



——ここは**混沌**の大陸

あらゆる**可能性**がキミを待つ



志を同

じくするものとの誓いの果てに

誓いの果てに

そして混沌を

浄化

するもの

混沌を操るもの

混沌を己に刻むもの

刻

むもの

世界に

己

を、刻み込め

グランズラストRPG

ルールブック1

# 戦乱と混沌の大陸

ようこそ、戦乱の大陸へ。この章では、あなたがどのような世界に赴き、どのような冒険をすることができるのかを説明する。

## 幻想大陸アトラタン

アトラタンという大陸がある。

我々が知るユーラシア大陸に似通った形状で、南北よりも東西に長く伸び、多くの国々が存在するのに十分な面積を誇っている。

現実のユーラシア大陸がそうであるように、アトラタン大陸に住む人々の姿や思想、文化もまた、多種多様だ。

だが、とりあえずは「中世～近世ヨーロッパ的な」風景を思い浮かべて欲しい。農民が育てる作物といえば小麦や大麦が主流で、これを元に作ったパンや粥が人々の腹を満たす。戦場を往来するのは、甲冑に身を包み、馬にまたがった勇ましい騎士。華やかに見える王侯貴族も、領地経営や宮廷陰謀劇を乗り切るのに大忙しだ。

そこに、竜や一角馬といった神秘的な生き物、火炎や嵐を自在に操る“魔法師”などが加わり、アトラタンの風景を形作る。

ここは、幻想の世界。キミが、キミだけの物語を紡ぐ場所だ。

## 戦乱の大地

アトラタン大陸は、永きに亘る戦争状態にある。

先頃、大陸を二分する大公家同士の「婚姻」により、平和への機運は高まった。だが、その夢も、挙式当日に起こった“大講堂の惨劇”により、永遠に失われてしまう。

両大公の死により、天下はさらに乱れた。大陸各地で群雄が割拠し、覇権を巡って争い合う時代、すなわち大乱世の始まりである。

そしてキミもまた、乱世に夢をかける者のひとり。守るのか、奪うのか、あるいは——選ぶのは、キミだ。

## 〈混沌〉：世界を改変する力

アトラタン大陸において、人々の平安を脅かすのは、戦争だけではない。それよりも恐ろしいモノが存在する。

それは、“混沌”である。

混沌とは、不可思議なエネルギー、可能性そのものと考えられている“何か”だ。その“何か”が、偶然、あるいは人為的な手段によって世界に具現化（これを“混沌の収束”と呼ぶ）することがある。

混沌が収束すると、それまで働いていた秩序は崩壊する。例えば、実り豊かな畑に混沌が収束することで、あるいは土が毒沼と化し、あるいは奇怪な毒草が繁茂する……発生する事象は千差万別だが、ほぼすべての場合、人間に有害な結果をもたらす。これらは混沌事故、規模が大きい場合は混沌災害と呼ばれ、人々の恐怖の対象である。

かつて、世界には現在よりも高度な文明が栄えていたと伝えられている。だが、突如出現した超大規模な混沌……“極大混沌”によって、世界は崩壊した。以来2000年、往時の勢いはないにせよ、混沌は依然として世界に存在し、脅威をもたらしている。

## 混沌投影体

混沌による影響の中でも、特に恐れられているのが“投影体”である。これは、異世界に存在する個体が、混沌の作用によって複製され、この世界に出現する（＝投影）現象だ。

異世界は、悪魔的な怪物が群れ集うアビス界、我々の知るギリシア神話や北欧神話の住人が住むオリンポス界やヴァルハラ界など、無数に存在する。火を吐く恐るべき竜や、石化の魔女メデューサといった怪物が投影された場合、その被害は甚大なものとなるだろう。

中には、確固たる意志と知恵を持つ存在……いわゆる英雄の類が投影されることもある。そのような投影体は、人間に対して友好的にふるまってくれるだろう（確実とはいえないが）。

かの極大混沌の時期には、神話に登場するアテナやトールといった存在すらも投影され、人類を守って戦ったと伝えられている。

### 三通りの生き方

前項で解説した通り、キミが冒険することになるアトラタン大陸は、戦乱と混沌に満ちた危険な場所だ。

だからキミは、生き残るため、戦いに勝利するため、大切なモノを守るために、“生き方”を選ばなければならない。

その生き方は〈クラス〉と呼ばれ、三種類に分けられる。その内訳は、君主（ロード）、魔法師（メイジ）、邪紋使い（アーティスト）である。以下に、その〈クラス〉を紹介しよう。

#### 〈君主〉：混沌を祓う者

キミが混沌を打ち祓い、秩序をもたらさんと欲するならば、君主の道を選ぶべきだろう。

君主は、聖印（クレスト）と呼ばれる紋章を持つ。先代の君主から受け継ぐ、あるいは奪い取る、または己の力で生み出すなど、入手方法は様々だ。君主が特別な力を発揮する時、身のどこか、あるいは頭上や眼前に聖印が光り輝く。これは君主の魂の輝きそのものであり、資格なき者が偽造することは決してできない。

君主が聖印を示すと、至近に存在する混沌は浄化される。混沌によって歪められた物理法則は正常なものとなり、世界には秩序が戻る。

混沌の浄化は、聖印によってのみ可能だ。その力なくして世界の平安はありえない。だから、人々は君主が土地を領有し、支配することを承認する。

キミが君主となったならば、最初は僅かな領地から始まる。だが、キミが君主に相応しい働きを示し、圧政を敷く邪悪な君主を駆逐してゆくことで、いずれキミは王と呼ばれる大君主になるだろう。

#### 〈魔法師〉：混沌を操る者

キミが万物の知識を探求し、そして混沌を操ることで魔法を行使したいと欲するならば、魔法師の道を選ぶべきだろう。

魔法とは、場に存在する混沌を知覚し、そしてイメージの力で混沌に形を与えることを意味する。

炎を生み出したければ、炎を想え。

その熱量を！ 燃焼を！ 色を！ 形を！ 炎とは何だ？ キミが生

み出そうとしているそれは、いかなる現象なのだ？

……その思考と想像が完成した時、混沌は炎となって収束する。

言うなれば、魔法師とは学者であると同時に、表現者なのだ。

魔法を学ぶには、学術都市エーラムに赴く必要がある。そこは、魔法師協会の本拠地であり、アトラタン大陸における「知の中枢」だ。

魔法師協会は、学術知識の一切を独占している。民の教育程度は低く、「文字の読み書き」だけで、ひとつの立派な職能になるほどだ。戦だけでなく、領地を円滑に運営するためにも、君主たちは知的エリートたる魔法師を必要としている。

キミが魔法師となったならば、いづこかの君主のもとに派遣され、腹心として仕えることになる。キミの優れた知識と魔法は、必ずや主を高さ座へと推し上げるだろう。

#### 〈邪紋使い〉：混沌を宿する者

キミが、己自身を理想の形に磨き上げたいと欲するならば、邪紋使いの道を選ぶべきだろう。

邪紋使いになるためには、混沌の結晶・混沌核を自らの内に取り込む必要がある。混沌を取り込む……それはとても恐ろしいことだ。だが、それでもキミは、それに手を伸ばす。果たしたい夢、成すべき理想があるからだ。

混沌核に触れた人間はどうか？

死ぬ。ほとんどは。

……だが、キミは幸運にも生き延びた。

そして、キミの肉体には、妖しく蠢く邪紋（アート）が刻まれる。

その邪紋こそが超人の証だ。

邪紋使いは、もはや人間ではない。混沌によって己の身を変異させることで、一軍をも殲滅する獣、影の如き死神、燃え盛る炎、武器の使い手にして武器そのもの……そういったモノへと成り果てるのだ。

邪紋使いとなったならば、キミはひとりの求道者として世界をさすらう。混沌を取り込んだキミは、人々から畏れ遠ざけられる存在だ。

だが、時は乱世。腕の立つ超人を、君主や魔法師は常に求めている。彼らに手を貸せば、より強い混沌を倒し、さらに己を高めることができるだろう。