

Last Chronicle

ラストクロニクル

フィフス
5E
エディション
RPG



フィフスエディションRPGソースブック

ラストクロニクル5E

ワールド・セッティング “アトランティカ編”

フィフスエディション RPG ソースブック

ラストクロニクル 5E

ワールド・セッティング “アトランティカ編”

もくじ

ラストクロニクル 5E	3	ドラゴンボーン (リザードマン)	25
クロノグリフに記述された第一の世界『アトランティカ』...	4	ノーム	25
ラストクロニクルの世界をゲームプレイへ利用するために・	4	亜種族 アトランティカ・ノーム	25
おすすめの節目 “災禍を討つ者”	5	ハーフオーク、オーク	25
アトランティカを冒険する	6	種族 (フィフスエディション RPG 未掲載)	26
万物創世の書クロノグリフ	7	天使	26
召喚英雄	7	獣人	26
アトランティカの神話史	8	スワント	26
第一の節目 “始まりの刻音”	8	ミノタウロス	26
アトランティカの五つの勢力	9	ケンタウロス	26
白輝の聖王国 グランドール	9	リャブー	27
暁の大地 ガイラント	10	ダークエルフ	27
紫雲の天園 ゼフィロン	11	人魚	27
黒の魔王国 バストリア	12	ヘルネブ	27
水と神秘の皇国 イースラ	13	ヘルネブの特徴	27
第二の節目 “英魂の讃歌”	14	亜種族 レプス	27
第三の節目 “災禍を討つ者”	15	亜種族 オリクトラガス	27
第四の節目 “救世の交響詩”	18	クラス	28
第五の節目 “神理の激突”	20	ウィザード	28
第六の節目 “聖暦の覇者”	22	ウォーロック	28
冒険者の作成	24	クレリック	28
種族 (フィフスエディション RPG 掲載)	24	ソーサラー	28
エルフ、ハーフエルフ	24	ドルイド	29
亜種族 白エルフ	24	バード	29
ドワーフ	24	バーバリアン	29
ハーフリング	24	パラディン	29
ヒューマン	24	ファイター	29
ティーフリング (悪魔)	25	モンク	29
アトランティカの悪魔の選択ルール	25	レンジャー	30
		ローグ	30

このデータは対戦型カードゲーム『ラストクロニクル』を元にした『フィフスエディション RPG』用追加データである。

このデータを用いて遊ぶためには『フィフスエディション RPG』(<https://hj-trpg.com/#5e>)をはじめとした、第5版 RPG に対応するルールブックが必要となる。データの各項目の見方はそれらのルールブックを参照すること。

君はラストクロニクルの世界を舞台にしたセッションでこのデータを使用して遊ぶこともできるし、他のセッションにこのデータを取り入れてもよい。ただし、データの使用には GM の許可が必要だ。

このデータに収録されないカード・カテゴリについても、順次 PDF 形式でのダウンロード販売を開始する予定である。

●フィフスエディション RPG : <https://hj-trpg.com/#5e>

●TCG 版ラストクロニクル 公式ホームページ : <https://www.last-chronicle.jp/tcg/>

●ラストクロニクルインフィニティ 公式ホームページ : <https://www.last-chronicle.jp/>

■ラストクロニクル 5E ワールド・セッティング “アトランティカ編”

- このデータは、第5版 RPG の各種ルールブックに掲載されている内容から改編されている場合があります。プレイ中にこのデータを使用する場合には、必ず事前に GM や他のプレイヤーに確認を取ってください。
- 本デジタルデータ、図版、文章などの無断転載、複写、複製ならびに、形態を問わず再配布を禁じます。

カスタマーサービス、お問い合わせ先

〒151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8 新宿 Hobby ビル 株式会社ホビージャパン

HobbyJAPAN TRPG : <https://hj-trpg.com/>

Mail : trpg@hobbyjapan.co.jp

ラストクロニクル 5E

“声”は言った——混沌の世界に、己だけの歴史を刻めと。
今、“時代”をめぐる新たな神話が始まる——

創世の書に記述された世界によるこ

我々の現実世界とは違う次元にある“魂の宇宙”。

このヴァルハラには“万物の始祖、始まりと終わりのザイン”
が作り上げた一冊の書が存在しました。創世の書『クロノグ
リフ』——そこには過去から未来にいたるまで、この世界の
ありとあらゆる事柄が、書き記されているのです。ですが、
この書にはただひとつ、欠けているものがありました。それは
最終章の最後のページをはじめ、世界の歴史内のいくつ
かのページが空白となっていたことだったのです。

そのことはクロノグリフの力を不安定にさせました。そして、
いかなる理由かザインは魂の宇宙から去り、その際に世界
の時の流れを分裂させたことで、その力を受け継ぐ巫神“ザ
インの使徒”が幾柱も現れ、クロノグリフに記述されたいくつ
もの世界に降り立つこととなったのです。

ザインの使徒たちはクロノグリフの力をめぐって争い始め
ました。クロノグリフの空白のページ、未だ決まらざる世界の
歴史を己が定めることで、自分こそが正しき歴史を記すもの
……即ちザインの後継者の座に着こうとしたのです。

この争いはクロノグリフに記述されたいくつもの世界に影
響を与えました。

“アトランティカ”、“レムリアナ”、“レ・ムゥ”、これら三つの
世界は大きな影響を受け、世界そのものの崩壊すら巻き起こ
されました……しかし、巫神たちの戦いによって、クロノグ
リフの断片と、戦いの中で語られた英雄たちの魂の記憶が無
数に集った結果、世界の歴史は大きくねじれ、渦巻き——そ
の結果、いかなる奇跡か、それともザインによって仕組まれて
いたのか、ヴァルハラ世界に突如、あり得たかもしれない過
去と未来、可能性世界と呼ばれる無数の世界の歴史すらも
集う“伝説の神闘場”と呼ばれる小世界が顕現し、最後の雌
雄が決したのです。



四つの世界と、君が作る“五つ目の世界” フィフスエディション

こうして四つの世界を跨いで繰り広げられた戦いは幕を下
ろし——ヴァルハラにはやはり、いくつかのページが空白と
なったままのクロノグリフが存在しています。

未来からの来訪者との激戦によって神々の力が尽き、何者
かが新たな神の座に就いたアトランティカ。

——その神の名が記されたページは空白のまま——

狂気の歴史の支配者の勝利によって千年夜が到来する中、
英雄の魂によって切り拓かれた奇跡の黄金航路に人々が向
かったレムリアナとレ・ムゥ。

——その行く先が記されたページは空白のまま——

クロノグリフに記されたすべての歴史が集い、ザインとヴ
ァルハラを継ぐ真なる時空の覇者を決める死闘が繰り広げら
れた伝説の神闘場。

——その戦いの行方が記されたページは空白のまま——

クロノグリフはページを広げて、その空白のページに新た
な歴史が刻まれるのを待っています。

あなたは、精霊神の恵みが失われゆくアトランティカでの
冒険を望むでしょうか。

あなたは、浮遊大陸が堕ち行く天空世界レムリアナでの冒
険を望むでしょうか。

あなたは、五色の太陽の下で覇を競い合うレ・ムゥでの冒
険を望むでしょうか。

あなたは、無数の歴史が混流する伝説の神闘場での戦い
を望むでしょうか。

それとも、あなたが作り出す、新たな“五つ目の世界”での
冒険を望むのでしょうか。

あなたは新たなザインの使徒として、空白のページに歴史
を自由に刻み込むことができます。

かつてのように他者と競い合うのではなく、気の合う
仲間達と共に物語を紡ぐという、新たな方法で……

クロノグリフに記述された第一の世界 『アトランティカ』

アトランティカはクロノグリフの中で最も長い歴史の記された世界であり、それ故に最も空白のページが多い世界でもある。

端的に言えば「五つの勢力が競い合っている世界」ではあるが、この世界に生きる人々個人を見れば、異なる勢力であるからと言って常に争っている訳ではない。また、各勢力も必ずしも敵対している訳ではなく、交流を持ち、時に協力関係になる勢力も少なくない。

アトランティカの歴史

クロノグリフに記述されたアトランティカの歴史。その中でも特に重要なのは、空白のページが頻出しはじめた精霊神ヴェスによる力が強い世紀である。この世紀の歴史は大きく六つの節目に分類することができる。

即ち、“始まりの刻音”、“英魂の讃歌”、“災禍を討つ者”、“救世の交響詩”、“神理の激突”、そして“聖暦の覇者”だ。それぞれの節の解説は、個別の項目を参照すること。

この六つの節目以前、“アトランティカの神話史”に語られる時代には空白のページはほとんどなく、ザインの使徒の介入もそこまで頻繁ではなかった。幾度かの混乱こそありはすれ、それはアトランティカという閉じた世界の中での出来事がほとんどだったのである。

そのため、新たな物語を作り上げようと思ったならば、より世界の動乱の激しいこの六つの節目のいずれかを舞台とするのがよいだろう。

また、これらの節目は先に述べたように、クロノグリフの記述すら書き換える力を持つザインの使徒の干渉が激しい。そのため、我々の目に映る物語は、歴史上での時系列が振れてしまっている。場合によっては、同一の物語が繰り返されているような事態もあり得る。故に、この世界を舞台に物語を作る際に、時系列を強く意識し過ぎる必要はない。

ラストクロニクルの世界を ゲームプレイへ利用するために

ラストクロニクルの世界では、歴史とは何者かによって書き換えられてしまうことがある不確かな物です。そのため、あなたが仲間達とゲームをプレイするためにこのワールドセッティングを用いようと考えた時、必ずしもラストクロニクルの世界の中での正確な時系列を反映しなくても構いません。

六つの節目のいずれかを舞台として物語を進めていく内に、その節目ではアトランティカに現れていないはずの存在／いなくなったはずの存在が出てきてもかまいません。なぜならザインの使徒こそが、歴史を書き換えることのできる存在だからです。

シナリオやキャラクターを作る時に、この本に書かれた設定や、カードゲームに登場している文言に捕らわれなくてください。ゲームを進行している時、この本に書かれた内容と矛盾した事態に陥っても、あなたの望む進め方をして下さい。

これらはすべて、あなたが楽しくゲームを遊ぶための素材です。皆さんが楽しくゲームを遊ぶことを第一に、ラストクロニクルに登場する要素の中で気に入った点を自由に使っていただきたいのです。

また、あなたが『フィフスエディション RPG』で遊んでおり、その舞台がラストクロニクルの世界でなくても、想像力と工夫次第でソースブック ラストクロニクル 5E は活用できます。

あなたが仲間達と遊ぶ世界は、あなた達だけの物です。この本のようなソースブックの記述をすべて採用しても、気に入った一部分だけを採用してあなただけの新たな世界を作っても良いのです。



おすすめの節目“災禍を討つ者”

前述の通り、君がフィフスエディションRPGを遊ぶにあたって『ラストクロニクル5E』を使おうと考えた時、TCGで語られたアトランティカの歴史を気にしすぎる必要はない。とはいえ、ひとつの世界を舞台にするために時系列や時代背景が定められぬままでは遊びづらいという場合もあるだろう。そんな時には、六つの節目の内の“災禍を討つ者”の節目を選んで舞台とするのがおすすめだ。

どのような節目なのかについては、P.15の“災禍を討つ者”の項目を参照してほしいが、この節目は以下のような理由で、プレイヤーが用意したキャラクター達が冒険し、活躍するための舞台として適している。

五つの勢力に共通の敵役が存在する

異世界からアトランティカに襲来した災害獣とその眷属は、アトランティカの住人すべてにとっての敵だ。

災害獣やその眷属がもたらす混乱への対処や、その混乱の中で私欲を満たそうとする悪人との戦いは、他の勢力に所属する者と協力し合う十分な理由になる。

五つの勢力に共通の目的が存在する

アトランティカで力を持つ存在は、多かれ少なかれ災害獣やその眷属を挫くことや、それらを打破する手立てを探ることが目下の目的となる。

小規模なものであれば、とある村の近くに現れるようになった比較的危険度の低い(しかし市井の人々にはあまりにも危険な)獣や怪物、災害獣の眷属といった脅威を退治して人々を守るといった内容。中規模の物であれば、より強力な脅威の撃退や無力化、はたまた災害獣によって及ぼされる影響への対処といった内容。大規模なものとなれば、災害獣自体への対処や、災害獣から宝樹を防衛する、といった内容が考えられる。

この問題の一場面を取り上げて作の一話完結のアドベンチャーも、複数の問題を物語として繋げて作るキャンペーン・アドベンチャーも、どちらも無理なく内容を用意することができるだろう。

世界は混乱している

この節目では、アトランティカ中が災害獣という未曾有の危機に晒されている混乱の最中だ。そのため、冒険者の多少のしでかしは、露呈しなかったり、大目に見て貰えたり、その時点で責を問われなくても不思議ではない。

ちょっとした出来心や、急場を凌ぐためのやむを得ない荒事は、災害獣という大きな脅威の前では霞むため、冒険者たちはかなり自由に行動することができるだろう。

だが余りにも邪悪な行いや、度が過ぎた行動には相応の報いが訪れるだろう。混乱に乗じて悪事を働く者への対処もまた、力ある者に望まれる仕事のひとつなのだから。



ガイラントのドワーフと、アルバネス族の人間

アトランティカを冒険する

キャラクターの立場

何かの目的をもって、あるいは何かの目的を求めてアトランティカの世界を冒険する者たちは「冒険者」と呼ばれる。

冒険者という存在自体に対しての公的な後援者などは存在しないが、冒険に出る切っ掛けとなった出来事や命令などによって、特定の組織からの支援を受けられることもあるだろう。また、アトランティカの世界では概ね何かしらのトラブルがあちこちに転がっており、小規模な都市や村落の人々は、所属や素性に関係なく、こういったトラブルを相場通りの報酬で請け負ってくれる存在を常に歓迎している。

探索や戦闘を生き延びられる実力があれば、アトランティカでの冒険の旅を続けることができるだろう。

アトランティカを旅する

陸路：多くの島で構成されるイースラを除いて、勢力同士は地続きである。そのため平時であれば主要な街道は整備され、場合によっては舗装すらされていて、馬などの乗騎や馬車を使用した往来が活発に行われている。しかし使用頻度の低い道であれば、舗装はおろか、整備すらされていない可能性は高く、そういった道を歩く可能性を考える旅人たちは、丈夫な靴を履いての徒歩行を好んでいる。

海路・水路：各勢力はいずれも海に面しているため、勢力間に差はあれど航海技術も発展している。長距離の移動であれば大型船に乗り込むこともあり得るだろう。港街できちんと金を払えば、船旅の途中で海の藻屑になるようなことはそうそうない筈だ。また、大陸内では大小さまざまな河川も流れているため、川船を活用する旅行者もいる。底の平たい舟に乗った船頭が、川底を長竿で突いて急流を遡上するような旅路にもお目にかかるかもしれない。

飛行：金に糸目をつけないのであれば、空に行くという手もある。ゼフィロンの騎竜やグランドールの天馬など、飛行能力を有する乗騎で移動するのだ。とはいえ、騎乗にあたっては訓練が必要となることがほとんどで、容易い手段ではない。

魔法：彼方から此方への門を繋ぐような魔法は存在する。しかし狙った地点へと長距離移動できるほどの卓越した魔法の使い手はほとんど存在せず、それを可能とする者はアトランティカ世界の物事に積極的に関与することはない。このような方法での移動が一般的なのであれば、勢力間の争いが永きに渡って続くはずなどないのだから。

一方で、意図せずこのような門を経由して見知らぬ土地へと移動したり、異なる世界に転移したりするという事態は稀に発生する。これは何者かによるクロノグリフの改竄や、かつて競い合っていたザインの使徒達の戦いの影響であると言われている。英雄の異世界からの召喚などは、その最たるものだ。そういった改竄に巻き込まれたり、ザインの使徒の力的一端を利用して、異なる世界へと旅立つ者も存在するだろう。

アトランティカの暦

アトランティカの人々は暦について多くを語らない。無数に存在する彼らの文化ごとに差がありすぎるためだ。

そのためゲームの中で暦を用いなければならぬのであれば、我々の知る1年が12カ月、1ヶ月が28～31日、1週間が日月火水木金土曜日の7日間の暦を用いるのがよいだろう。これまでにこの世界へと訪れたザインの使徒が、アトランティカの人々に教えていたことにすればよい。

アトランティカにおける魔法や魔術

精霊神の力が満ちるアトランティカでは、魔法は日常的なものである。地の精霊力はガイラの、火と風の精霊力はシグニの、水の精霊力はエン・ハの加護により地に満ちると考えられており、これらの力を強く秘める魂石ソウルストーンを活用して、より強大な魔法を用いる者たちも存在する。

しかし、魔法は人によって解明し切れぬ物であり、必ずしも望んだ結果をもたらすわけではなかった。人知の及ぶ範囲では、再現性が担保されず安定しない物であった。そのため人々は歴史が進む中で、効果は抑えられてはしまうが、精霊力を術式によって制御して再現性を高めることで、望む形でその力を発揮する魔術を作りだし、一つの技術として確立することを試み、それに成功している。

こういった魔法や魔術を市井の人々全員が易々と使えるわけではなく、一定の修練を積んだ者が使えるようになることがほとんどである。

ただもちろん例外もあり、生まれながらに才覚だけで魔法を行使するような、類稀なる才能の持ち主も存在している。

アトランティカの通貨

アトランティカは各勢力の商取引が頻繁であるため、通貨に関しての共通の規格がある。即ち、銅貨(cp)、銀貨(sp)、金貨(gp)である(金貨1枚 = 銀貨10枚 = 銅貨100枚)。

各貨幣の形状に関しては勢力によってさまざまであるが、広く用いられているのはイースラ様式の貨幣であり真贋や質に対しての信頼度が高い。

また、ガイラントやゼフィロン、バストリアといった地域の小規模な共同体では、貨幣を用いずに物々交換や労働力に対価とした契約を交す文化が今でも根強く残っている。

アトランティカの信仰

アトランティカの各勢力ではバストリアを除いて、それぞれの勢力を司る精霊神を信仰していることがほとんどである。しかし、必ずしも一柱の神のみを熱心な信仰の対象とするのではなく、さまざまな物事を司る無数の神に、その時々で祈りを捧げるような緩やかな信仰を持つ人々が多い。

各勢力で主たる信仰の対象になる精霊神についての詳細は、後述の勢力ごとの説明を参照すること。

アトランティカの神々の概要

アトランティカの四柱が主たる信仰の対象である。アトランティカの神話史についてはP.8を参照すること。

ヴェス：現在のアトランティカの地を調和の力によって創り、維持していると言われている精霊神、天母神とも。グランドールのクレリックやパラディンの信仰対象となる。

ガイラント：“岩と地”の世界を創ったとされる豪快なる精霊神、父なる巨神とも。クロノグリフの記述を遵守しようと努めた。ガイラントのドルイドやモンクの信仰対象となる。

シグニ：“嵐と雷火”の世界を創ったとされる苛烈なる精霊神。嵐の邪龍退治の神話で知られる。ゼフィロンのドルイドやパラディンの信仰対象となる。

エン・ハ：“水と島”の世界を創ったとされる精霊神。流れるという概念自体をも司り、時間や宿命にすら干渉できると言われる。イースラのクレリックやモンクの信仰対象となる。

その他の神々：アトランティカでは広く信仰される精霊神以外にも、細やかな小神々(初恋の女神、平和の女神、奈落の神、雷の神、武神や戦いの神、など)がいると信じられており、こういった神々への信仰が特に篤い者もいる。

万物創世の書クロノグリフ

「白は、穢れなき無垢と希望の色。あらゆる歴史と偉大なる魂の物語を書き入れるに足る、始まりの色でもあるのです」

「茜の輝きは、無限の進化と繁栄の物語を織り成してきた、生命そのものの色。太陽の恵みと血のたぐりを示す、世界の活力の色でもあるのです」

「紫こそは、数ある戦いと勇魂の歴史を貫く、炎の色。それは邪悪と旧弊とを焼き尽くし、新たな夜明けへと世界を導く、勇気の色でもあるのです」

「漆黒こそは、全てを包み込む魔と絶望の色。ですがそれは同時に、疲れ果てた生命を優しく抱きとめる、母なる夜の安らぎの色でもあるのです」

「深き青こそは、静かなる英知をたたえし神秘の色。未来を読み解き、世界に新たな波を連れてくる、清冽なる意志と知恵の力を示す色でもあるのです」

～神詩人の言葉～

『ラストクロニクル』の舞台、ヴァルハラ宇宙で、世界の大きな核となっているのが創世の書クロノグリフだ。それは万物の始祖、始まりと終わりのザインが作った世界の運命のすべてが記された書物であり、この書物に空白の部分が存在することが世界の在り方を不安定にさせ、ザインの使徒たちの争いの発端になっていた。この世界の生物の持つ“オーラ”の力や“時代の鎖”、異世界からの英雄の召喚など、あらゆることがこの書物とその内部の記述に影響を受けているのだ。

オーラ

基本的に、この世界にある存在はすべてクロノグリフの記述の影響下にあるが、まれに空白部分の影響なのか、己の記述を書き換え、運命を改変する力を持つものが現れる。これが不可侵の力“オーラ”（“覇力”とも呼ばれる）の発現である。この力が発動している状態だと、クロノグリフの影響下にある凡庸な存在では、その行動を押しとどめることができなくなるのだ。

ソウルストーン

精霊力の結晶とも言われる魂石（魔魂石とも呼ばれる）。これは5つの色に分類され、各勢力を象徴する色とも関連付けられてる。強い精霊力を秘めているため、魔法や魔術を行使する際に用いられるほか、単純なエネルギーの発生源として人々の日常生活で用いられることも多い。

ソウルストーンは鉱脈のように地中から掘り起こされることもあれば、死したものの魂が結晶として作り出されることもあり、ありふれていながら、未だに謎に満ちた存在である。これは対応する精霊神の存在しないバストリアで多く発見される黒きダークマテルの存在からも明らかである。

グランドールではヴェスの力強き白きシルヴァライト、ガイラントではガイラの力強き茜色（橙）のアンクア、ゼフィロンではシグニの力強き紫のユーカリス、バストリアでは謎に満ちた黒きダークマテル、イースラではエン・ハの力強き青きミスラムのソウルストーンが特に重宝されているが、各地でそれ以外のソウルストーンがまったく産出されない訳でもない。

召喚英雄

新たな神として己とその眷族の歴史をクロノグリフの空白部分に書き記さんとするザインの使徒たち。神に近い亜神であり、姿も資質も性格も様々で、互いに争う運命にある彼らは、競争者たちに打ち勝つべく常に力を尽くしていた。状況によっては、彼らはクロノグリフに記された世界の存在に飽き足らず、異となる歴史の英雄の力を借りることも辞さなかった。

またレ・ムゥではその歴史に記された者共が『クロノグリフ』の記述に触れて、異なる世界の英雄を呼び出す“神歴召喚術”を生み出した。

これによって、ラストクロニクルの世界には場所も時間も問わず、あらゆる世界で活躍した“召喚英雄”と呼ばれる者が存在する可能性がある。

召喚英雄は歴史の記述から魂の記録を再現した存在であり、本来の彼・彼女らそのものではない。例えば鋳型に溶鉄を流し込んで鉄製品を铸造するように、運命の記述を型とし、そこにソウルの力が流し込まれ、その魂と肉体が再構築されて召喚されるのだ。

また、ザインの使徒たちの出自同様、ヴァルハラ宇宙にはいくつもの異世界がある。そのため英雄の存在様式は無量大の可能性を持ち、場合によってはよく知られた姿・資質とは異なった形で召喚されることすらあると言う。

こうして、過去存在していた偉人や様々な神話に語られた神々や怪物、創作物——だと我々が考える物語——に描かれた存在と出会う可能性もあるのが、ラストクロニクルの世界なのだ。

▼異なる歴史からザインの使徒によって呼び出された存在には、物語の登場人物たちも存在する。異世界で“美闘士”として戦う彼女も、その1人である。



クイーンズブレイド公式ポータルサイト
<https://queensblade.net/>

アトランティカの神話史

ヴァルハラ宇宙を作ったのはザインだが、現在のアトランティカ大陸を生み出した主神は、天母神ヴェスである。彼女が人間族が多いグランドールで崇められているのは、人間が主にヴェスの手により保護され、この大陸で勢力を伸ばしてきたことに起因する。

アトランティカ大陸の歴史はいくつかの世紀で区分され、一番古いものは、巨人ガイラが主神であった“岩と地”の世紀だ。しかしその時代のアトランティカは地の精霊力のみに満たされ、構造が不安定であったため、大地震で崩壊してしまったと伝えられる。

次に訪れたのは風の精霊神シグニの手による、“嵐と雷火”の世紀である。この時期の大陸は砂漠と雲と嵐に覆われていたが、こちらも単独の精霊力のみで構成されていたため、すべてが大嵐で吹き散らされてしまったとされる。

次に、海で覆われたアトランティカを生み出したのが、水の精霊神エン・ハである。この“水と島”の世界はその後、精霊力の暴走で大津波と大渦に巻き込まれ、すべてが海中に没してしまったという。

最後にヴェスが作った四番目の世界が最も長く記述に残るアトランティカ大陸で、複数の精霊力を巧みに調和させたため、長く安定を保っている。

また過去の世紀には闇の勢力と主神たちとの闘争など、歴史に残っていない様々な出来事があったとされる。

「闇の世紀、いくつかの魔の王現れ出て、世に災厄を振りまきたり。中でもひときわ禍々しき者モロカウ、光の勇者たるヴェスとザルガンの地にて対峙す。モロカウとは古き言葉で“世のあらゆる悪しき心”の意にて……」

～「巫神の黒歴史 邪世の章」より～



第一の節目“始まりの刻音”

白輝の聖王国グランドール、暁の大地ガイラント、紫雲の天園ゼフィロン、黒の魔王国バストリア、水と神秘の皇国イースラ……五つの勢力が覇を競うアトランティカ大陸。この大陸に創造神ザインの名を継ぐ「ザインの使徒」たちが降り立ったとき、世界のすべてが記された創世の書「クロノグリフ」をめぐる、運命の戦いが始まった。

▼イースラのオーラ剣士、皇護の刃イズルハ。

もとはアトランティカの章に記述された彼女は、クロノグリフの別章に登場するだけではなく、時にはクロノグリフの記述ですらない、まったく異なる世界での戦いに身を置くこともあった。

異郷の地で彼女は、^{セレクトラー}“選ぶ者”と呼ばれる少女を護るために刃を振るったといわれている。



アトランティカの五つの勢力

アトランティカに勃興している勢力は、グランドール、ガイラント、ゼフィロン、バストリア、イースラの五つ。これらの勢力について、最も詳細な記述が成されていた歴史に基づいた情報を以下に記す。

白輝の聖王国 グランドール

グランドールは、天母神ヴェスへの信仰を柱に、強力な騎士団や白エルフたちが作り上げた聖王国である。高い国力と建築技術を持ち、組織戦と防衛戦に長けている。地理的にはアトランティカ大陸の南方に存在し、北方のバストリアやゼフィロンとは特に強い敵対関係にある。人間のほかに天使や神族、聖獣などを軍事力の要とし、クロノグリフの力を使って再臨させた、異世界の英雄たちの助力を仰ぐことにも寛容である。ただしその英雄たちですら、基本的には信仰や聖なるものとの結びつきを重視して選ばれており、軍事面においては固い信仰を核とするため、やや排他的な一面をも持つ。

地勢について

天母神ヴェスはアトランティカ大陸を生み出した主神のひとりであり、いまだ大きな力を持つ。それゆえ、その祝福を受けたグランドールの勢力圏は、いずれも豊かな精霊力に恵まれることとなった。辺境には白エルフたちの住まう森林があるほか、王都を少し離れれば、ゆったりと流れて平野を潤す川や、一面に広がる麦畑など、のどかな田園風景も見ることができる。豊かな穀倉地帯を擁するがゆえの国力の高さは、そのままグランドールの高い軍事力と、発展した文化・技術体系につながっている。

産業や文化について

政治的には、教皇と聖王のふたつの軸を持つ。ヴェスへの信仰が社会体制の核にあるとはいえ、技術者や学者などにはそれが強制されることは少なく、特にイースラとは、人材・文化的にも比較的活発な交流がある。白輝石を散りばめた大城壁に守られた王都の威容は大陸中に知られているほか、ヴェス信仰の中心となる大神殿には、巡礼者が多く訪れる。特に芸術方面と建築技術については、全勢力の中でも比肩するものがないほどの隆盛ぶりだ。

過去・現状と未来について

ゆるぎない繁栄を続けるかに見えるグランドールだが、教皇や神官たちの中には、国の未来を憂える声も少なからずある。それは主に、北方の魔王国・バストリアの隆盛と、国の各所から報告される精霊力のほころびの兆しによるものだ。また、建国当初には信仰が異なる周囲部族との戦いで多くの犠牲者を出しており、過去には人間がその生存圏を侵したことで、怒った龍族の大侵攻に見舞われたこともあった。このときは王都が灰となるまでに至ったが、最終的に、のちに初代聖王となる英雄イデアスと龍王ヴィルフレイマとの間に和議が成立。互いに絆を結び尊重・協力し合うという誓いを立てることで国難を免れている。だがクロノグリフの力を使えば、過去の歴史的事実すら、時空と因果を超えて現出させることが可能であり、いまだに龍を人間に対する潜在的脅威として、恐れている者は多い。



暁の大地 ガイラント

ガイラントは、悠々たる時の流れの中に在り続ける古代種族を軸とする国だ。アトランティカでもっとも長い歴史を持ち、山すらも吹きちらすという山吹きの巨人ガイラが始祖とされる。神族の成れの果てである巨人、龍やドラゴノイドといった種族が多く属し、この地の人間族の王などと結びついて、一大勢力となっている。土着信仰と独自の戦闘術が結びついて生まれた武術「天地命刹流」はガイラント発祥で、今や大陸中に門人がいる一大流派。また、クロノグリフの記述を神聖化し、絶対不可侵な世界の理として崇めるドルイドたちの活動も活発だ。古き善き伝統を遵守する保守的勢力でもある。

地勢について

ガイラントの険しい山岳地帯には、巨人や地龍の姿が多く見られる。また森にはたくさんの野生動物や精霊たちが住み着いていて、巨大な昆虫類なども生息している。さらにその支配地域には古代の遺跡が多く点在しており、そこから発見された遺物や魔導器の類は高い市場価値を生む。そのため、酒場で情報をやりとりして、チームで遺跡を攻略する専門のトレジャーハンター業が成立するほどだ。洞窟などには小妖精や大型爬虫類の姿もあり、実に多彩な生物たちが暮らしている地域と言える。ただ一部には災厄の名残りで、砂漠となってしまった地帯も存在する。

産業や文化について

鉱山では多彩な鉱物を産出し、鍛冶・製鉄業なども盛ん。政治的には、龍や巨人、ドワーフといった有力な古代種族の長たちと人間の王たちによる共同統治が行なわれている。わずかながら存在する平地の街には商人もあり、龍人やドワーフなどの部族とも交易を行なっている。人間の中で一番勢力が強いのはガイラを信奉するドルイドたちで、王たちすら彼らには口出しできないほど。また、流派全てを束ねる拳師を頂点に組織化された天地命刹流も、社会の共同体的な互助組合としての意味合いを持ち、強い勢力を持つ。

過去・現状と未来について

悠久の大地としてもっとも古くから存在し、多彩な部族の王と長たちが盟約を結ぶことで、独自の発展を遂げてきたガイラント。だが、近年になって火山の噴火や地震などが頻繁に起こるようになった。森や山岳地帯では凶暴化した野生動物たちの姿も見られるようになったほか、聖地や遺跡を荒らすごろつきや戦場を渡り歩く傭兵たちなどが流入し、国中に不穏な気配が漂っている。また、鉱山などから採掘される鉱石やアंकアの量や質も次第に減衰しつつあり、これも少なからぬ不安の源となっている。ドルイドたちは、それらをクロノグリフの記述から外れた事象であり、ガイラの精霊力の乱れによるものだと考え、大陸の各地に若い弟子たちを派遣して、その原因を探っているようだ。



紫雲の天園 ゼフィロン

ゼフィロンは険しい峰々が連なる高山地帯と広大な平原を支配する、風の属性を持つ勢力。大陸ではガイラントに次ぐ歴史を持ち、ゼフィロンの象徴ともいえる雷^{サンダー}龍、雷帝バルヌーイと、風と雷の精霊神シグニィを信奉する神官たちが支配している。その軍容は翼人族であるスワントや竜騎士などが所属し機動力に富むほか、動力に風の魔力を用いた空軍船団なども所有。ほかには嵐や雷を操り武器とする魔術師の兵団を擁し、飛竜なども飼いな^リらして軍事利用している。科学技術も進んでいるが、風の民とも称される遊牧民気質から、土地の耕作や定住、財産の蓄積をあまり好まない者も多い。

地勢について

嵐と風の精霊力に満ちた高山地帯は翼人たちの村が点在しているほか、飛竜の一大産地。そのため大陸中に勇名を轟かせる竜騎士たちにも、この高山地帯の出身者が多い。また山々のふもとの大平原には遊牧民族や、半人半牛もしくは半馬の垂人たちが生息し、独自の文化を育んでいる。国土としては、全体に痩せている土地が多く、農耕などはあまり盛んではない。そういった地勢もあって決まった場所に定住せず、遊牧や狩猟生活、ときには周辺地域からの収奪などによって生計を立てている者が多いため、ゼフィロンには尚武の気風が強く残っている。

産業や文化について

政治的には、精霊神シグニィの神官たちと雷帝バルヌーイが、人間族の竜騎士たちと絆を結んで統治する形を取っている。地理的な事情から弓術と馬術に長けた者が多く、グランドールの白エルフたちにも負け^{ない}ない、優れた弓の使い手を輩出している。都市にある無数の塔の内部の魔法工廠では、日々嵐の精霊力を持つ紫雲石が練成されている。狩猟・収奪や戦争に長けた文化であるため、風の精霊力の軍事利用が早くから進んでおり、都市にある無数の塔内の魔法工廠で研究が進められている。世界のありようを一変させる新発明雷火薬や、飛雷官なる巨大な空中城塞を擁するとの噂もある。

過去・現状と未来について

荒々しい風の民の国として、長らく周辺国家から畏敬の念を持たれてきたゼフィロン。その文化的気質から支配ではなく収奪のみでよしとし、長い間、その活動は周囲を威圧し、貢物を求めたり収獲を掠め取るだけであった。だが隣国バストリアが黒の覇王のもと、大陸の覇権確立に積極的な立場を取っていることに影響を受け、国内でも本格的な戦争の機運は高まっている。また、バストリアにほど近い国境地帯などでは、群れを離れ、狂ったように飛び回るはぐれ飛竜の姿が見受けられるなど、混乱の兆しもあるようだ。平時にはあまり姿を現さない雷龍バルヌーイが前線に現れたとの話もあり、情勢の大きな変化を予感させる。



黒の魔王国 バストリア

バストリアは神に見放された荒野が広がる北方の一帯を支配しており、他勢力からは魔王国と呼ばれる。古くから流刑地ともされていた場所で、国体は苛烈な実力主義によって支えられており、一介の傭兵から身を起こしたという黒の覇王が支配する。建前よりも実利重視の文化を持ち、他勢力では禁忌とされる黒魔術の研究や軍事利用が盛ん。有用と見れば科学技術の導入にも積極的であり、軍事・魔術大国という一面も持つ。黒魔術で生み出す屍兵のほか、小鬼や魔物、邪神の末裔なども使役する。成り立ちの根本に自分たちを見捨てた神々への憎悪があり、特に天母神ヴェスを忌み嫌う。

地勢について

大地は精霊力に乏しく、年中絶えず厳しい気候にさらされており、農耕などはごく一部でしか成り立たない。そのため実力なしには生き抜くことが不可能で、周辺地域などからの収奪で生活を成り立たせてきた。領土内には闇エルフの住む森やダークマテルの鉱山などが点在するほか、瘴気を吹き上げる毒の沼地や荒廃した地下墓地、邪神が封じられているとされる遺跡、魔物が住む洞窟や黒魔術師が魔力で作りに上げたという塔など、禍々しいスポットには事欠かない。土地柄から、黒魔術の研究に手を染めたり、身体ひとつを資本として傭兵稼業に就く者も多い。

産業や文化について

王都には、わずかばかりの収穫と周辺地域から掠め取った財物や武力を背景にした貢物が集められてくるため、商業なども成立している。傭兵の斡旋業、奴隷市場や魔導器の取引などもこの王都を中心に行なわれている。軍事に不可欠な鍛冶技術や、軍事転用前提の黒魔術の研究が国家により奨励されており、あらゆる勢力の中でもっとも盛んである。一部に邪神や悪魔を崇める狂信的宗教が存在するのみで政治的にはほぼ無宗教であるため、破門された聖職者や魔導ギルドを追われたはぐれ魔術師、禁断の研究に没頭する魔法技師なども集っており、混沌とした様相を呈している。

過去・現状と未来について

神を恐れぬ蛮族の地として恐れられ、蔑まれてきたバストリア。オークの群れ、リャブー族などの少数部族や人間の小領主などが互いに争う群雄割拠時代が長く続いてきたが黒の覇王と呼ばれる男が覇権を握ってから、急速に国体を整えつつある。神々への復讐を掲げ、国家を挙げての軍事強化政策を次々と実施していったことで、その力は大きく拡大。その勢いはもはや無視できぬものとなっているため、グランドールをはじめ、周辺各国は警戒を強めている。また、近年になって北方の奈落周辺でいくつかの異変が確認されており、悪魔崇拝の宗教者なども勢力を拡張。国全体に不穏な空気が漂っている状況だ。



水と神秘の皇国 イースラ

東方の多島海を支配する勢力で、水と神秘の皇国と呼ばれる。国の体制は都の青武皇を頂点とし、いくつかの群島国家が寄り集まっている。水の精霊神エン・ハを崇め、航海術に優れているほか、その支配海域に沈む古代文明遺跡から神秘の技術を引き継いでおり、魔法技術の開発も盛ん。軍事面では海棲生物や人魚、水兵やヘルネブ族などのほか、群島内で独自文化を発達させた小国家の武士団などが有力。また商業に長けており、イースラ商人たちは利益さえ生めばバストリアの奴隷商人とすら取引するため、国交も比較的ある。ただし商人たちは清廉潔癖を旨とする武士たちとは反りが合わない。

地勢について

海に囲まれ、水の精霊力に満ちた土地である。漁業や商業はもちろんのこと、雨量にも恵まれるため、農耕も盛んである。都はイースラの中心となる大きな島に存在し、元は巨大な湖だったと伝えられる土地に作られている。そのため、無数の水路で各施設が繋がった構造が特徴的で、小船を使って往来する姿も見られる。さらに北部海域では、人魚たちが海底に作り上げた小国家なども陸との交易で活気がある。宗教的には水の精霊神エン・ハへの信仰が多く見られ、その神殿が各地にあるほか、東の島には伝統の武神を信仰し、独特の刀剣術を操る武士や武者巫女たちの勢力も存在する。

産業や文化について

その地勢から港が各地にあり、他勢力との貿易拠点となっているため、大陸の中心から外れているわりに情報が集まりやすい。もともと群島が集まった国家で多様性を内包するため異文化にも寛容だが、信仰の核とする精霊力が異なるガイラントとは多少交流が控えめとなっているほか、国境問題で伝統的に争っているゼフィロンとの関係はあまり良好ではない。他勢力ではグランドールとの関係が一番深く、文化的・人材的交流も多い。魔法研究も盛んであり、特に水秘石の魔力研究で知られるトゥア学院には、大陸各地から才能ある学生が集まってくる。

過去・現状と未来について

その歴史はガイラント、ゼフィロンについて古く、長らく東方の皇国として、独自文化とともに栄えてきたイースラ。ただし近年は青武皇が病気がちで皇女たちが補佐する体制となっているほか、皇家を守る武士団同士の勢力争いなど、政治的な不安も多い。また辺境の海域では、水の精霊力の乱れから凶暴化した海龍などの姿が見られるようになり、雨量や漁獲量なども減少傾向にある。そのため、民の間では皇国の将来を危惧する声が高まっている。特にアトランティカ大陸に覇権を打ちたてようとするバストリアと、それに刺激されたゼフィロンの動きには皇家も危機感を抱いており、最優先で探っているようだ。





第二の節目“英魂の讃歌”

それは、英魂と五つの魂の宝樹の物語——

「白き宝樹は 聖なる大樹 刃を枝葉で受け流す。
 茜の宝樹は 守りの大樹 呪いを枝葉で打ち払う。
 紫雲の宝樹は 戦の大樹 勇気を枝葉で打ち鳴らす。
 黒き宝樹は 魔性の大樹 命を枝葉で絡め取る。
 青の宝樹は 覇力の大樹 定めを枝葉で拭い去る。」

～魂の五宝樹の歌～

アトランティカの地に伝わる神秘の宝樹。その大樹は世界中から精霊力を集め、その結晶たる実をその枝に実らせるといふ。そして、その宝樹がもたらす“英魂”の力は、まだ見ぬ時代と新たな英雄をこの地に導くという。

それがただの伝説ではなかったことが明らかになったのは、とある偶然からだ。だがその偶然は、アトランティカに新たな混乱をもたらすには、十分すぎるものであった。

人の王、小鬼や妖精族、古き神々の末裔たち、強大な力を誇る龍たちですら——誰もがこぞってその力を欲した。

五つの勢力はときに手を結び、ときに相争い、一層激しく戦い続けた。

流れる血は大地を覆い、破壊と暴虐が世界に吹き荒れ、力なき者の悲鳴は空にこだました。

そんな時代、この地に生きる弱者たちはひたすらに神に祈った。この混乱と戦いの時代を終わらせるための御手を、と。だがその声に応えたのは、慣れ親しんだ精霊神たちではなかった。彼らは目の当たりにする。この地に降り立った“ザインの使徒”たちの、あるいは神々しく、あるいは禍々しいその姿を——

再び、神の後継者たる巫神たちの戦いが始まろうとしていた……。

グランドールの動向

白森という森林地帯に住む白エルフや人間の聖騎士たち、天使や聖獣といった種族が軍事力の中心となっている。アトランティカ大陸の精霊力が失われはじめた関係で、ヴェスの影響力がやや薄れてきており、国内でも少なからぬ変化が起きている模様だ。また、長らく伝承の中だけの存在とされてきた宝樹は、まずグランドールで発見され、その後、時をほぼ同じくして、各勢力の支配地域でも見つかることになった。

白の魂の宝樹

辺境の守護聖人の森で偶然発見された。守護の力を秘めた宝珠が実るため、すでに株分けされて領土内に移植されている。

ガイラントの動向

支配領域には原生林や山岳地帯が多く、古代の遺跡や洞窟なども点在する。従来は人間の数は比較的少なかったが、天変地異などによる難民の流入、ガイラント発祥の武術「天地命利流」の影響力の拡大などで、やや数が増えはじめている。また、精霊力の衰えの兆しはここでも顕著で、各種族の賢者やドルイドたちは、クロノグリフの記述に何らかの異変が起きているのではないかと考え、調査を始めている。

橙の魂の宝樹

神山のふもとで若いドルイドにより見出された宝樹。その実たる宝珠は、異変を受け付けず秩序を維持する力を持つ。

ゼフィロンの動向

土地柄から農耕などより狩猟や周辺部族からの収奪を生業としてきた者が多く、尚武の気風を強く残す。翼人族であるスワントや飛竜や竜騎士などが主力で、魔法技術の軍事転用も盛ん。バストリアの影響もあり拡大政策を取ってきたが、相次ぐ戦いで雷帝バルヌーイは疲労の色が濃く、辺境では群れからはぐれた飛竜が村を襲うなどの異変も発生。他の勢力同様、精霊力の流れに何らかの乱れが生じているようだ。

紫の魂の宝樹

とある山岳地帯で、スワントの斥候により発見された魔法の宝樹。戦士の魂を昂ぶらせ、その力を増す宝珠を実らせる。

バストリアの動向

黒の覇王に率いられた軍事国家で、一部の異端宗教を除き、いかなる神々をも信仰していない。そのため異端の研究に手を染めた魔術師などが流入し、この地のオークやカエルに似た亜人種・リャブー族などとともに混沌とした風土を作り上げている。その特質から他国への侵攻にも積極的で、大陸の精霊力の乱れの影響もあまり受けていない。だが、最近になって「北の奈落」と呼ばれる大断裂の近くで、いくつかの異変が確認されてはいるようだ。

黒の魂の宝樹

北の奈落の近く、古戦場の墓地のそばで発見された宝樹。力を奪い取り生命力を弱める、黒き魔の宝珠を実らせる。

イスラの動向

元が複数の島が集まって生まれたため、異文化に寛容。商業と航海術に秀で、魔法研究も盛んに行なわれている。ヘルネブと呼ばれる兎の耳を持つ亜人種のほか、海棲生物や人魚などが多く所属。また、独自の文化を発展させた領域内の島国を出自とする武者巫女や侍なども軍事力の要となる。水に恵まれ農耕も行なえるため、本来はあまり戦いを好む文化ではないが、他国からの侵略には断固として立ち向かう。

青の魂の宝樹

人魚の支配海域に浮かぶ無人島の川辺で発見された。クロノグリフに干渉し、使うものに覇力を与える宝珠が実る。



第三の節目“災禍を討つ者”

神の気まぐれか運命の導きか、アトランティカに突然現れた五つの宝樹。その大いなる力は、ガイラントのドルイドたちの危惧した通り、巨大な災いをこの世界に呼び寄せた。

遥かなる北方の奈落から、アトランティカを見つめる目……クロノグリフの異章（即ち別章に歴史の記されているアトランティカではない世界）からこちらを覗き込む視線が宝樹の存在をとらえたとき、最初の“災害獣”が世界に降り立つ。

異形の訪問者、疫魔の獣イルルガングエは、そのおぞましい力でたちまちバストリアを蹂躪し、その知らせは世界を震撼させた。だが、ついに開かれた災いの箱の中から現れたそれは、ひとつにとどまらなかった。次元の歪みは拡大し、やがて次々と災いの獣たちがこの地に降り立つ。

猛り地の獣、ガムラドゥ。
壊嵐の獣、オグ・シグニス。
邪光の獣、ニルヴェス。
海魔の獣、エインハース。

彼らの身体には、それぞれ異世界のものとおぼしき宝樹の実が輝いていた。異世界の宝樹の力を吸収し尽くした彼らが、アトランティカにやってきた目的……それは、アトランティカの命あるものをすべて滅ぼし、新たな宝樹の力を丸ごとその手中にすることだという。イースラの巫女たちに降りた神託がそう告げたとき、ザインの使徒たちをも巻き込んで、アトランティカの存亡を賭けた戦いが始まった。

壊滅の危機に瀕したバストリアでは正体不明の騎士・黒騎将ウーディスが黒の覇王の右腕となって魔軍の侵攻を食い止め、グランドールとイースラでは、交わされた盟約によって討魔軍“アリオン”が起つ。さらにイースラの東の島より、国難を救うため蒼真勢の戦士たちも駆けつけた。

ゼフィロンでは雷帝バルヌーイがその真の力を解放し、勢力秘蔵の切り札・雷力師団が動き出す。一方、ガイラントのドルイドたちは災いの獣に対抗できる唯一の手段“封印の大儀式”を発動させるべく、伝説の神山を目指して旅立った……。

その果てに待つのは、救世か破滅か。今、激動する歴史の天秤の上で、世界の運命が揺れ動く。

疫魔の獣イルルガングエの
影響を受けたネズミたち

疫魔の獣、イルルガングエについて——

疫魔の災害獣であるイルルガングエは、アトランティカが最初に遭遇した災害獣だ。バストリアの王都は、彼とその眷属が生み出す呪疫によって壊滅的な被害をこうむることに。

奈落の魔神の伝承として伝わる赤い目が特徴で、その名はリャー語で“終末の目”を意味する。形は不定形で、この世のものとは思えぬ不気味な姿である。

バストリアに現れるや、瞬刻間に世界を恐怖に陥れた疫魔の獣、イルルガングエ。黒き宝樹の実がその身体に取り込まれており、全身から瘴気をまき散らすおぞましい災害獣である。その眷属は彼の身体そのものから分化したと思しき存在で、触れる者の命を奪う力を持つ。古い伝承では、奈落には神々との戦いに敗れた魔神たちが追い落とされたと伝えられているが、彼は黒き宝樹を求め、アトランティカとは別の世界からやってきたらしいことが判明している。奈落とは、どうやら大陸とは別の異世界につながる、次元の裂け目であったらしいのだ。

バストリアの動向

奈落から現れた最初の災害獣、疫魔の獣、イルルガングエによって、完膚なきまでに蹂躪されてしまう。その眷属たちの強力さもあり、黒の覇王率いる軍勢はたちまち劣勢となり、彼らの命運は風前の灯火であるかに見えた。その時、いずこからともなく現れた黒衣の騎士が窮地を救うが……。

闇の力の結集

バストリアを襲った災いに立ち向かったのは、黒の覇王だけではない。この地には彼に従うことをよしとせず、独自の勢力を保っていた魔女たちが存在する。闇の森の支配者はもちろん、元は召喚英雄でありながら辺境の塔にこもって研究を続けていた魔女メディアとその郎党なども、無視できない力を持っているのだ。また、黒衣の騎士を黒騎将として迎えた黒の覇王と彼女らが力を合わせることで、イルルガングエに対抗することは不可能ではなくなる、との予言もあるらしい。果たしてクロノグリフには、そうなった場合の戦いの結末をも、示されているのだろうか？



猛り地の獣、ガムラドゥについて——

二番目に現れてガイラントを襲った、大地の災害獣。彼が携えた巨大な戦槌は、ひと打ちで大地を割り砕き、精霊力を宿す遺物や遺跡を根こそぎ破壊する。

その名は“ガイラの秩序を打ち崩す者”の意。その胸にはほかの災害獣と同様、異界の宝樹の実が光る。尋常ならざる怪力と大地の力を自在に操り、ガイラントの民が尊ぶ古き秩序を大いに乱した。

ガイラントの橙の宝樹の力を手にせんとこの地に降り立った、猛り地の獣ガムラドゥ。胸に輝く異界の宝樹の力と一緒に彼が伴ってきたのは、あらゆる地の災害と異形の力を秘めた獣たちであった。立ちはだかるガイラントの軍勢を圧倒的な力で粉碎し、大地を揺るがし、砕いた岩の雨を降らせつつ進撃する彼ら。その結果、山は崩れ、森や田畑は荒れ果て、精霊力の乱れで凶暴化した獣の群れが村々を襲うことになった。未曾有の危機に、ガイラントの各部族とドルイドたちはその知恵を結集し、文字通り総力を挙げて対抗手段を探ることになる。

ガイラントの動向

バストリアが疫魔の災害獣イルルガングエに蹂躪された直後、次はこの地に猛り地の獣、ガムラドゥが出現。ガイラント各地の猛者たちをまとめた軍勢も歯が立たず、万策尽きたドルイドの長たちは、彼を討ち滅ぼす手立てを、古の秘術に求めることになる。

太古の力を秘めるガイラントの神山

ガムラドゥに対抗するため、ガイラントのドルイドたちは数多くの書物にあたって、ついにその回答を見つけ出した。それが、古から伝えられる封印の大儀式である。そのためには、ガイラントのどこかに眠る神山の竜脈が秘める精霊力が必須であるという。古文書が伝える神山があるという場所が、現在のどこに当たるのか、彼らは八方手を尽くして探した。その結果、ルバルス鉱山がある山脈を遙かに越えた大平原と荒野の先に、ようやくその神山を見つけることができたのだ。かくして、彼らはそこに選りすぐった優秀なドルイドたちを送り込むことになった。

神山の探索には、各地に散って精霊力の乱れの原因を探っていた若きドルイドたちが、大いに活躍した。彼らはそれが次元のひずみによるものであることを突き止め、なおかつ神山の正確な位置をも割り出して本国に伝えたのだ。

壊嵐の獣、オグ・シグニスについて——

嵐の災害獣で、大陸には三番目に降り立った。

その名は“シグニの敵対者”という意味を持つが、ほかの災害獣同様、自らが名乗った名ではない。飛行能力を持つ巨大な武人の姿を取り、指には紫の宝樹の実で作られた指輪が光っている。

世界を壊すほどの強風と大嵐を伴って現れた、壊嵐の獣オグ・シグニス。その眷属は風の魔獣たちであり、オグ・シグニスに絶対の忠誠を誓っている。また彼が現れた空中の次元のひずみこそが、ここ数年間続いていた、風の精霊力の乱れの元凶であった。大気の流れの異変や狂った飛竜たちも、すべては彼の訪れの前兆であったのだ。その力の前に最初こそ潰走を重ねたものの、ついにゼフィロンの軍勢は貴重な反撃の機会を得る。それは新戦力である雷力師団の全訓練行程が終わり、雷帝バルヌーイの前線への到着が知らされた、ある風の強い日であった。

ゼフィロンの動向

バストリア、ガイラントに続き、この地には壊嵐の獣、オグ・シグニスが降り立った。最初はその力に圧倒されるばかりのゼフィロンであったが、何とか体勢を整えると、この脅威に全国力を挙げて対抗。秘蔵の切り札“雷力師”たちと、巨大な雷龍である雷帝が前線に立ち、決死の戦いを挑む。

ゼフィロンに訪れる変化

ゼフィロンの象徴でもある巨大な雷龍である雷帝。だが実は、大陸を襲う精霊力の乱れとともに、彼は年々、その力を衰えさせていっているのではないかという噂がある。オグ・シグニスの力に対抗するには、まさに彼が最後の死力を尽くす必要があるのではないかと……。ゼフィロンが雷力術をはじめ、新たな技術の開発に注力している背景にはそういった事情もあるようだ。ただし一方で、雷帝宮が存在する高山地帯で、雷帝に少し似た風貌の若き雷龍の姿を見たという噂もある。どちらにせよ、ゼフィロンに大きな変革の時が訪れていることは間違いない。

雷帝が、長年に渡り封印してきた力がついに解放される一方で、雷力師たちが用いる新技術の産物は、本来クロノグリフの記述にはなかったともいう。ゼフィロンを包む運命の嵐は、果たしてどこへ向かうのか。

雷力師とは——彼らは、嵐の力を秘める魔魂石ユーカリスを精製し、魔力を蓄積して放つ「雷力術」を得意とする集団だ。外見的には雷力機構を備えた独自の武装を携え、衣装などにも特徴がある。



オグ・シグニスの眷属

邪光の獣、ニルヴェスについて——

大陸に四番目に現れた災害獣。光を操るその力はヴェスと似ているものの、もたらすものは天母神の恵みとは正反対の、渇きと破滅である。

その名は“ヴェスに仇為す者”という意味だが、これはアリオン結成時に付けられた仮称に過ぎず、真実の名はいまだ不明のまま。ほかの四体同様、恐らくアトランティカ大陸とは別の異界が出自であると推測されている。

グランドールの白き宝樹を求めて、次元のひずみから現れたのが邪光の獣ニルヴェスである。その額には強い力を持つ、白き宝樹の実が輝いている。それは大きさや魔力の強さから、アトランティカの宝樹とは異なる、別世界由来の物であると思われる。彼女が伴ってきた眷属たちと魂を蝕む呪われた白光は、穀倉地帯に大干ばつをもたらし、神聖なる白森の木々をも枯らしつつある。その巨大な力に対抗するには文字通り国家の総力を結集する必要があり、他勢力と争いを続けていた聖王国は、外交的にも大きな転換点を迎えることになった。

グランドールの動向

聖王と教皇という二本の柱が、天母神ヴェスへの信仰を軸として国をまとめているグランドール。アトランティカ大陸の南方に位置するこの聖王国が、大陸を襲った災厄に対抗する者たちの拠りどころのひとつとなる。彼らはイースラと結び、討魔軍アリオンを結成。さらに白森のエルフたちの支援をも受け、邪光の獣に立ち向かうべく旗を上げる。

討魔軍アリオンの結成

討魔軍アリオンは、グランドールとイースラの契りによって生まれた、災害獣たちに立ち向かうための軍勢である。ただ、元よりほかの勢力どうしよりは友好的ではあるとはいえ、長い歴史の中で覇を競っていた時間も短くはないため、交渉は一筋縄ではいかなかった。だが、その外交的な性格から他部族からも人気の高い白森の戦姫と、幼いながらも聡明さで知られたイースラの皇女の尽力で、ニルヴェスの出現から少し遅れて、ついに同盟が成ったのである。

海魔の獣、エインハースについて——

エインハースとは、“エン・ハの影”という意味の「エン・ハ・ジア」がグランドール風になまったもの。巨大な眷属と水流を自在に操る。特に水の精霊力が満ちている海上では、その力は無敵に等しい。彼女が現れたのは真冬で、数週間、波が大荒れに荒れた翌日であったとされる。強大な水の精霊力を有し、その力はエン・ハにも劣らないとされる。

マジュラ沖にほど近い海中から姿を現したエインハース。深海に開いた次元のひずみが、彼女がアトランティカを訪れるための門になった。災害獣の中でもひととき大きな身体を持ち、額には異界の青の宝樹が小さく埋め込まれている。水はおろか時間の流れまでも凍りつかせるその魔力は、イースラの正規の軍勢すら子ども扱いするほどのもの。剣とともに不可思議な技を操る蒼真勢なくして、イースラの反撃は成り立たなかっただろう。一度は退けられたものの、すぐに力を盛り返した彼女。イースラとの決戦の時が再び迫っている。

イースラの動向

海洋を治める神秘の皇国、イースラ。この地に災害獣が現れたのは、五つの勢力の中でも一番最後のことであった。グランドールとともに先んじてアリオンを結成し、ニルヴェスとの戦いに兵を送っていたイースラは、新たに出現した海魔の獣エインハースとの戦いのため、東の島々より独自の技術と刀剣術を使う者たちを呼び寄せた。彼らこそが蒼真勢である。

蒼真勢とは——蒼真勢は異形の技を使う剣士の一群である。独自の剣術と幻術、偵察任務に長け、これまでは正規軍の影として多くの戦いに送り込まれ、その密かな活躍で、イースラに数々の勝利をもたらしてきた。しかしエインハースの出現によって窮地に陥った青武皇の勅令によって呼び出された彼らは、ついに、表立って戦いの舞台に立つこととなったのだ。あまり目立つことを良しとしないのが彼らの伝統だが、蒼真の剣華と呼ばれる新当主はそれを覆したいと考えている。蒼真勢は長くイースラの影として低い地位に甘んじてきたが、今後は堂々と光の中で生きるべきというのが、彼女の持論だ。



第四の節目“救世の交響詩”

アトランティカを混乱の渦中に陥れた災厄の獣たち。彼らを死力を尽くして退けた五勢力の英雄たちだったが、大陸を襲う災いは、まだ終わってはいなかった。

クロノグリフを改竄し、獣たちを送り込んだ真の災厄の主、滅史の災魂、ゴズ・オム……予兆の巫女たちが異変を感じ取ってから間もなく、異界の王が、ついに自らその姿を現す。神にも等しい力で世界の理を捻じ曲げ、あらゆる魂石の力を操るゴズ・オム。アトランティカの歴史を歪め、自らとその配下たちの存在をその記述に書き加えるほどの超常の力の持ち主に、討魔軍アリオンすらも歯が立たず、各勢力の軍は苦戦を強いられる。

しかしまだ、希望は潰れてはいなかった。未曾有の危機に、アトランティカの歴史上、光の世紀の人々が未だ見なかった五勢力同士の連携、大誓約がついに成立したのだ。さらに、新たにふたつの魂の光を持つ英雄たちが立ちあがり、災厄の主に対抗する軍を挙げる。長らく異端とされてきた交魂の力……それはゴズ・オムの世界への干渉自体が生み出した歪みの反動なのか、それとも世界を救うための、創造主ザインの神意の体現なのか？

そして彼らに勇気づけられるかのように、アトランティカの各勢力は再び、ゴズ・オムの野望を打ち砕くべく、その力と意志を結集する。しかし、彼らはまだ知らない。この戦いの行く末が世界にもたらす変化と、その深さを。かくしてまた、アトランティカの歴史の歯車が回り始める……。

グランドールの動向

討魔軍として結成されたアリオンの柱のひとつである白き聖王国グランドールでは、ついに聖女教皇が自ら戦いに加わることに。また、真の災厄の主、ゴズ・オムの力に対抗すべく、ウーディスの妨害と暗躍を克服して結ばれた大誓約においても、聖女教皇の呼びかけとグランドールの力は大きな役割を果たしている。

高まる団結と五勢力の一時的同盟関係の締結

真の災厄の主、ゴズ・オムが現れたとき、すでにイスラと結んでアリオンを結成していたグランドール。かの国は、さらなる団結の必要性をいち早く感じ取っていたため、聖女教皇自らの呼びかけにより、過去のしがらみを捨て、五勢力の代表者による会談が開かれることになる。その舞台となったのは、いずれの勢力からも同等の距離にある中央島であった。だが会談直前で黒の覇王が暗殺される事件が発生。各勢力は一度は互いに疑心に駆られて混乱に陥るも、賢者たちの知恵によってその苦難を乗り越え、無事、五勢力による同盟の誓約が交わされている。

中央島に建つ古い聖堂が会談の舞台となり、アトランティカ史上稀な五勢力による同盟関係が築かれる。あくまで一時的なものではあったが、これを記念し、島は後に五賢島と呼ばれるようになった。

ガイラントの動向

山吹の巨人ガイラによって築かれた、アトランティカの最も古い勢力のひとつ、ガイラント。猛り地の獣の力の一部を神山に封じ、その撃退に成功した彼らに、新たな災厄が迫る。ドルイドたちを束ねる大長は、他勢力との協力関係のもと、邪悪を封印する大儀式の秘術とともに、秘められていた神山の精霊力を全解放し、これに立ち向かうとする。

クロノグリフの改竄と異形の獣たちの出現

クロノグリフの記述を神聖不可侵として崇めるガイラントは、ゴズ・オムの登場と彼によるクロノグリフの改竄の兆しに、いち早く反応した。それは祖霊たちの予言と、大陸の各地に送っていた若きドルイドたちがもたらした知らせを統合することで行なわれたのだが、ときすでに遅く、獣たちの中に、その影響を強く受けて魂を変質化させたものが現れ始める。ねじれた大地の力を取り込んで凶暴化した野獣たちや、これまでにない奇妙な性質を持った生物……混乱の中で、この地のドルイドや戦士たちは、新たな戦いと予想もしなかった運命に向き合っていくことになる。

クロノグリフの記述の乱れは、これまで大陸に存在しなかった新たな生物を誕生させた。神山にほど近い辺境の山地にも邪悪な力を宿した大熊が現れるなど、これまでクロノグリフの記述により保たれていた秩序の混乱は激しくなっている。

解放された古き精霊力と、新たな力

古き秩序を守ることを重視し、クロノグリフの記述をいたずらに乱すことを是としないガイラント。そのため、これまでは戦いにおいて、彼らはクロノグリフの記述に影響を与えかねない巨大な精霊力を直接的に行使することを差し控えてきた。だがかつてない巨大な敵の前に、ついに大長はその禁を解くことを決意。神山の力を解放し、強力な精霊魔法や聖遺物を次々と戦いへと投入した。また、本来自主独立を好む辺境のアルバネス族に、大酋長を通じ本格的な協力を要請したほか、人間や国という概念自体と関わりの薄いトレントたちやオウロ族からも、新たに戦力を募っている。

ゼフィロンの動向

風と嵐、雷を自在に操り、大陸北東部の大平原と高山地帯を根拠地とする勢力、ゼフィロン。雷帝が壊嵐の獣と相打ち形で力を失ったが、その血を引く新たな雷龍・雷帝二世が立ち上がり、雷力師たちとともにゴズ・オムの力に対抗しようとしている。さらに新たな戦力も、次々と災厄の軍との戦いの前線に到着。彼らの反撃の準備は整いつつある。

ゼフィロンの情勢変化と雷力師の台頭

ゼフィロンには、先の壊嵐の獣との戦いの結果、大きな状況変化が発生している。文字通りゼフィロンの象徴であった雷帝がついにその力を失い、雷帝宮の執政官の後見のもと、雷帝の名は若き雷龍に受け継がれ、雷帝二世が誕生した。そして、災害獣たちとの激闘において、大きな存在感を示した雷力師たちの力も大きく伸長。彼らは既存の魔法技術とは異なる、新たな雷力技術を用い、次々と新兵器や新戦術を生み出している。中でもその雷力技術の粋を集めて建造・強化された飛空要塞、飛雷宮がもたらす制圧力と存在感は、非常に大きい。

バストリアの動向

大陸北部に存在し、これまで黒の覇王が支配していた魔王国バストリア。疫魔の獣の攻撃に大きな打撃を与えられつつも、なんとか反撃の体勢を整えたかに思われた矢先、その支配体制は意外なところから崩れた。疫魔の獣との戦いの折、黒の覇王が迎え入れた黒騎将が突如裏切ったのだ。混乱の中、ベルシの森から再び反撃の狼煙が上がる。

黒騎将の暗躍とベルシの民の決起

黒の覇王が黒騎将の凶刃の前に倒れ、大混乱に陥ったバストリア。まもなく襲ってきた災厄の軍に王都は徹底的に破壊され、王位継承者たる黒太子は行方不明となる。このまま滅亡を待つばかりに思えたが、ベルシの森に居城を構えるダークエルフの女王、傭兵女帝が立ち上がった。彼女は過去の遺恨を一時忘れて各地の勢力と結び、禁を犯して黒宮の闇の力をも解放することで、災厄の主に対抗する力を得たのだ。諸王国の民には邪惡の尖兵として長らく蔑まれてきたベルシの民……彼らが表舞台に立った今、バストリアの歴史は大きくうねり始めた。

ゴズ・オムと黒騎将の秘められた関係

クロノグリフの改竄により生み出された闇の英雄、ウーデイス。彼がアトランティカに降り立った背景には、ゴズ・オムの邪惡な企みがあった。

ウーデイスの正体は、ゴズ・オムの意志を宿した鎧から生まれた、邪惡なる英雄であった。ゴズ・オムの侵攻に先んじて送り込まれた彼は、疫魔の獣と戦うバストリアに加勢してみせることでその懐に潜り込み、大陸がゴズ・オムの前に団結しようとした矢先に、黒の覇王を暗殺する。だが、互いに疑心を起こさせ団結を乱そうとするその企みは、危ういところで賢者たちにより防がれた。

イースラの動向

南西の海洋を本拠地とするイースラ。海魔の獣を蒼真勢たちの力で撃退したところに、災厄の主ゴズ・オムが現れる。しかしその兆候はグランドールの姫巫女によって知らされており、イースラの巫女たちにも、事前にある程度察知されていた。蒼真勢とアリオンの合流もあり、イースラはさほど被害を被ることなく、災厄の軍への反撃に転じることができている。

放浪皇子の帰還と災厄の主への抵抗

病気がちな青武皇に代わり、皇女が政務を執ることもあるような状態だったイースラだったが、祖国の危機に、ついに諸国を放浪中だった皇子が帰還する。彼は旅で得た知識と人脈を使い、早速災厄の軍に抵抗するために準備を始める。まずはグランドールの聖女教皇の呼びかけに真っ先に応え、会談のために中央島へ出向くことを決定。奇しくも黒の覇王暗殺事件が起きたために彼自体が会談に出ることは控えられたが、代わりに派遣した賢者たちの卓見と洞察力が、五賢島の誓いが結ばれるのに大きく貢献することとなった。

ゴズ・オムの改竄により

クロノグリフにもたらされた異変

元は異界の存在であるゴズ・オム。彼が災害獣たちとウーデイス、ひいては己自身をアトランティカに送り込むためには、クロノグリフの“アトランティカの章”の記述を改変する必要があった。彼は神にも匹敵する力を悪用してそれを成し遂げたが、改竄の影響で、この世界には大きな歪みが生まれた。それは時の流れと因果律の秩序に、特に深い影響を与えているようだが……？

交魂の勇者と災厄の主

ゴズ・オムの出現よりだいぶ前から、アトランティカには、不思議な力に目覚める者たちが生まれ始めていた。それが交魂の力である。それが認知され始めた頃、皇女イルミナなど一部の例外を除いてその力はごく弱いもので、その原因や存在意義は長い間不明とされていた。だが、ゴズ・オムの到来と同時に、世界はその真の力と意味を知ることとなる。

滅史の災魂 ゴズ・オムとは――

異世界から現れた災厄の主。神にも匹敵する力を持ち、異界からクロノグリフの「アトランティカの章」に干渉し、その記述を改変してきた恐るべき存在。その改竄の結果、あらゆる魂石を魔力に変換できる、超常の力を身に付けている。

ゴズ・オムの出現については、グランドールの姫巫女が最初にその予兆を感じ取り、次いでイースラの巫女たちも異変の兆候を察知している。未来視は本来イースラの得意分野だが、優れた資質を持つグランドールの姫巫女は、イースラの巫女たちに先んじて、災厄の予兆を感じ取っていた。この二勢力はいち早くその侵攻に備えたものの、自ら加えた運命の記述の改竄により、あらゆる魂石の魔力を自在に操るゴズ・オムの前に、通常の英雄たちでは対抗することは至難であった。しかし覇力とは異なる意味で「クロノグリフの記述の制約から一部外れた存在」とも言える交魂の英雄たちだけは、彼にかりうじて対抗できることが判明。そのためゴズ・オムとの戦いでは、自然に彼・彼女らが主役となっていった。

――ある世界、ある男がついに覇者となり、その名をそこに刻んだ。しかし、なおも力を求めた彼は、クロノグリフの記述に彼の世界とは異なる別章のものがある可能性に気づいた。そして――



第五の節目“神理の激突”

災厄の主、ゴズ・オムとの戦いの果て、荒廃してしまったアトランティカ大陸。ゴズ・オムの脅威は交魂の英雄たちの活躍もあってひとまず去ったが、その戦いが残した爪痕は大きかった。存在そのものがクロノグリフ改竄の最大の産物ともいえるゴズ・オムの出現により、大陸の時間と世界秩序そのものが、ついに崩壊してしまったのだ。

その結果、アトランティカには未曾有の大混乱が巻き起こる。なんと未来の時間軸から、時を超えて新たな勢力が現れたのだ。神威を頼らず、己の精神と未来技術が生み出す“理力”で奇跡を起こす彼らの名は“ロジカ”。理力で生み出された機神・ダロス象徴とする彼らは、既存の精霊神たちを否定し、理の勢力による新たな歴史を作り出そうとする。さらに、彼らは精霊神たちの隠された秘密を、世界に暴露してしまう。なんと、ヴェス、ガイラ、シグニィ、エン・ハの四柱の精霊神たちは、ザインによって作り出されたのではなく、もとは人間やアトランティカに生きる種族の中から、英雄として資質を認められ、神へ昇格したというのだ。それが示唆するのは、誰であっても神になれる、なれることができるという世界の法則をめぐる可能性であった……。

だが、権威を傷つけられた神々たちも黙ってはいなかった。時間の秩序が崩壊したことを利用し、彼らは、かつて英雄であった己の分身を過去の時代から呼び出し、“化身”として大陸に降り立たせる。旧き神と新たな理、二つの勢力の激突に、今、アトランティカのすべての魂が震撼する……。

世界の秩序と精霊力の乱れについて

伝説の宝樹の復活、災害獣および交魂者の出現、ロジカと神々の化身の到来……これらの原因になった、世界の秩序と精霊力の乱れ。これを引き起こしたのは、ゴズ・オムのクロノグリフ改竄であるというのが最も有力な説である。だが、アトランティカのあらゆる出来事は、クロノグリフの“アトランティカの章”の記述によって規定されるため、そもそもゴズ・オムが改竄を行なうためには、少なくとも初期は、自身はその記述から外れていなくてはならない。すなわちゴズ・オムがいた世界には、その世界を統べる別の運命の記述があるって然るべきなのだが……？

ロジカとそれを罰する者・ニルロジカ

現状、グランドールのみが存在するニルロジカ。彼らは、いわばロジカ狩りのエキスパートたる理力を否定する法官たちだ。いずれも強い権限と法力を有し、ヴェスに強い忠誠心を持つ。グランドールで彼らににらまれたら、国を追われるか牢につながれるか、命を落とすかし道はない。

ニルロジカは強い信仰心ゆえ、ロジカに対し非常に厳しい態度で臨む。その厳格ぶりは、ときに庶民の恐怖の対象にすらなるほどだ。

グランドールの動向

天母神ヴェスへの信仰を国体の軸とするだけに、ロジカの出現でもっとも衝撃を受けたのがこの勢力だ。ロジカに対抗すべく、ついに天母神ヴェス自らの化身がこの地に降臨。黒き理の女神ダロスや元首ロギナスが率いる理力の軍団との戦いで、大きな存在感を示している。

ヴェスの化身降臨とロジカへの反撃

ヴェスへの強い信仰でまとめられている聖王国グランドール。それゆえにこの国からは純粋なロジカ勢力はもちろん、理力に目覚めたことによる、ロジカ勢力への合流者はほとんど生まれなかった。わずかに出現したロジカへの共鳴者も、すぐに異端として断罪され、然るべき処分を受けている。さらにこの国では、ロジカへの対抗手段が早急に研究され、次々に開発されている状況だ。特にヴェスの持つ聖なる力は、異端を罰するものであるがゆえに、ロジカが操る理力に対し、とても強い効果を発揮するのだ。

理力に目覚めた者や生粋のロジカに対抗する技は、グランドールのお家芸だ。その多くは異端を罰する法術を、ロジカ向けに転用したものである。

第四界の聖光士 ヴェス

アトランティカ大陸に四番目の光の世界を導き、現在の主神となったヴェスの化身。かつては人間の英雄であり、神へ昇格する直前の姿をとる。得意の武器である聖なる鞭を自在に操り、邪悪なる者を滅ぼす。彼女自身は精霊神となった折に人としての魂・肉体の器を失い地上を離れたが、その双子の妹の血が、教皇家に受け継がれている。

ガイラントの動向

大陸の北西部を支配するガイラント。グランドールとは信仰する精霊神が異なっているが、古き教を尊び、異端を嫌うという意味では似通ったところがある。そのためロジカ出現後も、理力に目覚めた者はあまり多く現れなかった。とはいえ、生粋のロジカである玉石の理法士の存在が、蛮族たちの中に共鳴者を生むなどの事象も発生している。

ガイラの化身復活と新たな力

古き力を信奉するガイラントだが、父なる巨神ガイラの化身が降り立ったことは、大きな意味を持つ。このことにより戦士たちの士気は高まり、大地の精霊力も一時的に隆盛。古の時代のような、大精霊魔法や大儀式が行なえるようになった。さらに、新部族の参戦も、ガイラントにとって心強い点といえるだろう。半人半精霊の野生の民で魂石と強いつながりを持つオウロ族、また、次第に頭角を現してきた女戦士の部族・アルバネスなどがその筆頭だ。これらの力が、ロジカとの戦いに大きな影響をもたらすことは、想像に難くない。

第一界の地魂王 ガイラ

アトランティカの最初的主神となり、第一の“岩と地”の世紀を創造した巨神ガイラの化身。もとは巨人族の王であったと伝えられ、大地と生命の力を自在に操る。巨体が多い同族の中でも、原初の時代の純粋な神としての力を色濃く宿す彼は、並外れた巨躯を誇る。性格は豪放磊落だが、一度でも怒れば、手の付けようがなくなる一面も。

ゼフィロンの動向

大陸北東の山岳と草原地帯に勢力を構えるゼフィロン。もともと尚武の気風とともに機械技術に長けた国であったゆえか、ロジカ出現後は、理力に目覚める者が続々と現れた。理力の資質は秘めたる精神的資質と関係が深く、心を鍛え抜いた剣士や射手などのほか、もたらされた理力技術によるさまざまな武装が開発されつつあり、緊張を高めている。

シグニの化身降来とロジカ勢力の急伸

ロジカ勢力がゼフィロンで力を伸ばすと同時に、精霊神たるシグニの化身がこの地に降り立った。このことにより嵐と雷の古龍たちが目覚め、ゼフィロンの地に満ちる精霊力は急速に増大。シグニの力が存分に発揮される状況となった。しかしロジカ側も、新たな武装や力でそれに対抗し、両者がまさに激突しようとしているのが現在の情勢だ。ロジカの本拠地たるバストリアや反ロジカの筆頭勢力であるグランドールと異なり、ここでは双方勢力が併存することから、最も激しい戦いが展開し、その結果が大陸の未来に大きな影響を与えると予想される。

第二界の雷皇 シグニ

アトランティカ第二の世紀“嵐と雷火”の世界の主神・シグニの化身。主神となる前からすでに神族の勇者であり、巨大な翼を持った戦士の姿をとる。性格は好戦的で苛烈、雷と嵐の精霊力を自在に操り、敵対者には容赦しない。戦いの神でもあり、かつて世界を荒らしまわった嵐の邪龍退治の神話は、ゼフィロンでは広く知られる伝承だ。

イスラの動向

水と自然に囲まれた青き皇国イスラ。ロジカがもたらした理の波長はここにも届き、理力に目覚める者があちこちで誕生した。中でも海部提督の存在感は大きく、それに対抗するかのように精霊神エン・ハの化身が降り立ち、衝突が起きようとしている。もともと技術に長けたこの地では、ロジカ勢力がゼフィロンに次ぐ伸びを見せている。

エン・ハの化身顕現と湧き起こる混沌

イスラではロジカ勢力に対抗すべく、青武皇と多くの民が信仰するエン・ハの化身が降臨。この地の精霊力を高めるとともに、ロジカ勢力との決戦に向けて精鋭たちの結集を急いでいる。ただロジカ以外にも、理力を受け入れ、力として利用しようとする者たちがいるのは、この国の特筆すべき現象だ。もともと異質な文化が寄り集まった群島国家であるイスラには、いち早く異物を取り入れ、独自のものに変化・昇華させることに長けた一面があるのだ。トウアの技術者たちの中には、理力がもたらすものを一律に排除せず、先人たちの知恵と連結。新たな力を得ようとする試みもある。しかしロジカの登場により、勢力としてのまとまりが崩れ、混沌が深まっていることは事実である。

第三界の波濤巫女 エン・ハ

水の精霊神であるエン・ハの化身。彼女はアトランティカの創世史上、第三番目の世界である“水と島”の世紀を続べていた存在で、自身が英雄として讃えられた水の巫女であったときの姿を分身として降臨させている。水の精霊力を駆使することができ、時間やそれに象徴される宿命・運命の流れすらも、ある程度操ることができる。

バストリアの動向

北方の神無き地を統べるバストリア。神への信仰が根付かず、ゴズ・オムとの戦いで荒廃していたこの地にロジカが根を張るのは、乾いた砂に水が染み込むように簡単であった。資金が集まり研究さえできれば、依頼者が誰であっても頓着しない暗黒技官たちの協力もあり、ロジカは急速に主勢力へと成長。彼らはその力を結集し、世界秩序を変える戦いに挑む。

ロジカ勢力の到来と神々への挑戦

元首ロギナスと黒き理の女神ダロスとを頂点とする未来からの勢力・ロジカが最初に現れたのが、このバストリアであった。それは最初、荒れ果てたザルガンの地に、天からまばゆい奇妙な光が降り注いだことから始まった。最初に彼らと遭遇したのは、ザルガンを徘徊する無法者の一団であったとされる。そして彼らは、恐らくアトランティカで最初のロジカの覚醒者となった。

そもそこの地では、ゴズ・オムやその配下たちとの戦いによって、時間や世界の秩序が特に乱れており、異なる時間軸が偶然重なり合う条件がそろっていたともいえる。その後、ロジカたちはバストリア各地の小勢力を併呑しながら勢力を拡大し、その元首は廃都の広場で、彼らの力を削ぐべく現れた精霊神たちとその化身への宣戦を布告。かくして、世界と時の秩序をめぐる、熾烈な戦いが幕を開けることとなった。

理の力、ロジカ

理の力は、神や信仰に頼らず、高められた精神と技術の力のみで世界を革新しようとするもの。善悪を超えた、孤独の魂が生む新しい力だ。

古き夢を捨て、冷たく醒めた理の荒野を目指す者は、孤独と引き換えに力を手に入れるだろう。

理法の元首 ロギナス

ロジカの元首にして、理の勢力の頂点に立つ存在。強大な理力を使いこなし、超常の力で奇跡とも思える技や現象を具現化する。表向きは穏やかな物腰の理知的な青年だが、裏ではロジカの支配による理想世界建設という野心を抱く、新時代の夢想家。未来世界で何らかの因縁があったらしく、グランドールと聖王家に、強い憎悪を抱いている。

神威の抹消者 ダロス

未来から降り立った、ロジカの象徴でもある黒き機械の女神。未来世界の技術により、ひととき高い理力を秘める。その強大な力で、精霊神に従うものやロジカの敵対者を抹消する恐るべき存在。一説によれば、かつてバストリアの狂魔技官がウォーマシンの製作時に用いた異端の技術の名残りがその原型にあるともいう。



第六の節目“聖暦の覇者”

四柱の精霊神たちの尽力の末、激闘を経て、バストリアを本拠地とするロジカ勢力の伸長は、ようやく押し止められた。黒き理法の女神ダロスは破壊され、理力による新世界を創造しようとするロギナスの野望も潰えたかに見えた。だが、その代償はとてつもなく大きいものであった。災厄の主ゴズ・オムとの激戦に加え、さらにロジカに対抗すべく莫大な精霊力を消費して己の化身を降臨させたため、四柱の神々はその力を使い尽くしてしまったのだ。

今、アトランティカのあらゆる場所から神の恩恵が消え去ろうとしていた。そしてついに神々は悟る。今こそ、その時がきたのだと。それは神の座の継承。己の信奉者たる英雄たちの中から、新たな継承者を選び出すのだ。そのためには、その継承者候補たちに次世代の神たる証を集めさせ、クロノグリフの審判を乗り越えさせる必要があった――

一方、ザインの使徒たちもとある事実が気がついてた。それはクロノグリフのアトランティカの章をめぐるザインの約定……その空白の章に名を記すためには、己の眷属とその勢力を最終的な勝利に導く必要があるという大前提についてだった。この「最終的な勝利」とは一体何を意味するのか？ そう、それはつまり、己が助力を与える英雄たちを神とするだけでなく、彼・彼女らを聖暦戦争で勝ち残らせ、次なるアトランティカを統べる主神の座に据えることであるのだと……。

かくして、聖暦の覇者をめぐる大いなる闘争の幕が上がる……。

グランドールの動向

アトランティカ大陸南部を治める聖王国グランドール。災害獣やゴズ・オムとの戦いでは、常に中心的役割を果たしてきた人間と白エルフ、天使と聖獣たちの勢力である。だがロジカとの戦いでヴェスが精霊力を消耗してしまったことで、その栄光に影が差し始める。だが、聖王国から神の恩寵が消えゆく中、新たな希望が立ち上がりつつある。

光失いし聖王国に降り立つ新たな力

グランドールでは、ロジカ勢力との激戦の末、精霊力を使い果たしたヴェスの消滅という大きな代償が支払われた。信仰の柱であった女神の力の消滅は聖王国グランドールに大きな動揺をもたらす。だがその後、古き聖王家との盟約に従い、ついに始祖龍王の血を引く白き神龍が立ち上がった。彼は新たな神となるべく、クロノグリフとザインの光の試練に挑むのである。

神を継ぐ者の白き希望の証

証印とは、新たな神となる試練達成の証である。それらはクロノグリフが神の候補たる者の資質を認めたとき、新たな光を帯びて輝きを増すのだ。

「消えゆく光は、限りなき慈愛を新たな希望の証とした。」

～「神統記 光継の章」より～

新たな神とその化身たちの顕現について

各勢力の新たな神となった継承神たち。彼・彼女らはひとまず各勢力を束ねる精霊神となったあと、さらに次のアトランティカの主神の座をめぐり、覇を競うことが運命づけられている。この戦いは聖暦戦争と呼ばれているが、実はその結末は、新たに作り上げられた可能性の機神ダロスの干渉を受け、無数の分岐を持ちえるものとなってしまった。なお先代の四柱の精霊神たちがそうであったように、彼・彼女らもまた、この分岐する時の流れを利用し、過去の己自身を化身として顕現させることが可能である。

ガイラントの動向

大陸の北西部一体を支配する、暁の大地ガイラント。悠久の歴史を持ち、地龍や巨人などの古代種族、覇力を否定するドルイドたちが強い力を誇るこの勢力だが、かの地の父祖たる巨神ガイラの精霊力がロジカとの戦いで消滅。勢力の中心だった祖霊信仰の柱を失ってしまうこととなった。だがその混乱の中から、新たな力を伴う太陽が昇ろうとしている。

悠久の大地に訪れる変遷の時

ガイラが呼び出した化身の大いなる力で、ロジカとの戦いおよび彼らの崇める理力の神ダロスの破壊に貢献したガイラント。だが代わりにガイラの精霊力が消え去ってしまい、変化と混乱の時が訪れる。その後、ドルイドたちや各種族の王、天地命利流を束ねる拳師などの有力者の討議の末、女拳聖が推挙されることに。彼女は従者たちと大地の試練に臨むこととなる。

神を継ぐ者の護りの力の証

暁の大地の継承神たる資質を示す証印は、魂の護りを司る神器である。神の候補者がその資質を認められたとき、秘石から黄金色の光が溢れ出すという。

「沈みゆく陽は、力強き護りを新たな覇業の証とした。」

～「神統記 承地の章」より～

ゼフィロンの動向

ゼフィロンは自由なる風の民と猛々しい戦士たち、竜騎士たちの勢力で、ゴズ・オムやロジカたちとも総力を挙げての激戦を展開。その後、他の勢力同様、シグニが精霊力を消失したことで、その座を継ぐ者を選出する時が訪れる。天にザインとクロノグリフの承認の神字が輝く時、紫雲の天園に吹き渡る新しい風は、かの地の運命をいったいどこへ導くのか？

変化の嵐とともに迫る新時代の幕開け

バストリアに次いで、ロジカ勢力の伸びが目覚ましかったゼフィロン。ゼフィロンでは他の勢力と同様にシグニの精霊力が失われた後、継承神の候補として、国内でも屈指の実力と人望を持つ竜騎士イェルズに白羽の矢が立つことに。彼はゼフィロンの聖地・ウルスハの突風平原にあるという嵐王の祭壇を目指し、そこでクロノグリフが与える風の試練を受けるために旅立つ。

神を継ぐ者の威厳の証

嵐と雷の継承神たる資質を示すための証、雷風の神証印。クロノグリフが認めし者の威厳と覇気により輝き、弱者を威圧し勇者の魂を鼓舞する。

「静まりゆく雷風は、目もくらむ威光を新たな勇気の証とした。」

～「神統記 譲雷の章」より～

イースラの動向

アトランティカ南東の多島海を制するイースラ。青武皇を頂点とした水の王国として隆盛を誇ったが、ロジカとの戦いでエン・ハの精霊力が消滅してしまう。しかし混乱の中、イースラは皇女や皇子といった新たな指導者たちと、それを補佐する者たちの尽力で国体を保持。そして運命の波は、かの地に新たな時代をもたらそうとしている。

新たな時代をつむぐ、蒼世の伝承

イースラではエン・ハの力が消え去った後、彼女の座を継ぐ候補者を選ぶのにやや時間を要した。だが最終的には、青武皇はもちろん、皇女らの反対を押し切り、天下無双の剣士かつ清廉潔白な皇護の刃として名声の高い乙女が、自らの意志で継承神候補となる。その後、彼女は神聖な東の海域で水の試練を受けるべく、一人、神に捧げられた荒海に乗り出すのだった。

神を継ぐ者の運命の証

水の精霊力を受け継ぐ者の証、水波の神証印。魂と運命を操る力を持ち、そのいくつかは海底宮の女主人が管理していた神器である。

「散りゆく波濤は、帰還せし魂を新たな運命の証とした。」

～「神統記 蒼世の章」より～

バストリアの動向

北方の不毛の地を支配している神の恩恵なき勢力、バストリア。この地はロジカ勢力の一大拠点となったが、精霊神たちの全力の抵抗にあい、彼らが信奉する理法の女神ダロスが破壊されてしまう。だが、神に頼らぬ気風と己の内なる理力を信じる彼らは、運命にすら抵抗する。暗黒技官たちにその未来の知恵を与えて……。

神の恩恵なき地に残された闇の希望

ロジカたちが信奉するダロスを、精霊神たちとの戦いで破壊されてしまったバストリア。この地では、ロジカの影響を受けた暗黒技官たちがダロスの破片を集め、闇の司たちの魔力で生み出された魔導器の力をも借りて、その再生に成功する。運命と神々に反抗し、新たな未来を作りうる可能性の黒極神として復活したダロス。果たしてその瞳が見つめる闇の未来とは……？

「確かにダロスは神々の戦いの中で破壊された。だが絶望を力とせよ……クロノグリフと神にいくら否定されようとも、我らの存在自体が、未来の可能性を証明するのだ。」

神を否定する者の黒き憎悪の証

ダークマテルから作り出された闇の破証印。クロノグリフに否定された運命さえ書き直す異形の力を秘め、新たなダロスの身体にも使われている。

「沁みわたる闇は、神無き信念を新たな時代の証とした。」

～「神統記 異端の章」より～

バストリアの未来と二柱のダロス

ロジカの影響を受けた者たちが信奉し、未来からともに降り立った黒き理法の女神ダロス。彼女とロジカの到来は、バストリアに多大な影響をもたらした。特にダロスはその身体や機構自体がロジカの技術の結晶であり、従来のバストリアの暗黒技官たちに、強烈なインスピレーションを与えたのだ。

それは彼らの技術を爆発的に発展させ、世界の運命を定めたクロノグリフの記述をも凌駕する領域に到達させた。そのため彼らが再生させた新たなダロスの姿は、ロジカのそれとは異なったものとなった。生まれ変わった彼女は、ロジカがやってきた未来世界とは異なる、別の世界分岐を導き出す可能性すら秘めているのだ。クロノグリフの意志はその存在と神としての権威を赤き否認の神字で否定しようとしたが、すでに彼女自身がクロノグリフに抗い、世界の運命に影響を与え始めていた。そして結果的には、クロノグリフのゆるやかな因果律調整作用により、新たなダロスは存在を歴史上から完全に抹消されることなく、神ならざる神……反逆の機神としてバストリアの地に在ることになったのである。

冒険者の作成

精霊力に満ち溢れ、未来の定かならざるアトランティカを旅する冒険者はどのような存在だろうか。

ここでは本書を用いてアトランティカを舞台に冒険する君のキャラクターを作るためのアドバイスをいくつか掲載しておく。もちろんクロノグリフの記述はザインの使徒の手によっていくらでも改変できるので、ここに書かれている情報を全く無視したキャラクターを作成して構わない。

種族 (フィフスエディションRPG掲載)

アトランティカには様々な種の生命が息づいている。その中でも、文明を築き、言語を用い、異なる種族とのコミュニケーションを取り、定住を捨てて世界を旅しようとするような好奇心を持つ種族は冒険者になり得る。ここではそういった種族の内でも代表的なものを紹介し、アトランティカで彼らがどのような存在であるのかを解説する。

エルフ、ハーフエルフ

「あなたがここを去るとき、借りたものは友人に、魂は生まれ場所に還すようにしなさい。」

～白森のエルフのことわざ～

グランドール南方に位置する白森と呼ばれる山林地帯には白エルフと呼ばれる者たちが住んでいる。多くの場合彼らは物静かで繊細な存在であり、弓の名手だ。白エルフは森の外との交流を快くは思っていないとされているが、現族長の一人娘は外交の重要性を強く説いており、必ずしもすべての白エルフが白森という限られた地域での生活に満足している訳では無い。

一方で都市部に住むエルフたちは特別な呼称はされず、一住民としての生活を送っている。グランドールでは騎士団や王宮衛士といった職に就く者もいるが、多くの種が混じる都市では、文化を構成する種族の一つに過ぎない。彼らが任務や使命、好奇心から冒険の旅に出ても不思議はない。

また、アトランティカにおいては血の濃さを気にするということはあまりない。そのため、他のゲームの舞台では“ハーフエルフ”と呼ばれるような存在であっても、アトランティカにおいては単にエルフと扱われることがほとんどである。

亜種族 白エルフ

白エルフは、フィフスエディションRPGのエルフの種族特徴に加えて、以下の亜種族特徴を持つ。

能力値上昇：【魅力】値が1上昇する。

白森の弓兵：ロングボウと、任意の楽器1つもしくは任意の乗り物への習熟を有する。

森林の見張り：樹々に囲まれた環境においては、君の受動知覚は君の習熟ボーナス分向上し、そういった環境で君が行なう【判断力】〈知覚〉判定には(通常の習熟ボーナスのかわりに)習熟ボーナスの2倍を加算する。

聖弾：1回のアクションとして、君は自分の手にした1つの矢弾に魔力を籠めることができる。これによって魔力の籠められた矢弾は矢弾、+1の魔法のアイテム(コア・ルールP.168)かのように扱われる。君が大休憩をとるか、新たな矢弾に魔力を籠めると、それまで魔力の籠められていた矢弾に籠められていた魔力は失われて、ただの矢弾に戻る。

ドワーフ

「おっとと！ お若いの、ここじゃあワシらじゃなく、宝石かじりや洞窟ザメが王様じゃて.....気張ることた、魂石掘りが魂石になっちまわないようにな！」

～ルバルスのベテラン鉱夫～

ガイラント中に点在する鉱山では多くのドワーフが鶴嘴つるはしを振るって働き、戦の際にはそれは大斧に代わる。

彼らはガイラントのほとんどの都市や村落に住んでおり、鉱山や鉱床から掘り起こした鉱石、宝玉、魂石といった物を持ち帰り、自らや同胞の手によってそれらを精製、加工して見事な品物を作り上げ、酒場で大いに飲み食いする。生産者としても消費者としても、戦力としても重要な位置づけを担っている種族だ。

一方で、彼らが定住の地から離れることは稀だ。ほとんどのドワーフは産まれ落ちた土地でその生涯を終える。これは戦であっても同様であり、彼らの斧はもっぱら故郷を守るために振るわれ、攻め入ることは不得手であることが多い(これが彼らの故郷への執着によるものなのか、足の長さによるものなのかは明らかにされていない)。そのため、ドワーフが冒険に出るというのは、よほどの火急の事態や、故郷が失われたりと言った出来事が起きた結果となるだろう。

ハーフリング

「この石つぶては、特別製さ。なにせ、アースドラゴンの住む山から拾ってきたんだからな。」

～覇力乱しの達人～

アトランティカにおいて己を“ハーフリング”という種族であると自覚する者は少ない。なぜならば彼らの多くはノームの一種であると見なされ、彼ら自身もそう考えているからである。

フィフスエディションRPG上ではハーフリングとノームは異なる種族であるが、アトランティカでは亜種族のような関係にあるため、ハーフリングであってもアトランティカ・ノーム(P.25)の亜種族特徴を選択することができる。

ヒューマン

「全ては光の中に生まれ、刻の中に消える。永遠に残るのは、真の英雄の生き様.....魂だけだ。」

～初代聖王 イデアスの最後の言葉～

ヒューマンはアトランティカ中のほとんどの共同体に存在する民である。彼らは生産者であると共に消費者であり、その地を豊かにする重要な人材とされている。

しかしそう言った生活に飽き足りない好奇心旺盛な者や、やむを得ない事情に駆られて旅に出るヒューマンもまた多い。そう言った状況にあっても彼らはその高い順応性によって、たどり着いた先でたくましく生きていく。

単なる市井の民や、旅人としての地位の他にも、勢力によってはヒューマンによる独特な文化や特殊な立場が存在することもあり、実に多種多様な顔を見せる種族である。

ティーフリング (悪魔)

「若旦那が浮気した女中が、実は美人に化けた女悪魔だったんでさあ。それ以来、稼業は傾き、先祖代々のご立派な屋敷も、今は草ぼうぼうの荒れ放題、というわけ。」

～丘の屋敷の召使いの話～

悪魔と称される存在や、その血を引く者はアトランティカでそう珍しい存在ではない。バストリアの市井の民を構成する一種族である。彼らは捻じ曲がった角、背や腰に蝙蝠のような羽、先の尖った尾といった、いわゆる悪魔的な特徴を有していることもあれば、見た目にはヒューマンとほとんど差がないこともある。また、バストリアには悪魔に近いナイトメアやサキュバス／インキュバスといった種も存在している。

バストリアではオークやスケルトンといった種族と共に一纏めに“魔族”と呼ばれることもあるが、悪魔やその血を引いている者、ならびに悪魔に近い存在は、フィフスエディションRPG上ではティーフリングとして扱うとよいだろう。

アトランティカの悪魔の選択ルール

アトランティカのバストリアに棲まう悪魔たちは、地獄の血を引くティーフリングと少々異なる性質を持っていることがある。GMの許可があれば、君のティーフリングのキャラクターの特徴を好きなだけ、以下のものと入れ替えてよい。

狂霸な肉体：【筋力】値が1、【敏捷力】値が1、【耐久力】値が1上昇する。“能力値上昇”と入れ替える。

魔女の影響：【知力】値が2、【判断力】値が1上昇する。“能力値上昇”と入れ替える。

呪われた地の者：[死霊]ダメージに対する抵抗を有する。“地獄の抵抗力”と入れ替える。

モロクの残滓：君は初級呪文のプレスティジティションを修得している。3レベルに達したなら、この特徴によってディスイズ・セルフ呪文を1回発動可能になる（この能力は大休憩を終了すると回復する）。5レベルに達したなら、この特徴によってディテクト・ソウツ呪文を1回発動可能になる（物質構成要素は不要、この能力は大休憩を終了すると回復する）。これらの呪文の呪文発動能力値は【知力】である。“地獄の血の遺産”と入れ替える。

ドラゴンボーン (リザードマン)

「人のそれではなく、鱗に覆われた喉からほとばしるならば、^{とき}関の声も遥か聖山のふもとまで届く。」

～密林の言い伝え～

ガイラントの特定の地域に住むリザードマンたちのことを、^{アースドラゴン}地龍の血を引く特殊な存在であると考えている者たちがいる。彼らは地龍の持つオーラを寄せつけぬ特性こそ持たないが、竜の咆哮の如き^{アレン}関の声と頑固さで知られている。

一方で、ゼフィロンの^{ワイバラン}飛竜や^{サンダードラゴン}雷龍に関しては、その血を引くと言われる人型大の種族は確認されていない。そのため、同じドラゴンと扱われているが、飛竜や雷龍と地竜はまったく異なる生物なのではないかと考える者もアトランティカには多い。

追加の祖先の竜

ドラゴン	ダメージ種別	プレス攻撃
地龍(アースドラゴン)	[雷鳴]	15フィート(約4.5m)の円錐形；【耐】セーヴ

ノーム

「明日のいくさで命を落とそうとも、今日のごちそうと重ねた杯を楽しんだものが、真の勝者となれる。」

～ノームのことわざ～

ドワーフと並んで、ガイラントの住民の大部分を占める種族である。先に述べたように、アトランティカにおいてはハーフリングとノームはほぼ同一の種と見られ、どちらも統一してノームと呼ばれており、それを気にする者もない（厳密に言えばノームの方が妖精に近しい存在ではあるのだが、強い精霊力の影響下にあるアトランティカでは定命の者も精霊力の影響に常に曝されているため、ノームとハーフリングの差が明確ではなくなっていると考えられる）。

ノームたちはドワーフに比べると故郷への執着はそう強くない。美味しい物や楽しいことを追い求め、出会った人々と陽気に楽しく騒ぐのが彼らの生きる意味なのだ。

亜種族 アトランティカ・ノーム

アトランティカのノームは、フィフスエディションRPGのノームの種族特徴に加えて、以下の亜種族特徴を持つ。この亜種族特徴は、ハーフリングでも選択することができる。

能力値上昇：【耐久力】値が1上昇する。

言語：ノーム語かハーフリング語、どちらか習熟していない方の言語の会話と読み書きができる（というよりも、アトランティカにおいてはそれらには方言程度にしか差がない）。

大酒飲みの毒耐性：24時間以内にアルコールを含む飲料をジョッキ1杯（1パイント、約473cc）以上飲んでいたら、毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、[毒]ダメージに対する抵抗を有する。

食い溜め：最大で（5＋自分の【耐久力】修正値）日（最低1日）まで、消耗状態を受けることなく食糧なしで耐えることができる。ただし、最後に食事を取った日に2ポンド（約908g）以上の食糧を食べていなければこの効果は得られない。

ハーフオーク、オーク

「奴を鎖につなぐなんてできっこない！ だいたい、悪徳や曲がった性根を、鎖で縛れますかい？」

～イルクベリアの看守～

黒の覇王に率いられた者共や、移り住む前からバストリアの地に暮らしていた種族。弱肉強食の掟の中に生きる者たちではあるが、それは北方の不毛な荒野という過酷な環境を生き抜くため、力なきものを切り捨てなければならないが故の教えでもある。荒野での生活を諦め、傭兵や暗殺者といった危険な職に就くオークも少なくない。

アトランティカにおいては血の濃さを気にするということはあまりない。そのため、他のゲームの舞台では“ハーフオーク”と呼ばれるような存在であっても、アトランティカにおいては単にオークと扱われることがほとんどである。データとしてはどちらもハーフオークの物を使用するとよいだろう。

種族 (フィフスエディションRPG未掲載)

天使

「よく覚えておくのだ。鍛えられた鋼などではなく、魂を剣に変えるとき、それを防げる者などありはしない。」

～力の天使 ラーン～

かつて精霊神ヴェスによって、天から使わされた種族である。最初の天使がどのようにアトランティカにやってきたのかは語られていないが、現在のグランドールにおいて天使は、聖地や天界にて“卵”から産まれる存在となっている。

一部の天使はヴェスの声を信仰者に伝える役目も持ち、異教徒との戦争ではその最前線にも立つ。彼らが冒険の旅に出るとすれば、それは神からの啓示によって与えられた目的を遂行するためとなることがほとんどだろう。

ワービースト 獣人

「ガイラントの険しい山道では、ときどき旅人が狼を食い殺すことがある。」

～ある冒険者の回想～

獣人は動物と人間の特徴をあわせ持つ種族である。多数の少数種族が存在し、その多くは虎、豹、狼といった猛獣だ。彼らはその特徴たる動物にあわせて、ワータイガー、ワージャガー、ワーウルフなどといった呼称をされる。いずれも高い身体能力を持ち、自身の氏族の文化や戦闘技術に自信を持っている。

その多くがガイラントの自然豊かな地域を住処としているが、一部の水棲生物との特徴を併せ持つ者たち（ワーシャークなど）はイスラの勢力下で荒波に揉まれた生活を好んでいる。



ブルヘッド・ミノタウロス



ダークエルフ



スワント

スワント

「誰彼らが受け持つ見回りの範囲は、通常の歩哨に比べて恐ろしく広い。なにしろ、彼らが使うのは二本の足でなく二枚の翼なのだから。」

～跳躍するヘルネブ～

スワントは鳥の羽を背に持つ人型種族である。生まれ持った飛行能力があるため、都市部ではなく人里離れた険しい山岳などに集落を作る者たちもいる他、天に浮かぶ飛雷宮へと自由に行き来できるという利点を生かして、雷帝の言葉をゼフィロン中に伝える命を受ける者もいる。

ミノタウロス

「ミノタウロス族は幼少時は狩りの訓練をし、長じては戦いの中で技を磨き、老いては戦場で死ぬ覚悟を学ぶ。」

～若きミノタウロスへの教え～

ミノタウロスは牛のような角を持つ人型種族である。大柄の肉体を誇り、ミノタウロスの多くは生まれながらの戦士である。ミノタウロスは、ヒューマンのような外見に角を持つグレートホーン、頭部そのものが牛となるブルヘッドに分かれる。

多くのミノタウロスはゼフィロンの勢力下に定住しており、迷宮の如く入り組んだ家屋や城塞を作り住む。体躯に恵まれて武力を誇る者も多いが、多くの知識を反芻して己の内に蓄えた知恵者も少なからず存在している。

ケンタウロス

「脇から風のように現れては、矢を射かけてくるんだ。追えば逃げちまうし、うっとうしくてたまらないよ!」

「俺たちも真似すれば?」

「残念ながら矢が足りないし、何より足が二本ぶんほど足りないね。」

～白エルフの弓兵の会話～

ケンタウロスは胴体から上が人間の上半身に置き換わったような姿をしている半人半獣の種族である。馬のような四足歩行であり、それとは別に両腕を持つ。馬の速さを持ちながら、人のように道具を扱うことができる。

ケンタウロスの多くは孤高を好む。ゼフィロンの雷平原を放浪し、他の生き物の定める境界線や法律に近づかない。本来は争いを好まないが、戦いが避けられないとなれば猛然と戦う。

リャブー

「例え偵察任務の合間でも、めばしいものを見つけたらなんでも持ち帰るのが沼リャブーの習慣だ……ポケットがなければ、頬袋がある。」

～バストリアの将校～

リャブーは二足歩行するカエルのような姿を持つ種族である。喉を鳴らして耳障りな鳴き声を上げ、ヌルヌルとした皮膚は掴みどころがない。また、その体内からは目くらましの黒霧を吐き出し、姿を容易に隠して危険から逃げ出していく。

リャブーは古くから北方の呪泉や湿地に住んでいた種族であり、なぜ彼らがこのように苛酷な環境下を生存域にしたのかは当人たちすらもはや分からないという。

ダークエルフ

「その森の奥には、貴重な遺物や魂を捧げるための不気味な祭壇がある。そして、ダークエルフの里を訪れた旅人が、素晴らしい肉体と料理の歓待を受けた後、姿を消してしまうもの、よくあることだ。」

～ベルシ森の言い伝え～

ダークエルフはエルフに似た風貌を持つ種族だ。しばしばエルフの亜種族だと誤解する者がいるが、これはダークエルフたちにとって屈辱的なことである。

ダークエルフたちは整った顔立ちと、筋肉質で引き締まった肉体を備えている。また、動きは俊敏で感覚が鋭く、強い闘争心を持っている。ダークエルフたちは決して血に飢えた戦闘狂ではないが、ひとたび戦場に出れば勝利を目指して勇敢かつ非情に戦う。また契約に対しては律儀であり、優秀な傭兵としても名高い種族だ。

人魚

「はは、グランドールの方は湖の魚にも似て、ものを知られぬ！波の上にも下にも、都はございますよ。」

～イースラの商人の物言い～

イースラの勢力下、マジュラ沖などに住まう人魚たちは人間の上半身と魚の下半身を持ち、海中に住む種族である。彼らは海底に都市や村を作って生活しており、多数の島で構成されるがゆえに領土が少ないというイースラの欠点を補って余りある住民である。彼らの多くは地上でも問題なく生活ができると主張するが、屋内が水浸しになったり、移動に際しての配慮が必要といった点から、大抵地上に暮らす者とは水際の交流をすることになる。

ヘルネブ

「誰よりも高く跳ぶ秘訣？ そうだな、勇気だね。重力にじゃなく、運命に逆らう意志のことだよ。」

～跳躍するヘルネブ～

ヘルネブは兎のような耳を持つ人型種族で、主にイースラの勢力下で生活をしている。特徴的なのはその脚力による素早さと跳躍力、オーラへの親和性、大きな耳によってもたらされる優れた聴覚である。稀に頭部に1～2本の角のような突起を持つ者もあるが、この突起についての有用な使い道は、今の所見出されていない。

ヘルネブは、力強さをその身に秘めるレプス、精霊力やオーラとの親和性のより強いオリクトラグスに分かれる。

ヘルネブの特徴

能力値上昇：【敏捷力】、【魅力】値が1ずつ上昇する。

年齢：ヘルネブはヒューマンとほぼ同じ速度で成長し、20歳前後で成年に達する。しかし寿命はヒューマンより十年ほど短い。

体格：ヘルネブの身長や体型はヒューマン同様さまざまであるが、一般的にヒューマンよりも少し小柄であることが多い。身長は5フィート（約152cm）から6フィート（約183cm）の範囲に収まるのがほとんどである。君のサイズ分類は中型である。

移動速度：君の歩行移動速度は30フィート（約9m）である。

鋭敏聴覚：君は聴覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

跳躍力：君は幅跳びと高跳びを行なう際に、本来の2倍の距離を跳躍できる。即ち、君は跳躍の直前に10フィート（約3m）以上の移動を行うことで、【筋力】の2倍に等しいフィート数分の距離を幅跳びすることができ、助走なしの場合でも【筋力】に等しいフィート数の幅跳びができる。

言語：君は共通語ならびに水界語での会話と読み書きができる。水界語は始原語の“方言”の一つであるため、火界語、風界語、地界語といった始原語の方言を用いるクリーチャーとも問題なく意思疎通することができる（コア・ルールP.52『言語』の項目を参照）。

亜種族 レプス

能力値上昇：【筋力】値が1上昇する。

強烈な蹴り：君の素手打撃は“妙技”の特性を得て、通常のダメージのかわりに1d4を使用できる。加えて君が自分のターンに、クリーチャーに対して素手打撃をヒットさせたなら、君はそのターンに限り歩行移動速度が40フィート（約12m）に上昇する。

亜種族 オリクトラグス

能力値上昇：【判断力】値が1上昇する。

脱兎の如く：君が“離脱”を行なったターンの間、君の歩行移動速度は40フィート（約12m）に上昇する。

霸力映す瞳：君は自分のターンに1回のボーナス・アクションとして特殊な力を目に付与することで、君の次のターンが終了するまでの間、60フィート（約18m）先までの不可視状態のクリーチャーを見ることができ、同じ範囲のエーテル界も見えるようになる（エーテル界のクリーチャーや物体は半透明の幽霊じみた姿に見える）。

この特徴は1度使用すると、大休憩を終えるまで再使用できない。

クラス

フィフスエディションRPGに収録されている12のクラスはいずれもアトランティカに存在している。それぞれのクラスがイメージ通りに用いられていることもあれば、時には一風変わった形で扱われていることもある。

これら12のクラスがアトランティカでどのような扱われ方をするのかを、以下に解説する。

ウィザード

「惜しまれるべき者が早死にし、嫌われ者が命を永らえる。私はこれを、魔術により解決すべき世の不平等だと考える。」

～ある黒魔術師の日記～

アトランティカでは精霊力によって用いられる呪文が多く、それらはソーサラーの呪文発動能力の一端として扱われることが多い。

しかし当然ながら学問や知識として系統立てられた魔術を用いる者たちも存在している。バストリアには我々がギリシャ神話の中に知る召喚英雄である魔女メディアが、その魔術の知識を活用してアトランティカで永き時を生き、魔術の祖となったことで、黒魔術を修める者が多い。体系立てられた魔術は、友好勢力であるゼフィロンやイースラでも僅かに用いられている。

アトランティカにおいて、ウィザードに対する呼称は以下のように多様である；雷縛術師、黒魔術士、死霊術師、屍術士、氷結術士、時空魔導師、幻術士。

ウォーロック

「すべてを等しく灰に帰そうとする点で、邪神の炉の炎とその狂った番人には似たところがある。そして、それを止めることは誰にもできないという点でも。」

～グランドールの異端審問官～

力ある魔物と契約を交してその力を用いる者は、概ね自らの力を秘することとなる。これはその魔物がいつアトランティカに出現し、ウォーロック自身に更なる契約を持ちかけたり、はたまた契約によってその対価を強制的に徴収していくか分からないためである。

そのため契約を交わしたウォーロックたちは人目からは力を隠そうとし、逆に契約した魔物は力を貸したウォーロックの体に自らと契約したことを表す紋様や痣を浮かび上がらせておいて、ウォーロックを探し出す機会を虎視眈々と狙っている。

クレリック

「そもそも癒しの力とは、何なのでしょうか?」

「それは夏の日差しの中での水浴び、美しい音楽を聴きながらの食事、孤独を救う語り.....ありふれた魂の幸福を無数に集めて、ちよっぴり神の祝福を加えたものだ。」

～修道院の問答～

精霊神へ祈りを捧げる者はアトランティカ中に存在する。しかし、岩と地の精霊神ガイラや、風と雷火の精霊神シグニィに対しての信仰は、その精霊力自体への信仰に近く、そのような信仰を持つキャラクターはドルイドや、時にはソーサラーとして扱う方がふさわしいことが多いかも知れない。

しかし、グランドール及びイースラにおいては、祈祷や舞踏といった形式で天母神ヴェスや水と島の精霊神エン・ハそのものへの強い信仰を示す者が多く、彼らはクレリックとして扱われるのが妥当だ。

ヴェスとエン・ハへの信仰が両柱そのものへ捧げられるのは、ヴェスは今まさに世界を守る女神であり、エン・ハもまた比較的新しい水と島の世紀を司っていたためと考えられる。

ソーサラー

「打ち砕くべき敵がいる限り、私のいかづちは決して鳴り止まない。そして必ずや、雷力の旗のもとに勝利の風を連れてくるだろう。」

～雷力師団長 ニコレアナ～

竜を崇める、もしくは竜の力を用いる呪文の使い手は思いの外多い。グランドールでは始祖龍王ヴィルフレイマとその子孫であるラ・ズーの偉大さは遍く知られている。ガイラントでは生存圏の重なる地龍^{アースドラゴン}たちの力（場合によっては皮や血肉といった素材としての力）を活用する部族がいる。ゼフィロン^{サンダードラゴン}では雷龍たる雷帝の威光が現在進行形で強い。少数ではあるがバストリアでは、北方の凍土にかつて存在していた龍の力を用いんと画策する者がおり、イースラ支配域の海底には水龍やその血を引く生物たちが今なお生きていると伝えられている。竜を起源とする力を振るうソーサラーたちは、本当にこれらの竜の血を引いているのか、はたまた祖先に竜の力を再現しようとした者がいたのかは分からないが、少なからず存在しているのだ。

また、ゼフィロンでは精霊神シグニィを信仰し、その力の象徴たる雷を崇めることで力を振るう雷力師たちが存在する。彼らは雷を起源とするソーサラーである。

ドルイド

「一瞬と永遠、必滅と不滅が表裏一体であるように、あらゆる魂もまた、互いつながっているのだ。」

～原初の岩の賢者 クトム～

自らそう名乗るガイラントのドルイド達のみならず、アトランティカに満ちる精霊力を、それぞれの精霊神の象徴する力として発動する属性魔術師もフィフスエディションRPGにおいてはドルイドクラスとして扱うとよいだろう。

アトランティカにおいて、ドルイドは選んだ土地の円環によって以下のように呼称されることがある。

海岸（水術士、海鳴導師）、極地（魂凍術士）、砂漠（砂術士、流砂乗り）、山岳（地霊術士、ガイラの子）、湿地（沼法師、黒霧吐き）、森林（樹術士、森の守り手）、草原（風術士、風使い）。

バード

「歌がこの地に平和をもたらすには、まずはそれで勝利をもたらさねばなりません……悲しいことです。」

～幽玄の弾き手 ゼンリ～

魔法的な力を持つ詩歌や楽曲を扱うのはイスラの十八番だが、バストリアにも僅かに楽曲を用いる者たちがいる。

イスラではヒューマンや人魚たちが、歌唱や演奏によって神秘と変幻の力を引き出すことで知られている。バストリアではごく一部のヒューマンが、知られざる神への奉納として聞く者の心を揺さぶる狂気的な演奏をする他、リャブーにはカエルの如く喉を振るわせて大人数で歌唱することによって破滅的な力を生み出す輪唱術士が存在するという。

さらに、詩歌や楽曲ではなく舞踏によって魔法の力を引き起こす踊り手と呼ばれるバードは様々な勢力で見かけられる。彼らの中でも精霊神への奉納として舞う者たちはドルイドやソーサラーとして扱うこともできるが、舞によって力を引き出すようなバードの楽派も存在するだろう。

バーバリアン

「そうだな、溶岩の代わりに血を噴き上げる、生きた火山を想像してくれよ。そいつに象の首すらぶった切れそうな大斧をかつがせたら、それが奴だ。」

～狂戦士の目撃談～

ガイラントとバストリアには、怒りの力を用いて戦うバーバリアン、狂戦士たちがいる。

ガイラントのバーバリアンは肉体の限界を突破するために激怒の力を用いる戦闘部族たちだ。彼らの怒りは周囲に陽炎の如く立ち上り、より激しく怒る者はその肉体の一部が弾け、周囲にその者自身の血煙すら上がるという。

バストリアのバーバリアンはすべてを戦いに捧げた狂気の戦士だ。彼らは戦いに文字通りすべてを捧げている。それは自らの肉体はもちろん、精神や心も戦いに埋め尽くされている。そして家や故郷、家族といった己の帰るべき場所（彼らにとっては逃げ場）すらも自らの手で打ち壊してきたのだ。

パラディン

「秩序や正義なんて、ただの幻想だって？ ……いや、君の目の前にいるさ。」

～とある聖騎士の言葉～

献身の誓いの下、他者のために剣を振るう者たちはアトランティカ中にいる。彼らは自らの所属する勢力や組織、もしくは誓いを立てた主が、世の覇者となるために尽力する。

さらにゼフィロンでは、竜と共に生き、竜と共に死ぬ誓いを立てたパラディンが存在する。彼らは竜騎士と呼ばれ、人竜一体の勇猛果敢な騎士として大空を自由に駆けるのだ。

竜の誓い

竜と共に生きる：片時も竜と離れてはならない。物理的に離れることはあったとしても、心まで離れてはならない。

竜の名誉を重んじる：自分の名誉と同等、それ以上に竜の名誉を重んじる。竜の名誉を汚すことなど、あってはならない。

汝が剣は牙が如く：不名誉な戦いを行なってはならない。名誉ある戦いであれば、竜は己のすべてを汝に捧げる。

汝が鎧は鱗の如く：名誉が関わるならば、引いてはならない。ただし蛮勇は決して名誉ではない。

ファイター

「この剣は、敵の魂を斬るだけではありません。心の懦弱さや迷いを断てば、ときに味方の弱兵がかわものの一群へと変じまする。」

～転生の剣士～

勢力同士が覇を競い合う戦乱の世では、武具を用いて戦うファイターは無数に存在する。剣や斧、鉾や槌、弓や弩といった様々な武器を用いて、軽装から重装まで多様な鎧を身に着けて戦場に赴く猛者は引く手あまただ。

わけでも、イスラのオーラ剣士はその手に持つ刃にクロノグリフに記述された“定められた歴史”を否定することのできる数少ない特殊な存在であり、同時に“歴史を改竄”しようとする者への強力な対抗手段でもある。

モンク

「打ち出す拳とは、すなわち限りなくまっすぐな線……それはいずれ、一本の道となる。だが心せよ、そこを往く旅は限りなく苛烈で孤独なものになるだろう。」

～拳師 オズマ～

ガイラントにおいてモンク、中でも天地命利流の者は、戦士としてだけではなく、賢人や神職としての地位を持つことが多々ある。これは彼らが時に武力で、時に機転で、多様な文化や共同体の調和を保ち、ガイラントの内乱の芽を摘んでいるためである。そのため、ドルイド（クラスではなく、アトランティカの組織としての）として各地を巡る者や、求道の旅に身を投じた者は、ゆく先々の村落などで歓迎されることも多い。

レンジャー

「速いだけなら疾風、力だけなら嵐で十分だ。だが、力と速さを兼ね備えた刃はめったにあるものではない。」

～遊撃手を讃える民の声～

勢力によってさまざまな様相を見せる自然の中を安全に行き来するため、斥候も偵察兵もアトランティカには欠かせない存在だ。深き森や険しい山岳、灼熱の砂漠などに囲まれたガイラントはもちろん、バストリアには呪われた湿地帯や雪に閉ざされた不毛の凍土、地底に広がる命亡き者の園までもがあり、ゼフィロンには雷雨止まぬ断崖や暴風吹き荒ぶ平原や丘陵、イースラには高波打ち寄せる岩場や陽の光届かぬ海底洞窟、グランドールにですら神秘に守られた白森が広がっている。そういった地の安全な路を知り、そこに潜む脅威に対抗できるレンジャーの存在は極めて重要だ。

ローグ

「財を盗むは下、知恵を盗むは中、国を盗むは最上と心得よ。」

～野望砦の盗賊王 ギルスティン～

レンジャーが自然に対しての案内人であるのに対し、ローグは文明圏での案内人を務めることが多い。天使や騎士による警邏が万全なグランドールの王都であってすら人の目の届かぬ暗部が存在し、生き馬の目を抜くような生き方をする者たちの手引きなくして、そのような場所を五体満足で通行することはよほどの強者でなければ難しい。都市部から離れた小さな村落ならば、時には胔に疵持つ子どもが実質的な統治をしていることすらあり、旅人が裏稼業の礼儀を身に付けておく重要性は高いのである。

また、各地には発見済みの物から未発見の物まで数々の遺構や遺跡が残されており、そう言ったところから古の財宝や知識を持ち出すトレジャーハンターの出番はまだまだ多い。



イースラの武人



イースラの神職



グランドールの聖職者

ライセンスに関する表記

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

ラストクロニクル 5E ワールド・セッティング “アトランティカ編”；Copyright 2024, 株式会社ホビージャパン

END OF LICENSE



フィフス
5E
エディション
RPG