

ヴィシ・ダン

ハイ・リヤマ部族のシャーマン助手

ワーハの入信者。男性、21歳

自己紹介: 俺はヴィシ・ダン。この世のことより精霊世界のほうに詳しいものだ。俺の役割は青リヤマ氏族のシャーマンで、広い地域を遠くまで歩きまわり、多くの戦争と死を見てきた。俺のことを親族殺しのヴィシと呼ぶものもある。本当のことだが、その名は裏切りではなく忠誠から生まれたものだ。ドラゴンパスについて知っているのは、アーグラスのもらたすもの以上の平和のチャンスは存在しないということだけだ。パヴィスが解放された時俺はそこにいて、ヴァサナやヤニオスやその親族と友になった。今は彼らと共に旅し、精霊世界での必要性を見て、聞く気があるやつには誰にでも忠告と警告を与えている。連れのカズン・モンキーのことは気にするな。あいつは臆病で話すまでもないやつだ。

ヴィシ・ダンはハイ・リヤマ部族の青リヤマ氏族出身である。彼はやせており頭を剃って、ハイ・リヤマ部族伝統の弁髪をしている。彼の身体には装飾的だったり精霊的だったりする文様が入れ墨されており、凝った飾りがついた前の開いている鮮やかな色のヤクの毛のローブを着ている。彼は素朴なサンダルを履いているが可能ならば裸足であることを好む。彼は他に人たちより浅黒く、長年の間太陽にさらされた証となっている。

彼の祖父は灰色熊の峰で大王のために戦い精霊に殺された。彼の父親は第1次ムーンブロスでルナー帝国に殺された。

彼は成人の儀式において精霊に殺されそうになった。彼はシャーマンの「精霊の乗り手」サベラの弟子となり、精霊世界を扱う方法を教えられた。「白い牡牛」が半神、黄金の齒ジャルドンを召喚しようとしているとの知らせを聞いた時、ヴィシはジャルドン墓所へ行ってその事件の目撃者になった。ジャルドンは帰還し、ヴィシは「白い牡牛」に忠誠を誓った。彼の親族の一人がアーグラスと同盟を結ぶことに反対した時、ヴィシ・ダンはその親族を殺すこととなった。彼は親族殺しのヴィシとして広く知られるようになったが、彼はそのことを誇りに思っていないが、恥じてもない。

ヴィシはアーグラスとジャルドンに従いパヴィスを解放した。そこでヴァサナと友人になり、彼女がドラゴンパスへ戻るのについてきた。彼は(欠点なほどに)激しい忠誠をアーグラスに抱いており、ほとんど熱狂の域に達している。

STR 13 CON 13 SIZ 12
INT 18 DEX 13 CHA 15
POW 19 マジック・ポイント 19

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	Pts
ランス	50	1D10+1+4D6	4	10
矛(両手用)	60	3D6+1D4	5	10
ダガー	45	1D4+2+1D4	8	7
棒つき投げ縄	45	組み打ち	2	4

ルーン: 人(⚔) 86%、死(☠) 80%、月(🌙) 60%、
風(🌀) 51%、水(💧) 30%

情熱: 忠誠(アーグラス) 80%、憎悪(ルナー帝国) 70%、
名誉 60%、愛情(家族) 60%、憎悪(混沌) 60%、
忠誠(精霊の乗り手サベラ、師匠) 60%、
忠誠(ハイ・リヤマ部族) 50%

評判: 9%

身代金: 250ルナー

移動力: 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 2, SIZ 2

ヒット・ポイント: 13

鎧: 腰巻とローブ (0)

技能: 〈回避〉36%、〈騎乗(ハイ・リヤマ)〉65%、
〈歌唱〉45%、〈動物知識〉40%、〈合戦〉30%、
〈カルト知識(ワーハ)〉35%、〈応急手当て〉50%、
〈放牧〉50%、〈穏かなる死〉50%、〈植物知識〉45%、
〈瞑想〉40%、〈精霊戦闘〉95%、〈精霊ダンス〉45%、
〈精霊知識〉40%、〈精霊旅行〉65%、
〈礼拝(ワーハ)〉35%、〈聞き耳〉40%、〈視覚〉40%、
〈搜索〉50%、〈追跡〉10%、〈隠れる〉20%、
〈忍び歩き〉20%。

言語: 〈ブラックス語会話〉65%、〈精霊の言葉〉50%、
〈ヒョルト語会話〉25%、〈交易語会話〉20%

精霊魔術: 精霊検知(ディテクト・スピリット) (1)、
治療(ヒール) 2、第二の眼(セカンド・サイト) (3)、
精霊障壁(スピリット・スクリーン) 3

ルーン・ポイント: 3 (ワーハ)

ルーン呪文: カルト精霊への命令 (2)、幽体離脱 (1)、
小型の地のエレメンタル退去 (1)、魔力消散(可変)、
神託 (1)、延長 (1)、敵の発見 (1)、傷の治療 (1)、
多重呪文 (1)、盾(可変)、霊視 (1)、精霊遮断(可変)、
小型の地のエレメンタル召喚 (1)、

魔法の品: 14ポイントのマジック・ポイント格納クリスタル。

財宝: コインで5ルナー。ハイ・リヤマ(下記参照)。パヴィスを略奪して獲得した様々な戦利品(400ルナーの価値)を鞆袋いっぱい持っている。

従者(親密な仲間): カズン・モンキーと呼ばれる知性のあるバブーン(下記参照)。カズン・モンキーは弁解できないほど臆病である。



従者、エレメンタル、騎乗

カズン・モンキー (バブーン)

STR 17 CON 11 SIZ 10
INT 13 DEX 13 CHA 10
POW 13マジック・ポイント 13

部位	D20	鎧/HP
右脚	01-02	1/3
左脚	03-04	1/3
腹	05-07	1/5
胸	08-10	1/5
右腕	11-13	1/3
左腕	14-16	1/3
頭	17-20	1/4

武器	%	ダメージ	SR	HP
爪	50	1D6+1D4	8	-
噛みつき	40	1D8+1D4	8	-
ショート・スピア	30	1D6+1+1D4	6	10
スリング	30	1D8	2	-

ダメージ・ボーナス: +1D4

移動力: 10

ヒット・ポイント: 11

戦闘: 一般的な戦術は槍で刺し、爪と噛みつきを使用する。

鎧: 1ポイントの毛皮

技能: 〈登攀〉90%、〈回避〉25%、〈動物知識〉30%、〈精霊戦闘〉50%、〈礼拝(祖父なるバブーン)〉35%、〈追跡〉25%、〈忍び歩き〉45%。

言語: 〈バブーン語〉30%、〈ブラックス語〉10%

情熱: 愛情(家族)60%、

ルーン: 獣(▼)80%、混乱(⚡)75%

精霊呪文: 治癒(ヒール)2、

抵抗(カウンターマジック)2、早足(モビリティ)1、
精霊障壁(スピリット・スクリーン)2

地のエレメンタル

ヴィシはルーン・ポイントを使用してワーハに小型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	27
(立方メートル)	(3×3×3)
ヒット・ポイント	10
STR	10
POW	11
ダメージ修正	0
移動力	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壤の場合にのみ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壤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、不適切な土壤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。

ヴィシ・ダンのハイ・リヤマ

ヴィシ・ダンは訓練された騎兵用ハイ・リヤマに乗っている。この騎乗はとても背が高いので敵を打撃した際には、例え騎乗している敵に対してでも、命中部位表で1D10+10をロールする。彼がランス突撃で攻撃した時は、ヴィシ・ダンのダメージ・ボーナスではなくハイ・リヤマのものを使用する。

STR 36 CON 15 SIZ 42
INT 無 DEX 11 CHA 無
POW 13 マジック・ポイント 13

部位	D20	鎧/HP
右後脚	01-02	2/7
左後脚	03-04	2/7
胴体後部	05-07	2/9
胴体前部	08-10	2/9
右前脚	11-13	2/7
左後脚	14-16	2/7
頭	17-20	2/8

武器	%	ダメージ	SR	HP
噛みつき	25	1D8	8	-
蹴り	50	1D8+4D6	8	-
リア・プランジ	25	2D8+4D6	8	-

ダメージ・ボーナス: +4D6

移動力: 12

ヒット・ポイント: 23

戦闘: ハイ・リヤマは噛みつきと蹴りを1人もしくは2人の敵に対して同時に行なうことができる。もしくは後脚立ちになって両前脚を振り下ろす攻撃(リア・プランジ)を1人の敵に対して行える。

鎧: 2ポイントの皮膚

精霊世界

精霊世界は荘厳なる美と生命の場所ではあるが、失なわれた精霊たちの徘徊する場所、夢の破片が混じりあう場所、悪夢の巣喰う場所でもある。精霊には特定の領域に縛られているものもいるし、精霊世界の中のあらゆる場所を徘徊しているものもいる。この異界は多数のより小さく分かれた部分から構成されており、他の部分とは精霊回廊でつながっている。多くの訪問者にとっては、単に無限に広がる何もない灰色の領域のように見える。しかしシャーマンにとっては精霊世界は違って見える。「壊れた塔」に描写されている荒れ地(バッドランズ)は、グローランサのほかの多くの場所と同じように精霊世界にも反映しており、岩の平原と灰色の山裾からなる荒涼とした場所である。

シャーマン

精霊魔術はグローランサでは一般的であり、**シャーマン**はその使用に熟達している。シャーマンは精霊魔術と精霊および精霊世界に関する知識の専門家であり、専門化された技能、知識、力を発達させている。シャーマンは物質世界(中つ世)と精霊世界に同時に身をおいているためとても強力であり、存在するもの全てを見ることができる。その主たる責務はその親族や部族の民への精霊的な保護や知識に気を配ることである。彼らは儀式と精霊魔術の守護者であり、魔術の使い手、召喚者として行動する。

幽体離脱

シャーマンの精神は中つ世にある肉体を離れて、精霊世界深くを散策することができ、その過程は**幽体離脱**と呼ばれる。幽体離脱するためには、シャーマンは1時間の儀式を行ない5マジック・ポイントを捧げなければならない。幽体離脱の効果時間は1D6時間である。追加でマジックポイントを消費するごとに幽体離脱している時間を1時間づつ延ばすことができる。この幽体離脱の過程は呪払い(ディスペル)できない。

幽体離脱している間、シャーマンは他の精霊や POW の源を、POWのポイントごとに約10メートルの距離から感知できる。POW ごとに1メートルの範囲内ならばシャーマンはその存在の POW を10ポイント単位で感知でき、その範囲内ならばシャーマンは50%を超えるルーン親和性も感知できる。他の精霊や存在に直接触れることにより、シャーマンは正確な POW、INT、CHA を感知でき、さらにシャーマンはカルトへの参加も感知できる。シャーマンが幽体離脱している間はシャーマンもそのフェッチ(下記参照)もマジック・ポイントを回復できない。

幽体離脱の状態は《幽体離脱(ディスコーポレイト)》ルーン呪文によっても達成することできる。

精霊世界の技能

以下の技能は多くのシャーマンや幽体離脱したキャラクターが使用する。

- **精霊ダンス (00):** 幽体離脱中に敵対的な精霊を避ける。
- **精霊知識 (00):** 精霊の属性や能力についての知識や、宥めたり追い払ったりする方法についての知識。
- **精霊旅行 (10):** 精霊世界を旅するのに使用する。たいていは精霊界の「内域」から移動するのに必用となる。

フェッチ

シャーマンは、彼らの魂の一部を目覚めさせることにより非凡な能力を獲得することができる。それは彼らの精霊世界におけるもう一つの自我であり、フェッチと呼ばれる。フェッチの外見はそれぞれ異なっており、シャーマンの伝承にもとづいている。フェッチとのつながりを通してシャーマンは中つ世と精霊世界の両方について同時に知ることができる。シャーマンが完全に中つ世に存在している時でも、フェッチは両方の世界に存在している。フェッチとシャーマンは互いに相手のしていること全てについて完全に承知している。

シャーマンとフェッチのつながりには以下のような性質がある。

- いったん目覚めたフェッチは再び眠らせたりシャーマンから切り離したりすることはできない。フェッチは《呪払い》《消散》《中和》することもできない。**もしフェッチが破壊されるとシャーマンも死亡する。**
- フェッチは、《神秘の視界》や《第二の眼》のような能力を持たない限り、通常の存在には見ることができない。
- シャーマンはいつでもフェッチのマジック・ポイントを使用でき、その POW もシャーマンが望む目的に捧げることができる。
- シャーマンは自動的に《第二の眼》(ルーンクエスト・クイックスタートの28ページを参照)を持つ。シャーマンは暗闇の中でも POW を見ることができる。
- シャーマンは精霊魔術の呪文を格納するためにフェッチの CHA を使うことができるが、他の目的にはそれをシャーマンの CHA に加算することはできない。
- フェッチはシャーマンと INT を共有しており、シャーマンと全く同じように行動したり反応したりできる。
- シャーマンが精霊世界に出掛けている時、フェッチはシャーマンの肉体に宿ってそれを守る。その時は中つ世の他の存在にも見えるようになる。フェッチはシャーマンが利用可能な全ての呪文を使用することができる。それには自分の中やシャーマンの肉体に捕えている精霊の呪文も含まれている。フェッチが呪文を使用する時は POW とマジック・ポイントはシャーマンのものではなく、フェッチ自身ものを使用する。
- 幽体離脱している時、シャーマンは防御したり攻撃したりするためにフェッチのマジック・ポイントを使用することができないが、呪文のために使用することはできる。幽体離脱したシャーマンは精霊世界を旅している間、フェッチのマジック・ポイントを防御のために使用することができない。

精霊世界の中を旅する

シャーマンは通常、精霊世界の「境界域」にいる精霊たちを探す。時にシャーマンは特定の精霊を探すために、旅することがより困難なより深層の「外域」や「内域」まで旅をすることがある。内側へと旅することは簡単で、「内域」の精霊引力があらゆるものを内域へと引き寄せており、流れにまかせるだけで内側へと移動できる。内側から外側の領域へと移動するのは困難で、シャーマンは〈精霊旅行〉ロールが必用になる。

精霊戦闘

敵対的な精霊との交流はしばしば精霊戦闘となる。精霊戦闘は霊的な存在どうし、もしくは霊体と物質世界の存在の間で行なわれる。精霊戦闘は霊的なもののみが開始することができ、精霊が肉体を持つものを攻撃しようと望んだ時は最初の攻撃を行なう以前の戦闘ラウンドに中つ世に姿を現わさなければならない。シャーマンは常に〈第二の眼〉を用いて精霊を見ることができるので、通常はそれが顕現する前に攻撃の意図に気付くことができる。双方が精霊世界にいる場合には遅延は存在しない。精霊戦闘はキャラクターたちが他にどのような行動を取ったとしても、常に各戦闘ラウンドのSR 12で解決する。もし精霊が物質的な武器や呪文で攻撃を受けた場合、それは攻撃者の通常のSRで解決する。

いったん精霊戦闘が開始されると以下の条件のどれかを満たすまで継続する。

- 双方が闘争を止めることに合意する
- 戦闘参加者の片方が離脱する
- 片方もしくは双方のマジック・ポイントがゼロまで下がる。

精霊はいったん攻撃すると、勝つか負けるか相手との取引きが成立するか、目標が離脱するかするまで攻撃を続ける。

精霊戦闘において攻撃と防御の両方に〈精霊戦闘〉技能が使用され、その技能を使用して対抗解決を行なう。

- **勝者と敗者:** 勝者が敗者に精霊戦闘ダメージを与える。
- **引き分け:** (両者が同じ目目で成功した場合は)状況が一時的に解決されない。もし両方の参加者がクリティカル成功をロールしたならば、結果は引き分けになり双方が相手に精霊戦闘ダメージを与える。
- **両方が敗者:** どちらかがファンブルでない限りは何も起こらない。ファンブルをしたキャラクターは1D6マジック・ポイントを失なう。

肉体を持つものがいったん精霊戦闘に巻き込まれると、最初にINT×5ロールに成功しない限り、あらゆる技能を試みたり物質的な近接戦闘で接敵して別の相手へ物理近接攻撃をすることはできない。精霊戦闘をしている肉体をもつものは集中チェックに成功すれば呪文をかけることがで

きる。精霊も呪文をかける能力を保有していれば、他の戦闘参加者と同じ方法でそれを行うことができる。

精霊戦闘ダメージ

精霊戦闘ダメージは、対精霊防御(スピリット・アーマー)で吸収されない限り対象の現在のマジック・ポイントを減少させる。

- スペシャル成功ならばロールしたダメージの2倍を与える。
- クリティカル成功ならば、二回分ロールし対精霊防御を無視してダメージを与える。

加えてスペシャル成功やクリティカル成功ならば、肉体を持つ対象に対してはそのダメージのD6をロールした数に等しい肉体ダメージをランダムな命中部位に対して与えることができる。

精霊のマジック・ポイントが0まで減少すると、シャーマンはそれを支配することができる。もしその精霊を支配しないならば精霊世界へと撤退する。肉体を持つ者のマジック・ポイントが0まで減少すると、憑依(下記参照)に無防備となるか、単にマジック・ポイントが1以上に回復するまで意識を失なう。

武器と呪文による攻撃

肉体を持つ存在は、精霊戦闘で接敵しているならば、精霊に対して魔法の武器や呪文で攻撃することができる。攻撃は通常どおりに解決されるが、物理武器からのダメージはその純粋な魔法成分のみに基づく。一般に純粋に魔法的な効果とルーン呪文のダメージのみが精霊に影響を与え、精霊魔術ではダメージは与えられない。魔法の武器や呪文のダメージは精霊のマジック・ポイントを減少させる。

精霊戦闘からの離脱

各自は「意図の宣言」のときに、精霊戦闘からの離脱を試みると宣言することができる。〈精霊ダンス〉か〈精霊戦闘〉ロールに成功することでそれを実行できる。この試みはそのラウンドの好きな時点で実行できる。〈精霊ダンス〉を使用した場合はそのラウンドの対抗ロールは必用がない。〈精霊戦闘〉の場合はそのラウンドの最後に精霊戦闘が終了する。戦闘参加者が離脱した場合には精霊戦闘は終了する。精霊は精霊世界へと戻って行く。精霊が戦闘を再開することを望んだ場合には、再び精霊戦闘を開始する前に、1ラウンドかけて顕現する必用がある。

憑依

精霊が肉体を持つ存在のマジック・ポイントをゼロまで減少させたとき、精霊はその存在に憑依できる。憑依には支配型と潜伏型の二種類がある。支配型の場合は肉体の所有者のINTとPOWと個性は精霊のもの置き換わる。潜伏型の場合は行動や意識には影響を与えることなく、肉体の所有者は憑依に気付かない。