

< The Eight Neighbors in YAMATO >

ヤマトに生きる隣人たち（3）

「ヤマトに生きる隣人たち」第3回となる今回は、種族は〈ドワーフ〉と〈猫人族〉を紹介する。また、キャラクターを高ランクで作成するハイコンストラクションについても指針を公開する。



ハイコンストラクション

あなたが挑戦するセッションのレギュレーションや、連作シナリオ（キャンペンプレイなどと呼ばれるものだ）に途中から参加など、場合によっては最初から高いCRでPCを作成しなければならないケースもあるだろう。高CRでのPC作成を『LHZ』では「ハイコンストラクション」と呼ぶ。

ハイコンストラクションは「クイックスタート（P. 55）」や「コンストラクション（P. 7

7）」のオプションルールとして扱う。ハイコンストラクションで定義されていない部分はクイックスタートやコンストラクションおよび「キャラクターの強化（P. 83）」の記述に準拠すること。

▼ハイコンストラクションの手順

ハイコンストラクションでは、作成するキャラクターのCRを決定し、そのCRに上げるためのログチケット「キャラクターランクアップ」を使用することから始まる。

この際、セッションやキャンペンのレギュ

ハイコンストラクション用算出表

CR	戦闘特技	一般特技	財産	ログチケット：CR	ログチケット：アザーゲット
2	8	2	500G	1枚	4枚
3	10	3	600G	2枚	5枚
4	12	4	750G	3枚	6枚
5	14	5	900G	4枚	7枚
6	16	6	1150G	5枚	8枚
7	18	7	1400G	6枚	9枚
8	20	8	1700G	7枚	10枚
9	22	9	2000G	8枚	11枚
10	24	10	2400G	9枚	12枚

レーションの一部として、GMは「ログチケットを使用しなくてもよい」ことを許可してもよい。ただし、これは「キャラクターランクアップ」チケットの貸し出しに相当するため、GMはそのキャラクターの管理に注意をすること。

また、サブ職業、コネクション、ユニオンについては、「アザーゲット」チケットで取得してもよい。この場合消費の上限は、 $[CR + 2]$ 枚程度を目安に考えるとよいだろう。

▼ハイコンストラクション用算出表の参照

前ページの「ハイコンストラクション用算出表」には、CRごとに取得している特技の総数、財産のほか、「ランクアップ」チケットの使用枚数や「アザーゲット」チケットの使用上限枚数が記述されている。

取得特技数は、キャラクター作成時の自動取得特技3つを含めた総数である。

財産は、CRごとに最低限のアイテムを購入し、装備を整えるための目安となる金額である。この金額は、キャラクター作成時の初期所持金である350Gを含めた総額である。GMはこれを所持金として配布すること。

キャラクター作成の一環としてプレイヤーはこの財産を使って装備、所持品を揃えること。またGMは「財宝ゲット」チケットの使用（P. 8）を許可してもよい。



ドワーフは、背は低いがどっしりとした体を持つ、とてもパワフルな種族だ。肉体も精神もタフな彼らは過酷な冒険や、熾烈な戦闘でもどんどん挑戦してゆく。頼られるキャラクターを目指すならぴったりの種族だろう。



ドワーフとは〈エルダー・テイル〉において、坑道を掘り鍛冶を得意とする、頑強で酒好きな種族である。子どもの様に低い背でありながら頑健な身体を持ち、心身ともにタフなことが特徴だ。

彼らは伝統的に鉱山に居を構えることが多い。それは低い背のため坑道が小さくてすみ、非常にタフなため過酷な地下での作業が可能で、粘り強い気質のため地道な掘削が可能だからといわれている。また掘り出した貴金属を加工することにも長けており、優秀な鍛冶屋にはドワーフが多い。

これら危険で過酷な業務には男性が従事し、女性はしっかりと「住処」を守る、というのが一般的なドワーフの価値観で、もし父母が働きに出ているような家庭の子供がいれば、隣近所が持ち回りで面倒を見る習慣が定着している。もちろん、女性であっても鍛冶や金属加工を得意とするものは少なからず存在しており、名工と呼ばれる女性ドワーフも数多く存在している。

このような種族のため、ゲーム時代から加工系や作成系の類のイベントの半分くらいに登場していた。他にも金属集めや、作成した武具の運送など、依頼主としての登場も多く、〈冒険者〉が接触することが多い種族といえるだろう。



本文: Chord Joehausen、津軽あまに、七海遊介、狸原まこと、老朽区
データ作成: 相馬将宗
編集: 新洲野政
2014/06/25

外見面では、ヒューマンの子供程度の体型なのが特徴。身長は120～135cmくらいと低く、反面体重は55～110Kgとかなり重い。髪の毛は、黒髪や赤毛、灰色が主であり、瞳の色は、黒、暗灰色などの黒系が主流。肌の色は黄褐色から明るい褐色で、溶鉱炉や酒で焼けた肌を見ることも多い。

男性はよく手入れされたあごひげがトレードマークのため、老成して見られることが多く、女性は背の低さとまるっこさの印象から、幼い印象をもたれることが多いようだ。

能力面では少々の怪我などものともせず、魔法に対しても抵抗力があり、長時間の作業を苦にしない。また鉱山などで鍛えられることもあり、筋力もたくましいことが多い。冒険者としても最前線を支える戦士職、回復職に適性が高い。

このように、背は低くても逞しく頼もしい、大地と炎を克服して生きる種族。それがドワーフである。



ドワーフの〈施療神官〉

ヤマトの国での扱い

ドワーフはヒューマンに次ぐ人口を持つ種族である。

ヤマトのドワーフ氏族は大きく分けて5つの大氏族に分かれており、さらに各々の大氏族はいくつもの小氏族で構成されている。大氏族の間にはゆるやかな交流はあるものの、こと技術的な分野でのやりとりはほとんど無く、各氏族が持つ技術は事実上門外不出となっている。

また彼らの居住空間は自分たちの背丈に合わせて設計されているところが多いので、結果的に彼らの集落でドワーフ以外を見ることは少ない。

とはいえ、ドワーフは決して排他的な種族ではない。彼らは他の種族の求めに応じ、進んで腕を振るう。

彼らにとって技術とは実用物を作り出すためのものだ。ど

れだけ美しく精緻なものを作ろうとも、それが「役立たず」ならば意味が無い。ドワーフの築いた館、砦、橋はヤマトのそこかしこに残り、長い風雪や垂人の猛攻によく耐え、

その威容を今に伝えている。また目立たないところでは、街道の敷設、堤防の普請、農地の灌漑な

ど、様々なところで人類の生活を支えているのだ。小さな農村でもない限り、ドワーフを見かけるのはそう珍しいことではないだろう。夕暮れ時の共同浴場やにぎやかな酒場であれば、ドワーフを見かけることは多い。

また、ドワーフは精強な戦士としても知られている。彼らが得意とするのは、地下や城塞での防衛戦だ。亜人の登場によって人類の版図が削られていく中、重厚な鎧に身を包んだドワーフの戦士たちは長く拠点を守り抜き、背後の人々を守ったと言われる。こうした背景からか、彼らの亜人に対する戦いぶりには目を見張るものがあり、緑小鬼や巨人を相手に狂戦士もかくやと言わんばかりの奮闘を見せる。先祖の功績を石に刻みこむかのように語り継いできた彼らにとって、数百年前の戦いとは決して過去のことではないのだ。

代表的な居留地

▼サドの海洋街

サドの海洋街は、イースタル最大の島であるサドの島に築かれた街である。マイハマからは遠く辺境の地であるが、人と物と財が集まる豊かな街である。

サドは近海に優良な漁場をもち海産物の恵みが豊富である。巨大な獲物を求めて大海原に挑む漁師も少なくない。次に、この街はイースタルの北側の海を通る航路の中継地点であり、東西の商人たちが交わる土地に存在する。そのため辺境とは思えないほどの交易収入と情報の交流点となっている。

さらにこの島はヤマト最大規模の金山をはじめとする、様々な鉱山資源にも恵まれている。一攫千金を求めるものや、貴重な金属を求めるものが

集まる街なのである。街のあちこちで、屈強なドワーフ鉱夫たちや、強かな猫人族たちを大勢見かけることができるだろう。

この土地の特別な風習として、タヌキの尻尾を模した装飾品をぶら下げるといふものがある。それはひとつの伝承に由来する。伝説の時代、サドで大きな地震がおこり、地割れから怪物が沸いてきた。村々を襲う怪物たちの前に、一人のドワーフと一匹のタヌキが突如あらわれる。彼らは戦いの末、怪物たちを地中深くに封印した。その後、怪物が出てきた地割れからは金銀財宝が沸いてくるようになり、島は豊かになったという。

この伝承にあやかり、サドの島ではタヌキを魔払いと商売繁盛のシンボルとしてあがめる風習がある。ドワーフの中では「タヌキ」はその体型とあいまってむしろほめ言葉とされているくらいだ。もっともそのせいか、フォーランドの亜人類〈黒狸族〉とはライバル関係にある。

だが不穏な伝承もある。この地割れから取れる貴金属は封じられた怪物が生み出しているのではないか、と考える魔法学者もいるのだ。事実、坑道にモンスターが沸くことも少なくない。それでも、屈強なドワーフたちはそのような噂など豪快に笑い飛ばし（あるいはビールで洗い流し）、今日も元気につるはしを振るっている。

▼コオリマの街

コオリマの街は、イースタル北部と東部をつなぐ、険しい山に囲まれた城塞都市である。

イースタル北部には、〈七つ滝城塞〉をはじめとする亜人たちの拠点が点在し、また〈ビャッコの墓標〉などの危険なダンジョンも多いため、このコオリマの町は、冒険者にとっては初心者を脱してさらに上を目指し、それらのダンジョンに挑むときに拠点となる、馴染み深い街であった。

〈大災害〉直後は寂れていたが、〈円卓会議〉と〈自由都市同盟イースタル〉との交流が始まり、各種クエストが発布されるようになってきたため、往年の賑わいが徐々に戻ってきている。

住人はドワーフが半数以上を占めている。これは古くからこの地にドワーフ族が住んでいたこと、また、武具を初めとする鍛冶の仕事が多いからだ。ドワーフたちのタフネスさが、自然と怪物の脅威にさらされるこの土地での居住を可能にしたともいえるだろう。そのためか、他の種族であっても、この街の人々は頑固であったり、大酒飲みな者が多いようだ。

街の建造物は、古ドワーフの手による質素ながら堅実で堅牢な建物が多い。石造りの古めかしい町並みは、神代の建物が多いアキバとは趣の違う、風景を見せてくれる。同じドワーフの手による建造物が多いカシワザキ雷鳴街とは、兄弟都市ではないかと考察する歴史学者もいる。

モンスターがあふれる危険な土地ながらもこうした古い建物が今も残っているのは、分厚い城壁と、それ以上に堅牢な〈黒曜の大盾〉戦士団がこの街を守り続けているおかげだ。ドワーフ製の黒く分厚い鎧を纏い、己の身体よりも重く大きな黒き盾を構える彼らは、この街の、ひいてはイースタル北部の門番と称えられている。街の周囲に目を光らせる歩哨たちの重量感あふれる姿は、コオリマの街の名物のひとつといえるだろう。

最近では、戦いで殺伐となりがちな街の雰囲気を変えるために、音楽をもっと奨励しようという活動が始まっている。そのため、高名な吟遊詩人や〈冒険者〉を招いているようだ。

また、ゲーム時代よりこの地方は積雪の多さで知られ、冬になればスキーなどを楽しむ〈冒険者〉の姿が見られるようになるかもしれない。

▼コラム：〈黒曜の大盾〉

〈黒曜の大盾〉（オブシディアンシールド）はドワーフ五大氏族のひとつ〈鋼玉の槌〉の当主が率いる精強なドワーフ戦士団である。

古アルヴ時代末期に起きた〈第一の森羅変転〉による亜人の誕生とその侵攻に対抗すべく、ドワーフ族から選りすぐりの戦士を集めて結成された。以来、数百年にわたって最前線で亜人と戦い人類の生存圏を守り続けてきた、歴史と伝統を持つ対亜人戦闘のスペシャリストなのである。コオリマの街に古アルヴ時代と思われるドワーフの遺構が数多く現存しているのも、彼らの働きによって北方からの亜人の侵攻を食い止めていたという証左となるだろう。

〈黒曜の大盾〉の名前にたがわず、団員は皆ドワーフ鍛冶の手になる黒色のタワーシールドを装備しているのが特徴。これは初代団長が愛用し、その後もシンボルとして歴代の団長に継承されてきた漆黒の魔法盾〈オブシディアン・ピラー〉にあやかっただけで、この盾を背負うことは北方を守る戦士として大変な名誉とされている。

平時においては、80名あまりの正規団員がコオリマの街を拠点とし、その周辺の治安維持にあたっている。団員はいずれも歴代の戦士達から継承されてきた対亜人戦闘のノウハウを学び、《ハイウェイガード》を取得している優秀な守り手である。有事に際してはさらに予備団員や志願兵を募り、その規模は一時的に数倍にまで膨れ上がることもある。こうして集められた戦力は、街や街周辺の要衝に配置され、亜人との戦いに備えるのである。

“鋼玉の槌” オーギュスト

大地人 男性 ドワーフ 将軍 黒曜の大盾 武人 勇猛果敢

▼解説：

コオリマの街を防衛する戦士団、〈黒曜の大盾〉を束ねる隻眼の偉丈夫。48歳。建築と土木技術に長けた〈鋼玉の槌〉氏族の筆頭、コリンドン家の現当主でもある。

オーギュストも先祖同様、拠点防衛に重きを置いて用兵を得意とし、彼が指揮を執り始めてから一度として亜人たちにコオリマの地を踏ませた事が無い。それは彼にとって、先祖代々受け継いできた鎧具足と同様に、大いなる名誉であり誇りでもあるのだ。

一歩戦場を離れば、(ドワーフとしては)陽気な酒豪である。庶民の訪れる安酒場に現われては盛大に呑みかつ食い見ず知らずの酔客と肩を組み杯を掲げて戦歌を大合唱する姿は、コオリマの街ではもはや日常茶飯事だ。あなたがコオリマ街を歩いているときに懐かしい〈エルダー・テイル〉のオープニングが聞こえてきたら、近くの酒場を覗いてみるとよいだろう。陽気な人の輪の中心に、きっと彼をみつけることができるはずだ。

彼曰く、こうして街の中に溶け込むことで、自分たちが何を守り、その背中に何がいるのかを実感することこそが、〈黒曜の大盾〉の強さの秘訣、ということらしい。

▼セリフ：

「来あったか小鬼どもめ！ 我ら〈黒曜の大盾〉、最後の一兵になろうとも、鬼の子一匹通しはせんぞ！」

「さあさ乾杯だ！ ここは我らの先祖が拓き、我らが守り抜いてきた街。その街に来られた客人ならば、我らの客人も同様。もてなさずに帰したとあっては、我らと街の名折れよ！」

▼コラム：〈ブロンタイド・ホール〉

天秤祭が終わってからしばらくして、アキバで有名になってきたドワーフの一団がいる。

彼らは〈海洋機構〉が生産拡大のために計画したいくつかの施設のひとつ、巨大精錬炉の管理を請け負った〈大地人〉のドワーフの職人集団で、〈ブロンタイド・ホール〉の名で知られている。

もともとアキバには、若く、氏族の中では活躍のチャンスが得られないドワーフの職人たちが、〈冒険者〉のもつ高度な技術を身につけようと集まりつつあった。当初、彼らは酒場で集まりビールを片手に情報交換するだけであったが、〈海洋機構〉の要請に応えたことが彼らの躍進のきっかけとなったのだ。

現在の彼らは巨大精錬炉の管理を中心としながらも日夜研究と発明、そして実践に汗水を流している。〈海洋機構〉や〈RADIO マーケット〉といった、生産系の中でも加工系や技術系のギルドと積極的に交流を行ない、さまざまな技術を貪欲に吸収し、そしてすぐさま試してしまう。「陸上蒸気船の爆走」などは有名な事件だろう。鋭い汽笛を鳴らし多関節の足を動かしながら、アキバの路地を爆走しまくった小型船の姿は、少なからぬ騒動を巻き起こした。この一件は駆けつけた有志の〈冒険者〉の手によって事なきを得たが、それ以降も彼らは懲りることもなく、新たな発明に精を出している。

このように迷惑ともとれる活動が目立つ〈ブロンタイド・ホール〉だが、メニューによらない金属の精製が可能な精錬炉の建築や、学んだ技術を本に編纂するなどの実績も重ね、現在では〈円卓会議〉にも認められる組織として成長しつつある。〈大災害〉後のこの世界ではすべての現象が混沌に戻ってしまったため、実際に試さないとならないことが数多くあるのだ。

“爆走お嬢様”リュクレース

大地人 女性 ドワーフ ブロンタイド・ホール 機工師 自由人 好奇心旺盛

▼解説：

ドワーフの有力氏族、〈金剛石の金床〉氏族長の長女。18歳。明るく前向きな性格で好奇心が強く、特に新しいものには目がないはねっかえり娘。〈冒険者〉との技術交流を行なうにあたり、半ば家出のような形で強引にアキバへの交流団へと潜りこんだ。仮にも氏族の代表者の一人ということで、TPOにあわせて態度や言葉遣いもある程度は取り繕うこともできるが、所詮は付け焼刃のためあっさりボロが出てしまうのはご愛嬌である。

背格好はドワーフとしてもややちびっこで、故郷のドワーフたちからも「おチビさん」扱いをされていたらしい。光の加減であかがねのように輝く豊かな赤髪は、作業の邪魔にならないよう無造作にまとめられている。アキバで手に入れたツナギが気に入ったらしく、普段着、部屋着に作業用、はては余所行きと、クローゼットに何着も突っ込んであるようだ。

アキバの街で見かける〈冒険者〉の技術はなんでも興味津々。特に機械類がいまのお気に入りらしく、少しでも見慣れない装置などを目にとると、途端に周囲の人間への質問攻めが始まってしまう。持ち前の好奇心で初対面の相手にも物怖じせず、グイグイ踏み込んでいくため、〈冒険者〉には煙たがられたり、場合によっては追い払われてしまうこともあるようだ。そんな時はちょっと凹むこともあるが、大抵は持ち前のポジティブさであっという間に立ち直り、いつもの笑顔を取り戻している。実際、そんなリュクレースに根負けして、いろいろと教えてくれるようになった〈冒険者〉の職人もいるらしい。

▼セリフ：

「わたくし、〈金剛石の金床〉氏族、マランの子ヴァーノンの娘、リュクレースと申します。このたびはかような場にお招きいただき、誠にありがとうございます。……やった、今日は噛まなかった！」
「ねえ、これ何！？ こっちは？ あっ、それってアレだよね！」

“銀の右手”セルジュ

大地人 男性 ドワーフ ブロンタイド・ホール 魔具工匠 職人 頑固者

▼解説：

〈ブロンタイド・ホール〉の長にして、〈銀の糸鋸〉氏族に連なる魔法鍛冶氏族の技師長。36歳。マジックアイテム製作においては当代一の誉れ高く、他の氏族からも一目置かれる人物である。また〈大災害〉以前からも、いくつかのクエストに登場するなど、〈冒険者〉と接点もあった。頑固、実直、寡黙という美点を備えている。ちなみにドワーフであるが酒には弱いようだ。

頭髮はそりあげて丹念に編み上げたシルバーブロンドの髭を豊かに蓄えている。毎朝欠かさず髭の手入れを行なっており、その日の気分やTPOに合わせて編み方も変えている。また髭のセットが決まらない日はたいそう機嫌が悪いと、もっばらの噂である。

アキバの〈冒険者〉たちが開発した、魔法とテクノロジーが融合した産物に並々ならぬ興味と情熱を抱いており、職務の合間を縫ってオキュペターのドックに足しげく通っている。自ら口を出すことはないが、乞われれば積極的に意見を述べ、時には図面を囲んで〈冒険者〉と激論を交わすこともあるという。

▼セリフ：

「……うむ！」

「〈冒険者〉が船で海を往くならば、我らは地を往く船を作ってみせよう！」



▼代表的なタグ

サドの海洋街、コオリマの街、黒曜の大盾、ブロンタイド・ホール、戦司祭、石切り、石工、鋳物師、家具職人、ガラス職人、金細工師、建築士、鉋夫、細工師、採掘師、左官、車軸職人、製材職人、製鉄職人、設計士、陶工、刀匠、風呂屋、木工職人

種族特技

ドワーフ

・取得条件: この特技群は「種族: ドワーフ」のキャラクターのみ取得できる。

ドワーフは強靱な肉体と繊細な指先を持つ種族である。《ドワーヴンアーマメンツ》はより強力な防具を身に着けることで得られる高い耐久力を、《シルバーライニング》は粘り強い作業で失敗を乗り越える力を表現している。この追加特技はドワーフの堅実な耐久力を高める。

シルバーライニング

一般

最大SR 1 タイミング 判定直後

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ー

制限 ー

▶ **効果**: あなたが判定でファンブルした時に使用する。その判定を振り直す。また、振り直した判定の達成値に+2する。

▶ **解説**: 諦めの悪さや執念で、致命的な失敗を挽回する特技。逆境こそあなたにとってはチャンスなのだ。

ドワーヴンアーマメンツ

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、[重鎧] [中鎧] [盾] タグを持つアイテムは、I R が [C R + 2] 以下まで装備可能になる。

▶ **解説**: ドワーフの器用な手先を生かし、防具を自分に合わせて加工する特技。それらは屈強なあなたの肉体をさらに鉄壁とするだろう。

ハイウェイガード

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 [人型] タグを持つキャラクターが含まれていれば判定に+1 D する。

▶ **解説**: あなたは悪の亜人種族との戦いに熟達している。人間種族の守り手として最前線で長く戦い続けたドワーフの血が、その力を支えているのだ。

インフラビジョン

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**: あなたは【暗闇】や類似効果のうち望まない効果を受けない。〔取得効果〕あなたの【初期因果力】+1。

▶ **解説**: あなたは熟を感じる特殊な視覚で、暗闇の中でも周囲を知覚することができる。

マイスターズアイ

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 [解析判定] に+1 D する。

▶ **解説**: あなたは器物の構造を見抜く術に長けている。手先の器用な職人の種族、ドワーフの目は様々なからくりを見逃さない。

猫人族

猫人族は、その名のとおりに人型の猫とでもいう種族である。彼らは猫の身軽さと人の器用さを兼ね備え、自由でマイペースな精神を持っている。彼らの身のこなしと軽い足音は、戦場も遊び場に変えてしまうのだ。そんな自由さが彼らの魅力だろう。



猫人族の〈暗殺者〉

ゲーム時代の設定

猫人族は〈エルダー・テイル〉において人と猫との特性を持つ種族である。また善の種族で唯一の獣の面相をもつ種族でもある。

彼らもまた、亜人との戦争の中、儀式によって生み出された種族だ。狼牙族が、狼の力強さを求めて作られたように、猫人族は、猫の俊敏性と柔軟性、感覚の鋭さを求めて作られた。そのため、密偵や工作員といった、身軽さと器用さが必要な役割を期待されていたが、自由と臨機応変を尊ぶ（悪く言えばきまぐれな）性格から「軍事組織」という存在とは致命的に相性が悪かった。もっとも誕生当時の古代猫人族は現在のそれよりも大きな能力を持っていたため、大きな戦果を上げたのは確かなようである。

彼らは体格こそはヒューマンに似通っているが外見は大きく異なる。印象だけなら直立した猫をイメージした方が近いだろう。猫に近い頭部をもち、足も猫に近く、全身は体毛に覆われている。胴体のバランスと腕は人のそれであり、尻尾もない。身長は145～185cmくらい、体重は50～90kgほどとヒューマンと同程度だ。頭部も体毛に覆われているため厳密には髪の毛といえる部分はないのだが、頭部の体毛を伸ばして頭髪のようにするものもある。体毛の色は白や黒、三毛やぶち模様など猫のようにさまざま。瞳の色は黒や茶色が多いが、金色などの特徴的な瞳も少ない。

能力面では、猫の特徴を受け継ぎ、身軽さと鋭い感覚を兼ね備えている。同じように誕生した経緯を持つ狼牙族がパワー&スタミナタイプならば、猫人族はスピード&センスタイプといったところ

だろう。そのため現在でも斥候や、盗賊といった職業に適性が高く、これは〈冒険者〉としても有用な能力である。

猫の容姿に、体重を感じさせない身のこなし。そして自由でマイペースな生き様。それが猫人族である。

ヤマトの国での扱い

ヤマトの国においてよく見られる猫人族は、旅芸人や交易商人を生業としているものがほとんどであり、都市内に定住しているものは少ない。それは、彼らが生まれた歴史背景の影響がある。

彼らは狼牙族などと同じく、亜人との戦いのために人工的に生み出された種族であった。大戦中期から末期にかけて戦果を上げた猫人族と狼牙族だが、大戦終了後の境遇は大きく分かれていく。集団生活に適性のあった狼牙族は軍組織に残り治安任務などに携わるようになっていくが、猫人族は戦いに適性があるとはいえ集団行動や軍事組織には馴染めなかった。結果、失敗作の烙印を押されてしまったのだ。獣面という外見上の明らかな違いも手伝い、他の善の種族から劣等種族として見られる傾向がある。特にヒューマン貴族の影響力が強い地域では、あからさまではないものの差別対象になっていることさえあるようだ。

しかし当の猫人族にしてみれば、そういった他種族の評価などどこ吹く風で、べつだん悲嘆するような話でもないらしい。ご馳走や、大騒ぎ、お祝い、昼寝、などを愛好する彼らだが、貴族のような高い身分になることや大きな都市での生活には大して価値を感じないようだ。そして束縛を嫌い自由を愛する気風は旅暮らしにぴったりなのである。

十分な功績をあげても猫人族が重要な役職に就けることは少なく、街で暮らすにも窮屈な生活を強いられることが多いのだが、彼らの側もそういう面倒な束縛は嫌がることが多い。彼らは〈冒険者〉風に言えば個人主義者が多いのだ。そのため、猫人族は旅芸人や交易商人、流れの傭兵などといった生き方を選ぶ傾向にあり、また斥候や狩人などを生業とするものもいる。そして猫人族にとってあこがれの職業といえば、商人である。おしゃべりや新しい出会いを尊ぶ彼らは商人への適性と憧れがあるのだ。とはいえそれは経営者や店主としてであり、他人のスケジュールに従わなければならない使用人としては落第のものも多い。

格式や地位よりも実力や実績が重んじられるナインテイル地方では、貴族よりも商人たちの権力が非常に強い。そのため猫人族でも、商才さえあれば十分に出世できる事で知られており、なかでもパンナイルの街には、世にも珍しい猫人族の領主さえ存在している。そのため、ナインテイル地方に居つく猫人族も少なくなく、街のあちこちで見かけることができる。猫人族の少年少女にとっては、勉強をして交易で稼ぎ、ナインテイルで自分の店を開くことは、典型的な立身出世の夢なのである。

代表的な居留地

▼ヨコハマ

イースタルでも随一の貿易港として栄える港湾都市がヨコハマだ。同じく海運が盛んなマイハマとは長年のライバル関係にあり、時に争い、時に協力して、イースタルの繁栄を支えてきた。伝統的に商人たちが作る組合の発言力が強く、領主たる貴族といえど、彼らを見下ろすことはできない。特に、組合の信任を得て任命され、港の管理を行う港湾長（ハーバーマスター）は巨大な権限を有

しており、この街の影の領主とも言われている。

ヨコハマは、イースタルの中でも特に猫人族が多い都市でもある。人と物が流れる中継地点であるこの街は、好奇心旺盛で気ままな猫人族にとって居心地のよい場所なのだろう。

この街の港にはナインテイル、ウェストランデ、エッゾなど、各地からの貿易船が寄港する。各国の商人たちの拠点となる商館も数多く、街並みの様子は様々な文化がモザイクのようにちりばめられており、区画を一つ移動するだけで、全く異なる情緒を見せる。特に、ユーレッド大陸東部からの移民が暮らすエリアである〈ミッドフラワーブロック〉のオリエンタルな風情は、〈冒険者〉にも人気の観光地だ。移民たちの多くは気さくで親切だが、中には大陸で罪を犯して逃げてきたおたずね者や、麻薬や禁制品の密貿易に手を染める闇商人などもおり、取り締まりにあたる港湾長の手を焼かせているようだ。

また、この街には、猫人族による運送屋の互助組織〈猫の手組合（キャッツ・ハンド）〉の本拠地が存在している。〈猫の手組合〉に加盟した貿易商人は、ヤマト各地で専用倉庫の利用や一部宿泊施設での便宜を受けることができる。このため、加盟手続きのためにヨコハマを訪れる猫人族の商人は引きもきらない。加盟には様々な試験が課されることが多く、ヨコハマでは冒険者たちが試験突破の手助けを求められることも多い。

この街には、ヤマト各地から多様な人と物が集まってくる。珍しい（そして刺激的な）出会いを求めるならばうってつけの街だといえるだろう。

猫の手組合

どんな場所でも即参上！困った時は『猫の手』を！

〈猫の手組合〉はヨコハマを拠点とし、ヤマト全土に広がった猫人族による運送屋の互助組織である。以前は大地人の貿易商人向けの活動が中心だったが、現在は冒険者向けを主としたサービスも積極的に展開している。旅先で持ちきれなくなったアイテムを回収し、倉庫に預かってくれる「ネコノカゴ」や、猫人族だけが知っている裏道を比較的安全に通過できる「ネコノヌケミチ」といったサービスが評判となりつつある。

アンカ：〔大地人〕〔女性〕〔猫人族〕〔会計士〕〔猫の手組合〕〔商人〕〔世話好き〕

ヨコハマにある〈猫の手組合〉本部で、事務作業のほとんどを取り仕切っている人物。エレガントな外見とは裏腹に、行商人や冒険者対して親身になって仕事の斡旋や施設紹介をしてくれる。

スラッタ：〔大地人〕〔男性〕〔猫人族〕〔探検家〕〔猫の手組合〕〔芸術家〕〔好奇心旺盛〕

ヨコハマを中心に各地を渡り歩く探検家。猫人族だけに伝わる裏道へのガイド役として冒険者に同行することが多い。好奇心旺盛で話好きの彼は、ヤマト各地の色々な事情を教えてくれるだろう。

〈猫の手組合〉

ランク：1 〔サービス〕

タイミング：レストタイム 価格：10G

あなたは〔所持品スロット〕からアイテムを好きなだけ選択する。そのアイテムはあなたの指定した人（あなた自身でもよい）に届けられる。届く時期は、即時～シナリオ終了時までのどれか（GMが判断）。

▼パンナイルの街

〈ナインテイル自治領〉の西側にあるパンナイルの街は、ヤマトでも珍しい猫人族の領主が治める街である。領主の一族であるリーフトウルク家は、交易商人から始まり、〈ナインテイル九商家〉のひとつまで登りつめたたたき上げの一族である。そのため、商売に精を出すことを推奨している。猫人族の領主であること、実力主義であることが合わさり、ナインテイルでも特に猫人族が多い街となっている。

田園風景の広がる平野の中に築かれた街は、縦横に水路が張り巡らされ、領主の城も広い堀に囲まれているだけの平坦なもので、街壁や城壁に相当するものは存在しない。沼沢地を灌漑することで開いた土地ゆえの特徴である。

長雨による水害が街をたびたび悩ませるが、その豊かな水量はナインテイル有数の米どころであるこの街を支えており、経済の基盤を担っている。

もうひとつ目立つのは、鍛冶師やからくり師の工房が多いことだろう。これは、好奇心旺盛な領主の一族が、代々職人たちを街に招いてきたからである。そのため、珍しい細工物や、からくり仕掛けを学ぶものならば一度は訪ねたい街とされている。〈冒険者〉にとっても、特定のサブ職業において重要なクエストを受けられる街として知られ、領主の気前よさからか報酬も豪華であると評判である。

今代の領主はさらに焼き物に興味があるらしく、西のユーレッド大陸から職人を招き、皿などを焼かせているようだ。独特の艶やかな模様が描かれた絵皿は、その派手さから商人たちに人気を博している。

▼コラム：化け猫屋敷

パンナイルの街の北側にたたずむ寂れた屋敷。それこそが街の住人ならば知らぬもののない有名ダンジョン「化け猫屋敷」である。

古い屋敷は内部がダンジョン化しており、多数の猫型のモンスターのほか、アンデッドまでもが徘徊している。屋敷内部は狭い通路と小部屋で動きにくく、さらには奥へ行くほどに強力な敵が出現するため、退き時を見誤って全滅する〈冒険者〉は少なくない。また屋敷各所には怨念から生み出された呪いのトラップ群が仕掛けられており、危険度をさらに跳ね上げている。

逆に言えば、入り口付近に留まっていれば、ほぼ無害な猫型モンスターと戯れられる。このため〈大災害〉以前より癒しを求める〈冒険者〉が屋敷の庭などに入り浸る姿が見られていた。

ボスは巨大な化け猫である。かつて領主に仕えていた猫人族が濡れ衣で処刑された時、その妻が夫の無念をはらすため化け猫に成り果てた。噂では、未だに「パンナイルの領主」を呪い続けているのだという。その噂の虚実は不明だが、現領主であるリーフトウルク家の人々も、そしてパンナイルの街の住人たちも、この件については硬く口を閉ざしている。

▼猫人族の行商人

街道をめぐって旅する猫人族の一団の姿は、ヤマトではありふれた光景といえる。彼ら猫人族の行商人たちは冒険心旺盛で、新たな商路の開拓に余念がない。こうして拓かれたいくつもの街道が、商人たちの往来する大街道として用いられている。

彼らは「定住しないことは自由と独立の尊重で、人と人との架け橋を務めているのだ」と嘯くが、多くの〈大地人〉に言わせれば飽き性の彼らにはそもそも定住すること自体が難事なのだという。

▼コラム：シャノワール

アキバの〈冒険者〉の間で〈シャノワール〉という組織の噂がささやかれている。〈シャノワール〉とは、猫人族による諜報組織だ。天秤祭以降、アキバでは以前にもまして〈大地人〉の姿が数多く見られるようになった。その中には猫人族の行商人や旅人も多く含まれるのだが、そこに〈シャノワール〉のメンバーも潜んでいる、という話だ。

〈シャノワール〉は特定の国や勢力といった後ろ盾を持たない組織だが、依頼によってあらゆる場所に忍び込み、依頼された「なにか」を手に入れる。たとえばそれは情報であったり、貴重なアイテムであったり、場合によっては人物であったりもする。

本来、猫人族はその特異な風貌や気まぐれな性格から、目立つことを極力避けるべき潜入任務には向かないとされる。だが、〈シャノワール〉は旅芸人や行商人などを装い、巧みに、そして密やかに国や町に潜入するのである。このように目立たずに闇に潜む組織にも関わらず、その名が〈冒険者〉たちにまで知られ始めているのには理由がある。それは彼らが仕事をしたところに、黒猫のサインを残すからだ。これは、彼らなりの示威行為であり、実績を示すための宣伝でもある。

もちろん、工作中に官憲などに追われるような事態も珍しくない。だが《グライドウォーク》を駆使した猫のごとき身のこなしで、たやすくその包囲網を抜けてしまう彼らは、尻尾をつかむのがとても困難なのだ。

そんな〈シャノワール〉であるが、会長であるマヤ＝コネクロットがひそかにアキバに潜入しているという情報がある。〈円卓会議〉の成立以降、大きく変わりつつあるイースタルの情勢や、アキバの冒険者達の新たな発明や口伝などの情報を求めてきたというのだ。アキバで黒猫のサインを目にする日も近いかもしれない。

“長靴を履いた猫” マヤ＝コネクロット

大地人 猫人族 女性 シャノワール 密偵 自由人 ミステリアス

▼解説：

新進気鋭の諜報組織〈シャノワール〉の会長で、特定の国や勢力に属さず、厄介な依頼を次々とこなし、また黒猫のサインによる認知を広めることで裏業界に〈シャノワール〉の名声を広めた若き才媛。

猫人族ながらも異種族すら魅了する洒落者の女性だが、その洒脱なしぐさの中に隠された真意を測るのは、猫の足音を聞き取るより難しいとされる。

現在はアキバで旅芸人一座の座長として逗留中。アキバにやってきたのは〈ナインテイル九商家〉からの依頼とも、ヤマトの情勢を探ろうとする海外からの依頼だとも、月からの指令だとも言われているが、真相はまったくの謎である。

彼女とうまく接触し、気に入られれば、ちょっとした秘密を教えてもらえるかもしれない。もちろんそれなりの対価は必要になるだろうが。

マヤがこの諜報組織を立ち上げたのは、彼女のかつての心残りに起因する「隠されたものを知る」ことへのこだわりゆえだという。そうした背景からか、彼女は時として損得抜きの依頼を受けてしまうこともあり、部下たちは苦勞しているようだ。

▼セリフ：

「何を手に入れましょう。言葉？ 荷物？ 想い以外なら、大抵のものは請け負いましょう」

「手が届かなかったゆえの後悔。そんな切ない心残りは、少ない方がいいですものね」

代表的なタグ

ヨコハマ、猫の手組合、パンナイルの街、シャノワール、追剥、楽師、軽業師、行商人、御者、芸人、交易商人、航海士、斥候、操舵手、探検家、地図屋、追跡者、伝令士、盗賊、配達屋、船乗り、遊牧民、傭兵

種族特技

猫人族

- ・取得条件: この特技種別は「種族:猫人族」のキャラクターのみ取得できる。
- ・解説: 猫人族は猫そのものの頭部を持つマイペースな種族である。《グライドウォーク》はスルリとすり抜ける身のこなしを、《キャッツウィスカー》は些細なことにも気がつく感覚を表現している。この追加特技は猫人族の鋭敏さを高める。

キャッツベル

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 -

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+ [あなたの【ヘイト】×3] する。[CR16] [~×3] ではなく、[~×4] となる。

▶ **解説:** 向けられる敵意を生命力に転化し、強力な癒しの力を振るう特技。輝く猫の鈴は周囲の注意を引くほどに高く澄んだ音色を響かせるのだ。

キャットリフレクション

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 -

制限 -

▶ **効果:** あなたが【追撃】を受ける時、その強度は-5される。強度が0以下になった場合は【追撃】を受けない。[CR11] 強度は-5ではなく、-10される。[CR21] -15される。

▶ **解説:** あなたは類稀な反射神経により、受けた衝撃を逃がす特殊な受身を取ることができる。

グライドウォーク

一般

移動

最大SR 3 タイミング ムーブ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト -

制限 シーン[SR]回

▶ **効果:** あなたは【移動力】Sqまで【即時移動】してもよい。【マイナー】移動距離は+1Sqされる。

▶ **解説:** しなやかに滑るような動きで敵の妨害をすり抜ける特技。猫人族の軽やかな身のこなしを邪魔できるものはそういない。

キャッツウィスカー

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 -

制限 -

▶ **効果:** あなたの【知覚判定】に+1Dする。

▶ **解説:** あなたは周囲をうかがう感覚に優れている。異常があれば、その猫のヒゲがびんと反応することだろう。

スタイリッシュテイル

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 -

制限 -

▶ **効果:** あなたが装備可能なアイテムのうち、【外套】【腕部】【脚部】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:** あなたは身を飾り守るためのとっておきの一張羅を持っている。尻尾をもたない猫人族だが、そのかわりとなるお洒落な一品を忘れないのだ。