

---

# シーカー設定集

安部飛翔

---

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

## 注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

### 【小説タイトル】

シーカー設定集

### 【Nコード】

N7493Y

### 【作者名】

安部飛翔

### 【あらすじ】

シーカーの設定集です

少しずつ追加していきます

物語の進行で一部内容が変化していきます

## キャラ紹介（主人公） 一部物語の核心部分のネタバレ有

スレイ：18歳、男、人間。

・容姿：黒髪を短髪だが多少無造作に伸ばした感じで切れ長な黒い瞳。彫りの深いそれなりに整った顔立ち。肌の色は白い。鋭い瞳に不敵でクールな表情。細身すぎるほど細身だが無駄なく鍛えられた引き締まった肉体の持ち主。身長は175センチメートル程。常に黒尽くめの服装をしている、理由はただの好み。首には飛翼の首飾りとリリアとペアの相思の首飾りを掛け、左手首には嫌味の無い上品な輝きのしとやかで滑らかな金毛の腕輪を填め、腰には魔法の袋を提げている。現在の服装はミスリル絹製の黒く染めたジャケットとズボン。ジャケットの下にごく普通の黒いシャツを着ている。靴はこれまた黒く染めた牛鬼の革に靴底は魔法の特殊ラバーを使った靴を履いている。両腰には、鏝さえ無い簡素な設えの柄だが、妖しきまでに美しい輝きの右手に持つのが紅の刀身、左手に持つのが蒼の刀身のシークレットウェポンのディラク刀を、黒塗りの鞘に納めて差している。

・特徴：恐怖心をロドリゲーニに喰われてしまった為に持たないの  
で初期から精神：EX（六章で恐怖心を取り戻すが、クランドとの戦いの中の魂の交感で得た意志の剣が恐怖心により発動し、精神力は寧ろ強化される）。

また運勢：Gなので常に強大な魔物や敵に出会う宿命を持つ（ちなみに特性：天才をより早く成長させる為に神々がそう創り上げた）。

特性：天才なので成長限界、Lv限界共に無し（ただし神々の力の枠を越えた時点で、神々の創った探索者システムの探索者カード

では表示が不可能になる)。

“切断”の“絶対概念”をその身に秘める。

・性格：戦いに身を投じた原点が罪悪感と贖罪の意識であり、社会には一応適応している為に勘違いされやすいが、実は生まれつき羊の皮を被った狼、どちらかという悪人。

理由が無ければ敵は容赦無く殺すし、美女にはあつさりと手を出し据え膳は必ず喰う。

作品の二大テーマが主人公最強とハーレムという事から分かるように、理想ではなく野望を体現した主人公。

男なら大抵の者は抱くだろうあらゆる存在を超えた唯一絶対の最強に成りたいという野望を持ち、その為戦闘本能が規格外に強い。

しかも最強へと到っても戦闘は楽しみなので、対等な好敵手は欲しく、その上で対等でありながら常に自分が全戦全勝して最強の座を永遠に保持し続けたいなどという我侷な性格。

その上でその対等な好敵手を含めた無限を越えたありとあらゆる世界とその他の果てに至るまでの全ての存在を敵に回して一人で勝つ、真に孤高の最強になりたいという、数の理論や計算など考えもしない野望である。

また、これまた大抵の男が抱くであろう美女・美少女を大量に侍らせたいという野望を持ち、独占欲も酷く強い為、当然性欲も規格外に強い。

あつさり女に手を出すのはその為。

人の女には手を出さないというのが唯一持つてる最低限のモラル。人の女を除けば、無限を越えたありとあらゆる世界とその他の果てに至るまで、彼の美的感覚で美女・美少女と呼べる存在は全て自らの女にしたいという野望である。

昔、前世で閻神アライナに砕かれた魂を接着し修復するのに使われた前世の恋人であった美神ミューズの魂の一部の影響で、異性の好感度を普通の男の数十倍の速度で稼ぎ、また魂の相性が合う相手

には一目惚れされる性質の、ミューズと同じ魂の波動を持つため、なおさら性質たちが悪い。

ちなみに魅了の類の波動で無いのは、ミューズが美神であるだけでなく愛も尊ぶ為、ミューズの魂がそのような無粋な真似を許さない為。

ミューズ自身はオメガに純潔を捧げ、操を立て続けている。

スレイの前世のオメガ自身も前世ではミューズに一途だった為、何故スレイがこのような性格になったのかは不明。

また魂の霊格が、神格すら遙かに超え、とんでもなく高位に到っている為、最近では性行為がただの肉体的接触ではなく、魂レベルでの交感となり、互いに己が全てを見せ合う事になる為、一度繋がった相手との絆は自然と深くなる。

また魂の霊格がそれだけ高く、個性も誰よりも強烈で、とんでもなく強い輝きを持つ魂の為、真夏の正午の蒼天の太陽の輝きの中で、紛れもなく空に存在する星の光が見えないように、一度関係を持った女性あいては、スレイ以外の男が眼中に無くなる。

一応は魂の圧倒的な輝きで完全に惚れさせてるだけなので、魅了でも洗脳でも無い。

ともかく、世界中のあらゆる男にとって、これほどに性質たちの悪い存在は他に居ない。

また元々権力者に欠片も敬意を持っていなかったが、自分はどうなっても構わないが、自分の身近な人間に何かがあると困るという気遣いから、場を弁え、権力者への遠慮もあつたが、今となっては自分が居る以上、身近な人間に何かがある事などありえないという考えに到り、場など弁えず、権力者への遠慮も無い。

さらに自らより高みに在る強者に対しても、いずれは無限を超えたあらゆる世界とその外の果て無き果てに到るまでの全ての存在を敵に回しても勝利する自分が、今たまたま自分より強い相手に遠慮するなど格好悪いし下らない、それ以前に自分より強かろうがなんだろうが戦えば絶対勝つ、という考えから、強者への遠慮も無い。

完全に天上天下唯我独尊で、我が道を行く、究極の自由人。

・その他：大陸を旅する間に“黒刃”の二つ名で知られるようになる。

最近では迷宮都市アルデリアでも“黒刃”の二つ名が浸透して来ている。

現在、実質、邪神使い（ゴッド・ティマー）かつ時空竜使い（ドラゴン・ティマー）かもしれない（これから特殊固体の創造と破壊の不死鳥使い（フェニックス・ティマー）にもなる予定）。

迷宮都市に来て僅か2カ月半程度でSS級相当探索者となる。

SS級相当探索者到達・レコードホルダー最短記録保持者。

現在は規定不能探索者。

また戦いの基本すら教わらず、生来のスピードと慣れのみで戦ってきて、すぐに探索者となった為、人の技の常識に囚われず、探索者の肉体構造に合わせた最適な“技”を己がセンスで生み出している。

恐怖心を取り戻した段階でディザスターの計画通り、そしてクラウドと同様に、ただの人間という種族の無限の可能性の“極限”に“到達”為、神々の探索者システムの枠から抜け出し、探索者カードでは測れなくなった。ただし年齢・装備・預金については神々の探索者システムとは関係無い部分なので表示可能。

スレイ

Lv：unknown

年齢：18

筋力：規定不能

体力：規定不能

魔力：規定不能

敏捷：規定不能

器用：規定不能

精神：規定不能

運勢：規定不能

称号：unknown

特性：unknown

祝福：unknown

職業：unknown

装備：紅刀アスラ、蒼刀マーナ、ミスリル絹のジャケット、ミスリル絹のズボン、牛鬼の革のスニーカー、九尾の腕輪

経験値：unknown

預金：          コメル

規定不能探索者

## キャラ紹介（迷宮都市アルテリア）

リリア・アルメリア：18歳、女、人間。

・容姿：腰まで伸ばしたストレートの赤毛と大きく丸めの明るい茶色い瞳。肌の色は白い。彫りの深い大陸系の顔立ちの美少女。身長155センチメートルほど。胸はCカップと標準的だが、腰は括れて、脚も長く、全体的なスタイルは抜群。服装はその日によって違うが、活動的な感じで統一されている。首にはスレイとペアの相思の首飾りを掛け、左手薬指にスレイに貰った護法の指輪を填めている。探索者ギルド・迷宮都市支部で人気のアイドル的存在。

・特徴：探索者ギルドの職員としては成り立てで、スレイが探索者への登録と改造まで最後まで面倒を見た最初の相手。顔が広く独自の情報網を持ち、プロの情報屋顔負けな程。

・性格：明るく活発な雰囲気、実際それに見合った明るい性格。喜怒哀楽が激しい。真剣な時にはとことん真剣になる。結構容赦が無い。懐は深いがそれなりに嫉妬深い。積極的でかなり何にでも顔を突っ込む。意志は強い。

・その他：探索者ギルド登録所&仕事斡旋所受付嬢。ギルドマスターの娘。

ゲツシュ・アルメリア：46歳、男、人間。

・容姿：彫りが深く威厳のある顔立ち。年齢故のアッシュブロンドの髪と髯を清潔に整えている。髪は短すぎない短髪。大きく丸めの

深い茶色い瞳。眼鏡をしている。肌の色は白い。彫りの深い大陸系の顔立ちのナイスミドル。身長180センチメートルほど。鍛えられている訳ではないが、決してたるんでいないスマートな体型。常に威厳あるフォーマルなスタイルの服装をしている。

・特徴：当然の如く組織運営に優れ、人を使うのが上手い。

・性格：器が大きく、偏見などに囚われず人を見る事が出来る、また見る目もある。判断力にも優れ、決断力もある。娘には非常に弱い。それなりに気を遣う性格で、色々と背負い込み易い。また相手の立場が自分より上な場合はそれなりにプレッシャーを受ける。結構苦勞人気質。その為、最近は色々とある為に胃薬の世話になっている。

・その他：探索者ギルドのギルドマスター。代々ギルドマスターは光神ヴァレリアの最高司祭・聖王の神託により任命される。

アツシュ・グラナリア：18歳、男、人間。

・容姿：ツンツン尖った短めの茶髪に、大きく丸く明るい茶色い瞳。彫りの深い大陸系のやや上品なそこそこ整った顔立ちの青年だが、悪戯好きの子供のような稚気も漂わせる。肌の色はちよつと焼けて茶色い。身長は185センチメートルほど。筋肉でそれなりにゴツイ体型。探索時は戦士らしくアダマタイト製の実に硬質で頑丈そうな全身鎧かつ同じくアダマタイト製の実に硬質で頑丈そうなバルディッシュという形状の戦斧という重装備。首には飛翼の首飾りを掛けて、腰には魔法の袋を提げている。普段は特に気にする事なく、貴族らしいが活動的な服装をしている。

・特徴：エルシア学園の今代の卒業生ではアツシュ達3人が飛び抜

けて並び、剣士科主席と騎士科主席は一段劣つていられる。本来ならば例年卒業間際に騎士職にクラスアップした騎士科主席が卒業時点では一番優れているのが普通。また兎兎帝国第二皇女・癒しの竜皇女エリナとは過去の経緯から両思いで、文通のみの恋人同士。エリナに求婚する為、探索者として父親よりずっと大きな功績を立て、クロスメリア王国国王・勇者王アルスに一代公爵位を賜る事を目指している。ちなみに二人の交際に反対してるのはエリナの姉くらいで、両親はエリナの想いを尊重するつもり。

・性格：常に前向きで、人を引っ張って行くような明るい性格。またそれなりにスケベ。意志はそれなりに強い。ともかく騒がしい感じ。口を滑らせ酷い目に合う事も多い。友情などを大事にする。真面目な時はそれなりに決める。

・その他：探索者出身・一代男爵グラナリア家長男。ルルナの双子の兄。エルシア学園戦士科主席卒業生。

ルルナ・グラナリア：18歳、女、人間。

・容姿：腰まであるストレートの茶髪に丸く大きく穏やかな垂れ目の明るい茶色い瞳。彫りの深い大陸系の非常に上品な貴族的な顔立ちの美少女。肌は白い。身長は160センチメートル程度、胸はCカップと標準的だが、腰は括れ、脚は長く、また鍛えられたしなやかな肉体で、スタイルは抜群。探索時は上品な絹の服と絹のスポンに動き易い革の靴を履き、その上から胸部のみを覆うアダマンタイト製の実に硬質で頑丈そうなプレストプレートを装備している。また武器としてアダマンタイト製のこれも実に硬質で頑丈そうなガンレットを用いている、本来は防具だが殴るのに使うので武器のよくなもの、こちらもダマススス製なので木目状の模様がある。首には飛翼の首飾りを掛け、腰には魔法の袋を提げている。普段着は上

品な仕立てのドレスで、頻繁に着替えている。

・特徴：エルシア学園の今代の卒業生ではアツシユ達3人が飛び抜けて並び、剣士科主席と騎士科主席は一段劣つていられると言われている。本来ならば例年卒業間際に騎士職にクラスアップした騎士科主席が卒業時点では一番優れているのが普通。大それた望みは持たず、それなりの功績を立てる事で男爵位を継ぐ事を認められるか、新たに低位の爵位を得て、好いた男と添い遂げられればいいと思っっている。

・性格：少女らしく、惨劇の場で心が折れてしまう程度には意志は弱い。また探索者出身の一代貴族の家の娘ながら、喋り方や仕草も貴族的で、貴族たらんとして、上流階級らしい振る舞いを身に付けている。どこか控えめで、それほど前が出るタイプではない。鷹揚で男を立てるタイプ。

・その他：探索者出身・一代男爵グラナリア家長男。アツシユの双子の妹。エルシア学園闘士科主席卒業生。

エミリア：18歳、女、エルフ。

・容姿：腰まで届く金髪のとていれに大きく切れ長で釣り目の金色の瞳の圧倒的な美少女。人より美形が多いエルフの中でも更に美形が多いハイエルフにさえ勝ると言われる特別優れた美貌を持つ。肌の色は抜けるように白い。身長は165センチメートルほど。エルフとしては珍しい非常に豊かなEカップの胸の持ち主。当然他の部分はエルフらしく妖精と言つに相応しい優美なスレンダーさを備え、腰も括れ、手足もすらりと長く、スタイルも抜群。身体にピツタリと張り付いた色っぽい服装の上に、茶色く染めたミスリル絹のローブを羽織っているが、その上からでもその胸の豊かさは見てと

れる。靴も茶色いエルフの靴。また武器である祝福の杖は治癒の効果を高める杖だが、ひどく鋭く先が尖り、持ち手も鈍器のようになっていて、非常に物騒な武器にもなる、見た目も物騒な代物。左腰には細剣でありながら実に硬質で頑丈そうなアダマントタイト製のレイピアを鞘に納めて差している。首には飛翼の首飾りを掛け、腰には魔法の袋を提げている。

・特徴：エルシア学園の今代の卒業生ではアツシュ達3人が飛び抜けて並び、剣士科主席と騎士科主席は一段劣つていと言われている。本来ならば例年卒業間際に騎士職にクラスアップした騎士科主席が卒業時点では一番優れているのが普通。その美貌の為、グラナダ氏族の長老衆から有望な人間族との繋ぎを深くする為の役割を与えられ、迷宮都市のエルシア学園に送られたが、エミリアは反発し、探索者として独立し生きるつもりだった。

・性格：少女らしく惨劇の場で心が折れてしまう程度に意志は弱い、それでもルルナを庇うように抱きしめる程度には意志を保ち、またスレイに対し積極的にパーティに参加してくれるように願っている程積極的。独立志向が強く、自分らしく強く生きようという意識が強い。他種族に差別的なエルフの中でも特別な、他種族に対し友好的で差別意識を持たないグラナダ氏族の生まれの為、よほど嫌な性格の相手でも無い限り大体の人間に友好的である。

・その他：グラナダ氏族長老衆の一人にして元SS級相当探索者ジンの孫娘。エルシア学園魔術師科主席卒業生。

ジュリア：22歳、女、人間。

・容姿：腰までの長髪ストレートの金髪に、大きく切れ長で釣り目の凛々しい碧眼。彫りの深い大陸系の凛々しい顔立ちの白皙の美女。

肌の色は白い。女性としては長身で170センチメートルほど。胸はCカップと標準的だが、鍛えられた肉体はしなやかな獣のようで、腰は括れ、脚は長く、スタイルは抜群。日常では女性的な服装を好む。神殿での勤務時や探索時は漆黒の闇狼の革の服と革のズボンと革の靴を履き、その上から純白のオリハルコン製の胸部のみを覆う神殿騎士のブレストプレートを付ける。武器としては長大なオリハルコン製の神殿騎士のバスタードソードを鞘に納めて帯び、左手にはオリハルコン製の神殿騎士のバックラーを装備する。首には飛翼の首飾りを掛け、腰には魔法の袋を提げる。

・特徴：かつて未知迷宮【闇の迷宮】の上層階で暴れまわり被害を出していたS級ボスモンスター“闇狼”を倒したことから“神狼”の二つ名を得た。神殿騎士というだけでも神殿内では巫女と並び高位の存在だが、更にジュリアは職業神の神殿騎士の中でも高名な存在。

・性格：凜々しい容姿に見合った、はっきりとした性格や、言動なども備えていて。格好良い性格でもあるが。逆に女性らしいところも多く、女性らしい事を好み、料理などの女性的な事も得意としている。

・その他：S級相当探索者。職業神の神殿騎士。“神狼”の二つ名を持つ。

ライトオット・グレイブ：18歳、男、人間。

・容姿：しなやかな金髪が肩まで伸び、大きく丸い強い意志を宿した蒼い瞳の、物語に出てくる騎士のような、彫りの深い顔立ちの美青年。肌の色は元は白いがそれなりに焼けている。身長は180センチメートルほどで、ごつくはないがそれなりに鍛えられた体格。

日常では学園では学生服を、家などでは公爵家の嫡子に相応しい上品な服装をしている。実習時や探索時は、硬質で頑丈そうなアダマントタイト製の全身鎧を纏い、硬質で頑丈そうなアダマントタイト製の長大なツーンハンドソードを鞘に納め剣帯に吊り、硬質で頑丈そうなアダマントタイト製の大きな盾を背負っている。首には飛翼の首飾りを掛け、腰には魔法の袋を提げる。

・特徴：由緒正しい公爵家でありながら、質実剛健を旨とする家の教育方針で幼い頃から英才教育を施された為、他の騎士科の生徒が卒業直前にやっと騎士職に就くのが普通な中、既に二年生時には騎士職に就き、騎士科史上最強の生徒と呼ばれている。フレイヤに恋心を抱いている。天魔病から快復したルーシーに喧嘩を売られ叩きのめされた。

・性格：家の教育方針に沿わず、地位や実力を鼻に掛けているのが父親グレイブ公爵にとっての悩みどころ。傲慢な性格で人の上に立つのを当然と思っている。のみならず恋に狂った色気付いた青少年そのもの。

・その他：クロスメリア王国の由緒正しい公爵家であるグレイブ公爵家の嫡子。エルシア学園三年騎士科主席。

ジーク・グラント：18歳、男、人間。

・容姿：やや伸びた黒髪を背中結び、切れ長で鋭い真っ直ぐな黒い瞳の、人間でありながらどこか兎兎帝国風の彫りが深くも浅くもない、十人並みの柔らかい顔立ちの青年。肌の色は普通に白めの肌色。身長は175センチメートル程。身体は細くしなやかに鍛えられている。日常も探索時も布製のやはり兎兎帝国風の衣服を纏い、革のスニーカーを履いている。探索時のみミスリル絹製の白いセス

タスを両手に巻く。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：学生らしくレベルは低く、ステータスも低い。が、実力としては実はライオットやルーシーより遙かに上。グランド家の“技”とはいかに探索者の能力を限界まで活かすかを追求してる為、単純にステータスが高くとも扱いきれてない2人より、ステータスを限界近くまで使いきっているジークの方が強い。だが一応は闘士科の主席を取ってはいしたが、その本来の実力はずっと隠して来て、誰にも見破られていなかった。グランドという苗字でありながら、“あの”グランド家の人間であるなどは誰も考えていなかった程。アツシュ達3人も気が付いていなかった。だが“女帝”や“剣女神”は気が付いていた可能性が高い。

・性格：素直で真つ直ぐな性格。また自己顕示欲が全く無く、自らの力を隠す事を苦とも思っていなかった。またそれでありながら大変な努力家でもあり、自らの力を高める為の修行は自己に妥協を許さず常に全力で行っている。自らより強い者を素直に尊敬する性格。

・その他：世界中に広がる闘術の大家であるグランド家本家の嫡子。エルシア学園三年闘士科主席。

ミーナ・グランド：22歳、女、人間。

・容姿：腰までのややウェーブがかった黒髪に、大きく切れ長で奥深い黒い瞳の、晁竜帝国風の、彫りが深くも浅くも無い顔立ちの美女。肌の色は普通に白めの肌色。身長170センチメートル程。胸はDカップで大きめで、細くしなやかに鍛えられながら、腰は括れつつもヒップのラインは豊かで、脚も長く太腿に色気が漂い、スタイル抜群。日常時も探索時も、晁竜帝国風の、龍革製で赤い、どこ

か胸元が開き、スリットが入った、露出過剰で色香たっぷりの服装をして、また靴も赤い龍革製のハイヒールを履いている。また探索時のみ硬質で頑丈そうな長いアダマント製の棍を持つ。飛翼の首飾りを首に掛け、腰には魔法の袋を提げる。

・特徴：弟と違い学生時から存分にその“技”を振るい、グランド家の名をエルシア学園でいい意味でも悪い意味でも高めていた。闘士科史上最強の生徒などと呼ばれたが、実質素質はジークの方が上。

・性格：陽気で破天荒、弟を振り回す横暴な姉。天然で色香を振り撒き男に言い寄られるが、自分より弱い男は対象外と公言して憚らず、また強いだけでも駄目などと贅沢を言い、文字通り投げ捨てている。気に入った相手には天然で色仕掛けをするが、今まで気に入った相手は皆無。

・その他：グランド家本家・長女。ジークの姉。エルシア学園闘士科主席卒業生。

ルーシー：18歳、女、人間。

・容姿：明るい茶髪がカールしふわふわとし腰まで伸び、大きく丸い明るい蒼い瞳の、大陸系だが彫りは浅めの顔立ちの、可愛い美しい少女。肌は白い。身長160センチメートル程。胸は着痩せするタイプで実はDカップ、服に隠れて分からないが、腰も括れていて脚も長く、スタイルも良い。日常でも探索時でも、黒い魔法の三角帽子を被り、黒い魔法のローブを纏って、木で作られた魔法の杖を持っている。魔法のローブの下は身体にピッタリ張り付く黒のインナー。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：ジュリアの知り合いルミアの娘でスレイとジュリアが採っ

て来た薬草で天魔病より快復するが、それにより手に入れた強大な魔力に溺れ傲慢になり、ルミアや周囲を困らせている。ライオットとジークと三年戦士科主席に喧嘩を売って、ライオットと三年戦士科主席は倒したが、ジークには無視された。他の三年主席、剣士科主席“剣女神”と、そして本来倒さねばならない相手である魔術師科主席“女帝”は、機会が無いだけ、と言いついて、実際はビビって無意識に逃げてる。

・性格：元々は明るく快活で人懐っこく無邪気な少女だったが、強大な魔力を手に入れた事で、内に秘められていた負けず嫌いな気質が発現し、自らの魔力に尊大な自負心を持ち、他人を見下し、傲慢で好戦的な少女になってしまった。とはいえ無意識に過去からの最大の敵を避けている辺り、生来の気弱さも相変わらず持っているらしい。

・その他：元天魔病の少女。ルミアの娘。エルシア学園三年魔術師科次席。

エカティーナ：18歳、女、人間？

・容姿：足下まで伸びる艶やかで光を反射し煌くストレートの黒髪に、大きく切れ長でやはり光を反射し煌く黒い瞳の、どこかダイヤ風の彫りの浅い顔立ちの高みに立つ者の高貴な雰囲気漂わせる絶世の美少女。肌の色は普通に白い肌色。身長155センチメートル程。胸はDカップと大きめ、腰は括れ、脚も長く、スタイル抜群の学園では学生服。他では常にダイヤから取り寄せたミスリル絹の赤と白の巫女装束を纏い、ミスリル絹の足袋を履き、珍しく丸く周囲を太陽の文様が彩った鏡面が眩いばかりに輝く魔法の鏡を武器としている。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：幼い頃から探索者に成り、現在は既に魔導師の職に就いている。エルシア学園史上でも異端の最強と呼ばれる2人の片割れ。もう一人のセリアーナとは幼い頃からの親友。その圧倒的な実力と生徒会長として権限を存分に振るう事から“女帝”<sup>エンブレス</sup>と学園内で通り名が付いた。

・性格：人の上に立ち命令する事を当然と感じ、自らの実力の高さも当然の物として、だがそれに見合う努力と行動をするタイプ。人を惹きつけるカリスマ性を持ち、人に反抗する気を起こさせない。親友のセリアーナの事は信頼し頼りにしている。剣においてはセリアーナに譲ると思っているが、自分が誰かに敗北する事など考えた事も無い、まさに生まれつきの“女帝”<sup>エンブレス</sup>。

・その他：王都サザンクロスの官僚の娘。セリアーナの親友。エルシア学園三年魔術師科主席。エルシア学園生徒会長。“女帝”<sup>エンブレス</sup>という学園内での通り名を持つ。

セリアーナ：18歳、女、人間？

・容姿：鮮血の如き紅の足下までの艶やかな髪に、大きく切れ長な紅の瞳の、彫りの深い大陸系の顔立ちの、どこまでも優しい包容力と正義感に満ちた厳しさの両方を感じる雰囲気漂わせる絶世の美少女。肌の色は抜けるように白。身長170センチメートル程。胸はEカップと大きく、鍛えられた細くしなやかな肢体で、腰は括れ、脚は長く、スタイルは抜群。服装は学園では学生服。他では常にミスリル絹のどこか軍服じみたパンツルックと、火車の革と魔法のラバーで作られたスニーカーで。探索時にはその上からミスリルの銀の輝きが眩い長大なバスタードソードを二本赤い鞘に納め両腰の剣帯に下げ、ミスリルの銀の輝きが眩いプレストプレートを装備する。極めて珍しいバスタードソードの二刀流使い。飛翼の首飾り

を首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：幼い頃から探索者に成り、現在は既に剣鬼の職に就いている。エルシア学園史上でも異端の最強と呼ばれる2人の片割れ。もう一人のエカティーナとは幼い頃からの親友。その長大なバスタードソードを二本用いての圧倒的な二刀流の剣技があまりに美しく女神の如く見えたと言いが言い出し“ソードゴッドレス 剣女神”と学園内で通り名が付いた。

・性格：正義感が強く、人を取り締まり、人に正しさを求めながらも、どこまでも優しく、辛抱強く相手の改心を待つ包容力がある。その剣技の苛烈さからは信じられないような優しい性格は初対面の相手に驚かれ、風紀委員長などという役職にありながら、恐れられるどころか学園生の誰からも慕われている。

・その他：鍛冶師の娘。エカティーナの親友。エルシア学園三年剣士科主席。エルシア学園風紀委員長。ソードゴッドレス “剣女神”という不遜にも神の名を冠する学園での通り名を持つ。

ガールド・グラナリア：38歳、男、人間。

・容姿：短めの茶髪に、大きく丸く茶色い瞳。彫りの深い大陸系のやや上品なそこそこ整った顔立ちとアッシュと良く似ているが。髪は大人しく下りていて、年齢相応の落ち着きがあり、茶色い髭をうつすらと生やした大人の男性。肌の色はアッシュと同じくちよつと焼けて茶色い。また、身長は185センチメートル程とアッシュと同じ程度で、体型もアッシュと同じように筋肉質でこつたい体型をしている。普段着は男爵らしく貴族服だが、探索時はやはりオリハルコン製の全身鎧を纏い、オリハルコン製の形状はバルディッシュの戦斧を持つ。首には飛翼の首飾りを掛け、腰には魔法の袋を提げ、

左手薬指にはリリーナとの結婚指輪をしている。

・特徴：一代男爵位は名誉爵位のようなものなので、仕事は普通に探索者を続けている。妻のリリーナと戦闘メイドのヒルデとパーティーを組んでの探索。

・性格：恐妻家で妻に頭が上がらない。だが子供達に対しては良い父親だし、妻に対してもちゃんと愛情を持っているので夫婦仲は上手くいっている。落ち着いた雰囲気醸し出し、大人の男といった風情だが、どこか苦勞人。

・その他：A級相当探索者。探索者としての功績でのクロスメリア王国一代男爵。アッシュとルルナの父親。

リリーナ・グラナリア：40歳、女、人間。

・容姿：ルルナに似て、腰まであるストレートの茶髪に丸く大きく明るい茶色い瞳だが、娘と違い釣り目。彫りの深い大陸系の非常に上品な貴族的な顔立ちの美女。速めに高位の探索者となった為容姿は20代後半程度に見える。肌の色は白い。娘と同じく身長は160センチメートル程度、胸はCカップと標準的だが、腰は括れ、脚は長く、また鍛えられたしなやかな肉体で、スタイルは抜群。普段着は貴族としてのドレス姿。探索時は上品なミスリル絹の蒼い服装に動き易い蒼染めの竜革の靴を履き、その上から胸部のみを覆うオリハルコン製のブレストプレートを装備している。武器としては蒼染めの竜革のセスタスを巻く。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げ、左手薬指にガルドとの結婚指輪をしている。

・特徴：探索者登録を更新していないだけで、今もガルドの探索についていつている。

・性格：破天荒な性格で好奇心も強い。自分よりランクが下のガルドを自ら口説き落として夫にした。ただし自分以外に女は作らないという約束をさせた。子供達にはかなり放任主義。だがきちんと気には掛けている。行動力に富む。だがきちんと貴族としての振る舞いは身に付け実行している。夫を支配下に置いていかかあ天下の典型。

・その他：元S級相当探索者。グラナリア男爵夫人。アッシュとルナの母親。

ティナ：25歳、女、人間。

・容姿：腰までの金髪をポニーテールにし、切れ長な碧眼の、無表情な、彫りの深い顔立ちの出来る大人の女といった風情の美女。肌の色は白い。身長155センチメートル程。慎ましいメイド服に包まれた肢体は、胸はEカップ、腰は括れ、ヒップのラインは豊かで太腿のラインも艶かしく、脚は長く、実に抜群のスタイル。だが手だけは働く女に相応しく、あかぎれなどがある。

・特徴：主夫妻の探索に付き合うメイド長に代わり邸内の雑事は殆ど彼女が指示し責任を持って監督している。

・性格：厳しく優しく邸宅のメイド達を管理する大人の女性。とてもきっちりした性格で、メイドとしての品格を正しく備えている。完璧な仕事と佇まいで、室内の風景に溶け込む様に在り、それであるがら絶妙のタイミングで主や客人の期待に応える。

・その他：グラナリア家の副メイド長。

ヒルデ：26歳、女、人間。

・容姿：腰までのウェーブした金髪に切れ長で大きめの碧眼の、大陸系の彫りの深い顔立ちの美女。表情は豊か。肌の色は白い。身長160センチメートル程。胸はDカップで、鍛えられた細くしなやかな肢体で、腰は括れ、脚は長く、スタイル抜群、だが副メイド長に劣るのを気にしてる。素材はミスリル絹だが、日常も探索時も常に慎ましいメイド服。そのしなやかさ故に実際に掃除にも使えてしまつ木目状の文様の入った特注のダマスカス製の箒を武器とする。まさに趣味の領域。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：最近上流階級で流行の戦闘メイド。つまり踊って戦えるメイドさん。歌えるかは不明。主人夫妻の探索について行く事が多い。

・性格：最近探索者から現れ始め、上流階級で流行している戦闘従者、その中の戦闘メイドなどという物になるだけあって、やはり主人の妻に似て根は破天荒な性格をしているが、メイドらしく仕事もこなせ、慎ましい佇まいを常に見せ、邸宅に長期に居る時はメイド長の役割をきちんと果たし、そんな所は全く表に出さないプロ。

・その他：A級相当探索者。グラナリア家のメイド長。戦闘メイド。

ルミア：36歳、女、人間。

・容姿：明るい茶髪がカールしふわふわとし膝まで伸び、大きく丸い明るい蒼い瞳の、大陸系だが彫りは浅めの顔立ちの、可愛らしさを残した美女。ふわふわした雰囲気のを漂わせている。肌は白い。身長155センチメートル程。胸はDカップで、腰も括れていて、脚も長く、スタイルも良い。大人の女性らしい落ち着いた雰囲気の服

装をしている。

・特徴：ジュリアの職業神の信徒としての先輩で恩人。探索者ではない。一般の信徒なので立場はジュリアより下。最近のルーシーの自らの力への過信には困っている。

・性格：ふわふわとして、実際それに見合った天然さがありながら、相手を翻弄し手玉に取るような測り難さもある。一応重い雰囲気にもなれるが脱力するような緩さは保ったまま。

・その他：職業神ダンテスの信徒。ルーシーの母親。

フィーナ：18歳、女、人間。

・容姿：白銀の髪をストレートで腰まで伸ばし、大きく丸い蒼い瞳をした、儂げな雰囲気を感じさせる、彫りの浅い顔立ちの美少女。肌の色はひどく白い。身長は150センチメートルほどと小柄。胸もやや小さめでBカップ、全体的にほっそりとして華奢な印象。常に職業神の巫女服を着ている。

・特徴：職業神の巫女という事で、職業神の神殿の中では15人しかいない稀少な高位の存在であり、フィーナの場合は神殿から出た事も無かった。剣士系職業のクラスアップを担当する3人の内1人外の事はガイドブックなどで読み漁り、知識だけなら相当な物。知識はあるが世間知らず。スレイに職業神の教義の本質である人の無限の可能性を拓く、その無限の可能性が開花する片鱗を見て、一目惚れして、希望を見ている。

・性格：儂げではあるが結構舌鋒鋭く、また世間知らずであるが故に積極的で行動的。実際儂げな印象に違わず、教義や、自らの職務

についてなど、色々と考えているのだが、一度動き出すとそんな事は感じさせない程に活動的である。

・その他：職業神の巫女。

メアリー：37歳、女、人間。

・容姿：まとめてアップした黒髪に、丸く大きな茶色い瞳、ふくよかだが彫りの深い顔立ちのおばさん。肌の色は白いが焼けている。身長160センチメートル程。体型もまたふくよか。主婦らしい服装をしている。

・特徴：リリアやジュリアから、探索者ギルドに関わりある年下の人物とはかなり関わりを持ち、自分の子のように思っている。

・性格：おばさんらしく豪快で豪気、だけど細やかな気遣いもできる性格。

・その他：探索者ギルド換金所職員。

アリア：31歳、女、人間。

・容姿：ショートカットの金髪に、大きく切れ長の碧眼の、大陸系の彫りの深い顔立ちの大人の美女。豊かなDカップの胸に、細身の体型で、腰も括れ、脚も長く、スタイル抜群。若々しく大人の色香を感じさせる。服装はフォーマルで出来る大人の女性と言った感じの下はスカート型のスーツのような形状の物。

・特徴：ケリーの恋人の内の一人。ケリーが複数の恋人を持つ事を当然のように受け入れているが、強い男が恋人を複数持つというの

はこの時代の大陸では一般的な価値観。恋人だけあってかなりケリ  
ー鬮肩。

・性格：出来る女性といった風貌に違わず、きびきびとして、実に  
きつちりとした行動をする、性格的にもさっぱりとした女性。だが  
大人としての包容力も持ち、ケリーをその包容力で包み込むように、  
見守っている。

・その他：探索者ギルド銀行職員。

ダンカン：108歳、男、ドワーフ。

・容姿：ごつい顔にごつい髯の強面のドワーフ。無造作に伸びた茶  
色い髪も髯も固い、小さくつぶらな瞳も茶色。表情は豪快。ずんぐ  
りむっくりと岩のごつい体格。鍛冶師らしいだが露出の多い  
作業着に、額に鍛冶作業中は目を覆うゴーグルを引っ掛けており、  
ごついグローブに、鍛冶作業用のごつい角ばった大槌を持つ。

・特徴：頑固一徹な鍛冶職人。

・性格：まさにドワーフの鍛冶職人らしく頑固そのもので、自らの  
仕事に妥協しない。だがこれでも探索者ギルドで働くだけありそれ  
なりに社会慣れしており、ディラク刀の話など、普通のドワーフが  
聞くだけで激怒するような話を、きちんと話せるだけの理性と世間  
性は持つ。特に武具を造る事に拘り、それ以外の物を造るのは好ま  
ない。

・その他：探索者ギルド専属鍛冶師。

フレイヤ：28歳、女、豹のライカンスロープ。

・容姿：腰ほどまである茶色い髪をカールさせ、切れ長で獣のように奥深い妖艶な茶色い瞳。大陸系の彫りの深い顔立ちで、目の下に泣きぼくろがあり、壮絶な色香を漂わせる大人の美女。肌の色は白。身長170センチメートル程。胸はDカップ、腰も括れ、起伏豊かな体型をして、脚も長く、スタイル抜群。色っぽく、その色香を強調するようなミスリル絹の服装を常にしている。靴は風のような意匠をしている蒼いハイヒール。探索時はオリハルコン製の鞭を腰に巻く。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を提げている。

・特徴：未亡人。決して男を寄せ付けずガードが固かった。ライカンスロープらしく月齢に合わせ発情期があるが今までは自分で抑えていた。時折エルシア学園の臨時講師などをしている。

・性格：柔らかい雰囲気大人の女性で、包容力があり、実際様々な相手を包み込む優しさがあるが、ある一線以上には全く踏み込ませなかった。娘のサリアを溺愛している。言動が常に色香を帯びている。どこか凄みもある。

・その他：“疾風”の二つ名で呼ばれた元S級相当探索者。宿屋“止まり木”の女主人。

サリア：6歳、女、人間と豹のライカンスロープのハーフ。

・容姿：母親譲りの腰まであるカールした茶髪と、父親譲りの丸く大きな碧眼。大陸系の彫りの深い可愛らしい顔立ちの美少女。常に子供らしい可愛らしい服装をしている。

・特徴：スレイを兄のように慕う。

・性格：子供らしく無邪気で、天真爛漫で、喜怒哀楽が激しく、すぐに機嫌が変わる。懐いた相手には甘えん坊。元気で甘え上手。

・その他：フレイヤの娘。

キヤル：28歳、女、猫のライカンスロープ。

・容姿：栗毛のショートカットに、そのまま本当の猫目も茶色。常に半獣化状態。といってもも人との違いは耳と目と尻尾ぐらいの物。胸はCカップで、起伏豊かな体型の、なかなか色っぽい女性。ほとんどいつも食事処“来々軒”の制服を着ているが、普段の服装は大人の女性らしい小じゃれた物。ただどちらも尻尾を出す穴など、多少の改造をしている。

・特徴：人妻。猫のライカンスロープの本性を隠さない。性格に似合わず仕事は優秀。

・性格：サリアにおばちゃんと言われかけ本気で怒る大人げない性格。実に遠慮が無い。人をからかうのが好き。だが結構頼りになる。奔放で気侷でだけど憎まれない性格。

・その他：食事処“来々軒”の唯一の従業員。食事処“来々軒”の主人の妻。フレイヤの親友。

イフリート：年齢不詳、性別不詳、炎の精霊王。

・容姿：炎を纏った獰猛な巨人の姿をしているが、本来容姿は可変。

・特徴：迷宮に置いては人間を成長させる役割の為B級ボスモンスターを演じている。世界樹との同調により+2ランクの強化が可能。

・性格：神々の自らを呪縛したやり様に怒りはしても、人を成長させる為にやられた振りをする役割に対しては寧ろ自ら望んで行い、弱き者に力を与える事にやり甲斐を見出す、誇り高く、強者の自負に満ちた性格。恩義を忘れない。

・その他：S級相当。配下の炎の精霊を全て使役すればSSS級相当。

ケリー：19歳、男、人間。

・容姿：見た目はそのまま20歳ぐらい。腰まである金髪と、大きく切れ長で鋭い碧眼の、彫りが深い顔立ちの、髭を綺麗に剃った大陸系の彫りの深い顔立ちの美青年。身長185センチメートル程。筋肉質で厚みのある身体つき。普段から青いミスリル絹のシャツを着て黒いズボンを穿いている。探索時はその上にオリハルコン製の胸当をして、軽い白の翼竜の革の靴を履き、両腰に、クロウより授かったヒイロカネ製の鐔にそれぞれ桜の文様と葉の文様が刻まれ、簡素ながらも凝った意匠の柄の、刀身は実に磨き上げられた美しさを持つデリラク刀、“桜花”と“散葉”を差している。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げている。

・特徴：幼少期よりギルド子飼いの探索者。最近刀神クロウの弟子となった。アリアを始めとした複数人の恋人がいる。

・性格：若さに相応にまだ未熟で短気な性格で、また自負心もあり、なかなか自分と同じ年頃や自分より年下で自分より実力者を認める事はできないが、一度認めればちゃんと敬意を見せる。真っ直ぐな気性で、分かり易い。努力家で根性もある。ややシスコン気味。

・その他：S級相当探索者。探索者ギルド特別工作員。刀神クロウの弟子。マリーニアの弟。

マリーニア：20歳、女、人間。

・容姿：見た目はそのまま20歳ぐらい。膝まである長いウエーブした金髪、と大きく切れ長の神秘的な光を宿した碧眼の、大陸系の彫りの深い顔立ちの神秘的な美女。身長は165センチメートル程。胸はDカップで、腰も括れ、脚も長く、スタイル抜群で、どこかオリエントな雰囲気、艶やかな白い肌で色香を漂わせる。普段から先端に多角鏡面の飾りがある長い杖を持ち、ミスリル絹の紫染めのローブを纏い、足首までの長いミスリル絹の紫のスカートを穿いている。ローブの下は紫のインナー。軽い赤染めの翼竜の革のハイヒールを履いている。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：幼少期よりギルド子飼いの探索者。生まれつき特別な占師としての力を持ち“星詠”の二つ名を持つ為、ギルドではその力から特別重宝されている。最近白姫サクヤの弟子となった。

・性格：真面目で努力家。幼い頃よりその占術の力で様々な物を見てきた為には実には相当疑り深い。弟に対しては優しい姉。潔癖症で、女性にだらしない男には厳しい所を見せる。

・その他：S級相当探索者。探索者ギルド特別工作員。白姫サクヤの弟子。占師。ケリーの姉。

ホーク：34歳、男、人間。

・容姿：見た目は年齢相応。肩まで無造作に伸ばした茶色い髪に、

大きく切れ長で鋭くそれでいながら陽気な茶色い瞳。彫りの深い大陸系の平凡な顔立ちの男。身長180センチメートル程度。肉体は鍛えられてはいるが、特段特徴の無い普通の体型。普段着はこれまた特徴のない一般的な服装をしているが、探索時にはオリハルコン製の全身鎧を身に纏い、オリハルコン製の長大なツーンハンドソードを鞘に納め腰に帯びる。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：全員がS級相当探索者のパーティ『鷹の目団』のリーダー。お調子者で実力は普通だが、何か人を率いる魅力を持つ。

・性格：お調子者で、すぐに場をコミカルなノリにするが、人を惹きつける何かを持ち、リーダーシップがあり、決断力・判断力に優れる。また結構容赦の無い性格。やることが大味で大胆。

・その他：S級相当探索者。『鷹の目団』のリーダー。

オグマ：35歳、男、獅子のライカンスロープ。

・容姿：30歳ちようどくらいの見た目。獅子の鬣の如き茶色い髪と髭、大きく切れ長で鋭く獣性を宿す茶色い瞳。大陸系の彫りの深い、獐猛な顔立ちの男。身長は2メートル程。獣のしなやかさを備えながら、実に厚みのある筋肉質な肉体をしている。服装は常に、ダイスが細工した獣化しても破れる事無く脱げる茶色いミスリル絹の衣服に、茶染めの龍革の靴と常に軽装。探索時のみオリハルコンの爪を装備する。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：全員がS級相当探索者のパーティ『鷹の目団』のサブリーダー。SS級相当探索者への昇格も近いと言われる実力者。単純な戦闘力ならそこらのSS級相当探索者にも匹敵する。

・性格：リーダーがお調子者である為、常に冷静に状況を判断し、進言するタイプ。やはり獅子のライカンスロープだけあって凶暴さも内に秘めている。ただ恋愛関係には疎く、想いを寄せた相手の前だとカチンコチンになり、緊張が激しい。昔からフレイヤに想いを寄せているが、全く相手にされていない。

・その他：S級相当探索者。『鷹の目団』のサブリーダー。獅子王の二つ名を持つ。獣化を極めた獅子のライカンスロープ。狂化を極めたバーサーカー。即ち狂獣王。

リリイ：45歳、女、風の小妖精。

・容姿：見た目の年齢は少女の様。蒼い足下までの軽くたなびく髪に、丸く大きな明るいきの様な蒼い瞳。彫りの深い顔立ちの妖精らしい美形。半透明の羽が生えている。手の平に乗る程の小ささで、15センチメートル程のサイズ。体型は妖精と呼ぶに相応しくスレンダー。服装は蒼くたなびく薄く透けた衣を纏い、サイズ相応の妖精らしい不思議な木の杖を持ち、どこか煌びやかな靴を履いている。サイズから特注の高価な飛翼の首飾りを首に掛け、これまた特注の高価な魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：全員がS級相当探索者のパーティ『鷹の目団』のムードメーカー。風の小妖精で、非常に幸運値が高くパーティを財宝の元へと導く。魔法要員としても貴重。能力値としては低いが、身体の大ささからは考えられないような怪力。

・性格：ムードメーカーと呼ぶに相応しく、常に明るく前向きで、何事にも乗り気で、ホークの悪ふざけにもすぐに乗る。悪戯好きでもある。

・その他：S級相当探索者。『鷹の目団』団員。

ダイン：53歳、男、ドワーフ。

・容姿：ドワーフのらしく厳つく毛深い顔立ち。茶色い髪と髭も極めて硬い。ずんぐりむっくりとした岩のようにごつい体格。普段はごく普通のドワーフらしい服装、探索時はオリハルコン製の全身鎧を纏い、オリハルコン製の大きな盾を背負い、形状はトマホークと言われるオリハルコン製の戦斧を持つ。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：全員がS級相当探索者のパーティ『鷹の目団』の縁の下の力持ち。ドワーフだけあつてごついのに誰よりも器用な指先を持ち、様々な宝箱や扉の鍵や罠を解除してきた。パーティの装備の整備も彼が行っている。

・性格：無口で照れ屋、ドワーフなのに気性は大人しく気が優しい。常に地味な作業に黙々と従事するのが好む。

・その他：S級相当探索者。『鷹の目団』団員。

レイナ：28歳、女、人間。

・容姿：見た目は25歳程。肩程までの茶色いウェーブした髪に、大きく切れ長な茶色い瞳。彫りの深い顔立ちの美女。身長165センチメートル程。胸はDカップで、腰は括れ、脚も長い、抜群のスタイル。服装は常に黒いミスリル絹のタンクトップと黒いミスリル絹のスパッツと黒染めの龍革のスニーカーを履く。探索時にもオリハルコン製の胸当てを付け、オリハルコン製の長剣を鞘に納め腰に佩

き、オリハルコン製のバックラーを持つだけで、実際露出の大目な色気過剰な装備。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：全員がS級相当探索者のパーティ『鷹の目団』のお色気担当（ホーク談）。同じエルシア学園卒業生のクルトをからかい楽しんでる。

・性格：人をからかうのが、特にクルトをからかうのが好き。だが案外律儀で真面目で冷静な性格。

・その他：S級相当探索者。エルシア学園卒業生。『鷹の目団』団員。

クルト：25歳、男、人間。

・容姿：見た目は年齢のまま。短い金髪に、大きく丸い碧眼、彫りの深いどこか無垢な顔立ちの美青年。弟役と呼ばれるだけありどこか構われやすい雰囲気。身長は170センチメートル程。鍛えられた細い肉体。服装は常に龍革の白い胴着を龍革の黒い帯で締め、龍革の黒い靴を履いている。探索時のみ龍革の黒いセスタスを巻く。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：全員がS級相当探索者のパーティ『鷹の目団』の弟役（ホーク談）。いつもエルシア学園卒業生の先輩であるレイナにからかわれている。

・性格：単純な性格で、からかわれてすぐに反応するので、それが面白くてまたからかわれるという悪循環。素直で真っ直ぐ。純粹で、背伸びしたがつている。

・その他…S級相当探索者。エルシア学園卒業生。『鷹の目団』団員。

## キャラ紹介（クロスメリア王国）

アルス・クロスメリア：55歳、男、人間。

・容姿：腰まで伸びた輝く金髪に、大きく切れ長で強い意思を秘めた碧眼の、見た目20代半ばの、大陸系の彫りの深い逞しい顔立ちの美形の男。髭は綺麗に剃っている。肌の色は白い。身長190センチメートル程。筋肉質で逞しい身体つき。常に王の地位に相応しい豪華な装飾の施された、しかし同時に動き易さを重視した服を着て、左手には様々な色合いで輝く多面鏡構造の滑らかな小さな盾を装備し、左腰には王の威風を感じさせる豪奢で豪気でどこまでも絢爛な輝きを放つ柄も神秘的な意匠の拵えのロングソードを王の権威を示すのに相応しい豪華でありながら神秘的な威厳を持つ意匠の豪華な鞆に納め差している。探索時や戦闘時にはその上にオリハルコン製の全身鎧を身に纏う。飛翼の首飾りを首に掛け、腰には魔法の袋を提げる。

・特徴：20歳にして城を出奔し、10年で勇者としての称号を携え帰還し王となる。称号：勇者の中でも圧倒的な力を誇る。3つの究極級の中でも最強クラスのシークレットウェポンを持つ。その剣と盾を用いた戦闘術の技量は超一流で、戦闘スタイルこそ違えど、決して鬼刃ノブツナの刀術にも劣らない。

・性格：王らしい威厳を持ちながら、王になった経緯に相応しく行動的で、常に先頭に立って戦う。鷹揚で器も広い。自分の力に自信を持つ。娘には手を焼いている。職業：勇者の三人には頭を悩ませている。

・その他：称号：勇者。クロスメリア王国国王。“勇者王”の二つ名を持つ。

カタリナ・クロスメリア：23歳、女、人間。

・容姿：腰まである輝く金髪縦ロールの髪に、目は切れ長で大きめの赤い瞳で覇気を放つ。唇は小さいが艶やかさを感じさせ色気があり、大陸系の彫りが深く豪奢さを感じさせる顔立ちの絶世の美女。肌の色は白い。20歳ちようどくらいの年齢に見える、人の上に立つのが当然といった感じのオーラがあり、豪華絢爛さを感じさせる。身長は165センチ程。相当に強靱にしなやかに鍛えられてはいるが、見た目には表れず、その肢体は上流階級の女性らしい上品な柔かさを感じさせる。胸はDカップで結構大きめ、腰はかなり括れ、脚は長く、スタイル抜群。常に履く靴はシークレットウエポンの美麗な翼のような意匠の美しい靴。外に出る際はフル装備の上にローブを被り顔も身体も装備も隠す。城内では日常では動き易い西洋風の軽装ドレス、鍛錬時はフル装備、公式の場では豪奢で煌びやかなけれどあくまでカタリナ自身の美貌と上品さとスタイルの良さを引き立てる西洋風の高級なドレスを着用。探索時、戦闘時、即ちフル装備は、西洋風の軽装ドレスの上にオリハルコン製の胸当を纏い、巨大な神々しい輝きを放つシークレットウエポンのハルバードを背負い、オリハルコン製のバックラーを持つ。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：18歳で出奔し、5年で勇者としての称号を携えて帰って来た。能力値ならアルス以上だが経験の面でまだ及ばない。現在の戦闘の技量は一流と言ったところで超一流には及ばない。だが近衛隊副隊長ジルドレイをしてアルス以上の才能の塊の化物と称される為将来性には期待が持てる。

・性格：人の上に立つ者らしく人を従えるような性質を持つが、傲慢さは無い。所作は常に上品で、誇り高い性格をしている。時折城を抜け出したりなど、じゃじゃ馬姫といった感じの破天荒な行動をして、称号：勇者になった経緯を思い出させる。この年まで全く男に興味が無かったが、スレイに出会い興味を持った途端、すぐさま一度もしたことの無い色仕掛けをしてみせる程、何事にも一発勝負に強い。

・その他：称号：勇者。クロスメリア王国第一王女。クロスメリア王国近衛隊隊長。“姫勇者”の二つ名を持つ。

ジルドレイ・アステッド：53歳、男、人間。

・容姿：外見は40代の油の乗った壮年の男に見える。茶色い髪は短髪でオールバックだけど剛毛気味で髪の毛がはねてる、茶色い無精髭を生やしてて、切れ長で鋭い茶色い瞳。大陸系の彫りの深い顔立ち。肌の色は元は白いのが僅かに日焼けした感じ。身長は190センチメートル程。筋肉が見た目にも分かりやすく付いていて、結構ごつい体格。近衛隊副隊長という立場から殆どいつもフル装備状態だが、私服を着る際には、ラフでゆったりとした、厚い生地 of 男らしい服装を好む。探索時、戦闘時、フル装備は、オリハルコンの全身鎧を纏い、オリハルコンのバックラーを持ち、どこか透明な輝きを放ち涼やかな風の如く煌く柄に風の意匠の施されたシークレットウエポンのロングソードを鞘に納め腰に差している。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：現時点では勇者王アルスに次ぐ2番手の称号：勇者。

・性格：いつもカタリナに振り回されたり、職業：勇者の3人の教育に手を焼いたりと苦勞人。アルスの補佐でも苦勞している。ただ

し相応に好戦的な性格。

・その他：称号：勇者。クロスメリア王国一代大公。クロスメリア王国近衛隊副隊長。“狂風”の二つ名を持つ。

マグナス・スライカン：42歳、男、人間。

・容姿：30代程の見た目、スキンヘッドに細目の黒い瞳の、晃竜帝国系の彫りの深くも浅くも無い顔立ちの、落ち着いた風貌の男。肌の色は黒い。身長180センチメートル程。実に鍛え上げられた肉体をしている。常に白いミスリル絹の衣服を纏い、白い竜革の靴を履き、戦闘時や探索時にはその上にオリハルコン製の胸当を纏い、白く神々しい煌きを放つシークレットウエポンのセスタスを両手に巻く。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：魔闘術により全身に魔力の装甲を纏う事が出来る。また一般的な格闘技は一通り修めている。

・性格：常に落ち着いた仙人のような性格。人格者。ひたすらに自らを高める事を望む。

・その他：称号：勇者。クロスメリア王国一代大公。クロスメリア王国近衛隊隊長。“闘仙”の二つ名を持つ。

マリア・フレイム：40歳、女、人間。

・容姿：ウェーブした腰まである燃えるような赤い髪に大きく切れ長で釣り目の炎を宿したような挑戦的な赤い瞳の、大陸系の彫りの深い顔立ちの、20代後半に見える美女。肌の色は白い。身長160センチメートル程。胸はDカップ程あり、腰は括れ、脚も長くス

タイルは抜群。常に真紅の竜革のローブを纏い、真紅の竜革の靴を履いているが、ローブの下は実に挑発的で情熱的な真紅の色っぱい露出の高い服装の、情熱的な大人の美女、手には真紅の紅蓮の火焰の如き色合いと形状の杖を持つ。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：由緒正しい炎の魔術師の家系の出身。当然のように炎の精霊王の所在を捜し求めている。

・性格：どこまでも挑発的で自信に満ち、好戦的で、属性の如く燃える炎のような性格の女性。

・その他：称号：勇者。クロスメリア王国一代大公。クロスメリア王国近衛隊隊員。“火炎姫”の二つ名を持つ。

ヤン・ブレイブ：18歳、男、人間。

・容姿：短めの茶髪と大きく丸い目に濃い茶色い瞳で、大陸系だが彫りの浅い平凡な顔立ちには傲慢な表情が常に浮かぶ平凡な容姿の青年。身長は180センチ程。肉体的にもごく普通。普段は職業：勇者にして一代大公である事を誇りにし、似合いもしない豪華な貴族服を纏う。戦闘時、探索時は全て職業：勇者専用のシークレットウエポンである、全身鎧を纏い、中型の盾を持ち、両刃の直剣を鞘に納め腰の剣帯に提げる。それら全てが幻想的な蒼い色に淡く輝き、凝った神秘的な意匠を凝らした、幻想的かつ神秘的な雰囲気纏う。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：生まれ付いての職業：勇者である為、生まれた時に既にカードを持ち、狂喜乱舞した両親に彼らなりの英才教育を施された結果歪む。職業：勇者だけが使える封術により、ヴェスタの力によつ

てうまれた強大な世界の歪の力を使える。エリナに癒され惚れる。

・性格：ひたすらに傲慢で自信家だが実力は伴わない。生来の能力を過信し努力せず、自らより強い者は妬む。欲しい物は手に入れないと気がすまない。とことん歪んだ人間性。

・その他：職業：勇者。クロスメリア王国一代大公。クロスメリア王国近衛隊隊員。

エミリー・ブレイザー：18歳、女、人間。

・容姿：軽いウェーブがかかった茶髪が腰まで伸び、大きく切れ長の目に淡い茶色い瞳で、大陸系の彫りの浅い顔立ちのは傲慢な表情が常に浮かぶ一般的なレベルの美少女。身長は160センチ程。胸はCカップで、標準的な体型。普段は職業：勇者にして一代大公である事を誇りにし、似合いもしない豪華な高級ドレスを纏う。戦闘時、探索時は全て職業：勇者専用のシークレットウエポンである、全身鎧を纏い、中型の盾を持ち、両刃の直剣を鞘に納め腰の剣帯に提げる。それら全てが幻想的な蒼い色に淡く輝き、凝った神秘的な意匠を凝らした、幻想的かつ神秘的な雰囲気纏う。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：生まれ付いての職業：勇者である為、生まれた時に既に力ードを持ち、狂喜乱舞した両親に彼らなりの英才教育を施された結果歪む。職業：勇者だけが使える封術により、ヴェスタの力によってうまれた強大な世界の歪の力を使える。

・性格：ひたすらに傲慢で自信家だが実力は伴わない。生来の能力を過信し努力せず、自らより強い者は妬む。欲しい物は手に入れないと気がすまない。とことん歪んだ人間性だったが、格下と舐めた

相手に敗北を味合わされ少し努力を始める。

・その他：職業：勇者。クロスメリア王国一代大公。クロスメリア王国近衛隊隊員。

ライバン・クロステッド：18歳、男、人間。

・容姿：肩まである色褪せた金髪に、大きく切れ長の碧眼の、大陸系の彫りの深い顔立ちの傲慢な表情が常に浮かぶ青年。身長は180センチ程。肉体的にもごく普通。普段は職業：勇者にして一代大公である事を誇りにし、似合いもしない豪華な貴族服を纏う。戦闘時、探索時は全て職業：勇者専用のシークレットウエポンである、全身鎧を纏い、中型の盾を持ち、両刃の直剣を鞘に納め腰の剣帯に提げる。それら全てが幻想的な蒼い色に淡く輝き、凝った神秘的な意匠を凝らした、幻想的かつ神秘的な雰囲気を纏う。飛翼の首飾りを首に掛け、魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：生まれ付いての職業：勇者である為、生まれた時に既にカードを持ち、狂喜乱舞した両親に彼らなりの英才教育を施された結果歪む。職業：勇者だけが使える封術により、ヴェスタの力によって生まれた強大な世界の歪の力を使える。

・性格：ひたすらに傲慢で自信家だが実力は伴わない。生来の能力を過信し努力せず、自らより強い者は妬む。欲しい物は手に入れなないと気がすまない。とことん歪んだ人間性だったが、ケリーというライバルが出来、精神的に成長し始めた。

・その他：職業：勇者。クロスメリア王国一代大公。クロスメリア王国近衛隊隊員。

エリシア：25歳、女、人間。

・容姿：ウエーブした腰までの金髪に、大きく切れ長の碧眼、大陸系の彫りの深い顔立ちの生真面目な表情のお堅い美女。身長160センチメートル程。胸はDカップ、腰は括れ、脚も長く、スタイル抜群。常にその身体を王城のそれなりに豪華な侍女服に包む。

・特徴：どのような状況でも職務に徹する侍女。仕事においてはパーフェクト。

・性格：王城内で働き、重要な仕事を任されるだけあり勤勉で、とても真面目で、お堅い性格。

・その他：クロスメリア王国王城侍女

ダグ・ザザーニア：20歳、男、人間。

・容姿：カールした肩までの金髪に小さく丸い碧眼、大陸系の彫りの深い顔立ちは貴族のお坊ちゃん的で細長く蒼白い男。貧弱な肉体常に悪い意味で貴族的な服装をしている。探索時には蒼い風の精霊を纏わせた幻想的な衣服を纏い靴を履き、その上にオリハルコン製の胸当をし、オリハルコン製のバックラーを持ち、オリハルコン製のショートソードを鞘に納めて腰に差す。飛翼の首飾りを首に掛け魔法の袋を腰に提げる。

・特徴：リリアに執着するクロスメリアの由緒正しいザザーニア公爵家の次男。探索者になるもお守に護られながらの探索の為、あまり意味が無い。実家では典型的な賢兄愚弟として、何も期待されていない。その為家柄のみを誇るようになったと思われる。ちなみに父親は腹黒く、兄は清濁併せ呑むがどちらかといえば清廉な存在。

スレイがわざとダグを挑発し、リリアへの想いを煽り、激発させ、探索者の肉体の限界という物を体感させた為、成長の可能性が生まれた。スレイにとっては将来の楽しみの中の、芽吹くかどうか分からない地道な種蒔き。

・性格：ひたすら家柄を誇り、自らが優先されて当然と考える典型的な貴族のお坊ちゃん。周囲の取り巻きに頼り切り、常識も持たない。リリアに執着する。

・その他：D級相当探索者。クロスメリア王国・ザザーニア公爵家次男。

ジグ・ザザーニア：25歳、

・容姿：すつきりと纏まった短髪の金髪に大きく丸い碧眼の、大陸系の彫りの深い顔立ちの貴公子といった風貌の美青年。常に上品で豪華でありながら嫌味でないセンスの良い貴族服を身に纏う。

・特徴：ザザーニア公爵家の優秀な長男で嫡子。ダグのコンプレックスの源。スレイがダグの可能性を引き出したついでに、その点から、一面だけでもダグに越えられる可能性をジグに示唆した事で、どこまでも歪み無く正しくあったジグの中に黒い感情が生まれ、探索者になる可能性が生まれた。これもまた、スレイにとっては将来の楽しみの中の、芽吹くかどうか分からない地道な種蒔き。

・性格：清濁併せ呑み、誠意を持ち、為政でも優秀な、貴族として優秀なノーブレスオブリージエを地で行く青年。

・その他：クロスメリア王国・ザザーニア公爵家長男・嫡子。

## マジックアイテム

〈薬〉

・回復薬：回復魔法の効果が込められた飲み薬、込められた回復魔法のレベルで回復効果が違う。最上級の回復魔法が込められた回復薬ともなると、死んでさえいなければ、致命傷も瞬時に回復し、千切れた腕が生えたり、身体に空いた穴が塞がったり、とほぼ何でもアリ。ただし当然込められた魔法のレベルにより値段は跳ね上がり、最上級ともなれば超高価。

・魔力回復薬：魔力の込められた飲み薬、込められた魔力の量で魔力の回復量が違う。最上級の魔力回復薬ともなれば、使用者が本来使えないレベルの魔法を使える魔力を一時的に与える事すら可能。当然込められた魔力量により値段は跳ね上がり、最上級ともなれば超高価。

・加速薬：時間系魔法の効果が込められた飲み薬、込められた時間系魔法のレベルで速度が決まる。最上級の物ともなれば時系列を超越し世界から隔離され超光速の領域へと到る事も可能で、最上級の物の中でもレベル差があり、高位の物なら光速の数十倍になる。ただし下級の物でも超高価、最上級ともなれば他の薬とは桁が違う値段、最上級の中でも高位の物ともなれば、そもそも購入での調達は不可能で、時間神が迷宮に遺したレアアイテムを手に入れるしかない。ちなみにこれだけ見ると神々の中で時間神が最強のようにも思えるが、人の時間に対し干渉できるのが時間神のみなだけで、戦闘速度特化の神々は同等の速度域へと到達可能で、速度では無い所で戦闘力の差が決まる為、戦神や闘神や竜神や獣神や剣神などの戦闘

速度特化の神々の方が戦いでは強い。

・アイテム加速薬：時間系魔法の効果が込められた、アイテムに掛けて使う液体の薬。下級の物でも時系列を超越し世界から隔離され超光速のレベルでアイテムが発動できるようになる。込められた時間系魔法のレベルにより光速の数倍になるか数十倍になるか決まる人とは違いアイテムの場合、待機させての使用などの用途もある為それなりの持続時間がある。下級のもでも超高価、上級の物はやはり時間神が迷宮に遺したレアアイテムを手に入れるしかない。

〈道具〉

・魔法の袋：空間系魔法で作られた袋、迷宮探索者の必需品。入れる物の量や大きさを無視でき、重量も感じない。出したい物を念じるだけで自動的に選別してタイムラグ無しに意図した物を取り出す事ができる。また複数のものを選択し同時に取り出す事もでき、更に一気に取り出せる量にも限界は無い。どのようなサイズの武器も隠し持て、巨大な武器でさえ暗器として使えるなど、様々な用途があるアイテム。便利な為迷宮都市外の探索者も元探索者もだいたい腰に提げている。探索者ギルドの援助により500コメルと安価。

・遠隔操作の自動弓：使用者の任意のタイミングで、遠隔から発動できる魔法の自動弓。ただし発動させる為には、使用直前に意識を集中して同調させるといふ、一段階準備が必要な所が短所。

〈装飾品〉

・飛翼の首飾り：迷宮内から入り口へ一瞬で脱出できる首飾り、迷宮探索者の必需品。迷宮内に次入る時には前回の探索でマークを付けた場所に一気に転移できるが、迷宮内に関しては神のシステム

の制約で一箇所のみしかマーカーを保持しておかず、迷宮内の二箇所以上に転移可能にしておきたい場合、その数だけの飛翼の首飾りが必要になる。また世界中の何処からでも、世界中の何処であつてもマーカーを付けた場所に転移できる。迷宮外に関してはマーカーの数に制約は無い。ギルドから承認を受けギルド本部にある転移の間に登録すれば、迷宮内のどこからでも入り口に転移できるように、世界中の何処からでも転移の間に転移できるようになる、意味が無いように思われるが、ギルドの規則上、迷宮都市での転移には制約がある為、転移の間の使用の許可を受けておくのは有用である。実は様々な応用方法があるアイテム。便利な為迷宮都市外の探索者も元探索者も大抵首に掛けている。探索者ギルドの援助により500コメルと安価。

・重量軽減のアミュレット：力と速度が伴わない未熟な重装備の戦士が、装備品の重さを軽減する為に装備する事が多いアミュレット。ただし熟練後も装備した状態に慣れ、装備し続ける事が多い。

・相思の首飾り：距離、空間、時間、様々なものを無視して、発動したなら思念を通じ合わせる事が可能なペアの首飾り。スレイがリアに贈ったプレゼント。

・護法の指輪：本人の意思に関係無く、危機を感じたら堅固な防御結界を発動する指輪。相当に強固な結界で、更には永続性もあるが、籠城に等しく、長期に渡れば本人の体力が保たない為、援助が期待できない場合にはその永続性に意味は無い。スレイがリアに贈ったプレゼント。

・気配同化の腕輪：気配を遮断するのではなく、周囲に気配を同化させる魔法の腕輪。故に相当な実力者でも見抜くのは難しい。市販の物は高いが発動の為に装着、解除の為に外すと手間が掛かる。迷

宮内で手に入るレアな物なら装着したまま任意発動・解除が可能。

・姿消しの指輪：名前の通り姿を完全に透明化する指輪。ただし実力者には気配で見破られる。市販の物は高いが発動の為に装着、解除の為に外すと手間が掛かる。迷宮内で手に入るレアな物なら装着したまま任意発動・解除が可能。

・九尾の腕輪：EX級の神獣、九尾の狐タマモの毛を束ねて作られた腕輪。この腕輪をしているとタマモと双方向性で常に思念が繋がった状態になる。言わば王の愛の双方向性版。常に思考が繋がる為、それに裂く思考分割や念話を極め思考を遮断できる程の者で無ければ心が壊れる。が、この世に一つしか無い一点物かつ所有者がスレイの為、何も問題は無い。なおかつその気になればタマモの召喚も可能とする。

## 武器と素材について

独自の設定を微妙に混ぜています。

### 武器

セスタス：堅い革紐を手に巻き付ける物。

ガントレット：前腕部も覆っている手袋状の籠手。

爪：握り締める持ち手のある、鋭く長い無数の鉤爪が付いた、格闘用の武器。

レイピア：細身で先端が鋭く尖った刺突用の剣。

ショートソード：大陸で最もポピュラーな片手剣。特別に短い訳では無く、ロングソードと比較しての便宜上の名称。

ロングソード：大陸で最もポピュラーな片手剣。特別に長い訳では無く、ショートソードと比較しての便宜上の名称。

バスタードソード：片手、両手、両用の剣。ロングソードより長く重い。

ツーハンデッドソード：大陸で標準的な両手剣。

サーベル：シチリア王国において軍刀として正式採用されている片刃の反りのある刀、大陸の刀としては最上級と言える。

デイラク刀：剣神フツを奉る島国デイラクの刀鍛冶のみにフツが伝えた特別な鍛錬法で作られた片刃でゆるやかな反りのある刀、その美しさは美術品として、その切れ味は武器として、他に並ぶ物が無い。大陸で入手できるのは殆どが地位のある者ばかりで、飾り物として死蔵されてる場合も多い。殊に特徴は、日本刀が素材の鉄の性質を刀鍛冶の手で刀に最適な性質を併せ持つ様にされるように、デイラク刀の刀鍛冶は鉄ならば日本刀と同じく、他の素材であればその素材とする鉱物の性質の長所を伸ばし刀としての最適な性質へと加工する秘伝の技法。

バルディッシュ：柄の上端部に三日月状の曲線を描く斧頭が横向きに取り付けられたポールウエポン。

トマホーク：刃の先が反っている小さな斧、手に持って振るって、投擲しても使えるポールウエポン。

ハルバード：槍の穂先に斧頭、反対側に突起が取り付けられた、戦争用として非常に完成度の高いポールウエポン。

杖：魔法の媒体とされる事が多い特別な杖、色々な特殊効果が付与されている。

バックラー：白兵戦用の小柄な盾。

鞭：棒状の柄に革紐や鎖などを取り付けた敵を打つ道具。

糸：暗殺技能である操糸術において使われる様々な素材の糸。

弓：言わずと知れた弓幹と弦の組み合わせによる遠距離攻撃用の武器、様々な大きさや形の物が存在し、機械弓も当然の如く存在する。戦場においては十分に活躍の舞台があるが、探索者の間では物好きしか使わない。矢が攻撃の主体となる為、矢は簡単に強化できるが、弓幹と弦の強化は非常に困難で、ある程度以上のレベルの探索者になると、普通の素材では弓が付いてこれないからである。

ヒヒイロカネのデリラク刀：素材のヒヒイロカネの基本性能である形状記憶能力と自己修復能力が、それこそ完全に折れ曲がった状態からでも瞬時に元の形状に戻るほどと、例え砕け散っても引き寄せあい回復する程に高められてる上。形状記憶保持と自己修復能力の力が、何かを斬る際に、その摩擦の中で作用する事で、斬る過程で形状保持しようと素粒子レベルで動き続ける事で起こる超振動や、斬る過程で僅かに削れて対象物に入り込んだ微粒子が自己修復能力で刀に戻るうとする事で外部と内部から挟み込むような形になる事で、極限まで切断力を高められている。全てがデリラク刀の刀鍛冶の手によりヒヒイロカネの性質をとことん刀としての性能を高める為に引き上げられた名刀。非常に高値で稀少である。

オリハルコンの糸：精神感应金属製のオリハルコンの糸。オリハルコンの操糸術の使用者である念操絃者は史上ただ二人。現在はミニアのみ。ミクロ単位の細さとキロ単位の長さを持ち、認識できる者は少なく、大抵の距離の用途に用いる事が出来、体内に特殊な方法で収められている。念じれば何時でも自在に放出できる。また精神感应金属であるオリハルコン製の為、使用者の意志に完全に答え、まるで感覚があるかのように自在に操作でき、強度や切断力も精神力により高まり、逆に切れ味を抑えて相手を捕らえるのにも用いる事ができ、あるいはただでさえミクロ単位の細さの糸を更に無数の本数に分離して使う事も可能。また糸の伸縮も、太くする事ももつ

と細くする事も可能で、超振動させて攻撃力を高める事もできる。更に敵の探索・追跡などにも使えたり、千切れた糸を遠隔で操作も出来たりと、相当に万能。糸を体内に収めた念操絃者と生体的に同化している為、手入れ要らずで、自己修復能力も有り。敵に回すとこれほど厄介な武器もそうは存在しない。

ダマスカスの弓：そのダマスカスの性質であるしなやかさが、弓幹と弦に求められる性質とマッチし、オリハルコン製の物を除けば最上級の弓。ただし矢は容易く強化が可能な為、木や鉄製の物を使う探索者が多い。

オリハルコンの弓：精神感応金属であるオリハルコンの性質により、弓幹も弦も、使用者の思考速度や精神力に合わせた強化がされる為、素のままでも時系列を超越した超光速の速度域に突入した使用者に付いてくる事が可能な弓。矢は、強化が通じる為に普通に木や鉄製の物を使われる事が多いが、より高みを臨む弓使いの探索者は超光速の速度域でも、更にその速度域を超えた最大限の速度と威力を発揮させる為、惜しまずオリハルコン製の矢を使う。……ただし、かなりコストパフォーマンスが悪い。

魔導銃：魔力を込め、魔力そのものを弾丸として打ち出す銃。ヴェスタには存在せず、アラストリア製の物。

魔法付与による強化道具：+補正は付与魔法による補正。特別属性が偏ってる場合は属性も付記される。+1〜+9までである。質と量での判定の為その性質は一概には表現できない。

鋼鉄のサーベル(+3)：スレイが師より選別に与えられた良質

なサーベルに、形状保持、切断力上昇、重量軽減など、複数の効果の付与魔法を幾つも付与され強化された業物。とはいえ一般レベルでの話で、探索者が使うような特殊素材の武器には及ばない。

ミスリルのサーベル（火属性＋9）：火の純元素を秘めた火の精霊石により強化されたミスリル製のサーベル。使用者に熱を全く感じさせない程に高度に制御された無限大の超高熱で、刀身のミスリルが素粒子レベルで超振動して、切れ味を極限まで高めている。

正宗（＋9）：異世界の日本という国でも伝説とされる正宗の銘が刻まれた長物。その刀身の美しさと鍛え上げた者の技量はディラクの鍛冶師を越えている。しかし結局は名刀とはいえただの鋼鉄製の日本刀だった訳だが、異世界アラストリアの最高の付与魔法による強化で強度や切れ味が極限まで強化されている為、究極級のシークレットウェポンと正面から打ち合う事も可能である。自己修復能力もある。

ダマスカスの弓（時属性＋9）：時間系魔法で極限まで強化されたダマスカス製の弓。使用者の思考速度に反応し、その速度で引いても問題無く使用できる。また使用者が超光速の領域に突入して、弓幹と弦がその速度域で引かれても、全然問題無く付いてくる事が可能。

## 素材

鉱物：オリハルコン　ヒヒイロカネ＞ミスリル＞アダマンタイト  
>ダマスカス＞鋼鉄

生体素材：モンスターの鱗、モンスターの革、モンスターの牙、

モンスターの爪、他 e t c . . . (これらはそのモンスターによって様々な特性を持ち、ランクも違い、大きく素材としての有用度が違ってくる)。

番外：ミスリル絹（ミスリルを食する蚕型モンスターの存在により作れる様になった特殊素材）。

#### 補足

オリハルコン：精神感応金属。使用者の精神力によって、武器ならば攻撃力が、防具なら防御力が、またどちらであってもその強度が上昇する。また使用者の思考速度と同等に加速可能。

ヒヒイロカネ：形状記憶能力と自己再生能力を持つ金属。これで作られた武器は手入れ要らず。扱いが難しく、刀剣類にするのはデリラクの刀鍛冶にしか不可能。

ミスリル：銀の輝きを持ち、鋼鉄を凌ぐ硬さを持ち、魔力に染まり易い特性を持ったため属性効果を持たせ易い魔法金属。

アダマントイト：ひたすらに硬い物理的に特化した金属。

ダマスカス：すさまじくしなやかで強靱で錆びない木目状の文様を持った金属。

## シークレットウェポン

シークレットウェポンとは神々が創り出し、迷宮に隠した伝説の武具の中でも最高級の物の総称。

全てオリハルコン製で神々が自らの力で鍛え上げた物。

オリハルコン製にも関わらず神々が鍛え上げた為、ヒヒイロカネと同じく形状保持機能と自己再生機能を持つので手入れいらず。

等級として上位から、アルテマ究極級、ミソロジー神話級、レジェンド伝説級の三種類ある。

アスラとマーナはこの中で最下位のレジェンド伝説級と思われていたが、どちらも成長する刀であるため、ある意味、アルテマ究極級すら越える代物だと判明。

アルテマ勇者は皆シークレットウェポンに好かれる性質を持つ為、全員がアルテマ究極級を持っている。というより本来はアルテマ究極級のシークレットウェポンは勇者専用。

レジェンドSS級相当探索者以下はせいぜいミソロジー神話級持ちとレジェンド伝説級持ちまで。アルテマSS級相当探索者でありながらアルテマ究極級持ちのノブツナは剣神に気に入られた故のイレギュラー。

神殿騎士の武装もオリハルコン製。神々から賜ったオリハルコンを鍛冶師が武具として鍛造したもの。その為神殿ごとに形状や色は統一されている。シークレットウェポン程の力は持たず、普通のオリハルコンの性質の為、定期的に手入れが必要。

通常のオリハルコン製の装備も定期的に手入れが必要。ただし念操絃者のオリハルコンの糸だけは、体内に埋め込まれ、念操絃者と生体的に同化しているため別で手入れ要らず。また通常のオリハルコン製の装備は探索で入手するか、探索で入手したオリハルコンで個人的に鍛冶師に武具を造ってもらう為、みんな形状が別。

双刀：アスラ・マーナ（所持者スレイ）　??級

紅刀アスラ：敵の血を啜り切れ味も強度も無限を越えて成長していく刀。物質も非物質も存在も非存在も概念も情報もその他何も斬り裂く。形状は鏢も無い簡素な拵えの柄の紅い刀身のデリラク刀。その刀身の輝きは凄絶なまでに美しくも妖刀・魔刀の如く妖しい。紅いオーラを様々な事に使える。双刀の片割れ。創り手である剣神にとってもその力・性質・性格全てがイレギュラーな代物で、気難しく、今まで一度も主を定めなかったが、スレイを主と定めた。

蒼刀マーナ：敵の精神を喰らい切れ味も強度も無限を越えて成長していく刀。物質も非物質も存在も非存在も概念も情報もその他何も斬り裂く。形状は鏢も無い簡素な拵えの柄の蒼い刀身のデリラク刀。その刀身の輝きは凄絶なまでに美しくも妖刀・魔刀の如く妖しい。蒼いオーラを様々な事に使える。双刀の片割れ。創り手である剣神にとってもその力・性質・性格全てがイレギュラーな代物で、気難しく、今まで一度も主を定めなかったが、スレイを主と定めた。

双刀の鞘：双刀の力の成長に合わせその強度をあらゆる意味で増す、よって双刀に込めきれないほどの力を込めて鞘に収めると、力が圧縮され密度が高まりより強力な物となる、それを利用し抜刀術

で、強力な一撃を放てる。他にも応用方法は多数。形状は黒塗りの簡素なデリラク刀の鞘。双刀のオプション。

双神刀：アマノムラクモ・アメノハバキリ（所持者クロウ）  
神話級

神刀アマノムラクモ：天候を自在に操る力がある。天雷を落としたり、突風を起こしたり、竜巻を作り出したり、雨を降らせたり、その他様々な事ができるが、その特徴はそれがただの自然現象では終わらない事。雷ならば加速粒子砲級の物でかつその速度はクロウの速度に合わせ光速をも超える。突風も、竜巻も、雨も、その他全て同じで、速度はクロウの速度域と同等の上、全てが圧倒的な攻撃力を備える。形状は美しい神聖な輝きを放つ柄の拵えも美しいデリラク刀。クロウを主と定める。

神刀アメノハバキリ：強力な対竜種・対龍種能力がある。剣神の故郷の世界の故郷の国での伝承の八つ首の大蛇を倒したという伝承に擬え、クロウがどれほどの速度域にあっても、その速度域の中でさえ一度に八つの斬撃を放つ技を使える。形状は美しい神聖な輝きを放つ柄の拵えも美しいデリラク刀。クロウを主と定める。

降神刀フツノミタマ（所持者ノブツナ）  
究極級

降神刀フツノミタマ：特殊能力として剣神フツを降神可能。降神時は全ての能力値が+3ランク上がり、神気により世界の法則を改変する。剣神にとっては想定範囲での最高傑作。形状は長大ながらも繊細な刀身を持ち美しい神聖な輝きを放つ、柄の拵えも豪華で派手なデリラク刀。究極級でありながら、イレギュラーな事に、勇

者でないノブツナを主と定めるが、これはノブツナが剣神に気に入られた為。

ホーリー・クロス  
聖十字斧槍ストライク（所持者カタリナ）  
アルデマ  
究極級

ホーリー・クロス  
聖十字斧槍ストライク：その名の通りの聖属性の十字型の閃光が敵の防御力無視の巨大な斬撃として奔り抜ける。あらゆる装備・結界・頑強な肉体の防御を透過する。破壊規模は持ち主の力によりいくらでも大きくなる。閃光の速さも持ち主の速度次第で幾らでも速くなる。形状は巨大な神々しい輝きを放つハルバード。カタリナを主と定める。

フェザーブーツ（所持者カタリナ）  
レジェンド  
伝説級

フェザーブーツ：魔法などに頼る事なく自由自在に空中を駆ける事ができる靴。魔法や他の技法に頼り空を翔けるのに比べ、空を翔けるのに何も力も意志も割く必要が無い分主次第では有利な状況を作れる。美しい翼のような意匠の美しい靴。カタリナを主と定める。

風剣ミストラル（所持者ジルドレイ）  
アルデマ  
究極級

風剣ミストラル：最低でも半径100キロ以上の範囲の風を自在に操れる。範囲は最低範囲から使い手の意志の力次第でいくらでも大きくなっていく。形状はどこか透明な輝きを放ち涼やかな風の如く煌く柄に風の意匠の施されたロングソード。ジルドレイを主と定める。

絶対王剣エクスカリバー（コルブランドⅡ松明とも呼ばれる）  
所持者アルス） 究極級<sup>アルテマ</sup>

絶対王剣エクスカリバー：攻撃特化の巨大な閃光の斬撃を放つことが可能。破壊規模はいくらでも大きくも小さくもできる。基本攻撃力は究極級<sup>アルテマ</sup>のシークレットウエポンでも最強。使い手の力次第で幾らでもその攻撃力は跳ね上がる。形状は王の威風を感じさせる豪奢で豪気でもどこまでも絢爛な輝きを放つ柄も神秘的な意匠の掬えのロングソード。アルスを主と定める。

絶対王権の鞘（所持者アルス） 究極級<sup>アルテマ</sup>

絶対王剣の鞘：王国の主たる王の絶対たる権威を示す力を持つ鞘。故に王国の領土を護るといふ意味を持つ巨大で多数の結界操作の力と、王国の主であり失う訳にはいかない王を護る為の絶大なる再生の力を持つ。結界の力は最低でも国一つまるまる何百もの結界で多重に覆える程で、その範囲の大きさと結界の数は使い手の力次第でいくらでも大きくなり増える。再生の力はそれこそ生きてさえいれどどのような状態からでも再生可能な程の究極の再生の力。形状は王の権威を示すのに相応しい豪華でありながら神秘的な威厳を持つ意匠の豪華な鞘。アルスを主と定める。

イージスの盾（所持者アルス） 究極級<sup>アルテマ</sup>

イージスの盾：物理的・非物理的な力に関係無く、それこそただの打撃・斬撃その他あらゆる種類のダメージとなりえる現象、あらゆる種類・属性の魔法、それに闘気・魔力・妖気・闇の力・神気・精神・生命・純エーテル、それにプリマ・マテリアに到るまでの他

あらゆる種類の力・素粒子、それら全てを主にとって危険と判断した場合、全次元からの方向に及ぶベクトルを、完全に千倍以上に増幅して反射する絶対防御のベクトル干渉膜を主に纏わせる盾。対応できる威力はどれだけでも、それこそ無限を遥かに超越した威力であつても反射可能。ただし全次元の方向からのあらゆる種類のどれだけの威力のベクトルも反射可能ではあつても、全次元においての全能に及ぶ訳ではない。増幅する倍率は所有者の力次第でいくらかも上がる。形状は様々な色合いの輝きを見せる滑らかな多面鏡的構造の小さな盾。アルスを主と定める。

神拳スパルタクス（所持者マグナス）  
究極級<sup>アルデマ</sup>

神拳スパルタクス：敵のあらゆる防御をすり抜け、最低でも数十キロ先まで届く光の拳撃を放つことができる。威力・射程は所有者の力次第でいくらかでも伸びる。形状はオリハルコンに革のような柔軟性を持たせた白く神々しい煌きを放つセスタス。マグナスを主と定める。

炎杖カグツチ（所持者マリア）  
究極級<sup>アルデマ</sup>

炎杖カグツチ：異世界より呼び寄せた当時より死んでいた母神殺しの神の遺体を素材に火神アグニが創った杖と伝えられる。最低でも半径数十キロ四方を神殺しの炎で焼き尽くせる杖。範囲も威力も所有者の力次第でいくらかも上がる。真紅の紅蓮の火焰の如き色合いと形状の杖。マリアを主と定める。

カドウケウスの杖（所持者サクヤ）  
伝説級<sup>レジェンド</sup>

カドウケウスの杖：ほんの僅かでも触れる事さえできれば、どのような相手でも眠らせる事ができる。使い手次第では触れる事なくとも眠らせる事が可能になり、使い手の力次第で眠らせられる範囲も、眠らせられる相手の力も、いくらでも上がる。二匹の白と黒の蛇が絡み合った形状の身長よりも長い杖。サクヤを主と定める。

勇者シリーズ（所持者職業：勇者）  
究極級アルデマ

勇者の剣・勇者の鎧・勇者の盾：職業：勇者のみが纏える特殊な装備。普通に攻撃力・防御力共に究極級アルデマの強大な力を持ち、また職業：勇者のみが使える封術の強大なヴェスタ世界の歪の力を纏わせる事が可能。装備の力も、また纏わせる事のできる歪の量も力も応用性も、全てその職業：勇者の力量次第で幾らでも上がる。鎧は全身鎧、盾は中型の物、剣は両刃の直剣、鎧も盾も剣も鞘も、全てが幻想的な蒼い色に淡く輝き、凝った神秘的な意匠を凝らした、幻想的かつ神秘的な雰囲気纏う装備である。

聖剣ヴァレリア・ソード（所持者ヴァリアス）  
神話級ミソロジー

聖剣ヴァレリア・ソード：聖剣技の力を最大限引き出す、光神の加護により最大級の聖属性と光属性の力を与えられた剣。その聖属性と光属性の力は使い手の力次第で幾らでも増大する。形状は華美で豪華な装飾の、眩いばかりに神々しく煌き輝く、圧倒的な神聖さと眩い光を纏ったロングソード。ヴァリアスを主と定める。

聖拳スラッシュ（所持者オウル）  
伝説級レジェンド

聖拳スラツシュ：闘気と魔力を完全に徹し増幅する。闘気と魔力の徹し方でその打撃の性質が全く変わる為応用性に優れ、使い手の技量と発想が問われる。増幅率は使い手の力次第で幾らでも上がる。形状はオリハルコンに革のような柔軟性を持たせた、白く落ち着いた穏やかな輝きを放つ古風なセスタス。オウルを主と定める。

時の魔杖（所持者アロウン）

ミソロジー  
神話級

時の魔杖：時間魔法の効果を増幅する杖。増幅率は使い手の力次第でいくらかでも上がる。また肉体には効果が無いので行動することは不可能だが、意識だけなら時系列を完全に無視して何人でも光速の何倍の領域にでも引き上げる事が可能な特殊能力を持つ。形状は先端に時計のような装飾の施された、長大な、悠久の年月を感じさせる杖。アロウンを主と定める。

霸王シリーズ（所持者グラナル）

レジェンド  
伝説級

霸王のランス・霸王のツーハンドソード・霸王のプレートメイル・霸王の大盾：覇道を歩み、血塗られた運命を持ち主に与える武器。成り上がる為の機会、歴史の分岐点に主を立ち合わせる。また攻撃力、防御力共に、使い手の力次第でいくらかでも上がる。形状は、全てが血生臭い覇気を感じさせながらも、色は鋼の地色のように見え、どこか禍々しい雰囲気を感じさせる、身長よりも長いランスと長大なツーハンドソードに全身鎧と巨大な盾である。グラナルを主と定める。

英雄シリーズ（所持者ブレイズ）  
伝説級<sup>レジェンド</sup>

英雄のロングソード・英雄のプレストプレート・英雄のバックラー  
ー・英雄の服・英雄のズボン・英雄の靴：王道を歩み、輝かしい運命を持ち主に与える武器。英雄に成る為の誰かの野望を阻む機会、歴史の分岐点に主を立ち合わせる。また攻撃力、防御力共に、使い手の力次第でいくらでも上がる。形状は、全てがごく普通にしか見えないのに何故か人目を惹きつける、通常のロングソードに通常の胸当てとして通常のバックラーに通常の衣服と通常の靴である。ブレイズを主と定める。

吸血のレイピア（所持者ミネア）  
伝説級<sup>レジェンド</sup>

吸血のレイピア：持ち主の血を啜る呪われたレイピア。その啜った血の量によりいくらでも力を増す。また使い手の力次第で血の質が上がりいくらでも力が上がる。のだが、ミネアの場合は例外で、血そのものを啜らせる事に意味があり、僅か一滴しか啜らせずともその血を宿したレイピアは、掠っただけでどのような強大な敵も殺す、必殺の武器となる。形状は禍々しい雰囲気醸し出す赤い刀身のレイピア。主としてミネアを呪う。

神剣マルス（所持者ダリウス）  
神話級<sup>ミソロジー</sup>

神剣マルス：戦神のもう一つの名を与えられし剣、持ち主にとっては羽のように軽く、受ける敵にとっては山のように重いという。持ち主にとっての振るい易さと、敵に与える斬撃のその質量は、使い手の力によっていくらでも上がる。形状はごく普通の業物に見えるような刀身のロングソード。ダリウスを主と定める。

氷剣アブソリュート・ゼロ（所持者フェンリル）  
ミソロジー 神話級

氷剣アブソリュート・ゼロ：絶対零度の刃を以って敵を斬り裂く剣、周囲一帯の分子、原子運動を停止させる事すら可能。その切れ味、また停止させる粒子の種類は、使い手の力次第でいくらでも増し、幾らでも増える。形状は絶対零度の冷氣さえ感じさせる、氷のような透明な刀身の長めのサーベル。フェンリルを主と定める。

氷杖ステイシス（所持者フェンリル）  
ミソロジー 神話級

氷杖ステイシス：水氷魔法の効果を増幅する杖。その増幅率は使い手の力次第で幾らでも上がる。形状は、先端に巨大で美しいカットされた宝石のような透きとおった輝きを持つ永久氷の塊が飾られた、どこまでも冷たい蒼い輝きを放つ杖。フェンリルを主と定める。

## 迷宮探索者

・神々が創り上げた迷宮システムにより成長していく対邪神用の戦力としての生物兵器。

・探索者になれる種族は人間・ドワーフ・エルフ・ライカンスロップ・妖精の割と弱い力しか持たない5種族のみ。他の種族は元々強化改造されているような存在なので、探索者になる肉体改造を受ける事すら出来ない。またこれらの種族であつても、別の種類の改造を受けた存在は探索者になる事は出来ない。

・現在は、迷宮都市内で素直に迷宮探索に勤しみモンスターの生態素材やアイテム又は迷宮内の宝などを集め稼ぐ者も居れば、都市の外に出て探索者ギルドの支部のサポートを受け大陸各地を冒険し、新しい物や稀少な物の発見を目指したり、或いは船で外洋に漕ぎ出しセレディア大陸以外に存在するとされる新大陸の発見を目指したり、また大陸各地に点在する神々の創った物とは違う製作者不詳の迷宮に挑んだり、支部を通じて探索者の力を必要とする様々な依頼を受けたりなどする者も居る。また熟練した探索者には探索者ギルドお抱えになる直属のS級相当探索者が居たり、SS級相当探索者ともなれば半ば独立し独自に様々な国と繋がりを持つ。称号：勇者、職業：勇者は、一代大公位を与えられ、クロスメリア王国の近衛隊に困い込まれる。或いは探索者の力を悪用し野盗や裏の組織の一員に身を墮とす者も居る。また、探索者としての登録の更新をせずに探索者を止め現役で無くなる者も居るが、あくまで探索者ギルドの記録で現役では無くなるだけで、存在は把握されているし、また探索者としての力は神々のシステムで肉体を改造されて、また戦い魂の力を吸収し経験値を得て獲得した物なので、ギルドで現役で無くなったと言っても、永遠に失われる事は無い。

・Lv1の無職の時点でも、思考や伝達のシステムが、化学物質や電気信号を使った「とろい」ものから、全くの別物に改造されてる為、改造された肉体の扱いを熟知していれば、思考と魂と肉体の動作のタイムラグが全く無しに動ける、逆に言えばLv1の無職で改造された肉体の扱いを熟知してるものなどまず居ない為、そのポテンシャルを活かせない。ともあれ、思考してから肉体を動かすまでに伝達のタイムラグが存在する通常の間人は、探索者にとっては非常に「とろい」のろまな存在。

・上記と同様に肉体のメカニズムが全く違う為、五感の働きもまた、例えば視覚は決して光を通して物を視認している訳では無いし、聴覚は空気の振動を通じて音を捉えている訳では無いしと、全く別の法則での、一般的には全てに含まれ一部として構成している原質であるプリマ・マテリアを通して捉えているとされる。そしてプリマ・マテリアはその含まれている物が存在する法則に基本的に従っている。つまり一例で言う光速を超えた世界に存在する物に含まれているプリマ・マテリアは光速を超えた法則で動いている。その為、探索者の感覚は、探索者の成長により容易に物理法則どころかそれ以上の法則も越える事が可能。ただし肉体そのものは物質として存在している為、肉体の動きが物理法則を超越する為には、物理法則の縛りを殺せる類の力での強化が必要。

・Lv1の無職の時点、最初に改造された段階で、実は五官に次ぐ第六の感覚器官として心眼が既に存在している。ただし最初は機能していない為、特性としての心眼が発現するには、心眼の機能がONになる必要がある。極めて厳しいシチュエーションでの開眼や、通常は開眼に相当な経験を積まないといけない為、特性としての心眼を発現してるのはおよそ上級の探索者のみ。

・探索者の中でもより優れた、壁を越えてその先の超一流に至れる者は、所謂ところの閃き、インスピレーション、靈感という類の物を持っている。その閃きの疾さは、超上級探索者の光速を超えた思考速度をも更に越えて、光速を超えた思考が追いつく暇も無く肉体を先に動かし始める程のもの。同じ閃き、インスピレーション、靈感を持つ者同士であれば、それがより鋭く研ぎ澄まされた物が勝つ。所謂エンジンの「天才とは99%の努力と1%の閃き」インスピレーション 靈感で出来ている」という天才論の、探索者版。

・Lv80を越えた一流の探索者は、自らよりも圧倒的な強者を前にした際に、恐怖心が自然に麻痺するなど他全て戦いに最適なコンディションに自然と肉体がシフトする。元々探索者となった事で肉体のシステムは完全に変化しているが、Lv80を越えた時点で自然と第二段階の変異を起こす様に神々が仕込んでいる為。これはLv80にも満たない探索者は邪神との戦いに役に立たないので、生き伸びて成長する事を優先させる為で、逆にLv80を越えた一流の探索者は邪神との戦いの戦力である為、自分よりも圧倒的な強者相手だからといって戦えなくては役に立たないからである。竜人や闇の種族などの生来の戦闘種族は生まれつきこのようなシステムを備えている。ちなみにディザスターが敢えてスレイのLvを上げるのを抑止しているのは、その変異を起こした段階でただの人間としての無限の可能性を完全に失うから。“天才”としての無限の成長性だけでなく、ただの人間という種族としての本来の無限の可能性をも利用してスレイを強化しようというのがディザスターの計画。ただしその計画を実行するには、本来の人間の構成要素の一つであるロドリゲーニに喰らわれた恐怖心を取り戻す必要があった。

## 探索者の身分

上級の探索者には貴族位などを与えて抱え込もうとする国が多い。

迷宮都市でクロスメリア王国の貴族にのし上がった探索者は、クロスメリア王国内では、どれだけ爵位が高くとも一代貴族の為、その子女がそのまま貴族である為には、自らも探索者となり、爵位を継ぐに相応しい技量を見せるか、或いは技量に相応しい新しい爵位を得る必要がある。

クロスメリアにも領地持ちの世襲制の貴族達は居て、自分達と同格に扱われる探索者上がりの貴族達を忌々しく思っている。

職業：勇者、称号：勇者はクロスメリアで国王直轄の近衛隊隊員となり、公爵より上の大公位が与えられる。やはり領地は無しの一  
代貴族で、その子女についての扱いは一代貴族と同じ。今の所歴代の称号：勇者となった者達は全て、様々な特典や優遇措置によりクロスメリア王国に留まっている。

## モンスターランク

あくまで基準なので、無職でありながらE級相当の力を持ち、E級のモンスターを倒せる探索者など、そういった例外も存在します。

このランクは強化無しのノーマル状態が基準となっています。

規定不能：ランク付けが不可能な存在、中級〜最上級までの邪神（真の神）や失われし名持ちの邪龍（“死”を司る蛇たるクロウ・クルーワツハ）など。

EX+：ヴェスタ世界以外なら世界を破壊することすら可能な存在。下級の邪神や神峰アスール火山の不死鳥フェニックスに汎次元竜たる時空竜など。

EX：この世界の神々に匹敵する存在、神々がボスモンスターとして召喚した異界の神々や、神獣である九尾の狐など。

SSS：伝説級の存在。伝説で語られる名のある最上級のドラゴンや神獣である天狼や一般的な不死鳥フェニックスなど

SS：現在その存在が探索者ギルドで公式に確認されてるモンスターの最強クラス

S：一般的基準として最上級職の探索者がようやく倒せるクラス

A：一般的基準として最上級職の探索者なら問題無く倒せるクラス

- B : 一般的な基準として中級職の探索者がようやく倒せるクラス
- C : 一般的な基準として中級職の探索者なら問題なく倒せるクラス
- D : 一般的な基準として初級職の探索者がようやく倒せるクラス
- E : 一般的な基準として初級職の探索者なら問題なく倒せるクラス
- F : 一般的な基準として無職の探索者がようやく倒せるクラス
- G : 一般的な基準として無職の探索者が問題なく倒せるクラス

## ステータスについて

モンスターランクが基準なので、探索者ランクとしては〳級相当と呼ばれる。能力値はそのまま〳級。

探索者に成り立ての一般人の大人の男で全能力値だいたい平均F。

最低値G、から順にF、E、D、C、B、A、S、SS、SSS、EX、最高値EX+まで、それ以上は測定不能

鍛錬でも能力値が上がることはあるが、元々鍛錬しても弱い種族を限界を越えて更に急激に強くする為に神々によって創られたのがLvアップシステムなので、本当に伸びるのは微々たるもので、ステータスのランクまで上がる者はまずいない。ランク内の振れ幅で少々伸びる程度。

探索者カードの名前・Lv・年齢・職業は誰にでも見えるが、その他の部分は持ち主が相手に見せようと思わなければ相手に見える事は無い。

探索者カードの装備に関しては、装備としての性能があるもののみを記載。スレイの初期装備の布の〳や革の〳も素材は普通だけど特殊な製法で装備効果があったので装備欄に記載されていた。なので普通に装備と被らない部分では記載が無くても普通の、というより装備に合わせた着衣をしている。

魔力：F以上で魔法の知識とそれを実際に扱えるセンスがあれば、魔力相当の魔法が使えるようになる。

能力値について

- ・筋力：文字通りの力の強さ、装備可能な武器の重量などに関する。
- ・体力：文字通りのスタミナや頑丈さ、闘気の量や質にも関係する。
- ・魔力：文字通り魔力の量や質。
- ・敏捷：文字通りの動きの速度。
- ・器用：文字通りの器用さ、装備可能な武器の種類などにも関係する。
- ・精神：文字通りの精神性、戦いに向けた精神性をしていれば高くなる。
- ・運勢：文字通りの運の強さ、高いと宝などを入手できる確率が上がる、低いと強敵とエンカウントする確率が上がる。

能力値：ランク評価の為の数値換算（但し、測定不能は数値換算不可）

??? = 測定不能

EX+ = 11

EX = 10

SSS = 9

SS = 8

S = 7

A = 6

B = 5

C = 4

D = 3

E = 2

F = 1

G = 0

ランク：全能力値の合計（但し、測定不能が1つでも混ざっていると合計を出せないのでランクも測定不能となる）

EX+級相当 74～77

EX級相当 67～73

SSS級相当 60～66

SS級相当 53～59

S級相当 46～52

A級相当 39～45

B級相当 32～38

C級相当 25～31

D級相当 18～24

E級相当 11～17

F級相当 4～10

G級相当 0～3

### 速度基準

敏捷 速度

S 音速

SS 超音速

SSS 雷速

EX 亜光速

EX+ 光速（但し、物理法則を超越する為、魔力操作 or 魔闘術 or 狂化 or 魔力と闘気の融合 or 異界の勇者の力等、何らかの、世界の法則に干渉する術が必須）

規定不能 超光速（但し、物理法則を超越する為、魔力操作 or 魔闘術 or 狂化 or 魔力と闘気の融合 or 異界の勇者の力等、何らかの、世界の法則に干渉する術が必須）

## LVと経験値

探索者に改造された人間にはそれぞれLV限界がLV70～LV99の間で存在している。

LV99になれる探索者はごく一部でLV99になると称号：勇者が手に入る、現在5人のみ。

LV90～98になれる探索者も限られていて殆どのSS級相当探索者はこのレベル帯である。

LV80～89になれる探索者も限られていてほとんどのS級相当探索者はこのLV帯である。

LV80以上の探索者はほぼ全員最上級職である。

SS級相当探索者は現在現役では9人。

SS級相当以上の探索者ともなれば、一騎当万を越える戦力となり、最上位の世界である強固なヴェスタ世界内ですら山河を打ち砕くほどの力を持ち、実際過去の様々な戦争などで地形を変え、新たな地名を生み出したりもしている。

S級相当探索者は現在現役では50人程度。

大抵の探索者はLV70～79の間でLV限界となる。

戦闘力自体はLV90～98のSS級相当探索者となれば、LV

99の勇者とほぼ変わらない、むしろ称号：勇者より強いSS級探索者も存在する。

職業：勇者は始めからLvアップ機能備えていてLv99まで確実になれるが、Lv99になっても何の称号も得られない。

経験値はモンスターを倒した時にその魂の力を奪い取る物だから、どんどんと自分の魂の力の絶対値〓Lvが上がっていくと、相対的に得られる魂の力〓経験値は減っていく。

探索者が限界Lvに達してない場合、一匹倒して経験値0でも0.2など小数点以下の経験値が溜まっていて、数体倒したら1の経験値が入ったりもする。

## 職業

初級職としては剣士（必要Lv5）、闘士（必要Lv5）、戦士（必要Lv10）、魔術師（必要Lv10）、騎士（必要Lv15）がある。

ただし魔法系職業で無くても魔法を覚える事は可能だし、魔法系職業でも近接戦闘の上達は可能、ただ職業補正が入るのみ。

剣士は剣技のみに強力な補正〓剣技上昇、闘士は格闘術のみに強力な補正〓格闘技上昇が入るので人気が無い職業、ただしその1点に関しては補正が強力。

戦士はあらゆる武器術・格闘術に補正〓戦技上昇が入る。

魔術師はあらゆる魔法に補正〓魔法上昇が入る。

騎士は全てに補正〓魔法上昇+戦技上昇が入る。

初級職 中級職 最上級職の順にクラスチェンジできる、一本道、ただし隠し最上級職がある事は噂として広まっている、職業神の巫女のみ条件を知っている。

隠し最上級職は普通の職業より上昇補正系の特性の上昇値が高くなる。

職業：勇者は生まれた時からカードを持って生まれ、生まれてから死ぬまでずっと職業：勇者。

剣士（必要Lv5） 剣鬼（必要Lv25） 剣聖（隠しⅡ） 剣皇・  
条件：クラスアップ時点で敏捷・器用・精神が全てSS以上）（必  
要Lv50）

闘士（必要Lv5） 魔闘士（必要Lv25） 聖闘士（隠しⅡ）  
闘師・条件：クラスアップ時点で筋力・体力・敏捷が全てSS以上）  
（必要Lv50）

戦士（必要Lv10） 戦魔（必要Lv30） 聖戦士（隠しⅡ）  
覇戦士・条件：クラスアップ時点で筋力・体力・器用が全てSS以  
上）（必要Lv60）

魔術師（必要Lv10） 魔導師（必要Lv30） 魔賢師（隠  
しⅡ） 魔賢帝・条件：クラスアップ時点で魔力・器用・精神が全てS  
S以上）（必要Lv60）

騎士（必要Lv15） 聖騎士（必要Lv40） 神騎士（隠し  
Ⅱ） 騎士王・条件：クラスアップ時点で筋力・体力・魔力・敏捷・器  
用・精神が全てSS以上）（必要Lv80）

## 称号

称号は特定の条件が満たされた時獲得する称号と、その者の社会的な立場を表現する称号とが有る。

不死殺し（アンデッド・キラー）：不死属性のモンスターを百体以上倒した者に与えられる対不死補正。……スレイは天才の補正でアンデッド・ナイトを倒しただけで手に入れた。

竜殺し（ドラゴン・バスター）：純竜種・純龍種のモンスターを百体以上倒した者に与えられる称号で、強力な対竜・対龍補正を得る事ができる。

闇殺し（ダーク・ブレイカー）：闇の種族の各種族の長クラスを殺した者に与えられる称号、闇という概念そのものへの絶対殺戮権を獲得できる。

神殺し（ゴッド・スレイヤー）：神を1柱倒した者に与えられる対神補正、ほぼ絶対的に獲得不可能な称号。……スレイは邪神の一部を倒したことで手に入れた。

ジエノサイダー  
虐殺者：一度の戦いで時分のランクと比較しある程度以上のランクの敵を千体以上葬った者に与えられる称号。対多数の戦いで補正がかかる。

寵愛者：信仰する神から寵愛される者に与えられる称号、祝福の効果が最高級に高くなる。

剣の巫女：その戦いそのものが剣神に奉納する舞となり、剣神の寵愛を受けし者に与えられる称号。剣神の降神を習得する可能性を得る。

森の巫女：世界樹と交感でき、森神の寵愛を受けし者に与えられる称号。森神の降神を習得する可能性を得る。

癒し手：回復魔法を得意とする者に与えられる称号、回復魔法の効果に補正がかかる。

聖剣技の使い手：聖剣技の特性の持ち主に与えられる称号。

双刀の主：主を選ぶ剣である双刀アスラとマーナに主として認められた証の称号。この称号を持つ者がいる場合、主以外の者は双刀に触れる事すらできなくなる。ちなみに歴史上双刀の主となった者はスレイが初めてである。

神刀の主：主を選ぶ 神刀の主として認められた証の称号。この称号を持つ者がいる場合、主以外の者は該当する 神刀に触れる事すらできなくなる。

神剣の主：主を選ぶ神剣の主として認められた証の称号。この称号を持つ者がいる場合、主以外の者は該当する神剣に触れる事すらできなくなる。

剣術を極めし者：ほぼあらゆる流派の大陸の正統派剣術を極めた証の称号。特性の剣術上昇に加え、更に重複して補正がかかる。

刀術を極めし者：ほぼあらゆる流派のディラク島に伝わる刀術を極めた証の称号。特性の剣術上昇・刀術上昇に加え、更に重複して

補正がかかる。

闘術を極めし者：ほぼあらゆる流派の格闘技を極めた証の称号。  
特性の格闘技上昇に加え、更に重複して補正がかかる。

闘術を越えし者：グランド家の流派の“技”を極めた者に与えられる称号。ほぼ確実にグランド家の本家の者のみしか得られる可能性は無い。グランド家の“技”とは人の格闘技の枠を越えかけた“技”である。特性の格闘技上昇に加え、更に重複して凄く高い補正がかかる。

魔導を極めし者：特定の者しか使えない一部特殊魔法を除き、ほぼ全ての魔法を極めた証の称号。特性の魔法上昇に加え、更に重複して魔法に補正がかかる。

天衣無縫：人の技に囚われる事なく戦いの本質を理解し、自在に己が肉体の可能性を追求し、自由奔放な戦い方ができる者に与えられる称号。人の技の術理や技法の基本を一度も修める事無く、探索者の肉体構造に合わせた“技”を自ら編み出したスレイだからこそ得られた称号。その時点での探索者の肉体構造の限界までの能力を発揮できる最適動作を自然と取れるようになる。

蟲毒の主：強力な毒性モンスターを使った、特別な蟲毒の法の実験で生き残り、最兇の蟲毒血を持った者に与えられた称号。蟲毒血の致死性はどれほど強力な毒耐性を持っていても防ぐ事はできない。歴史上この蟲毒の法が行われたのは一度のみの為、ミネアのみが得た称号。

念操絃者：精神感応金属オリハルコンのミクロ単位の細さとキロ単位の長さの糸を特殊な方法で体内に埋め込み、体外に射出して意

思のままに自在に伸縮させたり太くしたり細くしたり無数に分裂させたり振動させたりと操作する、特別な操糸術を極めた者に与えられる称号。歴史上この称号を得たのはミネアとその師匠の二人しか存在しない。現在生き残っているのはミネア一人のみ。

獣王：獣化が×5の獣化を極めたライカンスロープに与えられる称号。

森エルフ：森に住むエルフ族達全てに与えられる称号、森の中だと戦闘力に補正がかかる。

地のドワーフ：地に住まうドワーフ族達全てに与えられる称号。土や鉱物などを使つての鍛冶・工作などに補正がかかる。

風妖精：風の属性を操る妖精に与えられる称号、風の魔法などに補正がかかる。

見習いバーサーカー：狂化が×3までのまだ未熟な狂戦士に与えられる称号。

バーサーカー：狂化が×5の狂化を極めた狂戦士に与えられる称号。

狂獣王：狂化と獣化を極めたライカンスロープの狂戦士に与えられる称号。

纏う者：魔闘術を身につけた者に与えられる称号。

魔物使い（モンスター・ティマー）：魔物使い（モンスター・ティム）の特性を持った者に与えられる称号。

ホーリー・ライダー  
ホーリー・ライディング  
聖獣騎兵：聖獣騎乗の特性を持った者に与えられる称号。

モンスター・ライダー  
モンスター・ライディング  
魔獣騎兵：魔獣騎乗の特性を持った者に与えられる称号。

森の守護者：森をとても大事に思う者に与えられる称号。森の中だと戦闘力に最高に補正がかかる。

氷雪の制覇者：氷雪に包まれた地域でも平常に行動できる者に与えられる称号。氷原や雪原などで戦闘力に最高に補正がかかる。

探索者ギルド特別工作員：探索者ギルドで諜報活動に就く者に与えられる称号。様々な諜報活動に補正がかかる。

占師：様々なものを“視”て“詠”むことができる占術の使い手に与えられる称号。

勇者：Lv99に至った至高の探索者に与えられる称号、神々の創り上げた迷宮システムで造られた戦闘兵器の完成形。

エルシア学園生徒：エルシア学園の現役生徒の称号。行動に制限がかかる変わりにある程度安全が保障される。

エルシア学園 年 科主席：エルシア学園の各学年の各職科の主席に与えられる称号。学生の中では特別な権限を与えられる。

エルシア学園卒業生：探索者育成名門エルシア学園の卒業生に与えられる称号。迷宮都市においてある程度の優遇を受けられる。

神の神殿騎士：神の神殿騎士に与えられる称号、信仰する神

の祝福が通常よりも高くなる。

聖王の守護者：光神の神殿騎士筆頭に与えられる称号。聖剣技を習得する資格を得る。また聖王の傍に侍る事が許される。

クロスメリア王国・一代大公：クロスメリア王国のみにある職業  
ノ称号：勇者に対しその代のみ大公位を与える制度で、最高位の爵位といえども実質はただの名誉貴族に過ぎない。

その他：立場や種族や地位などを表した称号でも、特別な意味や補正の無い物は省略。

## 特性

その人間が常に持つ性質とあるいは発動させて効果があるスキルと言ったものの2つある。

強化系の特性の併用は2つまでが限界、尚且つ狂化と併用できる強化系特性は獣化のみ。

天才：表：ギルド史上初めて出た特性、詳細不明。裏：正式名称“前期・対邪神殲滅システム”。この世界の神々が、あらゆる世界で最強の“真の神”だった超神ヴェスタのこの世界を創り出した遺骸の残り全てを使い創造した、無限の成長力を与えられた神造の天才たる究極の魂。そのまま成長すれば、この世界の敵である、無数の世界を創造し破壊してきた創造神にして破壊神たる“真の神”である来訪者達、邪神達を殲滅し得る兵器として創り上げられた。だがその力に驕り“傲慢”に堕ちたその姿を畏れた闇神アライナにより魂を砕かれ滅ぼされる。ただ一人美神ミューズの恋人であったオメガ一人の魂が、その破片から美神ミューズの魂の一部を接着剤代わりに使い、継ぎ合わされ再生される。結果、その魂はミューズと同じ魂の波動を持つようになる。あらゆる世界に只一つしか無い魂の持ち主。Lv・ステータス共に限界無し。

闘気術：闘気を用いて肉体や武具の内部を強化し、+1ランクの能力値と武具の強化ができる。体力の能力値で持続時間が変わる。遠距離攻撃として衝撃波などを扱える。闘士系職業の者が習得する可能性が高い。

魔力操作：魔力を用いて肉体の外側の世界の法則そのものを書き

換え、+1ランクの能力値と武具の強化ができる。魔力の能力値で持続時間が変わる。遠距離攻撃として魔力の放出を扱える。剣士系、魔術師系、騎士系職業の者が習得する可能性が高い。

番外 闘気術と魔力操作の併用：闘気を用いて肉体や武具の内部を強化し、魔力を用いて肉体の外側の法則を書き換え、+2ランクの能力値と武具の強化ができる。実際に特性として存在はしておらず、闘気術と魔力操作の両方の特性を持った者が両者を組み合わせる技法。闘気と魔力は相反する性質を持つ為かなり使用者のセンスに左右される部分が多い。闘気と魔力の操作が甘く口スを生じて、+2ランク未満の強化に終わる者が多い。

闘気と魔力の融合：闘気 $\parallel$ 生命力+エーテル+プリマ・マテリア、魔力 $\parallel$ 精神力+エーテル+プリマ・マテリア、を強引に融合する事により両者に含まれた生命力と精神力を相殺し、プリマ・マテリアを拡散させ、純粋なエーテルを抽出し、純エーテルでの直接強化が可能。肉体や武具の内部を強化し、肉体の外側の世界の法則を書き換え、習熟度によりおおよそ+3 $\sim$ +5ランクの能力値と武具の強化ができる。邪神（真の神）と特性：天才のみが扱う事ができる。

概念操作：直接様々な“概念”そのものに干渉し、操作する特性。“真なる神”と“天才”のみが習得可能。

プリマ・マテリアの剣：闘気と魔力の融合が成長して段階が上がれば第一質量にして全ての原質であるプリマ・マテリアを拡散させずに手元に留める事が出来るようになる。邪神（真の神）と特性：天才のみが可能な芸当。スレイの場合は剣士である為に剣の形になる。プリマ・マテリアは、無限を超えたありとあらゆる世界と、その外の果てに至るまでに存在する全ての原質である為、スレイがその身に秘めた“切断”の“絶対概念”を扱う為の媒介とする事が可

能。

魔闘術：肉体と武具内部を闘気で強化し、魔力を肉体と武具の外に物質化し纏うことで外部を強化する磨かれ洗練され体系化された特性。物質化した魔力を纏う事で世界の法則を書き換える事ができ、+2ランクの能力値と武具の強化ができる。闘士系職業専用特性。

聖剣技：代々聖王の守護者に伝えられる神聖なる剣技。五つの強力な技で構成される。

獣化：ライカンスロープが扱う、自らを獣化させる特性。×2、×3と数字が増えて行く程より姿が獣に近くなり、1段階毎に+0.3ランクの能力値の強化ができる。5段階目になると完全な獣の姿となり一気に+2ランクの能力値の強化ができる。ライカンスロープ専用特性。

番外 闘獣化：闘気術と獣化を併用し、段階により+1.3〜+3ランクの能力値と+1ランクの武具の強化ができる。実際に特性として存在はしておらず、闘気術と獣化の両方の特性を持った者が両者を組み合わせて扱う技法。

番外 魔獣化：魔力操作と獣化を併用し、段階によりおよそ+1.3〜+3ランクの能力値と+1ランクの武具の強化ができる。実際に特性として存在はしておらず、魔力操作と獣化の両方の特性を持った者が両者を組み合わせて扱う技法。闇の種族や魔物の魔獣とは全く関係無い。

番外 魔闘獣：魔闘術と獣化を併用し、段階によりおよそ+2.3〜+4ランクの能力値と+2ランクの武具の強化ができる。実際に特性として存在はしておらず、魔闘術と獣化の両方の特性を持つ

た者が両者を組み合わせる扱った技法。

狂化：理性を薄くし攻撃本能に身を任せる事で自らの戦闘力を強化する、世界の法則を狂わせる効果もある。×2、×3などと数値が増えていくが、×2なら2段階狂化できると言った意味。×5まで行ったら5段階目の狂化を行うと、狂化を極めたバーサーカーになる。1段階毎に理性を失っていく変わりに+0.3ランクの能力値と武具の強化ができる。最高の5段階目では一気に+2ランクの能力値と武具の強化ができる。戦士系職業専用特性。

番外 狂獣化：狂化と獣化を併用し、段階により凡そ+0.6〜+4ランクの能力値の狂化ができる。実際には特性として存在しておらず、狂化と獣化の両方の特性を持った者が両者を組み合わせる扱った技法。

降神：神の力を自らに降ろし、+3ランクの強化を可能とする。降神器の所有者か、その神の巫女のみが使用可能。

完全降神：神の力の一部でなく神そのものをその身に降ろす秘術。神の巫女の中でも特別な者のみで使用できる。降ろした神と同等の力を振るえる。

隠密行動：気配遮断や索敵など、隠密活動に最適な能力を上昇させる。

思考加速：超高速戦闘において役立つ、他とは違う高速の世界に思考をクロックアップさせる特性。スキルや魔法を高速発動できる。下級魔法程度なら無詠唱で発動できるようになる。敏捷がその思考速度の加速に影響を及ぼす。思考のメカニズムの物理法則さえ改変している為、敏捷がEX+以上になれば超光速での思考も可能。

思考分割：思考を複数に分割してマルチタスクを可能にする。複数の魔法やスキルを同時に使えるようになる。器用さに応じて思考を分割できる数が増えていく。

剣技・格闘技・魔法・戦技上昇：それぞれの技能が上昇補正される。職業によつて上昇度とどれが上昇するかは別々。戦技に関しては魔法以外の全てあらゆる武器を扱う技能まで上昇するが、一つ一つの上昇率は低め。

魔法効果上昇：その系統の魔法の効果が特別に上昇する。

刀技上昇：剣技の中でも特に刀技を扱う技能が上昇補正される。

剣技上昇と二刀流と重複補正可能。

二刀流：剣技の中でも特に二本の剣を同時に扱う技能が上昇補正される、剣技上昇と刀技上昇と重複補正可能。

指揮能力上昇：軍を指揮する能力が上昇補正される。

士気高揚：軍の士気を高揚させる能力が上昇補正される。

カリスマ：人心を惹きつける魅力が上昇補正される。

無拍子：あらゆる攻撃に入る際の構えと予備動作を省略し、それでいながら攻撃は最大威力で放てる。

寸勁：零距离にて肉体の力と闘気の力を最大限に活かし爆発的威力の攻撃を放てる。グラント家一門の闘士職専用特性。

浸透勁：相手の内部に物理的衝撃と闘気の衝撃を防御を無視して徹す攻撃が放てる。グランド家一門の闘士職専用特性。

合気Ⅱ化勁：あらゆる敵の攻撃の力のベクトルを読み取り、それを完全に操作して自らの力に上乘せして攻撃できる。人によって合気と化勁と名称が分かれるが、全く同じ効果。

明鏡止水：どんな状況でも常に冷静さを保ち、あらゆる特性や魔法の発動が常に速やかに行えるようになる。

無念無想：無心の境地で常に最適な行動を取る事ができる。

心眼：表：第六感によりあらゆる方向に死角が無くなる。裏：実は探索者として改造された時点で五官とは別の第六の感覚器官として肉体内に実際に存在している。外見上には見えない。特性として表記されるか否かは、その機能が働いているか否かの問題。明らかになっている死角を無くす能力はポテンシャルのごく一部で、それとは別に、未来視・過去視・透視・千里眼、他未知の可能性を無数に秘めている。ただし相当に心眼の機能を鍛え上げなければそれらの能力が発現する事は無い。

蟲毒血：歴史上一度だけ行われた、強力な毒性モンスターの大量の中に探索者一人を放り込むという、特別な蟲毒の法の実験が奇跡的に成功し、生き残ったミネアが持つ、最強の毒性を持った血。強い毒耐性を持った探索者でさえ、血の一滴に触れたのみで死に至るのみならずその肌に触れただけで死ぬと言う。

オリハルコンの操糸術：精神感応金属オリハルコンのミクロ単位の細さとキ口単位の長さの糸を自らの意思で思いのままに伸縮させ、太くも細くもでき、また無数に分裂させ、超振動させるなど、自在

に操る特殊な技法。歴史上、この技を修めたのはミネアとそもそもこの技法を編み出したミネアの師匠の二人しかない。現在生き残っているのはミネア一人のみ。

高速詠唱：詠唱が高速化・簡略化され、魔法発動までの時間を短縮できる。

無詠唱：無詠唱で自らの使える魔法を全て使えるようになる。

多重魔法：同系統の魔法を重ね掛けし格段に威力を増す事ができる。

融合魔法：違う系統の魔法を融合し複数属性を併せ持つ新たな魔法とすることができる。

精霊の祝福：あらゆる正常な下級精霊から力を貸してもらうことができる。

精霊の加護：属性の上級精霊に気に入られた加護を得た者に付く称号。その上級精霊に力を借りる事ができる。

の精霊王の加護：四大精霊王の誰かからの加護。属性の正常な上級・下級精霊に対して絶対的な命令権を持てるようになる。正常でない精霊は対象外。

月の祝福：夜の月の元、新月～満月までで+0～+1ランクの能力値の強化が起こる。ライカンスロープ専用特性。

魔物使い（モンスター・タイム）：モンスターを従える事ができる特性。従えられるモンスターの強さは精神力が関係する。

ホーリー・ライディング  
聖獣騎乗：聖獣に騎乗する事ができる特性。

モンスター・ライディング  
魔獣騎乗：魔獣に騎乗する事ができる特性。

属性： 属性が攻撃や防御に付与される。

耐性： 属性に対する耐性が高くなる。

占術：過去視・未来視を兼ね備え、その場のあらゆるモノを“視る”事が出来る、絶対的探知能力。

封術：かつての最強の“真の神”“超神ヴェスタの遺骸”から創られた世界であるこの世界ヴェスタに遺されている超神ヴェスタの強大な力で生まれている世界の矛盾である“歪”の力を使い邪神を封印する術を使える「職業：勇者」のみに与えられた特性。その他、その「職業：勇者」の技量次第で、“歪”の力を他の戦闘的行動に応用する事も可能。

## 神々

現在は邪神の封印を維持する為力を使い、顕現することはまず不可能。但し過去の聖戦時にも殆ど顕現する事は無く、勇者達やSS級相当探索者達、竜人族達などを戦闘の矢面に立たせていた。

かなり人間味に満ちた存在、俗的で利己的な者も居れば、かなり超然とした者や、人格者な者、慈愛に満ちた者など、それぞれ様々な個性を持った、多神教的な性質。

EX級相当の存在だが、神気を用いて+2ランクの強化が可能。

光神ヴァレリア……人間族の創造者、光魔法の使い手や、人間の王侯貴族に信仰される。

闇神アライナ……闇の種族の創造者、闇の種族と闇魔法の使い手と暗殺者や盗賊などに信仰される。かつて闇の種族を邪神との聖戦に参加させなかったがそれはまだ種として未熟な自分の被創造物である闇の種族を護る為で、神々の中では最も多く聖戦時に顕現して戦ったとされている。また全ての“天才”を魂ごと滅ぼそうとするが、それは神々を越える可能性すら持った彼らが“傲慢”に魂を染めた為、未来の禍根を断ち切る為の行為だった。

剣神フツ……剣技を極めんとする者に信仰される。

戦神アレス……様々な戦闘技術・戦術・戦略を極めんとする者に信仰される。

闘神バルス……格闘技を極めんとする者に信仰される。

火神アグニ……火炎魔法を極めんとする者に信仰される。

水神スサ……水氷魔法を極めんとする者や農民、漁師などに信仰される。

風神アネモイ……風雷魔法を極めんとする者や農民、漁師などに信仰される。

地神ガイア……大地魔法を極めんとする者や農民、鉱夫などに信仰される。

癒神イアンナ……回復魔法を極めんとする者や医療に携わる者に信仰される。

空間神オルス……空間魔法の使い手に信仰される。

時間神クロノス……時間魔法の使い手に信仰される。

職業神ダンテス……転職を司る存在、本来は様々な者に人が持つ無限の可能性を啓き、未来への道を示す存在だったが、現在は迷宮都市でのクラスアップのみに力が使われ、邪神の封印もある為、本来の役割は果たせないでいる。

美神ミューズ……唯一残った“天才”の魂の恋人、美を求める者に信仰される。

森神ルディア……世界樹と精霊を司る存在、あるいは精霊神とも言われる、エルフと妖精と精霊の創造者、エルフや精霊魔法を極め

んとする者に信仰される。

鍛冶神シグマ……ドワーフの創造者、鍛冶師に信仰される。

商神ギルス……商人に信仰される。

竜神ドラグノス……竜人族や龍人族の創造者、竜人族や龍人族に信仰される。

獣神ライガン……ライカンスロープの創造者、ライカンスロープや猟師、牧畜を行う者に信仰される。

## 国家

### セレディア大陸

北の大国・北方の狼と呼ばれる強力な宮廷騎士団と宮廷魔術師団を備えたシチリア王国。王都・シリデイウス。氷王と呼ばれる厳格にして聡明な王アイスが治める。SS級相当探索者である女騎士、魔狼フェンリルが宮廷騎士団長兼宮廷魔術師団長を務める。どのような神を信仰するのも自由。

西の大国・竜人族の国たる晃竜帝国。帝都・竜華。代々SSS級相当の最強の竜人族である竜皇が治める。住人は殆どが竜人族と龍人族なので、当然のように竜神を信仰する。

南の小国・選ばれし者である勇者達（職業：勇者、称号：勇者の両方で現在8名）を擁するクロスメリア王国。王都・サザンクロス。勇者王アルスが治める。神々が創り上げた迷宮都市アルデリアがあるが独立志向が強く、また光神ヴァレリアの最高司祭たる聖王が探索者ギルドの長を任命する為、迷宮都市の独立性にお墨付きを与えている状態な為、ヴァレリアント聖王国とは複雑な関係。どのような神を信仰するのも自由。西端にはエルフ達の自治領である世界樹の森が存在する。

南の大国・クロスメリアの迷宮より見つかる様々な品を他国へと流通する事で膨大な財力を持った商人達が築き上げた議会制のフレズベルド商業都市国家。首都・フリースベルグ。現議長であるカイトがSS級相当探索者である閃光ダリアスを私兵として雇っている。

殆どの民が商神を信仰する。

東の大国・闇の種族が籠っているヘル王国。首都・タルタロス。2000年程前よりSSS級相当の最強の闇の種族たる最初の魔王が始めて生まれ落ち、ヘル王国を完全に治めるようになった。それまでは各種族の長が集まったの合議制であった。全ての民が闇神を信仰する。かつての聖戦に参加しなかったため偏見の目で見られ、差別を受けている。

中央の大国・セレディア大陸で最も宗教的権威を持ったヴァレリアント聖王国。聖都・ヴァレリー。光神ヴァレリアの最高司祭たる聖王イリユアが治める。SS級相当探索者にして聖王イリユアの兄である聖剣技の使い手、聖剣ヴァリアスが聖王イリユアの護衛に付く。

中央の国家群・ヴァレリアント聖王国を盟主として崇める幾つもの中小国家が存在する。数年前までは中小国家同士で小競り合いをしていた。ヘル王国に対しては闇の種族に対する偏見から常に小競り合いを仕掛けたりする。数年前の戦争時には傭兵が常に必要とされ、それを利用して傭兵王グラナルが作り上げた傭兵王国グラスベルなどもある。英雄ブレイズ、拳聖オウルなどの多くのSS級相当探索者もここに身を置いている。戦争が収まった今でも、各国共に常に緊迫した国家情勢の為、戦神アレスを崇める者が多い。

## デイラク島

島国・殆どの者が剣神フツを崇め、デイラク刀こそ至高の武器との拘りを持ち、良質な刀剣類と優れた剣士を輩出する大陸すぐ北の

島国ディラク。ディラク刀以外も槍や薙刀など色々良質な武器を産出するが、ディラク刀だけは別格として扱われている。優れた剣士の他に忍と呼ばれる優れた諜報員も存在する。シチリア王国と深い交流を持つ。群雄割拠の戦国時代で小国が乱立するも、大陸より戻ったSS級相当探索者、当代最高の剣士と呼ばれる鬼刃ノブツナが率いる勢力が天下統一を唱え最大勢力となり、ほぼディラクを一つの国家として纏めかけている。

この世界ヴェスタには他にもまだ大陸や島などが存在するが、セレディア大陸とディラク島の間には認知されておらず、謎に包まれている。

ある大陸は聖戦時、智啓の邪神シエルノートが創り上げた生物兵器が落ち延び、独自の進化を果たし、独自の生態系を築き上げていると言われている。

ある大陸は聖戦時、神々と邪神の争いの隙を突いた未知なる異神が、一部の人間族を自らに帰依させ、独自の進化を促し、独自の文明を創り上げていると言われている。

## 種族

人間：光の神ヴァレリアによって創造された種族。この世界で最もポピュラーで数も多い存在。またこの世界のみならずあらゆる世界に存在する。共通する特徴として脆弱で愚かだが知恵と工夫に優れ繁殖力に溢れ文明を築く能力に優れ、また無限の進化の可能性を秘めている……が、その可能性は永遠に近い悠久の時を人という種が生き延びた場合にのみ極められる物なので、絶対に“到る”事は不可能。ただの人間でありながら“到った”存在は未来永劫過去永劫無限を超えたあらゆる世界でただ一人のみ。

ドワーフ：鍛冶神シグマによって創造された種族。鍛冶・工作など物作りに優れる。ずんぐりむっくりしたごつい体型で毛深い。人間に友好的。

エルフ：森神ルディアにより創造された種族。美形揃いな種族。様々な氏族がいるが、殆どの氏族は基本的に人間を見下している。グラナダ氏族は例外的に人間にもドワーフにすら友好的。上位種族としてハイエルフ、亜種族としてダークエルフがいる。

ライカンスロープ：獣神ライガンにより創造された種族。獣人、様々な動物を原型に持つ様々な種のライカンスロープが居る、人に紛れて生きている。

闇の種族：闇神アライナにより創造された種族。吸血鬼、悪魔族、淫魔族、鬼人<sup>オイガ</sup>族、巨人<sup>トロール</sup>族、魔狼族や魔猿族などの魔獣、知性・理性を持った不死<sup>アンデッド</sup>族等々、知性高く理性を持ち闇に生きる種族。かつての邪神との聖戦では傍観に徹していたが故に多種族に差別され蔑視

されている。闇の力によつて+2ランクの強化が可能。

竜人族：竜神ドラグノスにより創造された生まれつき強大な戦闘力を持った最強の戦闘種族。通常の竜種のモンスターや龍種のモンスターを遥かに越える圧倒的な力と知性を生まれつき併せ持ち、かつて迷宮都市により対邪神の力を得た称号：勇者達と共に邪神と戦った頼もしき戦友だった。亜種族として少数ながら龍人族が居て、その希少性から晃竜帝国の中で一定の地位を得ている。竜化後もしくは龍化後は+2ランク強化され、竜気もしくは龍気によつてさらに+2ランクの強化が可能。

精霊：森神ルディアにより創造された、世界樹より生まれ世界樹に還る世界の法則を体現する存在。下級精霊は単純な感情しか持たない、上級精霊は人のように意思を持つ、精霊王は自分と同属性の精霊の全てに絶対的命令権を持つ。上級精霊以上の存在は、世界樹との同調によりそれぞれ+2ランクの強化が可能。精霊王は基本S級、己が属性の精霊を従える事でSSS級となり、そこから世界樹との同調でさらに+2ランクの強化が可能。

妖精：森神ルディアにより創造された種族。小柄で可愛い種族だが、悪戯好き。

モンスター  
魔物：光ある所に影があるように、自然と誕生した種族。大陸全土に住まう邪悪な存在。単純な思考しか持たない魔物から、高い知性を持つ魔物など、更に姿形に至るまで様々な種類が居る。知性ある魔物の中には闘気や魔力を用いてそれぞれ+1〜+2ランクまでの強化が可能な魔物もいる。

妖怪：光ある所に影があるように、自然と誕生した種族。ディラク島に住まう怪異、色々な怪現象を起こす。単純な思考しか持たな

い妖怪から、高い知性を持つ妖怪など、更に姿形に至るまで様々な種類が居る。知性ある妖怪の中には妖気を用いてそれぞれ+1〜+2ランクまでの強化が可能な妖怪もいる。

## 迷宮都市

クロスメリア王国内にありながら、独立志向が強く、また絶大な力を持つ探索者ギルドが存在し、そのギルドマスターはヴァレリアント聖王国の聖王により任命される為、実際にクロスメリア王国からの干渉を退けている。

探索者ギルド・迷宮都市支部：各地に存在する探索者ギルド支部の中でも、探索者としての改造と登録が可能な施設とギルド銀行がある唯一の支部。他の支部と同じく仕事斡旋などを行うサポート窓口や都市の警備組織としても機能していて、またこれも他の支部と同じく換金所や道具屋に鍛冶工房もある。

探索者ギルド本部：ギルドの重鎮が業務を行ってる場所。ギルドにとつての賓客を泊める為の客室もある。また世界各地より、ギルドに認められた探索者が飛翼の首飾りで迷宮都市に直行できる様に用意された“転移の間”が存在する。

迷宮：数え切れない程の迷宮が都市の中心部に密集して存在している。探索者ギルドでも完全に把握できているのはごく一部のみ。

円形闘技場：普段は探索者の鍛錬や学生の実技の為に使用され、時々武闘大会などの各種イベントに利用される。神々の結界が張られ、普通の探索者の実力ならば、どのような戦いをしても決して致命傷などは負う事が無い。神々の結界で普通の探索者の実力では傷つけられない程頑丈な構造。神々の結界の想定域を越えた戦いで、闘技場が損壊しても、自己修復能力で自然と修復される。

広場：デートの待ち合わせなどに利用される都市民の憩いの場。

公園：恋人のデートや子供の遊び場や家族の憩いの場などに使われる、都市民の憩いの場。

職業神の神殿：職業神ダンテスを祭る為の神殿。ダンテスを祭る祭壇が中心の広間にある。探索者がクラスアップを行う為の施設が存在する。探索者としての教育を全く受けていない者や学園に行かない子供に初歩的な事を教えたりする教室もある。それらの者達のをに入り口付近に酒場もある。また職業神の巫女や神殿騎士の宿舎が併設されている。

エルシア学園：迷宮都市でも有望な探索者の子供や、貴族の子女などが通う名門の探索者養成学園。三年制。職業種別毎の五種の学科がある。生徒会や委員会など通常の教育施設と同様のシステムも存在する。

各種店舗：迷宮都市内では扱われないような、迷宮内から探索者が回収してきた様々なアイテムや、素材を使って作られたアイテムなどが売られる、各種の店が存在する。

高級邸宅街：功績を上げ一代貴族となった探索者が住んでいる高級な邸宅が集まる場所。一代貴族とはいえ国政に関する職務を与えられる訳でも領地を与えられる訳でもないので、探索者を続ける者が多く、それ故に迷宮都市内に邸宅を構える者が集まった。

## 通貨基準

1 コメル 1000 円程度の価値

中流家庭の平均的月収 = 3000 コメル

安い宿屋 = 1泊10 コメル

普通の宿屋 = フレイヤの宿 = 1泊100 コメル

高級な宿屋 = 1泊1000 コメル (高価なところはとことん高い)

初心者探索者の平均的月収 = 1000 ~ 10000 コメル (生き残る事前提)

中級探索者の平均的月収 = 5000 コメル

上級以上の探索者の平均的月収 = 10000 コメル (稼ごうと思えばいくらでも稼げる)

スレイの稼ぎは上級以上の探索者並だが、サボり気味なのですぐに金欠になる。

ギルド銀行の引き落とし支払い：ギルド内の銀行は、お金を持ち歩くとはやはり色々と危険があるのでお金を預ける為の場所。ギルド内の銀行に預けたお金の分だけ探索者カードを使つての引き落とし支払いが迷宮都市の店ならどこでもできる。探索者カードは本人認証で決して他人が持つても何も表示されず扱えないようになっていて、お金を持ち歩く必要も無いので、安全かつ便利に利用することができるようになってる。迷宮都市外では使えない。

## エーテルとプリマ・マテリア

エーテル

・第五元素。

・結ぶモノ。

・あらゆる要素と第一質量を結びつけている為、純粋なエーテルは本来存在しない。人の肉体の内においてはエーテルにより第一質量と生命力が結びついたのが闘気、エーテルにより第一質量と精神力が結びついたのが魔力である。スレイは闘気と魔力を融合させ強引に闘気と魔力の構成要素である生命力と精神力を相殺させ、更に第一質量を分離する事で、純粋なるエーテルのみを取り出し、純粋なエーテルによる強化を成功させている、極めて危険な行為。ちなみにエーテルとの結合で始原の炎を生み出せたのは、イフリートの報酬としての精霊石が世界の始まりより前の純粋な火の元素を含んだ物だった為。

・純粋なエーテルは本来創造神にして破壊神たる真の神クラス以上の存在にしか操る事は出来ない。作中では故ヴェスタと邪神達がそれ以上のクラスの存在である。スレイが扱えるのはそのヴェスタの遺骸から創られた魂の持ち主“前期・対邪神殲滅兵器”“天才”の残った最後の一人だから。

・神々の力である神気より高位の要素。力の質としては、エーテル>神気>その他(その他の中でもランクが存在する)。

プリマ・マテリア

・第一質量。

・エーテルによってすぐに何かとくっ付いてしまうので、本来は無限を超えて存在するあらゆる世界とそれら世界のその外の外の果てに到るまでの存在全てに混ざっているなんでもない構成要素。

・闘気と魔力の融合時に純粹なプリマ・マテリアを拡散させず手元に留める事ができれば、純粹なプリマ・マテリアは無限の可能性を秘めた原質の為、指向性を与え特化させる事で何よりも強力な物とできる。

・スレイの場合その領域に到達すれば“切断”の“絶対概念”を持ったプリマ・マテリアの剣を創造可能。

・イグナートは“破壊”の“絶対概念”を持ったプリマ・マテリアの大槌を創造可能。

・ヴェスタは“創造”の“絶対概念”を持っていたが、プリマ・マテリアを媒介にする必要は無かった。

・“絶対概念”を宿す事の出来る唯一の媒介。

・ただしスレイとイグナートの成長次第では、両者共、過去のヴェスタと同様に、プリマ・マテリアという“媒介”無しに“絶対概念”を扱う事もできるようになる。

・プリマ・マテリア自体と“絶対概念”自体の間には全くなんの関係も無い。

## 特別な存在

特性：天才：神々より無限の成長力を与えられた魂Ⅱ前期・対邪神殲滅システム。つまり天与の才ゆえ天才。成長限界無し、Lv限界無し、能力値限界無し。神々すら越える可能性とその傲慢を畏れた闇神アライナにより、美神ミューズが庇った恋人オメガ一人を残して魂ごと滅ぼされる。その魂を創造される際には世界を創造後に僅かに残っていたヴェスタの遺骸の残りの全てが使用された。純工―テル操作の習熟度により+3〜+5ランクの強化が可能。

職業：勇者：時間稼ぎをしてもらえれば邪神をヴェスタ世界の歪に封印できる封術を使えるⅡ後期・対邪神封印システム。封術の応用でヴェスタ世界の歪を使った技を使える。絶対にLv99がLv限界。生まれてから死ぬまでそして生まれ変わってもずっと勇者、生まれた時に既に改造済の肉体で、Lv1で職業欄が勇者の探索者カードを持って生まれてくる。3人分の魂が存在する。

称号：勇者：Lv99になった探索者に与えられる称号。竜人族に匹敵する戦闘能力の持ち主達。ただしSS級相当探索者とほぼ同等の戦闘力。神々が迷宮都市を作り上げた目的である対邪神用の戦闘要員。シークレットウェポンに好かれる性質を持ち、故に全員が究極級のシークレットウェポンを所有する。

アスール火山の不死鳥フェニックス：神峰アスール火山に住まうが故に破壊と創造の炎を宿した特別な不死鳥フェニックス。神々すら越えた力を持つ。EX+級。真炎と神気の併用により+4ランクの強化が可能。

失われし名持ちの邪龍：永い伝承の中で名前が忘れさられたこと

からこのように呼ばれるようになった。真の名はクロウ・クルーワツハ。かつてこの世界の神々に挑もうとした邪悪な魔術師に召喚されこの世界にやって来た異世界の龍神。死を司る蛇とも言われる。“死”の低位概念から超高位概念までを無数に体内に納めており、自在に操る事が出来る。戦闘力だけならば中級邪神と同等の力を持つ。規定不能。神気と龍気の併用により+4ランクの強化が可能。

邪神（真の神）：自ら世界を創造した上でその世界を滅ぼした、創造神にして破壊神たる真の神。下級から全員が全次元全知全能を遙かに越えた全知全能の領域に在り、無限を越えた無数の世界を創造し破壊し再生する事すら容易に可能。最強の真の神だった超神ヴェスタが自らの肉体を素材に創り上げた、その防衛本能と力により、邪神の力すら防ぎ、決して壊れる事の無い“超神の遺骸”たる世界ヴェスタに、己が力を存分に振るい楽しむ為に集まった。ヴェスタ内ではEX+級、規定不能。純イーテル操作により+3～5ランクの強化が可能。

この世界の神々：ヴェスタの眷属として創られた単一属性に特化した生来のこの世界の神々と、失われた名持ちの邪龍と同じ様に邪悪な魔術師に戦力として異世界より召喚されたが邪悪な魔術師には従わず、失われた名持ちの邪龍に喰い殺されたこの世界生来の数柱の神々の欠員を埋める為にこの世界の神々に列せられるようになった異世界の神々が居る。生命の創造や滅亡などは可能だが、世界の創造や破壊は不可能。それぞれ超然とした性格の者や短気な性格な者から慈愛に満ちた者に非道な者まで、多神教らしく多岐に溢れた神格の神々である。EX級。神気により+2ランクの強化が可能。

異世界の神々：邪神との聖戦時に戦力として異世界より召喚された神々。聖戦時には対邪神の戦力として使われ、聖戦後は神々に欠員が出なかつた為、迷宮に封じられボスマンスターにされるとい

散々な扱いを受けている。更に召喚の本来の目的は、SS級相当以上の素体として完成した探索者に宿らせ、探索者を真の対邪神用兵器として完成させる為の素材として使う為だった。探索者の完成度がヴェスタの神々の思惑通りに行かなかつた為計画は実行される事は無かつたが、実にヴェスタの神々は全体的には非道である。まあ異世界の神々も一部は元の世界で似た様な存在だったが。EX級。神気により+2ランクの強化が可能。

神獣：元は魔獣や聖獣や妖怪だったのが、永い時を過ごす内に、神々に匹敵する力と知性と理性を得た獣。天狼、九尾の狐、不死鳥フェニックスなどが良く知られている。SSS級〜EX級。神気により+2ランクの強化が可能。

聖獣：神獣には及ばないが特別な力を持った、理性と知性を持つ強大な獣。ユニコーンやペガサスなどは超音速で移動可能で、ユニコーンには強大な力が、ペガサスには空を飛ぶ翼がある。ユニコーンは荒々しい気性で純潔の乙女以外には懐かない。A級〜SS級。聖気により+2ランクの強化が可能。

精霊王：森神ルディアに創造された精霊の中でも、同属性の精霊達を纏め従える特別な精霊。基本S級、己が属性の精霊達を従える事でSSS級の存在、そこから更に世界樹との同調により+2ランクの強化が可能。

竜皇：遙か昔から存在していた、戦闘種族たる竜人族最強の皇帝。現在の竜皇はまだ竜皇の座に就いたばかりの若い竜皇。竜化すればSSS級相当の存在。さらに竜気により+2ランクの強化が可能。

魔王：近年誕生した、闇の種族最強の王。現在の魔王が初代魔王。SSS級相当の存在。闇の力により+2ランクの強化が可能。

異世界の勇者達：最低次元の最低位世界の現代日本の名門女子学園の生徒3人組。高次元高位世界の異世界アラストリアに魔王討伐の為召喚され、たまたまアラストリアに滞在していた時空竜フルールと共に旅をし、アラストリアの魔王を討伐し、力を回復していたフルールに真紀が願う事で、より強者が居る最高次元の最高位世界……というのは偽りで本当はあらゆる世界で唯一の絶対世界たる“超神の遺骸”たる世界ヴェスタへとやって来た。ちなみにアラストリアに三人を召喚した巫女は帰還の手段も用意していた。総合的にSSS級相当、アラストリアの勇者の力により+2ランクの強化が可能。ただしこれは対アラストリアの魔王戦以外では外れないリミッターが付いた状態で、その制限が外れれば総合的にEX級相当、アラストリアの勇者の力により+2ランクの強化が可能。ちなみにアラストリアの魔王は総合的にEX級で+3ランクの強化が可能な存在だった。

時空竜：あらゆる世界を渡り歩く事ができる汎次元竜。EX+級。時空の力により+4ランクの強化が可能。

邪神の使徒：邪神の力を分け与えられた人間。邪神の能力の一部を扱う事ができる。SS級〜EX級。邪神の力で+2ランクの強化が可能。

邪神の尖兵：邪神の使徒の部下達。主の一つ下のランク。S級〜SSS級。主からの力の供給で+1ランクの強化が可能。

アンデッド兵：邪神の尖兵、クライスターの手で殺され、一騎当千のアンデッドとして生まれ変わったクランドの国の民の元人間。S級。本来は主の力で+1ランクの強化が可能だったが、クランドが“到った”事で、邪神の力を自らの肉体から全て消し去った為、

それは不可能となっていた。

魔神：<sup>マシン</sup>魔導科学によって造られた所謂ロボット。様々な性能の物があるが、SSS級相当かつ魔導機関のオーバーロードで+2ランクの強化が可能な物もある。

魔造“天才”：闇の種族、“吸血姫”シャルロットの手により過去の“天才”オメガとシャルロット自身の遺伝子を掛け合わせ生み出された存在。“天才”の本質である“無限の成長力”を備える事は“絶対”に“不可能”だと判明したが、過去の“天才”オメガに近い戦闘能力を備える事には成功し、一応の成果は上がった。EX級相当。闘気術と魔力操作の併用で+2ランクの強化が可能。

## ヒロイン美人度ランキング

1位グループ：ミューズ（美神だから）、タマモ（傾国だから）

2位グループ：エミリア（人外でも特別美形のエルフの中でも超特別な美貌だから）、ティータ（エルフの中でも特別美形のハイエルフの中でも特別な美貌だから）、エカティーナ（前世が女神だから）、セリアーナ（前世が女神だから）、ジャガーノート（元々女神の邪神だから）

3位グループ：カタリナ（人間ではこの面でも規格外）、イリユア（聖王様なのでオーラが違う）、ミネア（人間ではこの面でも規格外）、サイネリア（聖王様と双壁）、シャルロット（吸血姫というだけあって色香が特別）、クズハ（霊狐だから）

その他：基本的にヒロインはみんなトップクラスの美女・美少女ばかりなのであとは好みの問題。

1位〜3位グループまではあくまで規格外なグループ。

ロドリゲーニは前世は邪神だったけど性別無しかったので、基本女性としての美人度は人間フィノベース。

## PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になるうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能たんのうしてください。

---

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。  
<http://ncode.syosetu.com/n7493y/>

---

シーカー設定集

2011年12月14日00時51分発行