

< The Eight Neighbors in YAMATO >

ヤマトに生きる隣人たち（２）



「ヤマトに生きる隣人たち」第2回となる今回は〈狼牙族〉と〈エルフ〉の紹介を行ってゆく。また種族特技データの追加に伴い、キャラクターのリコンストラクション（再構築）についても言及する。

リコンストラクション

原作『ログ・ホライズン』においてキャラクターは数十に及ぶ特技を操る。PCには様々な一面があり、キャラクターシートに記載されているデータがすべてではないのだ。「リコンストラクション」はPCのデータを再構築するルールである。このルールによってあなたのPCは成長し、新たな困難により適正に立ち向かえるだろう。

▼リコンストラクションの方法

リコンストラクションはログチケットなどを必要とせず、GMの許可さえあれば何回行っても構わない。ただしPCデータの再構築は多少の時間を要することでもある。プレイ時間の制限などによってGMはリコンストラクションを制限してもよいだろう。また、完全な制限ではなく、特技の変更などあまり時間をかけない部分のみ認めるという方法もある。クイックスタートでゲームを開始した場合、何回かのセッションの後にオリジナルなキャラクターを構築をしたい場合もあるだろう。こう言った場合にもリコンストラクションは有用である。

リコンストラクションにおいてすべての情報が

変更できるわけではない。パーソナルファクターや「メイン職業」「種族」はキャラクター作成時に決定されたものであり変更できない。サブ職やコネクションなどもログチケットを消費して得たために変更は不可能だ。アイテムや所持金などはリコンストラクションとは別に通常のアイテム売買などで変化することはあり得る。

一方で変更可能なのはCR、【能力基本値】、修得特技である。CRについてはリコンストラクションで低下することが可能だ。この場合は最高時のCRをメモしておくこと。このランク以下ならばリコンストラクションの範囲内であり、したがって一度低下させたCRを取り戻すことも可能である。特技取得に関しては、変化後のランクの修得数にしたがって取得のしなおしが可能だ。

【能力基本値】はボーナスポイントの配分からやり直すこと。諸数値はCRや【能力基本値】を考慮して再計算となるために注意すること。

リコンストラクションは、特にCR変更を伴う場合、時間をとるだろう。また特技の入れ替えだけでも悩むことはありうる。そんな場合も「ログ・ホライズン TRPG 冒険窓口

(<http://lhrpg.com/lhz/>)」は有用である。このサイトを利用することですばやくプレイの準備を整えることが出来るだろう。

狼牙族

狼牙族は、狼の能力をもつ種族だ。感情に応じで現れる狼の尻尾と耳は個性付けにうってつけであるし、狼の力強さと足の速さは、たくましさ表現してくれる。この種族は、キミのキャラクターに野生の力強さを与えてくれるだろう。

ゲーム時代の設定

狼牙族は〈エルダー・テイル〉において人と狼の特性をもつ種族である。

彼らは、かつて亜人（ゴブリンやオーガなど）によって善の種族が減びかけたときに、亜人たちに対抗するための戦力となるべく、魔法的な儀式で生み出された。ゲームの中においてはヒューマンやエルフ、ドワーフなどと比べてさほど人口の多くない種として描かれており、同族で集団を作りながら、ヒューマンたちの都市の一角で共生していることが多い。

がっしりとした恵まれた体格をしており、髪の毛も豊かな（そして総じて癖っ毛の）傾向にあるが、ヒューマンとの違いはほとんどない。だが、戦いなどの緊張状態になると、狼の因子が活性化し、獣の耳や尻尾の発現、瞳の色の变化といった外見の変化が起こる。身長は145～200cmくらい、体重は50～120Kgほどと、かなり幅広い。髪の色は黒や灰色、赤毛が多く、髪質が硬い傾向にある。肌の色は、黄白色から赤褐色や茶褐色といった色素の濃いものが主流。瞳の色は、金色やルビー色といった特徴的な色合いが多いようだ。

能力面は、優れた臂力と耐久力、脚力が特徴である。また獣の因子である狼耳や尻尾が出現する

とともに身体能力が上昇するため、優秀な戦士、傭兵になりうる。〈冒険者〉としても戦士職と武器攻撃職に適性が高い種族である。

人の姿に狼の力強さを宿した雄々しい種族。それが狼牙族である。

ヤマトの国での扱い

戦闘種族として誕生した狼牙族は、ヤマトでもほとんどすべてが亜人たちとの戦争に駆り出されていった。しかし、今は〈冒険者〉の存在もあり、平穏な生活をする者たちが大半となっている。

群れで生活する狼の因子に影響を受けたものか、彼らの仲間意識は他種族と比較しても緊密だと言える。ヒューマンの貴族のように血縁で関係を切り分けるのではなく、狼牙族は意識や実情における結びつき、つまりは仲間や家族といった身内であるかどうかを重視する。一度身内と見定めたなら、血縁の有無とは無関係に損得をなげうってでも互いを助け合うのだ。

また、長幼の序や先輩後輩といった上下の関係を厳格に重んじる気風も、彼らの文化の特徴である。狼牙族において、家長や、部隊長、族長といった役職の存在は、大きな権限を持ち尊敬を集める。同時に強い責任感と自覚を求められ、長たちの側もその期待に応えようとするのである。

こうした傾向からか、彼らは大都市においても、同族同士集まって一角にコミュニティを形成することが多い。地方では狼牙族だけの村なども見受けられるようだ。とはいえ、排他的なわけではなく、他種族との交流は問題なく行われている。

特にヒューマンとの関係は強く、ヒューマンの貴族が軍事部門の責任者として腕の立つ狼牙族を取り立てることも多い。中には軍人貴族として栄

達するケースもある。

もちろん、こういった扱いを受けるのはごく握りの優秀な者であるが、そうでない場合でも、自然への適性と高い身体能力を活かし、軍人、傭兵、狩人、樵、護衛、探索者などといった形で生計を立てていることが多い。農業や採取、漁業など自然と接する第一次産業も彼らの得意とするところである。

また、過酷な環境にも耐えうる性質から、狼牙族は険しい山間部や深い山林の奥地、果ては砂漠など、思わぬ秘境、辺境に集落を形成していることがある。こうした隠れ里の住人は、その生活環境ゆえに〈大地人〉としては高レベルの者が多く、一般には知られていない特殊な知識や技術を伝承していることもある。〈冒険者〉ならばその秘密に触れる幸運が訪れるかもしれない。

代表的な居留地

▼エッツ帝国

ウェストランデ古王朝の時代から、巨人族をはじめとする人類の敵との戦線の最前線であったエッツには、戦闘種族である狼牙族も数多く送り込まれていた。

激しい戦いの行われた北の地での任務についた狼牙族だが、幸運も存在した。古い貴族主義のびこる古王朝の支配地域においては新参の獣人と蔑まれていた狼牙族だったが、エッツにおいては古王朝のお膝元ほどの差別

は受けなかったのだ。極寒の気候と数多の外敵に晒される中では人種の違いなど些細



狼牙族の〈武士〉

な問題だった。

こうしたことから、多くの狼牙族が傭兵や開拓民としてエッゾへと集まり、厳しい環境での生存能力の高さもあいまって、凍てついたこの地で数を増やしていった。エッゾ帝国がウェストランド古王朝から離反した際にも、彼らの活躍の影響が大きく、現在でも狼牙族はエッゾ帝国内で一大勢力を築いている。彼らエッゾの狼牙族は自らを「北方狼牙」と呼称する。

▼精霊域：トライファング

チチブの山奥深くに拓かれた聖域および、その門前町を指す。トライファングに至る門は威容を誇り、その名をあらわすように三頭の狼が牙をむいているかのような印象を与える。これが名前の由来となった。

トライファングの歴史は古く、その始まりは〈第二の森羅変転〉以前にまでさかのぼるものの、亜人との戦いの中衰退し、長らく人の訪れぬ廃墟と化していた。トライファングが聖域として復興したのは、今から200年ほど昔にある狼牙族の神祇官が訪れたことによる。以来トライファングはイースタルに生きる狼牙族の精神的支柱として広く知られるようになった。そうした経緯から、トライファングでは狼牙族の修行者や巡礼者の姿が多く見られる。

門前町は規模が小さいながらも活気に溢れている。それはイースタル各地から集まる巡礼者の逗留地というだけでなく、狼牙族の傭兵団の補給基地としての機能も果たしているからだ。また、〈冒険者〉もクエストのために〈大災害〉以前からこの地を訪れていたため、〈冒険者〉向けの施設も充実している。

▼〈千の牙傭兵団〉

狼牙族を中心に組織された〈大地人〉の傭兵組織。自由都市同盟イースタルを中心に広く活動しており、〈大災害〉後も、〈冒険者〉の手が回りきらない商人の護衛や亜人退治を引き受けている。

〈冒険者〉の発生後に行き場を失った兵士達の集団が団の前身となっており、仲間意識の強い狼牙族にあって、さらにその結びつきは堅固ともされる。〈大地人〉の戦力としては有数のものであり、イースタルに住む狼牙族の子供にとって、憧れの存在でもある。

組織としては体系だてられた大規模なものではなく、団長の下に十人程度の隊長が就き、それぞれが十～数十人程度の部隊を指揮。普段は部隊ごとに活動しており、団員全体が一堂に会することは多くない。

「牙の掟」と呼ばれる大原則を守る限りにおいて、各隊にはかなりの裁量権が持たされている。このため、隊によってその活動スタイルは様々だ。

“一の牙” トガリウド

大地人 男性 狼牙族 傭兵 千の牙傭団 武人 豪放磊落

▼解説：

〈千の牙傭兵団〉のリーダーを務める〈大地人〉傭兵。〈冒険者〉でこそないものの、そのレベルは高く、個人でもなかなかの戦闘力を持つ。〈大地人〉であろうと〈冒険者〉であろうと、「剣と酒杯を交えれば同胞」というのが持論であり、荒くれざろいの傭兵たちを纏め上げる度量と魅力を持った好漢。

▼セリフ：

「この千の牙じゃ〈大地人〉も〈冒険者〉も関係ねえ。俺も、お前も一本の『牙』よ」
「お前さんの牙がどんなもんか、確かめさせてもらうぜ！」

▼コラム：〈街道の守り手〉

〈街道の守り手〉（ホドフィラクス）は、ヤマトの主要街道の管理と護衛を任された組織である。狼牙族を中心に構成され、ヤマトの主要八街道を守っている。

その昔、亜人の発生によって人類の生存圏が分断された中で、各都市を繋ぐ街道を亜人たちから守るため、志ある若き〈狼牙族〉の一団が街道のパトロールを始めたのが〈街道の守り手〉の起源とされ、高い戦闘力によるエネミーの駆除と、特殊な魔避けの術式を併用することで街道の安全を確保している。しかしその資金源や組織の規模等、彼らの活動の実態は謎に包まれており、一説には供贄一族との繋がりがあるとも言われている。

彼らは共通して、親指の先ほどの小さな水晶玉を所持しており、このマジックアイテムにより、仲間同士で連絡を取り合っている。

また、この水晶玉は彼らの身分証を兼ねており、街道警護の任務中、しかるべき施設で提示すれば各種の便宜を図ってもらえるという。街道沿いの、ある程度以上の規模がある街ならば彼らの関係施設が設置されているとされるが、悪用を避けるためその存在は秘密とされている。

彼らが人前に姿を現すことはめったになく、たとえ〈冒険者〉であってもその存在を知るものは決して多くない。だが実際に彼らの活躍によってヤマトの主要街道ではその周辺のエリアと比べて弱いエネミーしか出現しないようになっており、比較的ではあるが安全が保たれていた。

しかし、〈大災害〉後、亜人の動きが多様化する中で、彼らの活動の難易度は上がりつつある。こうした中、一部の〈街道の守り手〉には、冒険者との連携を模索する動きもあるらしい。

“孝の” シェノン

大地人 女性 狼牙族 丙種三級管理官 街道の守り手 為政者

▼解説：

〈街道の守り手〉のうち、イースタル北西部の街道の守り手を束ねる男装の女性。先代から長の証であるシェノンの名を受け継いだばかりの若手だが、配下からの信任は厚い。

狼牙族としては珍しく、知略と魔法によって事を為すことを得手とする。武勇を尊ぶ男社会である狼牙族において、彼女のような存在が組織を束ねるのは非常に珍しい例ともいえる。

〈街道の守り手〉としては珍しく、亜人対策における冒険者との連携を推し進めようとする立場にある。水面下でアキバの〈円卓会議〉と接触を取り、今後のあり方を模索しているらしい。

▼セリフ：

「一匹狼を気取る時代は終わったのだ。年寄り連中には理解してもらわんとな」

「道は人を繋ぎ、物を伝え、世を紡ぐ。血が通わねば四肢は腐るだろう。そのための我々だ」

代表的なタグ

エッゾ帝国、トライファンング、千の牙傭兵団、街道の守り手、供贄一族、北方狼牙、巡礼者、牙の掟、街道の八狼、円卓会議、衛士、海賊、狩人、革細工職人、看守、毛織物職人、剣闘士、山賊、指揮官、炭焼き職人、船長、船頭、長老、なめし皮職人、荷運び、野伏、馬丁、武器商、武侠、兵士、傭兵、漁師

種族特技

狼牙族

- ・取得条件: この特技分類は「種族: 狼牙族」のキャラクターのみ取得できる。
- ・解説: 狼牙族は狼の特徴と卓越した身体能力を持つ種族である。《サイレントプレデター》は潜んで狙う狩人の牙を、《ムーンライトヴェール》は勇ましい獣への月の加護を表現している。この追加特技は狼牙族の勇猛さを高める。

ムーングロウ

戦闘

最大SR 1 タイミング 行動

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:** 任意の行動と同時に使用する。その行動の間、あなたの【回復力】に+ [[STR] + 5] する。

▶ **解説:** 体内に眠る狼の因子を活性化し、再生の力を呼び込む特技。

サイレントプレデター

戦闘

訓練

最大SR 3 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 [ヘイトアンダー] の時、あなたが行なうダメージロールに+ [SR × 3] する。

▶ **解説:** あなたは相手の注意の外から致命の一撃を放つ方法に習熟している。派手に戦うだけが戦闘ではない。あなたは静寂の中で得物を狙う捕食者なのだ。

ムーンライトヴェール

戦闘

訓練

最大SR 3 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 [ヘイトトップ] の時、[軽減: SR × 3] を得る。

▶ **解説:** あなたは、敵に命を狙われたときに強靱な生命力を発揮する。危機が生存本能を呼び覚まし、狼牙族に眠っていた月の魔力を賦活する。

ハンティングアタイア

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、[両手] [頭部] [腕部] 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:** あなたは狩猟のための装束、装備を駆使することに長けている。

ブッシュウォーカー

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:** あなたは [天然] タグを持つプロップおよび [ギミック] を、すべて「探知難易度: 自動」であるかのように見ただけで探知することができる。

▶ **解説:** あなたは自然の中にひそむさまざまな危険を即座に察知できる。天然の要害とされる難所も、あなたにとっては庭も同然だ。

エルフ

エルフは、独特の文化を持つ長命の種族だ。自然と共にストイックに生きる。キミのキャラクターに誇り高い華麗さが欲しいならぴったりの種族だろう。

ゲーム時代の設定

エルフは〈エルダー・テイル〉において、自然と共に生きる神秘性をもった種族である。その特

徴は、小柄な体型ととがった耳。そして軽やかな身のこなしと長い寿命である。

長命種とよばれるほど長い寿命は、かわりに出生率の低さをもたらした。そのため、善の種族の中でも人口の少ない種族である。

また、自然の魔力との親和性から、独自の魔法適正を有している。だがそれゆえに、神話時代に魔法を体系化し、技術として発展させたアルヴに対して、反感と嫉妬、そして少しの羨望という複雑な感情を持つことになった。

エルフにとって特別な存在としてダークエルフがいる。ダークエルフは、かつてアルヴ戦争のときに、同族を裏切りアルヴ側に加担した一族なのだ。それ以来、ダークエルフはエルフの宿敵であり、討伐の対象となっている。

外見的には、とがった耳が特徴で、長さや形は個人差がある。ヒューマンより小柄で細い体格をしており、見分けることは難しくない。身長は140～175cmほどで、体重は45～65kgくらいとスレンダーな者が大半である。髪の色は、金色やそれに近い明るい色

が多く、瞳の色は、濃い緑や青が多いようだ。肌の色は、ほとんどの者が色白で、色素の濃い肌の者はごく稀である。

能力的には、小柄ゆえの俊敏さを持ち、自然の中で培われた精神力も高い。また精霊との親和性の高さから魔力の扱いも得意としている。そのため武器攻撃職や回復職に適正があるといわれ、斥候や森林での活動はお手の物だ。

エルフの〈盗剣士〉



このように小柄だが自然を友とする神秘的な種族。それがエルフである。

ヤマトの国での扱い

エルフは、アルヴや垂人との戦争でもっとも被害をうけた種族といえる。それは出生率が低いため、一度減った人口がなかなか回復しないからだ。現在もヒューマンやドワーフに比べると、勢力は少ない。

彼らは、ドワーフや狼牙族とちがいヒューマンの集団や大きな都市と距離を置く傾向が見られる。アルヴが迫害された歴史が、長命な彼らにとっては遠い過去でなく、まだ覚えていることだからだ。彼らはアルヴの次に迫害を受けるのは、自分たちエルフではないかと怯えているのである。

一方で猫人族のように流浪の生活を選択するわけでもないため、同族だけの国家を築くことが多い。これはヒューマン以外の種族ではエルフだけの特徴だ。エルフはこうして同族での共同生活を送るうちに、秘密主義や他種族や余所者との距離をとろうとする傾向を身に着けてしまった。

エルフの社会は、舞いや詩作での祭祀を中心とした、氏族集団で形成されている。同じ祖先を敬い、血筋を大事にすることで、一族が結束しているのである。長い年月で磨かれた舞いや詩吟はエルフにとって無形の宝物である。

精霊との親和性の高い彼らは、自然との相性がよく、森や大地を切り拓くのではなく、共存して暮らしている。それゆえ、エルフ中心の都市では、自然のままの植物や水場を活用した建物が多い。

変わった風習としては、お湯につかる入浴を行わないことが知られている。ほとんどの場合は沐浴のみで、蒸気が沸く地域ではサウナを使う程度

である。もっともそれで十分に清潔なのがエルフともいえる。

このように、自然と調和して生きるエルフであるが、文化的には技芸面以外はあまり発達していない。建築技術や機械技術はとくに顕著で、ヒューマンから見ると原始的に（よく言えば素朴に）見えるかもしれない。

代表的な居留地

▼エイスオ

ナインテイル九大商家のひとつであるカルファーニャ家が治める街。カルファーニャ家は古くから続くエルフの名家として知られ、街の住人もほとんどがエルフだ。火の山として知られるエイスオ山を臨み、そこに住む熊の祖霊の加護を受けていると伝わる。

彼らはエルフとしては例外的に他種族の技術や文化の吸収に熱心であり、中心にそびえたつ〈銀杏城〉（キャッスル・シルヴェリア）は、ドワーフやハーフアルヴの技師たちによって築き上げられた壮麗かつ堅固な城である。

特産品は野菜と薬草。ここで栽培されている薬草の中には、一般的には栽培法がすでに失われてしまったものも多く、カルファーニャ家はそれらを秘伝とすることで権益を保っている。

▼ナロウマウント王国

アキバの北西、馬で数日の距離にあるナロウマウントには、ヤマト東部最大のエルフ王国が存在する。丘陵地帯に生い茂った森や、清浄な湖として著名なスフィアレイクなど、風光明媚な自然に半ば埋もれるように都市が築かれており、典型的

なエルフの居留地と言えるだろう。

エルフの常としてヒューマンとは距離を置く傾向にあり、〈自由都市同盟イースタル〉から再三の参加要請があったにも関わらず、現在も中立を保ち続けている。これは無用な戦乱に巻き込まれるのを避けるための方針であるが、それは決して彼らが臆病であったり、戦う能力に欠けていることを意味するものではない。ユニコーンやペガサスといった幻獣を友とするナロウマウントの「森林衛士」（ウッドレンジャー）たちは、自らの領域を侵す外敵に対する情け容赦のない戦いぶりで知られている。

閉鎖的と言われるナロウマウントのエルフたちだが、勇気と名誉を重んじる気質が強く、〈冒険者〉や他種族であっても勇気ある振る舞いや武勲を示した者は〈拓きし者〉（ディ・ストラダ）と呼ばれ、「名誉ある余所者」として尊敬される。

また〈大災害〉を経て〈冒険者〉の料理技術が流入し、この地に根付くエルフの伝統料理と融合して新たな名物料理も生まれている。特に天蓋焼きと呼ばれる菓子は地元産の栗の実がふんだんに使われ、ここでしか食べることができない逸品だ。

▼コラム：〈群青獅子団〉

ナロウマウントの「森林衛士」たちの中で、常に危険な最前線に身を置く精鋭として知られるのが〈群青獅子団〉（リオン・アジュール）だ。100名の正規団員と民間の予備団員からなり、咆哮する獅子の旗のもと、群青色の軍装をまとったその勇姿は、エルフのみならずヒューマンの間でも名高い。

特に有名なのは、百年ほど前に起こったとされる、西の山岳地帯から流れてきた巨人族の侵略を阻止した戦いだ。人間の国家が次々と陥落する危機の中、未だ不可侵を貫こうとする王国のエルフ

たちの中で唯一、人間たちと共に戦い、巨人を撃退したのが彼ら〈群青獅子団〉なのである。

現在でもその伝統は生きており、団長には王の命令を待たずに行動する独立行動権が与えられている。全員が剣と弓の名手であり、幻獣騎兵や森呪遣いの部隊をも擁するこの戦士団は、王国の中立を守る名誉ある刃なのだ。特に、森林地帯で彼らと敵対したものは、得意の《ディープウッドスカウト》を駆使した神出鬼没の戦い方に背筋を凍らせることになるだろう。

“鉄獅子” アルデュール

エルフ 男性 群青獅子団 森林衛士 武人 誇り高い

▼解説：

〈群青獅子団〉を率いる団長で、最古参の「森林衛士」。百年前の巨人族との戦いを見習い団員として経験してから現在まで、人生の大半を〈群青獅子団〉で過ごし、眠るときですら魔物の襲撃に備えて剣を手放さないと噂される生粋の武人である。

相棒は、森で傷ついていたところを保護した緑竜（グリーン・ドラゴン）。竜が邪悪な獣だとして嫌われる風土において、幾多の敵をその牙と自らの剣にかけることで異論をねじ伏せてきた。

生ける伝説として団員の尊敬を集めているが、自分より若い団員が戦いで命を落とすことに心を痛めており、かつての勇猛さにはやや陰りが見えつつある、と言われている。魔獣討伐などの危険な任務においては、〈冒険者〉の手を借りて被害を減らせないかと考えているものの、余所者である〈冒険者〉へ大っぴらに助力を求めるわけにもいかず、秘密裏に依頼することを計画しているようだ。

▼セリフ：

「森に生き、森に死すのが獅子の定めよ」
「偉大な先達も、未熟な若輩も、みんな儂を置いて行ってしまう。寂しいものだ」

▼トリシルティス国

アキバから海岸沿いに馬で数日南下したところにある、エルフの国家が、トリシルティス国である。

かの国はトゥリビーチェ半島一帯を治めており、半島各地に住む海エルフの氏族と、森エルフの氏族が定期的に長老会議を開き、合議によって国家としての意思決定を行っている。

自然との共存を重んじるエルフによって統治されているため、領内はヒューマンのそれと比べ、人工的な田畑や建造物が少ない。冒険者や他種族の感覚からすれば、ただの森や海岸線に見えるような土地が広がっている。

こうした環境によるものか、トリシルティス国は、精霊や幻獣が多く棲息している。それらの多くは友好的であり、森呪遣いや召喚術師が従者と契約を結ぶにもうってつけの場所である。ゲーム時代には、こうしたクエストを受けるため、多くの冒険者がこの地を訪れていた。

この地には、古のエルフと大精霊との悲恋を描いた伝承が残されている。かつて荒ぶる陽の精霊に捧げられた人身御供のエルフがかの精霊の怒りを慰め、この地に穏やかな気候と清浄な太陽の恵みをもたらしたというのである。彼女が精霊に捧げた杜鵑草(ホトトギス)にちなみ、この国はトリシルティスと呼ばれるようになったとされている。一説には、この国のどこかに、陽の精霊を封じた廟が隠されているという。

エルフ国家の例に漏れず、閉鎖的なところのあるトリシルティス国であるが、現在は氏族〈動きし同胞ら〉の長、ユーミアが〈冒険者〉と長老衆の仲立ちに努め、友好的な関係が結ばれつつある。

“枯れぬ花” ユーミア

エルフ 女性 動きし同胞ら 料理人 為政者 常緑の笑顔 年齢？

▼解説：

トリシルティス国北西部をテリトリーとする海エルフの氏族、〈動きし同胞ら〉の若長。豊富な薬草知識により、長老衆の中でも一目置かれている。

冒険者に対して友好的な彼女であるが、その契機となったのは、この地を訪れた冒険者の料理人が、彼女に手料理を教えたことであるという。この技術を以て彼女はトリシルティスの食に革命を引き起こし、この国において強い影響力を持つこととなった。

トリシルティスの玄関口ともいえる地において、彼女は外からの来訪者、特に〈冒険者〉との折衝役を務めている。穏やかな物腰と若々しい姿とは裏腹に、人を見定める目は冷静であり、すぐさま邪な思いの持ち主を見極めるという。

▼セリフ：

「命をいただくのです。よりよい形で、美味しくいただくことこそ、礼を尽くすということでしょう」

「ここは太陽の生まれる地。この地に影をもたらさぬ限りにおいて、万人を歓迎いたしますよ」

代表的なタグ

エイスオ、カルファーニャ家、銀杏城、ナロウマウント王国、スフィアレイク、森林衛士、拓きし者、群青獅子団、トリシルティス国、動きし同胞ら、祈り手、王族、画家、楽器職人、木こり、貴族、吟遊詩人、薬師、採取人、刺繍屋、醸造職人、製糸職人、染色職人、チーズ職人、調教師、彫刻家、庭師、牧童、星詠み、綿織物職人、木工職人、養蜂家、ルーンナイト

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
2014/06/11

種族特技

エルフ

- ・取得条件: この特技分類は「種族: エルフ」のキャラクターのみ取得できる。
- ・解説: エルフは自然と魔法に対して強い感性を持った種族である。《エバーグリーン》は魔法などに対する高い耐久力を、《フォトシンセシス》は自然と一体となることで得る神秘的力を表現している。この追加特技はエルフの自然との融和性を高める。

エレメンタルバスター

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【精霊】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:** あなたは自然界に起源を持つ精霊に造詣が深い。豊富な知識、あるいは直感で、その本質を看破することができる。

エバーグリーン

戦闘

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:** あなたの【魔法防御力】+4。【CR11】【魔法防御力】は+4ではなく、+8となる。【CR21】+4ではなく、+12となる。

▶ **解説:** あなたは魔法に対して強い抵抗力を持つ。普遍と不変を司る常緑樹の加護は、魔に捻じ曲げられた理を跳ね除けるのだ。

フォトシンセシス

一般

準備

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 シナリオ3回

▶ **効果:** あなたの【因果力】が0の時に使用できる。あなたの【因果力】に+1する。

▶ **解説:** 自然から力を取り込み、己のものとする特技。陽の光や風のそよぎ、大気の潤いが、あなたに運命を拓く力を与える。

エルヴァンアキャンプリメント

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、【片手】【中鎧】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:** あなたは体の動きを阻害しにくい装備を好み、その扱いに長けている。

ディープウッドスカウト

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:** あなたが行なう【偵察】タグを持つ行動の判定に+1Dする。【取得効果】あなたの【初期因果力】+1。

▶ **解説:** あなたは深き森の守り手であるエルフ特有の偵察術を身につけている。周囲の環境を生かしたその動きは相手に気取られず、敵情を見抜く。