

< The Eight Neighbors in YAMATO >

ヤマトに生きる隣人たち（１）

「冒険者」としてこの異世界で生活していく中で、忘れてはならないのが「弧状列島ヤマト」に生きる民「大地人」の存在だ。彼らと交流し、理解しあうことは冒険生活の中で大きな意味を持つことだろう。



大地人

「大災害」によって変化したのは「エルダー・テイル」のプレイヤーである「冒険者」だけではない。

それまでは単なるゲームのNPCとしての役割しか持たず、あらかじめ設定されたプログラムどおりに動作するだけだった「大地人」たちもまた、自らの意思を持つ一つの命として「冒険者」と同様にこの世界に存在する人類であるということが明らかになったのだ。

今回からの「イントゥ・ザ・セルデシア」では、「冒険者」に最も近く、同時に謎に包まれた存在である「大地人」について、その種族ごとに４回に分けて紹介してゆく。異世界での生活を営む上で彼ら「大地人」との関わりを避けることはできない。本記事が彼ら「大地人」への理解と友好の一助となれば幸いである。

は「善の種族」と呼ばれ、最も人口の多い「ヒューマン」、森の民「エルフ」、山の民「ドワーフ」、獣の力をその末に宿す「狼牙族」「猫人族」「狐尾族」、魔法を操るために生まれた「法儀族」、滅びた古代種族の遺児「ハーフアルヴ」の八つに分けられる。

◆今回紹介する種族

今回の「イントゥ・ザ・セルデシア」で紹介するのは、「セルデシア」でもっとも人口が多く、そして最大の生活域を持つ種族である「ヒューマン」と、古の戦いで滅び去った種族「アルヴ」の遺児として生まれてくる突然変異種「ハーフアルヴ」の２種族についての特徴や生活、ユニオンの情報、および彼らが習得できる《種族特技》のデータである。

PCの特徴づけや強化、デベロッパーのシナリオ、設定補完など様々に役立ててほしい。

善の八種族

「大地人」、そして「冒険者」を含む「人類」

七面体工房
7 Sided Work Shop

LOGHORIZON
TRPG

本文：Chord Joehausen、津軽あまに、七海遊介、狸原まこと
データ作成：相馬将宗
2014/05/28

ヒューマン

ヒューマンは、特別なところのない標準的な種族だ。それは、プレイヤーによって個性を与えやすく、応用が利きやすい種族ともいえる。キミしだいでも変わっていく種族、それがヒューマンだ。

ゲーム時代の設定

ヒューマンは、〈エルダー・テイル〉においてさまざまな意味で平均的、標準的な種族である。

その特徴はなんといってもその多様性と汎用性、そして人口の多さだろう。

多くの街や村で大勢のヒューマンたちを見かけることができ、善の種族の中でも繁殖力が高く最多の人口をほこる種族とされている。また特別な背景設定をもたないがゆえに、モブNPCとしてさまざまな場所に配置されていた。見た目の幅広さもあり、3Dモデリングのバリエーションも多い。ユーザーがもっとも馴染み深い種族といえる。

外見面は、現実世界の人間と差異はなく、それゆえにバラエティ豊かである。身長はだいたい150～180cmほどで、体重もそれに見合った55～110kgくらいが多い。髪の色は、黒から金髪、白髪などの色素の薄いものまでさまざま。瞳の色も

黒から茶色、青や緑など色素の濃淡でさまざまな色がある。肌の色は、ヤマト地方では黄白色から白色の肌が多いが南方系だと褐色系も見られる。目立った外見的特徴がないからこそ、色合いや体格などの面で個性豊かとも言える。

能力面でも、他の種族に比べて飛びぬけて優れたところはない。だが目立つ欠点もないため、あらゆる職業をこなせる器用さと多様性を持っている。そのため、使いやすさと外見的なじみやすさもあり、〈エルダー・テイル〉でのユーザー数は最多をしめていた。

このように標準的な外観と能力を持ち、同時にもっとも汎用性と可能性を秘めた種族。それがヒューマンである。



ヒューマンの〈守護戦士〉

ヤマトの国での扱い

ヤマト地方でのヒューマンは、もっとも勢力が大きい種族のため、善の種族の代表として振舞うことが多い。社会性が強く、いわゆる貴族階級というものの大部分はヒューマンが占めている。同時に、その人数の多さから農民や職人、商人など様々な職種において彼らの姿を見ることができる。

他の種族に対しては比較的寛容で、同じ街で混ざり合って生活しているところも見かける。だが、その寛容さは多数派であること、つまり強者の余裕からきていることも多い。

社会としては、職能の分業化が進んでおり、さまざま仕事をこなす人々があつまり、都市圏を形成している。また都市ごとの交流も活発で人と物のやりとりは比較的豊かである。現在のヤマトでは集落の中で生産と消費が完結するような原始的な村はほぼ存在していない。つまり、文化レベルはそこそこに高いといえる。

一方で保守的で組織的なためか、危険を避け安定を求める傾向にある。そのため、遠くへ旅に出るものも少なく、交易や商人としては他の種族ほどは向いていない。冒険心が乏しいともいえるだろう。歴史上の英雄はその人口の多さに比べヒューマンはさほど多くないようだ。

代表的な居留地

▼マイハマ

マイハマは、〈自由都市同盟イースタル〉最大の〈大地人〉居留地である。都市内だけで約三万、支配権を確立している周辺の村落を含めると、その人口は約八万に達する。海に面した都であることから漁業や海運業などが活発であり、特に海運

で得られる利権は、都市および公爵家の力の背景となっている。

当代の支配者はセルジアッド＝コーウェン公爵。コーウェン公爵家は〈ウェストランデ皇王朝〉から続く名家として、この地に君臨している。

アキバからは馬で二日ほどの距離にあり、〈冒険者〉と最も距離の近い〈大地人〉都市のひとつである。またこの街の地下には大規模な遺跡が存在しており、ゲーム時代にはクエストの舞台にもなっていた。〈大災害〉以降は未探索地域の存在も明らかになり、ここを訪れる〈冒険者〉の数は増加傾向にある。

▼コラム：コーウェン家の人々

〈ウェストランデ皇王朝〉において公爵位にあった名族は7つほど確認できるが、そのほとんどは戦乱や災害によって断絶しており、現在でもその血脈を保っているのは2つだけである。マイハマを治めるコーウェン家は、そのうちの1つであり、イースタルはおろかヤマト屈指の名門として、エッツォからナインテイルまでその名を知られる存在だ。

ここでは、現在のコーウェン家に名を連ねる人々のプロフィールを簡単に紹介する。アキバの〈冒険者〉ならば、彼らと直接かかわる機会もあるだろう。

◆セルジアッド＝アインアルド＝コーウェン公爵

コーウェン家の当主であり、ヤマト全体でも2人しかいない公爵位の持ち主であるセルジアッドは、〈自由都市同盟イースタル〉最有力都市であるマイハマの領主であり、事実上の盟主と言われている。実務に優れた名君のほまれ高く、老朽化したマイハマ港の改修、旧態依然とした税制の改革などによって、マイハマを一大海運都市へと発展させた。若いころは重人討伐で数々の武勲をたてた武人だが、流石に高齢のため、剣を握ることは少なくなったようだ。妻にはすでに先立たれており、その面影を残す孫娘のレイネシアを溺愛している。60歳。

◆サラリヤ＝ツレウアルテ＝コーウェン

セルジアッドの娘でレイネシアの母親。10代から父を助けて政務をこなしていた才媛として知られ、それが縁で知り合った夫フェーネルに一目惚れして結婚した。「イースタルの真珠」と呼ばれたその容色は36歳となった現在も衰えておらず、社交界でも羨望のまなざしを向けられている。

国務に携わることは少ないがフェーネルの相談役として様々な政策を行ってきた。特にマイハマを中心とした防諜組織は彼女の手腕で運営されている。

◆フェーネル＝ツレウアルド＝コーウェン

サラリヤの夫でレイネシアの父親。伯爵位を持つマイハマ貴族の家柄で、婿養子としてコーウェン家の一員となった。セルジアッドには男子が居ないため、彼が後見人としてイセルスが次期領主となることが決まっている。180cmの長身だが、もともとは財務関係の文官であり戦いは不得手である。40歳。

◆ラングリッサ＝シルアルテ＝コーウェン

セルジアッドの娘でレイネシアの叔母（母の妹）。結婚はしておらず、修道女として日々を祈りの中で過ごしている。人々の悩みを粘り強く聞き、丁寧に答える姿は聖女として名高い。

若いころに結構やんちゃしていたのでアドバイスの切れ味は抜群。本人、恋愛はもうしないそうである。31歳。

◆リセルテア＝シルアルテ＝ジャリス

セルジアットの孫でレイネシアの姉。セルジアット侯の初孫であり、ゆくゆくは〈自由都市同盟イースタル〉の他領主家へ嫁いで婚姻外交の主役となることを期待されていた。だが偶然出会った青年騎士と大恋愛になり、猛反対を押し切って結婚する。一時、祖父のセルジアッドとも大げんかをしていたのだが、最近ではある程度関係が復旧された。息子にも恵まれ、ジャリス家の良き若奥様として好評のよ

うだ。降嫁しているため継承権は失っており、レイネシアにコーウェン家の期待がかかる一因となっている。19歳。

◆レイネシア＝エルアルテ＝コーウェン

セルジアッドの孫娘で、サラリヤとフェーネルの次女。イースタル一の美女とうたわれた祖母の面影を色濃く残したその容姿は「イースタルの冬薔薇」と称えられる可憐さである。領内の平民、文官、騎士を問わずその人気は絶対的であり、コーウェン家のシンボリックな存在となりつつある。〈冒険者〉であるクラスティを一对一の論戦で打ち負かし従えたという逸話は、もはや〈大地人〉の間では伝説となっているようだ。対外的には非の打ちどころのない姫君を装っているが、その本性は寝間着と寝台がお友達なぐうたら姫であり、親友であるお付きメイドのエリッサにはしょっちゅう呆れられている。15歳。

◆イセルス＝エルアルド＝コーウェン

レイネシアの弟であり、フェーネルの後継者候補筆頭。色白で女性と見まごうほどの容姿だが、英雄の伝承や騎士道物語にあこがれる年頃の少年である。最近では〈冒険者〉にも興味津々で、「お姉様と一緒にアキバで暮らしたい」などと我儘を言っては周囲の手を焼かせている。未来のコーウェン家領主でありいまはまだ8歳。

マイハマはアキバから近い〈大地人〉都市として、アキバに比べればその速度は多少緩やかではあるが、〈大地人〉の歴史の中ではありえぬほど急速な発展と転回の時期にある。コーウェン家は〈自由都市同盟イースタル〉の筆頭領主としてこの歴史的大波を乗り越える重責を感じていて、その為に最善を尽くしているが、大小様々なトラブルがこの領地を襲っている。

それらトラブルから民を守るのがマイハマを守

り続ける近衛騎士団グラスグリーヴスである。魔物が跳梁跋扈するこの世界で、イースタル屈強の騎士団と称えられ、コーウェン家に絶対の忠誠を誓うグラスグリーヴスの存在は、マイハマの人々に安らぎを与えている。

▼コラム：グラスグリーヴス

最強と名高いマイハマの近衛騎士団。正規団員80名、従士210名で構成されている。その役割は、コーウェン家の守護だ。選ばれた精鋭である彼らは、マイハマ防衛の中核を担っている。

騎士団では、統率の取れた軍事行動を重視しており、特に《エクストラムーブ》の取得を必須としている。日夜の行軍訓練や山野の走りこみで鍛えた足腰の強さは、戦場での速やかな移動とポジショニングを可能としているのだ。その一糸乱れぬ動きは、風になびく旗のごとしと称えられている。

グラスグリーヴスの紋章は水晶の足鎧である。マイハマの英雄が履いていた魔法の靴をモチーフとしており、式典などで騎士団長が実際に履いているのを見ることができる。これは、苦難に立ち止まらなかった不断の魂を、騎士団が引き継いでいるからとされている。きらびやかに輝く靴は子どもたちの憧れであり、マイハマのために走り回るその足は、市民たちから尊敬と信頼を集めている。

▼イコマ

イコマは、貴族達の豪華な屋敷が立ち並ぶ、山中に築かれた宮廷都市である。元々は中枢都市キョウへと参内するために用意された別邸であったが、〈ウェストランド皇王朝〉が〈神聖皇国ウェストランド〉へと移り変わる中で、別邸としての存在意義を失いこちらが斎宮家および公爵家の本拠地となっている。

〈イコマ山岳神殿〉を中心にして大通りが東西に走っており、東はキョウへ、西はミナミへと続いている。山中に存在するにも関わらず、こうした道路整備や生活用水などのインフラも整っており、ここに住まう貴族やその従者、時折訪れる〈冒険者〉にとっては過ごしやすい街であるといえる。

だが、その代償は〈神聖皇国ウェストランド〉全体が背負っているといえるだろう。税の一環としてイコマでの労役を課され、一生生まれ故郷に帰れない〈大地人〉はけっして少なくない。

代表的なタグ

マイハマ、アキバ、イコマ、キョウ、ミナミ、自由都市同盟イースタル、神聖皇国ウェストランド、ウェストランド皇王朝、近衛騎士団グラスグリーヴス、斎宮家、イコマ山岳神殿、エッゾ帝国、フォーランド公爵領、ナインテイル自治領、油絞り職人、乳母、売り子、煙突掃除人、家宰、家政婦、かつら職人、騎士、貴族、給仕、靴職人、公示人、交渉人、粉ひき職人、子守り、斎宮家、裁縫師、魚屋、座長（市場の責任者）、死刑執行人、仕立屋、市長、従者、主人（宿や酒場の主人）、尋問官、洗濯婦、葬儀人、掃除婦、村長、代官、徴税吏、丁稚、肉屋、農家、パン焼き職人、法務官、メイド、理髪師、漁師、料理人、ロウソク職人、ロープ職人

種族特技

ヒューマン

- ・取得条件：この特技群は「種族：ヒューマン」のキャラクターのみ取得出来る。
- ・解説：ヒューマンはさまざまな局面において高い適応力を持つ種族である。《スキルプラクティス》は得意とする技術の習得を、《エクストラムーブ》は状況に応じた間合いの巧みさを表現している。この追加特技はヒューマンの応用力を高める。

エンタステッドホープ

戦闘

最大SR 1 タイミング 常時

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：戦闘シーン中にあなたの20 S q以内に「戦闘不能」状態の味方がいる場合、あなたが行なうあらゆる判定は+1 Dされる。〔取得効果〕あなたの【最大HP】+8。

▶ **解説**：あなたは苦境にあるほど力を発揮する底力の持ち主である。倒れた仲間から託された願いや意志があなたの力を倍増させる。

エクストラムーブ

一般

移動

最大SR 1 タイミング クリナップ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 シーン1回

▶ **効果**：あなたは1 S qまで「即時移動」をしてもよい。〔因果力1〕再利用可能。

▶ **解説**：間合いを読み取り、素早く移動する特技。

ピキーチョイス

一般

最大SR 1 タイミング 本文

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 シナリオ2回

▶ **効果**：あなたが財宝表ロールを行なう直前に使用する。あなたは財宝表ロールを2回行ない、それぞれの結果を見てから好きな方を選んでよい。

▶ **解説**：直感や目利きにより、財宝の中から高価な掘り出し物を選び取る特技。

カスタムウェポン

一般

最大SR 1 タイミング 常時

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたが装備可能なアイテムのうち、[剣][刀][槍][槌斧][鞭][格闘][弓][投擲][楽器][軽量]タグを持つアイテムは、IRが[CR+2]以下まで装備可能になる。

▶ **解説**：あなたは、様々な武器を手馴染むように改造することができる。

スキルプラクティス

一般

訓練

最大SR 1 タイミング 常時

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：取得時に「運動、耐久、解除、操作、知覚、交渉、知識、解析」から1つ選ぶ。《スキルプラクティス：運動》のように記述し、それぞれ別の特技として取得できる。あなたが行なう「選択した技能判定」に+1 Dする。

▶ **解説**：あなたには得意とする一芸がある。その分野に限っては、他の追従を許すことはないだろう。

ハーフアルヴ

ハーフアルヴは、滅びた種族の血が蘇った、突然変異で生まれるという独特な設定をもつ種族だ。生まれのドラマ性や古代技術との親和性は、キミのキャラクターに劇的な背景や素晴らしい活躍のチャンスを与えてくれるだろう。

ゲーム時代の設定

ハーフアルヴは、〈エルダー・テイル〉においてももっとも特異な背景を持つ種族である。特徴としては、舌に浮かぶ紋様とその血統による古代遺産への親和性があげられる。

彼らはかつて世界を支配した古代種族アルヴの血が、隔世遺伝によって色濃くよみがえった種族である。そのため、他の善の種族の子として生まれてくることになる。一種の突然変異であるため、両親の種族は影響せず、またハーフアルヴ同士の親であっても子がハーフアルヴになるとは限らない。また、そもそもハーフアルヴは子供を残しにくい体質であるようだ。

外見面は、ヒューマンとの差はあまりない。身長は、150～185cmくらい、体重も55～90kgくらいとほとんどヒューマンと同じ体格をしている。髪の色は、黒から金髪、白髪まであり、瞳の色も黒から茶色、緑や青のものまでさまざま。肌の色は黄白色から白色までいるが、明るい褐色がヒューマンよりは多いようだ。このように、ヒューマンと非常に似ているため、外見だけで見分けることはほぼ不可能である。

確実に見分けるためには、舌に浮かぶ紋様を確かめることだが、これを忌避するハーフアルヴは多い。

能力面では、滅んだ種族の隔世遺伝ということもあり、彼らアルヴの残した遺跡をはじめとするマジックアイテムとの親和性が特徴的である。とくに「認証」と呼ばれる保護機能を持つ大型の魔法装置は、ハーフアルヴでしか動かせないことも多い。また魔法になじみが深い回復職や魔法攻撃職に適性が高い。

このように、ヒューマンに近い姿でありながら、生まれの特殊さと滅んだ種族の血をもつ種族。それがハーフアルヴである。

ヤマトの国での扱い

彼らは劣性遺伝のような突然変異として生まれてくるため、人口は極めて少なく、ヤマトでも見かけることは多くない。

ヤマトにおけるハーフアルヴの誕生は、特に農村などの迷信深い地方において、その珍しさから予兆とみなされることが多い。これは多くの場合凶兆とみなされる。また古代種族アルヴへの恐怖から、迫害される例も少なくなく、成人を待たずに生まれ故郷を出る例も散見される。貴族の家などに生まれた場合も、家督を継ぐことはほとんど許されず、幽閉されたり降嫁されることになる。

そのような迫害を受ける関係上、彼らは地縁や血筋、家柄などとは無関係な人生を送らざるを得ない。そのため彼らは家族的なつながりに対して非常に淡白である。もちろんこれは、そうならないと生きていくのが難しいという環境に根ざしているわけだが、彼らの血縁社会（特に貴族社会）に無関心であるという態度は、さらなる周囲との軋轢を招くことも多い。ヒューマン中心のヤマトの中ではさらなる孤立という形でそれは現れるようだ。

逆に、そこそこ大きな宮廷や人口の多い場所では彼らはヒューマンに紛れて暮らしていける。そういった場所では「人付き合いの苦手な変人」で通りやすいためだ。また魔法に関する研究が盛んな場所では、素質ある人物として尊敬を受けることもある。

ヤマトでは〈星のゆりかご〉とよばれるハーフアルヴ組織が存在する。これは差別や迫害から同胞を守るための地下組織である。地下組織といっても破壊活動などの非合法を行なうわけではなく、一般に知られていないだけで、地域を越えた互助会である。ハーフアルヴ自身、こういった組織運営は非常に苦手とする性質が強いのだが、幼くして故郷を追放されたハーフアルヴは生きていくことそのものが難しい。

この〈星のゆりかご〉の活動の一つとして、ハーフアルヴの孤児を保護して、同族の里親に預けるといふものがある。里親は師（メシュトレ）と呼ばれ、預かった子どもを半ば弟子として育てるようだ。師となる人物は魔法技術者が大半のため、里子もまた魔法技術の担い手になることが多い。結果的にハーフアルヴが魔法研究に強い種族といわれる一因となっている。

▼コラム：〈星のゆりかご〉

〈星のゆりかご〉の歴史は古く、ハーフアルヴが人の子に混じって生まれ始めた、という記述が史書に登場したその時には、すでに母体組織が存在していたと言われている。創始者の名は失われて久しいが、忌み子として迫害されているハーフアルヴの子供を引き取り密かに育てた「魔女」の伝承がヤマト各地に見られることから、その中の1人、あるいは数人が創始者だと考えられている。そのためか、〈星のゆりかご〉の指導者である「星母」には伝統的に女性が就くことになっている。

互助会を名乗ってはいるものの、実質的には師（メシュトレ）を中心とする各グループのゆるやかな集合体であり、師の師、あるいは兄弟弟子を除けば、自らのグループ以外のメンバーとは顔を合わせたこともないのが大半だ。ただし、絆まで薄いわけではなく、偶然出会ったハーフアルヴ同士が〈星のゆりかご〉のメンバーだと判明した場合、「家族」として助け合うこともある。師のもとを離れ独立した里子は放浪の旅に出て、自らの弟子となる孤児を見つける。〈星のゆりかご〉の系譜は、こうして脈々と続いているのだ。

“変幻の魔女” シェイオラ

ハーフアルヴ 女性 星のゆりかご 魔女 為政者 ミステリアス

▼解説：

当代の「星母」であるシェイオラは、歴代の「星母」たちに比べればいく分若輩ではあるが、抜け目ない政治的手腕とハーフアルヴらしからぬ社交性を備えた「魔女」である。「星母には最高齢の師（メシュトレ）が就く」という慣例を破って彼女が「星母」に選ばれたのは、若く闊達な師の方が外部との交渉に有利だと、会の重鎮たちに見込まれたことだ。

〈星のゆりかご〉の指導者であると同時に、ツクバの「学院」における教授（専門は幻覚魔法）であり、自らの立場を同胞たちの保護と育成のために最大限利用している。その職分ゆえ、〈大災害〉以前よりクエストなどで〈冒険者〉と関わることも多く、種族がハーフアルヴである時のみ表示される特殊会話から、彼女がその美貌の下に何らかの秘密を抱えていることが推測されていた。

▼セリフ：

「終わらない夢を見たい、って思ったことはないかしら？」

「女には、いろいろと秘密があるのよ。私みたいな魔女ならなおさら」

代表的な居住地

▼ツクバ

イースタル東部に位置するこの街は学問ギルドの勢力が強く、魔術と学問の街としてイースタルのみならずヤマト全体に知られている。区画が分けられ、整然とした街並みは〈神代〉より残る建造物の跡地をそのまま利用したためである。〈大災害〉以前は魔術に関わるクエストやアイテムが豊富に用意されていたため、魔法系の〈冒険者〉にはなじみが深い都市でもあった。

都市中央部には「学院」と呼ばれる大小40ほどの塔が連なった大規模な研究施設

が存在する。これらの塔も〈神代〉の遺跡を利用したものであり、それぞれが学院内で部門わけされた学術ユニオン、およびその下部にあたる無数のユニオン群によって管理されている。ここに属する研究者たちは〈大災害〉以前よりクエストを介して〈冒険者〉と有形無形の関わりがあり、最近では〈冒険者〉の持つ技術の研究や、相互に技術を供与し合うようなケースも増えつつあるようだ。また、公的には存在を否定されているものの、闇の魔術組織も少なからず存在し、非合法的な技術研究などを行なっていることは「学院」内では暗黙の事実とされている。

知恵と知識を重んずる気風の強いことから、他所のような差別を受けることが少ないとされるツクバには、ハーフアルヴも数多く暮らしている。種族的な魔法装置への親和性が魔術の研究に適していること、そしてツクバの中心機関たる「学院」において、その教授職の少ない席をハーフアルヴが占めていることも、彼らへの偏見を持つものが少ないことの証左といえるだろう。

▼イケブクロ

イケブクロは、アキバ周辺の〈大地人〉居住地の中でも最大級のもので、ハーフアルヴたちの共同体があることでも知られている。

彼らは〈陽光の塔〉と呼ばれる打ち捨てられた巨大高層ビルの遺跡を中心に住みつき、発掘や研究をしながらひっそりと暮らしており、自分たちを「発掘者」と呼んでいる。やや閉鎖的で、



ハーフアルヴの〈妖術師〉

発掘した品物を売りにくる時と必需品の買出し以外には街の〈大地人〉を含む他者と関わろうとしないが、ハーフアルヴへの偏見が薄い（もしくは無い）〈冒険者〉に対しては、遺跡発掘の護衛や戦力として頼りになることもあり、友好的な者が多いようだ。

▼コラム：陽光の塔

イケブクロの中心部にそびえたつ〈陽光の塔〉は、60階層にも達する神代の巨大高層ビルの遺跡である。ここに住んでいる〈大地人〉たちは魔物が一切出ない楽園の塔だと言い張っているが、もちろんそんなことはなく、安全と言えるのは地下と8階までのわずかな部分だけだ。

地下にはキノコの栽培場、1Fは畑になっており、ある程度の食糧を自給できるようになっている。2～3階は〈冒険者〉の活躍でモンスターがほぼ完全に駆逐されており、魔法の物品の発掘が盛んなエリアだ。4～7階はすでに「枯れた」遺跡であり、2000人ほどの〈大地人〉たちがここに住んでいる。8階は〈陽光の砦〉と言われる防衛拠点で、ここで「高層の魔物」の侵入を防いでいる。9階より上のフロアは魔物が跋扈しており、危険なため〈大地人〉は立ち入らない。ただし、上の階層ほど強力な魔法のアイテムや財宝が見つかると言われており、〈冒険者〉にとっては狙い目のダンジョンだ。

しかし〈陽光の塔〉に住む〈大地人〉は外界との関わりを避ける傾向があるために、この塔での冒険は様々な困難がまちうけているだろう。まずは、何らかの手段で彼らの信頼を得る必要がある。〈陽光の砦〉の兵士たちに混じって魔物と戦ったり、不足しがちな物資を寄付するなどは良いアイデアだ。遺跡から出ずに暮らす彼らの奇妙な価値観や風習を理解するのも仲良くなる近道である。

▼〈宵待つもの〉たちの村

イースタルのどこかにあるという名も知れぬハーフアルヴの隠れ里。獣も通わぬ山奥にあるとも、船を寄せ付けぬ岩礁に囲まれた無人島にあるとも言われている。村人たちは友好的で、迷い込んだ旅人などにも親切にしてくれるため、この集落が持つ裏の顔に気付く者は少ない。

彼らは、「宵闇の姫」なる忘れられたアルヴの姫君の末裔として、自らを〈宵待つもの〉（エノテラン）と呼び、彼女を半ば神格視して崇めている。姫がいつか復活し、迫害されているハーフアルヴたちを救済してくれるのだと信じているのだ。

〈宵待つもの〉たちの信じる救済は「アルヴを滅ぼした人間に復讐し、アルヴの血を引くハーフアルヴだけの楽園を築く」という過激なもので、それゆえ村人たちは自らこの秘密を語ることはない。あなたの泊まった村の人々が、深夜に何やら奇妙な集会を行うのを見てしまったならば、そっと立ち去ることを強く勧める。秘密を知られた彼らが、邪魔するものを排除すべく強硬手段に出ない保証はないのだから。（ある旅行記に記された真偽不明の情報。著者はその後行方不明になった）

◆ 代表的なタグ

ツクバ、イケブクロ、星のゆりかご、メシュトレ、エノテラン、魔女、星母、学院、発掘者、陽光の塔、陽光の砦、世捨て人、ギルド職員、司書、家庭教師、代筆屋、歴史学者、数学者、工学者、紋章官、文書士、記録官、医者、学者、筆写師、見習い徒弟、設計士

種族特技

ハーフアルヴ

- ・取得条件：この特技種別は「種族：ハーフアルヴ」のキャラクターのみ取得できる。
- ・解説：ハーフアルヴは機械や魔法のアイテムに深い造詣を持つ種族である。《プログレッシブレリック》は魔法的な消耗品を使いこなす知識を、《アナライザー》は古代技術で作られた怪物へ洞察を表現している。この追加特技はハーフアルヴの技術力をさらに高める。

アナライザー

戦闘

最大SR 1 タイミング 常時

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたが[命中判定]、もしくは【識別難易度】を難易度とする判定を行なう時、その対象に[人造]タグを持つキャラクターが含まれていれば判定に+1Dする。

▶ **解説**：あなたは古代遺産の産物である人造兵器の専門家である。かつての創造主であるアルヴの血を引く存在に対し、人造の徒は駆逐されるほかない。

パラレルマインド

戦闘

最大SR 1 タイミング 常時

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたは[放心][硬直]状態になっても[阻止能力]を失わない。

▶ **解説**：並列して複数の思考を展開し、身体の動きと精神の不調を切り離す特技。

ネイティブオペレーター

一般

最大SR 1 タイミング 常時

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたの[操作判定]に+1Dする。

▶ **解説**：あなたは機械や器具など、様々な道具を操作することが得意である。その対象は、馬車の操縦から古代遺跡の防御機構の操作まで、複雑さを問わない。

プログレッシブレリック

一般

最大SR 1 タイミング 常時

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたはIRが[CR+2]以下の[呪薬][霊符][巻物][宝珠]タグを持つアイテムが使用可能となる。

▶ **解説**：あなたは古代種族アルヴに端を発するとされる魔的な消耗品との親和性が高い。他種族には扱えないような複雑なものでも、あなたは自在に駆使できる。

ディメンジョンウォーカー

一般

訓練

最大SR 1 タイミング 常時

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**：あなたが[瞬間転移]（ただし強制的な移動は除く）をする時、その移動距離を+1Sqしてもよい。

▶ **解説**：あなたはアルヴの転移魔法の専門家だ。世界の揺らぎを感知して距離を自在に操ることができる。