

§ 幻夢世界の住人たち

ばら撒かれた神々の破片の影響で、この世界には様々な住人が存在する。その多くが人間に近い体形と大きさの者達で構成されている。

○唯人族（ただびとぞく）

この世界の住人で、純粹に人間の外見をしている者達は「唯人族」と呼ばれる。人種としては白人系がやや多いが、地方によって黒人系も黄色人種系も存在する。種族的に授かっている紋章の種類は規則性が無いが、住んでいる地方によって偏っていることが多い。例えば火山の近くなら《火》や《土》、海岸や湖の近くなら《水》、森林地帯なら《木》の紋章を授かっているものが多い。

○獣人族（じゅうじんぞく）

種族としての共通点は「動物の身体的特徴をどこかに持つ」ということ。その外見はピンからキリまでである。人間とほとんどかわらない外見だが、頭部の耳だけは動物といったものから、毛皮に覆われた外見だが、直立二足歩行し手先も器用に扱えるといったものまで。その外見は大きく、多毛種（全身がほぼ毛で覆われている外見）、少毛種（耳と尻尾だけが獣で他はほとんど唯人族と同じ外見）の2種類に分かれる。ただし、獣族の外見はバリエーション豊かであり、この説に当てはまらない者も多い。

参考までに以下のような獣人と部族が存在する。GMはこれ以外の部族も自由に設定してよい。

- ・犬人族、狼牙族、狐火族
- ・猫人族、銀虎族、金獅子族
- ・鼠人族、雪兎族、風馳族
- ・鹿人族、馬頭族、牛頭族
- ・象人族、鎧犀族、海波族

1) 犬人族（いぬびとぞく）：紋章＝《獣》、《心》

- ・直立二足歩行する犬の外見を持つ種族。身長1 m程度の個体が多い。
- ・好奇心旺盛で素直な性格。どんな環境でもくじけない鋼のメンタルを持つ。

2) 狼牙族（ろうがぞく）：紋章＝《獣》、《雷》

- ・直立二足歩行する狼の外見を持つ種族。身長は最大で2 m程度。
- ・獣人族の中ではトップクラスの移動能力を誇る。

3) 狐火族（きつねびとぞく）：紋章＝《獣》、《火》

- ・直立二足歩行する狐の外見を持つ種族。身長は最大で2 m程度。
- ・獣人族の中では珍しい《火》の紋章を授かっている。

4) 猫人族（ねこびとぞく）：紋章＝《獣》、《心》

- ・直立二足歩行する猫の外見を持つ種族。身長1 m程度の個体が多い。
- ・好奇心旺盛だが警戒心も強い性格な者が多い。

- 5) 銀虎族（ぎんこぞく）：紋章＝《獣》、《光》
- ・直立二足歩行する虎の外見を持つ種族。身長は最大で2 m程度。
 - ・獣人族の中では珍しい《光》の紋章を授かっている。
 - ・銀と黒という派手な毛皮にもかかわらず、《光》の紋章力で姿を消すことができるため、隠密能力に長ける。
- 6) 金獅子族（きんじしぞく）：紋章＝《獣》、《命》
- ・直立二足歩行する獅子の外見を持つ種族。身長は最大で2 m程度。
 - ・生命力に優れ、高い耐久力と持久力を持つ。
 - ・稀に《武》の紋章を授かる者がいることで知られる。
- 7) 鼠人族（ねずみびとぞく）：紋章＝《獣》、《闇》
- ・直立二足歩行する鼠の外見を持つ種族。身長1 m程度の個体が多い。
 - ・《闇》の紋章の力でほとんどが暗視能力を持ち、地下や洞窟での活動に長ける。
- 8) 雪兎族（せつとぞく）：紋章＝《獣》、《氷》
- ・直立二足歩行する白い兎の外見を持つ種族。身長1 m程度の個体が多い。
 - ・その毛皮が極上の手触りを持つため、唯人族に狩られまくった時代がある。そのため、他種族が寄り付かない寒冷地にコロニーを構えるようになった。
- 9) 風鼬族（かぜいたちぞく）：紋章＝《獣》、《風》
- ・直立二足歩行する鼬の外見を持つ種族。身長1 m程度の個体が多い。
 - ・《風》の紋章力を活用した狡猾な立ち回りを得意とする。
- 10) 鹿人族（しかびとぞく）：紋章＝《獣》、《魂》
- ・直立二足歩行する鹿の外見を持つ種族。身長は最大で1.5m程度。
 - ・《魂》の紋章力による霊視能力を持ち、呪術師や霊媒師といった役割を担う。
- 11) 馬頭族（ばずぞく）：紋章＝《獣》、《雷》
- ・直立二足歩行する馬の外見を持つ種族。身長は最大で2.5m程度。
 - ・狼牙族が短距離走が得意なのに対し、馬頭族は長距離走が得意。
- 12) 牛頭族（ぎゅうずぞく）：紋章＝《獣》、《命》
- ・直立二足歩行する牛の外見を持つ種族。身長は最大で3 m程度。
 - ・《命》の紋章力で強化された怪力が特徴。
- 13) 象人族（ぞうびとぞく）：紋章＝《獣》、《命》
- ・直立二足歩行する象の外見を持つ種族。身長は最大で3 m程度。
 - ・その長い鼻が腕のように扱える。
- 14) 鎧犀族（がいさいぞく）：紋章＝《獣》、《金》
- ・直立二足歩行する犀の外見を持つ種族。身長は最大で3 m程度。
 - ・その種族名の通り、皮膚が鎧のようになっており、高い防御力を持つ。
- 15) 海波族（かいばぞく）：紋章＝《獣》、《水》
- ・直立二足歩行する河馬の外見を持つ種族。身長は最大で3 m程度。

・主に海岸に住むが、淡水でも海水でも平気で活動できる。

○妖精族（ようせいぞく）

エルフ、フェアリー、ドワーフ、小人、巨人といった者達が妖精族と分類される。種族としての共通点は「尖った耳を持つ」ということ。

1) エルフ

容姿端麗、長寿、《木》の紋章を授かっているといった要素が共通するが、住んでいる地方によって髪／瞳／肌の色がバリエーション豊かである。

2) フェアリー

身長がピンキリで、エルフ並（150cm程度）の者もいれば、60cm程度のものもいる。フェアリーのほとんどが《風》の紋章を授かっており、彼ら／彼女らの飛行能力はその紋章の力によるものである。

3) ドワーフ

身長1m20cm程度。高い筋力と持久力を持ち、手先が器用、走ったり泳いだりするのには苦手、ほぼ確実に《土》の紋章を授かっている。同時に《金》や《武》の紋章を授かっている者も多く、優秀な金属製品と武具の作り手として知られている。

4) 小人（ピグミー）

身長1m程度。農業や牧畜を営み、牧歌的な生活を愛する平和的思想の持主が多い。農産物や畜産物を売り歩く商人も多い。《虫》の紋章を授かっているがそれなりにいて、森に生息する巨大昆虫を飼いならして農業（養蜂も含む）や商業（主に輸送）に利用している。

5) 巨人（ギガント）

実際には身長が10mを超える個体も存在するが、他の種族と社会を構築しているのは、だいたい身長3m程度の連中である。《命》の紋章を授かっている者が多く、その体力と持久力には定評がある。その恵まれた筋力を使つての土木作業が得意だというのが世間一般の印象で、《命》の紋章による回復術も実は得意だということあまり知られていない。

○鬼人族（おにびとぞく）

種族としての共通点は「頭部に角を持つ」ということ。角の形状や数は様々。鬼人族は大きく「ワイルド種」（知能が低く、粗野で乱暴、荒野などの厳しい環境に住む）と「ノーブル種」（知能が高く、言葉も流暢に操り、都市や国家を形成する）の2種類に分かれる。

ワイルド種は、稀に知能の高い者も生まれるが、総じてモンスターのよう扱いを受けているものが多い。ワイルド種はほとんどの者が紋章を授かっていない。

ノーブル種は決して穏やかな性格のものばかりではないが、賢者や識者と呼ばれる頭の良い者もいる。ノーブル種はほとんどの者が紋章を授かっている。

※PCに鬼人族を選択する場合は、ノーブル種を推奨する。

1) ゴブリン

身長1m程度。緑色の肌を持つ。ワイルド種は原始的な生活をしており、非常に繁殖

力が高く多産で、生まれた子供は1日で歩き始め、半年でほぼ大人と同じにまで成長する。そのため増えすぎた者を養うために、他の地域への襲撃を行うことがよくある。

ノーブル種は計算が得意で、商人として生活するものが多い。この世界ではノーブル種のゴブリンを「ホブゴブリン」と呼ぶことがある。ワイルド種のせいで種族としての評判が低いことを自覚しており、おとなしい性格の者も多い。授かっている紋章は様々だが、比較的《闇》の紋章を授かっているものが多い。

2) オーク

身長2m程度。灰色の肌を持ち、下の犬歯が長く唇からはみ出しているものが多いのが特徴。全体的に肥満体形の者が多いが、動きが鈍いわけではない。

ワイルド種は槍や弓などで魚を取る海洋系の狩猟生活をしている。頭が悪いわけではないので、近年ではノーブル種との混血が進み、大きく人口が減少している。

ノーブル種は船舶の作成技術を持ち、泳ぎの得意な海洋民族である。ただ、鬼人族の例に漏れず乱暴者も多いため、海賊となっている連中もいる。授かっている紋章は様々だが、比較的《水》の紋章を授かっているものが多い。

3) オーガ

身長2m程度。赤銅色の肌を持ち、性別に関係なく筋骨隆々な種族。

ワイルド種は陸上系の狩猟民族である。自然の地形を利用した罠や、その強靱な肉体から繰り出される投石で獲物を狩る。

ノーブル種はワイルド種よりも細身だが肉体は引き締まっており、いわゆる「細マッチョ体形」である。総じて戦闘民族として知られ、騎士や傭兵として有名。比較的《雷》の紋章を授かっているものが多い。

4) トロール

身長3m程度。青い肌を持ち、鬼人族の特徴である角を持ちながら、その体格は巨人族に似ており、鬼人族と巨人の血を引いているのではないかとされている。

ワイルド種は密林の奥に住み、他の種族とは交流を避けて生活している。稀に《魂》の紋章を授かっている者が生まれ、それを呪術的なリーダーとしてまとまっている。

ノーブル種はその大柄な見た目に反して繊細な性格のものが多い。それを反映してか、《命》、《心》、《魂》、《時》、《死》といった紋章を授かっているものが多い。その中でも《命》と《死》の両方の紋章を授かっているものは特に希少とされ、その見た目に関わらず貴族や王族に治療師として召し抱えられることが多い。

○竜人族（りゅうじんぞく）

直立二足歩行するトカゲやワニのような外見を持つ種族。例外なく《竜》の紋章を授かっている。中でも頭部に角があったり、翼を持つような、ドラゴンに近い特徴を有している者は、竜族の中で貴族階級的扱いを受けている。

鱗の色が特徴的で、大きく紅鱗（こうりん）、蒼鱗（そうりん）、碧鱗（りょくりん）、黒鱗（こくりん）、黄鱗（おうりん）、紫鱗（しりん）の6色に分けられ、それぞれの色で部族を形成している。この内、紫鱗の部族は、紅鱗と蒼鱗の両方の血が混ざった者達だと言われている。

○人獣族（じんじゅうぞく）

種族としての共通点は「上半身は人間で、下半身が動物の姿をしている」ということ。獣人族の亜種と言われているが、その身体構造上、別物という見解の方が多い。

どの種族も男女比が極端なのも特徴。だからといって少数派の方が蔑ろにされている

のではなく、むしろ少数派だからこそ大切にされているのが普通である。

昔は上半身には何も身に着けない者が多かった。迷い人や唯人族の商人と交流することで、今ではそれなりに（と言っても露出度の高い）衣類を身につけるようになっている。

1) 人馬族／セントール

- ・馬の首の部分が人間の上半身になっている種族。ケンタウロスとも言う。
- ・必ず《雷》の紋章を授かっている。肉体的に強靱な個体は《命》の紋章も授かっていることが多い。
- ・男女比は8：2だが、男女で体格差はほとんどない。伝統的に一番武勇に優れたものが部族を率いるリーダーになるが、女性が率いている群れもある。

2) 人魚族／マーフォーク

- ・上半身が人間、下半身が魚の姿をした種族。基本的に遠洋に住んでいるが、地方によって鱗のある魚の下半身を持つ個体と、イルカのような下半身を持つ個体というように人種的な差が存在する。
- ・必ず《水》の紋章を授かっている。さらに男性は《武》、女性は《音》の紋章も授かっているものが多い。
- ・男女比は3：7。女性型はマーメイドと呼ばれることもある。男性型の方が体格が一回り大きく、個体数は少ないが勇猛果敢な戦士が多い。

3) 人蛸族／スキュラ

- ・上半身が人間、下半身が蛸足の集合体の姿をした種族。蛸足は8本で、成人で2 m近い長さを持つ。この足は柔軟性と強靱さを備え1.5倍程度に伸ばすこともできる。
- ・必ず《水》の紋章を授かっている。
- ・男女比は2：8。女性型は成長するにしたがって上半身も大人になっていく。男性型は成長しても上半身は少年の姿のままである。肉体的には女性型の方が強い。男性型は知能が高く、《心》、《魂》、《時》といった珍しい紋章を授かることが多いため、識者や賢者のような役割を持っている。

4) 人蜘蛛族／アラクネ

- ・巨大な蜘蛛の背中に人間の上半身がついている姿をしている種族。蜘蛛の頭もあるため、実質頭部が2つある。そして合計で10個の瞳を持っている。発生させる糸は紋章力によるもののため、蜘蛛の尻だけでなく、蜘蛛の口／人間の口、蜘蛛の脚先／人間の指先からも射出できる。
- ・必ず《虫》の紋章を授かっている。
- ・男女比は1：9。男性型は女性型に比べて2周り以上小さい。希少な上に弱い個体が多いため、繁殖のために隠して育てられることが多い。

5) 人蛇族／ナーガ

- ・人間の上半身に蛇の下半身をした種族。下半身の蛇体は成人で3～5 mほどある。
- ・必ず《竜》の紋章を授かっている。また種族全体として《水》の紋章を授かっている者も多い。
- ・男女比は7：3。男女で体格差はほとんど無い。女性型が尊重される風習があり、族長や王には女性型が就くのが普通である。

6) 人鳥族／ハーピィ

- ・頭部と胴体上半身が人間、腕と下半身が鳥の姿をした種族。
 - ・飛行を得意としており、崖や険しい山地など、飛行しないとたどり着けないような所に住むことが多い。
 - ・必ず《風》の紋章を授かっている。
 - ・男女比は1：999。つまり部族の99.9%が女性型、残りの0.1%が男性型である。
 - ・女性型は身長1.5m以下で体重が軽い小柄な者が多い。
 - ・男性型は成長すると身長1.8mほどまで育つ。その希少性から、男性型の個体を中心にハーレムの形で部族を形成してることが多い。男性型がいない部族も存在する。その部族は他の種族の男性を婿に迎えることで、個体数を維持している。
 - ・脚部が股関節から鳥とは異なる特殊な形状をしている。そのため脚部を完全に腕と同じように使うことができる。
-

○精霊族（せいれいぞく）

種族としての共通点は「その体にエネルギーや物質の力を強く宿している」ということ。人の姿で実体化しているが、「尖った耳を持つ」という特徴もあるため、妖精族の一種（もしくは妖精族が精霊族の一種）ではないかと言われている。

紋章は自らの種族を象徴するものを1だけ持つというものがほとんどである。また、男女で個体数や個体差がほとんど無い。

精霊族には寿命が無いと言われている。今の所、寿命で死んだ精霊族は知られていない。

1) 火霊族／サラマンダー

- ・必ず《火》の紋章を授かっている。
- ・身長1.8m程度。炎髪に赤銅色の肌を持つ。男女ともに筋肉質で、大柄な体格をしている。

2) 水霊族／ウンディーネ

- ・必ず《水》の紋章を授かっている。
- ・身長1.5m程度。蒼髪に白い肌を持つ。細身な者が多い。

3) 土霊族／ノーム

- ・必ず《土》の紋章を授かっている。
- ・砂色の髪で褐色の肌をを持つ。身長1mほどの外見で小人と間違われることがよくある。
- ・年齢経過で外見が老化していく者といかない者がいる。老化していくものは老人／老婆になっていく。老化しない者は少年／少女の姿のままである。

4) 風霊族／シルフィード

- ・必ず《風》の紋章を授かっている。
 - ・身長1.5m程度。碧髪に白い肌を持つ。細身な者が多い。
 - ・見た目より体重が軽い。具体的には同じ体格の唯人族の約60%程の体重である。
-

○混血種

この世界の住人は、ある意味、現代地球における生物学的生殖活動から逸脱した存在である。社会を構成する上記の人型種族たちは、どのような種とも婚姻でき、子供を作ることができる。大半は、人族とエルフの間に生まれるハーフエルフといった混血種族

である。獣人族は特にこのパターンが顕著で、複数の動物の特徴をもつ者も多い。唯人族と獣人族の間に生まれた子供は、人間の耳と動物の耳を両方（つまり耳を4つ）持っている者もいる。

不思議なことに、子供が親と同じ種族とは違うことが稀にある。例えば、竜人とエルフの間に小人が生まれたり、ドワーフと小人の間に巨人が生まれたりといったことが確認されている。このような不思議な生態系は、授かる紋章の影響を受けているという説が有力視されている。

ちなみに、紋章は親と同じものを子が持って生まれるとは限らない。一部の血統主義者は、特定の紋章を継承させるのに躍起になっていたりする。

○住人の寿命

唯人族の寿命は平均で50～60年ぐらいである。ただし、これは授かった紋章の影響を受ける。特に《土》、《木》、《竜》、《命》、《時》の紋章を授かっているものは、その力の影響が長寿で、120歳を超えることが多い。妖精族はこれらの紋章を授かっていることが多いため、同様に150歳以上の長寿であることが多い。前述のとおり、精霊族はこの例外である。

§ 迷い人

幻夢世界は、普遍的無意識や夢に直接つながっている世界である。そのため、運命神が幻夢世界の神となった数千年後、異世界の住人が幻夢世界に入ってくる現象が、度々発生するようになった。この異世界からの来訪者は「迷い人」と呼ばれた。

○迷い人と記憶障害

迷い人が幻夢世界に入ってきた時点で、記憶障害が発生することが知られている。それらには以下のパターンがある。PCを迷い人であるという設定にしたい場合、以下を参考に記憶障害の設定も考えるとよい（PCの迷い人はGMと相談し、以下のパターンに当てはまらないものであってもよいものとする）。

1) 記憶障害が無い

- ・異世界での記憶を完全に保っている。自分の名前や出身、学んだ知識を全て持つ。
- ・記憶障害の無い迷い人は、紋章を授かっていないことが多い。
- ・記憶障害の無い迷い人は、迷い人の全体の1割程度だと推測されている。

2) 完全記憶障害

- ・自分が誰かもわからず、異世界の記憶や知識もない。ただ、発見時の服装がこの世界のものとは違うため、迷い人であると認識されることになった。
- ・完全記憶障害の迷い人は、紋章を2つ（＝ダブルクレスト）授かっていることがほとんどである。
- ・完全記憶障害の迷い人は、迷い人の全体の2割程度だと推測されている。

3) 部分記憶障害

- ・自分が誰かわからない、もしくは自分がいた元の世界の知識や記憶の大部分が欠如しており、「何かいくつもの記憶が失われている」と認識している。
- ・どの程度忘れているかは、授かった紋章の数に関係があるかもしれないと推測されている。紋章を1つ（＝シングルクレスト）だけ授かっている迷い人は元の世界の

知識や記憶を、紋章を2つ授かっている迷い人は自分が誰かわからないことが多いと言われている。

- ・部分記憶障害の迷い人は、紋章を2つ授かっているものが迷い人の全体の3割程度、紋章を1つ授かっているものが迷い人の全体の4割程度だと推測されている。

○迷い人の異世界知識

迷い人の何人かは、元いた世界の知識を使い、元の世界の技術を幻夢世界でも再現しようとする者が多かった。いくつか成功したが、次の2つは全くの失敗に終わった。

1) 爆発しない火薬

異世界の科学知識を用いて、火薬を製造しようとした迷い人が何人もいた。しかし、完璧に配合したにも関わらず、火薬は普通に燃える粉にしかならず、ダイナマイトのような爆発が発生しなかった。

迷い人の中には、銃や爆弾といったものをこの世界に來た際に持ち込んでいる者もいた。しかし、それらは全く使い物にならなかった。持ち込んだ銃や爆弾でさえ、火薬の部分が爆発しないのである。その原因は長らく不明であったが、最近になって、火の神がこの世界にはいないことが原因ではないかと、囁かれるようになった。

2) 動かない電気製品

《雷》の紋章があるから、電気製品を再現しようとした迷い人も多かった。しかし、これも失敗に終わる。

まず電気を安定的に生産できなかった。発電機の構造を知る迷い人が現れ、一生をかけてその開発に取り組んだ。しかし、どうやっても電気が生成されなかったのである。

次に《雷》の紋章の力を調節することで電源にしようと考えた迷い人が現れた。電気製品の回路を《金》の紋章の力で再現した。しかし、《雷》の紋章の力で電気を流すと、全く流れない（動作しない）か、回路がすぐに壊れてしまうのだった。この現象は、別の迷い人が持ち込んだ家電製品でも同様であった。その原因は長らく不明であったが、最近になって、雷の神がこの世界にはいないことが原因ではないかと、囁かれるようになった。
