

< The Eight Neighbors in YAMATO >

ヤマトに生きる隣人たち（４）



「ヤマトに生きる隣人たち」第４回となる今回は〈狐尾族〉と〈法儀族〉の紹介を行ってゆく。また、種族紹介のまとめとして、〈大災害〉で変化した〈大地人〉と〈冒険者〉との関係について言及する。

大地人と冒険者

プレイヤーキャラクターとして作られた〈冒険者〉も、基本的には〈大地人〉と同様〈善の八種族〉に準じた外見と種族的な特性を持っている。だが、〈セルデシア〉を救う英雄として召喚された存在である〈冒険者〉と、土着の民である〈大地人〉の間には、もはや別の生物といえる大きな隔たりが横たわっているのである。

まず、〈大地人〉は姿こそ〈冒険者〉に似ているが、あくまで〈セルデシア〉に住まう「普通の人々」である。彼らの文明、文化の水準は〈セルデシア〉のものであり、現代人の知識や精神を持ったままの〈冒険者〉とは大きく異なった思考や感性、社会常識をもって暮らしている。戦う術に長けた者も少なからずいるが、〈古来種〉などのごく限られた例外を除けば〈冒険者〉の実力には遠く及ばず、また戦いで倒ればその命はたやすく失われ、二度と復活することはない。〈冒険者〉のように大神殿での復活が許されているわけではないのだ。

▼大災害後の両者の関係

戦いにおいては無双の力を持つ〈冒険者〉であっても、〈大災害〉を経て異世界と化した〈セルデシア〉での生活は、彼ら〈大地人〉によって支えられていることを忘れてはならない。ゲームの時代のような単なるNPCではなく、同じ世界に暮らす隣人として接しようという考えも徐々に浸透してきている。アキバの〈円卓会議〉と〈自由都市同盟イースタル〉が協力関係を結んだことも記憶に新しいところだ。

▼最後に

この先良くも悪くも、〈冒険者〉と〈大地人〉の関係は深まっていくことは予想に難くない。そのとき、あなたの〈冒険者〉は異世界の隣人たちとどういった関係を築いてくのだろうか。本記事ではこれまで４回にわたり、種族という観点からヤマトに暮らす〈大地人〉たちのあり方を紹介してきた。これらのがあなたと〈大地人〉のよりよい関係を築く一助となれば幸いである。

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

編集: 新洲野政

2014/07/30

狐尾族

狐尾族は、気まぐれなトリックスターだ。狐の耳と尻尾を備えた魅惑的な姿を持つかわりに、彼らからは失われた能力も多い。幸運も不運も、適度な刺激として楽しめるキミにぴったりの種族だろう。



狐尾族の〈森呪使い〉

ゲーム時代の設定

狐尾族は、〈エルダー・テイル〉において狐の妖しさと人の賢しさを併せ持った種族である。豊かな毛並みの狐のような尻尾と頭部から上にのびた狐耳を持っているのが特徴だ。

彼らは、狼牙族らと同じように亜人との戦いのために人工的に生み出された種族である。魔法能力の高さを求めて作り出され、その点においては成功したものの、副作用として本来得るはずの能力を失い、他の能力を得るという厄介な性質も発現してしまった。その不安定さは戦闘種族としては致命的であり、失敗作の烙印を押されるに至った。そのためか、いまだに社会的な地位は高くない傾向にある。

ゲーム時代は、その容姿からプレイヤーからの人気が高く、クエストに華を添えるNPCとして起用されることも多かった。あまり戦いを好む種族ではないため、都市内のイベントで見かけることがほとんどで、情報提供者や交渉相手としてよく登場している。また「狐は化かす」というイメージからか、はたまた「他者の力を模倣する」という能力からか、相手をだます詐欺師としてや、事件の黒幕として登場することも少なくなかったようだ。

しかし、彼らは騙しはしても裏切りはしない傾向にある。他者を利用することには躊躇はしないが、同時に信頼というものの価値を知っているからだ。彼らは社会に虐げられたからこそ、個人でのつながりを大事にするのである。

外見面では、頭部に生えた狐の耳と、腰部のふさふさした毛並みの大きめな尻尾が特徴である。尻尾や耳は幻尾と呼ばれ隠すこともでき、霊的な格の高さによって本数は変化する。尻尾の多さこそが彼らにとって、なにより実力をあらわすバロメーターなのである。

体格は、ヒューマンとほとんど変わらず、身長は150～180cmくらい、体重は55～110kgくらいである。髪の毛は、黒や金色、茶褐色などのものが多く、肌の色は黄白色から白色である。瞳の色も黒や金色、茶色のものが多い。

能力面では、魔力の制御が巧みで幻術などが得意な傾向にある。だがなんといっても一番の特徴は、能力の模倣、いわゆる特技の入れ替わりだろう。これは、本来取得するはずの能力を失う代わりに、他の職業や種族の能力を取得する、というものだ。何を失い何を覚えるのかは、意図的にコントロールできない。そのため、不安定な才能と評されることも多く、運に恵まれないと上手く生かすことができない。〈冒険者〉としては、前述の魔力制御の巧みさから、回復職、魔法攻撃職への適正が高いとされている。

狐の耳と尾を持ち、千変万化の才能を秘めた気まぐれな種族。それが狐尾族である。

ヤマトの国での扱い

ヤマト地方での狐尾族の立場は、決して良くはない。貴族の勢力が強い地域では、獣人と呼ばれて蔑まれていることもある。その理由は、いくつかあるが大きいのは「失敗作」と「信頼できない」ことの二つであろう。

狐尾族は、狼牙族などと同じく亜人との戦いのために生み出された種族だが、必要な能力を失う

厄介な特性から戦闘種族としては失敗作とされてしまった。他者の力を盗みとるという視線を向けられ社会的地位は低い。もちろん彼らの特殊能力は盗むどころか努力や才能で身につけるものであり、彼らの正当な実力である。だが、他の種族にはなかなか理解してもらえないのが実情のようだ。

このような立場のためか、国や街などの大規模な共同体を作ことは少なく、一族や家族単位で都市の片隅に住んだり、旅をして暮らすものが多い。また、他の種族が多い場所では、差別を避けるべく、耳と尻尾を隠してヒューマンのふりをして暮らしている者も少なくない。

職業に関しては、個人の才覚で行なえる職につく者が多いようだ。特に宝石商や美術商といった美術品を扱うものや、人の機微を扱う探偵や交渉人、占い師といった職業で、狐尾族をよく見かけることができる。

一方で、斎宮家を初めする貴族たちが抱えている密偵にも、狐尾族が多く雇われている。耳さえ隠せばヒューマンとは見分けがつかないし、潜入のための魔法も得意であるからだ。口が達者なものや、機転が利くものも多く、組織に溶け込み情報を集めることなどお手の物なのである。

もっとも優秀すぎるのが災いし、狐尾族というだけでスパイ扱いされるケースもあり、他種族からの不信感を根深くする一因にもなっている。

〈大災害〉以降、ウェストランド地方では迫害されることが減り、尻尾を隠さないで暮らす狐尾族が増えてきたという。おそらく〈Plant hwyaden〉のギルドマスターが狐尾族であるからであろう。

また、アキバの街でも尻尾を隠さない者を見かけるようになったようだ。狐尾族への先入観がうすい〈冒険者〉は、彼らにとって付き合いやすいのかもしれない。

▼コラム：尻尾の無い狐

狐尾族は、能力の不安定さにより苦労してきた歴史があるが、彼らがこの才能にどんな思いを抱いているかがよくわかる物語があるので紹介しよう。これは狐尾族が子どもに聞かせる定番の物語でもある。

むかしむかし、魔法の尻尾をいっぱい持っていた狐がいました。魔法で好き勝手にしていたので、狐には友達ができず、いつもひとりぼっちでした。

そんなある日、悪い魔法使いがやってきて、魔法の尻尾を盗ってしまいます。狐には、魔法がなければ他に何もありません。狐は、尻尾を取りかえすために、旅にでました。

ながいながい旅を続けるうちに、狐に友達が一人二人とできました。そして、いっぱい友達ができた頃、ついに魔法使いを見つけます。

狐は友達たちの力を借りることで、魔法使いをこらしめて、ついに尻尾を取り戻しました。だけど狐は、もどってきた尻尾を、友達にあげてしまいます。狐には尻尾がないままだけれど、もういっぱい友達がいました。もう魔法なんていらなかったのです。

その後、狐は友達と一緒に、末永く楽しく暮らしたそうです。めでたしめでたし。

彼ら狐尾族にとって、他者の力を借りる、利用するというのは、恥じることではない。むしろうまく使ってこそ立派な狐尾族なのだ。また、友人を大事にすることの大切さもこの物語は説いている。世間に冷たくされやすい狐尾族にとって、助けてくれる友人は得難い存在なのだろう。

余談ではあるが、この逸話からか、尻尾を触らせるというのは、彼らにとって親愛の証とされて

いる。また、親友に尻尾の毛を切り取ってプレゼントする、という習慣がある一族もいるようだ。

言うまでもなく、人造種族である彼らに「むかしむかし」などという物はない。しかし、彼らは子どもたちにこの物語を語り聞かせている。

代表的な居留地

▼パリモフ大寺院

キョウの都からはるか西にある、古びた石造りの寺院。かつて、古王朝の帝をたぶらかしウェストランデを危機に陥れた狐の幻獣（ユーレッドから渡ってきた、など様々な説がある）を石と化してこの地に封じ、鎮めの寺院を建てたという伝説がある。めったに人が訪れることなく、神官たちは世捨て人同然にひっそりと暮しているようだ。

寺院の神官たちは黙しているが、幻獣は完全に滅びたわけではなく、石になった今も周囲に呪いと瘴気をまき散らす機会をうかがっている。鎮めの巫女と呼ばれる狐尾族の女性が儀式を行い、呪いをその身に移して浄化することで、外の世界に災いが及ばないようにしているのだ。呪いの石があること、および浄化の儀式はともに門外不出の秘密であり、彼らが外界と関わろうとしないのも秘密が漏れるのを恐れての事である。

鎮めの巫女は、器として呪いをその身に受けねばならないため、純真無垢な狐尾族の少女が代々選ばれる。過酷な儀式ゆえか、彼女らは短命な傾向にあり、災いを漏らさないために幼い少女を犠牲にせねばならないことに忸怩たる思いを抱える神官もおり、他の方法で呪いを浄化する研究が続けられている。

▼オウジ村

アキバからほど近い、大地人の集落。村の中心には巨木がそびえており村のシンボルでもある。

この村は狐尾族が住民の大半を占めており、彼らが多数派として大手を振って暮らす珍しい村である。村には古の狐尾族の祖霊を祀った社があり、小さい村ながら、オウジの社は狐尾族の聖地としてヤマト中で知られている。古の狐尾族は年に一度このオウジの地に集い、巨木の下で互いの幻術や話術などを比べあって、その階位を決めたとも言われている。

この伝統にちなみ、新年を迎えるオウジ村の祭は賑やかで、各地の狐尾族がこの村に集結してくる。普段は尾と耳を隠して暮らす人々も、ここでは己を偽ることなく、和やかに笑いあうのである。

この「狐の年取り」の期間中は、華やかな幻術や狐火を使った演舞が競われ、それ目当ての旅人も多い。このとき、オウジ村を訪れる他種族の民は狐の面をかぶる、または身につけるのが慣わしとされている。もしもこれをうっかり忘れると、はめを外した狐尾族たちに「化かされる」ので注意が必要である。もっとも、たわいない悪戯に合うだけで、深刻な被害を受けるわけではないようだ。

この村の代表は社の祭祀も兼ねており、狐尾族の中でも一目置かれる存在だ。ただ、長年この要職を勤めていた老女が寿命を迎え、現在は成人したばかりの少年がその立場を継いでいる。

〈大災害〉後、冒険者の狐尾族との接触も増えた中で彼の苦労は絶えないようだ。

“白尾” テンコ・ヤビタラズ

大地人 狐尾族 男性 オウジ村 星詠み 為政者 おませさん

▼解説：

ヤマトにおける狐尾族の聖地、オウジ村の若き長。

祖母の死により役職を継いだばかりであり、周囲の助力を得ながら、様々な祭事を執り行っている。

袖の余っただぼだぼの祭礼服に身を包んだ姿は頼りなげだが、自らの力不足を補おうと日々努力する芯の強い少年である。

冒険者に対しては単純な憧れと、立場に由来する慎重さが同居した複雑な態度をとる。だが、彼を一人の大人として尊重すれば、すぐに心を開いてくれることだろう。

彼には星宿の運びを見て吉凶の兆しを読み取る、星詠みとしての才がある。この結果について〈円卓会議〉に相談を持ちかけることも多い。

また、大地人の狐尾族の例に漏れず、彼も幼いながら巧みな言葉と世慣れた感覚の持ち主だ。子供だからと侮って交渉にかかれば、痛い目を見るだろう。

本人は真摯な少年であるテンコだが、彼には一つ、妙な噂がある。今は亡き彼の母親が、パリモフ大寺院から逃げ出した鎮めの巫女だったのではないか、というのである。実際、テンコは鎮めの巫女の特徴である「純白の尾」の持ち主で、それは母譲りだという。

噂が事実だとすれば、大寺院に封じられた魔石の呪詛の欠片が、子である彼に受け継がれていることとなる。このことを理由に、ことあるごとに彼の退位を迫る長老衆もおり、オウジの火種となっている。

▼セリフ：

「天狐の尾にかけて、借りたものはきちんと返します。恩も、力も、そして、痛みも」

「し、しっぽをもふもふしてはだめですっ！ はしたない！」

▼コラム：イガの隠れ里

ヤマトには、一族や集落単位で権力者に仕え、様々な裏の仕事をこなす集団が存在する。彼らはシノビやニンジャと称され、歴史の闇の中で暗躍してきた。欺きの能力に長けた狐尾族がしばしば密偵や間者として重宝されることはすでに述べたとおりだが、シノビの間でも彼らの評判は高く、著名なシノビには狐尾族のものも多い。

ウェストランデの険しい山中にあるというイガの隠れ里は、斎宮家に次ぐ名門貴族、執政家お抱えの狐尾族シノビ衆だ。伝承によると、理不尽な迫害を受け根絶やしにされそうになった狐尾族の集落が、執政家に救ってもらった見返りとして、代々仕えるという契約を結んだのだそうだ。

里の人口は決して多くはないが、全員がシノビとしての過酷な訓練を積んでおり、上位のシノビともなると体術だけなら〈冒険者〉に匹敵し、さらに〈変わり身の一尾〉によって取得した技や術に磨きをかけた達人も存在する。その役目は単なる諜報にとどまらず、各地に存在する危険な魔法の品々を回収し、封印・管理するという重大な任務を任されているところに、彼らに対する執政家の絶大な信頼を見て取ることができるだろう。

シノビの名門としてヤマトの影に名をとどろかしてきたイガの隠れ里であるが、〈大災害〉によってその地位は揺らぎつつある。巨大ギルド〈Plant hwyaden〉による〈冒険者〉集団の統一と、神聖皇国の政務への介入は、政治的なパワーバランスの急速な変化をもたらし、執政家といえど〈冒険者〉の取り込みに躍起にならざるを得なかった。驚天動地の剣技や魔法を軽々とふり、たとえ死しても蘇る〈冒険者〉の前には、シノビの能力も霞んでしまう。自らの存在意義を危ぶんだ若いシノビからは、状況を打破する策として封印されたアイテムの解放を求める声も出はじめており、里長たちは苦境に立たされているようだ。

“十六夜の”ミレニア

大地人 狐尾族 女性 イガの隠れ里 抜け忍 自由人 楽天家

イガの隠れ里において、数十年にひとりの天才と謳われた女シノビ。特に魔法の品々を扱う術に長けており、《狐の偽装虎衣》と、《変わり身の一尾》で取得した《タリスモンガー》によって、ほぼ全身に強力なマジックアイテムを身につけている。

シノビらしからぬ、あけっぴろげで楽天的な性格の彼女は、もともと伝統や掟に縛られがちな里を窮屈に感じていたのだが、〈大災害〉による混乱を好機に、これ幸いと出奔してしまった。その際、餓別と称して里の蔵に嚴重に封印されていた〈月零鈴〉を持ち出しており、里のシノビたちの追跡を受けている。

ミレニアは追われる身であるためしゅっちゅう変装しており、彼女本来の色っぽい狐尾族の姿を晒すことは少ない。魅力的な容姿を生かし、出会った男性を利用して追っ手から逃げおおせるような真似も平気で行うが、迷惑をかけた相手には必ず、何らかの形で償いをするというのが、彼女なりに自分へ課した掟のようだ。〈冒険者〉が成り行きで悪漢に追われていた少女を助けたが、一晩明けたら少女は痕跡も残さず消えてしまい、代わりに籠いっぱい果物が置いてあった、というような話の中には、ミレニアの影が差しているのかもしれない。

▼セリフ：

「時代は刻々と変わっているのよ。私たちも変わらないと置いてかれちゃうじゃない？」

「〈冒険者〉ってすごく強いくせに、奥手なボーヤが多いのよねえ。ま、そこがカワイイんだけど」

代表的なタグ

パリモフ大寺院、オウジ村、イガの隠れ里、占い師、街娼、贋作師、貴金属商、交渉人、娼姫、小説家、娼婦、斥候、探偵、賭博師、奴隷、美術商、宝石商、水先案内人、密偵、香具師、山師、ワイン商

種族特技

狐尾族

- ・取得条件: この特技種別は「種族: 狐尾族」のキャラクターのみ取得できる。
- ・解説: 狐尾族は狐の耳と様々な魔力を秘めた狐の尾を持つ種族である。《千変万化の七尾》は気まぐれで入れ替わる能力を、《傾城傾国の九尾》は国さえも傾ける魔性の魅力を表現している。この追加特技は狐尾族の自由自在の境地へ誘う。

ファミファタル

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 [人間] 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:** あなたは人間に対する戦闘に長けている。人を化かし運命を惑わすという狐の因子が、対象の特性を暴き、翻弄するのだ。

ほうげくどく

放下功德の五尾

一般

最大SR 1 タイミング イニシアチブ

判定 判定なし

対象 単体

射程 20Sq

コスト ー

制限 シナリオ1回

▶ **効果:** 戦闘シーン中にあなたが [戦闘不能] 状態の時のみ使用できる。対象の【因果力】を +1 する。【因果力 1】再利用可能。【取得効果】あなたの【初期因果力】 + 1。

▶ **解説:** 意識が尽きかけた苦境の中、残る力を味方の波長に変化させて譲り渡す特技。身を捨ててこそ浮かぶ瀬もあれ。放下の覚悟が戦況を覆す。

けいせいけいこく

傾城傾国の九尾

一般

最大SR 1 タイミング 判定直前

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:** 取得時に [男性] [女性] から 1 つ選ぶ。《傾城傾国の九尾: 男性》のように記述し、それぞれ別の特技として取得できる。あなたが選択したタグを持つキャラクターに対して [交渉判定] を行なう時に使用し、その判定に +2 D する。ただし、GM がこの特技が有効な状況や相手ではないと判断した場合は使用できない。

▶ **解説:** 魔性ともいえる魅力により、交渉を有利に進める特技。

せんべんばんか

千変万化の七尾

一般

最大SR 1 タイミング プリプレイ

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 1 D をロールし、出目によって指定された効果を得る。出目による効果は、「1: 【攻撃力】 + 2」「2: 【魔力】 + 2」「3: 【物理防御力】 + 4」「4: 【魔法防御力】 + 4」「5: 【行動力】 + 4」「6: 【初期因果力】 + 2」となる。この効果はシナリオ終了時まで持続する。【CR 16】この特技の効果による各数値の上昇量は 2 倍になる。

▶ **解説:** 尾に宿る変化の力を解放し、ランダムに様々な加護を得る特技。

にせこい

狐の偽装虎衣

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、[軽鎧] [外套] [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:** あなたは変化の力を応用し、本来なら装備できないはずの様々な装束をまとうことができる。虎の威を借る狐ともいうが、借りものであると、あなたと仲間を守る力には違いない。

法儀族

法儀族は、肌に不思議な紋様を持ち、優れた魔法の才能を秘めた種族だ。少々か弱いところはあるが、上手く立ち回れば問題ない。それが賢いということだ。まさに典型的な魔法使いとして活躍したいキミのための種族だろう。



法儀族の〈付与術師〉

ゲーム時代の設定

法儀族は、〈エルダー・テイル〉で肌に紋様を刻み魔法の道に生まれた種族である。

彼らは、亜人との戦争の時代に、魔法で繁栄した種族アルヴを対抗するため、アルヴ族そのものの代替として生み出された種族だ。その結果、豊かなマナと魔力への親和性、そして明晰な頭脳と優れた魔法の才能を持つ種族になった。

その魔力との相性の良さの秘密は、外見の特徴でもある肌の紋様とされている。この紋章は古代アルヴ族の戦術呪文を解析して形質レベルで刻み込んだ物だとされている。だが、彼らを生み出した技術はすでに失って久しく、詳しいことはわかっていない。一部の魔法学者たちは、魔法技術の発展につながるとして、彼らを研究しているらしい。

外見面は、ヒューマンと身長こそあまり変わらないが、体格が華奢でやせている傾向にある。一番の特徴は、身体のださまざな場所にある刺青にも似た紋様だ。彼らにとっては顔よりも紋様こそが個人の識別の基準だという。身長は150～180cmくらい、体重は45～75kgくらいと背に対して軽い。髪の色は金髪、銀髪や白髪が多いが、青やピンク色といった奇抜な色も少なくない。瞳の色は、紫や金目など変わった色がやはり多く、左右で色が違うオッドアイもよく見かける。肌の色は、黄白色から白色が主流で、青白く不健康そうな肌をしていることが多いようだ。

能力面は、内包する魔力の量が多く、魔法、特に儀式魔法といった大規模な魔力の行使に関する

適性が非常に高い。また知識も豊富で頭脳明晰なものが多いようだ。反面、虚弱といえるほど耐久力は低く、運動はあまり得意ではなく、〈冒険者〉でない場合はきわめて短命だ。このような傾向から、回復職や魔法攻撃職に向いている。

か弱い身体と、高い知識、そして優れた魔力への適性。まさに魔法使いになるための種族。それが法儀族である。

ヤマトの国での扱い

彼らは皆、生まれながらにして優れた魔法使いだ。一方で、身体的な能力は低めであり、その他の職業にはあまり向かない。このため、世間で一般に法儀族といえば、宮廷お抱えの魔術師や貴族つきの魔法学者、私塾で教える在野の魔法使いといったイメージが持たれている。

種としての絶対数が少なく、見た目の華奢さとは裏腹に、強い魔法の力を備えている法儀族に対して、一步引いた姿勢をとる大地人は少なくない。歴史的に複雑な背景を持つハーフアルヴや、見た目が特徴的な猫人族とは異なる意味で、他種族から敬遠されがちな種族でもあるといえる。

一方で、高い魔力と、それを他者に融通する能力から、いざというときにはいいように他種族から利用されてきた歴史的な背景もあり、厭世的で気難しい者も多い。

法儀族は同時期に生み出された狼牙族、猫人族、狐尾族などとあわせて「新四種族」とよばれ、この新四種族の中でもことさらに数が少ないが、それは短命によるものでもある。彼らはゆっくりとではあるが絶滅へ向かっているのだ。

ヤマトの国でもひとときわ謎めいた、珍しい種族である。

“少佐” マヨア

大地人 法儀族 男性 人造アルヴ 指揮官 武人 軍人気質

▼解説：

「少佐（マヨア）」という通称だけが知られるその男は、少数派の法儀族の中でも幻語りとして伝えられる類の、半ば伝説と化した存在である。

そもそも法儀族は、アルヴの高い魔法能力を再現するために生み出された人工種族であった。その誕生の過程ではさまざまな実験が繰り返されたが、その中にアルヴの魔術そのものを紋様として身体に刻み込むことで、人造アルヴとも呼べる存在を作ろうと試みたものがあった。マヨアはまさに、この人造アルヴとして生まれた存在なのである。

彼らは、その身に刻まれたアルヴの紋様によって戦術級（一説には戦略級）の魔法を扱うことができるという、〈古来種〉にも匹敵する一騎当千の大魔法使いである。しかし紋様を刻まれた際の生存率は著しく低く、そのため人造アルヴの研究はわずかな成功例を残して早々に破棄されたい。

生き残った者の大部分は1つの紋様であり、多い者でも3つが限度であった。そこで彼らは、アドルフ・アイン（1のアドルフ）というように、名前の後に刻んだ紋様の数で呼ばれて管理されていた。

だが人造アルヴたちを率いていたマヨアだけは例外であった。彼は、ただ一人だけ4つのアルヴ紋様を刻んだ男だからだ。彼は、数で呼ばれることもなく、ただ「少佐」とだけ呼ばれるようになる。

彼に率いられた人造アルヴ部隊はアルヴとの戦争で多大な戦果を挙げたが、その生まれと力を危険視され、存在を秘匿され続けていた。そして戦争の末期ごろ、マヨアは部下たちと共に忽然と人々の前から姿を消し、今ではごく少数の法儀族がその存在をおぼろげに伝えるのみである。

現在、彼らはアルヴの残した遺物を人知れず封印、破壊してまわっているとも言われているが、その理由、目的は依然謎のままである。

▼セリフ：

「これは、復讐で、贖罪だ」

「戦場は善人から先に狩り立てる。自分が生き残った理由はそれだけだ」

代表的な居留地

▼イコマ

イコマは、ミナミから東へ半日ほどの道中を越えた先にある街である。

〈神聖皇国ウェストランデ〉の政治的中心地であり、かつてヤマトを統一していた国家、ウェストランデ皇王朝皇家の末裔である斎宮家の直轄領でもある。

古式ゆかしき街並みが美しいこの街は、あらゆる凶邪を祓うとされる霊地、霊峰イコマの参拝客が集う門前街にして、表向きは多くの大地人で賑わう観光地としても知られている。ウェストランデの多くの庶民にとって、イコマ参りは一生に一度はしたい贅沢の一つに挙げられるほどだ。特に、イコマ山の参詣は厄祓い、呪い落としに効果があるとされ、各地から悩める人々が詰め掛ける。

だが、この街は〈大災害〉以降、一般には知られていない裏の顔を持っている。それは、大地人の法儀族の収容場としての側面である。

神聖皇国ウェストランデと協力関係を結んだ巨大な冒険者ギルド、〈Plant hwyaden〉からの水面下の依頼により、ヤマトの法儀族はイコマに移動しつつある。この動きはここ半年くらいの間、秘密裏にはあるが全く新たな技術体系を開発するためのプロジェクトの一環として進行しているのだ。

対象となる法儀族には多額の報酬が支払われているというが、同意のない者を拉致同然の強引な形で連れて来る場合もあるなど、イコマの闇は暗く深い。

▼コラム：久爾永の儀

霊峰イコマで斎宮家が代々執り行っていた密儀が、久爾永（くにえ）の儀である。

この地に祀られている斎宮家の宝印、霊爾は、霊地であるイコマに集められた様々な特性の魔力を溜め込み、浄化する性質がある。この地を訪れ、祈りを捧げることによって、様々な厄や血の呪いが祓われるとされるのは、この霊爾の力によるものであるという。

こうして霊爾に集められた魔力を、斎宮家の当主は年に一度、身体へと取り込むための儀式を行う。人々から厄を吸い上げ、浄化し、それを魔力に変えて祭祀の長である斎宮家当主が取り込んで、国家安寧のための儀式に用いる。これが、久爾永の儀の本来の形であった。

だが、その密儀は現在、〈Plant hwyaden〉と斎宮家の意向により、神聖皇国ウェストランデ、そして、ナインテイル自治領から集められた大地人の法儀族から魔力を抽出し、凝縮させるための鍛造術式として運用されている。

法儀族には、生まれ持った魔力刻印によって生命力を励起、魔力に転化する能力、〈アクティベーション〉と、他者に精神を同調させ、魔力を分与する〈マインドコネクト〉という能力がある。

これらの併用によって、旧来の久爾永の儀とは比べ物にならない濃度、分量の魔力を短時間で霊爾に凝縮することが可能となり、斎宮家は莫大なエネルギーを結晶化する手段を得た。

こうして供給されるようになった高濃度の魔力を動力源として、ミナミでは様々な発明が実用化されている。このことは、斎宮家、そして〈Plant hwyaden〉の発言力強化に繋がっている。

▼コラム：ロカの施療院

ロカの施療院は、アキバにほど近い医療機関である。この施設では主に大地人を対象とした傷病の治療を行っている。

イースタルにおいて、一般的な大地人が回復魔法や魔法の薬品、高度な医学的な専門知識の恩恵を受ける機会は限られている。ロカの施療院が特殊なのは、こうした、他の地域であれば貴族でしか受けられないような医療を、一般の民衆に対しても行っていることである。

高額な診療費を要求せず、多くの病人を受け入れるこの施療院が成立しているのは、院長であるフォル＝オズ＝フェインリーの求心力によるところが大きい。彼女に縁のある周辺の貴族や商人たちの協力により、この施設は運営されている。

薬品の材料となる素材集めや、回復職の臨時雇用など、ロカの施療院から冒険者への依頼は多い。アキバの冒険者にとっては、上得意の依頼主と言えるだろう。

〈大災害〉後は、冒険者の中にも施療院の趣旨に賛同する者が多く現れ、経済的にも人員的にも、ロカの活動は急速に増強されつつある。民衆の根強い支持もあり、イースタルにおける影響力は地方貴族に迫るとも噂されている。

一方で、日ごとに勢いを増すこの施設に対して、妬みや危機感を持つ者がいるのもまた事実だ。院長のフォルはそうした妨害を意に介するような人間ではないが、いざ彼女の患者たちに影響が及ぶようなことがあれば、あらゆる手段で対処をするだろう。無論、その中には、アキバの冒険者たちとの協力も含まれるはずだ。

“院長”フォル＝オズ＝フェインリー

大地人 法儀族 女性 ロカの施療院 医者 為政者 賢母

▼解説：

ロカの施療院の院長。棒を思わせる細身の中年女性で、いつも白装束に身を包んで院内を駆け回っている。気弱になった患者には活を入れ、難病に苦しむ者を温かく励ます姿から、冒険者からは「お袋さん」との愛称で呼ばれることもある。精力的に動き回る反面、法儀族の例に漏れず体は弱く、患者の目が無いところでは息を切らして休息していることも少なくない。

法儀族として強い能力を持つ彼女ではあるが、己の力を一方的に利用されることを嫌い、周りに多くを求めない代わりに干渉もさせない、独立独歩の気風を重んじている。施療院の運営についてもその信念は生かされており、特定の貴族や商人がパトロンとして多額な寄付をしようとするたび、彼女はそれを断っている。

大地人の中において、その自由を重んじる感覚は冒険者に近いものがある。彼女の気風と信念に惹かれて協力を惜しまない冒険者は多い。

▼セリフ：

「私らが活躍しなくてすむような世の中が一番なのさ」

「私たちからこれ以上奪うんじゃないよ。求められれば、必要なものくらい、こっちからくれてやるんだから」



代表的なタグ

イコマ、ツクバ、ロカの施療院、人造アルヴ、博物学者、天文学者、通信術士、魔道技術士、刻印術師、符術師、宝珠技師、魔具工匠、魔法学者、錬金術師



種族特技

法儀族

- ・取得条件:この特技種別は「種族:法儀族」のキャラクターのみ取得できる。
- ・解説:法儀族は神秘的な力を備えた刺青を持つ種族である。《オーバードライブ》は紋様にmanaを注ぎ暴走させる切り札を、《アクティベーション》はmanaを集め消費した力を取り戻す能力を表現している。この追加特技は法儀族をmanaの専門家にする。

タウーパーン：ストレングス

戦闘

準備

最大SR 1 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 シナリオ1回

▶効果:あなたの【攻撃力】に+3する。この効果はCSとして扱う。〔因果力1〕再利用可能。

▶解説:勇猛さを象徴する紋様の魔力を解放し、繰り出す攻撃の破壊力を増す特技。法儀族であるあなたの身体には力ある紋様が刻まれている。

タウーパーン：チャリオット

戦闘

準備

最大SR 1 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 シナリオ1回

▶効果:あなたの【行動力】に+6する。この効果はCSとして扱う。〔因果力1〕再利用可能。

▶解説:征服を象徴する紋様の魔力を解放し、機先を制する素早さを得る特技。法儀族であるあなたの身体には力ある紋様が刻まれている。

オーバードライブ

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 ヘイト1

制限 シナリオ1回

▶効果:「タイミング:メジャー」の特技と同時に使用する。同時に使用する特技のSRが+2されているものとして扱う(最大SRを超えてもよい)。

▶解説:力ある紋様に莫大な魔力を流し込み、魔法や武技の性質を瞬間的に強化する特技。多用はできない法儀族の切り札である。

アクティベーション

一般

準備

最大SR 1 タイミング セットアップ

判定 判定なし

対象 自身

射程 至近

コスト ヘイト2

制限 シナリオ1回

▶効果:あなたがすでに使用した「制限:シナリオn回」の特技を1つ選び、その使用回数を1回復する。

▶解説:全身の力ある紋様の機能を励起し、強制的に心身を活性状態にする特技。これにより、あなたは代償や隙の大きい魔法や武技を連続して使用することができる。

タリスモンガー

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:あなたが装備可能なアイテムのうち、[杖][魔石][頭部][靴]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:あなたは様々な魔法の装備を扱う術に長けている。自身が永続的な魔法を付与された存在である法儀族にとって、それらは肉体の一部に等しい。