

ウルフレンド・クエスト ルール

〔はじめに〕

テーブルトーク・ロールプレイングゲーム(以下TRPG)というジャンルがあります。

ゲームマスター(以下GM)がシナリオをつくり、状況をプレイヤーに説明します。プレイヤーは、それぞれのキャラクターを演じ(ロールプレイ)、どのように対処するかを語ってストーリーが進展していきます。

とても面白く、大きな可能性を秘めたジャンルなのですが、多くのシナリオはプレイするのに5、6時間もかかってしまいます。また、ゲームのルールや背景世界に詳しいGMがいないとプレイが成立しないということもあります。

そこで、普及のためにはGMを必要とせず、1時間で終わるシステムが必要なのではないかと考えてきました。

そのひとつの解答として生まれたのが、このカードゲームです。

GMも、筆記用具も必要ありません。ルールも簡単です。「戦闘」と「説得」のところまで読めば、すぐにプレイに入ることができます。

ロールプレイの部分も、「キーワード」を使って「決めゼリフ」を言うシステムなので、TRPGに慣れていないプレイヤーにもすぐに楽しめます。

このゲームには、1時間シナリオと、毎回展開が異なる30分のダンジョン探索シナリオがあります。さらに、簡単に自作シナリオを作ることができるセットも入っています。

コンベンションなどで時間が余ったときや、新しいTRPGプレイヤーを勧誘したいとき、自分がつくったシナリオ(ストーリー)を披露してみたいときなど、目的に合わせてプレイを楽しんでいただきたいと思っています。

〔プレイする人数と勝利の条件〕

このゲームは4人でプレイすることを前提にデザインされています。

4人全員がプレイヤーキャラクター(以下PC)

となり、出現するいろいろなモンスターと戦います。

勝利の条件は、最後に現れるラスボスを倒し、与えられたミッションを達成することです。

ラスボスを倒せばプレイヤー全員の勝利ですが、だれがミッション達成にいちばん功績があったかがはっきりするシステムになっています。このシステムは、普通TRPGにはありません。でも、短時間で終わってしまうゲームなので、おまけのお楽しみがついていると思ってプレイしてください。

4人が集まらないときは、3人でプレイすることもできます。しかし、勝利への道は険しく、ときには途中で挫折してしまう可能性もあります。それを覚悟の上でのプレイなら、3人でラスボスに勝利したときの達成感は何となく特別なものがあるでしょう。また、5人でプレイするときは、1人がGMの役をします。カードを読み上げ、シェフィールドをプレイします(この場合、シェフィールドもキーワードのカードを引きます)。

〔キャラクターを選ぶ〕

シナリオの最初に、「キャラクターを選んで自己紹介しよう」という部分があります。

TRPGには自分のキャラクターをつくるという楽しみがありますが、ルールに合わせて能力値などを決めていけば、1時間くらいはすぐにたっただけです。

そこでこのゲームでは、すでにできている8人のPCから選んでもらうことになっています。

キャラクターはそれぞれカードになっていて、表には能力値や、特技が、裏には自己紹介のセリフや、プロフィールが書いてあります。時間があれば、じっくり吟味するのもいいでしょう。でも、短時間でとにかくプレイしてみようというなら、キャラクターの「見た目」で、ぱっと決めてください。



キャラクターカードは9枚ありますが、そのうちの「シェフィールド」はノンプレイヤーキャラクター(以下NPC)といって、テーブルトークRPGではGMがプレイします。このゲームでは、ファーストプレイヤーが順番にプレイすることになっています。

WOLFLEND QUEST

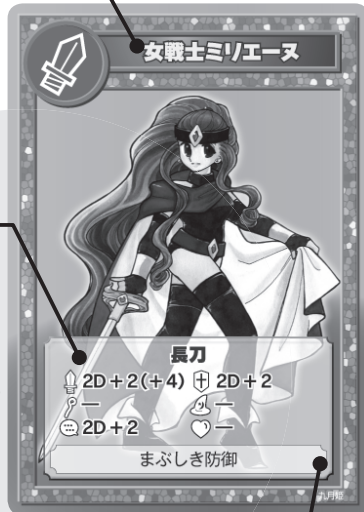
【キャラクターカードの説明】

・キャラクターのクラス(職業)

「」は戦士 「」は魔術師

「」はシーフ(盗賊) 「」は神官・僧侶



キャラクターの名前




●キャラクターの能力


攻撃力

2Dとはダイスを2個振って出た目の合計です。

「」は物理的な攻撃力、「」は魔法による攻撃力です。()内の数字は、敵にダメージを与えたときに得られる追加のダメージです。

防御力

「」は物理的な攻撃に対する防御力、

「」は魔法に対する防御力です。

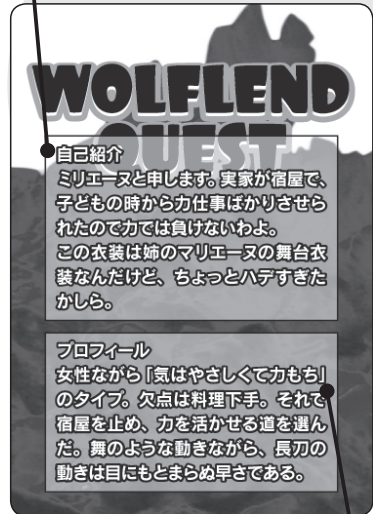
「」説得力

●囲みの中のテキストは、そのキャラクターの特技です。

(裏面)

●自己紹介のセリフ。

セリフをしゃべるように読み上げます。何かセリフをつけ加えてもかまいません。



自己紹介

ミリエースと申します。実家が宿屋で、子どもの時から力仕事ばかりさせられたので力では負けないわよ。この衣装は姉のミリエースの舞台衣装なんだけど、ちょっとハテすぎたかしら。

プロフィール

女性ながら「気はやさしくて力もち」のタイプ。欠点は料理下手。それで宿屋を止め、力を活かせる道を選んだ。舞のような動きながら、長刃の動きは目にもとまらぬ早さである。

●プロフィール

読み上げる必要はありません。ただし、『モンスターメーカー』の世界にあまりなじみがないメンバーだったら、読み上げてください。

【特技】の説明

捨て身の攻撃	1つの戦闘に1回だけ攻撃力が+4になります。ただし、防御するときのダイスは1個しか振れません。
身代わりの楯	1ラウンドに1回、他のプレイヤーが攻撃を受けるとき、代わってその攻撃を受けることができます。ダメージが出たら、自分で受けることになります。
セテトの幸運	1つの戦闘に1回、ダイス1つを振り直すことができます。
いかさま	1つの戦闘に1回、1つのダイスの目をマイナス3することができます。
魅惑の防御	男性からの攻撃に対する防御力+2となります。
魅惑の声音	男性を説得するとき、説得力+2となります。
暴発	1つの戦闘に1回、ダイスの1の目を6に変えられます。
錠開け	宝箱や、扉を無条件で開けられます。
動物との会話	動物に話しかけると相手の考えていることが頭の中に浮かびます。ルフィーアがいるパーティでは、ルフィーアが通訳の役割をして緑丸のある動物を説得することができます。

【モンスターカードの説明】

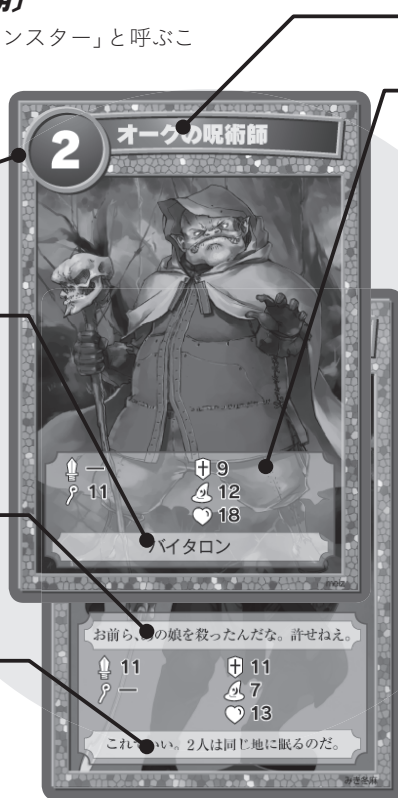
敵となる相手は人間でも「モンスター」と呼ぶことになっています。

功績点

● 囲みの中のテキストは、敵を倒したとき得られるアイテム。または、倒したときや説得したときに起こることを表します。

● 登場したときのセリフ
(ないモンスターもあります)
ファーストプレイヤーが読み上げます。

● 倒されたときのセリフ
(ないモンスターもあります)
倒したプレイヤーが読み上げます。



モンスターの名前

● モンスターの能力

攻撃力

モンスターの攻撃力は固定値で表されます。

「👊」は物理的な攻撃力、
「🔮」は魔法による攻撃力です。

防御力

「🛡️」は物理的な攻撃に対する防御力、「🔮」は魔法に対する防御力です。区別がない場合は、どちらの攻撃にたいしても変わりません。

「❤️」ヒットポイント。



● 説得可能なモンスターの表示

「🗨️」 説得可能を表します。
数字は説得に対する防御力。
()内は説得のHP。

【戦闘のルール】

シナリオカードはファーストプレイヤーがオープンします。それがモンスターカードなら、戦闘となります。

(説得可能なモンスターの場合は「説得のルール」で説明します)

モンスターが現れたらHPゲージにマーカーを置いて、そのモンスターのHPを表示します。

戦闘は、まずファーストプレイヤーが攻撃します。ダイス2個(2D)を振って攻撃力を決定し、それがモンスターの防御力を超えていたら、その数だけダメージを与えたことになり、モンスターのHPが減ります。減った分だけ、HPゲージの表示を下げてください。

ここで覚えておかなければならないことがあります。このゲームではゾロ目が出たら常に「クリティカル」な結果が得られるということです。

攻撃の場合はモンスターの防御力は0になり、攻撃力がそのままダメージとなります。

攻撃の結果、HPが0以下になればモンスター

を倒したことになります。そのモンスターカードは、倒したプレイヤーのものとなります。

ファーストプレイヤーは左隣に移り、シナリオの次のカードがオープンされます。

モンスターを倒すことができなかったら、今度はモンスターの攻撃です。

モンスターは常に固定値で攻撃してきます。プレイヤーは2Dを振り、防御力を決定します。防御力が攻撃力以上であれば、防御に成功したことになります。

攻撃はパスすることもできます。その場合、モンスターは攻撃してきませんから、防御もパスすることができます(全員パスはできません)。

回復薬の「バイタロン」を自分に使う場合は、攻撃をパスしたと判断されます。

しかし、他のPCに使うときは「戦闘行動」とみなされ、防御の必要があります。

シェフィールドのPCへの回復行動も「戦闘行動」です。シェフィールドが自分を回復する場合は攻撃のパスで、攻撃は受けません。

WOLFLEND QUEST

防御におけるゾロ目は、モンスターの攻撃力は0と判定され、防御は成功です。

防御力が攻撃力より少なかった場合は、その差だけダメージを受けたことになります。

シナリオによってPCのHPは決められていますので、あらかじめHP分のチップを受け取っておいてください。ダメージを受けた分だけ、チップを裏にします。

HPが0になっても、PCはすぐ死ぬわけではありません。気絶して行動不能に陥っているだけです。次に攻撃を受ければ死亡しますが、他のPCが戦っている間モンスターはとどめを刺そうとはしません。その間に、NPCのシェフィールドや、だれかの「バイタロン」によってHPが回復すれば、また戦闘に参加できます。

ただし、全員が気絶状態になったら非常に残念なことになってしまいます。

ファーストプレイヤーの攻撃と防御が終わると、戦闘は左隣のPCに移っていきます。こうして、モンスターかPC全員のどちらかが倒れるまで、戦闘は続きます。

2ラウンド以降、攻撃と防御が終わったPCは疲労によってHPを1失います（攻撃で敵を倒してしまった場合は、HPを失いません）。

【キーワードと決めゼリフ】

このゲームでは、ダイスを振る前に「キーワード」を使って「決めゼリフ」を言うと、ダイスの目を有利にすることができます。

「キーワード」カードは、モンスターカードを1枚オープンしたときに、必ず各自1枚手札にしてください。

手にある「キーワード」をオープンし、その「キーワード」を使って「決めゼリフ」をしゃべります。「決めゼリフ」は「キーワード」をそのまま使ってもいいし、ヒントにして思い浮かんだ言葉を使ってもかまいません。

「キーワード」を1枚使えば+1、2枚なら+2、3枚なら+4、4枚なら+7となります。使った「キーワード」は捨て札となります。

「キーワード」を2枚以上使った場合は、他のプ

レイヤーの判定によってさらに修正がつきます。

2枚なら「イネ!」、3枚以上なら「イネ!」と「トッテモイネ!」の対象になります。

判定するとき、他のプレイヤーはジャンケンの「グー」の形で待機します。みんながそろったら、いっせいに判定の指の形を出します。

「イネ!」は親指を上に向けて下さい。

「トッテモイネ!」は、Vサインを出してください。

「評価しない」は「グー」の形のままで。

「イネ!」があれば1につき+1、「トッテモイネ!」なら1につき+2の修正がつきます。

4枚の「キーワード」を使って、3人が「トッテモイネ!」を出してくれたら、修正合計は13にもなります。

「キーワード」は防御でも、説得でも、「バイタロン」の使用時でも、とにかくダイスを振る前なら使用することができます。

シェフィールドにも、プレイするプレイヤーは「キーワード」をつかうことができます。

「キーワード」は5枚まで持つことができます。山札から引いたとき6枚になったら、どれか1枚を選んで捨ててください。

「キーワード」の山札がなくなったら、捨て札をよくシャッフルして補充します。

【説得】

「説得」可能なモンスターに対しては、「戦闘」と「説得」のいずれかを選べます。

ただし、だれかが戦闘を始めてしまえば、もう説得は不可能になります。

説得のルールは戦闘と同じです。説得力が説得の防御力を上回れば、その分説得のHPが減ります。HPが0以下になれば、説得に成功です。

戦闘と違う点はダイスを振る前に、必ず「どう説得したいか」をいわなければなりません。「戦いを止めよう」でも、「仲間になってくれ」でも、「お前の考え方は間違っている」でも、とにかく、ひとことしゃべってください。

シェフィールドも説得をすることができます。

説得には防御はありません。ただし、2ラウン

ド以降に説得できない場合は疲労によってHPが1減ります。

ゾロ目の場合は、説得の防御力は0になります。

説得に成功したプレイヤーがそのカードを獲得します。

ファーストプレイヤーは左隣に移動します。

ここまで読んで理解すれば、あとはシナリオを選ぶだけです。

【ダンジョンシナリオ】

裏面に「ダンジョンシナリオ」と書いてあるカードを使います。

「ダンジョンモンスター 最後の敵」と書いてあるカードはラスボスのカードです。4枚をシャッフルして1枚を選び、テーブルに置きます。

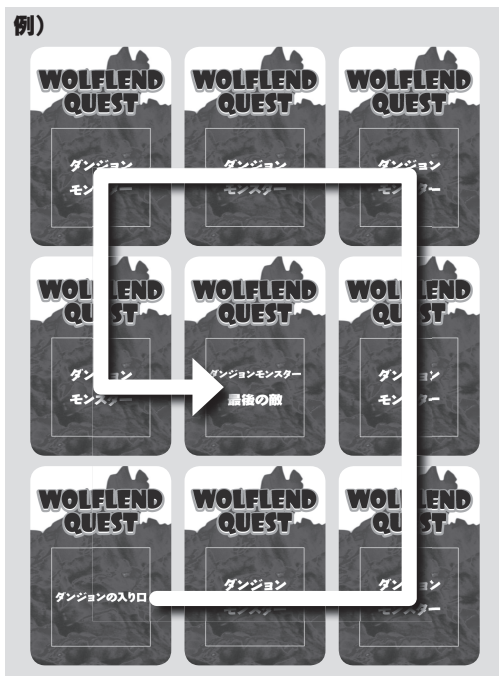
「ダンジョンの入り口」と書いてあるカードを、ラスボスのカードの斜めになる位置におきます。

「ダンジョンモンスター」と書いてあるカード24枚をシャッフルして7枚を選び、ラスボスカードを囲むように配置します。

2Dを振って、いちばん高い目を出したプレイヤーが最初のファーストプレイヤーとなります。

「ダンジョンシナリオ プロローグ」と書いてあるカードをオープンしてください。

例)



PCのHPは20です。

ラスボスを倒したら、功績点の最も多いプレイヤーは裏にした7枚の宝石チップの中から1枚を選びます。選んだ宝石をゲットしたことになります。何度もプレイするつもりなら、記録用紙をコピーして、獲得した宝石やアイテムを記録してください。

【1時間シナリオ】

カード裏に「ダンシネインの森」と書かれたカードがシナリオの第1部、「オーク王の復活」と書かれたカードが第2部のシナリオカードです。

カード裏に書かれた数字は、オープンされる順番です。同じ数字は、ランダムにオープンされることを示しています。シャッフルして重ねておきましょう。

PCのHPは15から始まります。

モンスターの動物が登場したときの台詞は、ルフィアがパーティーにいるときだけ読み上げてください。

シェフィールドは、シナリオに指示があったときパーティに参加します。

ファーストプレイヤーを決めたら、プレイを始めましょう。

【モンスターセット】

カード裏に「闇の騎士団」と書かれたカードで、闇の騎士団の7人がそろっています。

これに「オーク王の復活」⑨の「闇の魔導師モンドール」をラスボスに加えれば、「闇の軍団」セットができます。

PCにどんなミッションが与えられたか、または「闇の軍団」がどのような災厄をもたらそうとしているかを考えてください。

それがそのまま、シナリオとなります。闇の騎士団は番号順に登場し、PCたちを妨害しようとするのです。

ストーリーができれば、プレイヤーにPCがおかれている状況を説明しましょう。プレイヤーがルールを知らなかったら、それも説明します。これがテーブルトークRPGでGMをするということなのです。

ウルフレンドの神話・伝説・歴史・地理

【神々の時代】

ウルフレンドには不死である7人の神と、9つの「死すべき種族」とがいた。

神々とは

農耕と酒の神	ゾール
戦いの神	バラン
音楽と学芸の神	ユリン
鉱業と鍛冶屋の神	ヘフス
海の神	メーラ
旅と商業の神	セテト
恋愛の神	イリス

の7人である。

「死すべき種族」とは

ヒューマン
オーク
エルフ
ドワーフ
シャーズ
ゴブリン
コボルト
ノーム
トロール

の9つの種族である。

神々はプルガンディ島のボンベート山の頂上に住んでいたが、死すべき種族たちの住むところは決まっていなかった。それぞれが自分の好きなところに集落をつくって住み、仲よく暮らしていた。

神々も、死すべき種族の前に気軽に現れ、力を貸したり、宴を開いたり、時には恋を楽しんだりしていた。

ところが、死すべき種族の数が増えてくると、住む場所について争いが起こるようになった。

特に、オークとヒューマンはたくさん子どもを産んだので、両者の間の争いは激しくなっていた。

とうとう、2つの種族の間で最も肥沃なメルド河周辺の土地を争って戦いが起こった。

戦いは3日間続き、互いに男たちの半数近くが死んでしまった。

種族がなくなってしまうことを恐れて、ヒューマンとオークの長はメルド河に舟を出し、話し合いをした。

そして、争いをやめ、それぞれの住む場所を神々に決めてもらうことにした。

ヒューマンと、オークだけでウルフレンドを分割されるのを警戒して、ほかの死すべき種族たちも自分たちの住む場所を決めてもらいたいと、神々に申し入れた。

各種族の土地が発表される前の日、ヒューマンの長は美しい舞姫を連れてボンベート山に登り、ひそかに農耕と酒の神ゾールを訪ねた。

「ゾール様、わたしたちヒューマンは農耕の民であり、あなたを深く崇めております。どうか、わたしたちに農耕に適したメルド河周辺の土地をお与えください。そうすれば、わたしたちはゾール様を祭る神殿を建て、毎日あなたを讃える踊りを奉納いたします」

すると、美しい舞姫は悩ましげに腰をくねらせて踊った。

ゾールはにぎやかなことが好きだったし、それ以上に崇められるのが好きだった。

舞姫の踊りを見ているうちに、毎日自分のために踊りが奉納されるのも悪くないと思い始めた。

「目立つので今日は1人しか踊り子を連れて来ませんでした。メルド河のほとりに神殿を建てたら、もっとたくさんの美しい踊り子がゾール様を讃えて踊ります。どうか、わたしたちに農耕に適した土地をお与えください」

その夜、7人の神はどの種族にどの土地を与えるかを相談した。

ゾールは、それぞれの種族に合った土地を与えるべきと主張した。その説に反対する理由はなかつ

たので、ほかの神々も賛成し、その後の相談もスムーズに終わった。

翌日、9つの死すべき種族の長がボンベート山の頂上を集ると、7人の神が姿を現した。「みんなそろったようだ」

神々を代表してゾールが言った。

「これからおまえたちの住む場所を発表するが、その前に1つだけ言っておきたい。今度のことは、おまえたちの間で争いが起こらないようにということで始まった。だから、我々の決めたことについて、争ってもらいたくない。それでは初めの趣旨に反することになるからな」

すると、オークの長がいった。

「おれたちオークはほかのどの種族より数が多い。それを考えに入れてくれれば争いは起こさないと約束しましょう」

「もちろん、考えに入れている。おまえたちオークには一番広い土地を与えよう」

「あ、ありがとうございます」

「おまえたちは、地中海の北ブルグナの地に住むがいい。ブルグナはウルフレンドで最も面積の広い地域だ」

それを聞いて、オークの長は、「あれっ」と思った。

確かにブルグナは広かった。しかし、その土地はメルド河周辺に比べると、はるかに痩せた土地だったからだ。

しかし、今さら反対することはできなかった。

「オークの次に数が多いのはヒューマンだ。おまえたちは地中海の南のメルキアに住むがいい。ブルグナに比べると狭い土地だが、一生懸命耕して子孫を増やすといい」

ヒューマンの長は、ゾールの前に身を伏せた。

「ゾール様、お願いでございます。どうかわたしたち種族の神になってください。お言葉のように身を粉にしてメルキアを耕します。そして、秋の穫り入れが終わったら、ウルフレンドでこれまでなかったような大きな祭をひらいてあなたを讃えます」

それを見て、オークの長も戦いの神バランの前にひれ伏した。

「バラン様、おれたちの神になってください。戦

いの前には羊10頭を生け贄に捧げます。戦いに勝ったらその上に50頭。いや、100頭をあなたに捧げます」

2人の長にならって、ほかの死すべき種族の長も、自分たちの土地が決められると普段から崇めていた神に自分たちの神になってくれるように願った。

エサランバルの森を与えられたエルフは、音楽と学芸の神ユリンに。

ガルテー山脈を与えられたドワーフは、鉱業と鍛冶屋の神ヘフスに。

シャルトン半島を与えられたシャーズは、旅と商業の神セテトに。

ゴブル半島を与えられたゴブリンは、海の神メーラに。

その間に、恋の女神のイリスは、コボルトと、ノームの両方の長に色目を使った。

そこで、コボルトと、ノームはともにイリスを自分たちの神に選び、クアフ山地の北と南に分かれて住むことになった。

最後に残ったのはトロールだった。誇り高いトロールの長は、神をほかの種族と共有することには耐えられなかった。

「もういい。おれたちは自分の住むところを自分で決める。大氷壁から北がおれたちの土地だ。だが、みんなにしておくぞ。おれたちの土地に入ったら命はないと思えよ」

そして、トロールたちは北の大氷壁のかなたへと去っていった。

ほかの死すべき種族たちも決められた土地に移って暮らした。

こうして、100年間は死すべき種族たちの間での土地の争いは起こらなかった。

しかし、神々の間では自分の種族の自慢話が原因で、昔のような親しい間柄が失われていった。そして、ついにはゾールとバランとが殴りあうという騒動まで起こった。

神々は反省し、それぞれの種族だけを守ることをやめ、天に昇ってすべての死すべき種族を平等に見守ることにした。

神々は自分の力を込めた宝石をそれぞれの種族

WOLFLEND QUEST

に与えた。

ヒューマンにはダイヤモンド。



オークにはルビー。



エルフにはエメラルド。



ドワーフにはオパール。



シャーズにはキャッツアイ。



ゴブリンには黒真珠。



コボルトとノームにはサファイア。



しかし、ゾールが土壇場になって自分はウルフ
フレンドに残ると言い出した。ゾールは自分を崇め
る者が近くにいるほしかったのだ。

「その代わり、死すべき種族を平等に愛するし、
かれらの前に姿も現さない。わたしはボンベート

山の地下に降る。それならいいだろう」

ゾールは、神官や巫女たちに不死の命を与え、
かれらを連れてボンベート山の地下深くの神殿に
下っていった。

神官たちは、毎日ゾールのために火を焚き、巫
女たちは踊った。

ボンベート山が煙を吐くようになったのはそれ
からである。

〔光の子〕

それからまた100年がたった。

不死である巫女たちは相変わらず美しかったが、
その心は老いさらばえてしまった。同じ踊りを踊っ
ても、かつてのような瑞々しさは伝わってこなか
った。

ゾールはそれを不満に思った。

長い年月はゾール自体を変容させてもいた。か
つて7人の神々によって地底深くに封じ込まれた
「闇の存在」が、闇の波動をゾールに送り続けてい
たからである。

(他の神々は天上に去り、今ウルフフレンドに残
っているのはわたしだけだ。わたしがウルフフレンド
のすべての死すべき種族に祝福を与えて何が悪い
のだ)

ゾールは「決して地上には姿を現さない」という
約束を捨て、地下の神殿から出ようとした。とこ
ろが、そこには他の神々の結界が張られていて、
出ることができなかった。

ゾールは神官や巫女に、神々が死すべき種族に
与えた宝石を奪うように命じた。すべての宝石が
集まれば、6人の神々の力に対抗できるからである。

また、ヒューマン以外の種族にゾール信仰を広
めるようにも命じた。他の神々を崇める者が増え
れば、結界の力が弱くなるからである。

地下には、貴金属や宝石が無尽蔵ともいえるほ
どにあった。神官や、巫女はそれらを湯水のように
使って命令を果たそうとした。ウルフフレンドの
各地に混乱が生じ、争いが絶えなくなった。天上
の神々も、それを見過ごすことはできなかった。

清浄な心と、死さえも恐れない勇気をもった
ヒューマンの若者に力を与え、「光の子」とした。

光の子は闇の勢力と戦いながらウルフレンドの各地を巡り、種族の王たちを説得して、神々が死すべき種族に与えた宝石を受け取った。

そして、ボンベート山の火口から地下に降りていった。ゾールはすでに「闇の存在」そのものと化していたが、神々の力を秘めた7つの宝石には勝てなかった。光の子は勝利し、ウルフレンドの平和を守ったのである。

〔神聖皇帝〕

死すべき種族の王たちは、光の子にウルフレンドを統治する皇帝に推挙した。光の子は何度も辞退したが、王たちの要望を断りきれず、ついに神聖皇帝の座につくことになった。

闇の残党たちは神聖皇帝に復讐しようとしてその命を狙ったが、果たすことはできなかった。卑劣な闇の勢力は、代わりに皇帝の幼い子を狙い、ついに成功する。愛児の死を悲しんだ皇帝はヒューマンの王アシャディに皇帝の座を譲り、それぎり公の場所に姿を現すことはなかった。一説によると、神々に招かれて天上に昇ったともいう。

2代皇帝のアシャディは徳と、知恵と、力を合わせもっていたので、その治世の間ウルフレンドは平和と繁栄を楽しんだ。しかし、次の3代皇帝の時代になると、王たちは皇帝の命令に服さなくなり、神聖帝国は崩壊した。

今や、神聖皇帝は名ばかりのものとなり、ブルガンディ島にある宮殿と、7つの宝石を祀るソフィア聖寺院のある地域を治めるだけになっている。

〔メルキア〕

ヒューマンの住む地域。南部のベング高原以外は農耕に適し、ウルフレンドで最も肥沃な土地である。

メルキア統一王朝時代の首都はメルド河中流のほとりのゾラリア。

アシャディ王は神聖皇帝の座についたとき、王国を5つの国に分け、5人の子どもたちに治めさせた。

メルド河の東部のゾラリア王国。

ゾラリアの北、地中海に面したエルセア王国。



メルド河西部のキルギル王国。

ベング高原にあるベング王国。

北西部のケフル王国。

5つの王国は血がつながっているということで、基本的には良好な関係にある。

〔アラッテ山〕

キルギル王国の南部の平原にただ一峰だけそびえている。中腹まではなだらかなスロープで緑が多いが、そこから急に急峻な岩山となっている。

伝説によると、はるか昔に「闇の存在」がウルフレンドにやってきたとき、それと戦った勇者たちが「闇の存在」を地下に閉じ込め、その上に巨大な石柱を置いたのがアラッテ山の起源だという。

岩山の根元に当たる部分に、王立修行院がある。これはよき魔術師を育成するための学校で、その費用は統一王朝時代の名残で、今でもゾラリア王国が負担している。

WOLFLEND QUEST

伝説の魔術師といわれるガンダ・ウルフもこの出身である。

〔ブルグナ〕

オーク族の国。地中海の北の広大な地域を占めるが農耕には適さない土地が多い。

そのため急増する人口を養いきれず、しばしばメルキアへの侵攻を行ってきた。しかし、その度にヒューマン・ドワーフ・エルフ・シャーズの連合軍に敗れている。

ドワーフ・エルフ・シャーズの各種族はヒューマン族といい関係にあるわけではない。しかし、もしオークがメルキアを征服したら、オークに対抗できる国がなくなるので、仕方なく手を貸しているのである。

オークの戦士グレードンは王になりたいという強烈な野望の持ち主であった。ヒューマンの闇の魔導師モンドールはその野望をかぎつけ、グレードンを利用してウルフレンドに災厄をもたらそうとする。モンドールは、たまたまブルグナに調査にきていたヒューマンの歴史学者プラーク教授の心を支配し、グレードンの軍師にすえた。モンドールの魔力と、プラークの軍師の能力によってグレードンはブルグナの王朝を倒して王座につく。

プラークはオークに軍として1つの指揮のもとに戦うことを教え、訓練した。

グレードン王の侵攻は、プラークの立てた巧妙な作戦計画によって、連合軍を敗北寸前にまで追い詰めた。しかし、このとき突然2頭のドラゴンが現れ、オーク軍を攻撃する。パニックに陥ったオーク軍は敗走し、メルキアは救われた。

グレードンはわずかな手勢とともに戦場に残り、最後まで戦って壮烈な戦死をとげた。

2頭のドラゴンがなぜ、このときに現れたのかは不明のままである。

〔クシアフ山地〕

地中海の西、ブルグナとメルキアをへだてている巨大な山系。コボルト族と、ノーム族がこの地に住んでいる。

かつてブルグナの空を自由に飛んでいた船の残

骸が山地のどこかにあるともいわれるが、所在を確かめた者はいない。

伝説によれば、空飛ぶ船に乗っていたのはドラゴンを自由に操るヒューマンの一族だったという。

〔ガルテー山脈〕

メルキアの東北にある山地で、ドワーフ族が住む。

山地のどこかにドワーフ王の地下宮殿があるとされるが、ドワーフは他種族の侵入を極端に嫌っているため、ドワーフ以外にそれを見た者はいない。

ドワーフは自分たちが他種族の土地に出かけるのは嫌いではない。傭兵としてや、金属製品の販売のために、メルキア・シャルトン半島・ブルガンディでは普通に見ることができる。

ガルテー山脈にはわずかではあるがランドドラゴンが生息するという。ランドドラゴンは飛ぶことをやめ、地上生活に順応したドラゴンである。羽は退化したが、鱗は強靱となり、地上最強の生物となった。

〔エサランバルの森〕

メルキアの西、クシアフ山地の麓にある広大な森。森全体がエルフ族の居住地である。エルフたちは都市や、宮殿や、神殿をつくらない。各自が自由に生き、学問と芸術の神ユリンを信仰して、静かに暮らしている。

近年、少しずつではあるが森はヒューマンの開拓地として侵食されているが、まだエルフ族とヒューマンとの間で大きな争いは起こっていない。森は広く、エルフ族の数は少ないためである。

〔シャルトン半島〕

ガルテー山脈の北の半島で、シャーズ族の国である。

シャーズ族は商売に長け、首都のカズズはブルガンディに次ぐ、貿易港として栄えている。もともと、ブルガンディの貿易港を牛耳っているのもシャーズ族ではある。カズズにはウルフレンドの富の半分は集まっているともいわれる。

また、地中海の貿易船の3分の2はカズズの船籍であるともされる。

シャーズ族の王は選挙で選ばれる。選挙の時期になると有力な貴族たちは庶民にさまざまな娯楽を提供する。剣闘士の大会もその1つだが、戦うのはシャーズ族ではなく、ヒューマン・ドワーフ・オークから出稼ぎにやってきた戦士たちである。

【ゴブル半島】

ブルグナの東、シャルトン半島とサラーク海峡をへだてて対峙する半島で、ゴブリン族の国である。

全体に痩せた土地で、都市といえるのは地中海に面したティビルケだけである。ここからは香辛料や、海産物が輸出されている。

ティビルケの北西にある岩山に掘られた宮殿があり、魔術師の中から選ばれた王がそこに住んでいる。

サラーク海峡は水深が浅い上に、岩礁が多く、大きな船の航行には適さない。そのため、地中海の貿易船は外洋には出たことがない。

【ブルガンディ島】

地中海のほぼ中央に位置する火山島。はるか昔、ポンベート火山の頂上には7人の神々が住んでいたといわれるが、その遺構らしいものは発見されていない。

古くからの貿易港で、どの国にも属さず自治都市となっている。

君主に相当する者はおらず、税を納める商人の中から7人の評議員が選ばれ、その評議会がブルガンディを代表する。

ウルフレンドで最大の貿易港であり、街を歩けばトロール以外のすべての種族を見ることができる。

ギルドとだけ呼ばれる秘密組織の本部もブルガンディにある。組織のボスは、シャーズ族である。ギルドが生まれたころは、盗みや、暗殺も行っていたようだが、現在はほとんど行っていない。最も重要な業務は情報の収集である。情報のやりとりが、金儲けに直結するということに気づいたのである。ウルフレンドの各地にはギルドの支部が置かれ、本部と密接な連絡を取り合って行動している。

ゲームデザイン
鈴木銀一郎

プロデュース
橋倉裕次
(翔エンタープライズ)

編集
宮野洋美
石川信宏
(宮野事務所)

グラフィックデザイン
熊谷まさみ
(宮野事務所)

イラストレーション
九月姫
羽鳥まりえ
haku
玉響杏
みき冬麻
小野塚あお
meiz
くるぶし佐助

株式会社 翔エンタープライズ

〒101-0021

東京都千代田区外神田3-6-9沖村ビル 2F

WOLFLEND QUEST

なまえ	
宝石	
アイテム	

なまえ	
宝石	
アイテム	

なまえ	
宝石	
アイテム	

なまえ	
宝石	
アイテム	

※コピーして使用してください。