



# エンパイアのオウガ



**Design, Illustration, Layout and Writing: Andrew Law**

**Proof reading: Colin Chapman, Lindsay Law**

Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, Warhammer Fantasy Roleplay, the Warhammer Fantasy Roleplay logo, Black Industries, the Black Industries logo, BL Publishing, the BL Publishing logo and all associated races and race insignia, marks, names, characters, illustrations, and images from the Warhammer universe are either ®, TM, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2004, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved. Used under sub-license to Hobby Japan.

All material found in this supplement is unofficial and in no way endorsed by Games Workshop Ltd.

First published in 2005 on Andrew Law's World Wide Web site:  
[www.hapimeses.com](http://www.hapimeses.com)

This version was published in 2005 on Black Industries' World Wide Web site:

[www.blackindustries.com](http://www.blackindustries.com)

Black Industries is an imprint of BL publishing

All enquires about this text, its illustrations, or the author, should be sent to:  
[andy@hapimeses.com](mailto:andy@hapimeses.com)

翻訳：鈴木康次郎

チェック：阿李浜秀明、岡和田晃



# オウガのキャラクター作成

これは、エンパイアを主な舞台としたセッションで、オウガのプレイヤー・キャラクター（以下PC）を使用するために必要なすべてを網羅した『ウォーハンマーRPG』（WFRP）の追加キャラクタールールである。

GMIは、セッションにオウガのPCを加えることの影響について真剣に考えるべきである。単にオウガの強さが戦闘バランスを崩すというだけでなく、シナリオ運営の幅を狭めてしまいかねないからだ。なぜなら、多くの『ウォーハンマーRPG』のシナリオで重要視される社会的地位が、彼らはとても低いからである。また、オウガは主にその好戦的な性向によって、オールド・ワールドの一般住民にエルフやドワーフほどは受け入れられてはいない。このことは、オウガのPCを楽しむことに甚大な悪影響を与えかねない。そのキャラクターが、失敗する羽目になるかもしれません、難解で込み入ったシナリオをただ台無しにしてしまいかねないからである。

## オウガの種族

オウガの成人のブル（男性）は、身長が10から11フィートで、横幅はその太鼓腹のせいで身長のほぼ半分である。カウ（女性）は、ほんの少し小柄なだけである。巨大な身体には、猪首の頭部が乗っており、両側から人間の胸回り並みに太い強靭な腕がぶら下がっている。いうまでもないことだが、オウガの体重はかなりもので、一般的に少なくとも800から1,000ポンドはある。より年配の強いオウガは、それ以上になることが多い。しかし、それが肥満によるものだと誤解するのは愚か者だけであり、オウガの腹部の皮膚の下には格子状に動く筋肉が大量に存在するのである。そして、オウガのもっとも重要な特徴とされるのは、（オウガに限れば）この太鼓腹しかありえないのである。

オウガの太鼓腹は、社会的にも、精神的にも、肉体的にももっとも重要視されるものなのである。他のほとんどの人間型生物とは異なり、オウガの主要な内臓の多くは腹部にあり、それを保護するのは、肋骨などありふれたものではなくて、重なり合い運動する分厚い筋肉なのである。その桁はずれに強力な筋肉は、途方もない力で胃の中の物をすり潰し、攪拌することができ、オウガがその大口に放り込もうと思うものを、ほぼすべて消化することを可能にしている。巨大な太鼓腹は、オウガの地位の証である。そのように巨大になるためには、大量の獲物を捕えて、食べなければならないからである。

オウガの肌は一般的に黄ばんでおり、見目の悪い黄色から浅黒い緑がかった灰色まであり、燐し革の胴鎧並みに頑丈である。頭髪は量が多く、黒系の色で、縮れておらず細くて長い。とはいっても、ブルたちは30歳を過ぎるとたいてい禿げてしまう。ブルたちは髪にも関心があり、その脂ぎったものを伸ばすことに多くの者がやっきになり、ある者は長く伸ばし、ある者は口髭や山羊髭に整える。オウガの髪に対する愛着は、口から逃げだす食べ物を捕まえようとするためのことによるものだと信じられており、それは多くの場合、まったくその通りである。

オウガはその放浪癖も有名であり、20人程度から数百かそれ以上の規模の傭兵団として、世界のいたる所で戦っている姿を見ることができる。この種族に対するもっとも一般的な見解に反して、オウガたちは彼らが出てくるたいていの社会と一般的にうまく付き合い、創造性や独自の思想がないために、当地の風習や伝統を易々と取り入れてしまう。

## 背景

数千年前、オウガたちはオールド・ワールドから遙か東方にある大草原に住んでいた。彼らは、交易や争いばかりしている単純な民族であった。隣国の大キヤセイが、彼らを扱うことに利点を見出し、その並はずれた怪力を利用しようとした。すぐさま、オウガたちはキヤセイの軍隊に雇われ、天の軍隊を大いに強めた。

## キャラクター作成の概要

オウガのキャラクター作成の手順は以下の通りである：

- 1) 能力値を決定し、記録する。
- 2) 種族的特徴を、記録する。
- 3) 初期キャラクターをロールして、その詳細を記録する。
- 4) 個人の特徴を決定し、記録する。
- 5) 『ウォーハンマーRPG』をプレイする！

以下の項目で、オウガとはどのような種族であるかと、そのロールプレイの仕方を、ひとつひとつ手順をおって紹介する。

## オウガの種族

キャセイ人のお陰でオウガたちは繁栄し、すぐに同胞のキャセイ人に対して大っぴらに略奪ができるくらいの力をついた。これは天の龍帝の怒りを買いつけて、その後に起きた破滅的な出来事は、龍帝の意思によるものだと信じられている。事実が何であれ、その出来事はオウガの種族を永久に変えてしまった。

オウガ平原の遥か上空に、凶星が姿を現すようになった。毎晩、その弱々しい輝きが徐々に強くなり、数週間が過ぎるとふたつの月よりも強く光る緑色の瘴気を放つ姿を見ることができるようになった。オウガたちは、恐怖と驚嘆の念でもって空を見上げるしかできず、この単細胞な生き物たちは、差し迫った破滅にまったく無防備であった。ついにワープストーンの彗星が大地に落ち、一瞬にしてこの種族の三分の二以上の者たちを灰に変え、それは大地の奥深くにめり込み、世界中に地響きを起こさせた。

海に匹敵するほどに巨大なそのクレーターは、結局のところオウガの最高位の神である“すべてを貪るもの”の大アゴ様として、崇められるようになった。それがもたらした大破壊により、オウガの緑の大地は焼けねじれて、不毛の荒野になり、生き残るためにオウガたちは共食いや、それより酷いことを行なうようになった。今日、東方のオウガ・キングダムは、野蛮な暴君たちが支配する地であり、強欲な王たちが力の法でもって支配している。

神の到来の後、オウガたちは不可解なことに強烈な飢えを感じ、それを満たすために旅に出ざるを得ない者もいた。それゆえ、今日オウガたちは、その鮮烈な戦闘能力をより高く買う者の元へ移動し、エンパイアを含めた世界中に姿を見ることができるのである。しかし、なかには異郷に移住することを選んだ者たちもあり、そのような道を選んだ者たちの一例がエンパイアのオウガたちである。

## ロールプレイのヒント

オウガたちは、騒がしくて欲深く、大口をたたき、熱狂的で、怒りやすく、好戦的である。また彼らはとても単純であり、もっとも簡単な抽象概念ですらまったく理解できない。それゆえに、音楽や美術、創作、他の多くの文化的なものは、オウガたちはまったくもって無意味だ。彼らには身も蓋もない物言いをするのが最善である。あらゆる機微や暗喩は、単に彼らを混乱させるだけで、彼らの怒りを買うことになるからである。しかし、オウガたちは威勢の良いうなり声（特に自分がそれに続くか、加わる場合）や、ごちそうは大いに好む。

太鼓腹の大きさよりもオウガが誇りに思うものはない。そして、オウガたちはたびたび太鼓腹を、ほとんど騒音と言えるほどの腹なりを響かせながら、叩いたり、収縮させたりするのである。



# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## 能力値の決定

オウガの能力値を決定するためには、10面体ダイス2個が必要である。表オ・1『能力値決定』で、各能力をどのように決定するか記載している。能力値決定のための4つの方法が、『ウォーハンマー RPG 基本ルールブック』のP.19に記載されている。

### “大アゴ様”的餓え

オウガたちは、一般的にオールド・ワールドの神々を信仰していない。代わりに“大アゴ様”と知られる餓えた神を崇拜している。それは、オウガに底なしの餓えを与え、その終わりのない空腹を癒す方法を永遠に探し求めて、突き進ませていくのである。この飢えを満たす行為によって、彼らは非常な頑健さと怪力を得ている。しかし一方では、彼らがこの神の道から外れることを稀にしている。また、これが彼らを愚かしく、友好関係を手早く結ぶことを困難にし、ほんの少し単細胞にしているのだ。

オウガのキャラクターを作成するプレイヤーは、『基本ルールブック』P.19の「シャリアの慈悲」は使用できず、代わりに「大アゴ様の餓え」のルールを使用することができます。

オウガのキャラクターを作成するプレイヤーは、【筋力】か【頑健力】、【意志力】で出目が1だったものを、一度だけ振りなおすことができ、高い方の出目を使用することができる。しかし、同様に【協調力】か【知力】で出目10だったものを、一度だけ振りなおさなければならず、低い方の出目を使用しなければならない。

**例:**ジョシーは、オウガの【筋力】で1と3をロールし、これを気に入らなかった(この場合、オウガの【筋力】は34になる)。なので、彼女は「大アゴ様の餓え」のルールを使用し、1のダイスの目を振りなおし8にした([筋力]は41になる)。【知力】をロールし、ダイスの目は5と10であった。しかし、「大アゴ様の餓え」のルールを使用したので、【知力】と【協調力】の出目10は振りなおさなければならない。彼女は、出目10を振りなおし、二回目のロールは4であった。新しい【知力】は19になる。

## 種族の特徴

オウガたちは、異なる組織に属していても種族として色々な技能と異能を共有しており、この項ではそれについて記載している。異能を二択する場合は、プレイヤーはひとつ選択しなければならない。個々の技能と異能については、『基本ルールブック』の第4章：技能と異能に記載されている。

(言語：グランバース語)のグランバース語とは、オウガの言語であり、特に騒がしくて喉頭音を用いるものである。

表オ・1：能力値決定	
能力値	値
【武器技術度】([武技])	20 + 2d10
【射撃技術度】([射技])	10 + 2d10
【筋力】([筋])	30 + 2d10
【頑健力】([頑])	30 + 2d10
【敏捷力】([敏])	10 + 2d10
【知力】([知])	10 + 2d10
【意志力】([志])	20 + 2d10
【協調力】([協])	10 + 2d10
【攻撃回数】([攻])	3
【耐久力】([耐])	18 + 1d10
【筋力】ボーナス([筋+])	【筋力】の10の位に等しい
【頑健力】ボーナス([頑+])	【頑健力】の10の位に等しい
【移動力】([移])	6
【魔力点】([魔])	0
【狂気点】([狂])	0
【運命点】([運])	表オ・2『初期運命点』で決定

### 表オ・2 初期運命点

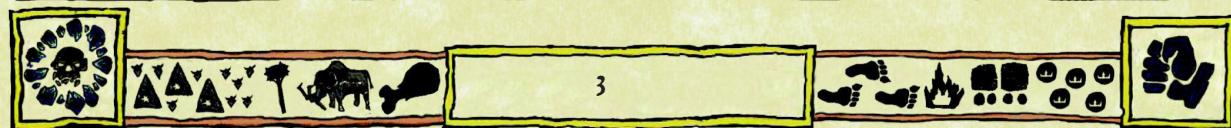
初期運命点
1d10ロール
1 ~ 7
8 ~ 10

## 選択ルール：異能のランダム決定

すべてのオウガが、同じ異能を選択したら、PCのオウガ全員がとても似てしまうということになりかねない。そのようにはならないことを願うGMは、上記の異能の『《ケンカ慣れ》または《レスリング》』を、表オ・選1『ランダム異能』を1回ロールして決めたものに変更してもよい。

### 表オ・選1：ランダム異能

パーセント	異能	パーセント	異能	パーセント	異能	パーセント	異能
01～03	《銳敏聴覚》	18～19	《反射神経》	39～48	《混沌耐性》	66～70	《ケンカ慣れ》
04～06	《両手利き》	20～21	《言語力》	49～52	《病気耐性》	71～75	《強打》
07～10	《冷静沈着》	22～23	《強運》	53～56	《毒物耐性》	76～80	《頑健》
11～12	《長視野》	24～25	《射撃術》	57～60	《野育ち》	81～85	《陰相》
13～14	《駿足》	26～35	《夜目》	61～62	《第六感》	86～90	《生来の戦士》
15～17	《スタミナ》	36～38	《方向感知》	63～65	《肝っ玉》	91～00	《レスリング》



# 初期キャラ

ウォーハンマーのキャラクターでもっとも重要なことのひとつが、初期キャラである。この項では、PC用オウガのための初期キャラについて説明をする。

## キャラの決定

オウガの初期キャラを決定するために、表オ・3『初期キャラ』をロールすること。プレイヤーは、二回ロールして、そのふたつのキャラからひとつを選択してもよい。

**例：ジョシーは、初期キャラを決定するためにバーセンタイル・ダイスをロールする。彼女は、43の鉱夫をロールする。彼女は、鉱夫にするかどうか迷い、再度ロールを行なう。今度は18の狩人である。『基本ルールブック』でキャラについて考察した後、結局の所、二抲で鉱夫を選ぶことに決め、初期キャラとしてキャラクター・シートに記録する。**

初期キャラが決定したなら、それからプレイヤーは『基本ルールブック』の第3章：キャラを参照して、「能力値修正表」と、選択した技能と異能、所持品をキャラクター・シートに書き写すこと。

追加の所持品や「最初の成長」、初期の技能や異能をどのように選択するのかは、『基本ルールブック』のP.20～21に詳細が記載されている。

## オウガのお仕事

以下は、オウガが初期キャラになりえる基本キャラのちょっとした解説である。これは、プレイヤーにとっても、GMにとっても、ゲーム上でどのように活用するかのアイデアをもたらしてくれる。

**遺跡荒らし：**欲深なオウガが関心を抱くものといったら、お宝の噂だけである。なので、この種族の多くが、黄金の輝き（それと、たぶん歯ごたえのある戦い）を渴望して、遺跡から遺跡を無駄に探し回っていても驚くべきことではない。

**海兵：**生来の船乗りではないものの、オウガの心に根付く放浪癖は、大陸だけでなく大海にも彼らを駆り出す。公海を旅するもっとも安価な手段は、専属兵士として雇われることなのである。また、オウガたちは、たったひとりで新兵を何人も無理やり徴集することもできるのだ！

**家内工業人：**オウガたちの生産物（特に武器や防具は）は粗雑で大きすぎるのが、あるものは金を得るために真っ当な商売をすることを考えている。しかし、多くの者は、自分たちでそれを製造するよりも（高い確率でそれらは粗悪品である）、小さな種族を脅かしたり、金を払ったりして、武器や防具を造ってもらうことを好む。

**狩人：**オウガたちは、故郷ではその狩りの腕前で名高く、ブルたちはライバルを蹴散らしながら、あらん限りの巨大な生物の跡をつけ、殺し、食らうことを競っていた。多くのオウガたちは、よりたくさんの肉を得、己の胴回りをより巨大にするために、もっとも巨大な獲物を求めて、遠く広範囲を旅しているのだ！

**看守：**オウガを看守の職に就けさせたら、彼を打ち負かしてまで脱獄しようと考える者はそもそも出るだろうか。彼らは高給取りかもしれないが、普通の看守の一団の価値は充分ある。狭苦しい監獄に彼らが問題なく収まると、仮定したならばだが……。

**剣闘士：**元来、剣闘という血なまぐさい競技は、遙か東方のオウガ・キングダムよりもたらされた。その地で、彼らの飢えたる神“大アゴ様”を讃えるために大地に大穴を掘り、それから生肉と血まみれの戦いを捧げる。オウガたちは、間違なく剣闘が大好きであり、機会があれば、剣闘士であるかどうかは関係なしに、普通は参加する。

表オ・3 初期キャラ

ロール	キャラ
01～07	用心棒
08～10	賞金稼ぎ
11～13	大道芸人
14～15	墓荒らし
16～22	狩人
23～27	看守
28～29	海兵
30～40	傭兵
41～45	鉱夫
46～55	無法者
56～70	剣闘士
71～75	流れ者
76	船乗り
77～84	兵士
85～90	チンピラ
91～92	遺跡荒らし
93	家内工業人
94～00	漂泊者

**鉱夫：**図体の大きさが問題になるものの、オウガは怪力によって優秀な鉱夫となる。いくつものドワーフの要塞都市が、特別に訓練されたオウガの傭兵たちによって、すばやく採掘されたとの噂である。

**賞金稼ぎ：**他人を捕まえたり、時には殺したりしてお金を稼ぐことはオウガにとって充分魅力的であるため、彼らは賞金稼ぎの職に就くことがよくある。彼らは、狡猾な獲物を捕まえるための機転や才覚を持っていますが、おつむが足りない分は、執拗さと一徹で充分埋め合せができるのである。

**大道芸人：**ほとんどのオウガの大道芸人は、怪力芸人か見世物レスラーであり、目を奪う身体能力で観客の度肝を抜くものである。だが、語り部としての“才覚”で何とか生きていく者も、ごく稀にいないこともない。オウガたちは良い物語（単純明快で血なまぐさく、とても豊かで美しいもの）を愛している。それは、彼らのほぼすべては読み書きができないため、きわめて単純な絵文字がなかったとしたならば、物語を語ることによってしか過去を記録することができないからだ。

## でかくて、太っていて、おつむは空っぽ！

オウガは、複雑で抽象的な思考がまったくできないようである。読み書きができる者がおらず、伝説や歴史を伝えていくために物語に頼る。芸術や詩、隠喻、直喻、音楽、哲学、その他の色々な多くのものを解さない。さらに、オウガたちはあまりにも図体が大きすぎるので、彼らを乗せることができる馬はないのである。

オウガのキャラクターは、〈催眠術〉と〈大道芸：冗談芸〉、〈大道芸：パントマイム〉、〈大道芸：演奏〉、〈読み書き〉、〈騎乗〉、〈職能：代書人〉の技能を修得することできない。さらに、オウガのキャラクターのプレイヤーは、〈学術知識〉を修得する際に、常にGMの許可を取らなくてはならない。逆に言えば、オウガはキャラクターを極めるのに、これらの技能を修得する必要がないのである。



**チンピラ：**オウガにとってチンピラが天職であることを理解するのに、想像力はあまり要らない。彼らは適正な対価や、単なる楽しみのために脚の1本や2本を嬉々として折ろうとする。腹を空かせたオウガほど、ゆすりの犠牲者から早急に支払いを納得させる存在はない。

**流れ者：**オウガたちは生まれついての荒事師とはいえ、たびたびやりすぎてしまう。力壬を単に痛めつけるだけではなく、殺して食べてしまったりする傾向が強いからである。たいていのオウガたちはこの生き方を職業と見なしていない。単に自然に行動しているだけと考えがちである。「ここに来た奴を、ぶちのめしたら飯くれっか？ よし、殴って欲しい奴あ、誰だ？」



**墓荒らし：**オウガは食い意地が張っているためになぜか墓場にいらっしゃることがある。他の種族が気にかける道德というものはオウガにとってはほとんど意味がない。彼らは金のために喜んで、無防備な死体を1,2体掘り起こす(そして、報酬が支払われなければ、単に一回の食事を確保したことになるだけだ！)。

**漂泊者：**結局のところ、ほとんどすべてのオウガたちは、人生のある時点で漂泊者になる。地平線の向こうに何があるかを知りうとする欲求によって、彼らは町から町へ、国から国へと放浪する。自分たちが何を探しているのかを知ることもなく、多分決して見つけることもできないだろう。

**船乗り：**オウガたちはウォーハンマー世界の陸地を引きずり回す放浪癖は、海上でも同様に発揮され、それによって彼らは思いのほかやり手の(そしてばかでかい)船乗りになる。外洋は、第二の“大アゴ様”的伝説を信じる多くのオウガたちをひきつけるようである。多くの者が、ありえない大きさの渦巻きを探し出そうとしているのだ。

**兵士：**オウガたちは兵士の正規賃金では満足せず、ある裕福な中産階級たちは私兵として彼らを雇う(オウガたちを雇おうとする貴族はほとんどいない)。たいていが10年かそこらでより良い仕事に移り、昇進できる者はほとんどいないが、彼らはこの仕事を楽しみ、荒々しい情熱でもって取り組む。

**無法者：**エンパイアの法は、オウガを再々混乱させる。いかなる場合も力こそが正義という、オウガたちの確固たる信念に、往々にして頼ってしまうことが多いからである。それゆえに、この種族の多くの者が、己がどんな過ちを犯したかを理解することはほとんどないまま人間の大都市から逃げだし、本当にその意思がなくとも程なく悪名高い無法者になってしまうのだ。

**用心棒：**オウガたちは、法外な雇い料を支払うことができる者たちに、用心棒としてたびたび雇われ、この職務に優れる。好き好んで、オウガを大っぴらに攻撃しようとするものはいないからである。しかし、その巨体が問題になることもしばしばだ。雇い主が行きつけにしている建物に入れないことがあるからである。

**傭兵：**この世界でオウガたちに適したことといえば、金のために殺戮を行なうことであろう。それは、彼らの大好きなことを、ふたつ合わせたものである。そして、時には三つになる。たいていの将軍たちは、彼らが敵を食べることを気にしないからだ。墓地に埋める手間も、食費も省けるからである。

## 選択ルール

GMが変われば、ゲームの運用の仕方はまるで異なるものとなるものだ。以下の選択ルールは、もう少し細かいルールを望むGMのためのものである。

**荷重点：**オウガは、【筋力】×40 荷重点を運搬可能である。オウガのために特注された装備品は、通常の装備品よりも、荷重点と価格が5倍になることに注意すること。このルールを適用するかどうかはGMの判断による。

**生活費：**オウガは大食いである！ どれほどの食事でもって、オウガの腹を満たすことができるかを判断する時は、食事にかかるすべての費用を5倍すること。

**消化：**時間にかけばオウガは何でも消化できる。肉でも、骨でも、金属でも、石までも。消化するにより手間取るもの場合は、オウガの腹部の筋肉が、砕いたり、攪拌するのに、より騒々しい音を立てる。明らかに、これは隠密行動の妨げになる。

**毒に対する耐性：**オウガは、生肉を食べてもまったく問題ない。食べ物が特に毒に侵されていたとしても、摂取することによって彼の身体への悪影響を避けるために必要な【頑健力】テストに、オウガは自動的に成功したと見なされる。魔法的な毒物(例えば、ワープストーンから生成されたようなもの)は、オウガに問題なく作用する。GMは自分なりの判断をもってこのルールを適用するべきだ：オウガが腐った肉を食べるのは問題なくても、病気か毒に侵された肉については、悪影響を避けるために高い確率でテストが必要になるべきだ、などである。

**腕っぷしのいい奴あ、太鼓腹もでけえ！：**オウガは年を重ねて、力が強くなるにつれて、強力な筋肉のつまた腹が更に巨大になっていく。巨大な腹は、オウガたちが誇りとするものなのである。【筋力】を成長させる毎に、オウガの体重を4d10ポンド増やすこと。



# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## 個人設定

オウガたちは他のプレイヤー種族とはかなり趣が異なるが、「基本ルールブック」P22～27に記載されている細かな個人設定がすべて必要である。この項では、キャラクターに命を吹き込む「10の質問」の解説と、キャラクターに深みを加える「背景諸表」を記載している。

### 10の質問

ここに、『基本ルールブック』P22～23の「10の質問」にオウガのキャラクター用のちょっとした解説を付けたものを記載している。

#### 出身地は？

エンパイアにいるたいていのオウガたちは、エンパイアの外で生まれている。多くの者が、この偉大な人間の帝国へ、金と冒険、新しい食事を求めて旅してきた。そうでなければ、単に心に満ちている放浪癖に従って、ここにたどり着いただけである。時折、若いブルが旅の途中で妊娠可能なカウに出会った際に、故国を遠く離れた場所でオウガが生まれる。こういうことはきわめて稀であるが、エンパイアの何百年の歴史の中でオウガの人口はかなりの数になってきている。

エンパイアのオウガのPCはエンパイアで生まれ、成長する過程でエンパイアの風習と習慣を身につけている。他のオウガたち、特にオウガ・キングダムから旅してきた者は、今後発売されるサブリメントで取り上げられるだろう。

オウガのプレイヤーは、キャラクターの出身を決定するために、Character Pack（『キャラクター・パック』未訳）の Table CP-24: Province of Origin (表 CP-24 「出身領邦」) をロールすべきである（もし、Character Pack（『キャラクター・パック』未訳）を持っていなければ、『基本ルールブック』P26の表2-14『人間の出身地』をロールすること）。

#### 君の家族は？

オウガの家庭生活は、望むべきことがたくさんあり、往々にして暴力的で困難なものになる。オウガのPCの設定を作るもっとも簡単な方法は、エンパイアの人間の手で育てられたということ（例えば、親に捨てられたなどや、親が殺されたなど）だが、エンパイアに帰化したオウガたちに育てられたということを選択することは、より面白い挑戦になるだろう。両親は、君をどのように扱っているのか？ 両親のエンパイア社会での地位は？ 両親は、他のオウガを知っていたのか？

もしくは、エンパイアのオウガは、おそらく傭兵稼業をしながら、両親に悲嘆山脈からエンパイアに旅をしながら育てられたこともあります。しかし、オウガ文化の詳細な記述は、このサブリメントの範疇外である。もし、君がそれを望むのならば、ファンタジーバトルの『オウガ・キングダム』のアーミーブック（訳注：ゲームズワークショップジャパン公式ウェブサイトから、無料ダウンロードが可能です）を参照すること。これは、オウガの文化や他の役立つことについて章を割いている。

#### 君の社会的地位は？

オウガたちは、その暴力的なやり方や好戦的な性質、まったくもって恐ろしげな容貌によって、エンパイアでは好かれているわけではない。彼らの社会的地位は、確かに最下層を上回ることはほとんどない。しかし、それを気に病むオウガはほとんどいない。綺麗なおべべは大切ではなく、巨大な太鼓腹と強力な武器が重要なことを知っているのだ。まったくもって、力こそ正義なのである！

#### 冒険者になる前に、君は何をしてきたのか？

オウガがエンパイアの生活にどのように溶け込んでいたのかを考えることは、やりがいのあることである。『基本ルールブック』で提示されているように、冒險者のキャリアが、プレイヤーがこの問題に取り組む助けになるだろう。

#### 君が冒険者になったのはなぜか？

もっともありふれた理由が、放浪癖や強欲、飢え、そしてやはり放浪癖である。オウガたちは、眼前に続く道を進みたくしかたないのだ。なので、古い暮らしを捨てるこのもともと理由を見出すことは、まったくもって容易である。たぶん、オウガは悲嘆山脈を切望しているのかもしれない。航海に出たいのかもしれない。単に金持ちになりたいかもしれないのだ。何であれ、冒險にでる良い理由を考え出すことは、オウガのプレイヤーにとって負担にはならないであろう。

#### 君はどのくらい信心深いのか？

既存の宗教は、とても強い理由がなければ、オウガを受け入れることはないだろう（信者を食べないということを、誰が信じられるだろうか？）。そして、エンパイアのオウガたちは、“大アゴ様”からは遠く離れているので、多くにとて組織化された宗教など単なる非現実な話である。しかし、信者でない者、とりわけ好戦的な連中を改宗させることに情熱を燃やす教団もエンパイアにはある。オウガたちはこれらの布教合戦に自然と惹きつけられるので、敬虔なシグマー信者オウガや、毛皮を着たウルリック信者オウガを目にする事はありえないことではない。しかし、すべてのオウガは、世界を目にしたい、もっとも奇怪な光景を堪能したい、大地を食らいつくしたいなどの、身をよじるような渴望を腹の中に持っている。どれだけ懸命に逃れようと試みても、オウガたちは“大アゴ様”的影響から脱することは決してできない。

#### 君にとって一番の親友と、最悪の敵は誰なのか？

あのオウガたちでも他人と友好関係を結ぶということは知られていないが、彼らは実際に友を作るのだ。であるので、オウガの友について説明するのは意味のあることである。明らかに、オウガたちは敵を作ることが多いだろうが、生き残ってこの件について話すことができる敵がどの程度いるかは、定かではない。

#### 君の自慢の一品は何か？

オウガたちは自分の所持品をとても大切にし、身分を示す物（例えば、殺戮の記念品など）や財産を集め。オウガはきわめて単純であるから、どのくらい重要であるかを見て、感じることができる物を気に入る傾向にある。もし、貴族がちびのやせっぽっちで、着飾っていないければ、オウガたちがどうやって彼が貴族であることが判るのであろうか？

#### 君が忠誠を誓うのは誰か？

オウガたちは、人類と比べて忠誠心が高いわけでも、低いわけでもない。なので、オウガのプレイヤーは、『基本ルールブック』P23のこの質問を、他のキャラクターと同じように考えるべきである。

#### 君が愛する／憎む相手は誰か？

同様に、オウガたちは、人類と比べて愛憎の念が強いわけでも、弱いわけでもない。なので、オウガのプレイヤーは、『基本ルールブック』P23のこの質問も、他のキャラクターと同じように考えるべきである。

#### オウガとハーフリング

なぜだか判らないが、オウガとハーフリングは互いに惹かれあう。多分、両方とも美味しい食事を愛すことか何かだろうが、理由はどうであれ、このふたつの種族は上手くやっている。ムートにはオウガの人口がかなり多く、ほんどの村の長老たちはひとりかふたりのオウガの用心棒を雇っている。一方、オウガ・キングダムにもハーフリングの人口が多いが、それらの多くは奴隸である。美味しい食事を作るコックとしてか、または美味しい食事そのものとしてだ！



# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## 背景諸表

これらの表は、身長や体重、髪の色、瞳の色などのオウガのキャラクターの数々の興味深い特徴を決定する。注意：オウガのキャラクターも、『基本ルールブック』の表2-12『星座』とCharacter Pack（『キャラクター・パック』未訳）のTable

CP-21: Foretelling of Doom（表CP-21『運命づけの予言』）（訳注：『救済の書』P147表6-2『運命づけの予言』で代用できます）を、エンパイアで育ち、エンパイアの風俗に染まっていると考えられるのならロールすべきである。

## 身体的特徴

この項では、オウガの身体的特徴について記載しており、表によって身長と体重、髪の色、瞳の色が決定する。イラストも、プレイヤーがどういった内容なのか

### 表オ・4：身長

男性

9'6"+3d10"

女性

9'6"+2d10"



### 表オ・6：髪の色

1d10

1	褐色
2	赤褐色
3	暗褐色
4	赤茶色
5	赤茶色
6	黒毛
7	黒毛
8	黒毛
9	真っ黒
10	青黒



### 表オ・5：体重(ポンド表記)

ロール

01

体重

600

02~03

610

04~05

620

06~08

630

09~12

640

13~17

650

18~22

660

23~29

670

30~37

680

38~49

690

50~64

700

65~71

710

72~78

720

79~83

730

84~88

740

89~92

760

93~95

770

96~97

780

98~99

790

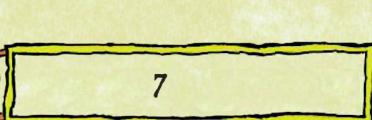
00

800

### 表オ・7：瞳の色

1d10

1	灰色
2	緑色
3	琥珀色
4	ハシバミ色
5	褐色
6	暗褐色
7	赤茶色
8	黒色
9	黒紫
10	青黒



# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## 背景設定

このページには、PCのオウガに背景設定を加えるための表を3つ記載している。これらの表の結果はオウガのPCでプレイするのに不可欠ではないが、これらにより設定に深みが少し増し、P.6の「10の質問」を答えるための材料を追加することになるだろう。

オウガたちは、兄弟姉妹がまったくないことも、多くいることも同様にあります。オウガたちは暴力的だが、繁殖力に富んだ種である。それゆえに、両親のどちらかがまだ生きているならば、オウガが多くの兄弟姉妹を持つ可能性がある。もちろん、両親とも死んでいることもまったくあってありえることである。**表オ・8『兄弟姉妹の人数』**は、PCのゲーム開始時の兄弟姉妹の正確な人数を決定すること。

オウガは長命な種族であり、ある者は120歳以上も生きるが、晩年まで生き残る者は少数である。オウガの初期年齢は、**表オ・9『年齢』**で決定する。

オウガたちはまるで読み書きができず、どんな書き言葉も理解できないように思われるが、持ち物に自分が所有していることを示す印を殴り書きすることは一般的である。このような印のために、オウガのプレイヤーは1d10をロールすること。**1～5**ならば Character Pack (『キャラクター・パック』未記) の CP-23: Shield Device (表CP-23「盾の印」) を、**6～10**ならば **表オ・10「オウガの印」**をロールすること。

**表オ・8「兄弟姉妹の数」**

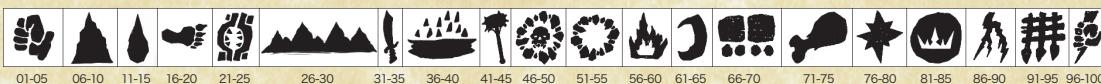
1d10	兄弟姉妹の数	1d10	兄弟姉妹の数
1	0	6	2
2	0	7	3
3	0	8	4
4	0	9	5
5	1	10	6

**表オ・9「年齢」**

年齢	年齢
01～05	20
06～10	22
11～15	24
16～20	26
21～25	28
26～30	30
31～35	32
36～40	34
41～45	36
46～50	38
	51～55
	56～60
	61～65
	66～70
	71～75
	76～80
	81～85
	86～90
	91～95
	96～00

**表オ・10「オウガの印」**

一般的な意味	一般的な意味
拳	暴力、力
山	頑健さ、大地
血の滴り	流血、虐殺
足跡	移動、放浪
枷	奴隸の身分、恥辱
山脈	故郷、安全
シミター	品物、交易
雨滴	食肉処理、水
棍棒	打ち負かすこと、叩き潰すこと
骸骨を食らう大アゴ	荒廃、消失
51～55	大アゴ
56～60	火
61～65	月
66～70	幌馬車
71～75	骨付き肉
76～80	星
81～85	硬貨
86～90	稻妻
91～95	落とし門
95～00	稻妻を掴む拳





# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY



## オウガの名前

たいていのエンパイアのオウガはエンパイア風の名前であり、Character Pack（『キャラクター・パック』未訳）P3～9か、『基本ルールブック』の「人間の名前」をロールすべきである。従来のオウガ風の名前を希望するプレイヤーのために、以下の表でそれを作ることができる。オウガの名前はランダムに決定された要素が2つあり、それをつなげることで完成する。オウガのキャラクターすべては、

一度表オ・11『オウガの名前要素1』をロールすること。それから、女のキャラクターならば表オ・12『オウガ女性の名前要素2』で、男のキャラクターなら代わりに表オ・13『オウガ男性の名前要素2』で、次の部分を決定すること。

名前要素1+名前要素2=オウガの名前

### 表オ・11『オウガの名前要素1』

ロール 名前要素	ロール 名前要素	ロール 名前要素	ロール 名前要素	ロール 名前要素	ロール 名前要素	ロール 名前要素	ロール 名前要素
01 Ar	14 Fog	27 Mag	40 Muzzig	53 Rar	66 Thar	79 Varz	92 Yug
02 Ag	15 Fuzgh	28 Mar	41 Nar	54 Rag	67 Thag	80 Ver	93 Yuz
03 Az	16 Gar	29 Margh	42 Narg	55 Raggim	68 Thaz	81 Verm	94 Zar
04 Bargh	17 Gagh	30 Meg	43 Nag	56 Raz	69 Thegiz	82 Vug	95 Zargh
05 Blag	18 Geg	31 Merrig	44 Nagar	57 Razog	70 Ther	83 Vuz	96 Zag
06 Boz	19 Gez	32 Mor	45 Naz	58 Rer	71 Thug	84 Vuzzig	97 Zer
07 Bur	20 Gorg	33 Morg	46 Nazza	59 Reg	72 Torg	85 Yar	98 Zeg
08 Dar	21 Grum	34 Morz	47 Ner	60 Ruzzik	73 Torz	86 Yamiz	99 Zog
09 Dergh	22 Gurz	35 Mug	48 Nerg	61 Tar	74 Tur	87 Yer	00 Zor
10 Duz	23 Kark	36 Murg	49 Neggim	62 Tag	75 Turg	88 Yeg	
11 Far	24 Keggur	37 Murgog	50 Nur	63 Tazag	76 Tuz	89 Yorgh	
12 Feg	25 Kug	38 Murz	51 Nug	64 Teg	77 Var	90 Yorz	
13 Fer	26 Kuz	39 Muz	52 Nuggiz	65 Terg	78 Varg	91 Yur	

### 表オ・12『オウガ女性の名前要素2』

ロール 名前要素	ロール 名前要素	ロール 名前要素	ロール 名前要素				
01 abba	14 arki	27 elgish	40 gathoo	53 olloo	66 rega	79 throsh	92 urga
02 addoo	15 arkash	28 elzash	41 getha	54 oltush	67 retish	80 throtha	93 urka
03 akka	16 arkuga	29 engish	42 gothish	55 olgtha	68 rethoo	81 thruta	94 urthoo
04 algash	17 artha	30 emmoo	43 grato	56 olzi	69 roboo	82 thrush	95 urthu
05 alloo	18 artaga	31 enni	44 grethi	57 onga	70 rokish	83 ubbsh	96 urthagish
06 alta	19 arthash	32 ergoo	45 grothoo	58 onni	71 roth	84 uddoo	97 urutoo
07 algoo	20 attha	33 ergli	46 gruta	59 orgoo	72 ruga	85 ulgoo	98 uruzi
08 alza	21 ebb	34 erkash	47 guta	60 orglish	73 ruka	86 ulloo	99 uttish
09 angoosh	22 eddush	35 erka	48 guttash	61 orka	74 rutish	87 ultsh	00 uzhoo
10 annash	23 eki	36 ertsha	49 obbi	62 orthi	75 rutash	88 ulgi	
11 argo	24 elgoo	37 erthish	50 oddi	63 orthush	76 tash	89 ulzish	
12 argani	25 elli	38 etta	51 okka	64 ottha	77 tesh	90 unghish	
13 argloo	26 elta	39 ewish	52 olgish	65 ragi	78 thrash	91 unnoo	

### 表オ・13『オウガ男性の名前要素2』

| ロール 名前要素  |
|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| 01 abb   | 14 ark   | 27 elg   | 40 gat   | 53 oll   | 66 reg   | 79 throg | 92 urg    |
| 02 add   | 15 arka  | 28 elz   | 41 get   | 54 olt   | 67 ret   | 80 throt | 93 urk    |
| 03 akk   | 16 arkug | 29 eng   | 42 got   | 55 olg   | 68 reth  | 81 thrut | 94 urt    |
| 04 alg   | 17 art   | 30 emm   | 43 grat  | 56 olz   | 69 rob   | 82 thrug | 95 urth   |
| 05 all   | 18 artag | 31 enn   | 44 gret  | 57 ong   | 70 rok   | 83 ubb   | 96 urthag |
| 06 alt   | 19 arth  | 32 erg   | 45 grot  | 58 onn   | 71 roth  | 84 udd   | 97 urut   |
| 07 alg   | 20 Barth | 33 ergl  | 46 grut  | 59 org   | 72 rug   | 85 ulg   | 98 uruz   |
| 08 alz   | 21 ebb   | 34 erk   | 47 gut   | 60 orgl  | 73 ruk   | 86 ull   | 99 utt    |
| 09 ang   | 22 edd   | 35 erkag | 48 gutt  | 61 ork   | 74 rut   | 87 ult   | 00 uzh    |
| 10 ann   | 23 ek    | 36 ert   | 49 obb   | 62 ort   | 75 rutag | 88 ulg   |           |
| 11 arg   | 24 elg   | 37 erth  | 50 odd   | 63 orth  | 76 tag   | 89 ulz   |           |
| 12 argan | 25 ell   | 38 ett   | 51 okk   | 64 ott   | 77 teg   | 90 ung   |           |
| 13 argl  | 26 elt   | 39 ew    | 52 olg   | 65 rag   | 78 thorg | 91 unn   |           |

（訳注：例えば、男性名を決めるために88と07をロールしたとします。Yeg+algでYegalがなります。エンパイア人の名前はドイツ語風の発音についていますが、オウガの場合は英語読みでも問題ないと思います。Yegalの読み方は、エガルグやエンパイア風にイエガルクなどがありえるでしょう）



# オウガのキャラクターの成長

オウガの成長は他のPC用種族とまったく同様であり、通常通り『基本ルールブック』のルールに従うべきである。唯一の例外は、このサプリメントのP.4『でかくて、太っていて、おつむは空っぽ!』に記載している、技能修得に制限を加えるルールである。

## 他の基本キャラ

『初期キャラ』の項で前述しているように、オウガたちはキャラクター作成時に特定のキャラにしかつくことができない。しかし、ゲームが進行するにつれて、GMはオウガのプレイヤーが、初期では制限されていたキャラに就くための格好の理由を持っていると感じるかもしれない。オウガたちは地元の風習と生活習慣に充分順応するにつれて(それ以外の行動を取るには創造性が欠けていいるのだ)、キャラを制限しないことはあまり問題ではないのかもしれない。オウガの領地代官は、恐るべき徵収役になるかもしれない(たぶんもっとも信頼の

置けない者になるだろうが)、オウガの漁師は確実に巨大な網を振り投げる者になるだろう! 自分のキャンペーンにもっとも合うかを決めるのは、GMの判断である。オウガのエスタリア剣士のアイディアを素晴らしいと思う者もいるだろうが、これは明らかに万人に受け入れられるものではないであろう。

## 「次のキャラ」以外への転職方法

オウガのプレイヤーは、「次のキャラ」の全部がまったく適していないことが判る場合がありえる(例えば、遺跡荒らしに就いているオウガ)。このような場合でGMが、オウガが一般的でないキャラに就くのを好まない時、オウガのキャラクターは表オ・3『初期キャラ』に記載されている基本キャラに、100xpを費やすことで転職することができる。これは、『基本ルールブック』P.31の200xpが必要な転職ルールに替わるものだが、ここに挙げている特定の場合のみ適用される。

## 上級キャラ

ある上級キャラは、他のものよりもオウガたちに適している。この項では、P.4~5の『初期キャラ』の項に記載している基本キャラと同じように、もっとも適している上級キャラを紹介するものである。

### オウガのお仕事

以下は、オウガの上級キャラのちょっとした解説である。これは、プレイヤーにとっても、GMにとっても、ゲーム上でどのように活用するかのアイディアをもたらしてくれる。

**暗殺者**：殺しの仕事よりもオウガが得手とするものではなく、それで稼ぎを得ることはまったくもって魅力的なことなのである。彼らは巧妙な殺し屋にはなれないだろうが、搖るぎない情熱でもってこの仕事をやりとげる。

**射手**：オウガたちに腕の良い射手を期待する者はほとんどおらず、それは充分理に適う。何故なら、オウガがそのような者はいないからだ。しかし、数名のオウガたちはそれをまだ目指している。競技会を好み、自分より腕の立ちそうな者を、大っぴらに威嚇する。

**軍曹**：自分の傭兵団を持つという栄耀榮華の第一歩である軍曹の地位は、己を証し出したい有望なオウガたちに強く求められている。既存の領邦軍でより堅実な出世コースを歩む者もいるが、たいていは売劍である。

**決闘者**：ある痩せこけた人間のために何故戦うのかという込み入ったことは理解できないだろうが、稼ぎと飯はたびたびとても良いものになるので、何人ものオウガが個人付きの決闘者として職を得ている。

**航海士**：オウガたちは天体の動きなどを理解していないだろうが、腹の中に方向感覚器官があるらしく、意外にも有能な航海士になる。しかし、彼らは地図を書いたり、読んだり、理解することすらできず、良くても不確かな見通ししか期待できない。

**古参兵**：充分生き延びることができたオウガたちが、自然にたどりつくキャラクタである。彼らは戦い、うまく仕事をこなし、更に戦い続けるのだ。

**掌帆長**：アゴで使われるのを好むオウガはないので、陸地であれ、海上であれ自分の所属する組織内で地位を上げようすることは珍しいことではない。しかし、彼らは自分より位の低い者たちにたびたびひどく威張り散らすので、慕われる指導者になることはめったにない。

**尋問者**：オウガは、痩せこけた人間の口を割るために、まるで何もする必要がないことがたびたびある。その山のような巨体を見せるだけで、誰かに悲鳴を上げさせるのには充分なのだ!

**船長**：船長の生き方は、オウガたちを大いに満足させてきた。でかい大砲やどこにでも行ける自由、でかい大砲、船員をかき集めること、でかい大砲、瘦せっぽっちの弱虫どもを叩きのめすこと(しばしば自分の船員を)、そしてでかい大砲だ。これが、極上的人生ってやつだろ?

**大商人**：オウガたちの金を稼いだり、富を表すものを得ることに対するどん欲さは底がないので、彼らは商売を楽しむ。たいていのオウガの大商人は信頼に足るものではないが、儲けを増やすことに関してはまったくもって抜け目ない。

**隊長**：たいていのオウガは、自分の部下となる分隊を率いることを希望するので、隊長は明らかに多くが狙っている地位なのである。彼らがこの地位に就くと、たいていは鉄拳制裁でもって統率し、紛れもない暴君になる。

**代理戦士**：強すぎるというだけの理由により多くの都市や町で、オウガの代理戦士は禁止されているものの、エンパイアの愚かな金持ちの間で、彼らは根強く求められている。

**探検家**：オウガたちは旅を愛し、ウォーハンマーの世界中で放浪中の姿を見ることができる。結局は故郷に帰るとしても、その時に偉大なオウガの旅人たちは、彼らの語る驚くべき物語や、手にいれているだろう立派な戦利品によって称賛される。

**偵察兵**：オウガたちは荒野を愛しており、天性の偵察兵になり、自然の猛威と出会うものすべてに立ち向かうのを楽しむ。キャセイの帝国軍は、隠密に長けて敵に対して獰猛なオウガの偵察兵の恐怖を、長い間味わわされてきた。

**無法者頭**：オウガたちは、ただ自分たちの力だけで困難を乗り切ることはできない。彼らは法を破る。そしてそうした時、たびたび他の犯罪者と出会うことがある。彼らがその犯罪者の頂点に、暴力をもってのし上がるのにあまり時間はかかるないのである。

**猛者**：オウガの猛者たちは、途方もなく危険な化け物として恐れられている。あらゆる事物、生きとし生ける者は、彼らにとって大皿に盛った餌食なのである。

**ゆすり屋**：オウガにとってまったくもっておあつらえの仕事である。周りの者を全員、ビビらせるのである。金を払わなかつたら、食ってやると言うのである。どちらに転んでも確実に飯の種にはなるのだ。これは、卑劣な仕事だが、オウガたちのお気に入りである。



## エンパイアのオウガの例

この項は、GMが自由に使用するため、PCが自分のキャラクターの参考にするための、4人のオウガNPCを載せている。

最初のキャラクターは、ひとつのキャラクターを極めたオウガの例であり、ふたり目はふたつのキャラクターを、三人目は3つのキャラクター、四人目は4つのキャラクターの例である。これは、オウガのPCは将来どのように成長できるかの良い例であり、GMがキャンペーンにオウガを許可するかどうかの公正な判断材料になる。各キャラクターに消費経験点も明記しており、実際プレイでどの程度時間がかかったのかも載せている。

### ナルグット・放浪者； NARGUTT-THE WANDERER

若いオウガ(26歳)であるナルグットは、キスレヴとの国境付近で育ち、父親が軍務についたために不在の間、そのあたりの土地をたびたび放浪した。直近の5年間は、キスレヴ平原を放浪していた。他のオウガを探し求め、オウガの文化で自分ができることを学び、お返しに自分が集めた伝承を何であれ伝えた。

彼は、いくつかのキスレヴ人の共同体に労働者として稼ぎにいくこともしたが、どんなに努力しても、現地の言葉を覚えることはできないようであった。

他のオウガたちと過ごした時は、たいてい剣闘場のブルのレスリングを観戦したり、食べたり、カウたちに自分が経験したことの物語(たいていは誇張している)でもって気をひこうとして過ごしていた。食べることを別にして、彼は通常失敗に終わっている。



**キャリア：**漂泊者

**消費経験点：**900点(プレイ期間3ヶ月)

#### 主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
36%	31%	46%	42%	27%	21%	29%	25%

#### 副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
3	26	4	4	6	0	0	0

**技能：**〈威圧〉、〈大酒飲み〉、〈言語：グランバース語〉、〈言語：ライクシユーピール〉、〈察知〉、〈忍び歩き〉、〈常識：オウガ〉、〈常識：キスレヴ〉、〈世間話〉、〈大道芸：物語り〉、〈符丁術：野人〉、〈値切り〉、〈方角案内〉、〈野外生存術〉

**異能：**〈恐れ知らず〉、〈恐怖誘発〉、〈剛力〉、〈旅慣れ〉、〈特殊武器：両手用〉、〈野育ち〉、〈方向感知〉、〈レスリング〉

**鎧：**なし

**アーマー・ポイント：**頭部0、両腕0、胴体0、両脚0

**武器：**片手用武器(棍棒)

**所持品：**質素な服、テント、水入れ革袋、一週間の行動食、11gc

**屠殺容易度：**困難

### ホルスト・人間捕り；

### HORST-THE MANCATCHER

灰色山脉で15年間狩りをした後、ホルストは故郷に帰る時分だと考えた。彼は、養父が教えたとおりに、見つけることができたクリーチャーをすべて食べ、その皮を地元に売っていた。今や、家に戻り、父にどれだけ上手くやっていたかを報告する時である。ホルストがタラブヘイムに帰った時、かつてはたくましかった父が、白髪になり、皺くちゃな老いぼれになっていることを知り、衝撃を受けた。失望し、父親を“元通り”するために医者を探しに行った。しかし、見つけた医者は他の者たちと逃げだしてしまった。



すぐに他の医者の助けを呼ばなかったのなら父親は死ぬかもしれないことを、薄々感じながらホルストは、男たちと医者の跡を追った。そして、ついに大いなる森の奥深くの小さな山小屋までたどり着いた。彼が押し入った時、彼らは彼を傷つけようとした。その試みはうまくいかなかった

その年内に父親が死んだ後、ホルストは森で殺害した者のような“悪人たち”を捕まえることに精をだした。“立派な男になるんじゃ”と父親は言ったものだ。“坊主、悪人に落とし前をつけてやれ”とも。それゆえ、彼はその通りに行動し、立派な男になるつもりである。充分に善行を積んで、ある森で父親とシグマーに会えるようになるまで。その森とは、戦槌を持った禿頭の男が、父親が死去してから旅立ったと告げた場所である。

**キャリア：**賞金稼ぎ(元・狩人)

**消費経験点：**2,500点(プレイ期間8ヶ月)

#### 主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
32%	39%	51%	49%	29%	18%	37%	18%

#### 副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
3	29	5	4	6	0	3	0

**技能：**〈足跡追跡〉+10%、〈威圧〉+10%、〈大酒飲み〉、〈言語：グランバース語〉、〈言語：ライクシユーピール〉、〈察知〉+10%、〈忍び歩き〉、〈常識：オウガ〉、〈姿隠し〉、〈搜索〉、〈符丁術：野人〉、〈尾行〉、〈野外生存術〉+10%、〈罠設置〉

**異能：**〈威圧感〉、〈恐れ知らず〉、〈強韌〉、〈強打〉、〈剛力〉、〈射撃術〉、《スタンミナ》、《特殊武器：絡みつき》、《特殊武器：両手用》、《特殊武器：ロングボウ類》、《野育ち》、《早つながえ》、《反射神経》、《レスリング》

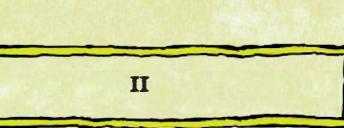
**鎧：**軽装鎧(レザー・ジャーキン、レザー・フード)

**アーマー・ポイント：**頭部1、両腕1、胴体1、両脚0

**武器：**クロスボウ(ボルト10本つき)、「最高」の精巧度のロングボウ(アロー10本つき)、ネット、片手用武器(剣)

**所持品：**動物用餌×2、血清キット、手枷、ロープ10ヤード分、3gc

**屠殺容易度：**困難



# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

## ナット隊長・売劍；

### CAPTAIN NAT-THE SELLSPRAYER

若き頃より、ナサニエルは口がよくまわり、頭が冴えていた。たいていのオウガと同じく、彼はまず腕力に訴えて、それから頭を使いたがったが、アルドルフの同年代の他のオウガと異なり、彼のほくそ笑みには明らかに少しの機知があり、「がりんがりんが！」ヤルビ、ヤルビ、ヤルビ！みたいなものとは次元が違った。

彼は25歳の時に傭兵として母親と合流し、すぐさまオールド・ワールドのほとんどを旅し、傭兵团の地位を、胆力があり“抜け目のない”腹の中と、少なからずの幸運によって駆け上がった。

ボーダー・プリンスで、エンパイア軍と一緒にオークの軍団を食い止めていた時、ナサニエルは“すんげー”計画を思いついた。彼は、部下のオウガたちを、事前に見つけていたワヴィアーンを狩りに行かせるために、戦線からはるか後方に3日間行軍するように命じた（「ありあ、御馳走だ！」）。エンパイア軍がついに戦場に全力を投じた時、ナサニエルの疲れ切ったオウガたちは、まったくの手違いによって側面攻撃でオーク勢に大打撃を与えられる絶妙の位置にいた。後ほどナットは、帝国民の多くの命を救い、敵を散り散りにさせる決定打となった「オークを挾撃する抜け目ない作戦」のために、シバースト下士官より帝国十字勲章を賜わった。“頭の良さ”を見せたナットは、ワヴィアーンについて言及しなかった。

オールド・ワールドの戦場から戦場へと自分の“ぶっ殺し団”を10年間率いた現在、逞しい脳みそでもってナサニエルは、新たな仕事を考え出している。大海の彼方に黄金だけでできた巨大な都市があると耳にし、黄金のもとへ船で直接行くことを考えている。全員が金持ちになるのだ！もちろん、大陸から100名以上の腹を空かせたオウガを移動することで起こることについては、筋立てて考えていないのだが……。

**キャリア：**隊長（元・軍曹、元・傭兵）

**消費経験点：**6,400点（プレイ期間2年）

#### 主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
66%	45%	66%	67%	37%	36%	44%	45%

#### 副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
5	32	6	6	6	0	7	0

**技能：**〈威圧〉+10%、〈大酒飲み〉、〈学術知識：戦略戦術〉、〈言語：キスレヴ語〉、〈言語：グランバース語〉、〈言語：ティリア語〉+10%、〈言語：ライクシピール〉、〈察知〉+10%、〈指揮〉+10%、〈常識：エスター〉、〈常識：エンパイア〉+10%、〈常識：オウガ〉、〈常識：キスレヴ〉、〈常識：ティリア〉+10%、〈水泳〉、〈世間話〉+10%、〈操縦〉、〈打撃回避〉+20%、〈動物の世話〉、〈賭博〉、〈値切り〉、〈秘密言語：戦闘語〉+20%

**異能：**〈威圧感〉、〈受け流し巧者〉、〈恐れ知らず〉、〈気絶打撃〉、〈強韌〉、〈強打〉、〈ケンカ慣れ〉、〈旅慣れ〉、〈特殊武器：受け流し〉、〈特殊武器：フレイル類〉、〈特殊武器：両手用〉、〈早抜き〉、〈武器落とし〉、〈レスリング〉

**鎧：**中装鎧（フル・メイル・アーマー、レザー・ジャック）

**アーマー・ポイント：**頭部2、両腕3、胴体3、両脚2

**武器：**クロスボウ（ボルト10本つき）、フレイル、大型武器（大型ハンマー）、盾

**所持品：**癒しのドラフト、143人のオウガ傭兵部隊（ナットのぶっ殺し団）

**屠殺容易度：**超困難



## “脚噛み屋”ゾラアルス・マンイーター；

### ZORARTH LEGBITER-THE MANEATER

ゾラアルスが、目を付けたり、戦ったり、食べたりしないものなど、おそらく存在しないだろう。彼は既知の世界をその巨体で放浪しまわり、略奪者や兵士、傭兵、稼ぎのよいものなら何でもやった。彼は、遙かアラビィとインドゥアまで、金と飯のために腕を売りに旅したことがある。

エンパイア生まれだが、彼は悲嘆山脈へ何度も旅したことがあり、ここでマンイーター（訳注：外国から帰郷したオウガの歴戦傭兵の通称）と名付けられた（それと、商売敵のオウガを失脚させた多くの極悪な話によって“脚噛み屋”とも名付けられた。「あいつらを、丁度いい大きさにしてやった！ グハッハッハ！」）。しかし、放浪癖は決しておさまらず、彼はすぐさま旅立ち、頻繁に生まれ故郷のエンパイアに帰っている。エンパイアで彼はたいてい過ごしているのだ。

彼のロング・ライフルは、オークの軍勢の元で働いた時に、ひっくり返った軍用荷馬車から盗みとられたものである。彼はこの武器にとても興味をひかれたので、オークたちの元を離れて、ウイッセンラント大侯國軍傘下のオウガ傭兵团に加わったほどである。そこは、ライフルを扱うに必要な訓練と技術を得ることができると判断した、唯一の軍隊であった。ツヴァイハンダーは、60年以上前にスターランドの選帝侯から賜わったものである。その時、若い選帝侯の命をゴブリンの戦闘集団から偶然救ったのだ。スターランドにとって幸運であったことに、ゾラアルスは晩飯にゴブリンたちの方を選んだのである。

他のすべてのオウガと同じく彼は途方もない食欲を持っており、戦っているか自分の多くの手柄についてわめきちらしている以外は、ほとんどいつも何かを食べている。97歳の老齢になった現在、ゾラアルスは年齢の重みを感じ始めており、子供を更に増やすために悲嘆山脈に帰郷することや、できたら黄金の山を築くための傭兵团を設立させるために、旅の途中で出会った若いブルたちと徒党を組むことを考えている（いずれにせよ、これが彼の将来の見通しである）。

**キャリア：**猛者（元・射手、元・古参兵、元・剣闘士）

**消費経験点：**10,000点（プレイ期間3年）（訳注：消費経験点を試算してみると、実際は8,400点になります）

#### 主要プロフィール

武技	射技	筋	頑	敏	知	志	協
72%	58%	73%	75%	56%	28%	53%	30%

#### 副次プロフィール

攻	耐	筋+	頑+	移	魔	狂	運
5	32	7	7	7	0	13	0

**技能：**〈威圧〉+20%、〈大酒飲み〉+10%、〈言語：グランバース語〉、〈言語：ライクシピール〉、〈常識：エンパイア〉+10%、〈常識：オウガ〉、〈察知〉+20%、〈世間話〉、〈搜索〉、〈打撃回避〉+20%、〈手先の早業〉、〈賭博〉、〈値踏み〉、〈秘密言語：戦闘語〉、〈野外生存術〉

**異能：**〈受け流し巧者〉、〈恐れ知らず〉、〈急所射撃〉、〈強韌〉、〈強打〉、〈恐怖誘発〉、〈剛力〉、〈射撃威力増大〉、〈射撃名手〉、〈重傷打撃〉、〈駿足〉、〈精神安定〉、〈装填術〉、〈特殊武器：受け流し〉、〈特殊武器：クロスボウ類〉、〈特殊武器：黒色火薬〉、〈特殊武器：投擲〉、〈特殊武器：フレイル類〉、〈特殊武器：両手用〉、〈特殊武器：ロングボウ類〉、〈早抜き〉、〈早つなえ〉、〈反射神經〉、〈武器落とし〉、〈レスリング〉

**鎧：**重装鎧（巨大な使い古したガット・プレート）

**アーマー・ポイント：**頭部0、両腕0、胴体3、両脚0

**武器：**「最高」の精巧度のクロスボウ（ボルト10本つき）、「最高」の精巧度のフレイル、ホックランド・ロング・ライフル、「最高」の精巧度のナックル・ダスター、「最高」の精巧度のロングボウ（アロー10本つき）、ピストル、片手用武器（剣）×3、投擲用斧×6、「最高」の精巧度の大型武器（ツヴァイハンダー）

**所持品：**“ズィルヴァニアの黄金”一瓶（「最高」の精巧度の蒸留酒）、弾丸10個と火薬、48gp

**屠殺容易度：**不可能





## デザイナーズ・ノート

私が自分自身で『WFRP』の改訂版を作っていた時、まさにBlack Industries社(BI)が同じことをしていることを聞いた(私は『WFRP』を『Warhammer Roleplay』と略している。“Fantasy”的要素は私にとってまぎい物のように思える。結局のところ『Warhammer』は、もはや『Warhammer Fantasy Battle』と呼ばれていないのだ)。言うまでもなく、労作が無駄になっていくことについて少し不機嫌になったが(なぜなら、誰かが2版を作っていることを知ったら、当然オリジナルの第二版のデザイン作業を止めたからである。ぐうたらだって? 私がかい? そんなことはない!)、同時にとても興奮した-結局のところ、私はウォーハンマーの世界を愛しており、この世界の新しいゲームを手に入れるつもりなのだ。

自作の改訂版では、私はオウガをPC用種族にしていた。これが『WFRP』のプレイヤーに賛否両論になることは判っていたが、自分と仲間のために作るゲームでは、問題ではなかった。自分のシステムでは“お腹にご執心なクリーチャー”(お腹にご執心だって? 二、三の知人を連想してしまう)を簡単に正確に再現することができたが、同時にオウガと他のPC用種族とのバランスも簡単に取れるようになっていた。

ここは、このサプリメントのルールと方向性について、私が宛てられた質問に答える章である。君は、ここでしなくてはならないと思う質問やコメントがあるならば、Andy-I-have-a-question@hapimeses.comまでメールしてほしい。それについて言及すべきと思ったならば、ここに付け加えるであろう。

私は、私が宛てた質問とともにウェブ発信のPDFを時折更新するであろう。君たちがPDFを毎回ダウンロードしなくともよいように、私のウェブサイトに変更箇所を記載するだろう。

### どうして、わざわざオウガのキャラクターを作ろうとするの?

君は「デザイナーズ・ノート」を読んでないのかい?

私はオウガが素晴らしいPC種族となると考え、またこの定着しているウォーハンマーの設定を充分に活用しなければもったいないと思ったから、オウガのルールを作成したと、ほかでもない君のために言おう。

君がオウガのPCを気に入らなかったら、単に使わなければよい。

### 何故、オウガ・キングダムのオウガを基準にすべきと考えたの?

何故なら、奴らは格好よいからだ! 君は、アーミーブックを読んだかい? いや、本当にきちんと読んだかい? 『オウガ・キングダム』に不平を言う人たちのほとんどは、原文を実際には読んでいなかった。あれは、素晴らしいもので、『ウォーハンマー RPG』の拡張設定に活用しないのは、恥じ知らずで、慘めなことになるだろう。

しかし、もし君がオウガのよりよい背景設定があると思うのなら、私の元へ自由に送ってくれ——このサプリメントを全部変更させるほど私を納得させることはまずないことを、君は知る由もないだろうが。いや、本当にそうだろう。

### 攻撃回数3回は多すぎる!

でも、多くのオウガの攻撃回数はそうなのだし、それを制限する理由がないように思えた。さらに、他の能力値を増大させても、オウガが何ができるのかを表すことになるかは微妙だし、そういうことで攻撃回数3回は必要なんだ。忘れないでくれ。本当はオウガにとってたいがいの場合、「連続攻撃」で3回攻撃することはずがない。「全力攻撃」だけが相応しかろう。

3月にBI社の最新ルールを入手した時、自分がやろうとしていたことをこのルールで正確に再現することが、困難であるだろうことに気がついた。他のPCたちとバランスを取ることが難しいだけでなく、能力値の設定が……上手く当てはまらない。

とは言うものの、私はやり抜いた。新しい『WFRP』に賭けることを決意していたのだ。その背景世界を愛していたし、そのゲームそのものも楽しく遊んだが(そして、ルールを作るなんて困難な仕事よりも、明らかに楽なことだ)、私はオウガをPC種族にすることが気に入っていたのに、新しい『WFRP』ではその選択肢はなかった。だから、これでオウガをPC種族として使用できるようにした。

君がこのサプリメントを役立つと思ってくれることを祈っている——だけど、そうでなくとも、問題ではない。これは無料だし、たとえ他人がどう思おうと、私はこの作品を作り上げただろう。先ほども言ったとおり、私はオウガが好きなのである。

アンドリュー・ロー  
2005年3月1日

## Q&A

### でも、オウガってオウガ・キングダム出身の者しかいなくて、エンパイアのオウガみたいな者はいないんじゃない?

それは実じやないな。最近の『White Dwarfs』(訳注:ファンタジーバトルの専門誌。未訳です)と『Mordheim』(訳注:ファンタジーバトルとは別系統のウォーハンマー世界のミニチュアゲーム。未訳です)には、エンパイアのオウガ人口について、ムートが潜在的に一番多い(必ずしもそうではないのだが)と書かれていた。このルールは、この設定を膨らましたものなんだ。

### 何故、オウガの皮膚を軽装鎧として見なさないの?

あ~っと、君は皮膚が、その燐革の胴鎧並みに頑丈”ということを言いたいんだね?

ああ、そうだ。確かにそれは本當で、君が自分のゲームでそうしたなら、そうしてもいい。でも、ゲームバランスの適正さからは、私は反対だ。それに、『オールド・ワールドの生物誌』でもそうなってないし、この愛すべきサプリメントと自分のルールを矛盾させたくないんだ。だから、このことには触れないのがベストだと思ったのさ。

### 魔法については、どう?

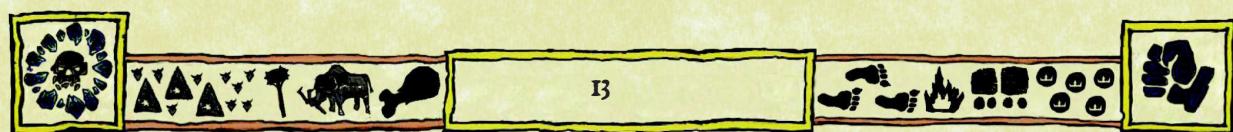
このゲームの特別な“魔法ルール”を作成する前に、私は『魔術の書』を待っているよ。更に、このサプリメントは、実際オウガの魔法(訳注:ファンタジーバトルにはオウガ・キングダムのオウガが扱う大食の魔法体系があります)を使用しないエンパイアのオウガを取り扱っているので、気にする必要はないと思っている。

しかし、オウガ・キングダムのオウガを扱うサプリメントを将来作るつもりで、その時そこでオウガの魔法をネタにしようと思っている。

### じゃあ、オウガの魔術師は不可能?

君自身でルールを作るか、ウォーハンマーの既存ルールを使用する以外にはないね。しかし、オウガたちは魔術諸学府で何かを学ぶには、ちょっとおつむが足りなさすぎるし、明らかに『基本ルールブック』の神々に仕える司祭には向いていないだろうし、そのルールもオウガたちに適しているとは言えない。

しかし、君がそれを望むなら、やってみるんだ。君のゲームなんだよ、相棒。私のゲームじゃないからさ。



# WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY

あなたのオウガの【耐久力】の決め方が、他のすべての種族のやり方と違うけど、何故？

オウガはとても多くの【耐久力】をもっているので、初期プロフィールは大きな幅をもたせるのが公平だと思った。これは、1d10で良いと思う。また、これは振りなおしができないので、初期【耐久力】が(オウガにとって)低くなることもあります。これはその他の利点に対してちょっとした歎止めになる。

でも、こうしたやり方を好みの人も多いだろう。そういう人のために表オ・選2【オプション初期耐久力】をここに用意した。これは、コリン・チャップマンの提案で、彼はまたオウガの能力値の基礎値を、【筋】35【頑】35、【意】25だが【運】0にすることも提案している。

## 表オ・選2 オプション初期耐久力

1d10ロール	初期耐久力
1~3	23
4~6	24
7~9	25
10	26

オウガのキャラクターが本当に好きなんだけど、自分のキャンペーンに導入するのしたら、オウガが下水道や宿屋にサイズが合わないとと思うんだ。

質問よりはメッセージだけど、これは確かに問題だね。これは、君のグループにオウガのキャラクターを入れるかどうかを決定する際に、考えなければならない多くの不利な点のひとつだ。オウガのキャラクターは、他のPCの種族と比べたら、強力すぎるだろう。でも、プレイするには不利な点が、とても、とてもある。その中に巨体による不利益も入っているんだ。

何故、『恐怖誘発』と『威圧感』を選択できるようにしているの？  
単に『恐怖誘発』だけで充分じゃない？

『恐怖誘発』は本当にすげえ強力な異能で、パ力にできないものなんだ。PCが赴くところすべてで、人は恐怖に凍り付くだろう。私は、オウガのPCはもう少し恐れられない選択肢も欲しかった。全員が逃げだすようなことがもう少しさうな面構え(長年エンパイア生活で身につけたのだ)にすることは、エンパイア社会により適しているだろう。だから、『恐怖誘発』の代わりに『威圧感』なんだ。

GMが『威圧感』ではなくて、『恐怖誘発』を標準にすると感じたら、単に『威圧感』という選択を無くしてくれ。結局、これらのルールはすべて選択ルールであり、君のキャンペーンに合うように変えてほしい。

オウガは、どうしてハーフリングが好きなの？

ふむ、君は「オウガとハーフリング」を読んで、ちょっと気になったんだね？ そう、つまりだ、このふたつの種族は、同じ遺伝材料から「旧き者」に培養されたのだ。更に、彼らは生来お互いの記憶を持つように操作されており、お互いの種族に惹かれあうように元からされているんだ。

これは、新たなるルールを加えるほど強力な関係ではなく、だから【協調力】ボーナスなど与えないが、ハーフリングとオウガのキャラクターのロールプレイの手がかりになる価値はある。理由が何であれ、オウガのキャラクターが既存のゲームに入る良いきっかけになる。

何故、オウガは《混沌耐性》を持ってないの？

ああ、悪名高い『オウガ・キングダム』の「デザイナーズ・ノート」だね。これを読んでいない人のために、GWのウェブサイトを載せよう(訳注：リンク先が、現在削除されているため掲載しません)。

ここでは、「多くのプレイヤーたちが長い間推測していたとおり、オウガたちは混沌の生物ではない。我々は、ここにハーフリングとオウガが共通の歴史を持っていると明らかにことができる。彼らは“旧き者”に作りだされた最後の種族であり、この事実は彼らに共通の特性に見出すことができる。両方とも混沌に対して抵抗を持ち、尽きることのない食欲を持っているのだ」と書かれている。

私が『混沌耐性』の異能を与えていない理由は単純だ：『オールド・ワールドの生物誌』がそうなっていないから。これらのルールの初期案では、私は確かにこの異能を与えていた。より厳密さを好み、そして多分バランスが少し崩れることを好むGMは、このサプリメントのP3の「種族特徴」の異能リストに『混沌耐性』を加えるべきだ。

このルールが気に入らないので、変更する予定はあるのか？

もし、君が良いアイディアを私に送って、それを本当に気に入ったなら、変更案を採用して、君自身の名前もクレジットに載せるだろう。それが正しいだろ。

ワオ、このイラストは誰がしたの？ イカレタ腕前じゃん！

ありがとう。全部、私がやったのさ。このサプリメントのイラストは、たしかにすごく短期間で描いたとはいね。君がもっと私のイラストを見たかったら、Info@hapimeses.comにメールしてくれ。ああ、そしてWitchfinderやHardwiredから、称賛の言葉を使ってくれただろうことには、更に感謝だ。「イカレタ腕前(Mad Skills)」は本当にいいね！(訳注：なお本サプリメントのイラストは、日本語版のために新しくすべて書き直されたものとなっています)

何故、このサプリメントにはロールプレイの章とゲーム運用の章がないのでしょうか？ オウガのロールプレイと、オウガをキャンペーンに加えるやり方がもっと載っていたら、とても便利なのに。

ふむ、君は要求しすぎではないかね？ 実際このサプリメントの原案にはそのような文章があったが、『ウォーハンマー RPG』がそのような情報を載せていないことは、読者にとって想像がけき立てられることではあるので、私はそのやり方を露骨に真似たんだ。これについて言うと、PC種族のロールプレイ及びGMの運用方法についてのサプリメントを計画しているが、それはこのゲームの環境が充分に整うままで待とうと思う。PC用種族のロールプレイの指針やGM用の運用方法は、私が書く前に大いに必要とされるだろう。私は、オウガについてこのような情報は、その時まで取っておこうと思う。

『オールド・ワールドの生物誌』のオウガの能力値を考えると、  
【筋】35と【頑】35、【意】25の初期プロフィールって  
本当に相応しいの？

より厳密に考えるとそうかもしれない。でも、このルールはPC用種族としてのもので、キャリアのルールと組み合わせるものなんだ。他のすべての汚らしいクリーチャーの範囲内に、能力値の充分な上昇幅を確保する必要があるんだ。私は、『剛力』と『強韌』の異能で【筋力】と【頑健力】が+5%ずつ上昇すると想定した。この異能は『オールド・ワールドの生物誌』のオウガは持っていないが、それらの異能はそもそもあのサプリメントで一切使われていないんだ。だから、多分この分の上昇幅を持たせないと駄目だ。さらに、オウガはとても強力だ。単に初期プロフィールを15%余分に上昇させる必要はないんだし、私はうまく10で割れる数字にするのが好きなんだ。