



英雄の旅

By Keith Baker

痩せた男は、はみ出した袖を引き戻した。
彼の前腕全体に、青く光る、刺青のような複雑な図形に見える移動のマークが広がっていた。
それはしばらくの間、強烈な光を放ちながら燃え上がり、熱のこもった霞がマークを包んだ。
それと共に、地面に震動が走り轟音を立て始め、突如、奇妙な機械が地面から姿を現した。
それは、駅馬車と同じ大きさで形をしており、水晶、黒曜石、準金属で覆われていた。
それには車輪らしきものはあったが、車輪と車体は地面と繋がっていた。

「よし、乗り込め」

男がそう言うと、車体の後が開いた。

「夕暮れまでにマグル・バスに着きたい。行くぞ。」

エベロンは、パルプ冒険小説の世界です。パルプ小説の一般的なテーマのうちのひとつは、「旅」です。
クバーラの密林にある、長く忘れ去られたリザードフォルクの寺院で発見された謎めいた碑銘は、探検家を未開のゼンドリック大陸へと続く海を横断させ、シャーゴズ・ティースの深海に沈んだ都市へと導きます。

でも、旅には何が必要なのでしょう？

境界線に乗ろう

「旅」がパルプ小説的な冒険の中心に据えられていても、旅そのものが物語の重要な部分を占めることはほとんどありません。

映画“インディ・ジョーンズ”では、世界中を旅する時間は、スクリーン上で2、3秒もあれば終わってしまい、境界線はヒーローの出発地と目的地を瞬く間に繋いでしまっています。

冒険がヴァラナーから始まり、次に重要な出来事が起こるのが、シャドウ・マーチなら、この旅の描写だけで6セッションもかけるとダレてしまいます。物語として重要な出来事は、旅の後に起こるものなのです。

こうした場合、簡単な説明こそうまくいきます。

「ティアー・ヴァレンタスで、君はラザー公国連合の空中私掠船と交渉し、ヴァルナに連れて行ってもらうことになった。それから、地元の案内人は、メイジブレッド・スティードを手に入れ、デリゾーンとエルラスカーで馬を交換し、君は大きな街道を疾走したよ。結局のところ、君はシルバランの町におり、シャドウ・マーチのはずれにいる。」

わざわざ、道の上でトラブルに見舞われる必要はありません。シャドウ・マーチで待つ悪こそが冒険の目的です。人々は日々、ヴァルナとシルバランの間を旅しています。それが冒険の一部である必要はないのです。

旅の全て

「三銃士」の中でダイヤモンドの鋏を取り戻す探索は、繰り返される伏せと旅の途中での遭遇からできています。「旅の仲間」のほとんどの部分は、ひとつの大きな旅そのものです。

パーティがドル・アラールのオーブを求めるために、翡翠爪騎士団と争っているのなら、ストーリーの流れを作る為、翡翠爪騎士団のエージェントが度々、暗躍し、事あるごとに待ち伏せされるでしょう。

たとえ立ち向かってくる明確な敵がいなくても、DMが焦らなければ、そのような冒険を多く含むシナリオは興味深く、面白い旅を作り出せます。

パーティはライトニング・レイルに乗って旅していますか？

きっとオリエンの差し向けたログの一団がテレポートして乗り込んできて、キャラバンをハイジャックしようとするでしょう。

飛空艇は、ハーピーやロック、ヒポグリフに乗った山賊に攻撃を受けるかもしれませんし、モーンランドに墜落するかもしれません。

陸路での旅なら、ダーグーンのプロゴブリンや、スレインの熱心な徴税官、カルナスのアンデッド達によるパトロール、タレントの恐竜に乗った略奪者と遭遇し、エベロンに於ける異国情緒を醸し出すのに一役買ってくれるでしょう。

これらは全て「バランス」の問題です。

時間の情報を持つ

DMが境界線に乗るか、詳細な旅を行わせるかに関係なく、重要なのは時の情報を管理し続けることです。エベロンは大きな世界です。地図による情報から、オリエンのキャラバンがブレランドの端から端まで横断するには100日かかります。

エベロンは映画的なアクションと冒険の世界であり、リアリズムはおまけのようなものです。DMが冒険の途中に多くの時間を使いたくないのなら、幾つかの対応策があります。まずは、下記に説明する幾つかの移動手段について考えてみることです。

始めに、パーティがオリエンの急行に乗るチケットを用意できるパトロンを持っているなら、速さを気にすることはありません。

次に、単純に時間を無視することです。“レイダース/失われたアーク”で、インディ・ジョーンズがチベットに着くまでにどれくらいの時間がかかっていたか知っていますか？

誰も知りませんよね？

これはストーリーに全く関連していないので、それを気にする必要がないからです。重要なことは、彼がそこに着くことで、そこからストーリーが始まります。

DMがよりリアルなゲームを行いたいなら、彼は時の流れについて考えるでしょう。

パーティがシャーンを離れ、200日の旅の後に帰ってきたら、パーティが不在のうちに変化があるでしょう。

犯罪者達の暗黒街の勢力分布は変わっているかもしれません。

パーティの仲間は殺されたかもしれず、将来、その事実を調べる冒険のネタとなるでしょう。

政治的な緊張状態が拡大しているかもしてません。スレインとカルナスの国境紛争は、新たな最終戦争を始める要因になるかも知れません。

2週間前に、ロード・オブ・ブレードをパーティが打ち負かしているのなら、ロード・オブ・ブレードには、新しい計画を十分に練り込む時間が作れたこととなります。エベロンでは、半年もの時間の経過は、ロード・オブ・ブレードにとって、復讐を計画するのに十分な時間です！

各々なアプローチは、それぞれ利点があります。最終的な判断は、DMに任されています。

飛空艇、ライトニング・レイル、そして…馬



エベロンでは、幾つかの代表的な旅の手段を提供しています。

- ◆ キャラクターは、他のワールドガイドで書かれているのと同じように徒歩や馬を使って旅をすることができます。プレイヤーハンドブックの164ページに説明があるように、これは旅に関する標準ルールが適用されます。メイジブレード・ホースによる速度は、障害のない陸路の場合には、時間あたり+1マイルし、メイジブレード・ライトホースは、1日に56マイル移動できます。ヴァラナー・ライディング・ホースは、時速8マイルで移動でき、1日に64マイル移動することができます。
- ◆ 海上での旅も陸路と同じルールが適用されます。 ソアウッドで建造された船体を使っていれば、通常2倍の速度で移動できます。更に リランダー氏族のエレメンタル・ガレオン船は、時速20マイルの速度で移動でき、1日では480マイルとなります。費用は通常の船旅の2倍になるだけです。シャーンから他の港に行く時には、エレメンタル・ガレオン船は、費用対効果が最もよい移動手段となります。
- ◆ ライトニング・レイルを使う旅は、時速30マイルで移動でき、夜もぶっ通しで移動できる為、最大720マイル

移動することができます。しかし、それにも限界があります。ライトニング・レイルは主要都市のみを結んでおり、戦争によって多くの線路が破壊されています。特にモーンランドに通じる線は壊滅しています。ライトニング・レイルによる旅に対して、オリエンは、乗客に高額な費用を要求します。

- ◆ 飛空艇は最新の移動手段です。一般的な飛空艇は、時速**20**マイル移動でき、一日で**480**マイル移動することができます。飛空艇には専用ドックが必要で、リランダー艦隊に比較的わずかしかなかったりません。そのため飛空艇による旅は非常に高額で、主要都市間のみを結んでいます。

低レベルのグループは、旅で早く着く移動手段に支払える金のゆとりがありません。到達者財団やコランベルグ図書館、それに類するグループは、リランダーやオリエンと特別の契約を結んでいます。パーティがそのような組織の為に働いているなら、上司は出張費用を与えます。

これは報酬として扱うことすらできるでしょう。オリエン氏族の任務についている1ヶ月間、高速な移動手段を自由に使える権利などです。

それらを見捨て、冒険者はいつでも、空中私掠船を雇ったり、得体の知れないアーティファイサーが作り上げた「ライトニング・ジャンパー」を使って、ライトニング・レイルの上に飛び乗ることに挑戦することもできます。とはいえ、「真」の氏族のエアなしでは、そのような船体は、全くあてになりません！

絶対にたどり着かないと

エベロンでの旅は、今後の製品で更なる詳細が説明されていきます。ストーリー上、更に特別に速さが必要とされているのなら、DMは下記のアイデアを使うこともできます。

ホースシューズ・オブ・スピードは、馬の基本陸上移動速度を時間あたり3マイル（1日あたり24マイル）に増加させます。噂によると、オリエン氏族は、エアのマークが30フィート以内にいるときだけ、馬の速度を2倍にするドラゴンシャード・フォーカス・アイテムを開発したとのことです。ヴァラナーのエルフ達もさらに馬の速度と持久力を強化する呪文と魔法のアイテムを持っていると言われています。

- ◆ 金に糸目をつけないなら、移動の上級ドラゴンマークのエアは、瞬きしている間にあなたをレポートさせることができます。もちろん、恐らくこのサービスは、コーヴィアの大都市でしか提供されていないでしょう。
- ◆ 一部の噂では、オリエン氏族は、ライトニング・レイルのシステムを使った、小型で早い乗り物を開発しており、ふつうのライトニング・レイルと同じくらい安全であるということです。駅馬車と同じサイズで、これらのオリエン急行の車両は、時速60マイル以上で走行でき、1日に1,440マイル移動できるとのことです。また、束縛したアース・エレメンタルを利用した、レールの必要のない乗り物の噂もあります

しかし、これらは理論的には可能でも、DMが使うと決めたときのみ利用できます。最もいいのは、パトロンの中で働く時だけ、もしくはオリエン自身だけがこれらを利用できることにすることでしょう。

同じように、リランダー氏族とズィラーゴの船大工は、完全なドックがなくても着艇できる、時速50マイルで移動できる実験的な飛空艇を開発したという噂があります。

結果として、旅はゲームに対する経験を伸ばすことができる為、その経験を損なわせないで下さい。DMは旅を瞬時に終わらせることによって、移動シーンをぶち壊しにするかを決めなければならないのです。