

# アルタカ風土案内

目次

土地

- ・アルタカの都市
- ・その他の土地

組織

人物

- ・メインキャラ
- ・サブキャラ

これまでの冒険

- ・第一話
- ・第二話
- ・第三話

## 土地

### アルタカの都市

#### レストレス

-Restless,帝国

帝国軍の軍事的中枢。数多の戦争に耐え抜いたアルタカ最高の"不眠要塞"がそのまま都市として機能するようになったものである。

東方における大都市のひとつ。アルタカ東方に特有の豊富な山や海は屈強な兵士の素養を持つものが育つのに最も適した環境だといえる。その一方で貴族出身者が多く集う士官学校も存在し、さながら帝国軍の縮図のような様相を呈している。

#### ウィンハルケ

-Winghalke,旅団

嵐の旅団の本拠。アルタキアン・エルフ語で「嵐の斧」を意味する。その言葉に象徴されるがごとく四季を問わず嵐が絶えない土地であり、ウィンハルケのエルフにとってはその気候はアステリアの恩寵である。事実、その気候とウィンハルケ地区に点在する地下空洞を利用したゲリラ的手法により、防衛戦という観点でウィンハルケのエルフの右に出るものはない。

#### ネーベ

-Neve,帝国

アルタカの首都。アルタカの成立以前から美々しきネーベとしてその名を知られる古都。アルタカ大王宮を含めアルタカ帝国の政治機能の中枢を担う土地であり、多くの貴族が事あれば集うことができるよう別荘を設けることも多い。

王宮つきの左官や画家を多くようし、また吟遊

詩人が一同に集う「白金会館」が設置されている。古代エルフの優美な文化の流れと荒波くぐる舶来の人間の気風が合わさったアルタカ独特の文化の中心地。

ネーベからグッドフェアにかけては、冬寒く山険しいアルタカの土地においてもなだらかな平野と緑が茂る穏やかな気候でもある。

#### ウィリクステ

-Wilikste,旅団

アルタカの東の果ての地で、アルタキアン・エルフ語で「東の城」の意味を持つ。魔法王時代の戦争の影響による地形変化によって形づくられた複雑な地形が幻想的な風景を醸し出しその景勝はアルタカでも名高いが、その環境は人が生きるには過酷である。ウィリクステ地区はエル=ヒダ山脈やエルシリアをはじめとした脅威に晒される環境でもあり、安息を求める者の地というよりは放浪者の行き着く場に近い。

アルタカにおける叡智の結晶たる魔術大学を擁する。内戦においてあくまで中立を貫く大学側と都市の間には潜在的な軋轢がある。

#### キャンドルウィック

-Candlewick,帝国

テラスティアから渡来した人間の集団であるリンザ・ソルニアと戦士衆が最初にメサリクに築いたとして知られる土地。現在の戦士衆本部やライダーギルド、そしてテラスティアとの交易の唯一の窓口となるフォールセ港を持つ、アルタカの商業の要。

人口の過密と資本の氾濫から多数の政治的問題を抱えながらもなお、キャンドルウィック・シテ

ィを新天地として求めるものは多い。

## グッドフェア

-GoodFare,中立

言わずと知れたアルタカ冒険者ギルドの総本山。冒険者たちが集い、東の間の安息に浸る市街。他の主要な都市と異なり確固たる城壁を持たないにも関わらず、アルタカで最も安全な街とすら言われる。

近年では西にネーベ、東にウィンハルケを眺める土地柄、双方の表に出ないレベルでの交渉が多く行われるようになり、その政治的重要性は増しつつある。

## イブニンググロー

-EveningGlow,中立

アルタカの西の果てに位置する都市。大破局期に二度の大規模な破壊を経て再建された、アルタカにおいては比較的歴史の浅い地域。大破局以前はドワーフの治めるオーグケナ大公国という国家の領域であり、その旧国がメサリクにおける魔動機技術の最も進んだ土地であったことから、現在も影響を見て取れることが多い。

ドワーフとルーンフォークがその多数を占めるという点でアルタカにあっては異色の街だが、その甲斐あってか人間とエルフの紛争という命題においては第三者として高みの見物に徹する立場である。また、魔動機文明時代の遺産を多く発掘・発見する文明復興産業においては、技術補完組織ガンナーズレストの存在もあり商業的成功を掴んでいる。

## オリオルテ

-Oriolte,旅団

アルタカの北方、エルシリアとオールドマルクを東に望む空白地帯であるメサリク北海岸の開拓が今なお続けられる土地。大破局後アルタカがエルシリアから得た土地であるためエルシリア人、すなわちミアキス、タビット、リルドラケンらが多く在住する。本来内戦には関わりがないが、かつてウィンハルケのエルフと交わした盟約に基づき、内戦においては嵐の旅団に協力する。

内戦以前から帝国の干渉を許さない土地でもあり他の帝国領とは一線を画するエルフの集落という雰囲気を持つ。

## マルカンサ

-Markantha,中立

かつてエルフの魔法王が築いた遺跡を利用した旧き石の都。ひとつの大きな都市があるというよりむしろ点在する集落群を総称したマルカンサ地域という方が実態に即しているが、慣習として石の都と呼ばれている。

原因不明のアンデッドが出現する現象も有名であり、墓場の街とさえ言われる。アンデッドによって占領された地域はオールドマルクと呼ばれ、主の番人と呼ばれるライフオス信徒の集団によってその侵攻阻止、領土回復の試みが行われているが、マルカンサの領域は緩やかに減少し続けていると言われる。

比較的穏やかで肥沃な土地柄多くの農地を保有するが、「マルカンサの麦は墓場で育つ」との風評被害に苦しむ。魔法王の治めた地であるためかハイマンが多く目覚める地としても著名。

その他の土地

## 魔動機遺跡群 輝きの海<Glowing Sea>

イブニンググロー西に位置する、その街の名の由来ともなった魔動機文明時代の遺構。何かしらの魔術現象の影響か常に灰を含んだ風が舞い視界が悪い上、主を持たぬ魔動機たちが徘徊する危険地帯。大破局期に発生した魔法実験にまつわる事故によって人の住むことができない土地になったという。ガンナーズレストの主要な調査対象であり収入源。

ガンナーズレストによって中枢部への突入作戦が行われ魔動機やその他の脅威が取り除かれ、調査のさらなる加速が予測される。

## 腐敗湖沼地帯 オールドマルク<Old

### Mark.>

アンデッドが徘徊する湖沼地帯。アンデッドが特に多く出現するのは魔法王の呪いによるとも、メティシエ神官の暗躍によるともされるが真相は定かではない。

## 獣人連合王国 エルシリア<Elscilia>

メサリクにおいて唯一アルタカの支配下にはない人族領。特殊な歴史的経緯からミアキス、タビット、リルドラケンといったいわゆる獣人と呼ばれる者達はその人口の殆どを占める。軍事力や国家規模の差からアルタカに対して積極的に攻勢を仕掛けることはないがアルタカの歴史の節々において陰ながら干渉し、その勢力を削ぐための奸計を弄してきたと信じられている。事実として、エルシリアには「エルシリアン・スカウト」を養成するための王国直属機関が存在するなど、その諜報能力はアルタカ全土はおろかテラスティアにも及ぶと言われる。

アルタカとは政治的に友好関係にあるとは言えないが、文化交流は続けられている。酒造業が盛んであり、とくに安価かつ質の高いエルシリアン・スコッチは冒険者ギルドを通じて多くアルタカに流入している。また、粗暴な冒険者が好む遊戯エルシリアン・ポーカーのにもその名を冠する。

## エル=ヒダ山脈地帯<El Hida>

ケンタウロスの支配のもとにある巨大山脈地帯。魔動機文明時代に交わされた協約により人族・蛮族双方に与することのない中立地帯となっており、折衝が行われる場でもある。ただし、秩序と厳粛さを重んじるケンタウロスたちの作法を外れたものへの仕打ちは人族社会におけるそれより数段厳しい。

長きに渡りエルシリアが同盟の交渉を行っており、それが実を結ぶ気配はないが、仮にそれが実現したとすれば帝国・旅団双方にとっては確かな脅威となるだろう。

## ケープ・カラメア<Cape Karamea>

フォールセ港を挟んでキャンドルウィックシティの対岸に位置する南メサリク半島に建設された居住地。ただしここ 200 年での水棲の動物・幻獣や海賊の増加による港湾環境の悪化に伴いアルタカ本国との十分な疎通が不可能な状態である。現代においてはむしろテラスティアから直接やってきた者達による自由都市といった気風が強く、事実上アルタカの支配を離れている状態である。

## ウォルフアルト・グレートバレー

### <Wohlfahrt GreatValley>

かつての蛮王ウォルフアルトにより大峡谷地帯

に形成された蛮族地帯。アルタカやエルシリアといった北メサリクの諸地域より更に南に位置する事からその領土のほぼ全てが氷床としての性質を持ち、あまりの低気温のため降雨降雪といった現象が発生しない。その地に棲まう蛮族たちもまた氷の恩寵を受け育った特殊なものである。

## **組織**

### **アルタカ帝国(インペリアル)**

アルカルシ王朝(人間)の支配のもと、アルタカ地方を手中に治める一大帝国。

諸地方をまとめるに至ったのは大破局後にすぎず、それ以前の統治を復活させようという動きも未だ根強い。

### **嵐の旅団(ウィンハルケ・サイクル)**

現在のアルタカ領に先住していたエルフ達による武装集団。民族自治を志す強力なリーダー、"嵐を纏う"エクトール・ウィンハルケーに率いられる。エルフのほかにも帝国の弱体を狙う諸組織からの支持を受ける。

### **リンザの戦士衆(ウォーリアーズ・ギルド)**

メサリクに人間の居住地を切り開いた英雄のリンザ・ソルニアが興した戦士団。彼らが築いたキャンドルウィック・シティはアルタカ最古の都市のひとつである。諸都市の衛兵も、少なくとも形式上は同胞団に属することになっておりその勢力は無視できない。

ストームサイクルのエルフ達にとって現在の帝国の礎を築いたソルニアは憎むべき対象であることもあり、彼らは相容れない相手として内戦においては帝国支持を貫く。

### **アルタカ魔術大学(メイジギルド)**

アルタカ中の魔術師が集う一大拠点。エルフが多く在籍することから帝国に注視されているが、実際には政治色のない浮世離れした組織である。ただし、資金繰りには苦労しているようで、数人のアーク・メイジがそれぞれ研究費を取り合っている。

その性格からひとつの集団としての意識は薄い。アークメイジに対する尊敬は共通している。

### **サルギエの信徒**

"輪廻の神"サルギエを信仰する暗殺者集団。統率者であり神託を受ける「耳の者」のもとに集う。人足遠い森深くに居を構えるというが、その実態は誰も知らない。

有り体に言えば人殺しを生業とする異教徒ではあるが、その仕事の正確さと厳粛さを重んじる性格から道具としてはむしろ冒険者よりマシと公言してはばからない為政者すら存在する、半ば公認の組織。

### **冒険者ギルド**

元冒険者である"戦禍を連れる"アガメムノン・コルキエをリーダーとする、複数の宿屋、酒場、探偵所、狩人衆、金貸し、博徒、その他諸々のゴロツキの元締。戦乱争乱の世を好機とし、強かに勢力を拡大する。

### **主の番人**

ライフオスを主と崇め、アルタカの地からイグニス信仰とその脅威を排除することを目的とする組織。やや強硬な姿勢を見せることもあるが、腐

敗都市オールドマルクからの防衛に全力を費やすその立場から、帝国・ストームサイクル双方から歓待を受ける。

## ユールのめざめ

眠れる神々が何者かの呼びかけによって目覚め、神の戦いによって俗世すべてが焼き尽くされると信じる終末思想団体。

過激な思想から、多くの統治者によって蛮族陣営に属する組織だとみなされているにも関わらず、貧民や疎外されるものにとっての民衆英雄の象徴として信仰が拡大している。

## ガンナーズレスト

魔動機文明時代の技術の改修や保全を志す組織。アルタカにおけるマギテック協会のハブとしての役割も果たす。

技術屋の寄り合いであり、実験、調査、爆発といったものには興味を示す一方で内戦には関わり合いになることはない。

イブニンググロー西の輝きの海から脅威を取り去った功績から、近頃アルタカ中で話題になっている。

## レイダー

大勢力に属さない山賊や盗賊、海賊の総称。その多くは吹けば飛ぶ程度のカシカ持たない浮浪者集団だが、特に東方においては自治を確立するほどの集団も存在している。

## 人物

### メインキャラ

"戦禍を連れる"アガメムノン・コルキエ  
"黒曜籠手の"ジブリアル・プリンケピア  
アサシンの契約者

(故)"アルタカ皇帝"エント・アルカルシ

(故)"オールドキング"ジャック・アッシュグレー

秩序と平穩の神 デルミヌス(デルミノ・アジレ)

"嵐を纏う"エクトール・ウィンハルケー

嵐の旅団の首領。

## サブキャラ

(故)予言ばばあ

御者

衛兵

メネライ

ヘレネ

(故)尋問官ジスト

## これまでの冒険

### 第一話

輸送依頼を受け、クライアントであるジブリアル皇帝暗殺の現場を目撃し、アガメムノンから事件の解決をことづかる。魔神を操る謎のアサシンの襲撃によって全滅の憂き目に合うが、アガメムノンが救助していた。

### 第二話

無実の罪で投獄されるものの、尋問官の部屋から金品を窃盗しつつ逃亡。向かいの囚人に変装したアガメムノンの助けを得つつ脱出に成功する。道中謎のアサシんとつるんでいた尋問官ジストに遭遇し流れ上殺害。

### 第三話

ガンナーズレストの依頼を受け、輝きの海を探査。依頼主ジャック・アッシュグレーの裏切り(?)にあうもののなんだかんだあって深層へと到達。ジャック・アッシュグレーはよくわからない内に納得し冒険者たちに戦いを挑んでくるが、何かを言おうとした所を。ついでに神と知り合ったり10万単位のガメルを動かしたりした。