

ハーンワールド案内 1

「ハーン」「ハーンワールド」は、カナダ・バンクーバーを根拠地として活躍する N.ロビン・クロスビー氏の手になる架空の創造物である。ハーン島は惑星ケスィラの、われわれの地球における英国に当たる場所に概ね位置する島である。ここは、封建王国、野蛮な部族民、邪悪な怪物が住まう世界である。また魔術の神秘、宗教的動乱、騎士と不幸な農民が住まう土地でもある。「ハーンワールド」とは、地理や歴史、文化や社会などを含む総合的な環境、即ち世界全体の総称である。

「ハーンワールド」は、以下のようなものである。

- 200 万語以上に及ぶ解説文。
- 詳細なカラー地図。
- 現在に至るまでは詳細に設定され、未来についてはユーザに委ねられた歴史。
- 詳細な社会設定を伴う様々な文化。
- 10 柱の神々と、それらを取り巻く宗教的環境。
- 大きくは、プレートテクトニクス、気流、海流、語族などの設定。
- 小さくは、村の鍛冶屋で働く職人の数、荘園の土地の豊かさ、住民の名前など。

細部への気配り、内容の一貫性、信じるに足る設定……これらが「ハーンワールド」を、他のロールプレイング・ゲーム用背景世界設定と一線を画するものとしている。

1983 年にコロンビア・ゲームズから出版されて以来、詳細な世界設定は徐々に拡張され、リスミア大陸の西域、北はイヴィニア諸王国から中西部のショーキーネイ王国にまで至った。

惑星上の他の部分についても定められているが、詳細には設定されていない。本文書は、全設定中最も詳細な解説の成されているハーン島を扱っている。



ハーン島絵画的地図

© N. Robin Crossby & Columbia Games Inc.
Used with permission.

地理と天候

「霧の立ち込める島」としても知られるハーン島には、独自の生活環境が構築されている。この世界では無数の肉食獣が常に荒野を徘徊したり、古代文明に遺された地下迷宮が、怪物や畏、宝物で一杯になっていたりするわけではない。ただ、狼や熊、山猫などといった野生生物や、我々の世界には存在しないガルグーンやもっと存在し得ないイヴァシュといった生物などは、十分危険である。あらゆる設定には必然性があり、信じる一貫性はゲームをより容易なものとする。この島には、手つかずの原始林、4 つの山岳地帯、広大な草原地帯、肥沃な河川流域の混合疎林が存在する。この島の気候について、「ハーンワールド」第 2 版では「海洋性温暖湿潤気候帯に属している(夏は涼しく、冬は十分な湿度があるため寒さもそれほど厳しくない)」とある。つまりじめじめしているのである。曇り空が多く、霧が立ち込めたり霧雨が降ることも珍しくない。島の中央に位置するベナス湖には、いくつもの河川が流れ込んでいる。これらの河川の水はハーン島最大の河川サード川として流れ出し、島の西部 3 王国の水源となり、また流通網となっている。島の東部ではカルド川が流れ、島の南岸でチャクロ湾に注いでいる。

社会と文化

ハーン島には 7 つの人類王国と 2 つの非人類王国がある。また 1,600 年前の大陸よりの移民の余波で誕生し、今では島中の原野に広がる 18 の部族民社会も存在する。

メルデリーン、チビーサ、カルドア、カンデイ、レセム各王国は、全て封建国家である。すなわち、騎士や男爵、伯爵、代官や州長官といった貴族が、主権者である王(時には女王)の元で封土を統治している。サーダ共和国は我々の地球における共和制ローマの後期に類似しているが、元老院議員の地位は金銭で授受され、また特定の

ハーン島の王国

ハーン島西部

レセム、カンデイ、サーダ(共和国)

ハーン島東部

カルドア、チビーサ、メルデリーン

ハーン島北部

オーバル

非人類王国

エヴェイエル、アザドメア

部族民集団

アダイナム、アーノア、ブージュック、チェルニー、チーマク、エクアニ、ゴジータ、ホディーリ、カブロクイ、カマーキ、カス、クボラ、ペーガイリン、ソローリ、タイルダ、タルウィーン、ウルドゥ、イーモディ

クレジット

著者

Peter Leitch

© 2003, Peter Leitch.

翻訳

田沼貴弘

Peter Leitch によって著された本文書は、コロンビア・ゲームズ社の出版物を基とし、原作者 N.ロビン・クロスビー氏及びコロンビア・ゲームズ者の許可または是認なく独自に作成された派生物である。Peter Leitch の許可のない修正及び商用利用を禁ずる。Harn, HarnWorld, HarnMaster は、コロンビア・ゲームズ者の登録商標である。本文書におけるこれらの登録商標の利用は、権利の侵害を意図したのではない。あらゆる出版物は、著作権及び登録商標を改変することなく保持しなければならない。

イラストは、権利者の厚意により転載されたものである。

ハーンワールド案内 2

氏族が、いくつもの派閥が相互監視している。帝権を獲得することのないよう、いくつもの派閥が抗争している。最後の 1 つオーバル王国は実のところ氏族の連合体に過ぎず、形式的に中央権力に従っているが、実際は好き勝手に自分の土地を統治している。オーバル人は、親の代にハーン島北辺の岩だらけの沿岸部を征服して移住したばかりの侵略者である。封建王国に関しても、最小の王国チビーサは、隣国メルデリーンとカルドアの情勢に大きく左右される存在であり、他方レセムは裏切りと反乱、暴力に満ちた国家で、国王が支配しているのは国土の半分に満たず、掌握している貴族の数ももっと少ない。カルドア国王は高齢かつ病弱、そして後継者が定まっておらず、カンデイ国王は貴族によって力を奪われているようであり、そして謎めいたメルデリーン王国がこれらの状況にどのように対処するかは知る由も無い。もちろん、これらの設定は GM にとって、ロールプレイング・ゲームに無限の可能性をもたらしてくれるだろう。

2つの非人類国家エヴェイエル(シンダリン[エルフ]の国家)とアザドメア(コーズディル[ドワーフ]の国家)は、人類国家からも、お互いからも相応の距離を置いている。エヴェイエルの国土たるシャヴァ森林を抜ける旅は、避けるべき愚行である。この国への唯一の窓口は、カルド川をさかのぼりエノリエン川を船舶で遡上して辿り着くことのできる港湾都市ウルフシャフェンのみである。王国首都にしてその他唯一の都市エルシェヴェルは、エノリエン川に沿って遡った森の最深奥に位置している。

理由は異なるが、コーズディルの都市アザドメアへの旅もまた困難である。王国と同名の都市アザドメアは、ハーン島東部のソーキン山脈の高所、アライン湖北東岸に位置している。「銀の山道」と呼ばれるネフェン川沿いを走る街道は、勾配はきつく岩だらけで、道幅はときにラバ 1 頭がぎりぎり通れる程度まで狭まる。街道自体の危険を避け得ても、アザドメアへ至る唯一の街道をふさぐように位置するザーハン城塞にて、疑り深いコーズディル戦士による検問を受けなければならない。

怪物はどこにいるのか？

我々を興奮させてくれるものはどこにあるのか？我々は何を成すべきか？怪物はどこにいるのか？

ハーン島でなすべきことは、多岐に渡る。政治的謀議、宗教戦争、陰謀、交易、秘境探検、公然または隠密裏の国家間戦争、邪悪な都市での盗み、賞金稼ぎ、探索、殺人事件の解決……いくらでも挙げられよう。しかし、プレイヤー・キャラクターはいずれ「ハーン」をはっきり特徴付ける要素……怪物と邂逅することとなるだろう。ハーンの主要 10 柱の神々の 1 柱イルヴィーアは、ハーン島で「暮らしている」と伝えられている。イルヴィーアは、創造意欲溢れる神のようである。彼は生物を創造し、島内に放つ。彼らは食糧を求めて島内をさまよひ、あまり好戦的ではないが、動物的な意味では十分危険な存在である。彼らの大半は生殖能力を持たず特異な生態を有するため、ハーン島全域に広がり繁殖することがないのは幸運である。

しかしながら、イルヴィーアはある種の生物を好んで何度も創造している。これらには、狂気に落ちたウンバスリ(ハーンのガーゴイル)、素早きものヴラスタ(2-12 体で群れを成す、体長 50 センチメートルの非常に敏捷な生物。目玉を好んで食し、垂直方向 6 フィートに及ぶ跳躍能力を有する)などが挙げられる。また

アクラシュやノラー(ハーンのトロウル)、フルー(岩巨人)もこれである。

しかしハーン島の森林には、イヴァシユ以外にも様々な存在が潜んでいる。熊や山猫、野豚などの野生生物や、最も危険な生物「人間」などがそれである。上述したとおり、この島には 18 の部族民集団が居住しているのである。また「ハーンのハーピィ」と呼ばれるイェルグリがいる。この半知的かつ爬虫類のような、扇状の翼を有するこの人間型生物は高山地帯に居住しており、人間を敵視している。彼らは捕食性肉食生物であり、鉤爪のある後肢を有しているが、尖った棒や棍棒といった武器をも扱う。島の北と西に広がる草原は、ケンタウロスの住処である。この半人半馬生物は、人間に対し非常に敵対的な態度を示す。プレイヤー・キャラクターにとって幸運なことに、昨今ではこれらの生物は非常に希少となっている。

ガルグーン

しかし、ガルグーンは決して希少な生物ではない。総数 5-10 万と推測されるこの邪悪な生物は、ハーン島各地に「蜂の巣」とも呼ばれる原始的な人口洞窟群を作り棲息している。5 つの亜種に分かれ、オークとも呼ばれるガルグーンは食物連鎖の頂点に位置しており、世界にとっては悪夢に他ならない。99 パーセントが雄という非常に歪な雌雄比のせいで、最も強く狡猾な雄のみが子孫を残すことができる。温血で卵生、概ね肉食性で、言語や社会構造、原始的な技術などといった種族の記憶を持つ彼らは、巣の許容限界を突破するまで際限なく繁殖する。個体数が限界を超えると内戦が勃発し、個体数が少なくとも 80 パーセントに減少するまで戦い続ける。勝者は敗者をご馳走として食する。内戦の代わりに、ガルグーンの大規模な集団がいまだ幼い雌を 1-2 体担いで、新天地を求めて巣を離れることもある。このような事態は「巣分かれ」と呼ばれ、道中にいた生物は全て殺され、食われる。

以上がハーン島に棲息する怪物であり、プレイヤーの敵としては充分以上なものである。全存在の中で最も危険なものである「人間」と共に、これらの怪物は PC の前に立ちはだかる壁として、非常に役に立ってくれるだろう。



© N. Robin Crossby & Columbia Games Inc. Used with permission.

結論

「ハーンワールド」には上記のほかに、宗教や経済、ギルド、王国の組織、荘園の生活、国際関係、魔術、技術、歴史……といった様々な設定が用意されているが、ここではこれ以上紹介しない。もし全てについて知りたければ、「ハーンワールド」第 2 版をコロムビア・ゲームズ社に注文すること。住所は「POB 3457, Blaine, WA 98231, U.S.A. Come」である。ぜひ「ハーンワールド」へ足を踏み入れてほしい。後悔はさせません。