

第6章:「白の魔王」

あるところに、1人の魔法使いがいた。

その魔法使いは、人が人と争い、魔物とも争い、戦乱の末に疲弊していくこの世界を嘆いた。

そこで魔法使いは、(今は「原初の島」と呼ばれる)小さな島に自分の国を作ることにした。魔法の結界に守られた、小さな国を。

数人の仲間たちと作り上げた小さな国は、平和な国となった。この国の名は「アルブム・ベネディクタ」。祝福された白、という意味である。国王となった魔法使いは、自らも國の名と同じ名を名乗るようになった。

アルブム・ベネディクタには、平和な国があるという噂を聞きつけた人々が集い、小さな国は少しづつ大きくなっていた。周辺の島を開拓し、国土の拡大とともに結界を拡大する必要に迫られ、たくさんの魔法使いを招き入れ、厚遇した。

他の国々の王たちは、この新しい国をねたむようになった。そのためアルブム・ベネディクタは幾度と無く戦争を仕掛けられたが、結界は揺るがなかった。そもそも、結界にたどり着く前に魔法によって作られた津波で難破する船が大半であったとも言われている。

国王アルブムは、戦争によって疲弊する相手の国を嘆いた。すべての人々が平和を享受するために何ができるかを考えた。答えは簡単だった。

それは、「世界中のすべての国を併合すること」。

国王アルブムは、大陸の4分の1を占める世界最大の帝国に併合を勧める文書を送り、帝国はこの無礼への返答として、使者の両腕を切り落として送り返した。

帝国はすかさず10万の兵を集め、アルブム・ベネディクタへ侵攻を開始した。だが、いつもこの国を覆っていた結界は力が失われていた。帝国の将軍は結界を維持していた魔法使いたちが逃げ出したと思い込み、魔法使いたちを捕らえるよう命じた。兵たちは陣形を崩して我先と城壁に突撃を始めた。

そのとき、空中から1000人の魔法使いたちが現れ、兵たちを一瞬のうちに焼き払った。帝国の将軍は何が起こったのかを理解できないまま絶命した。

この戦争は、千人戦争という名で歴史に刻まれている。

世界最大の帝国が敗れたことにより、アルブム・ベネディクタに対する各国の態度は急変する。併合の使者が訪れた国は唯々諾々と従い、魔物や他国などの脅威から身を守るために自ら軍門に下る国も現れた。

こうしてアルブム・ベネディクタは人間が住む土地のすべてを手に入れた。人々は戦争をしなくなり、結界によって魔物たちからも守られた。

国王アルブムは、初めて心が満たされた。だが、今度は自分の体の異変に気づいた。強すぎる魔力によって不老不死となつたばかりか、体から魔力があふれ出し、周りに悪影響を与えてしまうようになってしまったのだ。

そこで国王アルブムは世界の狭間に空間を作り、自分だけが住む城「狭間の城」を築き上げた。さみしいとは感じたが、自分が世界を壊すということには耐えられなかった。魔法によって通信を行えば王としての仕事は問題なく行える。だから勝ち取った平和は永遠に続くと思いこんでいた。

だが、国王アルブムが異世界に退いて百数十年の後に、利己的な感情を抱いた者たちによって大規模なクーデターが起こった。魔法使いたちの一部すら取り込んだこのクーデターにより、万単位の人が死に、いくつもの町にも傷跡を残した。

国王アルブムは絶望した。人とは所詮「争う者」であり、平和を望むことはできないというのか。では、人を信じることができなければ、何を信じればいいのか。

答えは、「魔物」たちだった。魔物は暴力的ではあるが、強い者には服従する。力を示し続けさえすれば、人間たちのように裏切ることはない。人間たちよりもずっと純粋な存在ではないか。

アルブムは世界中に人類を滅ぼすことを宣言し、人間の領土を守る結界を一方的に解いてしまった。そして魔物たちの攻撃が一斉に始まり、街道を含むほとんどの領土と人口の半分を失ってしまった。魔法使いたちによる小さく弱い結界や兵士によって町を守ることはできているが、交易は途絶え、孤立したまま滅ぼされる村もある。

アルブムの宣言から、5年後。絶望的な状況の中で、人心は荒廃はじめしており。ある者は白の魔王と化したアルブムを倒す者を求め、またある者はアルブムが再び人間を守る存在に戻ってくれることを求めている。

きみは、この絶望的な状況を打破すべく立ち上がった者の1人である。

PCたちの目的

PCたちは、人心が荒廃しつつある現状を嘆いて、打破すべく立ち上がった「英雄(候補)」になります。

そのため、「なるべく人心が荒廃しないような方法で」事件を解決する必要があります。犠牲者をなるべく減らし、困難に対して率先して立ち向かう必要があります。これを表現するため、キャラクター作成・再調整のルールに若干の修正が加わります。

荒廃度

「白の魔王」世界において、人心の荒廃がどの程度進んでいるかを表現する値として、「荒廃度」を設定しています。

これは「0～100」の間になり、PCたちの行動によって、1セッションで−5～+10の間だけ変動します。単発で遊ぶ場合には変動した後の値を使用する機会はありませんが、変動量に合わせてもらえる経験点の量が変化するため、なるべく「荒廃度を下げる」よう、努力してください。

なお、キャンペーンを開始するときの荒廃度は、長期間遊ぶのであれば70にするをお勧めします。荒廃度が0または100になると、キャンペーン完結です。

荒廃度	レギュレーション		状態
	作成時	レベル上限	
0	平和(グッドエンド)		白の魔王が改心し、または倒され、世界に平和がもたらされる。PCたちは「平和をもたらした英雄」としてたたえられる。ただし、白の魔王を倒した場合、新しい秩序を構築する必要がある。
1～9	超人	33	白の魔王が住む「狭間の城」への入り口である「原初の島」を除き、ほぼ平和を取り戻している。
10～19	超人	30	白の魔王側の拠点のうち半数以上を奪回し、拠点の近くでなければ警護無しで安全に街道を通行できる。現代日本レベルの治安の高さ。
20～29	英雄	27	白の魔王側の拠点のうち一部を奪回し、人々が活気付く。街中は現代日本レベルの治安の高さ(女性や子供でも夜に外を出歩ける)だが、夜の街道には危険が残る。
30～39	英雄	24	白の魔王側は強力な存在とその配下以外のほとんどを失い、情報交換や通商が(まだ護衛が必要ではあるが)スムーズに行われるようになる。
40～49	一流	21	夜であっても、成人男性であれば街中を出歩けるくらいにまで治安が回復する。一般住民も噂レベルでだが、周辺の情報を入手することができる。
50～59	一流	18	街道の警備も行われるようになり、昼間であれば比較的安全に通行できる。情報交換や通商も行われるようになり、上層部が情報を共有できるようになる。
60～69	有能	15	街中の警備が行われるようになり、危険ではあるものの夜に出歩くことができるようになる。ただし、情報交換や通商は滞りがちである。
70～79	有能	12	秩序が乱れた状態。外からの魔物の脅威に対抗するので精一杯で、建物の中は比較的安全だが、夜の街中は危険地帯と化す。情報交換や通商がほとんど無い。
80～89	一般人	9	秩序がかなり乱れた状態。もはや街中ですら安全ではなく、あらゆる犯罪が横行している。宿に泊まるときに見張りが必要。
90～99	一般人	6	人間社会は崩壊しており、廃墟と化した街中を魔物が跋扈している。実力ある人間たちのほとんどが倒されるか、白の魔王側に寝返っている。
100	崩壊(バッドエンド)		人間が全滅する。PCたちも例外ではない。白の魔王は永遠のむなしい満足を得る。

「レベル上限」を超えるPCを持ち込む、または使い続ける場合、「第1章：キャラクター」のキャラクター再調整手順に従って、経験点を譲渡してください。

荒廃度の変動量

変動量	評価
-5～-2	犠牲者ゼロ、または味方を増やすなど、期待される以上の成果を得た
-1	犠牲者をなるべく減らし、困難に対して率先して立ち向かった(通常のセッション)
±0～+2	必要以上の犠牲者が出了、または積極的に事件を解決しようとした
+3～+5	PCたち自身が犠牲者を増やしたり、人心を荒廃させたりするようなことをした
(上記に加えてさらに)+5	事件を解決することができなかった

荒廃度が変動した場合、追加で「(荒廃度の変動量)×(-20)点」の経験点を獲得します。これは「特別ボーナス」としてください。

ただし、(改心させる、倒す、その他の方法をとる、などにより)「白の魔王」という存在を消し去ることができなければ、荒廃度の下限は1になります。変動量の値にも影響を与えます(例えば、荒廃度2のときに変動量-5に相当する活躍をしても、変動量は-1とみなします)。

「白の魔王」という存在を消し去ることができた場合、無条件で荒廃度0になります。「荒廃度」が6以上のときは、-5以上の変動量を得ることもあります(例えば、荒廃度22のときに「白の魔王」を改心すると、変動量は-22になります)。

なお、これによって「獲得経験点」の「総計」がマイナスになることはありません。また、今回のセッションで得た経験点のうち、既に使用済みの経験点がある場合、使用済み分を減らされることはありません。

第6章第1節：キャラクター作成補足

エフェクト

名称	推奨する感情対象	解説
共有	PC	このエフェクトを、相手が持っているエフェクトのどれかに書き換える。一度行うと元に戻せない。 相手から何かを教えてもらい、自分の能力にできる。逆だと主張しても良いが…
ほとばしる魔力	自分自身、魔物、白の魔王	気力-1すると、この感情を使って敵味方全員に「攻撃」を1回行うことができる。 ただし、「嫌い」の感情に付与している場合、ポストアクション時に本人の意思と関係なく使用してしまう。これは行動には含めないが、「行動不能」になっていれば使用されない。 なお、この能力の所持者は老化することがなくなる。
力の源	守りたい者、師匠、ライバル	気力-1すると、この感情を使ってあらゆる相手に「攻撃」を1回行うことができる。 戦うための勇気や能力が、この感情によってもたらされたことを示す。
智略の源	師匠、所属組織、敵	気力-1すると、この感情を使ってあらゆる相手に「交渉」を1回行うことができる。 相手の感情をコントロールする能力が、この感情によってもたらされたことを示す。
匠の源	師匠、所属組織、組織のボス	気力-1すると、この感情を使ってあらゆる相手に「解除」を1回行うことができる。 罠やその他の困難を乗り越える能力が、この感情によってもたらされたことを示す。
救出の源	守りたい者、出身の町村、所属国家	気力-1すると、この感情を使ってあらゆる相手に「逃走」を1回行うことができる。 誰かを戦場から脱出させる能力が、この感情によってもたらされたことを示す。
博愛の源	守りたい者、師匠、動植物	気力-1すると、この感情を使ってあらゆる相手に「回復」を1回行うことができる。 人を癒すための能力が、この感情によってもたらされたことを示す。
修羅の心	ライバル、敵、魔物	「攻撃」をするとき、気力-1することに対象を1人増やす。上限は(感情レベル+1)人。 目的を果たすためにひたすらに「攻撃」することを選んだことを示す。
騎士の心	守りたい者、ライバル、所属国家	「防御」をするとき、気力-1することに対象を1人増やす。上限は(感情レベル+1)人。 たくさんの人を救うため、身を盾にすることを選んだことを示す。
策士の心	師匠、ライバル、敵	「交渉」をするとき、気力-1することに対象を1人増やす。上限は(感情レベル+1)人。 戦いではなく策略によって目的を達成することを選んだことを示す。
聖者的心	守りたい者、師匠、所属組織	「回復」をするとき、気力-1することに対象を1人増やす。上限は(感情レベル+1)人。 たくさんの人を癒すため、力を尽くすことを選んだことを示す。
二枚舌	所属組織、ライバル、敵	「請願」や「説得」をするとき、またはされるとき、「好き」と「嫌い」を一瞬だけ入れ替える。 入れ替える感情1つにつき、気力-2。
統率力	所属組織、所属国家、主君	気力-1すると、(達成値÷10)回だけ、味方全員が即座に「感情操作」を行える。 素早く人心を1つにまとめあげるリーダーシップを身につけていることを示す。
再生能力	自分自身、ライバル、敵	ポストアクションで気力-3することに、1種類のダメージを除去する。一度に除去できるのは(感情レベル÷3)種類まで。このエフェクトは、特別に「気絶」でも使用できる。
魔人	自分自身、魔物、魔人	「攻撃」をするとき、気力-1することに相手の気力を-1する。上限は(感情レベル)点。 なお、この能力の所持者は死んでも記憶を保ったまま転生すると言われている。
白の恩寵	白の魔王	NPC専用。白の魔王の助力で強大な力を発揮できる。「孤立」を受けていると使えない。 気力-2すると、判定時のレベルに「白の魔王」に対する感情レベルを一瞬だけ加える。

アイテム

名称	推奨する感情対象	解説
贈り物	PC、依頼主	このアイテムを、任意のアイテムに書き換える。一度行うと元に戻せない。 相手からのプレゼントであったり、アイテムを買うための現金報酬であったりする。
武器	師匠、ライバル、敵	このアイテムを「攻撃」のときに使うと、達成値に+(感情レベル×2)できる。 形状は自由。武器で直接攻撃するのではなく、魔法を補助する術具とみなしてもよい。
盾	守りたい者、主君、所属国家	このアイテムを「防御」のときに使うと、攻撃の目標値の基準に+(感情レベル)できる。 形状は自由。盾ではなく、籠手など、攻撃を受け止めることができるものであればよい。
軽装鎧	贈り主、自分自身、敵	誰かから「攻撃」されたときに、達成値を-(感情レベル×2)できる。 革鎧や胸当てなどの軽い鎧。魔力で強化したローブなどでもよい。
重装鎧	贈り主、自分自身、敵	誰かから「攻撃」されたときに、達成値を-(感情レベル×5)できる。ただし、自分が行う「解除」「逃走」の達成値にも-(感情レベル×5)のペナルティを受ける。 鉄の全身鎧などの重い鎧。主に戦場で使われるもので、旅には不向きだと言われる。
盗賊用具	罠、所属組織(盗賊ギルド)、組織のボス	このアイテムを「解除」のときに使うと、達成値に+(感情レベル×2)できる。 罠や鍵を解除するための道具。ギルドごとに微妙に差があり、門外不出とされている。
騎乗動物	動物、師匠、所属国家	このアイテムを「逃走」のときに使うと、達成値に+(感情レベル×2)できる。 馬が一般的だが、その他の動物や一部の魔物でもよい。国が管理していることもある。
蘇生薬	植物、師匠、魔物	1セッションに1回、味方1人の「死亡」「気絶」を除去して、気力を「1点に変更」する。 貴重な薬草から魔法を使って作り上げた貴重な薬品。使用には行動を消費する。
魔封石	師匠、贈り主、魔法	1セッションに1回、好きなタイミングに割り込んで、1回追加でアクションできる。 特定の呪文が封じ込められた石。瞬間に「予定していた」効果を発揮できる。
想い出の品	守りたい者、親戚、PC	このアイテムを「回復」のときに使うと、達成値に+(感情レベル×5)できる。 ただし、自分と感情の対象にしか効果が無い。対象が「個人」「組織」でなければ、相手には使用できない。
藁草袋	植物、師匠、守りたい者	このアイテムを「回復」のときに使うと、達成値に+(感情レベル×2)できる。 治療のための藁草や、魔法の触媒などが入っている袋。
従者	従者、師匠、組織のボス	このアイテムを「調査」のときに使うと、達成値に+(感情レベル×2)できる。 人間が一般的だが、使い魔、しゃべる器物など、手助けしてくれる者であればよい。
遠話の宝珠	婚約者、恋人、主君	感情の対象といつでも会話できる。感情を使うとき、達成値に+(感情レベル)できる。 また、本来会話できない存在とも会話できるが、相手の知性に合わせた内容になる。
貴重品	贈り主、師匠、主君	1セッションに1回、自分が持つ(使用回数制限が無い)任意のアイテムの効果を2倍にする。行動は消費せず、自分の行動の直前に使用できる。 ただし、そのセッションの間は、以後対象のアイテムは使用不可能になる。
活力符	守りたい者、ライバル	1セッションに1回、好きなタイミングに割り込んで、自分の気力に+(感情レベル)できる。
魔剣	魔剣、ライバル、敵	このアイテムを「攻撃」のときに使うと、達成値に+(感情レベル×5)できる。ただし、使うたびに1種類のダメージ(「死亡」以外から選択)を受ける。 感情の対象を魔剣自身にすると、持ち主と思念で会話できるようにすることもできる。

任意データ決定の前に

「荒廃度」が高い(60以上)場合は、一般的な旅人は「男性」になります。女性であっても、貞操を守るために「男装」するのが普通です。野宿や大部屋、相部屋での宿泊が多いため、女性が女性であることを明かしながら旅をするのは非常に危険な行為です。

また、この世界の住人の6割以上が「白き民(コーカソイド)」になります。「紅き民(モンゴロイド)」と「黒き民(ネグロイド)」もそれぞれ2割未満程度存在します。この世界では長らく「白の王」信仰が盛んだったため、「白き民」の地位が高い、とされていた時期があり、混血はあまり進んではいません。ただし、「白の王」が「白の魔王」と化してからはこの偏見は急速に無くなりつつあります(白き民が多数派であるせいか、逆の偏見はまだありません)。

「荒廃度」がそれなりにある(40以上)うちは、「人間」と「人間以外の大型知的生命(デミヒューマン)」との交流はほとんど起りません。各種族は自分たちの領土で孤独な戦いを強いられるか、白の魔王の軍勢に加わるか、のいずれかになります。また、知識としてデミヒューマンの存在を知っていても実際に会ったことのない者も多く、出会っても疑心暗鬼に駆られることが多いようです。このため人間に味方するデミヒューマンたちは、正体を隠すために人間の振りをすることが多くなります。

ただし、これらを管理するルールは今のところ設けておりません。

サンプルキャラクター

コンセプト	総合レベル	解説		
感情の対象	判定修正(分類)	レベル	付与エフェクト	付与アイテム
守護の騎士	10	愛する人を守るために騎士になった者。平和を得るために騎士となり、冒険に挑む。		
愛する人	+5～+15(個人)	5	力の源	遠話の宝珠
所属国の国民	±0(民族)	3	騎士の心	(紋章付きの)盾
ライバル	+5(個人)	2	統率力	騎士の鎧(重装鎧)
気高き魔剣士	10	剣技を磨ぐために命をかけ続ける剣士。さらなる高みを求めて、冒険に挑む。		
剣技	+5(物品)	6	力の源	魔剣
ライバル	+5(個人)	3	再生能力	活力符
師匠	+5(個人)	1	修羅の心	魔封石
惑わしの怪盗	10	舌先三寸で相手を困惑させるプロ。自分が住む場所を守るために、冒険に挑む。		
ギルドのボス	+10(個人)	4	智略の源	遠話の宝珠
金目の物	-5(物品)	3	策士の心	盗賊用具
盗賊ギルド	+5(組織)	2	匠の源	貴重品
所属国家	±0(地形)	1	二枚舌	魔封石
影の諜報員	10	潜入工作と救出作戦のプロ。自分が住む国を守るために、冒険に挑む。		
所属部隊	+5(組織)	4	匠の源	盗賊用具
所属部隊のボス	+5(個人)	3	救出の源	遠話の宝珠
所属国家	±0(民族)	3	二枚舌	伝令(従者)

コンセプト	総合レベル	解説		
感情の対象	判定修正(分類)	レベル	付与エフェクト	付与アイテム
癒しの聖者	10	人を癒すことと、守ることに身をささげた聖者。戦乱を鎮めるために、冒険に挑む。		
人類	-10(民族)	6	聖者の心	藁草袋
魔物	-10(民族)	4	騎士の心	蘇生薬
結界の術師	10	人を守ることと助け出こと身をささげた術師。人々を守るために、冒険に挑む。		
所属国の国民	±0(民族)	6	騎士の心	結界(盾)
師匠	+5(個人)	2	救出の源	想い出の品
魔物	-10(民族)	2	聖者の心	ロープ(軽装鎧)
灰燼の魔人	10	全てを灰にする強大な魔力の持ち主。救うべき「誰か」のために、冒険に挑む。		
自分の魔力	+10(物品)	5	力の源	活力符
敵	±0～+5(組織か個人)	3	修羅の心	魔力収束具(武器)
愛する人	+5～+15(個人)	2	魔人	魔封石
探求の賢者	10	知識と知恵に富む者。人々を救うためのさらなる知識を求めて、冒険に挑む。		
知識	-5(物品)	6	智略の源	使い魔(従者)
使い魔	+10(生物)	2	策士の心	遠話の宝珠
師匠	+5(個人)	1	二枚舌	魔封石
白の魔王側の拠点	+5(地形)	1	統率力	蘇生薬
放浪の吟遊詩人	10	英雄の伝承を歌い、希望を与え続けてきた者。人々を救う英雄を求めて、冒険に挑む。		
伝承知識	±0(物品)	5	智略の源	騎乗動物
英雄的存在	+5(個人)	2	策士の心	軽装鎧
酒場	+5(地形)	2	二枚舌	想い出の品
愛する人	+5～+15(個人)	1	救出の源	遠話の宝珠
地方の名士	10	人々が住む土地を守る者。人々を救うために必要な「何か」を求めて、冒険に挑む。		
領地	+5(地形)	6	統率力	従者
領民	+5(民族)	3	智略の源	騎乗動物
国王	±0(個人)	1	二枚舌	遠話の宝珠

感情の対象への好き・嫌いは、それぞれプレイヤーが決めてください。