

世界の状況

ここでは、世界全体の状況で明らかになっていることを記します。

PCが知っているとは限りませんし、知っている必要もありませんが、GMの方で参考にしたい方はどうぞどうぞ。

.....というか、さらになんか設定を付加したら統括者が拾いたいです。

滅びに瀕する世界

この世界は滅びに瀕しています。具体的に起こっている現象としては

- ・ 新生児生存率の極端な減少（訪れる街のほとんどが例外なく、5歳以下の子供がいない状況）
 - ・ 「第2部」の時点でこの問題は解決しています。世界の一部にこの状況が残っている可能性はありますが、全体に広がってはいません。
- ・ 農業生産力の低下（労働力の減少もさることながら、地域によっては地力の低下も見られる）
- ・ 正体不明の凶暴生物の跋扈による経済活動の鈍化（街の外は『魔物』と呼ばれる生物の存在により大変危険なので、行商人はかなり少ない.....いないわけじゃないです）
- ・ 高名な予言者（セッションには未出）による「滅びの予言」のうわさはほぼ全ての街に伝わっている。
 - ・ 予言は「けっこう昔に告げられた」とされています。
- ・ その予言に接して行動を起こす人は多くない。
 - ・ 不信、諦観、楽観、絶望..... GMは適当にNPCの「滅び」へのスタンスを決めて構いません。

『魔物』

この世界の人間を恐怖に落としている存在の一つが『魔物』です。

魔物は生命としての摂理、連鎖からも独立した、生命と呼べるかも疑わしい存在です。

- ・ 『魔物』に天敵、必須の餌、と呼べる他の生命は存在しません。そもそも、捕食が必要である、ということも確認されていません。
 - ・ もちろん、この世界には多数の「例外」が存在します。
- ・ 『魔物』は無差別に人類を襲います。自己防衛を無視して殲滅を優先することもあります。
 - ・ もちろん、この世界には多数の「例外」が(ry
- ・ 『魔物』に十分なダメージが与えられた時、死体を残さずに消滅します。
 - ・ もちろん、「例外」が(ryつまり、GMは都合でこれらの事実を多少変更してかまいません。
- ・ 『魔物』のうち、知性を持つものを『魔王』持たないものを『魔獣』と呼称します。
- ・ 『魔王』は知性を持ち、意志疎通が可能ですが、「必ず」世界の滅びを進行させます。
 - ・ 「必ず」が意味することは、「説得や精神操作は効かない」ということです。その他詳細演出はGMの任意でどうぞ。
 - ・ 「『魔王』とは、概念なんだ」「『世界を滅ぼす』という意味そのものなんだ」
- ・ 『魔物』のデザインはGMの想像力にお任せします。
 - ・ データ的にも、あらゆる能力、魔法を取得してかまいません。やりすぎない程度に「キャンペーン」にある「新しい有利な特徴」を作ってもいいでしょう。

この世界の文化、文明

『街』同士での交流がかなり限られているため、街ごとに異なる文化、文明がある事が珍しくありません。

つまり、東洋風な名前でも西洋風な名前でも、苗字があろうと無かろうと、好きな食べ物がなんであろうと、魔法の存在が当然であろうと、魔法を全く知らなかりょうと、キャラクターや街の設定は特に不自然にはなりません。

とりあえず、もしかしたらある程度共通するかもしれない文化、文明としては.....

- ・汎世界的な超文明がかつて存在し、「遺産」と呼べる物品も何種類かみられ、実用に供されている。
 - ・代表例は「乗用機械」ね。
- ・魔法の道具はなんだかんだ言ってけっこう広い範囲で使われている。
 - ・GMは好きに設定して構いませんが、この世界のデフォルトのマナ密度は「並」です。
- ・世界中にある程度流布している宗教は、唯一神を崇め、終末における救済を願う宗教です（名称未決定）
 - ・イメージとしては「アブラハムの宗教」（つまり、解釈によって全く別の分派が無数に存在する、と言える）ですが、当然、別物です。
 - ・この宗教ではない祖霊信仰、多神教などを信仰している地域も当然あり、そのような信仰を持つキャラクターも当然作成可能です。

通貨

今更、な感もありますが、この世界の通貨単位はG（ゴールド）です。

古代のロストテクノロジーで作られた複雑な意匠の硬貨があるものとしてください。硬貨として持ち歩くのが憚られるような場合は、価値の高い宝石などで支払いが行われることもあります。

硬貨には額面が書いてあり、それぞれ材質から0.1 G銅貨、1 G銀貨、5 G金貨、10 G銀貨、100 G金貨、1000 G白金貨と呼ばれる硬貨があります。貨幣の重さは無視してかまいません。（しかし、そうすると、宝石で持ち歩くことにいくばくの意味があるのだろう？w）

この世界において、白金の精製、加工技術は失われて久しいので、1000 G白金貨の偽造は不可能（魔法を使えば、あるいは...？）ですが、ほかの貨幣は粗雑な偽造を行う輩が後を絶たないようです。古代の技術に遠く及ばないため、ちょっと見れば見分けがつくものばかりですが。

キャラクター作成の時点で、1 Gはルールブックの1 \$と等価値ですが、GMはセッションの都合で街ごとに物価を変動させてかまいません。（基準となる「普通」の物価はルールブック（キャンペーン）の255pからの記事を参考にするといいです。なお、ここの宿代の記述にある「毎日」は「毎月」の間違いです。じゃないと、普通の宿に泊まるだけで1日120 Gとか恐ろしいことに！w）

お金についてはあまり細かくは考えませんが、GMは、シナリオのネタにしてみる（通貨の偽造とか、物価とか、良いシナリオソースです）分にはいくらでもどうぞ、という話です。

「常緑の呪い」「Curse of EVERgreen」

この世界には「殺したはずなのに死んでいなかった」とか「普通に考えて不可能に近いことを可能にする力（EP）を持つ」人間が存在しています。

街に住む普通の人間はその存在を知りません。

しかし、旅人であるあなた方は、うすうす気付き始めているはずで。

「やけに同じ旅人に合う頻度が多い」

「出来ないと思っていたことがここぞというときに出来てしまう」

「（まだ確認した人はいませんが）死なない」

PCの持つこれらの超常的特徴は「常緑の呪い」と呼称されます。

この特徴はPC、および数少ないNPCが所持しています。

GMをやろう、という人は自PC以外の純粋なNPCとしてこの特徴を持つキャラを出してもかまいません。

その場合は、「数が少ない」ということを忘れないようにしてください。

その他「こういうのはありますか」系の相談は、まあご自由に統括者までどうぞ。

GMをしたいという人へ

EGFは、シェアードワールドタイプのキャンペーンです。

複数のGMが世界観を共有して思い思いのセッションを行い、結果として、世界観の枝葉が形作られていきます。統括者に遠慮せず、どしどし野心的なセッションを行って行ってください。(……もちろん、そういうセッションに、統括者は強く参加を希望します、1プレイヤーとして)

ともあれ、以下には、GMの皆さんにお伝えするデータ面のお話を書いておきます。

成長について

EGFでは、突発のセッション時に3CP前後、定例会のセッション時には4CP前後のCPを成長点として配布してください。このとき、あまりPC間で差をつけないことを推奨します。

- ・この成長点は参加したPCのみが使えます。他のPCに流用はできません。
- ・また、「仲間」などで複数のキャラが参加した場合は、もらった3~4CP前後のCPを参加したキャラに適切に配分してください。それぞれのキャラに3~4CPあげることはなりません。

GMは、GM経験点として、各プレイヤーに渡したCPの最大値を得ることができます。所持しているキャラクターに自由に配分してください。

報酬について

旅人は、定期的な収入を普通は得ることができません。(「副収入」という特徴を持っていれば別ですが)

GMは、シナリオの内容によって金銭的報酬の全くないセッションを行ってもかまいません。

旅人として何らかの仕事を請け負った、なんていうときには、100~200Gの報酬を渡すのが無難かと思われれます。(別に、それ以下が悪い訳じゃありません。それ以上は……まあ、ご遠慮いただきたいですが)

直接金銭ではなく、何らかの使いにくい特徴のあるマジックアイテムや、ゲーム上何の意味もない(かもしれない)記念品を渡す、というのも乙なものだと思います。

旅人のキャラクターは、たいていの場合、あまり支出がないようにデザインされていることが多いです。

あまり報酬ばかりあげていても財布が重くなるばかり……という状況なら、たまには支出の必要なセッション、なんていうのもいいかもしれません。

GMの皆さんは、いろいろやらかしてみてください。

ぶっちゃけた話

このキャンペーンでやりたいことを羅列すると

- ・盾と剣、魔法と銃器が同居するファンタジー世界
- ・ガース第4版
- ・PCは旅人
- ・PC間で利害が衝突する時もある
- ・ディストピアファンタジー
 - ・「ユートピア」の反対語としての言葉です。厳密な意味では使っていません。
 - ・……ようにするに、「崩壊寸前の世界」です。

世界観を作るにあたって影響を受けているかもしれない既存作品

これらの作品を読んでいないからと言って、セッションへの参加を咎めるような種類のものではありません。ただ、これから作る世界観の雰囲気は共有するには役立つと思われます。

「キノの旅」

旅物、という点で。銃器と剣が、そこそこには同居している点も見逃せない。

「風の谷のナウシカ」

崩壊寸前の世界における勢力争いや、銃器の威力、使い勝手、軍団の主力兵装など、強く影響を受けそうな予感がします。ただ、空は飛ばないと思う。

「トライガン」

世界全体の状況に関して、参考になっている可能性が高いです。

「ファイナルファンタジータクティクス」

銃器と剣、盾、魔法が同居している世界。