



# LEX·ARCANA

レックス・アルカナ

不滅の帝国

クイックスタート・ガイド







レックス・アルカナ / LEX ARCANA®

レオナルド・コロヴィニ (Leonardo Colovini)、ダリオ・デ・トッフォリ (Dario De Toffoli)、マルコ・マッジ (Marco Maggi)、フランチェスコ・ネピテッロ (Francesco Nepitello)

クイックスタート・ガイド デザインおよび開発: マルコ・マッジ、フランチェスコ・ネピテッロ

シナリオ: ジャコモ・マルキ (Giacomo Marchi)

歴史考証: フランチェスカ・ガレロ (Francesca Garelo)

編集・レイアウト: リヴィア・アレジ (Livia Alegi)

制作監修: アンドレア・アンジョリーノ (Andrea Angiolino)

#### アートワーク

キャラクター原案: ジャンルッカ・ロリ (Gianluca Rolli)、フェデリカ・コスタンティーニ (Federica Costantini)、マウロ・アロッチ (Mauro Alocci)

イラスト: アントニオ・デ・ルカ (Antonio De Luca)、ロマン・クティニコフ (Roman Kuteynikov)、ミケーレ・エスポジト (Michele Esposito)、ミケーレ・パリーズィ (Michele Parisi)、マウロ・アロッチ (Mauro Alocci)

カバースタイル: アントニオ・デ・ルカ

アートワーク監修: ヴァレリア・デ・カテリーニ (Valeria De Caterini)

レイアウト: シモーネ・ペルッツィ (Simone A. Peruzzi)

レイアウト原案: ジュリア・ベルナルディーニ (Giulia Bernardini)

20ページの地図で使用しているブラシ: SirInkman による StarRaven、Rillani/CC

#### テストプレイ

##### I BRONZI DI RIALTO:

ジャコモ・マルキ (デーミウルグス) (Giacomo Marchi)、アランチャ・チェチーリア・グリマルディ (Arancia Cecilia Grimaldi)、アルベルト・カッチン (Alberto Caccin)、ジョバンナ・カレフィ (Giovanna Caleffi)、ルドヴィコ・マンツァート (Ludovico Manzato)、ヴァレンティナ・モンローネ (Valentina Montrone)

##### IL SALOTTO DI GIANO:

ラウラ・カルディナーレ (デーミウルグス) (Laura Cardinale)、ディエゴ・カロージ (Diego Carosi)、シモーネ・カルルッチ (Simone Carlucci)、エヴェリン・ルス・ジャルディ (Evelyn Ruth Girardi)、マリオ・マンカレオーニ (Mario Mancaloni)、ステファノ・パオロ・カルディナーレ (Stefano Paolo Cardinale)、エウジェニオ・ヌッツォ (Eugenio Nuzzo)、ジョハンナ・マッカ (Johanna Macca)、アレックス・グラッシー (Alessandro Grassi)、マウロ・クリストファーニ (Mauro Cristofani)

##### LA CIVETTA SUL COMÒ:

マルコ・パオリニ (デーミウルグス) (Marco Paolini)、ルカ・デ・ミケリス (Luca De Michelis)、ステファノ・ティリボッキ (Stefano Tiribocchi)、アンドレア・チオフアレリ (Andrea Cioffarelli)、ダニエレ・ロマーノ (Daniele Romano)、エミリアーノ・マルケッティ (Emiliano Marchetti)、フランコ・セヴェリーノ (Franco Severino)

##### APS LA TAVOLA ROTONDA:

ルカ・カルダレリ (デーミウルグス) (Luca Cardarelli)、アリス・メッキア (Alice Mecchia)、マルコ・カポネーラ (Marco Caponera)、ディエゴ・カポネーラ (Diego Caponera)、エンリコ・バッテッリ (Enrico Battelli)、リカルド・カルドゥッチ (Riccardo Carducci)

スペシャルサンクス: グレゴリー・アレジ (GREGORY ALEGI)、パオロ・フェデーリ (PAOLO FEDELI)、マウロ・ロンゴ (MAURO LONGO)

監督: アンドレア・アンジョリーノ、ジョバンニ・カロン (GIOVANNI CARON)、ヴァレリオ・フェルツィ (VALERIO FERZI)

#### 日本語版制作

翻訳: 口蔵佳希 (Yoshiki Kuchikura)、鮎方高明 / ハロウ・ヒル (Takaaki Ayukata / Harrow Hill)

翻訳サポート: グラナテッロ・エマヌエーレ (Emanuele Granatello)

編集・レイアウト: ダヴィデ・マンナ (Davide Manna)

© 2019 Quality Games S.r.l. - イタリア

LEX ARCANA® はアメリカ合衆国およびその他の国々において、Quality Games S.r.l. の登録商標です。

ALL RIGHTS RESERVED

Lex Arcana © 1994 Leonardo Colovini, Dario De Toffoli, Marco Maggi, and Francesco Nepitello

発行者:

Kaizoku Press - ITALY, JAPAN <http://lex-arcana-jp.site> E-mail: [info@lex-arcana-jp.site](mailto:info@lex-arcana-jp.site)



PDF版



# 目次

## レックス・アルカナ クイックスタート・ルール

- 6 古代世界での冒険
- 8 クストーデス
- 11 ゲームの始め方
- 13 戦闘
- 15 ソルテス 神籤 (ルール)
- 16 ローマの<sup>じゅほう</sup>呪法
- 18 始まりの冒険：神々の意志の下に
- 21 パート1：到着
- 26 パート2：調査
- 36 パート3：恐怖の終焉
- 40 附録1：よく使われる呪法
- 41 附録2：敵対者たち
- 43 サンプルクストーデス
- 49 ソルテス 神籤



## 紀元476年： 我々の世界

紀元5世紀、西ローマ帝国の終焉は、1000年以上にもわたるその帝国の歴史に幕を閉じた。神々や英雄たちは忘れ去られ、それとともに、人類世界統一の夢もまた破れた……。

## ローマ建国紀元(AB URBE CONDITA)

### 1229年：もう一つの世界

ローマ建国より13世紀、皇帝はいまだ20以上を数える属州と、そこで暮らす多様な人民を支配していた。予言の力の助けを受けた皇帝は、超常現象や暗い予兆に脅かされている世界に安定をもたらしている。

レックス・アルカナは、魔法が存在するもうひとつの5世紀世界を舞台にした歴史ファンタジー・ロール・プレイング・ゲームだ。現実と異なる時間軸にあるこのローマ帝国は、卓越した予言の技術によって、歴史に定められた崩壊の運命を免れている。時の壁の向こう側を覗き見ることにより、帝国は、敵を何世紀ものあいだ国境の外側に押し留め、食い止めてきた。

ローマ建国紀元(AUC) 1229年のローマ、アレクサンドリア、カルタゴの街道では、ギリシアの哲学者たちがバビロンの天文学者たちと交流し、その一方でゲルマニアの戦士たちが、ガッリアやサルマタエの民族たちとともに<sup>レギオ</sup>軍団に参加している。すべての市民はラテン語またはギリシャ語を話し、共通の法の下に平等だ。

しかし、レックス・アルカナの世界は危機に面している。ローマの諸都市を守る巨大な防壁のすぐ下には、悪霊の巣窟である巨大な砂漠や、人々の侵入を拒む闇の森が広がっており、そこでは幻想的な魔獣たちや、帝国の支配に服しない残忍な部族たちが闇の中でうごめいている。





レックス・アルカナでは、プレイヤーたちは<sup>コホルス・アウクスィリアーリア・アルカナ</sup> 魔法補助大隊の一員であるクストーデス(単数形:クストス)としての役割を演じる。魔法補助大隊とは、帝国によって任命された直属の精鋭部隊であり、超自然現象を調査、研究するための部隊だ。この部隊はただ一つの任務を与えられている。無許可で使用されている魔術の活動を特定し、阻止することだ。虚飾や強大な軍事力の裏側で、帝国は領地内で勢力を増しているカルト教団や、領地外から侵入してくる魔物の襲来によって常に脅威にさらされている。教団は、帝国内で家を奪われ貧困にあえぐ国民達を改宗させているのだ。

任務を遂行するため、部隊は人類世界各地に赴き、国中をくまなく搜索し、敵対的な人々の中で発生する超常現象を分析する。

首都から遠く離れた地では、クストーデスは自らの経験と判断のもとに問題に介入し対処していく。たとえそれが街に、時には属州全体に混乱と危険をもたらす可能性があろうとも…。彼らは使命の完遂のため、冷酷な暗殺者集団や、冥界から生まれ出た不死の魔物達と対峙し戦わなければならない。

レックス・アルカナでの冒険は、広大なローマ帝国のごとく多種多様だ。クストーデスは、失われた遺物の探索のためにローマのカタコンベに送られることもあれば、またブリタニアの国境警備隊内部で広まっている堕落したカルト宗教の侵入について調査することや、シリアでの不死の魔物との戦いや、さらにあるいは巨人族の棲む、決して日の沈むことのないハイペルボレアの雪の海岸への船出を任せられることもまたある。

## コホルス・アウクスィリアーリ ア・アルカナ (魔法補助大隊)

<sup>コホルス・アウクスィリアーリ・アルカナ</sup> 魔法補助大隊 には、兵士・民間人を問わず、高度な専門分野や天賦の才を持った人々が所属している。彼らは、皇帝直属精鋭部隊の長官から任を受けた採用担当官によって帝国市民の中から選ばれた。選出においては、担当官の権限によりそれぞれの新人たちが評価され、5つの科のうちのひとつに割り当てられる。

### テイロキニウム (修業期間)

<sup>コホルス・アルカナ</sup> 一度でも魔法大隊への参加を認められたすべてのクストーデス候補生たちは、彼らの専門技術をさらに磨き、また個人ごとの能力のギャップを埋めるための、<sup>テイロキニウム</sup> 特別な訓練に参加する。訓練の最終段階において、クストーデスはローマのいずれかの神または神霊(守護神)の秘儀を伝授される。彼らはクストーデスを守護する神となり、聖なる加護を与えてくれるだろう。

### コントゥベルニウム (部隊)

それぞれの科に所属したクストーデスは3人から6人単位の<sup>コントゥベルニウム</sup> 部隊へと召集され、集団でのさらなる訓練を進めることになる。<sup>コントゥベルニウム</sup> 部隊では、クストーデスが互いに協力し合いそれぞれの得意分野を結集することで、小規模で、それでいて機動性の高い、自立した集団になることを教えられる。彼らはほとんどの時間を監督者不在のもとで行動し、予期せぬ出来事に対して常に備えておかなければならない。訓練教官や監督者たちが語るところによれば、クストーデスは自分自身を普通の兵士ではなく、皇帝の全権を負った将校だと捉えなければならない。さらには、冒険譚や伝説に登場するアーキレースや、ウリュッセウス、アエネーアースのような、壮大な運命によって選ばれた英雄なのだと考えなければならない。



ホディエー・ミヒー、クラース・ティビ  
Hodie Mihi, Cras Tibi

“今日は人の身、  
明日は我が身”

このクイックスタート・ガイドに記載されているゲームの主要なメカニズムは、1993年イタリアでの初版とは若干異なっています。新しいレックス・アルカナは、より多くのものを提供します。この“Hodie Mihi...”と題された欄では、レックス・アルカナ2.0の新しい要素について紹介しています。



## ロール・プレイング・ゲームとは

**□** ロール・プレイング・ゲーム(RPG)は、プレイヤーが架空のキャラクターを演じ、様々な冒険を満喫できる桌上ゲームだ。デーミウルグス以外のすべてのプレイヤーはキャラクターを作成し、それぞれがどのように行動するかの詳細をゲームの進行役であるデーミウルグスに伝える。ゲームの内容は、プレイヤー間の対話によって構成される。プレイヤーは、何をするか、どこに行くか、どのように敵を倒すかを決定し、デーミウルグスは一連のルールにのっとり、これらのアクションの結果を導き、判断する。

その結果として、プレイヤーたちを主人公とし、彼らの望むどんなところへも行ける可能性を秘めた、そんな物語が創造されるのだ。



# クストーデス

すべてのクストーデスには、ゲーム中における個人情報と特徴とが定められている。

## 個人データ

これらは、キャラクターの人生についての情報をわかりやすくまとめたものである。

### 名前

ローマ市民の名前は、社会階級や出生地の風習によって最大3つの要素により構成されている。

### 出身州

帝国内には、4つの地方に分けられた20の州が存在する。

## 所属官職

コホルス・アウクスィリアーリア・アルカナ

「**呪法補助大隊**」には、クストーデスに割り当てられた特殊訓練にもとづいて、占術官、外交官、駆逐官、探求官、そして搜索官の、5つの官職が存在する。

せんじゅつかん

### 占術官

コウルス・アウグラーリス

「**占術科**」に割り当てられ、占いや予言の研究、技術の向上を行ったクストーデスに与えられる称号だ。すべての占術官はアポロー神の守護を受けている。

がいこうかん

### 外交官

コウルス・レガトリウス

「**外務科**」に割り当てられ、交際術、弁論術、駆け引き、修辞法の技術において頭角を現したクストーデスに与えられる称号だ。すべての外交官はメルクリウス神の守護を受けている。

くちくかん

### 駆逐官

コウルス・ベッリクス

「**戦闘科**」に入門し、戦いに特化した鍛錬を積んだクストーデスに与えられる称号だ。すべての士官はマールス神の守護を受けている。

そうさくかん

### 搜索官

コウルス・エクスプロトリウス

「**哨戒科**」に割り当てられ、不利な状況で生き残り、獲物を追い、他者のために道を切り開くためのすべを身につけたクストーデスに与えられる称号だ。すべての搜索官はディアーナ女神の守護を受けている。





たんきゅうかん  
探求官

コウリス・サビエンス

情報科 入門し、任務をよりよく達成するため、ありとあらゆる学問に通じたクストーデスに与えられる称号だ。すべての探求官は、ミネルバ女神の守護を受けている。

## 特徴

クストーデスの持つ身体的、精神的、神秘的特徴は、  
能力と技能の2種類に分類することができる。すべての特徴は、ゲーム内での効果が数値で表現されている。



ホディー・ミヒー、クラス・ティビ

Hodie Mihi, Cras Tibi

## キャラクター作成

レックス・アルカナの完全版ルールでは、プレイヤーは帝国全領域どこでも好きに選んで、その地域出身のキャラクターを作ることができます。クストス\*の素性を決めるために、出生地、受けた教育、さらに魔法補助大隊に入隊した際の訓練など、いくつかの簡単なステップを踏みます。プレイヤーは特別なワークシートを用いることで、キャラクターの特徴や能力を細かく設定することができます。

ウィルトゥテス  
能力

ウィルトゥテス

能力は、個人の先天的な力を測るための特徴であり、能力に依存する行動や反応の解決や、キャラクター作成の際に技能の限界値を定めるために使用する。能力は、身体、精神、魂の3つに分類される。

ウィルトゥテス  
身体の能力

コオルディナティオ

**運動**：器用さ、敏捷性、機敏さ、バランス感覚などのキャラクターの能力。

- 反射判定：落下してくる岩の回避や、誰よりも早く行動すること、風が吹きすさぶ岩棚の上でバランスをとることなどは、**運動**で判定する。

ウィーゴール

**活力**：筋力、スタミナ、肉体の健康などのキャラクターの身体的な技量。

- 持久力判定：鍵のかかった扉を無理やり開けたり、大理石の石棺を持ち上げたり、毒の効果に抵抗したり、苦痛や疲労や睡眠不足に耐えたりするには、**活力**で判定する。

ウィルトゥテス  
精神の能力

アウクトーリタース

**権力**：キャラクターの持つ人格的な力。魅力や自信。

- 魅力判定：良い第一印象を与えたり、外国の高官を魅了したり、存在感によって他人に影響を与えたりするには、**権力**で判定する。

インゲンニウム

**知性**：機知、推論や記憶など、知識を反映したもの。

- 発想判定：巻物から読み取った内容を正確に思い出したり、雑踏の中で一度だけ見た顔を見分けたり、古代の壁画に遺されたシンボルから規則性を見出したりするには、**知性**で判定する。

ウィルトゥテス  
魂の能力

ラティオ

**理性**：合理的思考のためのキャラクターの気質。冷静さと意志の強さ。

- 意志力判定：突進するライオンの前にすばやく立ちふさがったり、敵の呪文のほとんどに抵抗したり、そのほか超自然的な驚異に立ち向かうには、**理性**で判定する。

センシビリティ

**感覚**：キャラクターの察知能力を測るもの。共感能力や、目に見えない魔術的なものに対する感受性。

- 知覚判定：誰かが密かに近づいてきていることに気付いたり、誰かの日常の振る舞いの中から何かを見抜いたり、不気味な存在に気付いたりするには、**感覚**で判定する。



## 専門分野

新 バージョンのレックス・アルカナでは、キャラクターに深みを与えるため、クストスにいくつかの「専門分野」が追加される。これらは、キャラクターの特性をより際立たせるための能力値であり、また同時に、ダイスロールを基本としたゲームシステムにとって避けられない「意味のない要素」を減らすことも意図している。専門分野はプレイヤーにとって、判定の結果に数値の増減を与える一種のボーナス値として機能する。

それぞれの技能について4つの専門性が用意されている。現在の専門性の一覧は以下の通りだ。

デ・ベッロ  
• **兵学**：戦術、脅迫、剣類、弓類

デ・コルボレ  
• **身体学**：格闘、跳躍、隠密、手業

デ・マギア  
• **魔法学**：未来予知、民間伝承、帝国公認宗教、禁じられた宗教

デ・ナートウラ  
• **野生学**：踏査、騎乗、狩猟、空模様

デ・シエンティア  
• **博物学**：医学、工作、薬草知識、解読

デ・ソキエターテ  
• **社会学**：礼儀作法、裏社会、政治、演説

ペリティアエ  
技能

技能（単数形：ペリティア）は、キャラクターが特定の分野についてどの程度熟達しているか、学習・経験・訓練を通じてどの段階にまで達しているかを示す数値だ。技能はクストスを評価するものであり、キャラクターが何かを達成しようとして行動したときにまず最初に検討されるべきものだ。例えば千里眼の儀式を行ったり、大仰な演技で聴衆に強く印象づけたり、キマイラの燃え盛る口の中に投槍を投げ込んだりするときなどに使用する。技能のうち高い数値のものは、通常、所属科での修業期間によって獲得したものだ。

デ・ベッコ  
兵学

キャラクターの戦略的な賢さや、どの程度戦い慣れているかを示す尺度だ。この技能が高いことは、一般的に駆逐官の証となる。

- 闘技場の中で剣闘士を威嚇するときや、蛮族たちに矢や槍で襲いかかるとき、戦略的知識に基づいてあなたの部隊を展開するときや、百人隊を整列させるときにも、兵学で判定を行う。

デ・マギア  
呪法学

キャラクターの持つ呪法や宗教に関する知識の中でも、とくに予言の技術の度合いを示す尺度だ。この技能が高いことは、一般的に占術官の証となる。

- 帝国公認または異国の神殿において正しく儀礼を行ったり、千里眼や未来予知や過去認知\*の儀式をやり遂げたり、夢の中に隠された意味を見出したり、鳥の飛ぶ様子や生贄の内臓を見て予兆を読み取ったりするには、呪法学で判定を行う。

デ・コルボレ  
身体学

クストスの持つ肉体的な活動に対する準備度合いを表す。ほとんどのクストーデスは、生き残るためにこの技能の高さを頼りにしている。

- 嵐の海の中で泳いだり、鍵のかかった住宅の扉を開けたり、何か尋ねられることなく守備の詰め所を通り過ぎたり、球技で優勝したりするには、身体学で判定を行う。

デ・ナートウラ  
野生学

これは帝国を縦横無尽に行き来し、野外に暮らすクストスが作り出した技術の指標だ。この技能が高いことは、一般的に搜索官の証となる。

- 砂漠で水や食料を見つけ出したり、馬やラクダに乗ったり、野営するのに最適な場所を選んだり、傷ついた動物や逃亡者を追跡したりするには、野生学で判定を行う。

デ・シェンティア  
博物学

各人の持つ知識と、それを役立てる能力の尺度だ。自然哲学、医学、歴史学、さらにアリストテレスの理論もこれに含む。この技能が高いことは、一般的に探求官の証となる。

- 負傷したクストスの傷を処置したり、攻城兵器を組み立てたり、身体に残されたしるしや手がかりをもとに個人の死の原因を取り除いたりするには、博物学で判定を行う。

デ・ソキエターテ  
社会学

これは社会領域でのクストスの能力を測り、異国の王子の広間の中でもゆったりとした調子でいたり、歓楽街の通りを歩いたりすることを容易にするものだ。

- 演説を書いたり、商人を相手に値段の駆け引きをしたり、外国の高官や犯罪の元締めと挨拶を交わしたり、サイコロ遊びで不正をしたり、巧妙な嘘をついたりするのにも、社会学で判定を行う。



ホディエー・ミヒー、クラス・ティビ

Hodie Mihi, Cras Tibi

荷重点

新しいレックス・アルカナでは、キャラクターの疲労度合いを記録しておくための簡単なシステムが追加されます。ストレスや疲労を表現するために、レックス・アルカナのキャラクターは装備ごとに決められた荷重点の合計分、現在のヒットポイントをスラッシュで減らします（クストスが負傷したときのようにバツマークで記録するのではなく、スラッシュで記入します）。

ヒットポイント

この数値は、戦闘やその他の理由により負った外傷に対するキャラクターの抵抗力を表している。高い値は、そのぶんキャラクターが倒れるまでにより多くの苦痛に耐えることができることを示している。ヒットポイントは、キャラクターが傷を受けることで減少し、傷が回復することで増加する。しかし、その最大値を越えることはない。戦闘やその他の理由によってヒットポイントがゼロになったキャラクターは死亡する可能性がある。

装備品

この冊子に予め用意されているクストーデスは、衣服のほか、旅に必要な基本装備（革の小物入れ、革の水袋、調理器具など）と、彼らを選んだ防具や武器を装備している。

\* 訳注：過去の出来事についてさかのぼって知ること。逆行認知。



# ゲームの進め方

レックス・アルカナでは、プレイヤーたちはキャラクターたちの行動を通じて選択を行う。そしてその様々な場面において、行動の結果を決めるためにダイスによる判定（ダイスロール）が必要になる。行動の難易度や、その行動の結果がゲームマスター（レックス・アルカナではデーミウルグス\*と呼ばれる）によってどのように裁決されるかは、以下の指針に従う。

## ダイス

レックス・アルカナでは、多くのロール・プレイング・ゲームで使う伝統的なダイスが採用されている。とくにプレイヤーたちは、4・6・8・10・12、そして20面体のダイスセット（それぞれD4、D6、D8、D10、D12、D20と略記する）が必要だ。これらのダイスはゲーム専門店に手に入れることができる。ルールではD3、D5を使う場面もあるが、その場合は単純にD6とD10を使用して、出た目を2で割る（端数は切り上げ）。

## ダイスロール

クストーデス<sup>ウィルトゥテス・ベリティアエ</sup>を特徴づける能力や技能や、もちろん武器や鎧についても、キャラクターシート上に数値で記録されている。ゲーム中、これらの数値は対応するダイスの種類や組み合わせに読み替えられる。これらの組み合わせは、例えば行動の結果を判定するときなどの、ゲーム中ダイスによる判定が必要な場合に使用される。ダイスロールをするとき、プレイヤーは解決すべき課題に最も適した数値に対応するダイスを使用する。複数のダイスを振る場合、結果はすべてのダイスの合計に等しい。出た目が大きいほど、結果は望ましいものになる。

## フェイトロール 運命の流転

プレイヤーがひとつ以上のダイスを振り、その結果が振ったすべてのダイスについて最高値だった場合（例えばD8で8が出た場合や、D10+D5で15が出た場合など）、そのプレイヤーは同じダイスをもう一度振り、2回目の結果を1回目の結果に合計する。2回目の結果がまた最高値だった場合、そのプレイヤーはもう一度ダイスを振り、その結果をさらに2回目までの結果に加算する。運命の流転<sup>フェイトロール</sup>は、彼らの行う攻撃や防御の判定（「戦闘」を参照）を含むあらゆるダイスロールに対し適用される。

## 守護神への祈祷

ローマの神々が<sup>コホルス・アルカナ</sup>呪法大隊に対して与えている加護は、<sup>フェイトロール</sup>運命の流転のみならず、クストーデスそれぞれの守護神への祈りによっても叶えられる可能性がある。



\* 訳注：職人、工匠、また造物主を意味する。

ゲームでは、それぞれの神々には以下のように、彼らが主に加護を与える技能が割り当てられている。

- マールスは コウルス・ベリクス の守護神であり、すなわち兵学を守護している。
- ディアーナは コウルス・エクスポラトリウス の守護神であり、すなわち野生学を守護している。
- メルクリウスは コウルス・レガトリウス の守護神であり、すなわち社会学を守護している。
- アポローは コウルス・アウグラリス の守護神であり、すなわち占術科を守護している。
- ミネルヴァは コウルス・サビエンス の守護神であり、すなわち情報科を守護している。

## 行動の解決

通常ゲームのセッション中に行われる行動のうちのほとんどは、勇敢なクストーデスが腕まくりをして臨むようなものではなく自動的に成功するとみなされるため、ダイスを振って結果を判定する必要はない。たとえば料理をするために火をおこしたり、はしごを登ったり、はっきりとわかる道をたどったりするようなことはすべて自動で行われ、判定を必要としない。

ダイスロールが必要になるのは、不利な状況や敵の存在などにより、行動の結果が不確かな場合だ。

## 難易度の設定

このクイックスタート・ガイドに記載されているいくつかの行動には、ランダムな値の代わりに、決まった数値の難易度が設定されている（例：15ページの「治癒」）。

さらに、始まりの冒険のテキストには、判定に必要な特徴と、プレイヤーが行うことになるであろうすべての行動の難易度が設定されている。

たとえば、閉ざされた扉を力で打ち破るためには身体学の判定が必要で、その難易度は6に設定されている。

その場合デーミウルグスは、とりかかろうとしている作業に対して、ウィルトゥテス ベリティア能力と技能の説明文を良く考慮したうえで、キャラクターのどの特徴が判定に最適かを選ばなければならない。ほとんどの場合、最適の特徴は技能になるが、ときには能力がもっとも当てはまる場合もある。

もしデーミウルグスが能力か技能かを決めかねる場合には、もっとも高い値の出る特徴で判定を行う。特徴が選ばれたら、デーミウルグスはその行動の難しさを難易度の数値で決める必要がある。

最後に行動するプレイヤーは、判定の対象に選ばれた特徴に記載されているダイスの組み合わせを用いて、ダイスロールを行う。

## 行動の手順

### I 使用する特徴を選ぶ

レックス・アルカナにおけるほとんどの行動は、クストーデスの6つの技能からつベリティアエを使って解決することができる。またときには、能力を用いることもある（判断基準については、それぞれの特徴の下に記載されている具体的な判定を参照）。デーミウルグスは、それぞれの特徴のうちのどれが作業に対して最もふさわしいかを正確に知るために、各得意分野についての説明文を注意深く読みこんでおくべきだ。

### II 難易度を設定する

行動の難しさは、ゲーム内では難易度として数値化されている。難易度は、行動を成功させるためにダイスロールの結果が越えなければならない数値だ。このクイックスタート・ガイドのルールでは、不利な状況により行動が不確定になった場合、デーミウルグスが2D6\* の出目を合計してその行動の難易度を決定する。難易度が固定されていることもできるし、相手のキャラクターの能力や技能の値に対する対抗判定を行うこともできる。

### III ダイスロールする

行動の判定に使用する特徴と難易度が決まれば、行動するプレイヤーはシートに記載されているダイスの組み合わせでダイスロールを行う。もしもダイスロールの結果が難易度を上回れば、行動は成功。しかし難易度以下だった場合には、行動は失敗する（たとえば難易度10の判定で結果が10だった場合、失敗とみなす）。

## 達成度

ときには、行動がただ成功したというだけでは不十分ことがある。周囲の状況がより詳細な結果の細分化を必要としている場合には、デーミウルグスはダイスロールの結果から難易度を引き算し、その差で以下の達成度の表を参照することができる。

| 差し引きの値     | 達成度 | 説明       |
|------------|-----|----------|
| 1 2 3      | I   | ギリギリ成功   |
| 4 5 6      | II  | 普通の成功    |
| 7 8 9      | III | 完全な成功    |
| 10 11 12   | IV  | 大きな成功    |
| 13 14 15   | V   | 並外れた成功   |
| 16 17 18   | VI  | 驚くべき成功   |
| 19 or more | VII | 人間の能力の限界 |

\* 訳注：6面体ダイスを2個振ること。



# 戦闘

## 呪

コホルス・アウクスィリアーリア・アルカナ

法補助大隊

のすべての隊員たちは、クストーデスとして、彼らの生命や任務の遂行をおびやかすような驚異に対抗する準備を整えるため、戦闘技術の訓練を受けている。

## 戦闘の種類

戦闘は対抗判定の特殊な例であり、いくつかの特別ルールが必要となる。戦闘には、剣やナイフ、メイスやその他の手持ち武器を用いた近接でのものや、または遠距離での、たとえばジャベリンやスリング、弓などといった飛び道具や投擲武器を用いたものがある。さらに近接戦闘には、キャラクターが一人の相手に直面する決闘としての戦闘や、複数の相手と相対する一対多数の戦闘が起こりうる。

## 戦闘用装備

### 武器

種類に応じて、武器は近距離または遠距離で使用される。いくつかの武器は片手だけで使うことができ、もう一方の手で盾を構えることができるが、そのほかの武器は両手で効果的に扱う必要がある。ゲームでは、すべての武器には殺傷能力を表すダメージ値が設定されている。

### 鎧

防具は、敵の攻撃によって受けるダメージの量を減らす効果がある。すべての防具には3から10の範囲で防護値が設定されていて、その分だけダメージを減少させることができる。

### 盾

盾は、キャラクターに相手からの攻撃を避けるチャンスをもたらす。また、盾を装備していると両手持ちの武器を装備することはできない。すべての盾には、その大きさや頑強さに応じて1から3の範囲で受け流し値が設定されている。受け流し値は、キャラクターの防御能力を向上させる。

## 決闘

決闘は、戦闘のもっとも基本的な形だ。二人の戦闘員たちのうち、一方が逃げるか、降参するか、倒れるかするまで戦う。一対多数や遠距離での戦闘のルールは、この決闘のルールの応用として処理される。



## テンポラ 拍

ゲームの戦いの場面において、時間は<sup>テンポラ</sup>拍と呼ばれる単位に分けられる。1拍<sup>テンプス</sup>\*は、はっきりと決まっていな曖昧な時間（数秒間）を意味しており、対戦相手同士が互いに行動したり、殴り合ったり、迫りくる攻撃を避けたり受け流したりするのに必要な時間を指す。

## 戦闘の流れ



Hodie Mihi, Cras Tibi

### 徒手戦闘

このクイック・スタート・ガイドのルールでは、武器を持たずに攻撃する場合でも通常通り<sup>デベッロ</sup>兵学判定を行い、ダメージ値が1であるとみなします。

新しいレックス・アルカナのコア・ルールブックには、パンクラティウムのルールが追加されています。パンクラティウムとはローマのレスリングやボクシングの技術で、クストーデスが敵を殺すことなく制圧するのに用いられます。

## I 兵学判定

それぞれの拍の中で、戦闘員たちは互いに<sup>デベッロ</sup>兵学で判定し、その結果を比較する。そしてより高い結果を出したほうが攻撃側、もう一方が防御側となる。同じ値だった場合は、どちらの戦闘員もその拍の間に有効な打撃を与えることができなかったとみなされ、次の拍<sup>テンプス</sup>へ移行する。

## II 攻撃力の計算

攻撃側と防御側が決まったあとには、攻撃側の判定結果から防御側の判定結果を引いて、**攻撃力**を算出する。防御側が盾を用いている場合には、その受け流し値を攻撃側の結果から引く。その結果攻撃力がゼロまたはマイナスになった場合、攻撃は盾によって防がれて失敗したとみなす。

## III ダメージ乗数をかける

もしも攻撃力が1以上だった場合には、攻撃側が打撃に成功したとみなす。防御側に与えられるダメージは、武器のダメージ値をもとに、攻撃力ごとに決まっている数を掛け算して決定する。以下の表は、攻撃力ごとのダメージ回数の一覧だ。

| 攻撃力      | ダメージ乗数 |
|----------|--------|
| 1 2 3    | ×1     |
| 4 5 6    | ×2     |
| 7 8 9    | ×3     |
| 10 11 12 | ×4     |
| 13 14 15 | ×5     |
| 16 17 18 | ×6     |
| 19 以上    | ×7     |

## IV ダメージ判定

相手に与えるダメージを決めるため、攻撃側は、使っている武器に応じたダメージ値のダイスロールをダメージ回数の分だけ行い、結果を合計する。防御側は、装備しているすべての防具の防護値に応じたダイスロールを、相手の各ダイスロールに応じて行い、受けたダメージから減らすことができる。そうして差し引いた結果の値を、防御側のキャラクターのヒットポイントから減らす。

## 複数人戦闘

戦闘では、人間サイズの生物は同時に最大3体までの敵と対峙することができ、さらに大きな生物の場合は同時に4体以上の敵の攻撃を受けることができる。その場合の戦闘は、決闘の場合と同じルールを少し応用することで解決される。

主な違いは、数で劣っている側のキャラクターが、数で優っている側の決めた順番で、各拍<sup>テンプス</sup>内にすべての敵と交戦しなければならないという点だ。そしてそのそれぞれで、数が多い方のキャラクターたちは、その相手に対して<sup>デベッロ</sup>兵学判定を分けて行う。その際、数で勝っている側には大きなボーナスが付与される。

数が上回っている側が決めた順番の中で、最初のキャラクターは、<sup>デベッロ</sup>兵学の判定を通常通りに行い、すべての結果を決闘の場合と同じように処理する。二番目のキャラクターもまた<sup>デベッロ</sup>兵学判定を行い、さらに最初のキャラクターの<sup>デベッロ</sup>兵学判定の結果を合計する。三番目のキャラクターも<sup>デベッロ</sup>兵学判定を行い、さらに二番目のキャラクターの<sup>デベッロ</sup>兵学判定の結果を合計する（その後の戦闘も同じように処理する）。

## 遠隔攻撃

遠隔戦闘は、誰かが敵に対して弓や槍、スリングなどの遠隔武器を使って攻撃する際に行われる。その場合、攻撃側が使う武器の有効範囲内に攻撃の対象がいなければならない。二人のキャラクターが互いに武器で狙いをつける場合、彼らは同じ拍<sup>テンプス</sup>内で同時に攻撃を行う。

遠隔戦闘のルールは決闘のルールに似ているが、この場合、攻撃側のキャラクターは自動的に遠隔武器を使うものとして取り扱われる。攻撃側は<sup>デベッロ</sup>兵学で、防御側は<sup>デ・コルボレ</sup>身体学で判定を行い、攻撃力や盾での防御、ダメージなどは通常通り処理する。

## 奇襲攻撃

レックス・アルカナにおける奇襲は、キャラクターが襲撃者の存在や敵意に気付いていない場合に発生する。不意を打たれた側は、1拍<sup>テンプス</sup>の間、襲い来る攻撃に対応することができず、すべての攻撃の攻撃力は攻撃側の<sup>デベッロ</sup>兵学判定の結果をそのまま使って計算される<sup>テンプス</sup>。その次の拍から、攻撃を受けた側は十分に危険を認識することができたものとして、通常通りに残りの戦闘を行うことができるようになる。

\* 訳注：テンプスはテンポラの単数形。一拍のこと。

\*\* 訳注：防御側の判定結果を引くことができないということ。





## ソルテス 神籤

ク ストーデスの標準的な装備品の中には、たいてい革で作られた小さな肩掛け鞆があり、その中には文字の刻まれた薄い金属板が何枚も入っている。この金属板は<sup>ソルテス</sup>神籤と呼ばれ、信心深い<sup>コホルス・アルカナ</sup>呪法大隊の隊員たちが、任務遂行中の命運について占い際に用いる。冒険の開始時に、コア・ルールブックに掲載されている神籤（コピーが可能なページが次のページにも掲載されている）を中の見えない不透明な容れ物に入れておく。神籤の中には特定の官職に言及しているものがあるので、もし<sup>ソルテス</sup>部隊 いない官職があるなら、それに対応する神籤をあらかじめ取り除いておく。

### <sup>ソルテス</sup>神籤引き

<sup>ソルテス</sup>神籤引きは、判定を必要としないとても短い儀式だ。クストーデスの人数に関わらず行うことができる。キャラクターたちはこの儀式を、ゲーム中のどのタイミングでも実行できる。プレイヤーたちは自分たちの意思をデーミウルグスに伝えて、何人のクストーデスが参加するかを宣言するだけで良い。神籤引きには2つの条件がある。

- <sup>ソルテス</sup>神籤引きは1回のゲーム・セッション中に1度だけ行える。神籤引きに参加するクストスは、同じ冒険中に行われたほかの神籤引きにすでに参加してはならない。
- 儀式を行うには、参加するそれぞれのプレイヤーが容れ物から<sup>ソルテス</sup>神籤を引き、それを黙読し、裏返しにして伏せる。儀式に参加したすべてのクストーデスが神籤を引いたら、容れ物を脇に置いて、同じゲーム・セッション中には二度と使用しない。

### <sup>ソルテス</sup>神籤の使用

それぞれの<sup>ソルテス</sup>神籤には、それが使用できる機会が刻まれている。神籤に刻まれた条件を満たせば、プレイヤーはいつでもそれを使用することができる。その条件は、特定の技能の使用や特定の官職に関わることなどの、特定の状況として設定されている。

プレイヤーはいつでも自分の引いた神籤を確認することができるが、その内容についてはどんな情報も他のプレイヤーにもデーミウルグスにも漏らしてはならない。もし情報を明かしてしまった場合には神々の不興を買ってしまい、運命の流転の恩恵を受けられなくなる。もし<sup>ソルテス</sup>神籤に「効果なし」と刻まれていたとしても、プレイヤーは進行中のゲーム・セッションが終わるまでのあいだ、それを隠し続ける。

ゲーム・セッションが終了した時点で、1人以上のプレイヤーが未使用の神籤を持っていた場合（使えなかった、使いたくなかった、「効果なし」だったなどの理由による）、それらを容れ物に戻し、次のセッションの開始時に新しい<sup>ソルテス</sup>神籤を引く。また、冒険の終了時に1人以上のプレイヤーが未使用の神籤を持っていた場合、神々は意味も無く呼び出されることを嫌っているため、そのプレイヤーの経験値は他のプレイヤーに割り振られたよりも1点少なくなる。ただし「効果なし」の神籤は例外で、冒険の終了時には何の効果もなくなただ捨てられる。

## 戦闘からの離脱

戦闘の参加者は、<sup>テンプス</sup>拍の開始時に宣言することで、戦闘からの離脱や逃走を試みることができる。その場合の戦闘では、戦闘員たちは互いに<sup>デ・コルボレ</sup>身体学判定を行う。もし逃走しようとしている側のキャラクターの判定結果が対戦相手の結果を上回ったなら、そのキャラクターは戦闘からの離脱と逃走に成功する。そうでない場合は、そのキャラクターはおそらく1拍の長さに実感することだろう（この場合、その対戦相手は対抗判定なしでの<sup>デ・ベッロ</sup>兵学判定を行う）。

多人数戦闘の場合、逃げようとする側のキャラクターの<sup>デ・コルボレ</sup>身体学判定は、相手全員の<sup>デ・コルボレ</sup>身体学判定の結果を上回らなければならない。

## 治癒

戦闘が終われば、大抵の場合は、何人かのクストーデ

スは疲労や受けた傷の回復を必要としているだろう。受けたダメージの原因が何であれ、速やかなる治療行為（応急手当）や身体的な反応（自然治癒）によって、キャラクターは失ったヒットポイントを回復できる。

自然回復は、長期間の休憩（夜の睡眠、半日の休息）の終わりに自動的に発生する。負傷したキャラクターは難易度6の<sup>デ・コルボレ</sup>身体学判定を行う。判定に成功した場合、キャラクターは結果と難易度の差の分だけ失ったヒットポイントを回復する。判定に失敗した場合、キャラクターは回復しない。

応急手当は、キャラクターがなんらかの原因でダメージを受けた直後に一度だけ行うことができる。治療者（負傷したキャラクター自身でもよい）は、傷を洗浄して包帯などを巻き、あるいは外れた肘や関節を真っ直ぐに伸ばす。ゲーム的には、治療者は難易度6の<sup>デ・シエンティア</sup>博物学判定を行う。判定に成功した場合、キャラクターは結果と難易度の差の分だけ失ったヒットポイントを回復する。判定に失敗した場合、キャラクターは回復しない。





# ローマの呪法

じゅほう



**帝** 国の軍勢力と外交力、その知識の広範さ、そして離れた地の多種多様な人々や支配者たちから受ける類まれなる忠誠は、すべてローマの呪法によって支えられている。都市の創設以来、ローマ皇帝たちの呪法の力は、未来予知や過去の出来事の探索、予兆の読解や神意の解釈を目的とした、儀式の訓練と予言の技術を中心に成り立っている。すべてのローマ呪法は、その本質として情報収集を目的としており、破壊や危害を加えることを目的としたものではない。

コホルス・アウクシリアーリア・アルカナ

呪法補助大隊の占術官たちは、その類まれなる予言の才能によって大勢の中から選ばれた者たちであり、帝国呪法の公的な祭司となるための技術の鍛錬を割り振られた。その他の官職に所属するクストーデスもまた呪法の知識を持っていたが、占術官の技術や知識に到底及ぶことはない。

予言の技術を用いるためには、主に2つの方法がある。儀式を行うことと、各分野に分類される技術を使用することだ。

## デ・マギア 呪法学判定

レックス・アルカナでは、予言の技術を用いる際には、デ・マギア呪法学での判定が行われる。儀式を行ったり神意を占ったりする場合には、プレイヤーはそれぞれに設定されている難易度で判定する。分野に分類されるものの場合には、デ・マギアデーミウルグスが2D6で決めた難易度で呪法学の判定を行う。

## 予言の儀式

予言の儀式は、祭司から遠く離れているか、もしくは過去または未来の個人や物、場所に関する情報の収集を目的としている。すべての儀式は儀礼の複合体であり、静かな場所、集中、そして少なくとも1時間以上の時間を必要とする。

儀式によって有意義な結果につながるような機会を得るために、祭司は明確な目的を心の中に思い描かなければならない。ゲームにおいては、プレイヤーはデーミウルグスに対して、特定の人や場所、出来事や物に関連した質問を提示しなければならない。

儀式の成功は、祭司に対して簡潔な幻視を与える。それはたとえば鏡面の反射や炎、煙などに表れるものであり、祭司はそれらの幻視に対して何かを問いかけたり、応えてもらうようなことはできない。祭司が幻視からどのような情報を得ることができるかは、プレイヤー次第だ。幻視は、それそのものの以上の情報を与えることはない。



## 千里眼の儀式（難易度9）

この儀式では、どこか他の場所で今起きている出来事のうち、思い浮かべている場所や人、物に関係するものについて知ることができる。

思い浮かべている物が見つかる場所や、探している人が今いる場所に関する簡潔なビジョンを視ることができる。

**適切な質問：**「ガイウスはどこか?」「法務官のグラディウスはどこにあるか?」「我々が昨日訪ねた神殿は今どうなっているか?」

## 未来予知の儀式（難易度12）

この儀式はクストーデスの行うものの中でも最も難しく、そして強力なもののひとつだ。この儀式では近い将来に起こるであろう出来事について知ることができる。すでに祭司が起きるだろうと考えている事柄について、それが起きるという確信を深めるための質問がされた場合にのみ、幻視として関連する情報を視ることができる。

**適切な質問：**「ガイウスを殺した人間は、その武器を取りにここへすぐ戻るか?」「法務官は明日街に戻るか?」「もうすぐ誰かが儀式を行うために神殿へ戻るか?」

## 過去認知の儀式（難易度9）

この儀式では、祭司のいる場所で過去に起こった出来事に関する情報を知ることができる。そしてクストーデスが現在探っている物事に結びつくような出来事があった場合にのみ、幻視として何かを視ることができる。たとえば部屋の中で死体を見つけ、祭司がここで何が起きたのかを尋ねるような場合だ。

**適切な質問：**「ガイウスが死んだこの部屋で何が起こったのか?」「ガイウスはグラディウスで殺されたのか?」「焼け落ちた神殿の内部の聖域で、何が起こったのか?」

## 神意占い（難易度6）

クストーデスの行動について神々のお考えがいずれにあるのか（支持を受けているのか、無関心に思われているのか、敵視されているのか）を、祭司が尋ねて神意を占う。そのため、儀式には長い時間（2時間以上）が必要となる。

デ・マギーア  
呪法学判定が成功した場合、クストーデスは明確な返答（支持、無関心、または敵意）を得ることができ、難易度との差が大きいほど、その返答の原因について特定することができる。

 兆しの解釈

儀式の実行のほかに、占術官たちは、自然の予兆や夢に意味を与える方法について教えられる。長時間の儀式とは異なり、兆しの解釈の儀式は、深層心理に照らし合わせるだけの一瞬の時間しか必要としない。判定に成功したクストスは、行動や場所、人または物に関係のある吉兆、または凶兆を読み取ることができる。

## 夢解釈

夢は、冥界や神々との交流を行うのに適した手段だと一般的に考えられている。

デーミウルグスがクストーデスに対し、普通でない夢の内容について描写している際には、クストーデスはいつでもそこに意味を読み取ろうとすることができる。その結果、最近の出来事に関する返答を得られることがある。

## 予兆解釈

クストーデスは、非日常的な超自然現象に意味を見出そうとすることができる。占術官たちは超自然現象を、神々の気まぐれな意志がねじれた形で表現されたものと解釈している。クストーデスが神の力による超自然的な兆候だと考える現象（例えば突然の落雷や、普通でない色の毛皮を持った動物、血のように赤い月など）を目撃したときにはいつでも、彼らが調べている出来事についての洞察を得るために、超自然現象<sup>オーメン</sup> \* を読み解くことができる。

\* 訳注：オーメンはオミナの単数形。ひとつの超自然現象のこと。



ホディエー・ミヒー、クラス・ティビ  
Hodie Mihi, Cras Tibi

## 儀式呪法

予言の儀式を行うことでクストスは、物質世界と超自然世界とを隔てるヴェール<sup>ヴェール</sup>の向こう側に横たわっている何かを、かすかに感じることが出来ます。しかし神々の世界では、過去・現在・未来とが同一に混在しています。幻視を理解するためには、祭司は限りなく広範な可能性の中から、場所や特定の出来事、よく知った人物などに関連した何かを探し出さなければなりません。



# 始まりの冒険



## プレイヤー向けの導入

春のガッリア<sup>\*</sup>。プレイヤー・キャラクターたちは、州都であるルグドゥヌム<sup>\*\*</sup>にある皇帝直属精鋭部隊の陣営で、ここ数日を過ごしていた。

入隊審査から1年が過ぎ、彼らを<sup>コホルス・アルカナ</sup>呪法大隊のクストーデスに仕立て上げた厳しい訓練の後の、これは初めての公式な辞令によるものだった。ガッリアは何世紀も前に征服されており、その境界線はローマの敵に脅かされることもなく、ひとまず安全らしい。

<sup>カストラ</sup>陣営でのクストーデスは、しわの寄った顔に慈愛に満ちた笑みをつねに浮かべている、マルクス・ネボスという名の<sup>コウルスス・アウグラーリス</sup>「占術科」の老主任のもとに所属していた。ある朝、マルクスはクストーデスを彼の宿舎に呼び出した。そんな彼の表情は、普段に比べて明るくなかった。

「私はここ数日、嫌な予感の中で過ごしてきた。どこにしようとも私は、奇妙なものや不安な予兆を見たのだ……。それはホシムクドリたちの群れが、北の空に向かってゆっくりと消えていく、奇妙な飛び方をしたときから始まった。そして永く枯れていた切り株が、北に向かう街道に沿って新芽を伸ばしていることに、私は気付いたのだ。」

「私は星の観測のために<sup>にや</sup>二夜を徹し、神々からの答えとしての予兆を描き出そうとしたが、ただ静寂とひどい頭痛とを得たのみであった。ああ、老いとはいましましいものだ!……そこで君たちの力を借りたいのだが、北へ、<sup>カストラ</sup>アウグストドゥヌムの陣営へ向かってくれまいか。そして調査を行い、その結果を私に報告してほしい。」

<sup>\*</sup> 訳注: もとはイタリア半島北部を指す言葉。主にカエサルによる征服の後、現在のフランス・ベルギー・スイス・オランダ・ドイツの一部を含むようになった。

<sup>\*\*</sup> 訳注: 現在のフランス南部にある大都市、リヨン。



# 神々の意志の下に



## シナリオの概要

冒険は三部構成で、それぞれがいくつかの場面で構成され、結末へと近付いていく。

### ✧ 第1部：到着

クストーデスはルグドゥヌムの街を離れ、アウグストドゥヌム\*の街に到達する。彼らは守備隊の指揮官やそこに駐留する軍団と会話をし、最初の手がかりを集める。噂によると、スイドロクス\*\*の町の近くに出没する山賊の一団があり、超自然的な守りによって、追跡の手を逃れているらしい。

### ✧ 第2部：調査

クストーデスは調査のためスイドロクスの町へ向かう。クストーデスは地元民と会話し、ならず者の集団がとある蛮族の王\*\*\*によって率いられており、得体の知れない呪いが人々の上に重くのしかかっているらしいことを知る。夜になり、クストーデスは、フードを目深にかぶった敵意のある靈魂がスイドロクスの町の街道をうろついているのに出くわし、生命を賭けた戦いを余儀なくされる。街の周辺ではさらに多くの情報を

手に入れることができ、住民への聞き込みと探索を開始したクストーデスは、山賊たちの隠れ家がありそうな場所についての手がかりを手に入れる機会を得る。

それらの手がかりは、クストーデスを山の近くや郊外部の調査へと導いていく。小高い丘の探索中、クストーデスはアレシア\*\*\*\*の街の跡を発見し、突然の嵐の只中に野営地を設置する。アレシアの街の跡はガッリアの神覚醒の中心となる地点であり、クストーデスがここで儀式を行う場合は、その力を垣間見ることとなる。

### ✧ 第3部：恐怖の終焉

周辺地域での探索が首尾よく進むことにより、クストーデスはならず者たちを追跡し、彼らの主要な隠れ家をふたつ見つけ出す。ひとつは山の中の古いケルトの墳墓の奥深くにあり、そしてもう一方は町外れにある砦の跡の中に広がっている。クストーデスは蛮族<sup>ブレヌス</sup>の王を殺害するか、あるいはローマ軍団を彼の隠れ家へ差し向けることで、ならず者たちの残虐行為を止めることができる。

\* 訳注：現在のフランス、オータン。ルグドゥヌム（現リヨン）の北に位置する。

\*\* 訳注：現在のフランス、ソリュ。アウグストドゥヌム（現オータン）の北に位置する。

\*\*\* 訳注：史実にもあるガッリア人たちの王の名。本来は個人名ではなく、称号だったという説もある。

\*\*\*\* 訳注：現在のフランス、コート＝ドール県にあるアリーズ・サント・レーヌ村にあった古代都市。スイドロクスの町のさらに北に位置する。



## デーミウルグス向けの導入

5世紀以上も前のこと、アルウェルニ族の偉大な王であり、戦士でもあるウェルキングトリクスに率いられたケルト族とローマ軍との戦争が、ガッリアのこの地方で行われ、凄惨な終結を見た。すべてのローマの歴史を学ぶ者が知るところだが、この反逆者の王はローマ軍に追われ、ガッリア部族連合\*の首都であり聖なる街でもあるアレスシアに身を隠すほかなくなった。そしてそこでは、王がいたずらに救援を待ったために多くの餓死者が出た。最終的にガッリアの各部族は敗北を受け入れざるをえず、ユリウス・カエサルの栄誉あるガッリア征服は、ここにその幕を閉じた。アレスシアは焼け落ち、反逆者のガッリア人たちが用いた武器は溶かされ、彼ら自身を拘束するための鎖へと作り変えられた。

しかしそこには、今日のローマ人たちに知られざる、語られざりし物語がある。敗北の前日、ウェルキングトリクスはテウタテスと呼ばれる、ガッリア人たちを守る戦の神に向かって祈願した。王は神に対し、もしもテウタテスが反乱の炎の残り火を灰の中に隠しておくことを約束するのならば、虜囚の辱めや死をも喜んで受け入れると告げ、彼の生命と尊厳のもとにそれを誓った。その翌日、誇り高きウェルキングトリクスはローマの指揮官に取り囲まれ、自ら鎧を脱ぎ、敵の足元に彼の武器を捨てた……。

## 王の遺産

あるローマ人の鍛冶屋は、敗北したガッリア人の武器を溶かすよう命を受けていたが、それに従わなかった。おかしい夢が彼にそうさせたのだ。ウェルキングトリクスが剣を運んでいるのを鍛冶屋が見つke、彼がそれを奪うという内容の夢だった。その後数十年の間に、剣は幾人もの手を渡り歩き、ガッリアを遠く離れ、現在はローマ人の裕福な家の財宝の一部になっている。

冒険の始まる1年前、レウィウス・ミロという騎士階級の老人が、彼の故郷であるエトルリア北部を旅していたところ、スィドロクスの町の近くでならず者たちの一団に襲撃された。レウィウスは、彼の息子であり、以前はルグドヌムから派遣された監督官でもあったドルースと合流するために、ガッリア北部にあるアクアエ・セゲテという温泉の街へと向かっていたところだった。彼は贈り物を運んでいたのだが、その中には少年時代に遊び道具にしていた古い剣も含まれていた。レウィウスと彼の従者たちの大半は襲撃時に殺害され、すべての品物と宝物は奪われた。

## 神々の剣

誰の知るところでもないが、じつはレウィウス・ミロの運んでいたこの古の剣こそが、数百年前にテウタテスの加護を受けた、失われたウェルキングトリクスの剣なのだ。ひとたびそれがガッリアに舞い戻れば、かの

デーミウルグスの地図



\* 訳注：ガッリアの一部族であるハエドゥイ族を中心とした部族連合。



力が鮮やかな炎のごとく燃え上がり、大地と大気の靈魂を煽り駆け立て、ガッリアの神々を無気力な眠りから呼び覚ます。

いま剣は、レウィウスを襲撃した一人の蛮族の王の手中にあり、その日から彼の頭の中は、以前には浮かばなかったような戦略的な悪知恵で満ち、そして同時にローマ人に対する憎悪が焚き付けられている。襲撃から1年が経ち、もはや蛮族の王は以前のような人間ではなくなった。彼は今や彼の戦団の首領であり、もっぱら外国人のみに対する無慈悲な襲撃へと、部下たちを先導している。彼の祖先以上に野蛮なやり方を取り戻したがために、彼の外国人に対する態度は憎しみそのものと化した。彼は敵をガッリアの古き神々の生贄に捧げることを始め、敵の頭蓋骨を彼の馬飾りにした。蛮族の王の評判は広がりつつあり、今はまだ小さな彼の危険な反乱軍に、多くの戦士たちが参加し始めている。

## 第1部：到着

### 第1場面：

#### アウグストゥムへ

クストーデスがアグリッパ街道\* を通って大都市アウグストゥムに到着するまでに、5日が必要になる。

彼らは昼の早い時刻にローマの南の城門の高い壁を通過し、それから城壁の西の角にある城塞を目指して左へ曲がる。

城塞は、精鋭部隊である第1軍団マルティアからの臨時召集部隊によって守られている。感覚の判定（難易度6）に成功した場合、防御に当たっている兵士たちがみな護符を身に付けており、また彼らの装備に儀式的な加護が施されていて、彼らが通常以上の神秘的な加護を受けていることがわかる。

#### テオドシウス・アンテノルとの会話

短い自己紹介のあとで司令官は、クストーデスが「北にいるなら者たちに対処するために派遣されてきた斥候隊」なのかどうかを尋ねてくる。尋ねられたクストーデスの様子を見てまだ説明が必要だと判断し、アンテノルは続けて言う。

「マンドゥビオルム地方は... 大まかにここからアパッロの街までを指すのだが、

この地方は人殺したちの巣窟であり、我々の苦悩の種でもある。この地方は豊かで、そこに暮らす人々の多くは、密集した森や小さなせせらぎや、広い川からの利益を得ている。アグリッパ街道を行く交通の流れは絶えることはないが、みなだんだんと襲撃を受けることを恐れ始めていて、高官や大商人の護衛を我々が行わなければならないこともある。」



### 騎乗判定

マルクス・ネポスはクストーデスに馬を用意してくれる。クストーデスは基礎訓練で馬術を学ぶため、ゲーム上では、キャラクターがローマ街道や整備された道路、あるいは開けた田園地帯に行く際に、プレイヤーは判定を行わなくてよい。

逃亡者を追うために疾走したり、不整地を走ったり、急な坂道を上り下りしたりするなど、クストーデスがより困難な状況に直面した場合のみ、難易度2D6の野生学判定での騎乗判定が必要になる。

この判定に失敗した場合、2D6の落下ダメージを受ける。また、落下したキャラクターが難易度9の身体学判定に成功した場合、D6のダメージに軽減することができる。

司令官はこの地域の地図を広げ、アウグストゥムの街とアパッロの街の間の地点を指し示す。さらに、攻撃がスイドロクスの町を中心とした路上に集中していると説明する。

「ならず者たちはいつもスイドロクスの町周辺を脅かしているが、とりわけ1年前にルグドゥムの街の前食料供給監督官の父親を殺して以来、行動が日に日に大胆になってきている。この12ヶ月の間に彼らはどんどん凶太さを増し、手が付けられなくなってきている。我々は周辺の警備隊を常設したが、何しろ範囲が広すぎて人員が不足している。ガッリアには国境線が無く、ここにいる人数ではどうしようもないのだ。さらに悪いことに、我が軍の兵たちは、いつも南ゲルマニアのラウラセン城塞\*\* に配属されており、この地方には疎い。私自身もたった数ヶ月前にここに送られてきたのだ。」

「つまるところ、ここにはアウグストゥムの街を守備するほかに余分な人員などいないのだ。しかし私は、先ほど述べた監督官であるドルルス・ミロを含む、ならず者の被害者たちに対して応えなければならない。とりわけ、彼は父親の奪われた品々を見つけ出し、その仇たちははりつけにすることを私に望んでいるのだ。」

クストーデスが司令官に対して、部下の誰かが超自然的な現象や前兆に直面したことはないか尋ねた場合、アンテノルは、マンドゥビオルム地方の人々が異常な不運に苦しめられている以外に、特に目立ったことは起きていないと答える。

\* 訳注：ローマの軍人、マルクス・ウィプサニウス・アグリッパによってガッリアに建設された街道。  
\*\* 訳注：現在のスイス、カイザーズークシュトにあった城塞。ドイツ南部と国境を接している。



## アレシアについて調査する

**学** 者気質のクストーデスは、アウグストゥムの街でアレシアに関する話や記事を探すために時間を使うことを希望するかもしれない。彼らにとって幸いなことに、街の中心部にあるいくつかのマニアン学院（美しい建築や学生数の多さで高名なガッリアの修辞学の学院）は、そういった情報を得るのに適した場所だ。

歴史の教員と数時間会話することで、アレシアが聖なる街であり、信仰の中心地だということがわかる。カエサルの言葉によると、アレシアは...

「... 丘の頂上、とても高い場所に位置していて、包囲攻撃以外では奪い取れそうになかった。ふたつの川が両側に、丘の裾を洗うように流れている。町の前にはおよそ5キロメートルほどの平野が広がる。そこ以外の方角はすべて、ほどよい距離に同じぐらいの高さの丘が並び、町を取り囲んでいる」

「大邸宅に暮らす貴族から兵士たちに至るまで、ここの全員が、やつらを捕まえようと神経質になり、気落ちしている。まったく! 馬たちまでもが臆病になりおって!」

アンテナルの地図を見て博物学の判定（難易度9）を成功させたクストーデスは、この領域が、かつてアレシアの戦いが行われた地域であることに気がつく。まさにここで、神聖なるユリウス・カエサルが、アルウェルニ族の王ウェルキングトリクスの率いるケルト族たちを包囲したのだった。カエサルはガッリア戦争に関する彼の手記『ガッリア戦記』のなかで包囲戦の長さについて述べており、いかにして街を包囲したか、いかにしてガッリア人たちの突破攻撃を1ヶ月以上に渡って受け流したのかを、詳細に記述している。最終的に、飢えと攻撃とにガッリア人たちは屈服した。カエサルは敵の指導者を捕縛し、報復としてアレシアの街を焼き払った。街は再建されることなく、現在、その正確な位置は忘れ去られている。

### 兵士たちとの会話

陣営では、クストーデスはマンドゥビオルム地方の警備に当たっている兵士たちの何人かに接触することができる。社会学判定（難易度6）に成功すると、達成度によって以下の回答を得られる（その際、社会学判定のうち最も高い達成度だけを考慮する）。それぞれの達成度の情報には、より低い達成度の内容も含む。

① 「やあ、友よ。ここは嫌な場所だな。ゲルマニアの開拓地のほうがかなりマシだったぜ! このならず者たちは、オレたちの警備をぐぐり抜けるくらいにずる賢いうえに、国境の蛮族たち並に野蛮ときたもんだ。

時々やつらが置き去りにしたものを見かけるんだが..... 首なしの死体とかな。そういうのが道に捨てられたり、沼に投げ込まれて浮かんだりしている。まったくイライラさせられる! やつらはまるで街道を行進するようにして泥沼や森や山々を通り抜けているようだが、そのあいだにオレたちときたら、トゲのある藪に絡みつかれて森に立ち入ることすらできないんだからな!」

② 「オレたちにやつらを見つけることはできないし、お前らにも無理だ。神々はオレたちを見捨てたのさ。ここの森は影やさきやき声に満ちていて、恐ろしくて危険な場所だ。なにしろオレが川を渡ろうとしたところを、水の精霊が沈めようとしてきたんだぞ! 運命の女神はオレたちをもてあそんでるんだ。さっき言った通り、オレたちは少しの運すらも望めないほどに神々に見捨てられてるんだ。きっと誰かが神々を侮辱したせいで、オレたちがそのツケを払わされてるのさ。」

③ 「だが、それはたぶんやつらのせいだ! やつらがオレたちを呪ったか、ゲルマニアの蛮族のように闇の魔術に守られているんだ。やつらが自分たち自身のずる賢さや強さだけを頼りにして、ローマ軍に挑みかかって生き延びていられるわけがない!」

## マンドゥビオルム地方での旅

マンドゥビオルム地方として知られる地域には、かつてガッリア部族連合の領土であった土地が含まれている。ガッリア新属州の総督マルクス・ウィプサニウス・アグリッパの時代、4世紀前までは、ローマ人の開拓地も、州都ルグドヌムから放射状に伸びた街道ネットワークも、この土地には存在しなかった。

これらの街道に沿って、<sup>ムーターディオネス</sup> 駅家（騎乗の人々や馬車の御者たちが、車輪や車、馬のメンテナンスを有償で受けるための拠点）<sup>マンズイオーネス</sup> 宿場（公的な職務に就いて旅をしている人々が宿泊、食事、リフレッシュなどをするための施設）とが、快適で迅速な旅を実現するために、規則的な間隔で建設された。これら <sup>ムーターディオネス</sup> 駅家、<sup>マンズイオーネス</sup> 宿場に隣接して住宅地が開発されはじめ、この地域の景色が変わってきた。そういった成り行きの結果、開拓地のうちのいくつかはケルトに由来するものがあり（アバッロ<sup>\*</sup>、アピルスア、ブラウコ、リンドグローネ、セントゥ・ウェルノといったガッリア風の名称からもわかる）、それ以外はローマ由来になっている（クティアクス、リベルヌム、スイドロクスなど）。

この地方は、アグリッパ街道のふたつの重要地点の間に広がっている。一方は北東に見るゲルマニア属州であり、もう一方は北西に臨むブリタンニクス海の海岸だ。この地域にはいくつかの開拓地につながる小さな道のほか、アバッロとディウィオ<sup>\*\*</sup>の街をつなぐ大きな道がある。

この領域の大半は丘陵地帯の農地で、古代の森や林、ラズベリーとクロクサフグリの茂み、畑を取り囲んだ生け垣、樹木の茂る川などが特徴的だ。数百の農場がスイドロクスの町とセントゥ・ウェルノの町の間に点在しており、家族経営の小さな農場から、数十人の労働者や奴隷を

\* 訳注：現在のフランス、アヴェロンの町。

\*\* 訳注：現在のフランス、ディジョンの街。



抱えた大農場までが立ち並んでいる。全体が小枝の柵とトゲのある生け垣に区切られ、小さな区画に分割されている。土地の大部分で作物が作られている。赤小麦、飼料用小麦、大麦、キビ、小麦、いずれも一年中のこの時期には、人間の背丈ほどの高さに成長する。作物の育たない場所では、羊飼いたちが牧羊犬の助けを借りて、羊の群れを世話している。国土では通りや小道が十字に交差しており、牛やロバに牽かれた車や労働者たちが活発に行き来している。

モルウェン（ケルトの黒い山脈）は、いくつかの山々と最も高い丘の見られる、マンドゥピオルム<sup>パコス</sup>地方の荒れた森林地帯だ。この地域はスイドロクスの北部に広がっており、アパッコへと通じるアグリッパ街道の一部が交差している。

クストーデスはすべての道路や小道を、馬でゆっくりと行くことができる。騎乗の場合は歩行よりもやや速く、長距離の移動でも疲れにくい。開けた田舎道を横断したり、川を渡ったり、丘や山を越えたりする場合、移動速度は人も馬もだいたい同じになる。

### ✧ ガッリアの神々の目覚め

テウタテス神の力を授けられたウェルキンゲトリクスの剣は、ガッリアの古き神々に対し、立ち上がり、ローマに敵対するよう鼓舞し続けている。マンドゥピオルム地方に行く外国人が不運に見舞われ続けているのは、この地域のそれぞれの場所に影響力を持つ、様々な神や女神たちの



## 遠隔地への移動

- 以下の旅程とおおよその時間によりデーミウルグスは、マンドゥピオルム<sup>パコス</sup>地方の距離について思い浮かべやすくなるだろう。
- カウィッロヌム\*からアウグストドゥヌムまで（街道）：騎乗で8時間、徒歩で10時間以上。
- アウグストドゥヌムからアビルシアまで（小道）：騎乗で4時間、徒歩で5時間以上。
- アウグストドゥヌムからスイドロクスまで（街道）：騎乗で6時間、徒歩で9時間。
- スイドロクスからアパッコまで（街道）：騎乗でおおよそ6時間、徒歩で8時間。
- スイドロクスからブラウコまで（小道）：騎乗で3時間以上、徒歩で5時間。
- スイドロクスからセントゥ・ウェルノまで（荒れ道）：8時間。
- アビルシアからセントゥ・ウェルノまで（小道）：騎乗で4時間、徒歩でおおよそ6時間。

悪意によるものだ。現在はガッリア族の聖なる街であるアレシアの周辺にのみ留まっているが、指導者がガッリア族の声を上げるために蜂起したとき、この悪意もまた他の土地へすばやく広がることだろう。

クストーデスは、明確にガッリアの神々の標的となる。彼らがマンドゥピオルム<sup>パコス</sup>地方に入った矢先（アウグストドゥヌムの街を出発して少ししたところで）、彼らは異常な出来事を体験し始める。

- クストーデスはこの地域では毎日、超自然的な出来事を目の当たりにしたり、それに苦しめられたりする。

奇妙な出来事のいくつかは冒険の中に記載されているが、中には何も進展がないまま過ごす1日もまたあるだろう。デーミウルグスは以下の表を使うことでランダム・イベントを発生させることができる。

- クストーデスがスイドロクスの町にいる間には、表2をD6で判定し、超自然的なイベントを決定する。
- もしクストーデスが外に出て、マンドゥピオルム地方の野外探索を行っているのであれば、表1をD12で判定する。

ローマ人がスイドロクスの町に礎を築いたことから、デーミウルグスは表2のイベントをすこし変更することで、クストーデスだけでなくローマ人の地元住民にも影響を与えるようにしてもよい。逆にケルト人居住地はその大半が野外や郊外にあるため、表1の野外でのイベントは、クストーデスにのみ影響する場合がほとんどだ。

\* 訳注：現在のフランス、シャロン＝シュル＝ソーヌの町。

表1：マンドゥビオルム地方の野外での超自然的現象

ペリティア  
技能 判定の難易度を増加させる効果はすべて、翌日まで持続する。

| D12 | 結果                | 効果                                                                                                                                                                                                       |
|-----|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | エトノス<br>死を司る鳥神    | 突然、殺人カラスたちがこずえから飛び出し、その黒い羽と鋭いくちばしの突進でクストーデスに襲いかかる。各クストスはD6のダメージを受ける（鎧の防護点は考慮しない）。その後、悪辣な鳥たちは飛び去る。                                                                                                        |
| 2   | エボナ<br>馬たちの女神     | クストーデスの乗る馬たちが逃げようとする（シーン2の「暴れ馬」を参照）。                                                                                                                                                                     |
| 3   | オグミオス<br>雄弁の神     | クストーデスは簡単な事柄に対しても、それを表現するための言葉がなかなか見つからないようになる。 <small>デ・ソキエターテ</small> 社会学 判定の難易度が3上がる。                                                                                                                 |
| 4   | キミアルキンヌス<br>小道の神  | <small>インゲニウム</small> 知性 の判定（難易度9）に成功すると、クストーデスは彼らが同じ道を少なくともすでに2回以上歩いていることに気がつく。彼らがどの道を行くとしても、また同じ場所に行き着くようだ。この堂々巡りから逃れるためには、 <small>デ・ナートウラ</small> 野生学 の判定（難易度6）に成功しなければならない。失敗した場合、彼らは1日を無駄に費やすことになる。 |
| 5   | ケルヌノス<br>動物たちの神   | ネズミたちがクストーデスの食料を食べてしまう。クストスが食料を漁ろうとする場合は、 <small>デ・ナートウラ</small> 野生学 判定（難易度9）を行う。達成度に応じて、クストスは全員の1日分の食料を発見する。                                                                                            |
| 6   | スケッルス<br>木々と大地の神  | 目印が絶えず位置を変える。クストーデスは <small>デ・ナートウラ</small> 野生学 の判定（難易度9）に成功しなければならず、失敗した場合は1日を無駄に費やすことになる。                                                                                                              |
| 7   | タラニス<br>雷神        | クストーデスの野営地を落雷が襲い、クストーデス全員がD12のダメージを受ける（鎧の防護点は考慮しない）。                                                                                                                                                     |
| 8   | テウタテス<br>ガリア族の守護神 | クストーデスの敵対者（人間、獣いづれも）全員が、 <small>フレイトローラ</small> 運命の流転を行うようになる。                                                                                                                                           |
| 9   | ベリサマ<br>湖と川の女神    | クストーデスが浅い流れを渡っている際に突然流れが急激になり、クストーデスのうちの一人が飲み込まれてしまう恐れがある（ランダムに選ばれる）。選ばれたクストスは <small>コオルディナーティオ</small> 運動 の判定に成功しなければならず（難易度6）、失敗した場合は川床の滑りやすい岩に激突してD6のダメージを受ける（防護点は適用しない）。                            |
| 10  | ベレスス<br>光の神       | 厚く暗い雲に覆われているかのように、日の光が届かなくなる。ベレススが大地をアポローからささげることによって、 <small>デ・マギア</small> 呪法学判定の難易度が3上がる。                                                                                                              |
| 11  | ボルム<br>風の神        | クストーデスが遠隔武器を使おうとするとすぐさま、彼らを突風が打ち付ける。遠隔武器を使う際のすべての <small>デ・ベッロ</small> 兵学 判定で難易度が3上がる。                                                                                                                   |
| 12  | リタウィス<br>地形の女神    | クストーデスがどこへ行くにも、最悪な環境条件に見舞われることになる。例えば地面は露に覆われ滑りやすくなり、湿度は耐え難いほど高くなり、硬い地面の道が突如沼へと変わり、植物が一面に青々と茂る、などだ。 <small>デ・コルボレ</small> 身体学判定の難易度が3上がる。                                                                |





## 第2部：調査

### 第2場面：スイドロクス

スイドロクスの町は、アウグストゥムの街から北へ50キロメートル足らず行ったところにある田舎町だ。かつてはアグリッパ街道の駅家のうちのひとつにすぎなかったが、今では4000人の人々が暮らしている。帝国基盤の重要な中心地から離れたスイドロクスの町には、特筆すべき重要な建築物や特徴的な建造物は存在しない。神殿の多くは小規模で、大きな公的建築物としては、裁判所、古い宿場、そしてその近くにある大浴場ぐらいのものだ。

クストーデスはアウグストゥムの街からスイドロクスの町まで1日で行くことができるが、それは決して簡単なことではない。

#### 暴れ馬

道のりの半分ほど、リンドグローネの村とリベルヌムの村の間を行く途中で、クストーデスは最初の超自然現象を目撃する。馬たちが彼らを振り落とそうと、わけもなく暴れ始めるのだ。じつは馬たちの女神エボナが、馬たちに騎乗者を地面に落とすよう拍車をかけている。

すべてのクストーデスは野生学の判定（難易度6）を行わなければならない。失敗した場合には地面に叩きつけられて馬が走り去り、2D6のダメージを受ける。逃げた馬を捕まえるためには1時間が必要だ（捕まえようとするメンバーが全員騎乗している場合は30分で済む）。一度捕まると、同じ馬はその日のうちは逃げようとするのではない。

#### 旅の目的地

雑木林に囲まれた道をたどると、クストーデスたちの目の前にスイドロクスの町が広がる。彼らの左手側では、高い木々の立ち並んだ丘の後ろへ太陽が沈んでいこうとしている。右手側では大地が折り重なってうねり、様々な作物が緑や黄色に色づいている。彼らの目の前には、広い谷底の湿った牧草地と沼地の中に町が広がっている。アウグストゥムの壮大な街を見た後では、だだっ広い田舎の村以上の印象はない。

社会学判定（難易度9）に成功した場合、この居住区が古代に作られたものでないことがわかる。建物の配置がローマ建築の手法に沿ったものであり、村を取り囲む城壁や防壁がないことから、スイドロクスの町がガッリア鎮圧後に建設されたものだということがはっきりとわかる。

クストーデスが町への下り坂を下り始めたとき、彼らは道沿いに4本の十字架の姿を目撃する。彼らがスイドロクスの町の最初の家にさしかかったところで、物語は悲劇的な様相を見せ始める。道の左側では男女の集団が葬送を行っており、ローマ系ガッリア移民たちの神々へ祈りを捧げている。その反対側では、十字架の前で、武装した兵士たちが守りを固めている。

#### あたたかな歓迎

町に入ると、クストーデスが望むのであれば、ひそかに調査を進めるために自分たちで宿泊施設を探したり、または堂々と町の役人に接触したりすることができる。自分たちで探すことを選ぶ場合、クストーデスは道路沿いに、きちんとした小屋や彼らの入れそうな宿屋を見つける。宿屋の主人は新しい客人たちを喜んで迎える。

「山賊に怯えてるやつばかりじゃなくてよかった！ このみんなは震え上がっちゃっててね。町の中にも安心できないし、日暮れにはみんな門を閉ざしてるんだ。まあとにかく、あんたらも夜遅くに帰ってくるようなことはしないでくれよ」

彼らが町の権力者に会うことを望む場合、町の長であるマルクス・フロルス・ビバクルスに引き合わされる。ビバクルスはクストーデスの中の外交官と話すと、クストーデスの存在によって明らかに安堵している表情を見せ、喜んで古い宿場に宿泊させてくれる。クストーデスが町の状況について尋ねると、ビバクルスは答える。

「私たちは、私たちの精一杯の資金や人員を使い、できる限りのことをしてきました。わずかばかりの夜警団と、時折アウグストゥムの街の政府当局から送られてくる支援のおかげで、私たちは田舎なりに、いくらか事態を進展させてきたのです。」



### 盗賊（ラトロネス）

ローマ人たちは現在戦争状態にある相手の人々のことを外敵と呼び、殺人と盗み（人、動物、物品を奪い取る）の罪を負う者を略奪者と呼び、罪を負った人々を手助けする責任を持っている人々を隠匿の罪人と呼ぶ。犯罪者たちは逮捕されると追放されるか、その罪が重大な場合には、架刑にされるかまたは闘技場で猛獣たちの餌食にされる。

ローマ市の国境線の外では、地方長官の責務は犯罪との戦いにある。夜警団（夜間の警備員）、消防団（火気と戦う者）、私設民兵団、さらにもし可能であればその地域に置かれた軍団から兵士を雇う。

それ以外の街の通常の運営（設備維持、税金の徴収、道路の整備など）については、地元の市町村の役人の責務となっている。



表2：スィドロクスの町での超自然的現象

<sup>ペリティア</sup>技能 判定の難易度を増加させる効果はすべて、翌日まで持続する。

| D6  | 結果                | 効果                                                                                                                                                             |
|-----|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | オグミオス<br>雄弁の神     | クストーデスは簡単な事柄に対しても、それを表現するための言葉がなかなか見つからないようになる。 <sup>デ・ソキエターデ</sup> 社会学 判定の難易度が3上がる。                                                                           |
| 2～3 | ケド<br>邪悪な母神       | 夜中、 <sup>ゲニー・クラーティ</sup> フードを被った精霊(附録2：敵対者たちの項目を参照のこと)の一群がスィドロクスの町に侵入し、ローマ人の子孫の子どもたちを苦しめる。(シーン2の「フードをかぶった精霊」を参照)                                               |
| 4   | ビビウス<br>家畜の鳥たちの神  | 小屋の中から鶏たちが飛び出し、怒り狂ってその尖ったくちばしと鋭い爪でクストーデスたちに襲いかかる。彼らが群衆の中に逃げ込む前に、クストーデスそれぞれにD6のダメージを与える(鎧の防護点は考慮しない)。                                                           |
| 5   | メドゥーロ<br>酩酊の神     | 水で割ったワインをたった二杯飲んだだけでも、クストーデスは酔っ払ってしまう。 <sup>インゲニウム</sup> 知性、 <sup>センスイビリタース</sup> 感覚、 <sup>デ・マギア</sup> および <sup>デ・スキエンティア</sup> 呪法学、博物学 の判定で、難易度が3上がる。         |
| 6   | ロスメルタ<br>豊穡と繁栄の女神 | クストーデスたちが町を散策している最中、彼らは露店で <sup>モレトゥム</sup> ハーブ入りチーズの塗られたパンを購入する。それを半分ほど食べたところで、クストスの一人が、食べ物が大量に蛆のわいた大きな腐肉の塊に変わったことに気がつく。毒の攻撃(附録2：敵対者たちを参照のこと)としてD10のダメージを受ける。 |

「私たちが先週捕縛した罪人たちを見たでしょう。私たちは、<sup>プレナムス</sup>蛮族の王やその部下たちを支援しているその他の者たちを躊躇させるために、ならず者たちを手助けする者たちに容赦してはならないのです。しかしこんなに厳しい手段をとっても、人々が安心するには不十分なのです。アグリッパ街道の交通量は減少し、そのせいでスィドロクスの皆は豊かさを失いました。」

### <sup>ゲニー・クラーティ</sup>フードをかぶった精霊

ベッドに横になっても、クストーデスはなかなか眠ることができない。この町の何かが、彼らを不安にさせて落ち着かせないでいる。深夜になってやっと眠りが訪れるが、それも、最も<sup>センスイビリタース</sup>感覚の値が高いクストスが目を覚ますまでのことだ。窓の外からかすかに引っ掻くような音が聞こえ、続けてクスクス笑う声がする。

クストスが調べるために身を起す場合、たくさんの子供のさきやき声が聞こえ、慌てて走る小さな足音だけがただ遠ざかっていく。クストーデスはその音を調べるために宿を出るのなら、彼らはガッリアの神々の悪意の表れとして、第二の超常現象を目撃する。邪悪な母神・ケドが、ローマの一族の子孫たちを苦しめるため、フードを被った精霊を送り込んだのだ。

クストーデスが外に出ると、街路に人気はなく、異様に静まり返っている。奴隷に付き添われて家に戻る貴族も、売春宿の玄関口で大騒ぎをする酔っぱらいの乱暴者も、色好みの客に自らを売る売春婦もいない。細い月が、クストーデスの周囲の様子をかすかに照らしている。

突然、ぐもった叫び声が聞こえる。音のしたほうに走っていくと、クストーデスは一軒の家にたどり着く。建物の中からは、赤ん坊の泣き叫ぶ声と、女性がめちゃくちゃな子守唄をささやく恐ろしい声が聞こえる。それからすぐに、小さな影の一群が慌てて窓から飛び出し、裏路地へ滑り込む。彼らは90センチ足らずの背丈で、大きなフードに覆われているために顔立ちはわからない。彼らはすぐに、かすかなクスクス笑いを残して視界から消える。

クストーデスがその生き物たちを追いかけの場合、<sup>デ・コルボレ</sup>身体学の判定(難易度9)に成功しなければならない。成功した場合は、そのキャラクターは走る影に追いつくことができる。失敗した場合は、すぐさま見失ってしまう。クストーデスが<sup>デ・コルボレ</sup>身体学判定に成功しようと失敗しようと、彼らはみな、周囲の街路や路地から、かすかなクスクス笑いの声が近づいてくるのを耳にする。どうやら、彼らが目にしたのよりももっとたくさんの生き物たちがいるようだ。



### 戦い

道を歩き回ると、最終的にクストーデスは、角を曲がったところの数メートル向こうにある路地で、何かが脈動している姿を見つける。彼らはただその姿を、小さな生き物たちの群れが人間の体に飛びかかるようにして折り重なっているようにしか認識できない。

身体学<sup>デ・コルボレ</sup>の判定に成功してその生き物に追いつくことができた人が誰もいなかった場合、キャラクターたちは奇襲を受ける。成功したキャラクターがいる場合そのキャラクターは奇襲を受けないが、仲間よりも早く走ったために、次の拍<sup>テンプス</sup>に仲間たちが到着するまでの間、成功した者のみで戦わなければならない。

戦いが始まると、クストーデスは敵の姿を部分的にしかとらえることができない。醜く湾曲している銅の短剣を握った、長く曲がった爪のある節くれ立った指。フードの下には尖った歯でいっぱいの奇妙に大きな口だけが、邪悪な笑いによって引き伸ばされ浮かんでいる。彼らは激しく戦うも

ものの、4拍<sup>テンプス</sup>が経過すると逃げ出し、闇の中に消える。そして戦闘後にクストーデスが周辺を調べても、そこには倒したはずの敵の姿は見当たらず、あの生物たちは影も形もなく消えていく。

クストーデスは、倒れていた男性の状態を確認することができる。もし誰もフードを被った精霊を追いかけるための身体学判定に成功していなかったのなら、この男性は死んでいる。体に目立った外傷は見られないが、博物学<sup>デ・シエンティア</sup>の判定（難易度9）に成功した場合、この男性が窒息死していることが明らかになる。もしクストーデスが身体学判定<sup>デ・コルボレ</sup>に成功して追いついていたなら、この男性はただ気を失っているだけで、しばらくすると意識を取り戻す。彼は<sup>トレスウィリ・ノクトウルニ</sup>「夜警団」の一員だ。

「街路の見回り中に、後ろから小さな足音のような音がするのを聞いたんだ。オレは振り向こうとしたんだが、気付いたら体が全然動かなくて、息することしかできなかったんだ！ オレは膝から崩れ落ちて、目の前が真っ暗になり、次に気が付いたときには君たちを見ていたのさ。」





### 第3場面： 町の問題

ガニー・クラーティ  
フードを被った精霊の襲撃から一夜明けて、町には張り詰めた空気が漂っている。精霊たちの訪問を受けた家の人々は恐怖し、子どもたちが寝不足により泣き叫んでいた。町の人々との交流はさらに困難になる。デ・ソキエターデ  
社会学の判定は難易度が3上昇する。ただし、前のシーンで夜警団員が死亡している場合は6上昇する。

#### 地元の噂

デ・ソキエターデ  
クストーデスが周囲で情報を集めて回る場合、社会学の判定（難易度6）に成功しなければならない。得られる情報は、その判定の達成度が基準になる。最初の情報以降のすべての情報には、その前までの内容が含まれる。情報は、二人の異なった人々から得られる。

一人目の相手は地元の工芸士で、クストーデスと山賊について話すため、ろくろを回す作業中の手を止める。

\* 訳注：現在のフランス北部、首都パリの基礎になった町。

Ⅰ 「このあたりに山賊なんてのは日常茶飯事だが、あいつらが監督官の父親とその護衛を殺してから気がかりになってたんだよ。だいたい1年前ぐらいだ。もし町の外をうろつくなら、武器と護衛を連れたほうがいいぞ。首を切られてドブの中でくたばりたくないぜ！」

Ⅱ 「西に見える山脈、ありゃモルワンってんだが、あそこは荒れ果てたうえに寂れていて、いかにも山賊たちの隠れ家がありそうだ。じつは町外れも、山と同じぐらい隠れるのに向いてるな。そう、ところどころに集落があるが、誰にも出くわさずに歩くことができるしな。」

「もしモルワンについてもっと知りたいんだったら、炭焼きのアンニウスに聞いてみな。あいつは山の上の小屋に住んで、市場に炭を売りに来るんだ。市場は3日以内には開くだろうよ。」

Ⅲ 「公平のために言っとくが、あの山賊たちは地元のやつらにはほとんど手を出してないぜ……。被害を受けてるやつらのほとんどは金持ちか、ルテティア\* やドゥロコルトム\*\* に向かうよそ者の商人たちだ。

\*\* 訳注：現在のフランス北部、ランスの街。

地元の羊飼いや農夫を狙うよりよっぽど賢いぜ」

二人目の相手は、しばらくの間クストーデスたちをつけ回してきた中年の女性だ。服装から察するに、彼女は裕福なローマ人家族の家事奴隷らしい。

Ⅰ「山賊？ ああ、聞いたよ。けど、それがなんだってんだい？ 未開の地で暮らしたいなら、町の外に出りゃいいんだ、あんたらもきつと略奪に遭うよ！ あたしらはこの町の内側で問題を抱えてるんだよ……。この町は呪われてるんだから、あたしたちを助けとくれよ！」

Ⅱ「神様はあたしらに罰を与えてるんだ。斧や、すりこぎ、枝ボウキブラエ ルヌラエなんかじゃあ、あたしらの揺りかごを守れやしないよ。護符フクロや飾りもね。」\*

Ⅲ「あたしらローマ人は、この一年ずっと惨めだったんだ！ 楽しみもなけりゃ、息抜きもできない。希望は減っていくばかりさ。」

\* 注：博物学の判定（難易度6）に成功すると以下のことが判明する。女神ユーノーがヘラクレスを殺そうとしたという神話から、時折ローマ人は、女神の名から幼児殺害を連想することがある。斧、すりこぎ、枝ボウキは、新生児に神の加護を授かる儀式に使用する道具だ。また、護符フクロや飾りは年若い男女を守るお守りになる。

## 第4場面：炭焼き

クストーデスが炭焼きのアンニウスと話すことを望む場合、市場が開くまで3日待たなければならない。毎週、地元の農夫や職人たちはスイドロクスの町の広場に集まり、商品を販売したり、物々交換したりする。露店にはたいい地元の物が並べられている。卵、家畜や獲物の肉、野菜類、豆、油やワインだ。他所から来た一握りの商人たちは、スパイスや塩、香水を販売している。

### アンニウスに話しかける

クストーデスは炭焼きを探して、しばらくのあいだ市場をうろつく。彼らが炭焼きを見つけると、白髪交じりの老いた木こりの男がアンニウスだとわかる。また、そのそばにはケレルという名の老犬が控えている。クストーデスはまず、アンニウスの顔半分が酷い火傷の痕に覆われ、片目がほとんど閉じていることに気がつく。また、右足のふくらはぎにワシの入れ墨が彫られていることから、彼がかつてローマ軍団の兵士だったこともわかる。アンニウスは少しのあいだ、残った方の目でクストーデスたちを不思議そうに見やったあと、彼らに挨拶する。

「あんたら、どうやらオレの炭を買いにここに来たわけじゃなさそうだな。いったい何を探してるんだ？」

クストーデスが質問を始めるとすぐに、アンニウスは火傷の痛みに苦しみ始め、明らかに休息が必要になる。火傷について聞くと、今になってようやく、炭焼きの仕事が以前のような兵士家業よりも決して安全ではないということがわかってきたところだ、と答える。彼は、崩れ落ちてきた山積みフクロの木材の下敷きになり、その下で炭焼きにされるという異

常な事故に遭ったらしい（アンニウスもまた、ガッリアの神々による異様な不運によって苦しめられているのだ）。

クストーデスが彼の苦痛を和らげようとする中で、アンニウスの彼らに対する態度が柔らかくなる。クストスデシエンティアが博物学の判定（難易度6）に成功し、傷跡を洗浄して包帯を巻くと、アンニウスは話し始める。クストーデスはその判定の達成度に応じて、より多くの情報を得られる。最初の情報以降のすべての情報には、その前までの内容が含まれる。

Ⅰ「オレが山で何かおかしいものを見たかって？ 知らねえが、相棒のケレルが最近落ち着かなくて、それでオレも警戒はしてるんだ。それに夕方小屋に戻ってるとき、ときどき谷の岩の後ろや、古い塚の入り口の闇や、暗い雑木林から、まるで森の中に何かが潜んで、こちらを伺っているような感じがしてな。」

Ⅱ「それが何なのかはオレにもわからねえ。もしかしたらお前らが探してるなら者かもしれねえし、森の中で暮らす男の見た、ただの幻なのかもしれねえ。オレはただ、ちょうど昔みてえにグラディウスを毎日研いでやるだけだ。山賊どもは以前にも増して人さらいをし始めたって言うじゃねえか。噂じゃあ、あいつらに幸運を招いてくる冷酷で賢いやつが、前のやつに代わって新しく頭領になったらしい。」

Ⅲ「もし本当にあいつらを見つけたいなら、クスィニオの谷から探し始めるといいぞ。そこではモルワンの山間から湧き出た水が、クッティアクスの街とアバッロの街のほうへ、北へ向かって流れている。オレの旧知でもある地元の猟師が、山賊たちに仲間入りしたんじゃないかとオレは思っている。あいつはいきなり狩場を変えたし、それに山の上のほうに小屋を建てたんだ。クスィニオのそばにな」

## 第5場面： モルワン山脈の探索

クストーデスが山脈へ向かう場合、彼らはスイドロクスの町を出て、沼を渡る細い道を西へ、山のほうへと向かう。するとすぐに、よく手入れされた跡のある落葉樹林に入る。落ちた枝は雨を避けてきちんと積み重ねられ、やぶのない場所をくっきりとした道が交差している。しかしクストーデスの探索がモルワンの山の奥深くになっていくにつれて、森も荒れ、寂れていく。道はわかりづらくなり、スイドロクスの町周辺では整っていた森は、シダや樹木が落ち、絡み合った姿に変わっていく。

クストスはみな、山賊の隠れ家を探すために毎日2回までの判定を行うことができる。最初の判定はキャラクターが痕跡を探すことを意味し、二回目の判定は実際に隠れ家を見つけ出すチャンス意味する。

\*\* 訳注：現在のフランス北部、ランスの街。



## 山賊の追跡

追跡は、野生学の判定（難易度9）で成功する。すべてのクストーデスが挑戦でき、中でももっとも達成度が高い結果を判断に用いる。達成度に基づき、クストーデスは以下の情報を得る。

**I** 搜索の結果数多くの痕跡を見つけることができるが、関係のあるものを特定するには至らない。どうやらたくさんの人々が、材木や焚き木を集めたり、狩猟を行ったりするためにこの森に出入りしているらしい。多くの獣たちもここに住み着いているようだ（野生のイノシシ、シカ、ノウサギ、ノロジカ、キツネ、オオカミなどの足跡が残っている）。クストーデスは探索を続ける必要がある。

**II** 人間の団がここを通過し、さらに彼らの痕跡を覆い隠そうとしたらしい。これは猟師のすることではなく、山賊の残した痕跡だ。隠れ家の探索が行えるようになる。

**III** クストーデスははっきりとした痕跡と、その痕跡を明らかにごまかそうとした場所に突き当たり、搜索を中断する。以後、隠れ家の探索が行えるようになる。

## 森の隠れ家の散策

モルウェン山脈で隠れ家を探すには、野生学の判定（難易度21）に少なくとも1人が成功しなければならない。クストーデスはこの判定の結果にいくつかの累積ボーナスを得ることができる。

+3 はっきりとした痕跡を見つけている場合（山賊の追跡で達成度IIIの情報を得ている場合）。

+6 アンニウスの指示を受けている場合（市場での会話で達成度IIIの情報を得ている場合）。

+3 初日以降のモルウェン山脈での探索の場合（ただしガッリアの神々の悪意によって浪費した場合を除く。「ガッリアの神々の目覚め」を参照）。

成功した場合、クストーデスはクシニオの谷に隠れ家を見つける（第8場面を参照）。

## 森の生物

最初の夜、動物たちの神であるケルヌノスによって呼び寄せられた野生動物の群れが、モルウェンの山々で過ごしているクストーデスを襲撃する。

クストス一人につき一匹の獣が襲いかかる。以下の一覧から選ぶ（順番）：オスジカ、クマ、オオカミ、イノシシ、オオヤマネコ（たとえば3人のクストーデスがいる場合、イノシシとオオヤマネコはこのシーンに登場しない）。

攻撃してくる動物たち（「附録2：敵対者たち」を参照）は、同じ種族の別個体となら変わりはなく、感覚の判定（難易度9）に成功したクストスは、彼らの目に暗赤色の炎が灯っているのが見える。

獣たちは警告なしに襲ってくる。警戒しているクストーデスは、<sup>センスイビリタース</sup>感覚の判定（難易度3D6）に成功しなければならない。眠っているクストーデスもまた判定を行うが、その場合の難易度は3D6+6になる。どのクストスも成功しなかった場合、<sup>コントゥベルニウム</sup>部隊の全員が、最初の拍に奇襲を受ける。奇襲を受けたか眠っていたキャラクターは、武器を用意するのに<sup>デンプス</sup>1拍かかり、防具を身につける余裕はない。

攻撃してくる動物たちは金属武器や炎を恐れる素振りがなく、全員を殺すまで執拗に攻撃してくる。彼らの獰猛さは極めて異常であり、3拍の後、クストーデスは<sup>ラティオ</sup>理性の判定（難易度2D6）に成功しなければならない。そうでない場合、防戦に追い込まれてしまう（クストスが攻撃や防御をする際の攻撃力が3減少する）。

## 第6場面： 町外れの探索

クストーデスがスィドロクスの町の周囲の町外れを調査することを選ぶ場合、平野や湿地を抜けて東へ向かう石畳の道を通る。それぞれのクストスは、山賊の隠れ家を探して町外れを探索するのに日を費やし、3回判定を行うことができる。

最初の判定は山賊たちの所在について情報を集めるためのもの、二番目の判定はアレシアの遺跡を見つけるためのチャンス、三番目の判定はクストーデスが実際に隠れ家を見つけ出すチャンスだ。

## バゴス 地方での探索

マンドゥビオルム地方の住人から情報を集めるには、クストーデスは一帯を横断して多くの人々と話す必要がある。全体として、彼らは詳細を演じるにふさわしい人物として二人の人物だけに会う。それぞれ<sup>デ・ソキエターテ</sup>社会学判定（難易度6）の成功を必要とする。通常、クストーデスは達成度に応じた情報を獲得し、最初のもの以降のすべての項目は、その前までの情報をすべて含む。1人目は、小さな農場の敷地内で腰掛けに座っている老婆だ。彼女はそら豆の皮をむいては、小枝を編んだ籠の中に入れていく。

**I** 「山賊たちの噂を聞いたよ。だけど、あたしゃ怖くないね。あたしゃブレンノ\*が、あたしらの誰も傷つける気なんてないって思ってるんだ……。あの子はこのあたりの生まれでね、あたしゃあの子がこんな小さな頃のことも覚えてるよ。それがあんなに危ない人間になっちゃって、たまげたね。」

**II** 「ブレンノはグズだったわけでも、ものすごく賢いわけでもなかった。ごく普通の子だったんだ。あたしゃあの子がどうしてあんなにおっかなくなっちゃったのか、正直言って不思議だよ。もしあたしがあの子をこのへんで見かけたか知りたいてんなら、残念だったね。あたしゃもう目  
\* 訳注：蛮族の王のこと。ここでは称号ではなく人名のように呼んでいるので、ルビ表記にはしていない。

が見えないんだ。あたしの知る限りじゃ、あの子はうちの豚小屋に隠れるのが上手だったよ。とにかく、ここには隠れられる場所がとにかくたくさんあってね。山は遺跡や、ご先祖様たちの墓が地面の下に何マイルも広がってるんだ……。」

III 「一番大きな遺跡は、ブラウコの街の北の、二つの川がぶつかるところにある塚だね。幽霊が出るって噂で、誰もあそこには近付きやしない。場所はわかるよ。あたし小さかった頃に一度そこで迷子になってね。でも、あたし山賊があんなところに行くとは思えないね。食べ物があるし、普通はセネ・ムーロ\* やアクアエ・ケレスみたいな街の近くに陣取るもんじゃないかねえ。」



## その他の人々との出会い

ク ストーデスが先述した農地に近付いたとき、子どもたちの集団が道沿いの高い木の葉を見上げていることに気がつく。そのうちの一人が「すみません」と声をかけてくる。「ボールを取ってくれませんか？ 僕たちフォリシュ（バレーボールの一種）で遊んでたんですけど、ボールが枝に引っかかっちゃって。」もしストーデスのうちの1人がボールを取りに木に登るなら（判定は不要）、<sup>センスィビリタース</sup>「感覚」で判定する（難易度6）。成功した場合、クストスはボールだけでなく、二本の枝の間のへこみの中に、木製の騎手の人形が引っかかっているのも発見する。もしストーデスがボールを返すなら1を、もし人形を見つけたなら2を、<sup>デ・ソキエターテ</sup>「社会学」判定の達成度に追加する。

二人目の人物は、畑の隅で労働中の、少年と老人の農奴二人だ。彼らは話のついでに一休みすることができるということで、喜んでクストーデスとの会話に応じてくれる。

I 「山賊？ おいらはあの人たちを山賊だなんて思わないよ。ここいらの誰も、何か盗まれたりしてないし、あの人たちに悩まされたりもしてないんだ」「こいつの言うことは無視してくだせえ、旦那。ええ、あっしらはやつらに悩まされてるんです。やつらは二年前に、カリヌスの農場からヤギを二匹盗んだんです。それに、イキリウスは自分とこの鶏をイタチが食ったと言ってたが、ありゃあきつとやつらの仕業ですぜ！」

II 「でも、あの人たちはもうそんなことしなくなったろ？」「そりゃあな！ だけど、良くなったわけでもないだろう？ やつらは鶏を盗むのを止めて、それで今度は人殺しを始めたんだ！ あっしは若旦那の死にやつら関わっていたって、驚きやしねえ。」「あんたはご主人とこのお坊ちゃんが迷子になって、溺れ死んだのを知ってるんだ！ 本当はあんたがちゃんと見てなきゃいけないのに、だからあの人たちのせいになろうとしてるんだろ！」

III 「と、とにかく…… なんにしても、悪党はとっ捕まえてもらわねえと！ あっしは、やつらがこの辺には隠れてないと思いき。まあみんな知ってることだろうけども。たぶんやつらはあそこの、山の上のどこかの遺跡の中に隠れてるんです。そこには村をいくつか作ったときに石が取られたあとの遺跡が、たくさんあるんです。たとえばセネ・ムーロとか、アクアエ・ケレスみてえな。旦那たちも行ってみりゃいい。」

もしクストーデスが達成度 III の結果を出した場合、<sup>センスィビリタース</sup>「感覚」の判定（難易度9）を行ってもよい。成功した場合、若い農奴が山賊たちをかばうような態度であり、老人の話がセネ・ムーロの村に及んだ際に、たじろいでいることに気づく。

## アレスシアの発見

2日目のはじめから、彼らはマンドゥビオルム地方の搜索に日を費やし、すべてのクストーデスは<sup>デ・ナトゥーラ</sup>「野生学」の判定（難易度21）を行う。クストーデスはいくつかの累積ボーナスを得ることができる。

+ 3 彼らがアウグストゥスムの街でマンドゥビオルム地方の地図を見ながら、アレスシアがその中のどこかにあると考えていた場合（<sup>デ・シエンティア</sup>「博物学」の判定に成功していた場合）。

+ 3 彼らがユリウス・カエサルに手によるこの地を説明する文章を見つけていた場合（マエニアン学院での調査を行っていた場合）。

+ 6 農場にいる老婆に方向を示してもらっていた場合。

+ 3 最初の日に町外れをうろついた後のすべての日（ただしガッリアの神々の悪意によって浪費した場合を除く。「ガッリアの神々の目覚め」の項目を参照）。

成功した場合、クストーデスはアレスシアの遺跡を発見する（第7場面を参照）。

## 町外れの隠れ家の特定

町外れの隠れ家を見つけるには、少なくとも一人のクストスが<sup>デ・ナトゥーラ</sup>「野生学」の判定（難易度21）に成功しなければならない。クストーデスはいくつかの累積ボーナスを得ることができる。

+ 3 彼らが儀式からなんらかのヒントを得ていた場合（巻末の「附録1：よく使われる呪術」を参照）。

+ 3 彼らが町外れに住む人々から隠れ家に関する何らかの手がかりを得ていた場合。

+ 6 クストーデスがセネ・ムーロに関する助言を得ているときに、若い農奴が何か心配していたことに彼らが気付いていた場合。

\* 訳注：現在のフランス、スミュール＝アン＝ノーソワの町。



+ 3 最初の日に町外れをうろついた後のすべての日（ただしガッリアの神々の悪意によって浪費した場合を除く。「ガッリアの神々の目覚め」の項目を参照）。

成功した場合、クストーデスはセネ・ムーロの近くで隠れ家を発見する（第8場面を参照）。

## 第7場面： アレシアの亡霊

クストーデスがアレシアの遺跡を発見した場合、彼らはブラウコの村とアクアエ・ケレレスの村を越えて、北へ移動する。そして太陽が暗くうねった雲の影に少しずつ隠れていき、やがて二つの川に挟まれた細い谷に到着する。

嵐の到来を告げる低い風音の反響を聞きながら、クストーデスは野営のために風雨をしのぐことができる場所を探し始める。

突如、日光が遮られてほとんど見えないが、丘の頂上に、屋根から植物が突き出た古い建物の骨組みがあるのがクストーデスの目に入る。

丘は谷底から200メートルあまりの高さで、北の合流地点に向かって2本の川が走り、東西の端部分以外のすべてが切り立った崖に囲まれている。要塞化するのに適した場所だ。

### 嵐の歓迎

日没までの間に、クストーデスは丘のふもとと小さな遺跡群に野営地を築く。雲が猛烈な雨を降らせ始める前のわずかなあいだに、彼らはかろうじて TENT を張ることができる。何時間ものあいだ閃光が夜闇を照らし続け、夜通し嵐が吹き荒れるが、それらは特に丘の頂上にだけ暴力的になっているように感じられる。

嵐の中、クストーデスは <sup>センシビリティ</sup> 感覚 の判定（難易度9）を試みることができる。成功した場合、彼らは、我々の世界と超越した世界に広がっているものと隔てているバールが、丘の頂上では薄くなっているように感じる。また、この場所での儀式が非常に強力なものになり、また同時に危険なものにもなるということを感じ取る。

嵐が予兆としての超常現象であることにクストーデスが気付いた場合、彼らは <sup>デ・マギア</sup> 魔法学 の判定（難易度6）によりそれを解釈しようとする可以尝试。その達成度に基づき、クストーデスは以下の情報を獲得する。

- I 神々は騒ぎ立てている。
- II 神々は挑発され続けている。
- III 神々はクストーデスをここまで引き寄せてきた。すべての始まりの地へ連れてくるために。



## 神々の怒り

アレシアの街は、<sup>マンドゥッピ</sup> ガッリア部族連合の信仰の重要な中心地たる聖なる地、まさにその場所に建設されていた。熱心な信者たちはガッリア全土から群れをなしてここを訪れ、現世の者たちの手には届かない場所にいる彼らの神々の存在を、わずかでも近くに感じようとした。今日神々は未だこの地にあり、ローマの神々の名のもとに行動しているクストーデスの存在が、彼らを戸惑わせ、苛立たせている。

ここに来ることによって、クストーデスはガッリアの神々の怒りに対して挑戦しており、今まさに彼らの怒りを買っている。この時点から、クストーデスが <sup>パコス</sup> マンドゥッピオルム地方に留まる限り、デーミウルグスは日ごとに2つの超自然現象を生成するようになる。

### 遺跡

翌朝、嵐は少しずつその他の雲に混じり、遠くに雷鳴や閃光を伴いつつ消えていく。クストーデスが丘に登る場合、進むにつれて植物が分厚くうねり、剣で切り開きながらでなければなかなか足が踏み出せないことがわかる。野生学の判定（難易度6）に成功すると、長い間ここには誰も立ち入っていないことがわかる。

<sup>デ・シェンティア</sup> 博物学の判定（難易度6）に成功したクストスは、達成度に基づいて情報を得ることができ、遺跡について理解することができる。最初の情報以降のすべての情報には、その前までの内容が含まれる。

- I 遺跡は、ケルトの大きな丘城が残ったものだ。周囲をガッリア様式の城壁に囲まれており、ふもとには小さな住宅がより集まっている（昨晚クストーデスが野営した場所だ）。
- II 街はおそらく炎によって焼かれたようだ。建造物の中には家々のほか、多くの神殿も見受けられる。それらは特に重要な信仰の場であるようだ。
- III クストーデスはいくつかの碑文を見つけ出す。消えかかっている文字列の中で、「IN ALISIIA」\* の文字が未だ読み取れ、それにより彼らはこの場所が間違いなく、ケルトのガッリア部族連合の首都であり、ローマ建国紀元701年にユリウス・カエサルの軍隊と相対した王・ウェルキンゲトリクスに率いられたケルト族連合が最後に拠り所とした場所、ガッリアの町アレシアであることを知る。

\* 訳注：この碑文は現実でも発掘され、アレシアの所在地を知る手がかりになっている。









## 神秘のヴェールを突破する

クストーデスがアレシアの丘の頂上で予言の儀式を行う場合、まず彼らは儀式がシンプルでとても簡単に行えることに気付く（難易度が3減少する）。

すべてが順調に進んでいると思ったとき、祭司となっているクストスは応えを受け取る。薄い雲が丘の頂上を飲み込み、クストーデスはほぼ覆い隠され、彼らの視界は奪われる。そして、遠くからのかすかな光が大きくなり、別世界の紫色の空を照らし出す。紫色の光に照らされてクストーデスの眼前に広がったのは、とてつもなく巨大な姿形が、地球を揺さぶるような戦いを行い、互いに雷撃を投げつけあい、山頂を投げあい、巨大な剣と槍で戦っているという光景だ。

突然、巨大な姿形のうちのひとつが振り返り、クストーデスのことに気付く。それは人形で、その頭にはシカの角が冠せられている。イノシシたちや、クマやオオカミたちがその足元を走り回っている。咒法学の判定（難易度9）に成功すると、その姿がガッリアの神ケルヌノスであることがわかる。巨神は彼の首に着けていたトルク\*を取り外し、クストーデスに向かって投げる。それが着地すると同時に雷が宝石を撃ち、クストーデスは目がくらんでさらに気を失い、そこでヴィジョンは終わる。

クストーデスが意識を取り戻すと、彼らがヴィジョンの中で見た雷の落ちた地面に、黒い穴が開いているのを見る。そしてその中から生物が這い出してくる。それはクストーデスが今まで見たことがないほどに長い蛇で、直径はおよそ60センチメートル、その巨大で重たい頭部には、二本の湾曲した角が生えている。

ラム・ホーランド・サーベント

羊角の大蛇はクストーデスの前に現れると、シャーッと激しく威嚇する。彼らには、戦うか死ぬかの選択肢しかない（「附録2：敵対者たち」を参照）。蛇は遺跡の柱や壊れた壁を絶えず動き回っているの、遠隔武器での攻撃は困難になる（難易度が3上昇する）。蛇は殺されると、白い煙のもやの中に消える。



## その他の調査

**ア** バッロの街やその他の場所への探索では、新しい手がかりを得ることはできない。地元住民たちは蛮族の王や彼の部下たちに気付いておらず何も付け加えることがないか、もしくは彼らに同調しており、クストーデスに何も明かそうとしない。

\* 訳注：古代の装身具。

## 第3部： 恐怖の終焉

### 第8場面： 隠れ家

クストーデスがモルワンの山中に山賊たちの森の隠れ家を見つけた場合でも、マンドッピオルム<sup>パリス</sup>地方の田舎の隠れ家を見つけた場合でも、遭遇するものは同じだ。以下に書かれているケルトの墳墓に関する説明は、その場の必要に応じて適宜修正されるものとする。

#### ケルトの墳墓

山賊たちはその活動の初期には、スイドロクスの町から遠くない場所、モルワンの山にひとつだけ隠れ家を持っていた。人数が増えてくると、蛮族の王は周辺を探索し、隠れ家にするのに良い場所を探し始めた。現在いくつかの隠れ家が、スイドロクスの町から徒歩1日の場所にある。墳墓の中には、クストーデスと同数の武装した山賊たちが常時詰めてい

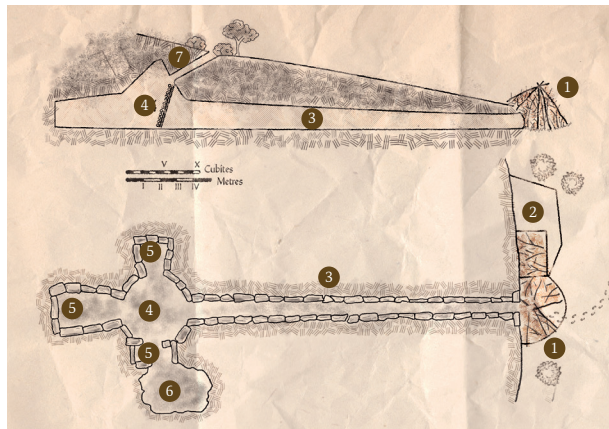
る。彼らは全員男性だが、例外的に一人だけ、山賊たちのうちのひとりの愛人の女性がいる。

墳墓は人工の丘になっており、草や灌木、まばらな樹木にうっすらと覆われている。丘のふもとから頂上のほうを見ると、近くに小さな囲いのある、小さな木造の小屋になっている。小屋の中に灯りはなく、煙もなく、どうやら打ち捨てられたのだろう。

#### 山賊の戦略

もし山賊たちがエリア1の警報装置によって警戒していた場合、彼らはクストーデスがトンネルに入ってくるのを待ってから、はしごを登って全員が上部のトンネルから脱出し、はしごを取り除いてしまう。そのためクストーデスは彼らを追いかけることが出来ない。さらに、山賊たちは小屋（エリア1）まで戻ってくる。彼らの作戦はクストーデスを墳墓の内部に閉じ込め、狭い道を通して1人ずつ出てくるのを迎え撃つというものだ。

警報が鳴らず、山賊たちがクストーデスの存在に気付いていない場合、<sup>デ・コルボレ</sup>身体学の判定（難易度6）によって、彼らは墳墓の内部まで侵入することができる。



① 小屋は、中心に向かって湾曲した長い棒と枝で構成されており、それを覆っている雑木と雑草の薄い層が、外の寒さや天候の影響を防いでいる。内部には、炉端に二台一組のベッドが作られている。可動式の木板が、墳墓への入り口をふさぐように、丘の側面に立てかけられている（エリア3）。板にはとても単純な警報装置が隠されている。墳墓の中央（エリア4）にある木板の鐘につながった紐がくりつけられており、警報装置を無効化しないまま木板を取り除くと、警報が作動して墳墓の中にいる山賊たちが警戒する。あえて罠を探そうとする場合には簡単な判定（<sup>デ・エンティエ</sup>博物学の判定で難易度3）を行い、それなしで罠に気付こうとする場合は難しい判定（<sup>センシビリティ</sup>感覚で難易度9）を行う。

② 小枝で作られたフェンスで、数頭分の馬に十分な大きさの小牧場が囲われている。木製のひしは枝や雑木で覆われ、牧場で穏やかに放牧されている一頭のラバが、風雨を避けられるように

なっている。

③ 平たく厚い石版が側面に並び、天井にも敷き詰められたトンネルが、墳墓の奥に向かって伸びており、かすかな光が墳墓の内部から差している。トンネルはおよそ27メートルある。入り口は低く狭く、幅はかろうじて60センチメートル、高さは1.5メートルだが、エリア4に向けて開けていくにつれてだんだんと約2倍の高さと幅に変わっていく。いかなる場合でも、トンネルが狭く細いために、墳墓の中へ盾を持ち込むことができない。

④ 円形の部屋が墳墓の中心に位置している。その壁面は平らな丸石で作られており、天井は石版が積み重ねられて円錐状になっている。4つの出入り口のうち3つは側室（エリア5）に、1つはトンネル（エリア3）につながっている。木製のはしごを登ると、天井に掘られた、床から3メートルのところにあるトンネル（エリア7）に到達できる。

⑤ この側室には、かつてガッリア人の指導者たちの遺体が安置されていた。ここに保管されていた宝物は大昔に奪い去られ、現在は山賊たちの寝室になっている。いくつかのブランケット、ワインの入った革袋、食料、そして役に立たない小物が転がっているばかりだ。クストーデスが墳墓の探索を開始したとき、山賊たちはここで眠っている。

⑥ この側室は最近になってより多くの人数が墳墓で生活するために掘られたものだ。他の部屋とは違い、ここは材木や木板でいっぱいになっている。

⑦ この小道は山賊によって掘られたもので、墳墓の中央の部屋（エリア4）と外部とをつなぐためのものだ。外側は、偽装の施された可動扉によって入り口が隠されている（これを発見するには、<sup>デ・ナートウラ</sup>野生学の判定で難易度12に成功する必要がある）。



判定に成功した場合、山賊は戦闘の最初の拍<sup>テンパス</sup>は奇襲を受けた状態になる。奇

襲に失敗した場合は、山賊たちは武器を用意することができるが、防具は用意できない。

山賊たちは死ぬまで戦う。この決断により、彼らの攻撃力はこの戦闘を通して3上昇する（攻撃および防御）。

### 堅実な指導者

戦闘後、クストーデスは山賊たちと一緒にいた女性に対して質問をすることができる。彼女は隠匿の罪人（架刑）となる運命が待っていることに怯えている。結果的に彼女は、山賊たちの指導者について知っていることのすべてを速やかに話す。

<sup>ブレンヌス</sup> 蛮族の王はカリスマに富んだ人物で、ささいな犯罪者集団にすぎなかった山賊たちをよく訓練されよく武装された一団へ転身させたほどの戦略の天才でもある。彼の指導の下、山賊たちは昨年、だんだんとよりうまい目標を狙って数多くの攻撃を行った。彼らは地元住民への攻撃を一切やめ、<sup>ブレンヌス</sup> 蛮族の王がローマ人たちを指して言うところの「侵略者」たちに絞ってターゲットとした。

<sup>ブレンヌス</sup> 蛮族の王は一つの場所に数日以上滞在しないため、すぐには見つからないことがわかっている。しかし数日前、ある商人がアパッロの街へ向かう途中で襲撃され、それから追跡者を混乱させるためにその襲撃隊は分裂した。<sup>ブレンヌス</sup> 蛮族の王は12人の部下たちと共に、セントゥ・ウェルノの街とアビルスシアの街の間にある丘の上の基地へ向かった。

### 手助けを呼ぶ

<sup>ブレンヌス</sup> 蛮族の王を捕まえたい場合は、彼は2日以内には場所を変えてしまうので、クストーデスは急いで向かわなければならぬ。時間が差し迫っている中、クストーデスはわずかな時間を見つけてスィドロクスの街に戻り、そこに駐留しているローマ軍団の助力を願うこともできる。そうする場合、<sup>マンシオ</sup> 宿場に戻ったところで彼らは、アウグストゥスムの街から来た警備隊が、ある任務を受けてアパッロの街へ向かおうとしているのを発見する。

その一団は、15からクストーデスの人数を引いたのと同じ人数の軍団兵で構成されており、シグナム持ち<sup>シグニフェル</sup> \* のフォーガルという人物が先導している。

クストーデスに免状を見せられて状況の説明を受けると、フォーガルは彼の任務を捨て、<sup>ブレンヌス</sup> 蛮族の王の基地を攻撃するクストーデスのサポートをしてくれる。



## 山賊を待ち伏せする

**基** 地を去る山賊を待ち伏せしようとする試みはすべて失敗する。基地を取り囲む平原は、隠れるには広く、開けすぎているからだ。

<sup>ブレンヌス</sup> 蛮族の王はローマ人の一団を見つけると、丘の草の生えた斜面を馬で駆け、逃げてしまう。馬の後ろを追いかける場合、クストーデスはエポナの悪意（「ガッリアの神々の目覚め」を参照）に直面して彼らの馬のコントロールを失い、<sup>ブレンヌス</sup> 蛮族の王に逃げる時間を与えてしまう。この邂逅<sup>かいこう</sup>によって彼はその戦利品の一部とともに姿をくらましてしまい、やがてどこか別の場所で再び活動を始めることになる。

## 第9場面： 蛇の頭切り

*捕まっていた女性の指示のおかげで、クストーデスは簡単に基地を発見する。彼らは木々や高い草に守られた拠点に近付いていくが、歩哨に見つかるのを避けるために距離のある地点で止まらざるを得なくなる。*

<sup>デベッロ</sup> 兵学判定（難易度6）に成功したクストスは、基地の戦略的評価を行い、その達成度によって情報を得ることができる。最初の情報以降のすべての情報には、その前までの内容が含まれる。

Ⅰ 基地は周囲を草原に囲まれており、白昼堂々基地へ近付いていくのは不可能だ。基地から出てくる山賊たちを待ち伏せしようとしても、とくに山賊たちが馬に乗っている場合、彼らが待ち伏せから逃れるチャンスはたくさんある。

Ⅱ 基地に入り口はひとつしかなく、固く守られているようで、突破することは非常に難しい。城壁は一部が低くなっているが、そちらは崖に面している。

Ⅲ 城壁の上には3人の守備兵がおり、決まった場所で警戒を行っている（すべての守備兵の目をかいくぐるための判定は、難易度が3減少する）。

<sup>ブレンヌス</sup> 蛮族の王は古代の丘城の中に彼の本拠地を作った。城壁の中の建物は部分的に補修され、いくつかの家や厩舎、円形の邸宅は特に補強されている。それ以外は、砕かれた乾いた壁に囲まれた無人の骨組みになっている。石や瓦礫は城塞の再建に使用されたり、馬たちが安全に歩き回れるようにするために片付けられたりした。<sup>ブレンヌス</sup> 蛮族の王は円形の邸宅の中に滞在しており、彼の部下の大部分は表門のそばの居住区で暮らしている。

\* 訳注：シグナムとは、棒に像を取り付け、部隊識別のシンボルマークとしたもの。

## 墳墓への潜入

クストーデスは基地に入るために城壁に登ることができる。壁は高すぎるほどではないが、外壕が全体の高さを増している。クストーデスは壁を登って前庭に入るために、身体学デ・コルボレの判定（難易度6）に成功する必要がある。守備兵の見ていない隙をつくには、知性インゲニウムの判定（難易度2 D6）に成功する必要がある。

断崖を登るのには、より難しい身体学デ・コルボレの判定（難易度9）に成功する必要があるが、ここには壁がないので守備兵が来ることもなく、気付かれずに潜入するのは身体学デ・コルボレの判定（難易度6）に成功するだけでよい。ここからなら、クストーデスは裏庭（エリア9）にも中庭にも潜入することができる。

一度内部に入ると、クストーデスは表門を中から開けようとすることができる。そうするためには、彼らは身体学デ・コルボレの判定（難易度9）を行い、守備兵の眼下を通り抜けなければならない。失敗した場合、彼らが内扉に到達する前に、守備兵が警報を鳴らし、二つの扉を開けるまでに

追加の拍テンポラが必要になる。

達成度に応じて、行動の結果は以下の通りになる。

I クストーデスは警報が鳴る前に内扉を開ける。外側の扉を開けるのに追加で1拍テンポラが必要になる。

II クストーデスは両方の扉を開けることに成功する。警報は鳴らないが、クストーデスが再度基地に入ろうとする場合は、もう一度身体学デ・コルボレの判定（難易度6）を行う必要がある。失敗した場合、彼らは守備兵に見つかり、警報を鳴らされてしまう。

III クストーデスは両方の扉を開けることに成功する。彼らは扉のところで待つこともできるし、基地内のどこか好きな場所へ移動することもできる。



1 もともと基地の周囲を取り囲むように古い溝が作られており、その上から新たに濠が掘られているが、通常の効果的な防御の役割を果たすためのものよりは浅くなっている。

2 崩れていた城壁はほどよく修復されている。壁の一部は木製の柵に取り替えられ、登るのが非常に難しい急斜面に面した部分だけは未完成のままになっている。

3 丘城の中へつながっているのは、二つの内扉を備えた屋根のない長方形の部屋だけだ。この部屋の外側に面した扉は衝角で打ち破ることが可能だが、内側の扉は十分に助走がつけられるスペースがなく、打ち破れない。屋根がないので、攻撃者たちが部屋の中に殺到してきても、防御側は上から射掛けることができる。

4 内扉から伸びた回廊は、円形の邸宅と基地の他のエリアにつ

ながっている。3つの扉は山賊たちの居住地（エリア5）につながっており、その反対側は、前庭につながる3つの隙間が開いている。回廊は幅がとても狭く、人間一人ですぐることができる。このエリアの人間は、城壁からの遠隔攻撃の対象になりうる。

5 ひとつつながりの藁葺きの建物がつながっている。ここでは蛮族の王の部下たちが眠っている。部屋は広くて暖かく、簡易ベッドや焚き木、いくつかの生活用品、小物類が置かれている。

6 この開けた場所には、かつての古い基地の住居跡が残っている。蛮族の王と彼の部下たちはここに何も再建せず、このエリアには壁の跡や瓦礫が散らかっている。

7 円形の邸宅はこの基地最大の建物で、蛮族の王と彼が信頼している部下たちが暮らしている。この建物は3層構造になっている。1階が主な居住区画で、中央の暖炉から暖気と灯りを得ている。はしごを登ると2階が寝室になっている。1階の床に設けられた入り口を開くともうひとつの木製のはしごが置かれており、そこから地下室に入ることができる。ここにはいくつかの生活用品と、宝物が保存されている。

8 このエリアには厩舎と動物小屋が設置されている。ここでは山賊たちが、卵やミルク、時折肉を得るためのめんどり、ガチョウ、羊を育てている。木製の屋根が山賊たちの馬を保護している。クストーデスがこのエリアに入ると、ピピウスとエボナ（「ガッリアの神々の目覚め」を参照）が動物たちを乱痴気騒ぎに駆り立て、馬たちはいななき、ガチョウはわめき、ガーガー鳴き、注意を引くまいと行動しようとするクストーデスのチャンスをふいにしてしまう（守備兵の注意をくぐり抜けるためのすべての判定の難易度が3上昇する）。

9 この裏庭は時折貯蔵庫として利用される。



## 敵襲！

警報が鳴ると、山賊たちはベッドから起き、戦いの準備をする。眠っている7人の山賊たちが居住区から出てくるまでに、2拍かかる。彼らは武器と盾を装備しているが、鎧は装備していない。蛮族の王と彼の護衛5人が円形の邸宅から出てくるまでには5拍かかるが、その間に彼らは鎧を身に着けている。

居住区から出ると、クストーデスが扉を開けている場合、山賊たちはすぐにそれを閉めようとするか、もしくは扉を開けたままにしようとするクストーデスに攻撃をしかけてくる。警報が鳴った際にまだ扉が閉じられている場合、3人の山賊は基地の中を搜索し、その間に残りの4人は城壁に登って、上から弓矢で射撃しようとする。もしもローマ軍団が表門を突破したことなどにより、回廊をふさぐ必要がある場合、狭い幅の通路は3人の山賊たちで十分にふさぐことができる。蛮族の王は円形の邸宅を出ると背後に控え、側面攻撃に対応する準備をしたり、回廊の守備兵を助けたり、壁に登ってくる攻撃者たちを押し返そうとする。

## 基地の攻撃

クストーデスがフォーガルの軍団兵たちの参戦を得ている場合、彼らの支援により以下の効果を得る。それぞれの拍の最初に、ローマ軍団の指揮官（フォーガルでも、クストーデスのうちの一人でもよい）は以下の難易度で兵学判定を行う。

難易度12：ローマ軍団が外にいて、壁に殺到しようとする場合。

難易度9：外扉が開いていて、内扉を攻撃している場合。

難易度6：基地内部に入り込み、前庭で攻撃を行っている場合。

判定に失敗した場合、ひとりの兵士が負傷し、彼らは苦境に立たされる。また、次の拍の冒頭に行く兵学の判定の結果を3減少させる。成功した場合、達成度に応じて以下の効果を得る。

- I 二つの勢力は睨み合っている。誰も負傷しない。
- II 山賊のうちのひとりが負傷する。
- III 山賊のうちのひとりが負傷し、攻撃側は少しばかり戦略的優位に立つ。次の拍の冒頭の兵学判定の結果に3を追加する。
- IV（またはそれ以上）山賊のうちの一人が息の根を止められ、攻撃側が防御側を後ろに押し込むことに成功する。もし城壁や扉で戦闘が行われていた場合、山賊たちは前庭に押し戻される。戦闘が前庭で行われていた場合、山賊たちは円形の邸宅の中に押し込まれる。

それぞれの軍団兵は、戦線からの離脱を余儀なくされるまでの間に、4回の負傷に耐えることができる。また、山賊たちは降伏するまでの間に3回の負傷に耐えることができる。

山賊たちが円形の邸宅の中に立てこもる場合、彼らは門を閉ざし、地下室へ向かう入り口を塞いでしまうだろう。この時点では、基本的に山賊を地下室から立ち退かせることはできず、包囲戦を続けるほかない。クストーデスには、アウグストゥスの街へ増援を依頼するに十分な時間がある。数日後、蛮族の王は、500年前にウェルキングトリクスがしたように彼の部下たちの代わりに交渉を行い、自ら降伏することで、部下たちの命を救おうとする。

## 第10場面： 決着

蛮族の王の敗北により、ウェルキングトリクスの復讐心は再び鎮まり、この地方は平常通りに戻る。すべての超自然現象は急激に止み、クストーデスやローマ軍団兵たち、そして地域住民たちは、突然の平穩に胸をなでおろす。兵士たちは道々、彼らを苦しめていた呪いを解いてくれたクストーデスに喝采を送り、褒め称える。

ローマ軍団は山賊たちの財宝を集め、軍団司令官の命を受けた会計係である百人隊長補の監視体制の下、アウグストゥスの街へ輸送する。クストーデスは、この輸送の護衛を担当することを依頼される。

クストーデスがアウグストゥスの街へ到着すると、テオドシウス・アンテノルの出迎えを受ける。司令官は彼らの行動に対して感謝を述べ、蛮族の王を捕らえることができたこと（または殺害できたこと、またはこの地方から追い出したこと）の喜びを伝える。

クストーデスが、輸送してきた財宝を確かめ、その中に蛮族の王を変えるきっかけとなったものを探すことを望むと、テオドシウスたちはそれを許可するものの、クストーデスは官僚的な手続きの長さで退屈さに苛つかれることだろう。まずはじめに盗まれた品物の目録が完成し、それからその目録と、盗難に遭った品物を探している商売人の、関係者や商売仲間によって提供された貨物品の一覧とを比較し、最終的に、一覧に見つからなかったものがすべて、法的に請求することができるものとして戻される。

実際のところ、クストーデスは彼らが探しているものの正体を知らないうえに、山賊たちによって盗まれた様々な品物はそんなに目立ったものがあるわけでもない。武器だけに限定して考慮すると、ウェルキングトリクスの剣は、販売目的に輸送されているところを金品目当てに強奪された数十の武器の中に混ざっている。

クストーデスがアウグストゥスの街に戻ると、マルクス・ネボスが訪ねて来て、彼らの目撃した出来事について話そう求める。物語は夜更けまで続き、大いに話し、大いにワインの盃を乾かしてのち、ようやくクストーデスは沈黙の中に落ちていく。

老教官は、クストーデスの言葉を繰り返し、彼自身に向けてしばしのあいだ呟く。そして、日の出前に彼の宿へ戻りながら、思慮深さを顔に浮かべつつ、「よくやった。じつによくやった」と小さく言うのだった。

## 付録1

### よく使われる呪法

クストーデスは彼らに何が起きているのかを知る手がかりを得るために、しばしば予言の儀式を試みる。以下は、一般的なものの一覧だ。

#### 神意占い

クストーデスは、彼らに対する神々の意思を測ることができる。そうする場合、彼らは<sup>デ・マギア</sup>呪法学判定（難易度6）を行い、その達成度に応じて情報を得る。最初の情報以降のすべての情報には、その前までの内容が含まれる。

- Ⅰ ローマの神々はクストーデスに恩恵を与えている。
- Ⅱ 祭司の把握していない何らかの理由により、神々は平穏を失っている。
- Ⅲ 神々はクストーデスに対し、さらなる努力を望んでいる。

#### 千里眼

クストーデスは千里眼の儀式を行うことで、山賊たちの位置を特定しようとする。そうする場合、<sup>デ・マギア</sup>呪法学判定（難易度9）を行い、その達成度に応じて情報を得る。最初の情報以降のすべての情報には、その前までの内容が含まれる。

- Ⅰ クストスは、芝生の上で休んでいる男たちの集団を見る。彼らの馬は近くにつなぎとめてある。男たちは完全にくつろいでおり、黒パンとチーズを食べ、革袋から飲み物を飲んでいる。彼らのリーダーらしい一人の男が、集団から離れ、遠くを見つめている。
- Ⅱ リーダーの背後に、かすかな幻視の中、別の姿が見える。それは背の高い戦士のように、赤みがかった長い髪が肩まで垂れ下がっており、槍と楕円形の盾を持っている。集団のうちの誰も、その存在には気付いていないようだ。
- Ⅲ 一団は丘の上に野営しており、川淵の岸に残った土地に建設された居住地を、さきほどの二人の男が見下ろしている。戦士の姿がリーダーに何かを耳打ちし、リーダーの思考を揺さぶっているようだ。彼はそれから、他の男たちに出発するよう命じる。彼らは同じ場所に長く留まれないからだ。

#### 過去認知

クストーデスは、かつて戦いが行われた場所の上で過去認知の儀式を行うことができる。そうする場合、<sup>デ・マギア</sup>呪法学判定（難易度9）を行い、その達成度に応じて情報を得る。最初の情報以降のすべての情報には、その前までの内容が含まれる。

- Ⅰ クストスは数人の男たちが路上で戦っているのを見る。そのうちの数人は、地面に横たわって恐怖に震えている高価な服を着た男の雇った、武装護衛であるらしい。
- Ⅱ ふいに、数人の騎馬兵が戦闘の只中に突入する。馬上の彼らが槍で突き、剣でなぎ払うことで、戦いは終わる。
- Ⅲ 騎馬兵のうちの一人の馬は、人間の頭蓋骨で飾られている。

#### 未来予知

レックス・アルカナのゲーム中に使用される未来予知は、様々な場面でクストーデスが関心を寄せている情報によって変化するため、その例を提示することはできない。

次の攻撃がどこで行われるかについて尋ねたときには、儀式を執り行うクストスが、どこに攻撃が来そうかの見当をすでにつけていて、その予想を裏付けようとする場合にだけ、答えを得ることができる。





## 付録2

### 敵対者たち

以下の一覧は、敵の能力を次のフォーマットで要約して書き表したものだ。

- ・「ダイス種」：使用するダイスの種類。後に続く個数の表示は、記載されている特徴を決定するのに使用するダイスの数を意味する。
- ・「特殊能力」：その敵が、記載されている能力を所持していることを意味する。

表：敵対者たち

| 名前                         | ダイス     | 1 個                           | 2 個                                       | 3 個                              | 武器                           | 鎧                | 盾              | 特殊能力                                           |
|----------------------------|---------|-------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------|------------------------------|------------------|----------------|------------------------------------------------|
| イノシシ                       | 6(D6)   | ダメージ                          | デ・ベッロ<br>兵学                               | デ・コルボレ<br>身体学<br>ヒットポイント         | /                            | /                | /              | 突進                                             |
| オオカミ                       | 6(D6)   | ダメージ                          | ヒットポイント                                   | デ・ベッロ<br>兵学<br>デ・コルボレ<br>身体学     | /                            | /                | /              | /                                              |
| オオヤマネコ                     | 6(D6)   | ダメージ                          | ヒットポイント                                   | デ・ベッロ<br>兵学<br>デ・コルボレ<br>身体学     | /                            | /                | /              | 突進                                             |
| オスジカ                       | 10(D10) | デ・ベッロ<br>兵学<br>ダメージ           | ヒットポイント                                   | デ・コルボレ<br>身体学                    | /                            | /                | /              | 突進                                             |
| クマ                         | 12(D12) | ダメージ                          | デ・ベッロ<br>兵学<br>デ・コルボレ<br>身体学              | ヒットポイント                          | /                            | /                | /              | /                                              |
| グニークラディ<br>フードを被った精霊 *     | 6(D6)   | ダメージ                          | デ・ベッロ<br>兵学<br>ヒットポイント                    | デ・コルボレ<br>身体学<br>デ・ナートゥーラ<br>野生学 | /                            | /                | /              | 感染 (D6),<br>フェイトロール<br>運命の流転,<br>異常な速<br>さ, 不死 |
| フレンヌス<br>蛮族の王 **           | 8(D8)   | ラティオ<br>理性                    | デ・ベッロ<br>兵学<br>デ・コルボレ<br>身体学<br>ヒットポイント   | デ・コルボレ<br>身体学<br>センスイビリタース<br>感覚 | グラディウス<br>アルクス<br>(6) 弓 †(6) | ロリカ・プ<br>ルマタ★(4) | クリバウ<br>ス X(2) | フェイトロール<br>運命の流転                               |
| 山賊                         | 6(D6)   | ラティオ<br>理性<br>センスイビリタース<br>感覚 | デ・ベッロ<br>兵学<br>デ・ナートゥーラ<br>野生学<br>ヒットポイント | デ・コルボレ<br>身体学                    | グラディウス<br>アルクス<br>(6) 弓 †(6) | レウィス・ロ<br>リカ※(3) | パルマ<br>∞(1)    | /                                              |
| ラム・ホーンド・サーベント<br>羊角の大蛇 *** | 10(D10) | デ・コルボレ<br>身体学<br>ダメージ         | デ・ベッロ<br>兵学                               | ヒットポイント                          | /                            | 鱗の表皮 (3)         | /              | 締め付け,<br>毒 (DV2)                               |

\* フードを被った精霊：ガロ・ローマの宗教の、名前のない古い精霊。ローマ側の与えた唯一の名は、ただのフードの精霊を意味する。彼らは夜にのみ現れ、素早い退却の能力を使うことで、もと来た闇の中に戻ることができる。そうする場合や、彼らのヒットポイントが0になった場合、彼らはいずれに消え、次の夜が来るまで見つけ出すことができなくなる。彼らがキャラクターを待ち伏せする場合には、彼らは感染の能力を使って相手を窒息させることができる。能力の被害者は活力の判定（この能力を使う各精霊につき、難易度D6）に成功しなければならず、失敗した場合には麻痺して窒息し、活力の判定の結果と同じ拍が経過したのち、死亡する。

\*\* 蛮族の王：彼はほとんど、金を盗み時々命を奪うような、ごく普通の山賊だった。数奇な運命によってウェルキングトリクスが彼を選び、その聖なる手引きによって、彼は大胆さや賢明さを発揮してきた。しかし、このアルウェルニ族の王の遺産は彼の小さな野心に重くのしかかり、負担となっていることだろう。

\*\*\* 羊角の大蛇：この沼地や湿原に潜む伝説上の生き物は、しばしばガッリアの神々が配下にいるものだ。彼らは敵に対して曲がった角による突進を繰り出し、そしてそのとぐろによって、相手を締め付け押しつぶそうとする。

† Arcus。複数の素材を組み合わせて威力を向上させた弓。複合弓。

★ Lorica plumata。鱗状に伸ばした鉄片を、リングメイルの上に編み込んだ鎧。

※ Levis Lorica。革製の鎧。上半身を覆う

X Clipeus。円形の盾。

∞ Parma。円形の小さな盾。

## 特殊能力

クストーデスが遭遇する敵たちの中には、特別な能力を持っていたり、特別な攻撃を繰り出してきたりするものたちもいる。以下の一覧は、このサンプルシナリオに登場する特別な技能についての解説だ。

表：特殊能力

| 能力名                             | 効果                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 突進                              | 能力の所持者は原始的な武器の攻撃を行いながら、戦いの中に走り込む。所持者がその戦闘の最初の拍で攻撃側になっている場合、その攻撃力を3増加させる。                                                                                                                                                                                                                                    |
| 締め付け                            | 能力の所持者が少なくとも1点でもダメージを与えるとすぐに、その攻撃の対象は捕まり、その行動が妨害される（ <small>デバッド</small> 兵学の判定の結果が0になる）。各拍の最初に、捕まった被害者は自由になるために活力判定を行う（難易度は捕獲された際に受けたダメージに等しい）。失敗した場合、対象者は捕獲者の与えるダメージをそのまま受ける（鎧の効果は無視する）。捕獲中に何か別のものからダメージを受けた場合、捕獲者はその被害者を解放する。                                                                             |
| 感染 (X)                          | この能力の所持者は身体的または魔術的な方法で、感染を拡げることができる。被害者は、能力の所持者ごとに記載されている能力での判定（難易度X）を行うことで、この能力による感染に抵抗することができる。                                                                                                                                                                                                           |
| 不死                              | この能力の所持者は、致死性の原因により殺されることはない。ヒットポイントが0になったとしても、戦闘から除外されるだけで死ぬことはない。                                                                                                                                                                                                                                         |
| <small>フェイトロール</small><br>運命の流転 | この能力の所持者は、神への献身やなんらかの生来の魔術的な特質によって、運命の流転の恩恵を受けている。この能力はクストーデスと同じように効果を及ぼす。                                                                                                                                                                                                                                  |
| 異常な速さ                           | この能力の所持者は接敵状態を解除することができ、いつでもすぐに逃げ去ることができる。                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| 毒 (X)                           | この能力の所持者は、毒液を分泌する（あるいは、毒を持っている）。能力の所持者が少なくとも1点でもダメージを与えた場合、対象者は毒を受ける。毒を受けたキャラクターは、活力判定（難易度X）を行う。判定に成功した場合、そのキャラクターはそれ以上毒の効果を受けずに毒状態から回復する。失敗した場合、難易度と判定結果の差と等しい値のダメージを受ける（鎧の効果は無視する）。この判定は、キャラクターが判定に成功するか死亡するまでのあいだ、8時間ごとに行う。毒の治療は、1日に1度だけ試すことができる。毒の治療は、 <small>デスキエンティア</small> 博物学の判定（難易度12）に成功する必要がある。 |



# サンプル・クストーデス





## ペンダラン・マブ・エラド

|         |       |
|---------|-------|
| 出身地     | ブリタニア |
| 地方      | 西部地方  |
| 官職      | 占術官   |
| ヒットポイント | 16    |

君の名はペンダラン。エラドの息子だ。君が子供の頃から、北ブリタニアのハドリアヌスの長城\*のそばで多くの時が流れたが、それでもただ一つのことだけは変わることがなく続いた。夜になると夢の幻視が君を訪れ、鳥たちの飛ぶ様子や犬の吠え声から他の人が知ることが出来ないことを、君は知ることができた。皇帝直属精鋭部隊が初めて君の村を訪れたとき、君が神々のそばにあることはすでに知れわたっていた。彼らはロンディニウム\*\*の街まで君を連れていき、そこからローマへ向かう船に乗った。帝国の中心で君は予言の技を学び、君の部族自身の古い伝承の叡智とともに、ローマのト占の修練を積み重ねている。

## ウィルトゥテス能力

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| ウィーゴール<br>活力    | 8  | (D8)     |
| コオルディナティオ<br>運動 | 10 | (D10)    |
| インゲニウム<br>知性    | 14 | (D10+D4) |
| アウクトーリタス<br>権力  | 6  | (D6)     |
| ラティオ<br>理性      | 9  | (D6+D3)  |
| センスイビリタス<br>感覚  | 18 | (3D6)    |

## ベリティアエ技能

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| デ・ベッロ<br>兵学     | 8  | (D8)     |
| デ・ナートウーラ<br>野生学 | 15 | (D10+D5) |
| デ・ソキエターテ<br>社会学 | 6  | (D6)     |
| デ・マギア<br>呪法学    | 18 | (3D6)    |
| デ・シェンティア<br>博物学 | 10 | (D10)    |
| デ・コルボレ<br>身体学   | 8  | (D8)     |

装備：鎧：レウイス・ローリーカ\*（防護値3（D3））

武器：棍棒（ダメージ4（D4））

武器：フロムボラ\*\*（ダメージ3（D3））

\* Levis Loricæ。革製の軽い鎧。上半身を覆う。

\*\* Frombola。投石器。中央に右などを受ける部分があり、両端を握って振り回して使う。握ったうちの一方を離すことで石弾を飛ばす。

\* 訳注：紀元2世紀にハドリアヌス帝によってイングランド北部に作られた、ローマ帝国の国境線を示す、118kmにも及ぶ長い防壁。

\*\* 訳注：現在のイギリス、ロンドンの基礎になった街。





## ゼノビア・エウエルゲテス

|         |      |
|---------|------|
| 出身地     | アジア  |
| 地方      | 東部地方 |
| 官職      | 外交官  |
| ヒットポイント | 21   |

君の名はゼノビア。古のトロイの遺跡から遠くない場所に位置する、アジア属州パーガムム\*の街で、24年前に生まれた。君の両親は裕福な商人で、豊かなギリシャ沿岸の都市へ向かう地元の交易路の旅の中で、君は幼い日々を過ごした。君は何百もの部族たちと出会い、千もの国々の人々の話を聞き、いつしか彼らすべての土地を訪れることを夢見るようになった。そしておそらくはその目的のために、いま君はメルクリウス神の加護を受けた外交官として、コホルス・アルカナ魔法大隊に参加している。

## ウィルトゥテス能力

|                  |    |          |
|------------------|----|----------|
| ウィーゴール<br>活力     | 10 | (D10)    |
| コオルディナティオ<br>運動  | 8  | (D8)     |
| インゲニウム<br>知性     | 10 | (D10)    |
| アウクトーリタース<br>権力  | 14 | (D10+D4) |
| ラティオ<br>理性       | 17 | (D12+D5) |
| センシビリティアース<br>感覚 | 6  | (D6)     |

## ペリティアエ技能

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| デ・ベッロ<br>兵学     | 10 | (D10)    |
| デ・ナートウーラ<br>野生学 | 6  | (D6)     |
| デ・ソキエターテ<br>社会学 | 18 | (3D6)    |
| デ・マギア<br>魔法学    | 6  | (D6)     |
| デ・シェンティア<br>博物学 | 14 | (D10+D4) |
| デ・コルポレ<br>身体学   | 11 | (D6+D5)  |

装備：鎧：レウィス・ローリーカ（防護値3（D3））  
武器：スクラマサクス\*（ダメージ5（D5））  
武器：セクリクラ（ダメージ5（D5））

\* Scramasax. 刃渡り40センチほどの両刃の直剣。

\* 訳注：現在のトルコ西部の古代都市、ベルガモン。



## ガイウス・ヴァレリウス

|         |           |
|---------|-----------|
| 出身地     | イタリア      |
| 地方      | 首都および周辺地域 |
| 官職      | 搜索官       |
| ヒットポイント | 26        |

君の名前はガイウス・ヴァレリウス。君は21年前に、イタリア北部の州にある小さな町、アクイレア\*で生まれた。小さな頃の君は町の周りを取り囲む郊外で時間を過ごし、今やどんなに遠く離れても、故郷の山々や木々のことを忘れることはない。ある日、君は皇帝直属精鋭部隊への参加に挑戦しようと決意し、何キロも離れたメディオラヌム\*\*の街までやってきた。そこではいくつもの試験を受け、その結果、あなたの特質は他人に比べ、野外において際立っていることがわかった。コホルス・アウクシリアーリア・アルカナの役人たちが君を搜索官として選び出し、訓練することになったのは、別段驚くべきことではなかった。

## ウィルトゥテス 能力

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| ウィーゴール<br>活力    | 12 | (2D6)    |
| コオルディナティオ<br>運動 | 13 | (D10+D3) |
| インゲニウム<br>知性    | 10 | (D10)    |
| アウクトーリタース<br>権力 | 8  | (D8)     |
| ラティオ<br>理性      | 10 | (D10)    |
| センスイビリタース<br>感覚 | 12 | (2D6)    |

## ベリティアエ 技能

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| デ・ベッロ<br>兵学     | 14 | (D10+D4) |
| デ・ナートゥーラ<br>野生学 | 17 | (D12+D5) |
| デ・ソキエターテ<br>社会学 | 6  | (D6)     |
| デ・マギア<br>魔法学    | 8  | (D8)     |
| デ・シェンティア<br>博物学 | 6  | (D6)     |
| デ・コルポレ<br>身体学   | 14 | (D10+D4) |

装備：鎧：ローリーカ・ブルマータ（防護値4（D4））  
盾：クリベウス（受け値+2）  
武器：グラディウス（ダメージ6（D6）） 武器：アルクス（ダメージ6（D6））

\* 訳注：現在の北イタリア、アクイレアの町。

\*\* 訳注：現在の北イタリア、大都市ミラノ。





## エレクトラ・ツィアイス

|         |      |
|---------|------|
| 出身地     | ダキア  |
| 地方      | 東部地方 |
| 官職      | 駆逐官  |
| ヒットポイント | 29   |

君の名前はエレクトラ。23歳だ。君の父親は反逆の指導者で、ダキア\*の山中でローマ人を狩っていた。君が初めて剣を振ったのも、帝国の軍団兵と戦うためだった。その後、君の部族は皇帝から提示された条件を飲み、君たちの山々は帝国の一部になった。ローマの外交官の知識に君は感動を覚え、君は彼らがやってきた土地を自らの目で確かめることに決めた。やがて君は剣闘士の一人としてイタリア州にやってきた。カプア\*\*の闘技場で君の腕前を見出した皇帝直属精鋭部隊の兵士は、君を「コホルス・アウクスイリアーリア・アルカナ 魔法補助大隊」の駆逐官の一員に加えた。

## ウィルトゥテス能力

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| ウィーゴール<br>活力    | 16 | (D10+D6) |
| コオルディナティオ<br>運動 | 10 | (D10)    |
| インゲニウム<br>知性    | 10 | (D10)    |
| アウクトーリタース<br>権力 | 14 | (D10+D4) |
| ラティオ<br>理性      | 8  | (D8)     |
| センスイビリタース<br>感覚 | 7  | (D4+D3)  |

## ベリティアエ技能

|                 |    |          |
|-----------------|----|----------|
| デ・ベッロ<br>兵学     | 17 | (D12+D5) |
| デ・ナートウーラ<br>野生学 | 8  | (D8)     |
| デ・ソキエターテ<br>社会学 | 14 | (D10+D4) |
| デ・マギア<br>魔法学    | 7  | (D4+D3)  |
| デ・シェンティア<br>博物学 | 6  | (D6)     |
| デ・コルポレ<br>身体学   | 13 | (D10+D3) |

装備：鎧：ローリーカ・スクアマータ（防護値5（D5））

盾：スクトゥム（受け値+3）

武器：エンシス（ダメージ8（D8）） 武器：トクソン（ダメージ7（D4+D3））

\* 訳注：現在のルーマニア、ハンガリー周辺地域にあった王国。ローマ属州となる。

\*\* 訳注：現在の南イタリア、ナポリ近郊にあるカプア。



## ガイウス・ヴァレリウス

|         |          |
|---------|----------|
| 出身地     | アイギュプトゥス |
| 地方      | アフリカ地方   |
| 官職      | 探求官      |
| ヒットポイント | 18       |

君の名前はアウルス・アンティロクス。多くの人々は信じてくれないが、君はまだ26歳だ。そのように信じてもらえないのは、君が同世代の中で最高の技術者としてのし上がるのにかかった年数が、あまりにも少なすぎるからだ。君は壮大なアレクサンドリアの街で、とても華々しい仕事の数々を請け負い、そして君の持つ技術はエジプト属州の総督その人に捧げられてきた。しかし2年前、君が家族の暮らすプトレマイスの町から戻っている間に事件が起きた。君は入植者たちの村が襲われ、荒れ果て、超自然的な生物たちによって人々が虐殺されたであろうその跡を目撃したのだ。一週間後、君は<sup>コホルス・アルカナ</sup>咒法大隊に志願し、探求官として君の知識を帝国の役に立てることにしたのだった。

## ウィルトゥテス 能力

|                  |    |          |
|------------------|----|----------|
| ウィーゴール<br>活力     | 8  | (D8)     |
| コオルディナティオ<br>運動  | 6  | (D6)     |
| インゲニウム<br>知性     | 16 | (D10+D6) |
| アウクトーリタース<br>権力  | 12 | (2D6)    |
| ラティオ<br>理性       | 14 | (D10+D4) |
| センシビリティアース<br>感覚 | 9  | (D6+D3)  |

## ベリティアエ 技能

|                 |    |         |
|-----------------|----|---------|
| デ・ベッロ<br>兵学     | 10 | (D10)   |
| デ・ナトゥーラ<br>野生学  | 6  | (D6)    |
| デ・ソキエターテ<br>社会学 | 9  | (D6+D3) |
| デ・マギア<br>咒法学    | 12 | (2D6)   |
| デ・シェンティア<br>博物学 | 18 | (3D6)   |
| デ・コルポレ<br>身体学   | 10 | (D10)   |

装備：鎧：ローリーカ・ブルマータ（防護値4（D4））

武器：スクラマサクス\*（ダメージ5（D5））

武器：フロムボラ\*\*（ダメージ3（D3））

\* Scramasax. 刃渡り40センチほどの両刃の直剣。

\*\* Frombola. 投石器。中央に右などを受ける部分があり、両端を握って振り回して使う。握ったうちの一方を離すことで石弾を飛ばす。



# ソルテス 神籤

ペルミテ ディーヴィス ケーテラ

"Permitte divis cetera."

他のことは神々に任せよ

## 前兆

この板をデーミウルグスに渡す。セッション終了の前に、あなたは不吉な出来事を目撃するだろう。

イン ソムニス ヴェーリタース

"In somnis veritas."

夢に真実あり

## 夢

この板をデーミウルグスに渡す。セッション終了の前に、あなたは超自然的な現象を経験するだろう。

ヌンケ メ ロガス?ヌンケ コンスリス?テンプス アビティアム

"Nunc me rogas? Nunc consulis? Tempus abit iam."

汝が我が言葉を求めようとも、その時は既に過ぎた

## 効果なし

ヌンケ メ ロガス?ヌンケ コンスリス?テンプス アビティアム

"Nunc me rogas? Nunc consulis? Tempus abit iam."

汝が我が言葉を求めようとも、その時は既に過ぎた

## 効果なし

セ クドゥエス ペルデレ, ノーロ ニーケドゥエス フィルトゥーナ クストス ペリト

"Se cedues perdere, nolo ni ceduas Fortuna Custos perit."

従えば、破滅させはせぬ。従わざれば、幸運の女神はクストスを見捨てる

## 不運

あなたか他のクストスが行動の判定（戦闘以外のものすべて）を行って成功した場合、この板を公開することで成功を失敗にする。

クレディティス クオドディークント?ネ フォレ ストゥルトゥム

"Creditis quod dicunt? Ne fore stultum."

彼らの言葉を信じるべきか? 愚鈍なるなかれ

## 噂

この板を公開して、噂話の信憑性について、デーミウルグスにその真偽を尋ねる。

ノーン ポテスト プリウス モルテム アドフィキエル, クアム ウェネリト ファートゥム

"Non potest prius mortem adificier, quam venerit Fatum."

宿命より先に、死は訪れぬ

## ガイウス・ウォレリウス

このクストスが攻撃を受けたとき、ダメージ判定の前にこの板を公開することで、その攻撃が外れたことにする。

ノーン ポテスト プリウス モルテム アドフィキエル, クアム ウェネリト ファートゥム

"Non potest prius mortem adificier, quam venerit Fatum."

宿命より先に、死は訪れぬ

## ペンダラン・マブ・エラド

このクストスが攻撃を受けたとき、ダメージ判定の前にこの板を公開することで、その攻撃が外れたことにする。

ノーン ポテスト プリウス モルテム アドフィキエル, クアム ウェネリト ファートゥム

"Non potest prius mortem adificier, quam venerit Fatum."

宿命より先に、死は訪れぬ

## エレクトラ・ズィアイス

このクストスが攻撃を受けたとき、ダメージ判定の前にこの板を公開することで、その攻撃が外れたことにする。

ノーン ポテスト プリウス モルテム アドフィキエル, クアム ウェネリト ファートゥム

"Non potest prius mortem adificier, quam venerit Fatum."

宿命より先に、死は訪れぬ

## ゼノビア・エウエルゲテス

このクストスが攻撃を受けたとき、ダメージ判定の前にこの板を公開することで、その攻撃が外れたことにする。

ノーン ポテスト プリウス モルテム アドフィキエル, クアム ウェネリト ファートゥム

"Non potest prius mortem adificier, quam venerit Fatum."

宿命より先に、死は訪れぬ

## アウルス・アンティロクス

このクストスが攻撃を受けたとき、ダメージ判定の前にこの板を公開することで、その攻撃が外れたことにする。

アウデンティス フォルトゥーナ ユウウト

"Audentis Fortuna iuvat." 金言のひとつ。

幸運は勇者に味方する

## 幸運

あなたか他のクストスが行動の判定（戦闘以外のものすべて）を行って失敗した場合、この板を公開することで失敗を成功にする。

デー インケルト ケルタ ネフィアント, スイー サービス, カウエアース

"De incerto certa ne fiant, si sapis, caveas."

心せよ。汝が賢明なれども、確かならぬ事柄は定まらぬ

## マルスの加護

あなたか他のクストスが<sup>デイベロ</sup>兵学判定を行った場合、この板を公開することで達成度をひとつ上昇させる。

デー インケルト ケルタ ネフィアント, スイー サービス, カウエアース

"De incerto certa ne fiant, si sapis, caveas."

心せよ。汝が賢明なれども、確かならぬ事柄は定まらぬ

## 加護

あなたか他のクストスが<sup>デコルボレ</sup>身体学判定を行った場合、この板を公開することで達成度をひとつ上昇させる。

デー インケルト ケルタ ネフィアント, スイー サービス, カウエアース

"De incerto certa ne fiant, si sapis, caveas."

心せよ。汝が賢明なれども、確かならぬ事柄は定まらぬ

## アポロの加護

あなたか他のクストスが<sup>デマゾーア</sup>咒法学判定を行った場合、この板を公開することで達成度をひとつ上昇させる。

デー インケルト ケルタ ネフィアント, スイー サービス, カウエアース

"De incerto certa ne fiant, si sapis, caveas."

心せよ。汝が賢明なれども、確かならぬ事柄は定まらぬ

## ディアナの加護

あなたか他のクストスが<sup>ディナートゥニア</sup>野生学判定を行った場合、この板を公開することで達成度をひとつ上昇させる。

デー インケルト ケルタ ネフィアント, スイー サービス, カウエアース

"De incerto certa ne fiant, si sapis, caveas."

心せよ。汝が賢明なれども、確かならぬ事柄は定まらぬ

## ミネルウァの加護

あなたか他のクストスが<sup>デスキエンティア</sup>博物学判定を行った場合、この板を公開することで達成度をひとつ上昇させる。

デー インケルト ケルタ ネフィアント, スイー サービス, カウエアース

"De incerto certa ne fiant, si sapis, caveas."

心せよ。汝が賢明なれども、確かならぬ事柄は定まらぬ

## メルクリウスの加護

あなたか他のクストスが<sup>デソキエターデ</sup>社会学判定を行った場合、この板を公開することで達成度をひとつ上昇させる。



*[The page contains two columns of dense Latin text written in a medieval Gothic script. The ink is dark brown or black, and the parchment shows signs of age and wear.]*



“それからロムルスは自らの民族の王笏を受け取り、マルスの壁を築く。そして人々をローマ人と呼ぶことだろう。私は彼らの所有物に対し、境界も、期限もまた設けない。私は彼らに終わりなき帝国を与えたのだ。”

『アエネーイス』 ウェルギリウス

## 不滅の帝国を舞台にした 歴史ファンタジーRPG

レックス・アルカナでは、あなたは皇帝によって、秘儀の伝承の学問を広め、禁じられた宗教を取り調べ、危険な超自然的生物の脅威に直面するために、世界の隅々  
コホルス ● アウクスィリアーリア ● アルカナ  
至る場所へと派遣された 呪 法 補 助 大 隊 のクストス（監視者）となる。

このクイックスタート・ガイドには、レックス・アルカナの要約版ルールと、予め作成された5人のキャラクター、および冒険の始まりにふさわしいガリア地方でのシナリオが用意されている。……神々の意志の下に。



PDF版