最終戦争

By Keith Baker

ストームシップが、夜空から墜落した。
光沢のあるロングボートの黒い船体は、地上からはほとんど見ることができませんでした。
エア・エレメンタルのリングが船体に取り付けられており、リングの周囲に稲妻が光ったときだけ、その姿を照らし出した。
一度の轟音が戦闘艦の到着を告げる合図となり、矢の雨がサイアリ軍に降り注いだ。
魔術的な炎の爆発は、戦場を粉砕し、敵も味方も等しく殺戮した。
たった数分で、数百人もの兵士が死に、戦いの流れは最早、取り返しのつかないほど変わっていた。

ガルファーの王国は、コーヴィア大陸をほぼ900年に渡り、支配してきました。

この平和は、決して完璧なものではありませんでした。西海岸では、あらゆる種類の獣とモンスターの楽園でした。敵対するゴブリンとコボルドは、高い山の中に潜みました。

ラザー公国の支配者達は、海上での利益を追求していきました。時折、ガルファーの王子達は、伝統に背を向けて、王位継承の法と戦いました。

しかし、そのような反乱は珍しく、王家は常にこれらの自称、簒奪者に対して自らの正統性を守ることができました。

これが、894年間の王国の状況でした。

何故、ジャロットの後継者3人が、今までの伝統に背を向けたのでしょう？

恐らく、これは単に時間の問題だったのでしょう。王国を建国してから、5カ国はそれぞれ、時代と共に疎遠になっていき、国民の誇りとアイデンティティは各世紀毎に強まっていきました。

たぶん、それは強い個性の不運な対立だったのでしょう。

スレインのサリンは、彼の教義を広げる機会を伺っていました。

カルナスのカイウスは、彼の姉妹には、玉座に座るべき力が足りないと信じていました。

ブレランドのロアンは、長い間、変化の代理人でした。

三者すべてが己の協定に基づいて行動を起こしました。しかし、彼らはガルファーの衰退の中で既得権を得る為に闇の力の駒となってしまったのでした。

ドリーミング・ダークは常に、仲違いを武器として使っていました。

ロード・オブ・ダストは、すべての形態の混沌を愛しており、ヴォルの血は、カルナスで勢力を伸ばす方法として戦争に目をつけました。

完全な真実は、未だに分かってはいませんが、結果は明らかです。

抗争は、それを開始した統治者の命よりもずっと長く続きました。102年の流れの中で、戦争の状況は変化していきました。同盟は結ばれては、崩れていきました。

国家は市民間の争いと裏切りによってずたずたにされ、ヴァラナー、ダーグーン、エルレン・リーチが建国されました。5カ国すべてが平和だった時期はなく、休戦は一時的なものでしかありませんでした。

遅かれ早かれ、古くからの紛争は、憎しみでできた白熱した石炭のように再び燃え上がったのです。

サイアリの全てを破壊しつくしたことだけが、全ての戦闘要員をテーブルに着かせることができたのです。
王国歴996年、コーヴィアの12の国は、スローンホールド条約を締結し、こうして最終戦争は公式に終焉を迎えました。

世界の戦争

最終戦争は、エベロン・ワールドガイドの中心的要素です。
戦争は1世紀以上続き、世紀を超えて2年を超えずに終わりました。
将来のドラゴンシャードの記事は、特定の対立や、有名な戦い、伝説の英雄、ガルファー最後の日から発展した戦争の技術について焦点を合わせて説明します。
今のところ、あなたのエベロン・キャンペーンで戦争に関するテーマを持ち込む為の、幾つかのアイディアをここで説明します。

戦争が大地を引き裂いた

1世紀に渡る戦争は、コーヴィアに被害を与えました。
どんなときでも、パーティは国境の近くを旅します - そこはかつての前線です - そこで対立の傷跡を見て取るのは簡単なことです。
燃え尽きた村は、灰と雑草で埋め尽くされています。破壊された橋は、土砂を堆積させます。地面から引き抜かれた案内石は、ライトニング・レイルの利用を妨げます。魔術的な焼け跡は、大地に傷跡を残します。
より大きな共同体では、占領や魔法的な攻撃による傷跡を見ることができます。
自分の生活を取り戻そうとしている避難民の一団は、道を渋滞させ、惨めな野営地でかろうじて生きています。

これらについて考えてみてください。
明るい宿の代わりに、パーティは居酒屋の骨組みだけになったところに辿り着き、逃げ延びて山賊となった農民のぼろぼろの家に行くことになります。
そんな山賊は冒険者とはつりあいませんが、彼らと戦ってどんな勝利が得られるのでしょうか？
戦争の最も巨大なモニュメントとしてモーンランドが生まれ、ここは今では巨大な迷宮となっています。
その荒廃は、古代のものではなく最近のものですが、国の宝が未だに残されており、奇妙なモンスターと恐ろしい魔法によって守られています。

心の傷跡

戦争による精神的な影響は、肉体的なダメージより大きく広がっており、大陸全域で見られるものです。悲観的な雰囲気が人々を捕らえています。戦争による惨劇の後に、モーンランドがコーヴィアの精神すべてに影を投げかけます。

誰も、何があの恐るべき破壊をもたらしたのか、もう一度、そんな攻撃ができるのかすら分かっていません。
一部のカイバーのカルトとドルイドの一団は、モーンランドが終末が近づいていていることを示す最初の徴候だと考えています。この恐怖が、疑いと怒りに結びついています。
スローンホールド条約のカイウス王のサインは、家族がスレインの攻撃によって失われた元カルナス兵にとって何の意味もありません。
スレインの人々は、熱狂的にカルナスを憎んでいます。
アンデールは、エルデン・リーチを未だに許していません。
誰もが、ヴァラナーを信頼しません。
忠誠を示す元兵士は、敵国に対して敵対的か不親切な反応をしますが、それらは些細なことです。
宿屋の主人は、ケルダン・ライジ（Keldan　Ridge）の戦いで一人娘を失い、パーティの中のカルナス兵に彼女の名前を覚えていて欲しいと願っています。
復讐と渇望は、多くの冒険に動機を与えることができ、パーティが元将軍の殺人を調査したり、モーンランドの辺境に隠されている武器貯蔵所を捜索できます。

陰謀

ガルファーの崩壊は、コーヴィア全体で巨大な権力の真空を作り出しました。
幾つかの勢力は、他の勢力によって王冠を最早、頂くことができないという安心感を持つと同時に、この権力を求めています。
その結果、カルトと陰謀の影響力は、恐ろしく成長しました。一見、質素な村でさえ、地下竜教団や翡翠爪騎士団を隠しており、街には半ダースもの対立派閥を生み出しています。
ワールドガイドで紹介されているのは、幾つかの影響力を持っている組織についてのみですが、これは最初の部分だけです。
そのほかには、宗教的な教義、軍、血の繋がりによって、組織が作られています。
宮廷では、政治的陰謀で溢れています。
これらの組織は、人々が思っているより、ずっと広く深いものです。誰もが何かにしがみつく為に目を向けており、どんな小さな村さえも、秘密結社に繋がる家があることが考えられるのです。

個人の経験

パーティを組む時、プレイヤーは、キャラクターが戦争がキャラクターにどんな影響を及ぼしたのかを考えておく必要があります。

誰と戦ったのでしょうか？
戦ったのなら、誰と？
家族や友人を失いましたか？

軍での経験を共有することは、特にPCがサイアリの為に戦ったのなら、パーティの強い結束の基礎となりえますし、サイアリは既に存在しません。

これを使うなら、戦争の「フラッシュバック」から最初の冒険を考えるかもしれません。
特に特徴的な、不穏な軍事行動に最後まで参加することで、明確に世界の中での戦争の意味を知ることができ、将来の冒険に現れる仲間や敵を作ることができます。
これもPCをベルトの下にある小さな経験と共に、戦後の世界への入口になります。

発明の母

ウォーフォージド、飛空艇、アンデッドの兵団、エターナル・ワンドは戦争の武器として開発され、最初はそれだけのものでした。
招来の記事では、更に詳細に魔術的戦争について調査します。それまでは、あなた自身の兵器のアイディアや戦闘のために発達した呪文で拡張しておいてください。
カニス氏族は、モーンランドの隠されたシンクタンクで何を行っていたのでしょう？
恐るべき秘密が、発見されるのを待っています。
これらは、戦争による影響のわずかな例です。
あなたの冒険やキャラクターの背景が発展させ、戦争がどのようにあなたのストーリーに織り込まれるかを考える時間を持ってください。