな暮らしをしている者が多い。

■灰色街

瑩国の発展に伴って生まれた貧民街。地方から口減らしとして萄都の工場へ売られた子供たちが集まって形成されたもので、発展の歴史における負の側面である。現在では、犯罪者から魔獣まで、様々な素性の者たちが潜んでおり、瑩国中に張り巡らされた下水道を通して様々な場所へ行くことができる。

■王立煉導院・辺獄院(リンボ)

世界で最高の煉術研究機関で、正式名称は王立煉導院。煉術を研究するため、辺獄院とあだ名される。の研究瑩国の中でも特に優秀な業績を持つ一握りの煉術師のみが勤めることができる。白衣をまとった姿は一目置かれ、優秀な業績が認められれば、中級貴族の身分を得られる。

■リーヴル

瑩国で広く使われる銅貨。3代前の国王が発行したもので、灰色街や小規模な商店で利用されることが多い。額が大きくなると「エキュー」や「ルイ・ドール」と呼ばれる銀貨や金貨が利用される。

瑩国の貨幣は材質や経済面での安定性から、国外でも信頼されている。ただし、丁字教が国政を取り仕切る丁国においては、煉術によって生み出された偽物の貨幣と実しやかに噂されており、商人の間では「リーヴルなら小間使いに飲ませてみる、エキューならポットに仕舞っておけ、ルイ・ドールなら3日は見張れ」などという教訓もある。

本システムのデータを現実の日本円に換算する場合は1.2倍ほどすると換算できる。

■丁字教

丁国に聖地と総本山を置く宗教。唯一神を信仰しており、自然の中で信仰と共に、生活することを教義としている。自然に反する行為や技術に関する行為、人を欺く行為などの一切を禁止している。

■新教

瑩国の国教で、教主は国王である。開宗するまでは周辺国と同様に丁字教を国教としていたが、教義に反する煉術を国内で活用していくために新たな教義を自分たちに作る必要ができた。瑩国国内では広く信仰されている。

■奇跡認定局(法王庁、第禁数局)

丁国に存在する、正統丁字教の総本山「法王庁」。その中でも一部の人間しか知ることを許されない極秘部隊。丁字教に仇なす異教徒の殲滅をその任務としており、現在は瑩国の煉術を根絶するために活動を行っている。

■天堂騎士

対煉術師戦に特化した剣士で、煉術に関する知識を持ちながらも、一切の煉術を使用せず、剣術によってのみで戦う剣士。国内外問わず、ごく少数しかおらず、そのほとんどが王宮やレキュリィの宴に所属している。

■第n冠術式

煉術の難易度を示すもの。数字が小さいほど難易度が高くなっていき、構築や使用には相応の鍛錬や研究が必要となっていく。

難易度は具体的には以下の通り。また、第6冠術式以下は、煉術師でなくてもその気になれば使用できる程度とする。

第1冠術式

- 世界常識の改変や、戦略兵器と同程度の規模。煉禁術や王宮の結界など。

第2冠術式

- 高度かつ複雑な術式で、熟練の煉術師が開発できる。仮想生命を創成など。

第3冠術式

- 才能ある煉術師が開発可能。物理法則への干渉が可能。追尾式攻撃煉術など。

第4冠術式

- 一般の煉術師が開発可能。言霊の無詠唱が可能な規模。身体強化や仮想物質の射出など。

第5冠術式

- 初心者でも使用できる規模。物理法則の再現が可能。着火、水の生成など。

4. 3 萄都地図

■ 瑩国

瑩国は2つの島を国土として持つ封建制国家である。煉術によって大規模な工業地帯を稼働させており、どの国に対しても最も先んじて産業革命を成した。周囲には海を挟んで南東に丁国、南に拂国、さらに東の向こうには恵国が存在しており、煉術の発見で得たアドバンテージのためか、海を挟んだ情報戦が水面下で行われている。

■ 丁国

丁国は世界中で教えを説いている丁字教の国である。丁字教の教義では煉術を外法とし、使用するものたちは地獄に落ちるとされている。熱心な信徒たちは、煉術に関わる者たちを打ち倒すために、日夜訓練を積んでいるとの噂もある。

■ 拂国

拂国は丁字教の教えを受けながら、日々の生活を穏やかに過ごす農業大国である。煉術を否定する立場を取らず、中立を保っているため、丁国からは睨まれているが、近隣諸国の食料を支援しているため強い発言力を持っている。

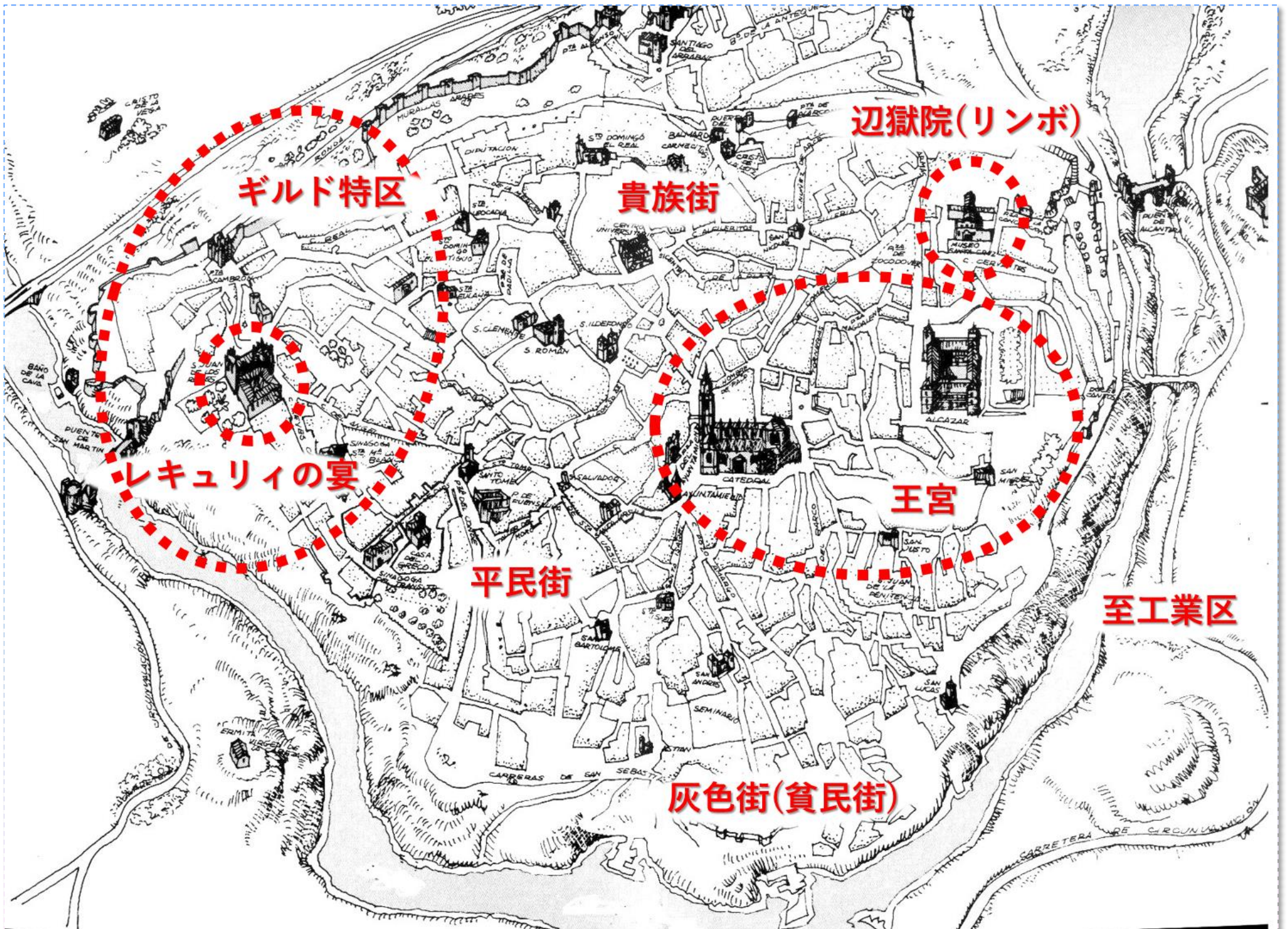
■ 恵国

恵国は大陸の東側に位置する工業大国である。複雑で精密な機械製品を作ることが可能であり、技術力を誇りとする国民性を持つ。技術力に自信があったため、瑩国の煉術発見には比較的否定的な立場を取っている。水面下では、瑩国の技術力を取り入れるために、鍵器の模倣や改造に取り組んでいるという。

■ 萄都

萄都は瑩国の首都である。王宮や国立の煉術開発研究機関である辺獄院《リンボ》、瑩国に流通するほぼ全てのものを取り扱うギルド特区、またそれらギルドの元締めである「レキュリイの宴」など、この国の機能を担う中枢機関が集中している。名実ともに瑩国の中心であると言っても過言ではないだろう。

以下に本システムの舞台となる萄都の地図を示す。この世界のイメージを掴むために活用してもらいたい。



萄都俯瞰図



Blank.et