

霧の都まとめ

霧の都は一般的な街と違ったルールで動く特殊な街である。

次に挑戦するパーティのために、以下に霧の街の特殊性を書き記す。

1. 種族の扱いが他の街と全く違う

大手を振って歩ける種族: ダークエルフ、ウェアウルフ、ヴァンピール、サッカバス、ラミア、ケンタウロス、ハルピュイア、タウルス(♀の地位は低い)、シャドウ。ハーフ種は微妙な扱い

人族扱い(奴隷): 人間、エルフ、山エルフ、ドワーフ、ハーフリング、ドラゴニュート、及びハーフ種

動物扱い: フォクシー、スモーキー

未確認: マーメイド、フェアリー、フェルパー、天使、ホムンクルス

エルフやハーフエルフはダークエルフに化けるのが無難。

必要アイテムは、変装セット(シーフ購買部 200セレン 重さ2)と化粧品(フッカー購買部 500セレン 重さ無し)ともにシーフやフッカーの専用装備ではない。

変装の目標値は18。フッカーの化粧を併用することで+4の修正を得られる。

人族は奴隷の首輪をつけていると誰かの所有物ということになり、簡単には手を出されない。

奴隷の首輪をつけていない人族は『浮民』とみなされ、何をされてもおとがめなしとなる。人権などない。

2. 神殿の地位が他の街と全く違う

グレートワズ系、アリス、オラトリア神殿は嫌われているので、神聖祈禱の使用には注意を要する。(エンカウト発生率が上昇)

バルフレイア神殿はセーフ。オーディン派は信徒も多い。

ダークプリースト系の神殿は大体揃っている。

神道と仏門はマイナーすぎてスルーされる。

神殿以外でも人間が運営している組織はほとんどない。時計塔もない。レジスタンス組織はいくつかあるようだ。

3. 食料を事前に用意する必要がある

霧の街で得られる食材は危険なものが多い。同族を食いたくなければ食料は持ち込み推奨。

4. 霧が出ているので迷いやすい

正しい方向に進むために方向感覚ロールを要求される。シーフまたはレンジャーレベル+知力B。コンパスを使用すれば+3修正を得られる。

5. 力がすべて

喧嘩を売る行為も喧嘩を買う行為も特に禁止されていない。『勝った方が正しい』

街中での魔法の使用も取締りの対象にはならない。ただし、富裕層の屋敷の近くや神殿の近くなどでは配慮が必要。

富裕層の屋敷や神殿は何処かに固まっているわけではなく、ばらばらに散らばっているようだ。

領主自ら支配権が欲しければ自分に挑戦するようにと公言している。

6. 城壁より高く飛ぶと撃墜される

街の元になった遺跡の防衛機構が生きているため。空中での移動はやめた方が良い。城壁の高さは現状では不明。

7. アリアドネに蜂のマークのハンカチを見せる必要がある

霧の街の特徴ではないが、現地での依頼人のアリアドネに味方である証の蜂のマークの入ったハンカチを見せると話が早い。

ハンカチはホオヅキへの依頼人のリリムリアが所持している。

特殊ルール

1. 一日は『朝・昼・夕・夜・深夜・未明』の六つの時間に分けられる。

2. 未知のエリアへ進入すると時間が一段階経過する。(4時間)新しいエリアではイベントが発生する。

3. 一度踏破したエリアは、時間が一段階経過するうちに2エリアまで進むことができる。この場合通過したエリアのイベントはスキップできる。

4. イベントを消化すると、経験値や報酬の目安となる『★』を得ることができる。

