
§アーティファクト

- ・普通の武具や道具ではなく、紋章力や運命神などの力が宿る特殊なアイテムを「アーティファクト」と呼ぶ。
- ・大半は神代の時代に作られたものとされているが、実はその製法を継承する一族が存在する。その一族は周囲から狙われることを恐れて、隠れ住んでいる。

1) 紋章武器

- ・紋章が刻まれた武器（形状は様々）。
- ・刻まれた紋章と同じ紋章を授かっている者だけが、この武器の真の力を扱える。
- ・紋章武器を起点にして紋章の力を乗せた攻撃をする際、通常では3d6のところを4d6を振って攻撃できる。
- ・この紋章武器の効果はEXギフトと併用できない。

2) 紋章鎧

- ・紋章が刻まれた鎧（材質は様々）。
- ・刻まれた紋章と同じ紋章を授かっている者だけが、この鎧の真の力を扱える。
- ・紋章鎧を起点にして紋章の力を乗せた防御をしている際に受ける物理ダメージを、1d2点軽減する。
- ・この紋章鎧の効果はEXギフトと併用できない。

3) 紋章盾

- ・紋章が刻まれた盾（形状は様々）。
- ・刻まれた紋章と同じ紋章を授かっている者だけが、この盾の真の力を扱える。
- ・紋章盾を起点にして紋章の力を乗せた防御をする際、通常では3d6のところを、4d6を振って防御できる。
- ・この紋章盾の効果はEXギフトと併用できない。

4) 運命神のサイコロ

- ・運命神の加護が詰まっているといわれる無地の白い立方体。
- ・祈りながら投げ、停止した上面に模様が浮かぶと、運命神から加護を授かるとされている。ルール上は、使用するとFPを1d3点獲得できるものとする。

5) 回復石

- ・真球に近い形状の青色、緑色、赤色の石。傷を負った部分に触れさせると自壊して傷に浸透し、癒す効果を持つ。
- ・癒しの効果はその色によって異なる。ルール上、青色の石は「負傷」、緑色の石は「重傷」、赤色の石は「昏倒」のダメージスロットを回復できる。効率が悪いが、緑色の石で「負傷」、赤色の石で「負傷」や「重傷」のスロットを回復させることも可能。
- ・緑色と赤色の石は、身体欠損を修復する効果も持つ。

6) 治療石

- ・真球に近い形状の紫色の石。触れさせると自壊して浸透し、目標の状態異常を解除する効果を持つ。
- ・「◆表：状態異常表」にあるいずれの状態異常でも解除できる。

7) 蘇生石

- ・真球に近い形状の黄色の石。死体に触れさせると自壊して浸透し蘇生させる効果を持つ。蘇生時に身体欠損等があっても修復される。
- ・この石の効果で蘇生時、そのキャラクターのFP現在値を3d6で再設定すること。
- ・寿命で死んだものを蘇生させることはできない。
- ・死亡してからの時間が長すぎたり、呪い等、何等かの力で汚染されている死体は蘇生させることはできない（GMが蘇生可能かどうか決めること）。
- ・蘇生できない死体に触れさせても、この石の自壊は発生しない。

8) 紋章石

- ・紋章が刻まれた平べったい円形の石。
- ・対応する紋章力を使用する際に力を引き出すと、その判定に+1d6できる。力を引き出した紋章石はその時点で消滅する。
- ・存在する紋章全て（= 21種類）に対応した紋章石が発見されている。その使い勝手の良さから、ある種の通貨のように取引に用いられている。

9) 守り石

- ・盾の形をした平べったい石。
- ・所持者を怪我から守る力を持つ。ルール上、ダメージを受ける際に使用宣言すると、その時に受けるダメージが何点であってもこの石が全て引き受けて消滅する。

10) 希少財宝

- ・実用性は皆無だが、その希少さゆえに引く手数多という代物。壺や絡繰り仕掛け、彫像、絵画といった物がそれに相当する。
- ・商人や好事家に売却すると、FPを1点獲得する。希少財宝の売却でのFP獲得は1セッションに1点までとする。

11) 高額財宝

- ・元々見た目以上に高値で取引される代物。宝石類、装飾品（指輪、首飾りなど）、王冠、装飾短剣（武器としては使用不可）といった物がそれに相当する。
- ・商人や好事家に売却すると、APを1点獲得する。希少財宝の売却でのAP獲得は1セッションに1点までとする。

○アーティファクトの入手

基本的には遺跡で発見したり、依頼の報酬としてもらうものである。しかし、ルール上は功績点を通貨のように使用してアーティファクトを入手することも可能とする。GMはこの手段によるアーティファクトの入手を禁止してもよい。

必要な功績点はルールサマリーの「◆表：アーティファクト一覧表」を参照。

§ 遺跡

- この世界では突然、遺跡と呼ばれる構造物が出現することがある。その出現の予兆として地鳴りが発生することが知られている。
- 遺跡は内部が様々な構造になっており、最深部で発生するイベント（謎解きやモンスターの討伐等）をクリアすると、遺跡そのものが消滅する。稀にイベントをクリアしても消滅しない遺跡もある。
- 遺跡にはいくつかの種類が存在する。GMは「◆表：遺跡一覧表」を参照し、それらを自由に出現させていよい。
- 遺跡には数多くのアーティファクトや財宝が隠されていることが知られている。そのため、遺跡が出現したら、その探索を専門にする”探索者（シーカー）”と呼ばれる者達が集結して攻略を始めることがよくある。
- 遺跡の内部構造をいちいち設定してもよいが、このルールでは基本的に一定回数のイベントをこなしたら次の階層へと移動する方式をとる。これによってGMのマップ作製もプレイヤーのマッピングも省略するものとする。

◆表：遺跡一覧表

#) 形状：階層数：説明

- 1) 罨迷宮：2 d 6：迷路と罨ばかりの遺跡。モンスターは出現しない。
- 2) 怪物窟：2 d 6：モンスターが大量に出現する遺跡。中はほぼ迷路。
- 3) 怨霊窟：1：広大な面積の地下墳墓。亡者が大量に出現する。
- 4) 異空間：1：遺跡の中は通常ではありえない地形が広がっている。
- 5) 闘技場：1：守護者と呼ばれる存在と戦うことができる遺跡。
- 6) 図書館：不明：大量の本棚が迷路を形成している遺跡。

◆表：遺跡内獲得物一覧表

#) 形状：獲得物

- 1) 罨迷宮：1:希少財宝、2~3:紋章石、4~5:回復石、6:治療石
- 2) 怪物窟：1:高額財宝、2~4:紋章石、5:回復石、6:運命神のサイコロ
- 3) 怨霊窟：1~4:紋章石、5:蘇生石、6:守り石
- 4) 異空間：希少素材（遺跡の説明を参照）
- 5) 闘技場：紋章武具（遺跡の説明を参照）
- 6) 図書館：隠しミッション（遺跡の説明を参照）

※獲得物は1d6振ってランダムに決定。GMはこれ以外が獲得できるとしてもよい。

またGMはシナリオの都合で入手できるもの固定としてもよい。

※特に記述が無い限り、獲得できる機会毎に出現した階層と同じ回数分1d6を振って、出目に対応したものを獲得できる。

※回復石は1d6で色を決めること。1~3:青色、4~5:緑色、6:赤色とする。

1) 罨迷宮

- ・入口は地上に開いた地下への階段の形をしている。
- ・GMは何階層あるのか決めておくこと。
- ・石作りの迷路の中に、ひたすら罨が仕掛けられている。途中で発見できる宝箱には財宝やアーティファクトが入っている。そのため罨解除に自信があるものは、このタイプの遺跡に挑む者が多い。
- ・各階層毎に以下の手順で進む。

①各階層毎に「◆表：階層別罨出現数表」の数だけの罨を発見&解除する。

↓

②所定の回数分、罨を潜り抜けたら宝箱を発見。

↓

③宝箱の罨を解除したら中身を入手（解除に失敗しても入手できる）。

↓

④宝箱を開けたら次の階層への階段が出現。

- ・各罨は、発見と解除を1回の判定でまとめて処理する。判定に成功したら、罨を発見し無効化できたものとする。判定に失敗すると、罨が発動したことになり、それに対応した影響を受ける。一部の罨を除いて、解除に失敗しても罨を処理した扱いとなることに注意。
- ・罨の発見と解除は、先頭を進んでいる者が行うこと。判定に失敗して影響を受けるのも、基本的に先頭にいる者だけとなる（罨による例外有り）。
- ・罨の存在を無視して無理やり進行することもできる。その場合、階層毎に所定の回数だけ罨が発動し、その全てを受けることになる。
- ・転移の罨や途中で引き返す等で、脱出のために上の階層を目指して行動する場合、罨は発動せず、一定時間毎に上への階段を発見できるものとする。

◆表：階層別罨出現数表

階層：罨出現数：罨解除難易度

1～3： 4回：普通[8]

4～6： 3回：困難[11]

7～9： 2回：至難[14]

10～： 1回：超難[17]

◆表：罨一覧表

#)形状：解除に失敗した場合

1)麻痺針：飛び出した針が刺さり状態異常「麻痺」となる#

2)毒ガス：ガスが噴出し状態異常「毒素」となる\$

3)落とし穴：落下して1d6点ダメージ

4)切断刃：床、壁、天井等から出現する刃に斬られて1d6点ダメージ

5)射出槍：床、壁、天井等から出現する槍に貫かれて1d6点ダメージ

6)転移：迷路のどこかへ強制移動%

#麻痺解除に必要な紋章1d6→1:《雷》、2:《木》、3-4:《虫》、5:《命》、6:《魂》

\$毒素解除に必要な紋章1d6→1-2:《木》、3-4:《金》、5:《獣》、6:《虫》

%転移の罠が宝箱にあった場合、転移が発動すると箱の中身は入手不可となる。

転移の罠の解除に失敗すると、「◆表：転移罠移動一覧表」を振り、どれだけ移動させられたのかを決める。基本的に罠の解除に失敗した者とその同行者はまとめて転移してしまう。転移に巻き込まれないように離れておくと言った者は転移されないものとする。

◆表：転移罠移動一覧表

1 d 6：移動状態

1：4階層上へ

2：2階層上へ

3：1階層上へ

4：1階層下へ

5：2階層下へ

6：4階層下へ

※階層を上へ移動した際、移動先が地下1階よりも上なら外に転移される。

※階層を下へ移動した際、最深部よりも下になったら最深部に転移される。

- ・最深部には、迷路ではなく部屋が1つだけあり、その中央に宝箱が1つだけ置かれている。どの罠が仕掛けられているかは、「◆表：罠一覧表」を参考に、ランダムかGMが選択して決める。ただし、その解除難易度＝超難[17]となる。この宝箱は、その罠の解除に成功で中身を入手するか、解除に失敗する（この場合は中身は入手できない）と迷宮の外へ強制転移させられる。
- ・最深部の宝箱の罠解除に成功していると、中身を入手後、この遺跡は消滅する。その途中、他の階層で捜索している者は、遺跡の外に強制転移される。

2) 怪物窟

- ・入口は盛り上がった小高い丘に開いた洞窟（道は下り坂）。
- ・天然の洞窟のような迷路の中に、大量にモンスターが出現する。
- ・モンスターを1グループ排除する毎に宝箱が1個出現する。1グループのモンスターの数は、「◆表：階層出現モンスター性能一覧表」からその階層に対応する遭遇数が基本（GMは好きなようにこの数を増減してよい）。
- ・階層毎に出現するモンスターの性能が異なる。「◆表：階層出現モンスター性能一覧表」を参照のこと。どのようなモンスターが出現するかは、GMが自由に決めてよい。
- ・より先の階層へ急ぎたい場合、PCは戦闘を回避して次の階層への連絡通路（下り坂）を探してもよい。その場合、「◆表：階層出現モンスター性能一覧表」の遭遇回避難易度に記載の難易度でその回数を連続で成功させる必要がある。1回でも失敗すると、モンスターと遭遇してしまう。順当にモンスターを倒して進む場合、その遭遇数だけ戦闘をこなしたら、自動的に次の階層への連絡通路が発見できるものとする。

◆表：階層出現モンスター性能一覧表

階層：性能：遭遇回数：遭遇数：遭遇回避難易度

1～3：決闘級：4回：4体：普通[8]を2回

4～6：災害級：3回：3体：困難[11]を2回

7～9：災厄級：2回：2体：至難[14]を2回

10～：終焉級：1回：1体：遭遇回避不可能

- ・最深部には、ボスモンスターが1体だけ出現する。ボスモンスターは、その階層に対応する性能に、FP+6、行動値+2されたデータであるものとする。ボスモンスターを倒すと、宝箱（罾は無い）が出現する。宝箱の中身を入手後、遺跡の外へ強制転移される。
- ・最深部のボスモンスターを倒すと、この遺跡は消滅する。ボスモンスターが倒された際に途中の階層にいる者は、自動的に遺跡の外へ強制転移される。

3) 怨霊窟

- ・入口は地上に開いた地下への階段の形をしている。
- ・階段を下りた先は1フロアしかない広い地下墳墓となっている。
- ・一定時間毎に最大1d3+1回、亡者の群れが出現。出現と同時に入口が閉鎖される。
- ・出現した亡者の群れを排除する毎に宝箱が1個出現し、入口の閉鎖が解除される。次の群れが出現する前なら脱出できる。
- ・出現した宝箱の中身は、「◆表：出現亡者一覧」の獲得数分だけ1d6を振って、その獲得物の欄からどれが入っていたかを決める。

◆表：出現亡者一覧

出現回数：性能：出現数：獲得数：獲得物（1d6）

- | | | | | |
|------|-------|-------|-------|------------------------------|
| 1 群目 | ： 障害級 | ： 6 体 | ： 1 回 | ： 1~4: 紋章石、5: 守り石、6: 蘇生石 |
| 2 群目 | ： 決闘級 | ： 4 体 | ： 2 回 | ： 1~3: 紋章石、4~5: 守り石、6: 蘇生石 |
| 3 群目 | ： 災害級 | ： 3 体 | ： 3 回 | ： 1~2: 紋章石、3~5: 守り石、6: 蘇生石 |
| 4 群目 | ： 災厄級 | ： 2 体 | ： 4 回 | ： 1~2: 紋章石、3~4: 守り石、5~6: 蘇生石 |

- ・全ての群れを排除したら、ボスモンスターが1体だけ出現する。ボスモンスターは、1つ前に出現した群れの性能に、FP+6、行動値+2されたデータであるものとする。ボスを倒したら、紋章石x1d6個、守り石x1d3個、蘇生石x1d2個を獲得できる。
- ・ボスモンスターを倒したら、この遺跡は消滅する。

4) 異空間

- ・入口は地上に開いた地下への階段の形をしている。階段を下りると、広大な異空間が広がっている。この異空間は地上と同じく昼夜が存在する。
- ・異空間は特定の地形になっている。それぞれの地形では検索することで、希少素材が手に入る。希少素材は全て消耗品で、ほとんどそのまま使用できるが、一部は紋章力による加工が必要である。

◆表：異空間地形表

#) 地形：希少素材：説明

- 1) 平原：治療茸：状態異常「麻痺」「毒素」「病気」の治療判定に+1d6
- 2) 雪原：雪月花：状態異常「盲目」「催眠」「魅了」の治療判定に+1d6
- 3) 溪谷：解放苔：状態異常「拘束」「石化」「封印」の治療判定に+1d6
- 4) 海洋：虹色海藻：ダメージスロットの回復判定に+1d6
- 5) 火山：強化鉱石：武器をコーティング。次に与える物理ダメージに+1する。
防具をコーティング。次に受ける物理ダメージを-1する。
どちらもコーティングの効果は1回のみ。
上記のどちらかを選択。コーティングには《金》の紋章力が必要。
- 6) 砂漠：運命結晶：1個につきフリーFP1点として消費できる。

◆表：異空間地形説明表

#) 地形：地内説明

- 1) 平原：草原と高低差のあまりない丘陵地帯が続く。ほぼ晴天だが時々雨が降る。
- 2) 雪原：膝までの積雪のある平原。時々木や高低差がある。常に小雪が舞う天気。
- 3) 溪谷：高低差の激しい崖や山が続く。移動しにくい。
- 4) 海洋：地面は常に水面下。水深は浅い所で50cm、深い所は100mを超える。
- 5) 火山：常に火山灰が降り薄暗い。火山から流れ出す溶岩の川があちこちにある。
- 6) 砂漠：延々と砂丘が続く。気温差が激しく、昼は暑く、夜は寒い。

- ・希少素材の入手には以下の2種類の方法がある。

A) ひたすら検索する

- ・時間をかけて広範囲を探索するが、時間経過で獲得数と消耗が反比例する。探索を始めた日数と「◆表：探索日数一覧」から、獲得できるかどうか判定。各自1日に1回、探索の判定ができる。
- ・途中で探索をやめるとしてもよいが、この遺跡に入りなおしたら1日目からのカウントとなる。

◆表：探索日数一覧

探索日数：発見難易度：判定成功時の希少素材獲得数

1～2日：超難[17]：1個

3～4日：至難[14]：1d3個

5日以降：困難[11]：1d6個

※判定できるのはPC一人につき1日に1回のみ。

B) エリアボスを倒す

- ・隠れているエリアボスのモンスターを探し出し、倒すことで希少素材を獲得。どのようなモンスターなのかはGMが自由に決めてよい。
- ・エリアボスは隠れており、困難[11]の判定に成功したら発見できる。この探索の判定は、各PCが1回ずつチャレンジできる。この判定に全員が失敗すると、1日を無駄に費やし、その日の探索は終了となる。
- ・発見したエリアボスの性能と倒した際の希少素材の獲得数は以下の表を参照。
- ・エリアボスを倒すと、この遺跡は消滅する。GMはエリアボスの性能を以下の表を振らずに決めてもよい。

◆表：エリアボス性能一覧

1d6：性能：希少素材獲得数

1～3：決闘級：1個

4～5：災害級：1d3個

6：災厄級：1d3+2個

●消耗判定と環境修正

- ・地形によっては厳しい環境が続くため、消耗に対応した対策をしていないと、1日経過する毎に消耗判定を行い、失敗するとFPを1点失う。
- ・地形によっては行動そのものに不利な修正が入る所がある。

#) 地形：環境による説明

- 1) 平原：1d6で1が出たら雨天。雨天に未対策だと消耗判定(簡単[5])
- 2) 雪原：常に低気温。寒さに未対策だと消耗判定(困難[11])
- 3) 溪谷：複雑な地形のため搜索の判定に-1d6
- 4) 海洋：水辺での行動に未対策だと全判定に-1d6
- 5) 火山：常に高気温。暑さに未対策だと消耗判定(困難[11])
- 6) 砂漠：昼夜の寒暖差に未対策だと消耗判定(困難[11])

5) 闘技場

- ・円形、もしくは楕円形の闘技場の形で出現する。
- ・紋章武具が手に入ることにより知られており、出現したら挑戦者が長蛇の列をなす。
- ・正面入り口は挑戦者のみが入ることができる。入口の扉に手を触れて「我は挑戦者なり！」と宣言することで、挑戦者とみなされて入ることができる。
- ・挑戦者は闘技場の中央にある舞台へ進むことができる。
- ・基本は単独で挑むものだが、複数人数で挑むことも可能。その場合は、入口で「我らは挑戦者なり！」と、複数形で宣言する必要がある。
- ・挑戦者が入ると入口は施錠され、挑戦者が中から出てくるか、挑戦者が全滅するまで、次の挑戦者を受け付けない。
- ・正面以外に小さな入口がいくつもある。これらは観客席につながっている。外から観客席には自由に入ることができる。
- ・観客席と舞台の間は障壁で遮られており、行き来することはできない上に、互いに干渉できないようになっている。挑戦者が窮地に陥ったとしても、観客席から如何なる手段でも助けることはできない。
- ・舞台に立つと、剣と盾を持ち、鎧を着た戦闘人形が出現する。
- ・戦闘人形は、基本的に剣で物理的に攻撃を仕掛けてくる。これを撃破すると、2つの選択肢が与えられる。

選択肢A：「我は勝利者なり！」と宣言し、挑戦を終了する。

選択肢B：「我は次の挑戦を望む者なり！」と宣言し、新たな戦闘人形と戦う。

- ・戦闘人形とは最大で3連戦することができる。撃破する毎に強力な戦闘人形が出現するようになっている。3体連続で撃破したら、挑戦は必ず終了となる。
- ・戦闘人形の性能は、1体目→決闘級、2体目→災害級、3体目→災厄級となる。
- ・挑戦が終了すると、最終的に撃破した数に対応した紋章武具が獲得できる。

◆表：戦闘人形撃破報酬表

撃破した数：報酬

- | | |
|----|----------------|
| 1体 | ：ランダム武具＋ランダム紋章 |
| 2体 | ：希望の武具＋ランダム紋章 |
| 3体 | ：希望の武具＋希望の紋章 |

※ランダム武具：1d6を振り決定→1:剣、2:斧、3:槍、4:弓、5:鎧、6:盾

- ※ランダム紋章：「◆表：紋章一覧表」を振って付与されている紋章を決定。
- ※希望の武具：ランダム武具の中から形状を指定できる。
- ※希望の紋章：「◆表：紋章一覧表」の中から付与されている紋章を選択できる。
- ※複数人数で挑んだ場合、得られる武具の段階は1段階落ちる。つまり1体撃破では無報酬。2体撃破で1体撃破した時の報酬、3体撃破で2体撃破した時の報酬となる。

- ・勝てないと判断したら「我は敗北者なり！」と敗北宣言することで、戦闘が強制終了する。その後、闘技場の外へ強制転移させられる。
- ・戦闘人形は、挑戦者が敗北宣言するか、挑戦者を殺害するまで止まらない。
- ・一度挑戦を行うと、その成否にかかわらず1年間は入口が挑戦に反応しないようになっている。この時間制限内に再挑戦したり、時間制限に引っ掛かっている者が複数人数の挑戦に含まれている場合は、入口が挑戦に反応しないようになっている。
- ・勝利者宣言か3体撃破の場合は報酬を受け取ると、もしくは敗北宣言したら、闘技場の外へ転送される。
- ・闘技場で死亡した挑戦者の遺体や装備は、いつの間にか消滅している。そのため、死亡した者の所持品や武具を回収することはできない。
- ・このタイプの遺跡は、3体撃破できた挑戦者が何人か出現すると、地面に沈み込んで消滅する。どれだけで消滅するかは不明。この法則性が知られてからは、2体撃破で止めることで消滅を防ぎ、手に入った武具を転売したりトレードしたりといった依頼等が横行するようになった。

6) 図書館

- ・複数階層のビル状の建物の形で出現する。
- ・中は謎の防御フィールドに覆われた本棚が迷路を構築するように配置されている。各本棚には本が隙間なく詰まっている。
- ・本棚はいずれも高さ3mほどある。本棚の上部は天井スレスレにあり、上に乗る空間は無い。
- ・稀に防御フィールドに覆われていない本棚もあるが、その本を持ち出そうとすると、遺跡を出た瞬間にそれは消滅し、元の本棚の所に戻る。
- ・この遺跡には財宝やアーティファクトは無い。そのため、この遺跡を探索する者は最深部を目指すのが普通である。
- ・この遺跡には、あちこちに隠しミッションが配置されている（成功すればFP1点獲得できる）。

◆表：図書館の隠しミッション一覧表

1 d 6：ミッション名：説明

- 1：幽霊の本探し：彷徨う幽霊が探している本を見つける。
- 2：パズル本：ばらばらになっているパズルを組み立てると本になる。
- 3：本棚パズル：アクセスできる本棚で、本の並び替えパズルを解く。
- 4：収納位置探し：本が落ちている。元あった本棚を探して戻す。
- 5：戦場物語体験：本が落ちている。触れると吸い込まれて戦闘させられる。
- 6：本棚可動迷路：本棚が一斉に動き出して脱出できなくなる。

①幽霊の本探し

- ・幽霊（ゴースト）が、本棚を身ながさ迷っている所に遭遇する。
- ・幽霊に敵意は無く、本を探しているので協力してもらえないかと持ちかけてく

- る。
- ・難易度＝至難[14]の知覚判定に成功したら、目的の本を発見できる。この判定はPCひとりにつき1回だけ行うことができる。誰かが成功したら目的の本を発見できる。全てのPCが判定に失敗すると、幽霊は絶望して姿を消す。
- ・本が発見できたら、幽霊は目的の本がある本棚に入り込んで姿を消す。ここまで友好的な態度で接していることができれば、この隠しミッションは成功とする。途中で対して敵対的な行動をとると、その幽霊は悲鳴を上げながら消滅する。
- ・幽霊は少女の姿をしたものが多いが、少年や老婆のこともある。

②パズル本

- ・通路に奇妙な形の破片がいくつも落ちている。組み合わせて1つにできそうに見える。
- ・難易度＝至難[14]で、組み合わせパズルを解くのに適した行動の判定に成功したらパズルが完成し1冊の本になる。この判定はPCひとりにつき1回だけ行うことができる。全てのPCが判定に失敗すると、破片は全て消滅する。
- ・パズルから完成した本は、浮かび上がると近くの本棚に吸い込まれ、この隠しミッションは成功となる。

③本棚パズル

- ・通常は本棚の中の本に触れることはできないはずだが、なぜか本に触れることが可能な棚を発見する。
- ・本を抜き出すと、50cm以上離れたところで引力のような感じで本棚に本が引っ張り戻される。そのため、その本を持っていくことができない。
- ・よく見ると背表紙に模様があり、本を入れ替えれば模様が完成することがわかる。
- ・難易度＝困難[11]で、正しい並び替えの判定に成功したら、本棚は触れないようになり、この隠しミッションは成功となる。この判定は並び替えを行う最初のPCひとりのみが実行できる。判定に失敗すると、奇妙な音とともに本棚は触れないようになってしまう。

④収納位置探し

- ・本が1冊落ちている。
- ・難易度＝至難[14]で、その本が収まる箇所を探しだすのに適切な判定に成功しその本棚に収納すれば、この隠しミッションは成功となる。
- ・持ち出そうとすると、その本は遺跡を出た瞬間に消滅し、この隠しミッションは失敗となる。

⑤物語体験

- ・本が1冊落ちている。これに触れると、触れた者と同行者は強制的に本の中に吸い込まれる。
- ・本の中は絵本の世界になっている。その中には、その物語に対応したモンスターが出現する。モンスターの性能は災害級とする。このモンスターを撃破したら、本から脱出することができ、この隠しミッションは成功となる。
- ・GMは絵本の内容とモンスターを自由に設定してよい。

⑥本棚可動迷路

- あるエリアに踏み込むと、本棚が一斉に配置を変更し、動き出して進路が強制変更されるばかりか、脱出するための道筋もわからなくなる。
- 難易度＝至難[14]で、移動する本棚の動きを読み切ることで、そのエリアを脱出できる。この判定はPCひとりにつき1回だけ行うことができる。誰かが成功したらそのエリアを脱出することができ、この隠しミッションは成功となる。PC全員がこの判定に失敗した場合、GMは1d6を振り、その出目と同じ点数のFPをPC全員が失う。FPを失ったら、脱出の判定に再チャレンジできる。
- 最深部のイベント
 - 最深部は隠されており、そこに到達するために2段階の謎を解く必要がある。
 - 第一段階：移動順番のトリックを発見し、それを解く。難易度＝至難[14]で判定する必要がある。この判定にはPCが誰かひとりでも成功すればよい。この判定にPC全員が失敗すると、最深部到達は不可能となり、全員がFPを1点失い、この遺跡の外へ強制転送される。
 - 第二段階：第一段階をクリアすると出現する扉に謎が書かれている。難易度＝超難[17]で知識についての判定に成功すると扉が開き、最深部に到達できる。扉に入ることができるのは、最初に判定に成功したひとりのみ。この判定にPC全員が失敗すると、最深部到達は不可能となり、全員がFPを1点失い、この遺跡の外へ強制転送される。
- 最深部の扉に入った者は、「司書精霊の召喚石」を入手できる。
- 司書精霊の召喚石
 - その図書館内でFP1点消費して命じると、司書精霊を召喚できる。このアーティファクトは消耗品ではない。
 - 召喚された司書精霊は、召喚者のあらゆる質問に回答する。司書精霊は多くの場合、その質問に対応した情報が書かれた本の閲覧を許可する。
 - 閲覧可能になった本は持ち出すことができない。持ち出そうとすると、その本は遺跡を出た瞬間に消滅し、司書精霊の召喚石は失われる。
 - 司書精霊が閲覧許可を出した本を、写本するのは禁止されていない。

○遺跡の分布

ここでは5大国に存在する遺跡について説明する。これらの国以外にも遺跡は存在し、後から突然出現することもある（GMは遺跡の出現について自由に設定してよい）。

1) グレンフィッチ王国

- 王都郊外に図書館型の遺跡が1つある。この国の建国王がこの図書館遺跡の最深部をクリアした最初の踏破者である。建国王はこの図書館から得た知識で国を発展させた。
- 最深部がクリアされているにも関わらず、消滅する気配はない。以来、最深部の踏破者が数名出現しているが、消滅していない。
- 図書館遺跡としては典型的な無限迷宮であり、どこまでも書架が並ぶ迷路となっている。

2) レメオス帝国

- 3つの火山と荒野のせいで土地としては痩せており、農耕も酪農も主産業にならない土地柄だが、5大国の中で最も遺跡の出現が多い。

- ・ 罨迷宮が3つ、怪物窟が4つ、怨霊窟が2つ、異空間が5つ、いずれも都市部から離れた荒野に出現している。そのため遺跡産業といってもいい状態になっている。
- ・ この出現数の多さが、遺跡村、もしくは遺跡街と呼ばれる、遺跡探索者を顧客にした村や街が発生している。これらの場所では、遺跡に入る探索者用の宿泊施設や、探索者に依頼が可能なブースを持つ酒場等がある。
- ・ 数年に一度、最深部踏破者が現れ、遺跡が消滅することがある。しかし、半年ぐらいたると別の場所に遺跡が出現するということが繰り返されている。そのため、遺跡の数は9～15個の範囲で増減を繰り返している。

3) エノムトゥール大公爵

- ・ 国内に異空間の遺跡が4つ存在する。それぞれの公爵家の領地内に1つずつ存在しており、領地経営の一環として遺跡が管理されている。
- ・ 最近になって罨迷宮と怪物窟があいついで出現した。いずれも公爵家の領地境界線上であったため、どう管理するかで争いが起こっている。

4) レトニーウ共和国

- ・ 6種類の遺跡が1つずつ全て国内に存在する。
- ・ どの遺跡も、山頂、崖の中腹、大森林の奥、湖の中の島といった接近するのにひと手間かかる場所に出現しているのが特徴。そのため、通常の探索者とは別に、遺跡までの案内や物資の運搬を専門にする者達が存在する。

5) ヴェローチラヴック連邦国

- ・ 闘技場が2つ、怨霊窟が1つあることが知られている。
- ・ 闘技場はどちらも農耕にも牧畜にも適さない荒野に出現している。10年ほど前まで3箇所あったが、その1つは3体撃破者が数名現れた結果、消滅してしまった。
- ・ 怨霊窟は、いくつもの探索者チームが全滅するほどの強力な個体が出現したせいで、誰も近寄らなくなっていた時期がある。
- ・ 領土面積が大きいわりに遺跡が少ないことがよく話題になるが、実際には公開されていない遺跡があちこちにあると言われている。

○探索者（シーカー）

- ・ 遺跡の性質上、罨やエリアの探索能力が重要視されることから、遺跡からのお宝回収を専門とする者達を「探索者」と呼ぶようになった。それに伴い、探索者を相手とした、以下のような商売が発生した。ただし、新米の探索者を罨にはめるような悪質な連中も後を立たない。

- ・ ポーター：力自慢の荷物運び。主に食糧や水などの支援物資の運搬を行う。
- ・ ガイド：遺跡までの経路や遺跡内部の案内を専門とする。