

L I M I N A L

リミナル

日常と幻想の境界にいる者たちの TRPG
クイックスタート

著 : Paul Mitchener, Neil Gow

L I M I N A L

リミナル

日常と幻想の境界にいる者たちの TRPG クイックスタート

Concept: Paul Mitchener

Quickstart Writing: Paul Mitchener and Neil Gow

Art: Jason Behnke

Rules Wrangling: Neil Gow

Editing: Guy Milner

Layout: Paul Mitchener

Logo Design: Stephanie McAlea

Special Thanks: All Kickstarter and Backerkit Backers and Supporters, The Urban Spooky Collective (Becky Annison, Richard August, Paul Baldowski, Neil Gow, Newt Newport), Sławomir Wójcik

Playtesters: Ric Baines, Chris Corbin, Jag Goroya, Pete Griffith, Elaine McCourt, Dr.Moose, Stewart Potter, Owen Robson, Andy Sangar

(C) Paul Mitchener, 2018

<http://www.liminalrpg.com>

日本語版

Copyright (C)2018, Paul Mitchener. All rights reserved.
Japanese translation ©2023, Malstrom Ltd.

著者

Paul Mitchener, Neil Gow

アート

Jason Behnke

翻訳

Montro

編集・レイアウト

加藤数磨 (カズマ)

発行

株式会社マールストロム



※表記規則 【 】技能 〈 〉特性 《 》特性 (追加魔術)

目次

チャプター1：イントロダクション	P.6
Liminal とは	P.6
主要勢力と超常的存在	P.7
キャラクター	P.10
チャプター2： ^{ファンダクション} 牙の一味	P.12
【医師】トニー・マーシャル	P.13
【刑事】サミラ・ベークム	P.14
【民間専門家】デビッド・ウォレス	P.15
【上級調査官】アリソン・モンロー	P.17
技能リスト	P.18
チャプター3：ゲームルール	P.21
技能判定	P.21
技能判定を活用する	P.23
ダメージと回復	P.25
戦闘	P.27
チャプター4：Liminal のロンドン	P.31
ロンドン	P.32
^{ヒドゥン} 隠人	P.33
パックス・ロンディニウム協定	P.35
P局ロンドン支部	P.36
チャプター5：体験シナリオ『The Dead』	P.38
12月上旬、 ^{ウォッチ} 監視者たちは・・・	P.39
背景	P.39
登場人物	P.40
開始状況	P.43
第一の吸血鬼	P.44
厄介な問題	P.45
狩りの時間	P.46
終局	P.50
今後の予定	P.51



3.11.16



CHAPTER 1：イントロダクション

私たちは^{リミナルズ}境界にいる者たち。のけ者ってやつよ。だって私たちは多くを知りすぎてるし、出来すぎちゃうから、普通の世界には馴染めない。まあ、隠されし世界にだって馴染めないんだけどね。私たちは超常的な力を持ってても、所詮は人間。妖精や吸血鬼どもとは違うからさ。

イグレイン・グリーン
チェンジリング

Liminal とは

Liminal は、英国のありふれた日常と、隠されし世界との [境界 + リミナル +] をテーマにした TRPG です。隠されし世界には、魔術師の秘密結社や超常犯罪を捜査する警察の特務部署、妖精の宮廷、人狼のギャング、そして、2つの世界を隔てる壁がおぼろげな、亡霊に憑りつかれた場所などがあります。

このゲームは現代都市ファンタジーであり、実在の場所やその地域の歴史、人物、民間伝承などを題材としています。プレイヤーは現実の世界と隠

されし世界の境界に生きる者たち、リミナルズと なってゲームを遊びます。プレイヤーキャラクター (PC) であるリミナルズたちは、知識や資産、そして一つの目的を共有する、クルーというグループを結成します。クルーは共に事件の調査に挑み、とりわけ通常の世界にも大きな影響を与えるような、隠されし世界の問題に対処します。

このクイックスタートは、Liminalの世界への導入です。本書にはゲームルールの要点や、すぐにプレイ可能な作成済みキャラクター、そしてこれらの要素を掘り下げることのできる体験シナリオ、つまり^{ケース}事件が含まれています。本書があれば、すぐにLiminalの世界を体験することができます。

Liminalのコアルールブックについては、次のウェブサイトから購入することができます。

[英語版：Modiphilus 販売サイト](#)

[日本語版](#)

コアルールブックでは、キャラクター作成のルールや様々な魔術系統、勢力、Liminalにおけるイギリスの諸地域の設定、^{ケース}事件を自作する際のアドバイス、そして息を呑むようなイラストをはじめとして、さらにもっと多くの情報が載っています。

でも心配しないでください。このクイックスタートだけでも、あなたは隠されし世界への旅を始めることができます。さあ、ご案内します。共に境界を越えましょう。恐れる必要などありません。

主要勢力と超常的存在

ええ、内務省はP局、つまり超常現象局と呼ばれる組織に予算を割り当てています。彼らは超常的犯罪に対処するための部署であり、その全容は公職守秘法によって伏せられています。ですから当然、一般市民は彼らが何を行なっているのか、その詳細を知ることはできません。そう、内務大臣でさえです。私がこの地位に就いてから20年あまり経ちますが、その間の歴代内務大臣たちもみな、彼らについて何も知らないのです。ゾッとしますよ。

私が思うに、あなたは彼らの必要性について納得していないようですね。よろしい。ではここに、あなたに共有できる情報がいくつかあります。そして、私が今からお見せする証拠は全て、決して捏造ではないことを約束しましょう。

エイダン・クロムビー

内務省・職員

^{ヴァンパイア}吸血鬼は実在します。彼らは前世紀より続く、複雑なマナーの下で生きる捕食者です。人狼も実在しますが、彼らは嘯みつきによって人狼の呪いを広げるわけではなく、満月に悩まされる者もほとんどいません。^{フェアイ}妖精は実在します。数ある彼らについての伝承の中には、事実に即したものもありますが、現実にはもっと厄介な事例も多くあります。^{ゴースト}亡霊も存在します。ほとんどの場合、通常の間人では彼らの存在を知覚することはできませんが、例外もあります。超常現象に関する全ての法則には、常に例外が存在するものです。

そして、魔術を実践する人間たちがいます。彼らの中には、上流階級に属する裕福な者たちもいれ

ば、はみ出し者や異端児として社会から弾き出されてしまった者たちもいます。一度隠されし世界について知ってしまえば、もう普通の世界に馴染むことは難しくなります。おそらくそれが、ほとんどの人間が“怪奇”を無視し、恐ろしくも素晴らしい“幻想”との遭遇そのものを、すぐさま忘れてしまおうとする原因なのです。境界に^{リミナルズ}いる者たちとは、隠されし世界の存在を知り、そしてその秘密を忘れることなく、普通の世界にもまだ片足を残したままにしようとする者たちなのです。



隠されし世界のことを知る一部の人間や、超常的存在たちのグループの中には、より大きな組織として結束し、リミナルズのクルーたちよりも、遥かに強大な勢力を形成する者たちがいます。Liminalにおける主要勢力には以下のようなものがありますが、コアルールブックでは、彼らについてより詳しく解説されています。

☞ マーリン評議会

マーリン評議会は、古代より続く保守的な富める魔術師たちのグループです。マーリン評議会は必ずしもかつてのような強大な影響力を持っているわけではなく、辛うじて未だ影響力を持っているかのように見せかけています。それでも彼らは尊敬を集めていますし、強力な魔術師たちが多数在籍しています。彼らは“間違っただけ”魔術師が手に負えない事態を引き起こすのを防ぎ、より多くの魔術の力を評議会のもとに集めようとしています。

☞ ハイドパークの女王の宮廷

ハイドパークの女王は、ロンドン中心部の隠された領地を支配する妖精の女王です。彼女はロンドン中の妖精を支配し、その影響力はイングランド全土に及びます。女王は言葉巧みな交渉人であり、貸し借りや形を伴わない契約によって取引を行います。彼女はこれらの取引を自身の影響力の拡大に利用しています。

隠人^{ヒドゥン}

ロンドンでは時折、この土地に固有の、ある種の魔法の力によって、一般人の目からは隠され、迷子になってしまう人々がいます。このような見えざる者たちは、隠人^{ヒドゥン}と呼ばれます。隠人にはいくつものギルドがあり、一般人やリミナルズのために特別なサービスを提供しています。ギルドと関わる者は、その対価を支払う必要がありますが、それが金銭的なものであるとは限りません。

マーキュリー・コレギウム

マーキュリー・コレギウムは、魔術の力を利用する犯罪者、叛徒、盗人の集団です。彼らは滅多に表側の世界で犯罪行為を行うことはありませんが、時たま普通の世界での魔術犯罪に関わることもあります。

聖ベータ騎士団

聖ベータ騎士団は、超常的な存在との戦いを専門とする組織であり、英国国教会とカトリック教会の双方によって後援されています。騎士団には少数の魔術師も所属していますが、基本的に彼らは魔術を異端と見なしています。騎士団は隠されし世界の脅威のみならず、魔術の知識そのものから人類を保護するべきだと考えています。

P局

P局(超常現象局)は英国の警察組織内部に設立された、隠されし世界の魔術や生き物に関わる犯罪事件を専門とする部門です。P局の活動は世間からは目立たず、それゆえ彼らの存在を知る他の警察部署からはからかわれたり、冷やかな目で見られています。彼らの存在は警察内で完全に秘密というわけではありません。

王冠党

王冠党は吸血鬼たちの秘密結社であり、英国の大部分の吸血鬼たちを支配しています。彼らの影響力は政府、警察、軍内部にまで及んでいます。P局は近年、警察が吸血鬼の影響力を一掃したため、王冠党の影響力は弱まりつつあると信じています。おそらくそれは正しいでしょう。

キャラクター

PCは、我々の住む通常の世界と、魔法の世界である隠されし世界との境界に立っています。PCには、様々な種類の魔術師、妖精の血を引く者、人狼、ただの人間だが、隠されし世界のことを知っている探索者などが含まれます。

全てのキャラクターは、彼らが何者で、どんな背景を持っていて、何を目的とするのかを表す、コンセプトというものを考えるところから始まります。コンセプトは、キャラクターが人間の世界と、隠されし世界の両方の出来事に関わっていくための原動力を示唆しています。原動力こそが、彼らが自らを危険に晒してまでも、超常的な世界の政争に巻き込まれ、事件の謎を解き明かし、隠されし世界のことを何も知らない一般人が、危険な目に巻き込まれないように奮闘しようとする理由でもあるのです。

次に、キャラクターが生まれ持った、あるいは訓練によって獲得した能力を表す技能について見ていきます。キャラクターの技能にはレベルがあります。これは、キャラクターがその技能にどれだけ習熟しているかを表す数値です。技能のレベルが2なら、その職業に就て、日常的な範囲の作業をこなすには十分な技量を持っています。技能のレベルが高くなるほど、その分野への専門性が高い事を表します。

一部のキャラクターには、技能の後ろに()で書かれた専門分野があります。彼らがその専門分野が適用できるような状況で技能を使用すると、判定に+2のボーナスを得ます。

特性とは、特別に訓練された特殊能力や、先天的にキャラクターが持っている長所のことであり、技

能とは一線を画す能力です。特性は技能判定にボーナスを与えることもあります。様々な魔術系統を操る魔術師の力も含め、超常的な力は特性に含まれます。また、超常的な力ではなくとも、平均以上の高い強靭さや優雅さ、知性などの才能もある種の特性です。

一部の超常的存在は何らかの制約を負っています。制約とは、キャラクターの超常的な能力に関する制限や、超常的特性によって生じる問題のことを表しています。

最後に、キャラクターはいくつかの能力値を持っています。耐久力は、キャラクターの肉体的な回復力や、どれほどのダメージに耐えられるのかを表します。精神力は、キャラクターの内にある意志の力を表します。キャラクターは精神力を消費することで、技能判定にボーナスを与えたり、魔術を使用することができます。超常的な力によって精神力を奪われる場合もあります。

戦闘時には、キャラクターは能力値として特定のダメージ値を持ち、対象にどれだけの損害を与えるかを表します。ダメージは主に使用する武器に依存しますが、特性の中にはダメージボーナスを与えるものもあります。ダメージにはムラがあるため、ダイス目に固定値を加えて判定します。例えば武器を使ったダメージなら、d6+1 から d6+4 までの範囲で変化します。

ダイスについて

Liminal では一般的な六面体ダイスを使用します。本書では基本的にXd6 という表記方法を使用します。これは、六面体ダイスをX個振り、その出目を合計するという意味です。

例えば、技能判定の場合には、あなたは2d6（六面体ダイスを2個振り、その出目を合計する）を振り、それに技能レベルを足したものを判定の目標値と比べます。





ファンクギャング CHAPTER 2 : 牙の一昧

もちろん、P局には対吸血鬼専門の犯罪科学捜査班があります。そして
奴らは「牙の一昧」という名で呼ばれています。私はスキナー警部補には
特に感謝しているんですよ。ほんとにね。

エイダン・クロムビー
内務省の職員

トニー・マーシャル医師

あなたの家族は、ウィンドラッシュ世代(西インド諸島から最初の移民としてやってきた数千人の労働者とその子供たち)として、カリブ海のバルバドスからイギリスへ引っ越してきましたが、あなたは自身はロンドンのイーストエンドで生まれ育ちました。医者になるため何年間も勉強して来たあなたは、マンチェスターのA&E(緊急外来)に配属されました。そこでは、同じような外傷を負った患者が相次いで運び込まれる事件が多発していました。すなわち、爪痕、咬傷、失血です。内務省の介入によって、これらの犠牲者の遺体が一夜にして姿を消したとき、あなたはすぐさま、何かがおかしいことに気づきました。そしてあなたはP局に引き抜かれ、吸血鬼医学班の責任者として、民間の契約捜査員となりました。

コンセプト:	吸血鬼検死官【P局】
原動力:	吸血鬼感染の性質を解明する
身体技能:	【認識力】3, 【格闘】1, 【サバイバル】1, 【運転】1
知力技能:	【教養】2, 【医学(法医学)】2, 【科学(生物学)】2, 【テクノロジー】1
社会技能:	【信念】1, 【世渡り】1
特性:	〈インスピレーション〉〈治療者〉〈本の虫〉〈何でも屋〉〈裕福〉
耐久力:	8
精神力:	11
ダメージ:	d6(非武装)

特性

☞ 〈本の虫〉

あなたは書物やインターネットを用いた調査が得意です。【教養】【伝承】【科学】の分野に関わる調査を、図書館またはインターネット上で行う場合、それぞれの技能判定に+2のボーナスを得ます。

☞ 〈治療者〉

あなたは他のキャラクターや自分自身への【医学】判定に成功した場合、通常の2倍のダメージを回復させることができます。

☞ 〈インスピレーション〉

あなたの存在は、他のクルーのメンバーに引きや励ましを与えます。他のクルーのメンバーが技能判定を行う際、あなたは最大で2点までの精神力を消費して、消費した精神力と等しい点数のボーナスをそのメンバーの判定に加えることができます。

☞ 〈何でも屋〉

あなたはあらゆる物事について少しずつ知識や経験を持っています。もしあなたが必要な技能を持っておらず、レベル0の状態で判定を行わなければならない場合でも、その判定難易度を+2する必要はありません。

☞ 〈裕福〉

あなたは裕福です。おそらく家を何軒か持っていて、数千ポンドの価値がある品物をなんの苦もなく購入することが出来ます。旅費や宿泊費、豪勢な生活費もあなたの日常的な支出の一部でしょう。いくつかの問題ごとは、お金で解決することが出来るでしょう。

サミラ・ベグム 刑事

あなたの銃器部隊としてのキャリアは、あの日、ダートムーアで「^{ライカンスロープ}獣人事件」に遭遇したことで、絶たれてしまいました。その事件によって、あなたの二人の新米部下を失い、あなたの腕には長く痛みを伴う傷が残されました。その痛みは、時折あなたに、あの忌々しい戦いの記憶を呼び起こさせます。あなたは余りにも多くの事を知ってしまったために、P局という^{キャリア・デッド・エンド}将来性のない部署に飛ばされましたが、その後、対吸血鬼科学捜査班という“僻地”へ転属になりました。しかし、あなたはいつの日か、この悪夢を潜り抜け、P局のトップへと上り詰め、やがては内務省の出世コースへ戻れると信じています。あなたの野心が潰えることはないのです。

コンセプト:	対吸血鬼科学捜査班の主任【P局】
原動力:	英国内における吸血鬼の発生を根絶する
身体技能:	【認識力(検索)】2, 【運動】2, 【格闘】3, 【射撃】1
知力技能:	【教養】1, 【伝承】1, 【テクノロジー】1
社会技能:	【信念】1, 【話術】2, 【挑発】2
特性:	〈痛み分け〉〈探偵〉〈射撃の名手〉
耐久力:	14
精神力:	9
ダメージ:	d6(非武装)、d6+1(警棒)、d6+5(拳銃(射撃の名手を含む))

特性

☞ 〈痛み分け〉

戦闘時、あなたが相手に対してダメージを与える、または相手があなたに対してダメージを与えた直後、あなたは相手にダメージを与える代わりに、自分もダメージを受けることを選択できます。その場合、あなたは2点の耐久力を失い、相手にd6のダメージを与えます。これは、この特性の処理を適応する前に発生した戦闘ダメージに加算される形になります。

☞ 〈探偵〉

あなたは誰かの嘘や隠しごとを見破るための【共感力】判定、隠された物品や証拠を発見するための【認識力】判定、そして誰かの居場所や目撃者を見つけるための【世渡り】判定に+2のボーナスを得ます。

☞ 〈射撃の名手〉

あなたの射撃の腕は確かです。【射撃】判定と遠距離武器によるダメージに+2のボーナスを得ます。

デビット・ウォレス 民間専門家

あなたの元P局の霊能力者にして、1980年にロンドンの吸血鬼を掃討するために行われた^{ソーン}薔薇作戦の生存者の一人である、ミリアム・ウォレス博士の息子です。あなたは母親の力を受け継いでいますが、あなたは単に死者と会話ができるだけでなく、彼らのことをより深く理解しています。彼女は霊能力者などではなく、^{ガネーメイジ}垂流魔術師でした。彼女は晩年になって、いつの間にか姿を消し、過去に取り残されてしまいました。あなたの見立てでは、彼女は現在厳しい状況にあります。つまり、おそらく何者かが、闇の取引によって彼女の魂のかけらを握っているのです。今やあなたも母と同じようにP局で働いていますが、あなたにはもっと大きな目的があります。それは母の魂を見つけ出し、彼女が亡くなる時、彼女が安らかに眠りにつけるようにすることです。

コンセプト:	死せる者の通訳者【P局】
原動力:	霊能力者である母親の失われた魂を取り戻す。
身体技能:	【認識力】2, 【隠密】1
知力技能:	【芸術】1, 【教養(歴史)】2, 【伝承(死者の魂)】3
社会技能:	【信念】2, 【共感力(性格評価)】2, 【世渡り】1
特性:	〈死霊術《闇の指先》〉〈幻視〉〈対魔術〉
制約:	〈印付き(虹彩の色がちぐはぐ。これはよくある霊聴者の特徴です)〉
耐久力:	8
精神力:	10
ダメージ:	d6(非武装)

特性

☞ 〈対魔術〉

あなたは自身や他人を魔術から守るための防衛呪文や対抗手段を知っています。あなたは伝承技能を魔術に対する防御に用いることができだけでなく、魔術的效果を消散させるために伝承判定を試みることもできます。どちらの場合にせよ、通常は【伝承】を用いた対抗判定を行います。

☞ 〈幻視〉

あなたは魔力や魔法の存在、変身した生き物、そして幻術を感知することができます。あなたは幻術の正体そのものを見破ることはできませんが、それが幻影や魔術であることは理解できます。また、あなたは不可視化の魔術を見破ったり、実体化していない状態の亡霊を視認することができます。

チャプター 2：牙の一味

☞ 〈死霊術〉

あなたが亡霊との交信を試みようとする場合、あなたはその死者のフルネームを口にしてから、精神力を1点消費して【伝承】判定を行います。もしその霊魂が交信可能な場合(過去 d6 週間以内に亡くなった場合)には、彼らは姿もなく現れます。亡霊は3つの質問に対して正直に答えますが、彼らは答えをうまく避けたり、質問の意図に対してひねくれた答えを返してくるかもしれません。ただし、亡霊たちに答えられることは、彼らが生前に知っていたことだけです。もしあなたがその死者のフルネームを知らない場合や、現在生きている人間が、誰もその死者の生前のことを知らない場合、または、その死者が死んでから1ヶ月以上が経過している場合には、判定難易度+2して、精神力を追加で1点消費しなければなりません。もしあなたがその死者の

肩書きや、ぼんやりとしかその人物のことを知らない場合、あるいは、その死者が死後1000年以上経過している場合には、代わりに難易度を+4し、精神力を2点消費する必要があります。

☞ 〈闇の指先〉

あなたは精神力を2点消費することで、それが生者か死者かに関わらず、対象を死霊の魔力に晒すことができます。これは【伝承】技能を用いた、対象者の【信念】に対する対抗判定です。判定に成功した場合、対象はd6点の耐久力と精神力を失います。この魔術は、実体を持たない霊体を直接的に傷つけることのできる数少ない方法の一つです。闇の指先は生者と死者の両方に作用しますが、攻撃による物理的な痕跡は残らず、無生物に対しては効果を発揮しません。



アリソン・モンロー 上級調査官

あなたはずっと警察で働きたいと思っていましたが、身体検査をパスすることは出来ませんでした。いつも何かが上手くいかないのです。あなたは大学へ進学し、SOCO（英国警察の鑑識）の資格を取る為に一生懸命勉強しました。誰にもCSI（科学捜査員）とは呼ばせません。いろいろ茶化されることはありませんが、あなたはこの仕事が大好きでした。

まあ、この世界には怪物がいっぱいて、人をバラバラにして食べる事を楽しんでいるってことを知るまでは。あなたは腹にズシンと大きな衝撃を受けましたが、それにもかかわらず、あなたは“吸血鬼を捕まえる”という新しい職業にすんなり馴染み、いくつかの収集も済ませました。それは、牙です。あなたならきっと簡単に集められますよ。正しい牙の抜き方さえ知っていればね。

コンセプト:	リミナルズの現場調査官【P局】
原動力:	吸血鬼の牙をコレクションに加える
身体技能:	【認識力(犯罪現場)】3, 【格闘】2, 【隠密】2
知力技能:	【ビジネス】1, 【伝承】1, 【医学1】, 【科学(化学)】2
社会技能:	【共感力】2, 【世渡り】1
特性:	〈闘志〉〈探偵〉〈用意周到〉〈忍び足〉
耐久力:	8
精神力:	10
ダメージ:	d6(非武装)

特性

☞ 〈用意周到〉

もしあなたが、何らかの目的のために一般的な(あまり高価ではなく、合法的かつ比較的簡単に入手できる)アイテムが必要になった場合、1点の精神力を消費することで、それをその場で手に入れることができます。あなたは最初からそれが必要になると見越していたのです。GMはそのアイテムの入手が難しかったり、特殊すぎると判断した場合、その提案を拒否することができます。ただし、その場合には精神力が消費されることはありません。

☞ 〈闘志〉

あなたは各戦闘で一度だけ、精神力を消費することで攻撃によるダメージを軽減することができます。消費した精神力1点につき、耐久力へのダメージを1点減らすことができます。

☞ 〈探偵〉

あなたは誰かの嘘や隠しごとを見破るための【共感力】判定、隠された物品や証拠を発見するための【認識力】判定、そして誰かの居場所や目撃者を見つけるための【世渡り】判定に+2のボーナスを得ます。

☞ 〈忍び足〉

あなたは誰かを尾行したり、気づかれないうちに隠れたり移動したりするための【隠密】判定に+2のボーナスを得ます。また、危機感知のための【認識力】判定にも+2のボーナスを得ます。

CHAPTER 2：牙の一味

各技能については下記を参照してください。コアルールブックでは、技能についてのより詳しい解説や、専門分野についての説明が記載されています。

身体技能

運動

運動は敏捷性、体力やスポーツの能力を表します。ランニングやジャンプ、水泳などのよくある運動能力はもちろん、登攀などの純粋な体力や持久力を必要とする活動も含まれます。

認識力

認識力は、あなたがどれほど警戒心を持ち、そしてどれほど物事によく気づくことが出来るかを表しています。また、認識力は戦闘時のイニシアチブ判定にも使用され、誰が早く動けるのかを決定します。

格闘

格闘技能は武器を持っている、持っていないに関わらず、近接戦闘能力を表します。近接戦闘によるダメージは使用する武器によって異なります。近接攻撃での命中力は、格闘技能のレベルによって決まります。

射撃

遠距離戦闘では射撃技能を使用します。現代社会において最も一般的なものとして、これは銃を扱う技術を表します。

隠密

隠密技能を持っているということは、相手に気づかれずに何かを行う方法を心得ていることを意味します。物を隠したり、目立たないように建物に侵入することと同様に、忍び歩き、手先の早技、鍵開けといった行動も、この技能の一部です。

サバイバル

あなたは自然界に慣れ親しみ、野生で生き抜くための方法を知っています。あなたは自然の中を歩き回り、食料や安全な場所を確保し、危険や野生生物から身を守ることができます。

運転

運転技能を持っていれば、車やオートバイを運転することができます。

知力技能

芸術

あなたはアートについての知識と、その実践法を知っています。

ビジネス

あなたは中小企業の経営者や、企業で働く人々の多くはビジネス技能を知っています。

教養

教養技能とは、義務教育レベルの知識と自身の周りの文化、政治、歴史についての知識を組み合わせたものです。つまりあなたがどれだけ博識か、ということを表しています。伝承技能が隠されし世界についての知識であるのに対し、教養技能は通常の世界での知識を表しています。

伝承

伝承技能は、世界の裏に隠された魔法的な側面に関する知識を表しています。伝承技能には、超常的存在に関する知識と、魔術に関する知識の両方が含まれていますが、もしあなたが魔術系統の特性を取得していない場合には、魔術を実際に実践することはできません。あなたが魔術系統の特性を取得している場合には、ほとんどの魔術に関する判定には伝承技能を使用します。

医学

医学技能は、応急処置やトラウマのケアを含む、怪我や病気の治療のために用いられます。

科学

低レベルの科学技能は、広く一般的な自然科学に関する知識を持っていることを表しています。高いレベルの科学技能と、それに関連する専門分野を取得している場合には、あなたはそれに見合った学位を持つ優れた科学者であるかもしれません。

❧ テクノロジー

テクノロジー技能は、あなたが科学技術に慣れ親しんでおり、それに関する実用的な技術を持っていることを表しています。コンピュータのセキュリティシステムに関する知識と同様に、機械の操作やメンテナンス、修理などといったことも、テクノロジー技能の分野に含まれます。

社会技能

❧ 魅力

魅力技能は、愛想の良さや人付き合いの上手さを表しています。一般的には魅力は、他人に自分への好感を持たせようとする技能ですが、他人を誘惑したり、嘘をついたりするのにも使用できます。

❧ 信念

信念技能はあなたの決意と精神力の強さを表しています。宗教的な信仰心も、信念技能の形の一つです。あなたは信念技能を用いて恐怖や誘惑に対して抵抗を試みることができます。

❧ 共感

共感技能を持っていると、他人に対して敏感になります。共感技能を使用すれば、相手が何を望んでいるのか、そして会話の中で何を不快に思い、何を隠しているのかを感じ取ることができます。

❧ 上流社会

あなたは上流社会の社交行事に馴染むことができます。金持ちの会員制のイベントに参加したり、人脈を築いたり、特定の意見や行動を、誰かに受け入れさせるために社会的圧力をかけることもできます。

❧ 話術

話術とは、議論やスピーチに関する技能であり、人々に事実(それが事実かどうかは別として)を納得させることができます。

❧ 世渡り

あなたは特定の地域の良い面と悪い面を知っています。あなたは聞き込みをして目当ての人物を探し出したり、人脈を生かして必要な情報を手に入れることができます。

❧ 挑発

この技能を持っているということは、誰かをイライラさせたり、怒らせたり、脅したりする方法を心得ているということです。この技能を利用すれば、誰かを戦いに巻き込んだり、ミスの原因を作り出したり、怖がらせたりすることもできます。



3/18



CHAPTER 3 : ゲームルール

普段から警察の仕事というのは、規則や手続きだらけなのよ。規則は必ずしも上手く機能するとは限らないけれど、それでも無いよりはマシね。でもそれが隠されし世界に関することになると、途端に全て消えて無くなる。私は魔術師であり、妖精の専門家でもあるわ。警察に入った時には、誰も期待してくれなかったけどね。ま、結局のところP局でさえ、そういうのは出たところ勝負でやっているのよ。

キーラ・シン
P局・刑事部長

技能判定

基本システム

キャラクターが自身の能力を試されるような不確かな状況に直面した際、ゲーム用語で言うところの技能判定を行います。技能判定には難易度があります。

☞ あなたがNPCや他のPCに対して技能判定を行う場合、相手は自分が持つ関連技能を使って、その判定に対抗できます。その場合、あなたの判定難易度は対抗相手が持つ関連技能の**レベル+8**となります。これを**対抗判定**と呼びます。対抗相手がダイスを振る必要はありません。

☞ キャラクターではなく、特定の状況に対して技能判定を行う場合には、GMが判定難易度を設定します。大抵の場合、判定難易度は8になります。習熟したキャラクターであればおそらく成功するでしょう。また、キャラクターが技能を持っていたとしても、その技能が適切ではないと思われる場合には、判定難易度を+2します。

チャプター3：ゲームルール

技能判定を解決するには2d6を振り、その結果にあなたの技能レベルと特性のボーナスを加えます。合計値が難易度以上であれば判定は成功、難易度未満であれば判定は失敗です。(ただし、下記の「精神力を使用する」の項目も参照してください)

もしあなたが関連技能を持っていないのにも関わらず、技能判定をしなければならない場合、技能レベルを加えずに、そのまま2d6を振ります。つまり、技能レベルを0と考え、さらに難易度を+2します。

クリティカル

もし技能判定の結果、難易度よりも5以上高い合計値で成功した場合、それはクリティカルとなります。クリティカルの場合、以下の特殊効果の中から1つを選ぶことができますが、その効果の解釈はGMに委ねられています。

- ☞ あなたの仲間1人は関連する技能判定に自動成功します。これは、PCのグループが全員同じ問題に対処しなければならない場合に有用な選択です。
- ☞ 技能判定でより多くの追加情報を得ることができます。多くの場合、これはあなたが情報収集を行なっている時に適用されますが、他の技能判定の場合でも、その行動中に何かをよく観察することによって、何かを偶然発見することができる場合もあります。
- ☞ あなたは思っていたよりも早くその行動を終わらせることができます。それがどれだけ早く終わるのかは、その時の状況やGMの判断次第です。
- ☞ あなたは見事にその技能判定に成功したので、他のNPCや味方に良い印象を与えます。
- ☞ あなたのことを嫌うNPCを激昂させて注意を逸らします。
- ☞ あなたは特に注意を引くことなく静かにその技能判定を成功させます。

クリティカル時に推奨されている効果一覧は、戦闘時では異なります。

失敗の影響

技能判定に失敗した場合、GMは次の4つの効果の中から1を選択します。あなたの望む行動が実行できないだけの場合もありますが、大小さまざまな問題が引き起こされる場合もあります。

- ☞ 失敗するとすぐにトラブル(例えば、情報収集の最中に厄介な集団に遭遇するなど)が発生しますが、そのトラブルを解決すれば、判定に再挑戦することができます。
- ☞ PCはその判定には成功しますが、d6点のダメージを受けてしまいます。これは物理的な問題や危険に対処した結果です。ダメージについてはP.80を参照してください。
- ☞ PCはその判定には成功しますが、思っていたよりも時間がかかってしまったり、予想以上に周りの注意を引いてしまいます。
- ☞ PCは単純にその判定に失敗します。特に悪いことは起きませんが、現時点ではその問題はPCの手に余るため、状況が好転するか、PCの技能が向上するまでは、判定に再挑戦できません。

精神力を使用する

判定結果を増加させる

精神力を消費することで判定結果を増加させ、借しくも失敗だった結果を成功に変えたり、ただの成功をクリティカルに変えることができます。ダイスを振った後で判定結果を増加させるなら、消費した精神力の点数分だけ判定結果のスコアを増加させることができます。

魔術を使う

一部の魔術的な性質を持つ特性や魔術系統の中には、その効果を発動するために精神力を必要とするものがあります。一部の魔術効果には、対象の精神力を消耗させるものもあります。

精神力の回復

ゲームセッション毎に一度だけ、あなたはd6点の精神力を回復するために原動力を奮うことができます。この場合、キャラクターの精神力が最大値以上に回復することはありません。ただし、回復の結果として、キャラクターの精神力が最大値を上回るか、既に最大値に達しているために回復の恩恵を受けられないような場合には、キャラクターシートの経験値ボックスにチェックを入れます。

NPCの精神力

NPCも精神力と原動力を持っていますが、GMはNPCの精神力を使って判定結果を増加させたり、判定に影響を与えたりすることはできません。しかし、魔術や特性の効果を発動したり、社交判定のペナルティを取り除く為に精神力を使用することはできます。

精神力を使い果たす

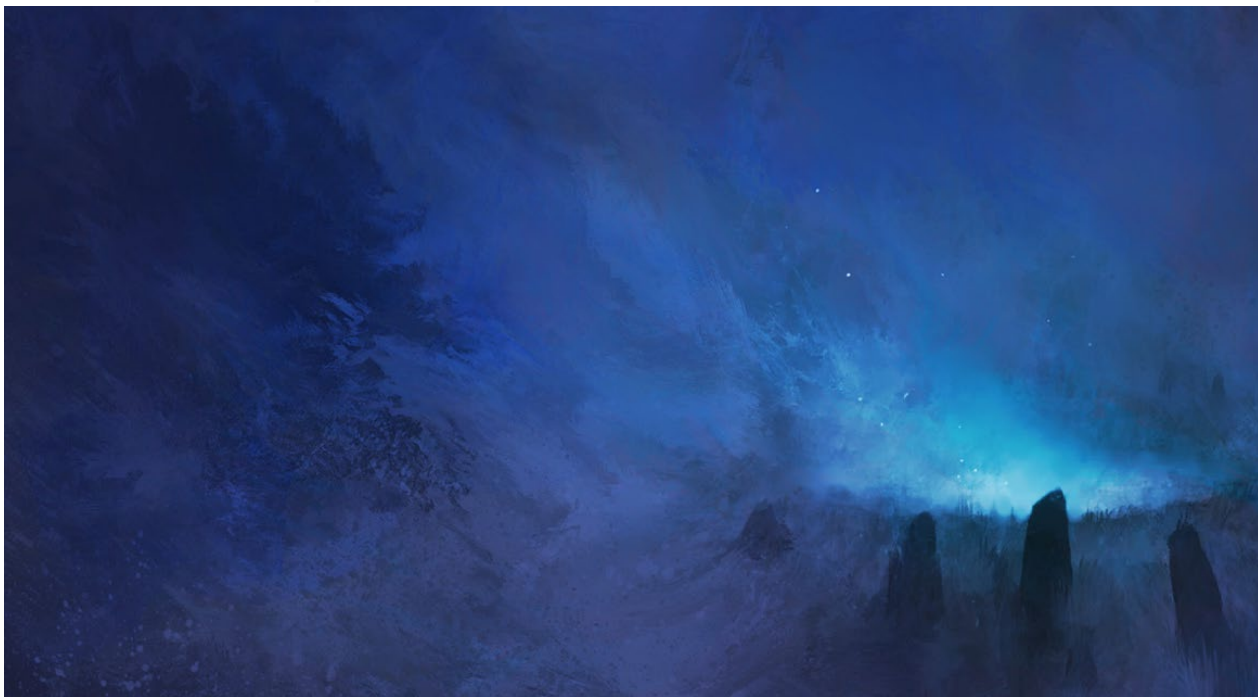
キャラクターの精神力が0未満になることはありません。精神力が0になったキャラクターは、判定結果の増加や魔術の使用のために精神力を費やすことができなくなります。一部の魔術効果の中には、精神力が0になった場合に発動するものもあります。精神力が0になったキャラクターは、そのような魔術効果から身を守る手段を持ちません。

技能判定を活用する

社交判定

社交判定とは、NPCやPCに限らず、他のキャラクターに何かをさせたり、何かを信じさせたりするために行う判定です。これは他の対抗判定と同じような処理を行いますが、その結果によって生じる効果は少し異なります。

NPCに対する社交判定が成功した場合、GMは結果的にNPCが納得したことにするか、あるいは技能判定の結果に反するNPCの全ての行動に-1のペナルティを与えるかを選ぶことができます。NPCに対する社交判定に成功する度に、負けたNPCには-1のペナルティが加算されていきます。



NPCはd6点の精神力を消費することで、ペナルティを取り除くことができますが、そのまま屈服することもあります。何がもっともらしいか、あるいは面白いかを考え、最終的に決定を下すのはGMです。いずれにせよ、ペナルティは抵抗の表れです。

PCに対して技能判定が行われる場合でも、プレイヤーたちは同様の選択を迫られます。つまり、ペナルティを受けるか、d6点の精神力を消費してそれを取り除くか、あるいは提案に従うかです。

クリティカルの場合には、通常のクリティカルによる追加効果のルールが適用されます。あるいはその代わりに、PCが自らの提案を強く押し通そうとする場合、抵抗するNPCはその内容に反する行動に対して-2のペナルティを受けます。

また、戦闘中に社会技能を使って相手に何かを強要することもできます(例えば、退かせたり、降伏させたりなど)。これは通常の社交判定を行います。ペナルティは1ラウンドのみ継続します。戦闘時以外でのペナルティの継続時間はGMの判断次第です。通常ならそのシーンの終わりか、あるいはペナルティを与えたキャラクターがその場からいなくなった段階で、ペナルティは消滅します。

判定の支援

あなたが他のキャラクターの判定を手助けする場合、あなたは適切な技能を用いて、難易度8の支援判定を行うことができます。判定に成功した場合、手助けする相手のキャラクターが行う判定に+2のボーナスを与えることができます。もしあなたの支援判定がクリティカルだった場合、あなたが相手に与えるボーナスは+4になります。

支援判定では、1つの判定につき、1人からしか支援を受けることができません。より多くのキャラクターが同じ判定に挑戦する場合には、下記のグループ判定を参照してください。

グループ判定

立ち塞がる難関の種類によっては、その場にいる PC 全員が判定に参加し、1つのグループとして判定の成否を判断する場合があります。そのような難関に対しては、GM が各 PC に対して、どの技能を使ってその判定に貢献するか尋ねます。その際、各 PC が宣言した技能が適切であり、その行動を反映しているかについては、GM との間で相談の余地があります。次に判定難易度を決定します。その技能が適切なものであれば通常の難易度で、理に適ってはいるが理想的ではない場合には、難易度を+2します。

グループ判定に成功するためには、判定に参加している PC の人数と同じ数だけの成功数が必要です。

- ☛ 技能判定に成功した PC は、グループの合計成功数に1を加えます。
- ☛ クリティカルだった PC は、グループの合計成功数に2を加えます。

グループ判定では、判定を行う PC の順番はプレイヤーたちが自由に決めることができます。例えば、最も技能レベルの高い PC を先に判定させる(成功数やクリティカルを確保するため)か、最後に残しておくか(最後に何とかクリティカルで成功数を確保するために)については意見が別れるところでしょう。

ダメージと回復

身体的ダメージ

身体的ダメージを受けると、受けたダメージと等しい点数の耐久力を失います。ダメージの例としては、戦闘中に受ける攻撃や、落下、炎の中を潜り抜ける、毒によるものなどが考えられます。ダメージは通常、1～2つのダイスによって決定され、ボーナスとして固定値がそこに加算されることもあります。

ダメージには2つのレベルが存在します。

- ☛ 軽度のダメージは確かに痛くて危険なものですが、健康であったり、負傷していないようなキャラクターを死に至らしめるほどのものではありません。これは d6 点のダメージを与えます。
- ☛ 重度のダメージはキャラクターを殺傷したり、重症を負わせる可能性があります。これは 2d6 点のダメージを与えます。

戦闘以外の場合では、そのダメージの程度に関わらず、ほぼ必ずそのダメージから身を守るために技能判定を行います。一方で、危険な状況下で技能判定に失敗すると、その状況に応じて思いがけない軽度のダメージを受ける可能性があります。

非殺傷ダメージ

素手による攻撃など、いくつかのダメージには非殺傷性があると見なすことができます。非殺傷ダメージによってキャラクターの耐久力が0未満に減少することはなく、それ以上の追加ダメージを受けないように応急処置を行う必要もありません。

死亡と瀕死

キャラクターの耐久力が1以上残っているうちは、ダメージは表面上のものに過ぎず、簡単に回復することができます。耐久力が0以下に減少した場合、あなたは致命傷を負うことになり、深刻な問題に直面することになります。ただちに応急処置を受けなかった場合、あなたは瀕死状態となり、毎ラウンド追加でd6点のダメージを受けます。もし応急処置を受けられず、さらなる攻撃や瀕死状態での追加ダメージを受けることによって耐久力が-10以下になった場合、そのキャラクターは死亡します。

耐久力が0未満の状態でも意識はあり、会話をすることができます。ただし、その状態ではあなたは1点の精神力を消費しない限り、どんな行動も実行することができません。

ダメージと NPC

ダメージのルールを完全に NPC に対して適用するのは、少し煩わしいでしょう。そこで、ここではダメージルールを簡略化し、耐久力が0以下になった NPC は瀕死状態となり、他のキャラクターが【医学】判定に成功しない限り死んでしまうことにします。

回復

ダメージを受けたキャラクターに応急処置を行うには、難易度8の【医学】判定が必要です。応急処置は1回の負傷につき一度しか行えません。応急処置を行う際に安全な場所を確保できなかったり、基本的な医療品が不足している場合には、判定難易度を+2します。応急処置の判定に成功すると、以下の効果があります。

- ☞ 耐久力が0以下のキャラクターの瀕死状態が安定化します。そのキャラクターは安全に移動することができ、瀕死状態による追加ダメージを受けることはなくなります。
- ☞ いかなるキャラクターも耐久力をd6回復します。

応急処置を受けて回復した後でも、耐久力が0以下のままであったキャラクターは、病院での治療が必要な状態であり、耐久力が1の状態まで回復するには1週間かかります。同じように、瀕死状態のキャラクターを治療するためにその場で緊急手術を行うこともできますが、その場合には難易度10の【医学】判定を行う必要があります。ただし、十分な道具や設備が無い状態では、判定難易度がさらに上昇する可能性があります。また、そのような手術には1時間かかります。

負傷したキャラクターは必要に応じて病院で手当を受けることができ、病院で治療を行ったキャラクターは幕間に耐久力が自然に回復します。

戦闘ルール

理屈の通らない相手や何かと出会っちゃう時がある。怪物、捕食者、誰が見たって危険な存在。それは、平凡な存在なんぞあつという間にバラバラに引き裂いちゃうような何かだ。だから結局、殴り合いになる。ああそうさ、別に嘘をつくつもりなんてねえよ。俺はそいつが楽しみなんだ。

スティーブン・ダンスタン人狼

イニシアチブ

戦闘開始時に一度だけ、全ての PC と味方 NPC は、行動順を決めるためのイニシアチブ判定という特殊な技能判定を行います。これは最も高い【認識力】を持つ敵対者に対する対抗判定です。

- ☞ 手放した自分の武器を回収する。これには特に判定は必要ありませんが、もし難易度 12 の【運動】判定に成功した場合、あなたは武器を素早く拾い上げ、そのラウンド中にもう一度追加のアクションを行うことができます。

戦闘ラウンド

戦闘はそれぞれ数秒間のラウンドに分割されます。各ラウンドでは次の行動をそれぞれ 1 回ずつ行えます。

- ☞ 素早く命令を出したり、相手を挑発する。
- ☞ 武器を取り出す、矢をつがえる、銃に弾を装填する。
- ☞ 30 歩ほど移動する。
- ☞ 1 つのアクションを行う。

あなたがイニシアチブ判定に成功した場合、敵対者たちよりも先に行動できます。判定に失敗した場合、あなたは敵対者たちよりも後に行動します。

アクションは基本的に後述のような攻撃である場合が多いですが、それ以外に以下のような行動もできます。

- ☞ 社交判定を行い、相手を説得して降伏させたり、相手の精神を揺さぶったりする。
- ☞ 距離を一気に詰めたり、逃走したりするために、30 歩の代わりに 60 歩の距離を全力で移動する。ただし、近接戦闘中であろうと射撃武器に狙われている最中であろうと、戦闘中に全力で移動する場合には、【運動】判定に成功する必要があります。

移動と武器の射程

戦闘中の移動に関して、武器の射程距離は抽象化することができます。

- ☞ 至近距離：至近距離にいる相手は、近接攻撃の射程範囲内です。
- ☞ 近距離：相手と最大で 30 歩以内の距離です。1 ラウンドで至近距離まで距離を縮め（相手も同様に）たり、他のアクションを行えます。近距離は投擲武器の有効射程範囲内です。
- ☞ 中距離：相手と最大で 60 歩以内の距離です。あなたが他に何もアクションを行わないか、あるいは相手と互いに接近しようとする場合には、1 ラウンドで相手との距離を至近距離まで縮めることができます。中距離は弓や拳銃を含む、ほとんどの遠距離武器の有効射程範囲内です。
- ☞ 遠距離：相手と最大で 120 歩以内の距離ですが、相手は視界に入っています。この距離では、ライフルのような正確な長距離射撃が可能な武器のみが使用可能です。

攻撃とダメージ

攻撃には2つのタイプがあります。

- 近接攻撃：攻撃には【格闘】を使用します。これは相手の【格闘】または【運動】(どちらか高い方)に対する対抗判定です。
- 遠距離攻撃：攻撃には【射撃】を使用します。これは相手の【運動】に対する対抗判定です。

攻撃判定に成功した場合、自分のダメージ値と等しい点数のダメージを相手に与えます。攻撃を受けた相手は、ダメージ分の耐久力を失います。

クリティカル

攻撃判定にクリティカルした場合、以下の特殊効果の中から1つを選択することができます。

- d6 点の追加ダメージを与える。
- これ以降のラウンドでは、イニシアチブ判定に成功したかのように、最初に行動できる。
- あなたが指名した敵対者1人の次の攻撃対象を自分にする。これは仲間を守るのに有効的です。
- あなたは敵対者の武装を解除できる。武装解除された敵対者は、難易度 12 の【運動】判定を行わない限り、予備の武器を取り出したり、はたき落とされた武器を回収するために1ラウンドを消費する必要があります。

GM はクリティカルした NPC についても、上記の特殊効果を選択することができます。

防御専念と戦闘離脱

もしあなたが攻撃や他のアクションを行わず、単に身を守ることに専念したい場合には【運動】判定を行います。判定に成功した場合、次のアクションを行うまで、あなたに対するダメージは全て半減(切り捨て)します。もしクリティカルした場合には、下記の特効果のいずれかを選択します。

- あなたは完璧な遮蔽を見つけます。いかなる敵対者も、このラウンド中にあなたを攻撃することができません。
- あなたは戦場となっている場所から安全に離脱できます。
- あなたは1人の仲間を、戦場となっている場所から安全に離脱させられます。

状況に応じた修正値

戦闘時、敵対者と味方の双方が、有利不利に関して全く同じ条件を被っている場合、修正値は打ち消されるため、判定結果に修正を加える必要はありません。ただし、どちらか一方のキャラクターが有利または不利な条件下に置かれている場合、状況に応じた修正値を適用することができます。この場合、状況に応じて+2のボーナスまたは-2のペナルティを与えます。以下に例を挙げます。

- 遮蔽**：遠距離攻撃に対して遮蔽を確保している場合、防御側は難易度に+2のボーナスを得ます。
- 集団の中の1人を狙う**：密集している集団の中から特定の1人を狙い撃ちしようと試みる場合、攻撃側は判定に-2のペナルティを受けます。
- 見えない相手への攻撃**：暗闇や魔術によって姿が見えない相手へ攻撃する場合、もしその攻撃が認められるのなら、攻撃側は判定に-2のペナルティを受けます。

❖ **不意打ち**：誰かを不意打ちで攻撃する場合、攻撃側は判定に+2のボーナスを得ます。また、この不意打ち攻撃は、通常のイニシアチブ判定の前に行われます。これらの不意打ち攻撃は、遠方からの狙撃や、相手に忍び寄って近接攻撃を試みるキャラクターに適用されます。

❖ **至近距離での遠距離攻撃**：至近距離内にいる相手に対して遠距離武器での攻撃を試みる場合、攻撃側は判定に-2のペナルティを受けます。ただしこの場合、拳銃よりも大きなサイズの遠距離武器を使った攻撃は行えません。

❖ **近接攻撃での有利性**：近接攻撃を行う際には、相手より優れた武器(例えば、丸腰の相手に対してナイフを持っている)を使用したり、より優位な位置(例えば、相手より高所にいる)にいる場合には、攻撃側は判定に+2のボーナスを得ます。

モブ 暴徒

暴徒は戦闘に慣れていない素人集団ですが、数が多いので危険です。PCが暴徒と対峙する場合には、暴徒をほぼ同じ大きさのグループ毎に分け、PC 1人に対して、1つのグループが対峙するように調整しましょう。

暴徒は以下の特殊なルールに従います。

❖ 暴徒を構成するグループは、グループ全体で1回の攻撃を行います。この時、グループの構成人数2人(切り上げ)につき、1つの技能を1レベル獲得します。ただし、構成人数が5人以上の場合でも、1つの技能のレベルの最大値は3となります。

❖ 暴徒のダメージ値はd6です。武器を持っている場合にはd6+1になります。ただし、より強力な武器を持った人物がいる場合には、その人物はもはや通常ルールに則った1人の戦闘員として扱い、暴徒の構成員とは見なしません。

❖ 暴徒のグループを形成する各構成員は、それぞれ3点の耐久力を持っています。もしグループの構成員に3点以上のダメージを与えた場合、余剰分のダメージはそのまま他の構成員に与えられます。重火器で武装した熟練のPCであれば、一撃で複数の構成員を倒すことも十分に可能でしょう。



3/12



CHAPTER 4 : Liminal のロンドン

行こう一緒に。賢明なるが故にロンドンに倦怠を感じている紳士淑女たちよ。
行こう一緒に。私たちの知る世界の何もかもに倦怠している者よ。
ここには数々の新たな世界があるのだから

ダンセイニ卿

あの女、俺のことを「恩知らずの客人」と呼びやがる！はん！そりゃ「招かれざる客」って意味だぞ。俺はあの女の足元に跪いたりもしないからな。俺が一体いつからこの街にいると思ってるんだ？一体どれだけこの街にいれば、認められるっていうんだ？俺がやってきたことに対して、むしろあの女は感謝するべきだ。それに、俺はちゃんと自分の居場所を見つけたさ。俺は別に、あの女の許しを得てここにいるわけじゃない。

ハイドパークの女王について語るレスニイ

ロンドン

ロンドンは英国の首都であり、莫大な富と権力が、極貧と隣り合わせにある場所です。ロンドンはこの国で最も多様性と包容性に溢れた場所であると同時に、他人と言葉を交わすことなく、みなが急いでばかりいる街です。ロンドンの宿泊施設の価格帯は、英国の他の地域と比べると信じられないくらい高騰しています。しかし、国内の人口の割合を見ても、グレーターロンドンには大部分の国民が住んでいます。

ロンドンには、ここでは紹介しきれないほどたくさん有名な歴史的建造物があり、毎日ひっきりなしに観光客たちが押し寄せています。ロンドン市内にある、隠されし世界にとって重要な場所というの、やはり深い歴史を持っていることが多いです。しかし、そういった場所の詳細はいずれも曖昧なものです。あまりに観光地として有名になりすぎ、多くの人々が押し寄せてしまうと、その場所の持つ魔術的価値が損なわれてしまうからです。

ロンドンの歴史はローマ時代にまで遡ります。ただし、セントポール大聖堂などの有名な建造物を含む市内の多くの古い建物は、1666年のロンドン大火の後に、市街と共に再建されたものです。それ以来、ロンドンは地理的にも人口的にも劇的な拡大を続け、現在ではロンドンの人口は900万人に到達しています。

ロンドンには国内のどの場所よりも、あるいは世界で最も多様な民族が暮らす場所の1つです。ロンドンには多くのアイルランド出身者やその子孫、帰化したドイツ人などが住んでいます。他にもアフリカ系カリブ人やアラブ人、ギリシャ人、ナイジェリア人、ポーランド人、東南アジア系のコミュニティがあり、中にはその起源を20世紀半ばから19世紀にまで遡れるものもあります。ロンドンでは、自分たちのことを「白人系英国人」と呼ぶ者は人口の半数にも満たないのです。

こうしたロンドンの多様性は、そこに住む超常的存在たちの情勢にも影響を及ぼしています。一部の魔術師たちの中には、異国の魔術系統について学ぶ者たちもいます。ロンドンに住む妖精の中に

は、インドのヤクシャ（夜叉）やラクシャ（羅刹）、中東のジンといった存在もいます。一般妖精は必ずしも人間や本来の姿、ましてや白人の姿をとって現れるわけでもありません。姿形を自在に変えるルーガルーは、カリブ海を起源とする非常に特殊で危険な吸血鬼ですが、幸いにも王冠党のように根城を作ることはなく、単独で行動しています。亡霊たちも実に様々な姿形をしており、カリブ海地域に由来するダピィという言葉は、様々な悪霊に対して使われています。

ロンドンの多くの地域は地下鉄によって繋がっています。その一部には廃線となった路線が残されており、そこには孤独を好みながら近場の人間を捕食する怪物や、光を嫌う隠されし世界の生き物たちが潜んでいます。また、そういった場所にはロンドンの長い歴史の中に留められた亡霊たちや、妖魔のねぐらがあります。吸血鬼たちの王冠党は、その活動拠点と人員の大部分をロンドンからリヴァプールへと移転させましたが、地下鉄のエレファント&キャッスル駅の奥にあるトンネルの深部には、今でも大きな吸血鬼の根城が残っています。

ロンドンは古くから学問と科学の中心地であり、王立学会やロンドン大学の様々なカレッジが独自に運営され、それぞれ重要な役割を果たしてきました。それは魔術の世界においても例外ではありません。マーリン評議会の魔術師たちは、品揃え豊富なバー付きのラウンジルームだけでなく、宿泊施設や評議員がそこで助言を求めることのできる小さな魔術図書館を備えた「メディスクラブ」に集まります。メディスクラブではまだ女性の存在は珍しく、“20世紀が終わり21世紀に突入する節目”であった2000年に、ようやく女性が正評議員となることが認められたばかりです。

マーキュリー・コレギウムのメンバーはよく、フリート・ストリートの近くにある古びたパブ「ライオン&ユニコーン」に入り浸っています。モーホックという人狼ギャングも、よくこのパブを利用しており、マーキュリー・コレギウムとは緩やかな同盟関係を結んでいます。

それから妖精たちです。ハイドパークの女王に付き従う妖精たちは、簡単に贈り物を受け取ってはならない、あるいは取引をする際には一言一句慎重に言葉を選ばなければならない、という基本的なルールを守っている限りは、比較的安全な相手です。ロンドンのように橋が多い都市では、特に隠されし世界のことを知る者であれば、誰しもがトロールの存在を思い浮かべるでしょう。実際、ロンドンはその期待を裏切りません。テムズ川に掛かる橋や、川の下を通るトンネルの影には、橋梁の公爵夫人に忠誠を誓うトロールたちが潜んでいます。橋梁の公爵夫人は、おそらく、ハイドパークの女王の宮廷の中で最も強力な貴族です。

トロールは凶暴で恐ろしい肉体を持った、何を考えているのか分からない醜い怪物です。トロールたちはパックス・ロンディニウム協定(下記参照)を保護し、リミナルズがテムズ川の南岸へ渡る

のを制限するという、単純な仕事を与えられています。トロールはサウスロンドンへの番人であり、公式ルートを通じて、許可を得た者にしか通行を許可しません。ただし一つだけ例外があり、隠人の「トンネラーズ」ギルドのメンバーに付き添われた場合のみ、リミナルズは安全なルートを通して、テムズ川を渡ることが許されます。

女王はロンドン中の妖精を支配下に置いていてと主張していますが、ロンドンには独立した妖精たちも存在し、そのうちのいくつかは、独自の宮廷を構えています。中でも特筆すべきは、レスニイとして知られている存在であり、彼はイーリング・コモンに女王の宮廷と似たような領地を持っています。レスニイはハイドパークの女王に味方する時もあるれば、ライバルとして敵対し合う時もあります。女王はレスニイと直接取引することができないか、あるいは取引する気がないため、彼のことを「恩知らずの客人」と呼んでいます。もしかすると、そこにはリミナルクルーが入り込む余地があるのかもしれない。

ヒドゥン 隠人

私たちは隠人。社会はもう、私たちの方へ目を向けてはいないの。私たちは不都合で、汚くて、やっかいな存在だから。金持ち連中はぼったくりみたいなミルク味の泡にはお金を払うくせに、私たちには一銭も恵んでくれない。まあ、それでもいいわ。自分の面倒くらい自分で見れるんだからさ。でしょ？というか私たちは、彼らの面倒だって見てあげるわよ。何でかって？そりゃあ、それが正しい行いだから。ギルドはみんな自らの責務を果たす。目に見える世界の安全を暗闇から守り、街は私たちに必要なものをくれる。これをカルマと呼ぶ人もいるし、共存と呼ぶ人もいる。え、私？そうね、子供が暗闇の中に一人ぼっちでいるだなんて、私は見過ごせないわ。

スパロウ

クイーンメアリー大学で生物学を学んだが、現在はギルド「水と光」のメンバーの一人



隠人とは、ロンドンの街路に消え失せてしまった者。大都市に渦巻く潜在的な魔法の力に囚われ、その隙間から隠されし世界へと足を滑らせてしまった者たちです。彼らがよく”目に見える世界”と呼ぶ、通常の世界からは目に見えなくなってしまう隠人たちは、18世紀のロンドンの薄汚れたスラム街にちなんで、「^{ルーカリー}隠人窟」と呼ばれる小さなコミュニティを形成しています。隠人たちは互いに集まって暮らしており、廃墟や空き家、地下トンネルなどを住処としています。個々のルーカリーには最低限の団結心があり、選挙によってリーダーを選出し、決め事を行います。ただし、隠人社会の法やルールについては、ルーカリー毎に大きく異なっています。そのため、目に見える世界の部外者たちがルーカリーへ関わっていく際には、少し厄介なことになる場合もあります。

隠人たちが目に見える世界の人間社会に関わっていく方法は、いくつかあります。まず、隠人たちは見えざる世界から無理やり抜け出ること、一般人の前に姿を現すことができます。リミナルズのクルーの前にも、このような形で姿を現すことができます。また、隠人はギルドを通して他者と関わることも多いです。ギルドとは、隠人たちの特別な力を必要とする一般人やリミナルズのために、様々なサービスを提供するための隠人のグループです。

このようなサービスの対価には、食べ物や衣服といったものが要求される場合もありますが、通常は約束や貸し借りなど、目に見えない形で取引されます。これには護印魔術師が用いる^{グレンヌ}誓印ほどの拘束力はありませんが、それでも一種の契約として効力を持ちます。隠人との契約を破れば、即座に破棄者としてマークされ、街中の隠人たちによって^{ベルソナ・ノン・グラータ}好ましからざる人物と見なされます。その場合、あなたが契約を破った代償を清算し、正式に謝罪するまでは、彼らからの援助を一切受けることができなくなってしまいます。

ギルドには、水辺や沢地で身動きが取れなくなってしまったり、ロンドン市内の廃墟で迷子になってしまった愚か者や子供たちを救出する「水と光」や、ロンドンの地下に広がるいくつかの秘密のトンネル網を熟知し、秘密のメッセージや荷物を届けてくれる「トンネラーズ」、そしてロンドンの地下に巣食う怪物たちから、市民の安全を守る「スーア・ハンターズ」などがあります。



パックス・ロンディニウム協定

その長い歴史の中で、ロンドンは少なくとも2度の破壊を経験しています。1度目はロンドン大火によって、2度目は第二次世界大戦中の大空襲によるものでした。この街に住む隠されし世界の住人の中には、そのどちらか、あるいは両方の事件を経験した者も多く、彼らは再びこのような大破壊が引き起こされることに敏感になっています。それに加え、この街ではリミナルズだけでなく、亡霊や妖精をはじめとした、あらゆる超常的存在がひしめき合っているのです。

ロンドンの隠されし世界における緊張状態は、1952年にならず者の天候術師が放った魔術によって、ロンドン市内を超巨大スモッグが覆い尽くした際に、限界に達しました。ロンドンを拠点とする各勢力は、ハイドパークの女王の宮廷内で会合を開き、そこで「パックス・ロンディニウム協定」が取り決められました。この協定により、テムズ川に沿って境界線が制定されました。テムズ川の北側では、リミナルズや隠されし世界の住人たちは自由に行動したり、生活することができますが、テムズ川の南側では、その行動は最小限に制限されることになりました。テムズ川の南側で自由に活動できるのは、その土地に元々縛られている亡霊たちや、特別に許可を得たりリミナルズたちだけに限られるのです。橋梁の公爵夫人と配下のトロールたちは、リミ

ナルズが橋やトンネルを使ってテムズ川を物理的に通行しようとするのを防止していますが、少なくとも隠人が1人同行する場合には、例外として渡河が認められています。

なんとかトロールをやり過ごし、テムズ川の南側で活動しようとするリミナルズたちは、マーキュリー・コレギウムの「サウスサイド・ギルド」や、聖ベダ騎士団、イスラム教徒による「開かれし結目」^{オープンノット}などの勢力によって、絶えず監視されることとなります。もしリミナルズたちが南岸のコミュニティ内で揉めごとを起こしたり、一般人の生活を脅かすようなことがあれば、彼らはすぐさま排除されてしまうでしょう。もしマーキュリー・コレギウムが彼らを発見した場合、強制的にテムズ川の北側へと送り返されてしまいます。騎士団やその協力者に見つかった場合には、事態はより深刻な状況になるかもしれません。

P局ロンドン支部

ロンドンの人口？一体誰が知ってるんだ？超常的存在の人口は？言うまでもない！暗黒街では、たかが喧嘩ごときで、どこかの馬鹿が稲妻を降らせたりすることもあるし、ブリックレーン・マーケットでは、ルールを知らない観光客に“妖精の品物”を売りつけようとするボガートがいる。ああ、ハイドパークでは“地元住民”が暴れ回って、散歩中のポメラニアンを引き裂いてしまったこともあったな。監視者の毎日は、スリリングで新鮮な経験の連続だ。そう、監視者だ。それが我々だ。その名は、我々に誇りと一体感を与えてくれる。知っての通り、我々は保育所よりも少ない予算で、女王陛下のシークレットサービスより優れた仕事を遂行する。さて、P局へようこそ。テムズの南岸では、出世がお前を待ってるぞ！

スキナー警部補の伝統的な入局の激励

P局のロンドン支部、通称監視者は、超常現象局の中で最も忙しく、最も多くの有能な人材が集まり、最も必要とされている支部です。何か超常的な事件が発生するとすれば、それはまずロンドンで起こるでしょう。監視者たちは、妖精の主要な宮廷の一つがあり、数十の魔力場がひしめき合い、そして数百万規模の観光客が、見当もつかないような物品を国外から持ち込むような、この国内最大級の隠されし世界の文化的中心地を監視し、英国政府と王室の安全を守らなければなりません。残業は当たり前ですが、まあ仕方ありませんね！

しかし、P局の拠点はロンドンにあるわけではなく、その本部はシュロップシャーの廃坑を改装し、再利用した鉱山内部に置かれています。鉱山が人里離れた目の届きにくい場所にあるという事実を、監視者たちは見逃してはしません。彼らは、ロンドン支局が荒れ果てた古い旧警察署の建物(彼らはジョークでそれを「ウォルフオード・ニック」や「サン・ヒル」と呼ぶ)に追いやられているのは、P局の資金の大部分が鉱山へ流れているせいだと非難しています。

P局ロンドン支局の指揮系統は、内務省のお膝元であるということと、この組織の存在について知らされているロンドン警視庁の職員が、ほんのわずかしかないという点から、複雑になっています。超常現象局は、内務省及び国内安全保障戦略合同委員会(JCISS)によって監督されています。JCISSは公式議事録を残さず、他の政府行政機関の余剰予算から少しずつ引き抜いた“真っ黒な”予算を運用するような、不透明な委員会であり、JCISSの予算の仕組みについて理解している者はそう多くはありません。



BEHNKE '10



CHAPTER 5 : 体験シナリオ 『The Dead』

もし吸血鬼たちが自由意志を持っているとして、なぜ彼らはそれほどまでに邪悪なのでしょう？確かに、彼らは生きた人間の血を啜らなければ生きることができませんが、食欲だけに突き動かされていると考えるには、余りにも理性的で思考力のある生き物です。深い知性を持つ者もいますが、必ずしも利己的なだけでなく、最後には積極的にサディスティックへと転向する者もいます。彼らは他人の苦しみを楽しむのです。これはまた別の“食欲”であり、文字通り“血の衝動”と同じくらい強い欲求なのです。

多くの学説がありますが、私は、真実はもっと単純なものであると考えています。吸血鬼には、魂がないのです。

マイケル・ギャンブル牧師
聖ベータ騎士団の記録保管人

12月上旬、監視者たちは・・・

監視者の諸君。今は午前 6:00、寒くて陰気な月曜日の朝だ。ということで、そろそろブリーフィングの時間だ。どうか興奮しすぎないように。

まず最初にニュースがある。壊れたコーヒーマシンの交換リクエストは却下された。おなじみ予算の都合上でな。なので、代わりにのマシンを見つけてくるまでは、各自持参することをオススメする。おいそこ、“見つける” っていうのは、小妖精と物々交換するという意味じゃないぞ！さて、二つ目のニュースだ。今年のクリスマスパーティの会場が決定した。世間のお祭り騒ぎは無視して、今年も地元で飲みに行く。10年連続でな。ちなみにクリスマス・ジャンパーを着て行こうと言いつつ輩は転属させるぞ……どこか嫌な部署に。

そうだ、最後にゲストが何人かいる。私の数ヶ月にも渡るロビー活動と、説得、そしてまあ、つまるところ脅しの末に、鉱山のお偉いさん方は、ようやく牙の一味をこっちへ派遣することに同意してくれた。ああ、これはすまない。吸血鬼犯罪捜査班、でしたね。彼らはユーストン駅の隣にある、セント・ジェームズ・ガーデンの遺体発掘現場での捜査に加わってくれる。もし諸君らが、駅の周辺で牙の一味の皆さんがぶらぶらしているのを見かけた時は、愛想よくするように。

スキナー警部補

いつもの元気な1日の始まり

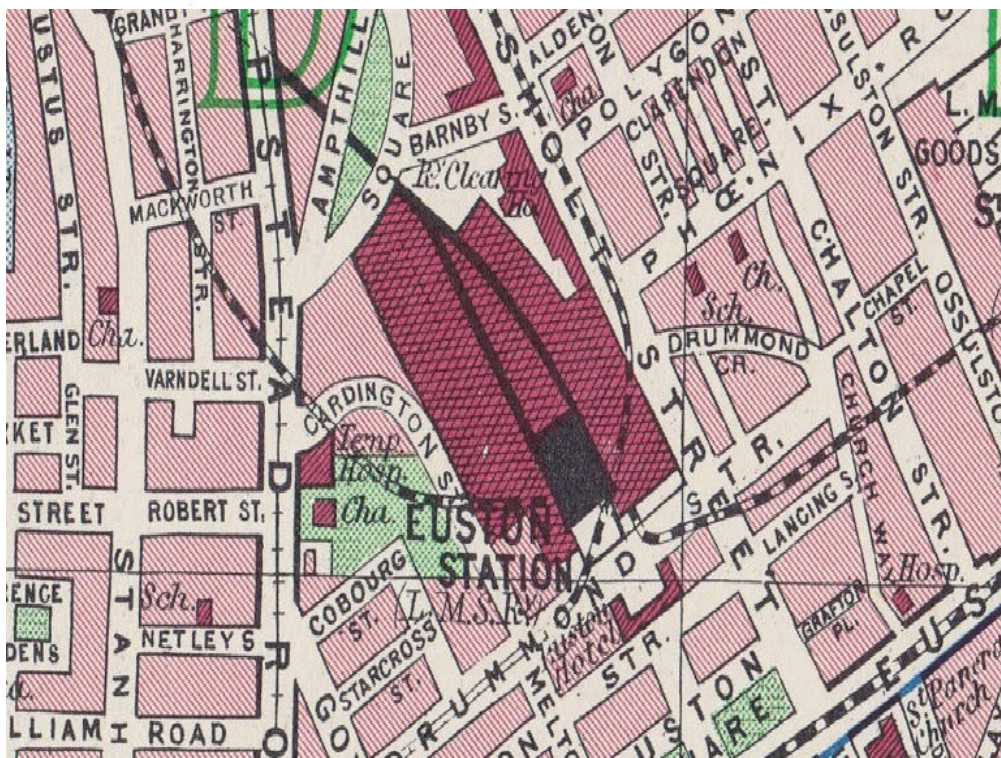
背景 Background

ユーストン駅では、HS2 ターミナル拡張工事のため、建設業者が駅に隣接するセント・ジェームズ・ガーデンの撤去作業を行っており、その際に4万體以上の遺体を掘り起こしました。そして、これは大規模かつ厄介な事業(文字通りの意味でも、比喩的な意味でも)となりました。これらの遺体の一部には、杭が打ち込まれていることが判明したため、掘り起こされた何万という遺体の中に、仮死状態の吸血鬼が紛れている可能性が浮上して来たのです。その結果、P局は聖ベダ騎士団と協力して、発掘現場の監視にあたることになり、現場の周辺に不死者が出現した場合には、速やかに処分することが決定されました。騎士団は考古学者たちが遺体の保管・検査を行うために使用する、保管施設の監視を担当することになりましたが、P局は発掘現場そのものの監視任務を行うことになりました。

避けられない事態が、一度のみならず二度も起こりました。夜が訪れるのを待っていた2人の吸血鬼が蘇り、今や餌を必死に求めています。1人目は成り立ての吸血鬼で、発掘現場周辺のフェンス前で発掘工事へ抗議するために居座っていた2人の

若者を殺害しました。夜間のうちに逃げ出した2人目の吸血鬼は、下水道へ逃げ込んで潜伏しており、移動を始める前に自分の置かれた状況を把握しようとしています。彼が新たな獲物を得て、新たな吸血鬼が生み出されてしまうのも時間の問題です……。

セント・ジェームズ・ガーデンは、ユーストン駅の西側に位置しており、1788年から1835年までの間、ピカデリーのセント・ジェームズ墓地から溢れた分の遺体を埋葬するための仮墓地として使用されていました。しかし、その後は現在に至るまで共用の庭園となっています。この墓地には、およそ6万體以上の人骨が埋葬されていると考えられています。ここに埋葬されている著名人には、キャプテン・マシュー・フリンドラス(オーストラリア大陸を始めて周回した人物)、“恐るべき”ビル・リッチモンド(パイロンにスパーリングを教えたニューヨーク出身の黒人ボクサー)、ジョージ・ゴードン卿(1780年に反カトリック暴動を主導した政治家・宗教活動家)などがいます。



キャラクター

トビラス・ジェラード商人／※ジェントルマン

※貴族・地主などの英国の支配階級

ジェラードは19世紀初頭のロンドンの裕福なジェントルマンであり、ナポレオン戦争での戦争配当によって財を成しました。1815年以降、時代の流れで収益は下がり始め、ジェラードは次第に借金で首が回らなくなっていきました。債権者から逃げ出したジェラードでしたが、酒場の裏路地で身ぐるみを剥がされ、殺されているのが発見されました。まともに埋葬する資金も無かったため、結局彼は貧困層の墓地へ葬られる事になりました。しかし、実はジェラードは裏路地の暗がりですぐに吸血鬼の餌食となり、当時の習慣（人々は不死者を恐れていた）によって、埋葬前に杭を打たれたのです。杭は長い年月の中で腐り果て、彼が掘り起こされた時、何世紀にも渡る飢えが彼を目覚めさせました。

コンセプト：	成り立ての吸血鬼
原動力：	血の渇き
身体技能：	【運動】3，【認識力】3，【格闘】3
知力技能：	【ビジネス】1
社会技能：	【挑発】3，【世渡り】3
特性：	〈剛腕〉〈夜目〉〈素早い反射神経〉〈高速治癒：銀〉
制約：	〈日光が弱点〉〈脆弱性：ニンニク・鏡〉〈責務〉
耐久力：	11
精神力：	8
ダメージ：	d6+3（生得的な武器）

“蚤の” トーマス・フランダース

トミー・フランダースは1840年代にロンドンで蔓延っていた典型的な場当たり泥棒でした。彼は盗みと盗品売買を繰り返し、夜には意識を失うほど酒を飲みました。そして夜には出来る限り女性を見つけ、連れて行きました……ある夜、彼の連れが不死者の一人だと判明するまでは、彼は10年間に渡って彼女に仕えていましたが、最終的にトミーは吸血鬼ハンターに捕まり、杭を打たれてセント・ジェームズ・ガーデンに埋葬されました。愚かな者たちは、これでトミーを葬り去れると考えましたが、それは単に、彼を長い眠りの内に封じただけだったのです。

コンセプト:	下級吸血鬼
原動力:	安全で、慣れ親しんだ餌を得られる場所を探す
身体技能:	【運動】4, 【認識力】4, 【格闘】3
知力技能:	【ビジネス】2, 【伝承】1, 【教養】2
社会技能:	【魅力】3, 【信念】2, 【挑発】4
特性:	〈剛腕〉〈畏怖〉〈夜目〉〈素早い反射神経〉〈高速治癒：銀〉 〈怪物的な頑強さ〉
制約:	〈責務〉〈日光が弱点〉
耐久力:	20
精神力:	10
ダメージ:	d6+3 (生得的な武器)

吸血鬼の特性と制約

☞ 剛腕(1ポイント)

あなたは非常に力強いです。強靱な力を用いるような【運動】判定と、物理的なダメージの両方に+2のボーナスを得ます。

☞ 畏怖(2ポイント)

誰かを脅迫したり怖がらせたりするための【挑発】判定に+2のボーナスを得ます。さらに、その【挑発】判定に成功した場合、対象者は通常と同じように社交判定の効果を受けるのと別に、2点の精神力を消費しない限り、恐怖からあなたに立ち向かうことができなくなってしまう。

☞ 怪物的な頑強さ

この特質を持つ生き物は、耐久力を追加で8点持ちます。真に並外れた存在の場合、この特質を2回取得することで、16点の耐久力を追加で得ることができます。

☞ 夜目(1ポイント)

あなたは、物体の色や細部までは判別できないものの、暗闇の中を日中とほぼ同様な明るさで見渡すことができます。そのため、〈夜目〉を持つ知的な生き物は照明をつけて暮らしているものの、その明るさは一般人の基準からすればだいぶ薄暗いです。彼らは読書や絵を描くという活動を除き、暗闇によって行動を妨げられることはほとんどありません。

☞ 素早い反射神経(2ポイント)

あなたは非常に素早い反射神経を持っており、その速度はもはや超常的と言えます。あなたはイニシアチブのための【認識力】判定に+2、戦闘時の防御(【格闘】と【射撃】の両方に対して)に+1のボーナスを得ます。さらに、2点の精神力を消費することによって、1戦闘ラウンドに一度だけ、誰よりも先に1回の追加行動を行うことができます。

もし素早い反射神経を持つキャラクター同士が互いに精神力を消費して追加行動を獲得した場合、追加行動を獲得した者たちの間で、さらに通常通りイニシアチブを決定します。

☞ 高速治癒(2ポイント)

あなたはどんな怪我であっても高速で治癒し、1時間ごとにd6ポイントの耐久力を回復することができます。この〈高速治癒〉の効果は、あなたの耐久力がマイナス状態の場合にも適用されます。首を刎ねられたり、完全に体を焼却されない限りは、あなたは最終的に死から蘇ることすらできます。また、あなたはあらゆる毒に対する耐性を持ち、病気に対してもほとんど完璧な免疫力を持っています。

しかし、〈高速治癒〉には欠点があります。〈高速治癒〉を持つ全てのキャラクターは、治癒不能なダメージを与える何かしらの弱点を持っています。もしその弱点によって致命傷を与えられた場合、あなたはもはや永遠の死から蘇ることはありません。

☞ 責務

もしあなたが何らかの責務を負っている場合、それは超常的な力によって結ばれた誓いや負債を抱えていることを意味します。あなたは強力な魔術師や妖精、吸血鬼などの存在に奉仕しており、彼らの命令に背くにはd6の精神力を必要とします。また、あなたが奉仕する主人に危害を加えようとする場合にもd6の精神力が必要です。しばしば妖精の領主は配下たちに責務を負わせますし、吸血鬼は作り出した血族に対して責務を負わせることで、ある程度彼らを支配することができます。

☞ 脆弱性

一部の生き物は特定の物質に対して脆弱性を持っています。人狼は銀に、妖精は塩や青銅に、吸血鬼は日光や鏡、ニンニクなどいくつかの脆弱性を持っているかもしれません。火というのもよくある例です。実際のところ、このような脆弱性は明白に分かるものでもありませんし、民間伝承で語られるよりも多種多様です。そのため、特定の生き物の脆弱性については個別に調査する必要があるでしょう。

☞ 日光に弱い

吸血鬼やダンピールは、直射日光に晒される事で弱体化しますが、室内にいて窓から十分に離れてる限りは問題ありません。強力な紫外線も吸血鬼を弱めます。この制約を持つキャラクターは、日光や紫外線に晒されている状態では、全ての技能判定に-1のペナルティを受けてしまいます。

ジェニファー・コナー HS2 の遺産委員会の責任者

発掘現場での業務を任されている、真面目なキャリア志向の30代の女性です。この事業は、考古学者や骨学の専門家を含む専門家グループによって行われています。彼女は、自分の昇進がこの、仕事をスムーズに完了させることにかかっているため、事態が複雑化していく事に我慢なりません。

ルーシー・ブルースと ベッカ・デイビー 抗議者

セント・ジェームズ・ガーデンの破壊と、墓地の掘り起こしに抗議を続けるロンドン・メトロポリタン大学の2人の学生です。ルーシー・ブルースは社会学の3年生で、ベッカ・デイビーは人権と国際紛争について専攻している大学院生です。彼女らは熱心にアクションを起こす二人組として、学生運動サークルの中ではよく知られた顔です。

ジョセフ・ハースト 警備員

ジョー・ハーストはシンプルに仕事をこなす素朴な男です。元々は整備士でしたが、事故で片方の手に大怪我を負ってしまったことから、本来の仕事が続けることが出来なくなったので、警備員の職につきました。発掘現場の夜間パトロールの為に雇われたジョーは、周辺をパトロールした際に死体を最初に発見した人物でした。ジョーはそのショックから動揺しており、この事をコナーに知られたら、確実にこの仕事を失うことになるだろうと思っています。

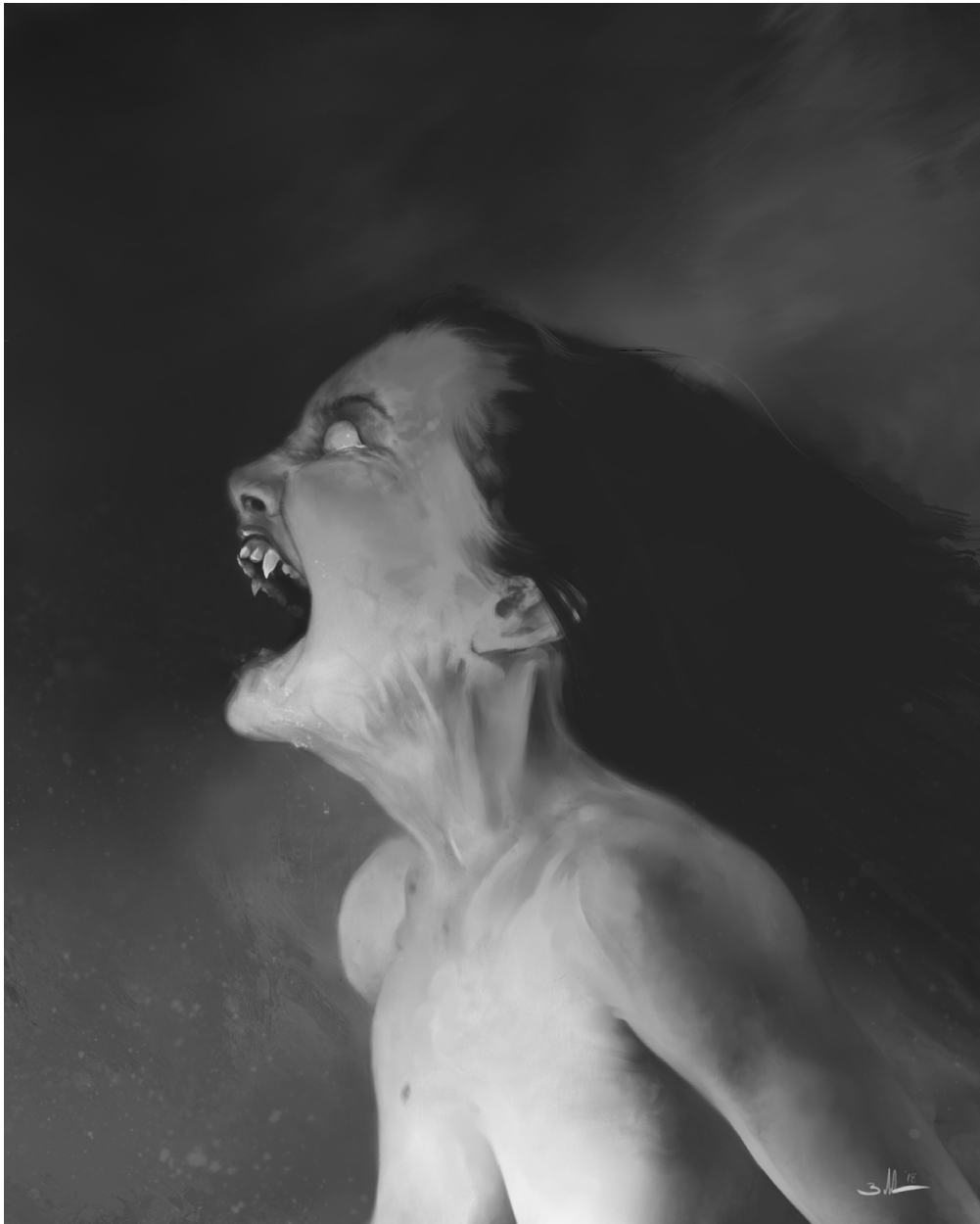
ティーガン・バーンズ マーリン評議会の路上音楽家

ティーガンは、マーリン評議会が都市の地下に広がる病疫の墓穴や、墓地などから生じる負のエネルギーを、音楽を利用して和らげる為に維持している路上音楽家の1人です。ティーガンの通常の活動場所はキングス・クロス駅の地下トンネルですが、彼女は何も恐ろしいことが起きないように、発掘現場を監視するためにユーストン駅へと移動させられました。彼女はわずかな魔力しか持っていませんが、彼女の使い魔である犬は、路上の殺人を目撃しました。

開始状況

吸血鬼犯罪捜査班(VFS)が現場に到着すると、パニック状態のジョー・ハーストが出迎えてくれます。ガーデンー帯は殺人事件の発生によって封鎖されており、警察のテントが張られています。墓地の破壊に対して抗議を続けていた2人の学生が殺されたようです。調査をすると、VFSは現場で次のようなことを発見します。

- ☞ 2人の女性は死後3時間経過しています。
- ☞ 2人の女性には残忍な傷跡が残されています。咬傷と爪による傷跡、そして複数の穿刺痕です。
- ☞ 片方の女性、ベッカは失血死しています。もう1人のルーシーはズタズタに引き裂かれており、あたりにはまるで、誰かが吐き出したかのような血の海が広がっています。
- ☞ この辺りは発掘現場の土で覆われています。



どんな技能を使うべき？

犯罪現場を調査する為に適切な技能には、【認識力】【医学】【科学】さらには【世渡り】技能などがあります。死霊術師は、死者と直接話したいと思うかもしれません。あるいは【魅力】や【共感力】技能を使って目撃者に取り調べを行いたいと思うかもしれません。

第一の吸血鬼

吸血鬼を追跡することは比較的簡単です。現場周辺の至る所に泥の汚れや血痕が残されており、吸血鬼が犯行現場から1時間かそこらで逃げ隠れることができる場所は、ごく数カ所しかありません。吸血鬼を追跡すると、近くの民家の地下室に隠れているのがわかります。

彼は侵入する為に窓を壊し、ワインセラーに身を潜めています。

- ☞ 地下室へと続く泥と血の跡があります。
- ☞ 部屋からは鮮血と焦げた肉の匂い、そして赤ワインの香りがします。
- ☞ 割れた窓ガラスやボトルの残骸が床に散乱しています。

吸血鬼はトビアス・ジェラードであり、彼は怯え、混乱し、絶望しています。彼は2人の女性を殺害し、1人目の血を飲み干しました。彼は2人目の首筋にも牙を突き立てようとしたのですが、満腹感から、飲み過ぎてしまった血を嘔吐してしまいました。彼は夜明けの太陽を浴びた為に手を火傷しています。彼は心を落ち着かせるためにワインを飲もうとしたのですが、吸血鬼となった彼の体は拒絶反応を示し、床に血とワインを吐き散らかしてしまいました。

何をすべきか理解できないまま、ジェラードはPCたち“庶民”に、自らの言うことを聞くように命じようとします。彼はもちろん、今が19世紀ではないことを理解していないし、実際には自分は今もうすでに死んでいる事も知りません。VFSに迫られれば、パニックに陥ってVFSに襲いかかります。彼はVFSにとって難敵となるでしょうが、それでもVFSは彼の心臓に杭を打ち込むことが出来るはずです。

他の監視者はどこにいるの？

もし吸血鬼の拡大を制御することが重要なのであれば、なぜ他の監視者たちは、この事件に関与しないのか？というの是非常に良い質問です。実のところ、監視者の数はそれほど多くはないのです。もしVFSが知っているとなれば、現在ロンドンの妖精たちの間で大きな事件が発生しており、ほとんどの職員はそちらへ駆り出されています。とある剣が行方不明になったのですが、これがすぐさま見つからなければ、ロンドンは地獄を見る事になるかもしれません…。とにかく、PCたちは「牙の一味」であって、吸血鬼事件こそが彼らの専門分野なのです。

厄介な問題

さて、事件はこれで解決ですよ？

いやまさか。

- ☞ ジェニファー・コナーは、何が起ったのかを完璧に報告してほしいと思うのですが、彼女はVFSの事を吸血鬼ハンターではなく、ただの犯罪捜査班としか思っていない事には注意する必要があります。コナーはジョー・ハーストが何も見ていないし聞いていないと誓っているのにも関わらず、彼を誤解から解雇しようとしています。犯人は吸血鬼でしたが、コナーはそれを知りません。
- ☞ スキナー警部補によって、“サン・ヒル”にて任務報告会が開かれます。彼は同じ墓地に複数の吸血鬼が眠っている可能性は数百万分の一であると主張して譲りません。なので、ここから事業は順風満帆に行くだろうと思っています。

☞ VFSの元に、新たな情報提供者が現れたと知らせが来ます。それは浮浪者の女性とその飼犬です。彼女は監視者たちが何かしらの情報を持っていると信じてやって来たのです。ティーガン・バーンズと彼女の犬がVFSの前に現れ、彼女は自身の使い魔である犬が、殺人が起こった夜、現場からよろよろと逃げ出して行く別の人物を見たと言っていることを教えてください。

☞ そんな中、別のエリアで新たな殺人事件が発生したとの報告が入ります。今回の被害者は高架下に住んでいたホームレスの男性です。最初の報告と同じで、咬傷と爪による傷跡、そして複数の穿刺痕が残されており、死因は失血死でした。逃走中のもう1人の吸血鬼がいるのです。

☞ スキナー警部補は二つのことを仄めかします。一つ目は、VFSの予算を捻出して「対吸血鬼武装」を解禁すること。そしてもう一つは、もしホームレスと接するつもりであれば、[隠人+ヒドゥン+]たちと取引することになるだろう。ということです。スキナーは「彼らを見つけるには、トンネルに入って、[すすめ+スパロウ+]に話を聞いてみる」とも言います。VFSが誰に尋ねるべきかもっと聞いてきた場合、スキナーは首を振りながら何度でも答えます「なら、鼠とか犬とか、なんでもいい」と。

対吸血鬼武装

PCは全員、以下の武装を装備することが出来ます。

- ☞ 低光量ゴーグル：装備者は〈夜目〉の特性を持っているものとみなされます。
- ☞ スタイクバトン 杭打ち棒：標準支給品の伸縮式警棒にカーボン補強が施されたものであり、吸血鬼に杭を打ちつけたり、頭蓋骨を粉砕するのに適しています。
- ☞ MP5(対吸血鬼仕様)：銀の弾丸を打ち出せるように改良された、警察の標準支給型MP5セミオートカービン。d6+4ダメージ。また、銀に対する弱点効果を引き起こします。銃器の訓練を受け、許可を得た者にのみ支給されます。

狩りの時間

新たな殺人現場は、下水道の入り口に繋がる、寂れた建物が連なる場所です。建物は空き家で廃墟のように見えます。現場を調べてみると以下のことが分かります。

- ☞ この殺人は、最初の殺人事件と同じ、吸血鬼の特徴を持っています。
- ☞ しかし、こちらはより正確に行われ、嘔吐の跡もありません。
- ☞ 現場に残された足跡は、吸血鬼が下水道に逃げ込んだことを示唆しています。
- ☞ 相対的な時間(今は昼です)を考慮すると、吸血鬼はあまり遠くへは行けなかったはずです。しかしながら、吸血鬼が下水道の深部まで逃げ込めば、追跡はほぼ不可能になります。

もし、VFSがあちこちを尋ね回ってスパロウを探そうとすると、彼女は崩れた壁の上にひょいと姿を現し、もし彼らが脅威でないと判断すれば、彼女はルーカリーと、ここに住む隠人たちの姿を明らかにします。

隠人たちは実際に目に見えない、つまり透明であるわけではありませんが、人々の視覚には認識されません。彼らは現実性の裂け目に落ちてしまっているのです。彼らが自らの姿を人前に晒すことを選んだ時、初めて彼らは視覚的に認識されるようになります。しかし、それは彼らにとっては危険なことでもあります。あまりにも多くの視線に晒されることは、彼らが再び隠れた状態に戻ることを妨げるかもしれません。

他のよき隠人と同じように、スパロウもタダ働きをすることはなく、彼女の仕事に対する見返りを要求してきます。彼女の求める見返りは、グループのメンバーの1人の単純な頼みごとをするだけです。それは面倒なことでも危険なことでもありません。彼女はシンプルに何か物品か、サービスを求めるだけでしょう。スパロウは見返りの交渉を行った後で、VFSの質問に答えます。もし全てがダメなら、スパロウは船渡し役として提案を出します。彼女は「水と光」のギルドの一員として、彼らの捜索を手助けする義務があるのです。彼女は友人のグレイヴ(スウーア・ハンターズのメンバー)に仕事を手伝ってくれるように頼み、グレイヴへの対価である、頼みごとを肩代わりしてくれます。

狩りは既に始まっています。もしVFSが日没前にトミー・フランダースを見つけることが出来れば、彼が次の獲物を探し出す前に、トンネルの暗闇の中で彼を捕まえることが出来ます。VFSが彼を見つけられなかった場合、彼は暗闇の中に姿を消し、後に死者の王を名乗るジョン・ウィリアムズの新たな新兵として姿を現します。

下水道を探索する

スパロウとグレイヴがVFSを牽引しているのであれば、下水道で吸血鬼を追い詰めるのは簡単はずです。それは彼らの専門分野なのです。ただし、VFSが単独で追跡を行う場合には、難易度10の【サバイバル】判定や【意識力】判定を行いましょう。ダイスの目が1ゾロで失敗した(ファンブル)した場合、VFSはトンネル内で迷ってしまい、逆に吸血鬼が彼らを狩るために動き出すでしょう。

彼らがフランダースを追い詰めて立ち向かうなら……

☞ 彼は曲がり角に逃げ込みますが、そこは吸血鬼の力を持ってしても動かせないほど重い鉄の板によって塞がれており、行き止まりです。彼は生き延びるために、VFSと戦わざるを得ないでしょう。

☞ 彼は経験豊富な吸血鬼であり、生き延びる為にはあらゆる手段を使います。彼は最初に光源を破壊しようとし……しかし、彼は低光量ゴーグルが何であるかを理解していません。

☞ 最初の戦闘ラウンドが終了すると、VFSの背後から3人の若輩吸血鬼が戦闘に加わろうとします。(トビアス・ジェラードのステータスを使用)。彼らは下水道の最深部に潜む死者の王、ジョン・ウィリアムズの命を受けて、彼の下水道で起こっている騒動の原因を突き止める為に送り込まれました。これは戦いをより互角のものにするでしょう。

☞ スパロウは戦いに参加しません。この戦いは彼女にとっては関係のないものです。しかし、彼女は負傷者を戦場から運び出してくれます。

☞ グレイヴはVFSに加勢します。しかし、彼は死者の王の手下たちがこの事件に関与しているのを見ると、直接参加することを嫌がります。長い目で見ると、彼と敵対することは、彼と彼のギルドにとって、致命的な影響を及ぼす可能性があるからです。

死者の王ジョン・ウィリアムズ

ロンドンからは吸血鬼の影響力が排除されたと考えられていますが、それは単に、より大きな嵐が巻き起こる前のわずかな静寂に過ぎません。ジョン・ウィリアムズは悪名高い殺人鬼で、大昔に杭を打たれて埋葬されていましたが、新たなビル建設が行われた際に、掘り起こされ、生き返ってしまいました。彼は下水道へと逃げ込み、地下深くの最深部で、ゆっくりと不死者の軍勢を築いています。彼は王冠党のメンバーではありませんし、そういった他の勢力から見れば、ジョン・ウィリアムズが存在そのものが、自らの計画の妨げとなる危険な脅威となっています。

もしVFSがフランダースを倒した場合、彼らは発掘現場の吸血鬼の脅威を完全に鎮圧することになります。片付けなければならない書類が山のようになり、^{マイン}鉱山の上層部は、彼らが対吸血鬼武装を解禁し、貴重な弾薬を浪費した正確な理由を知りたがるでしょう。

そうでない場合、フランダースは逃げおおせて、下水道に姿を消します。スパロウとグレイヴ(生き残った場合)は、通常の視覚からは知覚できなくなります。監視者の本部に戻ると、スキナーは「最後に吸血鬼の拡大事件が発生してから日数」タイマーを、ゼロに戻します……

スパロウ

コンセプト： 「光と水」のギルドメンバー
 原動力： 子供達を光の中に返す
 身体技能： 【運動】2, 【認識力】2, 【隠密】4, 【サバイバル】2
 知力技能： 【伝承】1, 【医学】1
 社会技能： 【魅力】1, 【信念】1, 【共感力】2, 【世渡り】1
 特性： 〈動物感覚〉〈不法侵入〉〈忘却性〉〈スカベンジャー〉〈忍び足〉
 耐久力： 10
 精神力： 11
 ダメージ： d6 (拳)
 ダメージ： d6+3 (生得的な武器)

グレイヴ

セプト： 隠人のハンター
 原動力： 暗闇の中を跋扈するものを狩る
 身体技能： 【運動】3, 【認識力】2, 【格闘】3, 【隠密】2, 【サバイバル】2
 知力技能： 【伝承】1, 【医学】1
 社会技能： 【世渡り】1, 【挑発】2
 特性： 〈剛腕〉〈忘却性〉〈夜目〉〈忍び足〉
 耐久力： 15
 精神力： 8
 ダメージ： d6+5 (ギザギザの狩猟用の鉤)

🌀 動物感覚

あなたは直感的に動物を扱う感覚を備えており、彼らの望みを察知し、全ての自然の生き物と基本的な方法でコミュニケーションをとる事ができます。あなたは動物に好かれる傾向があるため、動物を扱う場合の【サバイバル】判定に+2のボーナスを得ます。こちらから手を出さない限り、あなたは動物に襲われることはありませんが、手をつけられない状態にある動物があなたの仲間を攻撃する可能性はあります。

🌀 剛腕

あなたは非常に力強いです。強靱な力を用いるような【運動】判定と、物理的なダメージの両方に+2のボーナスを得ます。(すでにダメージの能力値に反映されています)

🌀 不法侵入

セキュリティシステムへハッキングしたり、鍵開けを行うための【隠密】と【テクノロジー】判定に+2のボーナスを得ます。

🌀 忘却性

あなたのことをよく知らない人物は、あなたの声や外見をすぐに忘れてしまいます。何気なくやりとりした程度の人物であっても、およそ1週間もすればあなたに関する記憶はぼんやりと消えてしまいます。あなたが映っている写真やテープの録音音声、ビデオの映像などは全て不明瞭です。

🌀 夜目

あなたは暗闇の中を日中とほぼ同じような明るさで見渡すことができますが、物体の色や細部までは判別できません。そのため、〈夜目〉を持つ知的な生き物は、一般人の基準からすればだいぶ薄暗いとはいえ、住居内では照明をつけて暮らしています。それでもやはり、彼らは読書や絵を描くという活動を除き、ほとんどの行動には明るさを必要としません。

🌀 スカベンジャー

生きていくためにお金は必要ありません。あなたと一緒に暮らす数人の仲間は、都市であろうと荒野であろうと、常に雨風をしのぐ場所を見つけ、十分なご飯にありつけます。あなたが所属する地域に顔を出せば、ちょっと辺りを見回ったり、人に尋ねたりするだけで、あなたが必要とする安価で便利なアイテムをいつでも手に入れることができます。

🌀 忍び足(1ポイント)

あなたは誰かを尾行したり、気づかれないように隠れたり移動したりするための【隠密】判定に+2のボーナスを得ます。また、危機感知のための【認識力】判定にも+2のボーナスを得ます。

終局

ボロボロの死体が、下水道の暗がりの中を彷徨い歩き、時折トンネル上部の格子から差し込む光に照らされています。失われて久しい顔面の空洞を通して空気の匂いを嗅ぐと、壊れた水道管の穴の中へと体を潜り込ませます。そして、その穴の出口で、文字通り光に出迎えられるまで、その暗い水道管の中を這い降り続けます。出口に溢っていたのは、排水室を仄かに照らす、ゆらゆらと明滅する蠟燭の灯りでした。その広い吹き抜けの部屋は、下水道の中というには、随分と場違いな印象を受けます。そこは、簡素な座席と布、そして何百もの蠟燭で飾り立てられた、今は失われたヴィクトリア朝期の巨大建造物を思わせるような空間です。座席には何十もの、いや、おそらく何百もの不死者たちが座っています。座席にもたれかかり、掠れ声で囁き合ったり、青白い唇から乾いた笑い声をあげたりしています。そして、この魔性のファサードには、1人の男が座っています。彼の皮膚は紙のように薄いですが、彼の取り巻きたちと比べれば、この中で誰よりも人間らしく見えます。彼は髪粉をかけたカツラを被り、肩にはフロックコートに似た、擦り切れたアンサンブルをかけています。そして、彼はその長く骨ばった指を伸ばして、口を開きます。

さあおいでなさい、新たな友よ。ここへ来て、よく食べて休むといい。今は、お前を殺そうとするものの事は忘れなされ。この死者の王の宮殿では、蘇ったもの全てが歓迎されるのだ…



今後の予定

このクイックスタートを楽しんでいただけたのであれば幸いです。そして、Liminal はこれからも進化していきます。楽しみに。

- ☞ The Liminal Case book(既刊。日本語版も好評発売中)
- ☞ Pax Londinium(既刊。日本語版発売予定)
- ☞ Werewolves of Britain(既刊。日本語版発売予定)
- ☞ Faeries and Folkore: The Fae and their Domains(未刊。英語版は現在製作中)
- ☞ Novocastria: The Ghost Courts(未定)

Liminal についてさらに知りたい方は、日本語版公式サイトをご覧ください。

<https://www.malstrom.co.jp/liminal>

L I M I N A L

リミナル

Liminal は、現代のイギリスと隠されし世界の境界にいる人々をテーマにした TRPG です。

隠されし世界には、魔術師の秘密結社や、超常的犯罪の捜査を専門とする警察の特務部署、妖精の宮廷、人狼のギャング、現実世界と隠されし世界の壁の薄い場所に現れる幽界などがあります。

このクイックスタートルールで、初めての Liminal の世界へ足を踏み入れましょう。

本書では Liminal の世界の概要やゲームのプレイルール、そして、新たに蘇った不死者に対処するために牙の一味こと、P 局の吸血鬼犯罪捜査班の一員となる、サンプルシナリオが含まれています。