

1 らごーな地方解説

らごーなは大陸の南東部に位置する一地方である。

1.1 集落, 地域紹介

らごーな地方には 20 近くの都市や宿場、村が存在する。またこれ以外にも小さな村や農場が点在している。ここではその中からいくつかについて解説を加える¹。

1.1.1 中央部

”王都”リャと=らご 現王都。百年ほど前に旧王都を襲った災厄から運良く逃れた王子により湖畔に建造された。湖の中央部に浮かぶ小島には王族しか立入ることが許されない祠があると言われている。

”西の砦” 旧王都に巢食うモンスターの王都侵入を阻むために築かれた砦。

”東の砦” 50 年ほど前東部辺境地帯に出現した”魔王”とその眷族の王都侵攻を阻むため築かれた。数年後に”魔王”が突如姿を消したため、往時に比べて配備されている兵員数は少なくなっている。

1.1.2 東部

”南の砦” 東の砦と同じく対魔王戦役に際して築かれた砦。辺境ゆえにモンスターの被害に対して物資・人員不足が慢性化している。

”最果ての村”リた=よた 地図に記されている規模の集落の中で、最も東に位置する漁村。巨竜の目撃譚が伝わっている。

1.1.3 西部

”西端都市”リゅへわ るしゃ=らごの廃絶以降に規模を拡大した交易都市。現王都から離れているため、妖しげな教団や野蛮な闘技場、闇市場などが揃っている。

”廃王都”るしゃ=らご かつて栄華を誇ったが、百年ほど前に滅んだ王都。遺跡には強力なモンスターが出没するため、滅んだ原因など詳しいことは未だ明らかになっていない。

”鉱山町”らき 良質の鉱石や石材を産出する鉱山町。その昔、ドワーフの信頼を勝ち取った英雄（領主の先祖）が拓いたと伝えられている。

1.1.4 南部

”始まりの村”らさと なぜそのように呼ばれるかは謎²。
”港湾都市”れうな一 地方で最大の港湾施設を持ち、他の大陸から運ばれてきた珍しい物品が数多く見られる。らきから産出される貴金属や材木を扱っている。

”賢人の村”ぺすか一 島の北部、断崖絶壁の上に位置する村。村の片隅には古の賢者が建てたとされる塔がある。この塔は材質や建造法、用途などがまったく不明で、現在は灯台として使われている。

1.1.5 北部

”砂漠の町”ればた 砂漠の中央部に位地し、最大のオアシスを擁する交易地。市場では様々な品物が取引され、砂漠の民の姿を見ることもある。

”宗教都市”あふら 前国王の許可を得た光系教団が教団の総本山として山中に建造している宗教都市。度重なる怪物の襲撃を受け、工事は停滞している。

”北端の町”ろなほ 険しい北部山脈を抜ける数少ないルート上の宿場。近年は北方からあふらへ巡礼する光系教団の信徒によって賑わいを見せている。

1.2 組織, 人物紹介

光系教団 七十年ほど前にらごーな地方に渡ってきた宗派。癒しや魔物退治に有効な呪文を擁することを評価され国王より布教の許しが与えられた。

魔神教団 魔界から地上に魔族を呼び込むことで力を得ようとする狂信者集団。彼らが原因で起きたと思われる惨劇がいくつか噂になっている。

邪悪教団 モンスターの能力を取り込んだ怪人を操り、世界征服を画策している悪の秘密結社。

超絶神聖騎士団 魔族や闇の輩を討伐することを使命とする過激な武装集団。”邪なる力”や”魔族の血”、”異界の血”などを持つ者に「改心」を奨める。

魔王軍残党 魔王軍残党の二世や三世集団。魔王復活と魔王軍再建を悲願としている。本拠地は東部辺境のどこかにあり、手がかりを求めて探索隊を派遣している。

謎の行商人 らごーな地方の各所に出没する不可思議な行商人。これまで誰も見たことがないようなアイテムを人々に売る。

¹ 全部に解説を加えるのはしんどいので

² 単にゲームの開始地点として想定してるからだったり

2 追加データ

2.1 追加ルール

2.1.1 馬/軍馬/馬車

種別	価格	能力
馬	2d6	”大きな体”, ”空白”
軍馬	3d6	”大きな体”, ”意志力”, ”空白”
馬車	3d6 × 2	”大きな体”, ”空白” × 4

購入 軍馬と馬車は都市でのみ購入できる。馬は村、宿場、都市で購入可能。馬の購入はサービス使用に数える。

荷物 馬/軍馬/荷馬車はレベル分のアイテムを積み込むことができる。積み込まれたアイテムは1行動で自分の手元に移すことができる。

移動速度 馬車を持っているか、パーティ全員が馬/軍馬を持っている場合、目的地までの遭遇判定回数が減少する。

ダンジョン 馬をダンジョンに連れて行くことはできず、ダンジョン入口でPCたちと同じ回数分の休息をとることになる。

2.1.2 傭兵3種(カード対応版)

種別	駆け出し	一人前	ベテラン
A	”筋力”, ”空白” × 2	”大きな体”	”筋力”
B	”器用さ”, ”空白” × 2	”体力”	”持久力”
C	”チビ”, ”空白” × 2	”筋力”	”器用さ”

2.2 追加アイテム

魔法のテント 消耗 次の休息での自然回復が1増える。

この効果は累積しない(2d × 15)

姿隠しのマント 能力を隠す事ができる。非消耗の洞察力を持つキャラには無効(2d × 5)

怪力丹(消費) 1行動かけて飲むと次の手番の通常攻撃によるダメージ倍(2d6 × 5)

捕獲網 消耗 通常攻撃命中時に使用。1d3を振り対象の非消耗能力以上を出せば捕獲できる(2d6 × 5)

エルフの弓 この武器による通常攻撃は魔法による攻撃として扱う。この武器によるダメージは常に1点となる(要求:器用さ, 2d6 × 10)

エルフの矢(消費) 1行動かけて使うと対象に2点のダメージを与える。この攻撃は魔法によるものとして扱う(要求:エルフの弓, 魔力2つ, 3d6)

魔法の蝋燭(消費) ”だーくねす”の間による通常攻撃の修正を打ち消す(2d6 × 5)

竹水鉄砲 1行動とばーしょんを1つ消費して使う。2d6で6以上を出すと対象の能力(呪文)をd3個回復できる(2d6 × 10)

魔法の箒 部屋を掃除してくれる(2d6 × 2)

精霊の指輪 持ち主が召喚した精霊は”大きな体”を得る。消耗 召喚した精霊が”巨体”を得る(3d6 × 20)

魔女の大鍋 消耗 戦闘勝利後に全員の能力(呪文)を1つ回復させる。”魔力”を代わりに消費させることができる(2d6 × 15)

妖精の粉(消費) 使用すると”羽”を獲得する。これによって得た”羽”は消耗するとただちに失われる(要求:子供, 2d6 × 10)

保存袋 1つの素材を収納できる。時間経過の影響(休息回数)を半分として数える(2d6 × 5)

毒の針 この武器によるダメージは常に1点で、非回復アイコンを伴う(要求:器用さ, 2d6 × 10)

無敵甲冑 通常攻撃によるダメージをすべて相殺する。手番2回につき1回しか行動できない。ただし即時攻撃は可能(3d6 × 20)

まぬけ時空発生装置 消耗 戦闘中”知恵”を使用できなくする(非売品)