

はじめに

- これはオリジナルTRPG『HexCube』の拡張ルールである。
『HexCube』、および『HexRide』の使用を前提として書かれているため、それらを事前に理解しておくこと。

○コンセプト

突如、世界各地に出現した謎の樹。それから生み出される人型生命体。その所有権をめぐって大戦が発生する。世界は一度崩壊し、再び復興へと進もうとしていた。

○参考文献

- このルールは以下の作品を参考に作成している。
・ブレンパワード (アニメ、原作: 矢立肇・富野由悠季、監督: 富野由悠季)
・交響詩篇エウレカセブン (アニメ、原作: BONES、監督: 京田知己)
・エウレカセブンAO (アニメ、原作: BONES、監督: 京田知己)
・翠星のガルガンティア (アニメ、原作: オケアノス、監督: 村田和也)

§用語集

- ユグドラシル [ゆぐどらしる]: Yggdrasil
・ELPHを次々に生み出す巨大な樹。
・その全高は最大で1000mに達するものが存在する。
・妖精大戦時、核兵器などで大量に消滅した。
・現時点では10本だけ残っており、それぞれセフィロトの樹からとった名前がつけられている。
・ELPH [えるふ]: Empathic Language / Plant Humanoid
・ユグドラシルの枝に生る銀の実。そこから生み出される人型生命体。
・感情を放射してコミュニケーションをする能力「感情言語: Empathic Language」を持つ。
・手の先/足の先、各関節部分、胴体中央、顔面 (もしくは頭部) が金属でできており、それ以外は木や草、竹のような柔軟で強靱な植物でできている。金属と植物が融合した生命体。ほとんどの個体が背中には昆虫のような羽根を持つ。
・はつきりと個体差があり、ほぼ同じ姿のものが存在しないが、稀に双子が生まれることがある (この双子の外見はほぼ同じ)。
・体表から水分と二酸化炭素を吸収し、光合成で体内のエネルギーを作り出す。そして酸素を放出する。
・名前の由来は、感情言語を表すEL (Empathic Language) と植物組成の人型生命体をあらわすPH (Plant Humanoid) を組合せ、妖精であるエルフになぞらえたところから来ている。
・銀の実 [ぎんのみ]: Argent Seed
・ユグドラシルの枝に大量に実っている銀色の球体。
・中からELPHが生まれるが、生まれる直前では外殻が半透明になる。
・感情言語 [かんじょうげんご]: Empathic Language
・テレパシーのように直接心にイメージが送られるELPHを持つコミュニケーション能力。
・パートナー [ぱーとなー]: Partner
・ELPHに選ばれた人間。
・ELPHは自分に波長の合う人間をパートナーに選ぶ習性がある。
・妖精大戦 [ようせいたいせん]: Elves War
・ELPHの所有権争いから発展し、全世界を巻き込んだ戦争。
・別名「第三次世界大戦」。
・核兵器も使用され、人類の総人口は10分の1以下となった。
・セントラルオーブ [せんとらるおーぶ]: Central Orb
・ELPHのボディ中央にある球状金属器官。
・これが破壊されるとELPHは分解してしまうことから、中枢器官とも呼ばれる。
・パートナーとなった人間はこの中に同化することに入ることができ、この中に入った人間は、ELPHを自分の体のように操れる。
・重力器官 [じゅうりよくきかん]: Gravity Pump
・ELPHの下部に存在する球状金属器官。
・重力を制御する機能を持ち、「クロービティブンプ」とも呼ばれる。
・ELPHはこの器官を制御して飛行する。
・羽根状器官 [はねじょうきかん]: Aerial Stabilizer
・「エアリアルスタビライザー」とも呼ばれる、ほとんどのELPHが背に持つ昆虫の羽根のような器官。
・個体によって2~6枚の羽根を持つ。
・羽の外見は蜻蛉の羽に似ている個体が多いが、蜂や蝶のような羽を持つ個体も確認されている。
・半透明だが、組成そのものは金属に近い。
・羽はたたくことはなく、空中での姿勢制御に使用されている。
・ダークエルフ [だーくえるふ]: Dark ELPH
・人間の悪意の影響を強く受け、他者への害意のみを行動基準として暴走状態となってしまうELPHのこと。
・周囲の破壊と殺戮のみを行うため非常に危険で、発見しだい殲滅対象となる。

§ELPH

このルールにおいて、ELPHは人間のパートナーであり、乗り込んで操縦できるヴァイクルとして扱う。

○キャラクターの作成

- 1) 人間のキャラクターをコアルールに従って作成する。
2) ELPHを所縁の1つとして設定する。
・ELPHは個体毎にパートナーを選ぶため、設定できる所縁は1つのみ。
・テンポラリー・ゲージ等のルールはコアルールどおりとする。
・所縁の関係は、恋愛、友情、信頼のいずれかにすること。
3) パートナーとなるELPHを次項に従って作成する。

○パートナーとしてのELPHの作成

- 1) ELPHはその大きさから「〜級」と呼ばれる3種類に分類される。以下の表から選択する。

◆表: ELPH個体差一覧表
#) クラス: 身長: 羽根: 人口比率
a) ピクシー級 [Pixy]: 4m前後: 2枚: 1割
b) フェアリー級 [Fairy]: 6m前後: 4枚: 3割
c) シルフ級 [Sylyph]: 8m前後: 6枚: 6割
※羽根 = 背中にある羽根状器官の枚数。
※人口比率 = ELPH全体でそのクラスの個体が占める割合。

- 2) 身長をその設定されているm±50cmの範囲で詳細に決定する。
3) 体重を以下の表から決定する。

◆表: ELPH体重差一覧表
#) クラス: 基準体重: 個体差幅
1) ピクシー級 [Pixy]: 3t: ±1t
2) フェアリー級 [Fairy]: 7t: ±2t
3) シルフ級 [Sylyph]: 13t: ±3t

- 4) クラスと体重から以下の表を参照して各数値をシートに記入する。

◆表: ELPH基本値一覧表
#) クラス: 体重: 攻撃修正: 基本破壊力: 防御修正: 構造力: 耐久力
a) ピクシー級: 2t: ±0: +5: +1: 4: 22
3t: ±0: +5: +1: 4: 23
4t: ±0: +5: +1: 4: 24
b) フェアリー級: 5t: ±0: +6: ±0: 5: 25
6t: ±0: +6: ±0: 5: 26
7t: ±0: +6: ±0: 5: 27
8t: ±0: +6: ±0: 5: 28
9t: ±0: +6: ±0: 5: 29
c) シルフ級: 10t: -1: +7: -1: 6: 30
11t: -1: +7: -1: 6: 31
12t: -1: +7: -1: 6: 32
13t: -1: +7: -1: 6: 33
14t: -1: +7: -1: 6: 34
15t: -1: +8: -1: 7: 35
16t: -1: +8: -1: 7: 36

※基本破壊力 = ELPHが攻撃を行う場合に使用する基本値。

- 5) ELPHの初期CLVを1~3の間で決定する。CLVによってSLVに割り振れるポイントと取得できる生体能力の数が決まることに注意。

◆表: ELPH初期CLV表
初期CLV SLV 生体能力
1 6 6個
2 5 5個
3 4 4個

- 6) 設定したCLVに対応するポイント (上記の表参照) をスキルに配分する (上限 = CLV + 1)。ただし、配分できるのはELPH用シートに記載のあるもののみ。

※《重力》スキル

ELPHが自分の重力器官を制御するのに長けていることを表すスキル。なお、このスキルへのレベル配分は必須ではない (0レベルでもよい)。

- 7) 設定したCLVに対応する数 (上記の表参照) の生体能力 (後述) を選択する。最大数まで選択しなくてもよいが、それによるメリットは無い。
8) EP (Energy Point) = 6 + 《体力》SLV。キャラクターのSPに相当する。
9) 地上での移動力 = 3 + 《運動》SLV + 《体力》SLVとする。
10) 空中での移動力 = 500 - (重量t数 × 2) + (《重力》SLV × 2)mとする。例えば、体重3t、《重力》SLV = 1の場合、移動力は500 - (3 × 2) + (1 × 2) = 496となる。
11) ELPHの外見等、設定を決める。

○ELPHの運用

- ルール上はヴァイクル (ロボット) の一種として扱う。
・耐久力はLPと同じルールで回復する。
・EPはSPと同じルールで回復する。
・耐久力がちょうど0になると行動不能となり、気絶状態になる。その際、セントラルオーブにいたパートナーは外へ放り出される。
・耐久力がマイナスになるようなダメージを受けると、ELPHは死亡する。その際セントラルオーブにいたパートナーは外へ放り出される。その段階でパートナーはそのELPHとの所縁を削除すること。
・EPが0になってもそのステージ終了までは問題なく活動できる。ただし、次のステージでは行動不能 (セントラルオーブにいたパートナーは外へ放り出される) となり、バックステージで回復する行動のみ可能となる。

○ELPHの操縦

- パートナーは、セントラルオーブの中に入ることができる。
・セントラルオーブの中に入るのは、水中に入るような感覚である。
・セントラルオーブの中では、普通に呼吸できる。
・周囲は見えないが、ELPHの感覚器官を共有できるため、まるで自分がELPHになったように周囲を知覚し、行動できる。
・セントラルオーブの中では液体金属の中に浮いているようなものなので、高性能な対圧力/対衝撃能力を持つ。
・ELPHがダメージを受けても中にいるパートナーにダメージは無い。
・セントラルオーブの中は、重力器官によって慣性制御されているため、ELPHがどんな速度で移動しても、慣性重力はほとんど感じない。
・ELPHへの指示は頭でイメージすることで伝わるため、バトルステージであっても行動を消費しない。
・ELPHの搭乗時にスキルで判定する場合、以下のものだけはパートナーとELPHのSLVを合計して達成値を算出できる。

重複加算の該当スキル: 基礎系、戦闘系、《戦術》

- ・ELPHが素手/蹴りで攻撃する場合、攻撃修正±0、破壊力 = 基本破壊力 - 1 (負傷ダメージを与えるものとする)。
・ELPHの肉体的な力の強さ、筋力に関係する判定 (戦闘を除く) を行う達成値に基本破壊力を加算できる。

○ELPHのCLV

- ELPHのCLVは、コアルールに記載のテンポラリー/パーマナント・エフェクトに使用できる。
・パートナー搭乗時はパートナーの意思でエフェクトを使用可能。
・CLVが0になったELPHは、そのセッション終了時に活動を停止し、朽ち果てる (死亡)。その段階でパートナーはそのELPHとの所縁を削除すること。
・朽ち果てた際にパートナーが搭乗していたら、自動的に排出される。

○感情言語

- ELPHが使用する感情言語は、原則としてイメージと感情を伝えるものとする。
・感情言語で会話可能な距離は、人間が普通に会話できる距離と同じとする。ただし、声 (音) を媒介にしているわけではないので、騒音や暴風雨の中でも普通にコミュニケーションできる。
・ELPHに搭乗中のパートナーは、ELPHを仲介して感情言語を使用できる。

○ELPHの成長

- パートナーが経験点を消費することで、ELPHを成長させることができる。
・ELPHのCLVを1レベル上げる: 6点消費
・ELPHの持っているスキルを1レベル上げる: 2点消費※
・ELPHの新しいスキルを1レベルで取得: 2点消費
・新しい生体能力を1つ取得する: 4点消費

※経験点でSLVを上昇させる際の上限はCLV + 1とする。

§生体能力

ELPHが個体毎に持つ様々な特殊能力を「生体能力」と呼ぶ。

○生体能力の種類

生体能力は以下の種類に分類される。

- ◆表: 生体能力種別一覧
A) 金属系: 体の金属部分による能力。
B) 植物系: 体の植物部分による能力。
C) 重力系: 重力器官による能力。
D) 感応系: 感情言語による能力。

A) 金属系

- a) モーフィングソード: Morphing Sword
・準備行動か能動行動でELPHの手を刀剣状に変形させ、近接武器とする。
・攻撃修正±0、破壊力 = 基本破壊力 + 1、《白兵》で使用。

- b) モーフィングシールド：Morphing Shield
 - ・準備行動か能動行動でEPLHの手を盾状に変形させ、防具とする。
 - ・防御修正=+1、構造力=+1の盾として扱う。
- c) サラマンダラヒーター：Salamander Heater
 - ・金属部分で太陽光を収束させて発射する熱線攻撃。
 - ・攻撃修正=±0、破壊力=基本破壊力+1、《射出》で使用。
 - ・EPLHが直射日光を浴びている状態でのみ使用可能。薄雲がかかるなど、少しでも太陽光線が減衰すると使用不可能となる。
- d) ドワーファーマー：Dwarf Armor
 - ・金属部分を積層構造に変更し、打撃を拡散させて防御力を高める。
 - ・EPLHの構造力に+1する。この効果は常時発揮される。
- e) コクーンフォーム：Cocoon Form
 - ・金属部分を増殖させ、繭状にして全身を包む殻（形状は自由）を生成する。
 - ・この形状を維持している間、EPLHの構造力に+1。
 - ・殻の中に空洞を作ることができる。その中には最大で自分の体重と同じ重量物を格納できる。この荷物は金属殻を自由に変形させて入り口を作り、格納することができる。
 - ・この生体能力を使用しても周囲の知覚、飛行、他の生体能力の使用については制限はないが、例外として体当たり以外の攻撃行動は不可能となる。
- f) アージェントスフィア：Argent Sphere
 - ・掌から銀色の球体を発射（攻撃修正=±0、《射出》で判定、ダメージ無）し、命中した目標を半透明の球体で包む。
 - ・目標を包んだ半透明の球体は、金属的な性質を持ち、構造力=3+そのEPLHの《体力》SLV、耐久力=2.0点を持つ。この構造力と耐久力はその内側から攻撃する際に適用される。その直径は、最大でこれを発生させたEPLHの身長を2倍まで自由に調節できる。
 - ・この生体能力で発生させた半透明の球体は、これを発生させたEPLHが触れることで瞬時に消滅できる。
 - ・この生体能力で発生させた半透明の球体はそのステータス終了時に消滅する。ただし、この生体能力を持つEPLHが触れ続けているなら1個だけ、ステータス終了に関係なく維持できる（この場合、接触しなくなった段階で消滅する）。

B) 植物系

- a) ソーンランチャー：Thorn Launcher
 - ・植物部分から大量の棘を発射して攻撃する。
 - ・棘は誘導ミサイルのように目標に集中させて攻撃をすることが可能。この誘導は重力制御によって行われている。
 - ・攻撃修正=+1、破壊力=基本破壊力-1、《射出》で使用。
 - ・拡散させて前方120度角への範囲攻撃が可能。その場合、攻撃修正=±0として攻撃の判定を1回だけ振り、範囲内にいるものがそれぞれ防御の判定を行うこと。
- b) ヴァインアンカー：Vine Anchor
 - ・腕の植物部分から発射できる鳥状武器。その射程はEPLHの身長3倍。
 - ・絡め取ることが主で、鞭のような打撃武器としては使用できない。
 - ・必要なら攻撃修正=±0として命中判定を行う。
 - ・最大でEPLHの《器用》SLV+1本を同時に発射できる。パートナー乗乗時は、その本数にパートナーの《器用》SLVを加算できる。3本以上発射できる場合、攻撃修正を+1に変更する。
- c) フォトシネシスレーザー：Photosynthesis Laser
 - ・光合成の際に吸収する光をレーザーに変換して発射する射撃攻撃。
 - ・攻撃前に消費するEPを1点以上で宣言すること（0点では発射不可）。
 - ・攻撃修正=±0、破壊力=消費EP×5、《射出》で使用。
 - ・夜間などの光合成ができない時間帯や場所では使用不可。
- d) ウンディーネスラスター：Undine Thruster
 - ・水を吸い込み、推進力として噴射する構造を持つ。
 - ・この生体能力を持つEPLHは、水中を空中と同じ速度で移動できる。この移動は、重力制御を併用している。この生体能力で移動する場合、補助移動を超える速度で移動すると、海（水中）が荒れ狂うことになるので注意。
 - ・この生体能力を持たないEPLHが水中で活動する場合、移動力は空中の100分の1（端数切捨）となる。
- e) リカバリーアード：Recovery Aid
 - ・能動行動で触れた相手に対して自分の耐久力とEPを譲り渡す形で回復させる。
 - ・消費宣言した分だけ耐久力とEPを減らし、その分、相手の耐久力とEPを回復する。
 - ・この効果の目標を人間に行うことも可能。その場合、耐久力-LP、EP-SPの変換で回復ができるものとする。
 - ・触れていなければ複数の相手に同時に譲り渡すことも可能。この場合、誰に何点譲り渡すのが決めること。
- f) オムニポテントキュア：Omnipotent Cure
 - ・能動行動で、触れた相手の病氣、毒、麻痺といった状態異常の効果を除去する。
 - ・この生体能力は人間に対しても使用可能。
 - ・この生体能力では、先天性の身体異常（生まれ付いての盲目など）や遺伝子異常などを回復することはできない。

C) 重力系

- a) グラビティバレット：Gravity Bullet
 - ・重力の弾丸を発射して攻撃する射撃武器。
 - ・攻撃修正=-1、破壊力=基本破壊力+《重力》SLV、《射出》で使用。
- b) グラビティバブル：Gravity Bubble
 - ・重力制御によって斥力の壁を発生させ、攻撃を防ぐ。
 - ・被害判定時に使用宣言することで、その時だけ受けるダメージを《重力》SLV+1点だけ減少できる。
 - ・不意打ちで受けた攻撃や認識できていない攻撃に対しては、この能力を使用できない。
 - ・この能力による重力泡は、放射能も遮断可能。
 - ・この能力を持つEPLHは、宇宙空間（真空も含む）でも活動可能。
 - ・この能力を長時間使用し続けることは可能だが、発生している斥力の壁で自分の攻撃も妨害される（=失敗になる）ことに注意。
- c) シルフィードブースター：Sylphide Booster
 - ・エアリアルスタビライザーを利用して超音速推進能力。
 - ・この生体能力は大気圏内でのみ使用可能。
 - ・ターン開始時に使用宣言してEP1点消費することで、そのターン終了まで、移動力を《重力》SLV+10）倍にする。
- d) ラディエーションリムーバー：Radiation Remover
 - ・重力波干渉で物体の放射能を除去する能力。
 - ・EPLHの手先から直径《重力》SLV+1m球の範囲の放射能を、約1分間で自然放射線レベルまで下げることができる。
 - ・核爆弾の爆心地など、放射能の濃度が高いところでは除去に時間がかかることがある。（GMがどれだけの時間が必要か決めること）。
 - ・この能力で放射能被曝を改善することも可能。
- e) グラビティインパクト：Gravity Impact
 - ・近接攻撃に重力操作を上乗せし、擬似重量による打撃力を強化する。
 - ・《格闘》か《白兵》で攻撃する際、準備行動を消費してこの生体能力を使用宣言する。次の能動行動で攻撃が命中した場合、その破壊力に+5してから被害判定を行う。
 - ・能動行動での攻撃宣言時にEPを1点消費すれば、この生体能力の使用宣言に準備行動を消費しなくてよい。
- f) ゼログラビティスフィア：Zero Gravity Sphere
 - ・自分を中心に直径《重力》SLV+1）×5mの空間を無重力状態にする。
 - ・効果範囲内にある固定されていない物体は、この生体能力を使用したEPLHが移動すると、無重力空間内の物体も同じように移動する。
 - ・この生体能力を発動中の移動は、最大で地上の移動力と同じとする。

D) 感応系

- a) エコーロケーション：Echo Location
 - ・感情言語による思考投射を応用して航空機のレーダーと同じ効果を得る。
 - ・探知できる範囲は、EPLHのCLV×10km半径とする。
- b) エンパシートーク：Empathy Talk
 - ・感情言語を使い、視界外のEPLH同士で超遠距離通信を行う。
 - ・ユグドラシルが中継するので、知っている相手（=所縁を設定している相手）なら地球上のどこからでも通信可能。
 - ・この能力はパートナーがEPLHを通信機のように利用することが可能。どちらかがEPLHに搭乗していたら、通信相手はEPLHに搭乗していなくても会話可能。
- c) サイキックリンク：Psychic Link
 - ・パートナーとEPLHが精神的に接続される能力。
 - ・パートナーは離れていてもEPLHを操縦しているかのように動かせる。同様にEPLHが知覚している情報（五感）をパートナーが得ることが可能。
 - ・パートナーはEPLHを考えただけで呼び寄せることが可能。
 - ・ユグドラシルが中継することで、この効果の距離は地球上でなら無制限。
- d) スクリームスローワー：Scream Thrower
 - ・感情言語による思考投射を攻撃的に用いて相手を疲弊させる。
 - ・お互いの《意志》で攻防判定を行う。攻撃側が勝利したら、破壊力=±0として被害判定を行い、疲労ダメージを与えるものとして処理する。
 - ・パートナーが搭乗していないEPLHがこの能力で攻撃された場合、受けるダメージはEPから減少させること。
 - ・パートナーが搭乗しているEPLHがこの能力で攻撃された場合、受けるダメージはパートナーのSPとEPLHのEPから好きなように分割して減少させること（片方がダメージを全て引き受けてもよい）。
- e) エンパシックブロードキャスト：Empathetic Broadcast
 - ・EPLHを中心に、半径《意志》+1）×1kmの範囲にいる全ての人間とEPLHに対して、無差別に感情言語によるイメージの送受信が可能にする。
 - ・この効果範囲内にいるものは、まるで側にいるかのように全員が全員と会話できる。
 - ・この効果は準備行動を消費し続けている間、維持できる。
- f) シンクロニティヒーリング：Synchronicity Healing
 - ・触れた相手の生体波動を増幅させ、傷を癒す。
 - ・能動行動を使ってEPを1点消費し、EPLHの耐久力を1d6点回復させる。
 - ・この生体能力によるEP消費は、最大でCLVと同じ回数だけ可能。その場合、回復する点数も上昇する。例えば2点消費なら2d6点、3点消費なら3d6点回復する（以後同じ）。
 - ・この生体能力は自分にも使用可能。
 - ・この生体能力は人間には使用できない。

§ 妖精大戦の世界
このルールで扱う世界観について説明する。

〇年表

下記の年数は西暦表記である。

- 2048年：世界各地にユグドラシルが出現する。当時の観測では全世界で256本出現したと記録されている。
- 2049年：EPLHがユグドラシルから出現。人間と始めてコンタクトを行う。
- 2050年：次々にEPLHがユグドラシルから生まれる。
- 2055年：EPLHを使った様々な産業が生まれる。
- 2056年：EPLHに選ばれた者とそうでない者の間の社会格差が世界的に問題になる。
- 2058年：EPLHを使ったテロ行為が発生する。現用兵器では対処困難なため、各国が一斉にEPLHを軍事兵器として重用し始める。
- 2062年：EPLHが初めて暴走し、ダークエルフとなる事件が発生する。この事件により都市1つが壊滅状態となる。
- 2064年：各地でEPLHの所有権をめぐる紛争が発生。多くのユグドラシルが破壊され、消滅する。
- 2066年：国内のユグドラシルを全て失った国が、まだユグドラシルを保持している国に対して領土戦争を開始。
- 2069年：領土戦争が激化。半数以上のユグドラシルが失われる。
- 2071年：限定的に核兵器が使用され、国がいくつも消滅し、ほとんどのユグドラシルが失われる。この年の12月の段階で、残ったユグドラシルは10本となる。
- 2075年：残ったユグドラシルを守るために各地で連合体制が敷かれる。この連合体制が後の新生国家のベースとなる。
- 2076年：世界各地でEPLHがダークエルフとなる事件が多発。各国家は、領土戦争よりもダークエルフを処理することを優先しなければならぬほど、事態が深刻になる。
- 2077年：現在。人類の総人口はユグドラシルが出現する前と比較して約10分の1まで減少していることが確認される。核兵器の使用により、安全な生存圏は激減。新国家体制による平和条約が締結される。

〇現存するユグドラシル

- ・現存するユグドラシルは以下の10本。
- ・南極とイースター島にあるもの以外は、全て水辺に生えている。
- ・出現当初から、この10本は他のユグドラシルよりも巨大で、いずれも全高1000mを超えている。
- ・極地（北極点、南極点）にある2本は、その環境の問題からどこも手を出さなかった。この2本の出身のEPLHは非常に活動している個体が少ない。そのため、この2本のユグドラシルには多数のEPLHが実の状態で見守られている。
- ・ユグドラシル中心半径500km内では、放射能が自然放射線レベルまで減少することが判明しており、必然的に人類の生活圏はユグドラシルを中心として再構築されることになった。

◆表：現存ユグドラシル一覧表

#	ユグドラシルの名前	所在
1	ケテル[Kether]	北極点
2	コクマ[Cochma]	スプリング湖中央（アメリカ/カナダ）
3	ビナー[Binah]	琵琶湖中央（日本・滋賀県）
4	チエド[Chesed]	バート海中央（北欧）
5	ゲブラ[Geburah]	アラシ海中央（カザフスタン/ウズベキスタン）
6	ティファレト[Tiphereth]	アマゾン河上流（ブラジル）
7	ネツァク[Netzach]	ビクトリア湖中央（ウガンダ/タンザニア）
8	ホド[Hod]	エーア湖中央（オーストラリア）
9	イエソド[Yesod]	イースター島（チリ）
10	マルクト[Malchut]	南極点

〇新国家体制

残った超大型ユグドラシルが放射能汚染を防御できる事実が判明し、人類の生存圏はそこを中心に再構築されることになった。ここでは新たに編成された国家について説明する。

- 1) 北米連合議会
スプリング湖中央に出現したユグドラシルを中心とした国家。アメリカとカナダの中核組織が集結して中核を形成している。
- 2) 日本国
琵琶湖（滋賀県）中央に出現したユグドラシルにより、主要列島が核兵器の脅威から防御された。それにより、旧国家体制がほぼそのまま継承されている。

3) NEU (北部ヨーロッパ連合共同体)

バルト海周辺に非難してきたヨーロッパ圏の人々が形成した新国家。旧EUを母体としており、混乱しながら比較的スムーズに形成された。

4) 中東共和国

妖精大戦(第三次世界大戦)の一番の激戦区となったアラブ海を中心とした新国家。最終的にイスラム教徒が中心となって平定・復興したことから、宗教国家的な色合いが強い。なお、その当時、自然破壊が激しかったアラブ海は、ユグドラシルの出現で急激にその姿を回復している。

5) アマゾン自治国

アマゾン河上流に出現したユグドラシルを中心に形成された新国家。南米は元々ユグドラシルが多数出現した場所だったが、それゆえの争いも多かった。生き残った人々の中でも、自然の保護を声高らかに叫ぶ人たちがELPHと協力して行動したことが、この新国家のベースとなった。

6) アフリカ統一機構

ビクトリア湖中央に出現したユグドラシルを中心に形成された新国家。今の名前は旧国家体制時のアフリカ連合の前身にあたる組織名からとられている。アフリカ大陸に出現したユグドラシルのほとんどが、砂漠の緑化効果を期待されていた。実際にそれは効果があったのだが、大戦に突入すると、緑化計画を推進していた各国の援助を得られなくなって崩壊した。ELPHとの協力体制の構築が最も遅れた地域だったが、優秀な指導者の出現で短期間で新国家を形成した。

7) オーストラリア連邦

世界に先駆けてELPHとの共同体制を作り上げた国家。いち早く世界大戦の発生に備えて行動していたため、もっとも戦火を受けなかった場所として知られる。国家としては旧オーストラリア連邦がそのまま継承されているが、ユグドラシルが出現したエア湖周辺に「ニューキャンベラ」と名づけられた都市が建設され、首都機能がそこに移行されている。

8) パシフィカ

イースター島に出現したユグドラシルを起点に集結した海洋国家。太平洋の海洋民族全てが集結したといっても過言ではないほど、民族性が豊かである。イースター島自体が南海の孤島であるため、ほとんど世界大戦の影響を受けていなかった。しかし、大陸からの大型移民船団の流入により、後から紛争地帯となってしまった。

○国家レベルでのELPHの運用

核兵器が使用されたことにより、各種インフラ、および生産施設は壊滅状態となっている。その中で飛行し、自己修復能力を持ち、大型重機並の作業をこなし、個体によっては放射能汚染地帯で活動可能な点で、既存の大型兵器/兵器を圧倒する汎用性を持つELPHは、大戦が本格化する前からその運用体制が構築されてきた。唯一の欠点は、パートナーを選ばず主権がELPH側にあるというところである。各国はこれに対し、選ばれる可能性を考慮して大量の人員を確保する政策をとっている。平和条約が締結された段階で、人類とELPHの人口はほとんど同じといういい状態になっている。そのため、誰しもパートナーに選ばれる可能性がある。

以下に代表的なELPHの運用について説明する。

1) オーストラリア連邦

ELPHの有用性にいち早く気づいたオーストラリア政府は、全軍を挙げて国内のユグドラシルと接触する。軍人の中からパートナーに選ばれた者を全く新しい部隊として編成した。世界初のELPH運用部隊「E2」。その名前は、最初に8人のパートナーと選ばれ、部隊名を「Eight Elves」としたことに由来する。その運用範囲の広さから、陸海空、工兵/支援とあらゆる軍の運用形態を持つ特別部隊となった。当初、各軍の派閥からは反対意見が多かったが、模擬戦などの試験運用実績が報告されるにつれ、その存在を確かめたものにしていった。

ELPHのパートナーに選ばれたものを優先的に軍に組み入れる政策がスタートする一方、民間でELPHを運用する会社が設立される。ELPHにパートナーとして選ばれる人の中には、若いものも多く、成人前の子供が軍属に組み入れられることには、圧倒的な反対があった。そこで、民間の会社という選択肢を用意することで、ELPHの社会への組み込みを促進していった。これらの実績は、世界的なモデルケースとして広く知られている。

2) 日本国

当初、日本においてELPHにパートナーとして選ばれたのは、ほとんどが10代の子供ばかりだった。そのため、社会的にも軍事的にも、ELPHの運用に置けるは非常に遅れていた。その有用性がクローズUPされたのは、原発がテロリストに占拠された事件からである。この原発占拠事件は、特殊部隊の投入で解決を見たが、最後に発生した銃撃戦で原子炉の設備が故障し、放射能漏れが発生した。ガイガーカウンターの針が振り切れる状況の中、逃げ遅れた職員を、飛来した1体のELPHが救出した。そのELPHに搭乗していたのは、その職員の娘だった。避難後の放射能検査の際、その職員、娘、そして助けに入ったELPHからは、放射能が全く計測されなかった。何度かの実証実験の後、そのELPHには、放射能を遮断し、除染する能力があることが判明した。これをきっかけにELPHに注目が集まり、その運用と研究が急ピッチで進むことになる。

3) NEU

世界的に妖精の伝説がある地方だが、人々のELPHに対する意見は真逆二つに分かれた。その衝突を破ったのは、オーストリアのザルツブルグで発生した大規模な洪水だった。町が濁流に沈む中、当時13歳の少年が操るELPHが救助活動を開始した。少年は最終的に20名余りを救出。ヘリコプターが飛行できない暴風雨とボートが進められない濁流をもとめせず人々を救出する姿は「救済の天使」と呼ばれ、大々的に報道された。これを切っ掛けに、消防やレスキューの分野でELPHとパートナーを採用する自治体が現れる。そのため、他国とは違い、民間主導でELPHを利用する体制が構築されていった。

4) パシフィカ

海洋国家であり、大規模な軍事設備の設置が困難なパシフィカが、ELPHを軍事力の中核にする運用は、必然としてもいい。イースター島のユグドラシルから生まれたELPHには、海中を驚異的な速度で移動できる個体が多数存在する。そのため、強固な制空権/制海権をもつ軍隊が構築されることになった。

5) 北米連合議会

オーストラリア連邦がELPHを軍へ組みこむ流れを受け、遅れてアメリカ合衆国もELPHの有用性について検討に入った。しかし、その配備と運用はパートナーである個人に依存し、軍隊としての編成を行うことが極めて困難だった。そして陸海空の各軍からの圧力により、小規模な実験部隊を編成するのがやっとという有様だった。そのため、ELPHの有用性よりも、軍内外の利害関係によって、ELPHの配備は出遅れることになる。大戦後は逆に軍の主力を完全にELPHに移行している。空軍のパイロットだったものが主導で編成された部隊は、空軍での練度が世界でもトップクラスと言われる。

○ELPH用の手持ち武器

極少数だが、ELPHに人間が作った武器を持たせるといことも行われている。ただし、生産ラインの確保と弾薬供給の観点から、採用しているところは少ない。

◆表：ELPH用近接武器一覧：《白兵》で使用

#	武器	コスト	移動修正	攻撃修正	破壊力
1)	ジャイアントソード	7	-2	-1	+5
2)	百式斬車刀	15	-2	-1	+7
3)	ボールランス	5	-2	-1	+4

◆表：ELPH用射撃武器一覧：《銃撃》で使用

#	武器	コスト	移動修正	攻撃修正	破壊力
1)	対装甲ライフル	6	-1	-3	+5
2)	ミサイルランチャー	4	-3	-2	+10
3)	ミニバルカン砲	8	-6	-2	+10
4)	バルカン砲	12	-10	-3	+15
5)	キャノン砲	15	-15	-4	+20

※移動/攻撃修正は、ELPHが使用することが前提の数値であることに注意。
※上記の武器を使用時、ELPHの基本破壊力は武器の破壊力に計算しないこと。

○ELPH用の手持ち武器の説明

以下に説明する武器は、原則として扱うのに両手が必要。

A) 近接武器

1) ジャイアントソード

ヨーロッパに古くからある両刃の直剣を模した、全長3mあまりの巨人の剣。ただし、大きさに合った構造強度を得ることができずにおり、破損しやすい欠点がある。

2) 百式斬車刀

日本の鍛造技術を用いて作成した巨大な刀。普通自動車なら一刃両断できるほどの切れ味があり、強度も申し分ないが、作成のためのコストが桁違い。

3) ボールランス

長さ5~10mの槍。ELPHの手持ち武器としては簡単に作成できる部類だが、その大きさと材質強度の問題で壊れやすい。

B) 射撃武器

1) 対装甲ライフル

人間用の対装甲ライフルをELPHの手の大きさと使用できるように改造したもの。

2) ミサイルランチャー

単発~4発までのミサイルを発射できる箱に、照準装置とグリップをつけたもの。

3) ミニバルカン砲

ミニガンとも呼ばれる小型ガトリング砲。連射性能は高いが反動も大きい。

4) バルカン砲

航空機やCIWSとして採用されている大型のガトリング砲。威力は高いが、ELPHの手持ち火器としては反動が大きく、命中率が悪い。

5) キャノン砲

戦車の砲身を利用した超大型ポルトアクション式ライフル。弾薬も戦車のものを使用する。

○ELPHの日常

1) 日向ぼっこ

日本で元々ELPHがよく行う行動として『日向ぼっこ』がある。脚部が水に浸かる川などに立ち、太陽の方向を向きながら両手を軽く広げて長時間立っている。これ自体は光合成を行い、体内にエネルギーを蓄積している行動である。その際、放出される酸素で周囲の空気が浄化されていくため、この行動を邪魔してはいけないことが不文律となっている。

日本では一時期、『妖精の足湯』と呼ばれる施設があちこちに作られた。これは日本に元々ある足湯にヒントを得たもの。これは河などから直接引かれた浅い溜め池にELPHが着地し、光合成を始めたところを目撃したのが最初である。このような場所にはパートナーのいないフリーのELPHも訪れることがあるため、地味に重要な施設となっている。軍属となっているELPHの場合、作戦や命令に参加しない時はこのように日向ぼっこをすることが多い。軍属でなくてもパートナーがいるELPHは、パートナーから何も要求がない場合、日向ぼっこをしていることがほとんどである。

2) 空中散歩

その行動目的ははっきりと解明されていないが、やたらと飛行するELPHがよく目撃されている。最近の研究では、フリーのELPHがパートナーを探しているという説がある。実際に空からいきなり降りてきてパートナーを選ぶということがあるため、この説はかなりの支持されている。

3) 泣き声に反応する

幼い子供や赤ん坊が泣いていると、ELPHがやってきて覗き込むという現象が目撃されている。これは感情で会話するELPHが、その子供や赤ん坊が放射する感情に引き寄せられている現象だと説明されている。こうしてやってきたELPHが赤ん坊をパートナーに選んだという事例が、数件だけ存在する。そのELPHは子育てに参加し、家族のように扱われている。

4) 事故

ほとんどのELPHは人間からすると巨大なため、無意識に事故を起こしそうなものである。しかし、実際にはELPHが人間相手に事故を起こしたという例は報告されていない。これはELPHが人間の感情を感知することで、空気を読んだ行動ができるためであるといわれている。逆に事故を防いだり、パートナーがいないのに事故現場で救出作業に参加したという例が存在する。

5) 新しいELPHが生まれる手助け

ユグドラシルで新しいELPHが生まれると、多数のELPHが集まり、それを祝福するように周囲を飛び回ることがある。実から生まれたELPHはすぐに飛行できないため、地面に激突しないよう1~2体のELPHが生まれたてのELPHの着地を補助する。