

ダンシングスネークのカルト

Cult of Dancing Snake

スネークパイプダンサーズの精霊

e b

1. 神話と歴史

「時」が始まる以前、ベネスナクレ ディンツジャネオ(Benesnakre Dintjaneo)は南部ペノーリアに関連する力ある大地の精霊であった。父なる蛇とペローラから生まれ、ベネスナクレは蛇と大地の人々との調和を重要視した。初期の人間達は精霊をたたえるために夜に激しく踊った。その信者達は「曙」以前のある年にスネイクパイプホロウとなる所に落ち着き、ベネスナクレへの社は、その地に既にあった偉大な大地の寺院に加えられた。カルトの高位の司祭、「踊り手」人蛇、は、自身を彼の神に捧げ、ダンシングスネイクは彼の精神を伝説的なスネイクパイプに呪縛することで彼に報いた。このパイプは、すぐに大地の寺院の主要な特徴となり、その品物の伝説は、盆地にその名前を与えた。

カージャボールによって導かれた混沌の軍勢がこの地域を打ち砕いた後、生き残った大地の信者達は、放浪の生活をする事を強いられた。彼らのカルトの力の中心の外では非常に衰退し、スネイクパイプダンサーズはドラゴンパスに留まることは出来ず、南部ペノーリアをさまよった。彼らの旅は、強情な子供達を驚かせる為に、地方で今でも話されている多くの蛇の魔術師の民話を生んだ。この期間、スネイクパイプダンサーズはしばしばEWFの路地で踊り、ドラゴンと蛇の間にある、ある程度の類似の為に非常に流行した。

ドラゴン殺戮戦争の後、スネイクパイプダンサーズはダンシングスネイクのカルトをパスに引き戻すことが出来た。帰還のための最初の人間の集団のひとつ、彼らはそこにカルトを再設立するためには、スネイクパイプホロウは危険であり、混沌に悩まされるということを知った。グランドダンサーは、超王の前に行き、スネイクパイプホロウの南に定住するための許可を請願した。ドラゴニュートは受諾したが、しかし、一つの約定を出した - 一つの世代毎に、人間は生活のために超王の奴隷になり、ドラゴンズアイへ最良の踊り手を送らなければならない。

この協定以後、スネイクパイプダンサーズはドラゴニュートの地と盆地の間の丘で栄えた。彼らは一族の地の中央にダンシングスネイク亭を設立し、カルトの礼拝を復元した。ダンシングスネイク亭の下にある洞窟にベネスナクレ ディンツジャネオの社があり、カルトは精霊へ秘密の踊りを演じる。グランドダンサーはこの秘密の洞窟からカルトを監督し、外部の者は滅多にその場への訪問を許可されない。

このカルトは「大地」と「獣」のルーンに弱い神秘的な関係がある。カルト言語は古代から由来する大地語であり、季節の聖祝日は、「移動の週」「荒れの日」であり、「地の季」の聖祝日が大聖日である。

2. 世界におけるカルト

(ディンツジャネオ ド ベネスナクレ ピパレオと、自身を呼称する)スネイクパイプダンサーズは、発生を記念して神聖な踊りを踊り、彼らは、彼らがクレピアン ド ベネスナクレ ピパレオと呼ぶ、スネイクパイプホロウの元の占有者の子孫である。踊り手達は、彼らの種族の戒律が彼らの兄弟や、姉妹、いとこ達とだけ子孫を作り出すよう命令して以来、生物学的に一つの家族である。

この理由により、彼らは、不気味なほど、全てそっくりに似通っている - 粗雑な褐色の髪、乾燥した肌、黄緑色の目と、菱形の顔。彼らは儀式として自身に粉状の苔を振りかけ、体には虫類のような皮を着て、首に蛇の牙をゆったりとたらしめている。

伝説では、彼らの近親交配の理由は、彼らの祖先が有害な蛇の毒の魔法的な抵抗を持っていたからだとしている。魔法が薄れることを許すよりも、彼らは彼らの家族の外部の者とのいかなる性的な関係をも完全に禁じている。彼らの子供達は、彼らが入信の年齢に届く頃には、次第に弱まってしまふ、完全な毒への耐性(病気にはない)を持っている。毒蛇は、しばしば幼児を守るために、一緒に小屋に置かれる。外部の者によって誘惑された者は、外部の者となり、亭を取り囲む地域から追放される。一度追放の刑を受けたら、魔法の踊りを忘れるために、心を空白にする薬 - プフレグメンサ(bhlegmensa) - を与えられる。

3. 一般的な一員(入信者)

ダンシングスネイクのカルトのメンバーは、成年に達し、そして、年輩の者達が満足するだけのレベルに儀式的な踊りを習得したスネイクパイプダンサーズの一族の全ての者達が自動的になる。外部の者もカルトに加わることは出来るが、危険なのを厭わない者は少ないくらい、危険な入信の儀式である。志願者は、最初に適切な踊りの技能を33%のレベルまで学ばなくてはならない。その後、一族全員は、「死の抱擁の踊り」の証人として、ダンシングスネイク亭に集合させられる。この踊りで、志願者は、後ろの方に金のシミのある大きな緑の蛇、「古き牙(Old Fng)」と踊らなくてはならない。この踊りの激しい点は、「古き牙」が志願者を嘔み、POT20の毒を注射する。もし毒に耐えたなら、志願者は昏睡状態になり、ダンシングスネイクから夢を受信する。もし抵抗ロールに失敗したら、志願者は、スネイクパイプダンサーズになる価値がないとされ、死亡する。外部の者は、一族の生存を保証するために、遺伝子のプールの中で十分なバイタリティを保つための重要な役割を勤めるように、変化する。

特殊能力: 全てのダンシングスネイクの入信者は、CONが20あるか

のごとく、毒に対して抵抗を行う。

教授される技能: 小剣攻撃 ダガー受け 大地語 蛇知識
忍び歩き カルト楽器演奏 浄化(ダンス)

精霊魔術: 《機敏》《命令(蛇)》《魅惑》《かすみ》

神性魔術: 入信者に使用可能な神性魔術はない。

4. 蛇の王(司祭)

ダンシングスネイクの司祭の資格を得るためには、志願者は下記の基準に合致しなければならない - 18のPOW、浄化(ダンス)を90%、そして、下記の技能のうち3つを90%以上、である - 小剣攻撃 ダガー受け 大地語 蛇知識 または カルト楽器演奏。

志願者は、その後、失われたカルトの工芸品を取り戻す試みのため、スネイクパイプホロウへ1週間と1日の間探索に行かなければならない。もし志願者が生き残ったら、年輩の踊り手により、内なるカルトの神秘を教わる。多くの完遂した蛇の王は、グランドダンサーの称号を与えられ、カルトの出来事を監視し、カルトの精神的な導き手となる。グランドダンサーは、ダンシングスネイクと直接交信することが出来る。

特殊能力: 全てのダンシングスネイクの司祭は、CONが25あるかのごとく、毒に抵抗を行なう。

教授される技能: 幻覚作成

精霊魔術: 《調和の踊り》

神性魔術：《蛇変身》《支配(蛇)》《傷の治癒》《呪文伝授》《召喚(蛇)》《礼拝(ダンシングスネイク)》

5. ダンシングスネイク特殊技能

幻覚作成 Concoct Hallucinogenic 知識分野(00%)

このカルト技能は、外部の者に「蛇の粉」と呼ばれる毒から、特殊な幻覚剤を作成するものである。技能5%毎に、薬の最終的な効能に1加える(70%の技能は、14のPOTに等しい)。この薬は即効性で、CONの抵抗ロールに失敗した者は、対象の体に這い回る蛇の幻覚により、狂気に似たものを引き起こされる。カルトは、グランドダンサーの賛同無しに、外部の者に、この薬を使ったり、贈ったりすることを禁じている。

6. ダンシングスネイク特殊精霊魔術

《調和の踊り》 Hannonize Dance

2ポイント、遠隔、残照

この呪文の詠唱に成功することは、対象は、昏睡状態に置かれ、術者の全ての動作を真似する。この呪文を唱えるためには、浄化(ダンス)を成功させ、その後、犠牲者のMPを打ち破らなければならない(訳注1)。犠牲者は、ラウンドの最初に術者が浄化(ダンス)に成功することが出来たとしたら、一致させられる。術者は、踊っている間、他の行動を行うことは出来ない。

7. ダンシングスネイク特殊神性魔術

《蛇変身》 Become Snake

1ポイント、自身、残照、複合不可、一回限り

この呪文は術者を丸ごと、蛇に変身させる。各蛇の王は、術者SIZ+1d6のSIZ、POTは術者のPOW、そして、鮮明な色合いの、自身の蛇の化身を有している。

8. その他

スネイクパイプ

スネイクパイプダンサーズの偉大なる秘宝は、ベネスナクレ ビパレオまたはスネイクパイプであり、それは、数え切れないほど昔に失われ、この家族は、彼らにそれを取り戻した人に報いるために、どこかに多量の富を隠して蓄えている。追放された踊り手達は、個人的な救済、富、そして家族から受諾の回復を受ける為に、この秘宝を求めてグローランサを探すために、生涯を費やしている。

カルトにスネイクパイプが戻ることは、カルトの魔法的な能力が大いに増大することでしょう。蛇の王は、《神託》呪文を得ることが出来るようになり、さらに《蛇変身》は再利用できるようになるでしょう。入信者は、再使用可能な神性魔術を、一回限りとして得ることが出来るようになるでしょう。POWが15以上の入信者は、カルト精霊から、《調和の踊り》を学べるようになるでしょう。この伝説的な秘宝の再来は、スネイクパイプダンサーズに、英雄戦争における戦いで力ある魔術的な部隊になることを可能にするでしょう。

神聖なる踊り

踊りの前に、彼らは枕に横たわり、ツヘロウグホス ドベネスナクレノス(良き蛇の夢)という、蛇の粉と幻覚を起こさせる雑草(マリファナ)の奇妙な混合を吸う。兄弟、母親達、姉妹、そして父達は、互いにとても性的に満足していると感じる。彼らの奇妙な踊りは、怠惰であり、見たところふしだらであるが、しかし、とても意味深長である。若い踊り手は、ダンスのパートの一部に、数え

切れない、時間、日数、週間、年月を費やす。その体は、ゆったりとして官能的な拍子で他の体の回りに巻き付き、殆ど不可能なねじ曲げの中で自身を置く。もっともたくましい踊り手-マジヤ ディンツジャナ-は、彼または彼女が、苦しそうに遅く、官能的な方法で、毒を持った蛇と踊っている間、絡み合っている肉体の輪に囲まれている。踊り手達は、その祈りを蛇のようにして、聴衆を有頂天にさせるための不思議な力を持っている。

剣と牙の踊り(スクウェーフォン ディンツジャネオ)は、女性の踊り手が毒のある蛇に、男の踊り手と戦うことに挑戦する者を、攻撃することを命令する間、戦うことに聴衆の一員を誘うために男達が剣を使用する。

性交の踊り(エロトス ディンツジャネオ)は、入信した家族の一員と蛇を必要とする複雑なスペクタクルであり、ダンシングスネイク亭が機能しているときならいつでも、聴衆の喜びである。

カルト楽器

カルト楽器は、ラトル(rattles)(がらがら)と蛇(serpent)に加えて、蛇(snake)の皮の太鼓(今日のシター(sitars)(ヒンズー族の楽器)に似たもの)である。他の弦楽器としては、アウムラク(the Ahmlak)があり、これは、虚ろな木の幹の外側に、垂直に、弦を張り止めた物である。アウムラクは、演奏者の腿の間に保たれ、その回りの全ての弦は、なでられ、引っ張られる事が出来る。それは、サーペンターより、豊富で、深い音を奏でる。ある風の楽器は、スナクレ=ロオシュといい、丸く、虚ろなグリーンモスダストに染まった枝である。この楽器は、通常、"ヒissingフルート(hissing flute)"という名で知られている。

「古き牙」 - 復讐精霊

はぐれたカルトの一員は、「古き牙」が精霊戦闘に交戦する。精霊のPOWは25である。もし、「古き牙」が敵対者のPOWを3以下に減らしたら、精霊は、昔の信者の心から、神聖なる踊りの全ての知識を取り去ることが出来、戦闘を終了することが出来る。もし、「古き牙」が敵対者のPOWを0に減らしたら、その時、敵対者は、永遠に蛇に変化する。

9. この文章について

著者: Denise Castellucci

訳者: 奥田和幸 / R I Z E (zorak@nifty.com)

協力者: 村瀬 尚之氏

この文章は、公式の物ではありません。その点を注意して下さい。この文章の使用で、何らかの不利益が使用者が被ったとしても、著者、訳者、協力者は責任を負いません。各人の判断でご使用下さい。

この文章は、非営利に限り、複製を許可されます。営利目的での複製は、その一切を認められません。他ネットなどへの転載については、訳者にご相談下さい。

おかしな翻訳などが多々ありますが、そのような点は、良い訳をお教え下さると幸いです。

訳注1は、英文の方が、おかしいと思い、ちょっとだけ文章をつけ加えました。その為、間違っている可能性があります。それは全て訳者の責任であり、著者はなんら責任を負わない物とします。

また、多少、現行のフルカルトライトアップと違うところがあったので、編集しておきました。その点、ご了承下さい。