フォクシア

人間とほぼ同じ姿ですが、頭から狐の耳を生やし、臀部に狐の尻尾を持つ蛮族です。すらりとしたしなやかな身体付きをしており、見た目通りの器用さと素早さを持ちます。

密偵として高い素質を持っており、更にそれを加速度的に強化する種族特有の呪法である「弧術」を使用することが出来ます。弧術を使用するためには、特徴的な狐の尻尾に蓄えられた専用の魔力を使用します。尻尾の数は自身の成長に応じて数が増え、最初は1本ですが、3本、6本と増えていき、種族としての限界を超越したものは最大9本にまで増えます。

この尻尾は最大数から1本までの間であれば、自分の意思で自由に消したり出したりすることが出来ます。ただし完全に尻尾をなくすことは出来ないため、人間に化けるためには何らかの手段で尻尾を消す必要があるでしょう。

弧術を用いた密偵術は、蛮族社会で流行しているニンジャのそれと非常に酷似しており、フォクシアを生粋のニンジャであると評価する者も多く存在します。

15歳ほどで成人として扱われ、寿命は100歳前後です。幼少の頃から徹底的に技術を叩き込まれるため、成人前に密偵として活動する者も少なからず存在します。

初期習得言語	「交易共通語」「汎用蛮族語」「フォクシア語」の会話と読文
選択不可の技能	なし
穢れ	2点（守りの剣による影響は不快感のみ）
弱点	物理ダメージ+2点

種族特徴

〇暗視

暗視能力を持ちます。

〇尻尾の魔力

狐の尻尾1本に弧術に使用するための魔力を「3」点、蓄えています。尻尾の魔力は1日の開始時（朝6時）に最大点まで回復します。また、6時間の睡眠により、1日に1度だけ最大点まで回復できます。それ以外の手段で尻尾の魔力を回復させることは出来ません。

☆弧術《暁（あかつき）》

尻尾の魔力1点を消費し、探索判定に+1のボーナス修正を得ます。

☆弧術《叢雲（むらくも）》

尻尾の魔力1点を消費し、隠密判定に+1のボーナス修正を得ます。

☆弧術《颯（はやて）》

尻尾の魔力1点を消費し、自身の先制判定に+1のボーナス修正を得ます。この弧術は先制判定の直前に使用できます。

☆弧術《霞（かすみ）》

尻尾の魔力1点を消費し、1ラウンド間、回避力に+1のボーナス修正を得ます。

・種族特徴の強化

〇尻尾の魔力

6レベル：狐の尻尾が3本になります。尻尾の魔力の合計値は「9」点となります。

11レベル：狐の尻尾が6本になります。尻尾の魔力の合計値は「18」点となります。

16レベル（超越）：狐の尻尾が9本になります。尻尾の魔力の合計は「27」点となります。3時間の睡眠により、1日に2度だけ尻尾の魔力を最大値まで回復できます。

☆弧術

6レベル：尻尾の魔力の消費点数を「2」点にすることで、各弧術のボーナス修正を+2に変更します。

11レベル：尻尾の魔力の消費点数を「3」点にすることで、各弧術のボーナス修正を+3に変更します。

16レベル（超越）：尻尾の魔力の消費量を「9」点にすることで、各弧術の該当判定を必ず成功させます。

フォクシアの能力値の決定

A	B	C	D	E	F
1d+6	2d+4	1d	1d	1d+6	2d

フォクシアの生まれ表

出目	生まれ	初期所有技能	能力値	経験点
2～4	呪い師	フェアリーテイマー	技：11　体：7　心：12	2000
5～6	占者	ミスティック	技：12　体：8　心：10	2500
7	密偵	スカウト	技：15　体：5　心：10	2500
8～9	語り部	バード	技：10　体：9　心：11	2500
10～12	ニンジャ	スカウト、フェンサー	技：12　体：10　心：8	2000

・フォクシアPCの運用指針

フォクシアは保有する穢れが少なく、大破局を切っ掛けに他の蛮族との交流も増えましたが、それまでは隠れ里で暮らす閉鎖的な蛮族でした。そのこともあり、蛮族の中ではあまり血の気が多いほうではありません。PCとなりうるフォクシアは、隠れ里の生活に飽き、外の世界に憧れる若者や、過去に密偵として徴兵されたフォクシアの子孫で、自身も密偵として飼われ、蛮族社会で暮らしている者が大半です。前者の場合は、特に自分の興味が赴くままに冒険を行うでしょう。後者の場合も、上司である上位蛮族に対する忠義というよりも、「仕事だからやる」といったビジネスライクであることが多いでしょう。中には重大な使命を与えられて隠れ里から出てきたフォクシアもおり、そうした場合は使命を忠実に遂行します。フォクシアは、蛮族軍の上司よりも、自身の里の長の命令の方を重視する傾向があります。

若い世代になればなるほどその性格は奔放気味で、自身の感情や都合を優先しがちであり、近年では子飼いの密偵としては不向きなのではないかという風潮になりつつあります。

そのため、蛮族社会でも比較的フリーランスな立場でいることが出来るでしょう。なお、種族言語であるフォクシア語は、出身の隠れ里ごとに独自の訛りがあるため、里が違えば会話が困難になることはままあります。

バステト

人間と同じ姿で、頭頂部から獅子に代表される猫科大型肉食獣の耳が生え、臀部から同様の尻尾を生やした蛮族です。他にも猫口だったり、攻撃能力には欠けますが爪が鋭く尖っているなど、猫科の特徴を多く持ちます。砂漠地方に暮らす種族であり、褐色の肌を持つ個体が多い傾向にあります。

非常に信仰心の高い種族であり、獅子王神ラ・シンバという自身らの神を崇めています。

猫科肉食獣の特徴を備える外見とは異なり、自身が戦うよりも仲間を鼓舞し、サポートすることを得意とする種族です。まるで咆哮のように轟く声は戦場に広く響き渡るため、鼓咆や呪歌との相性が抜群です。また、魔法を使用した際、獅子の鬣のようなオーラに包まれ、一時的に防御力が上がる特性を持ちます。

男女比の割合が1:99という極端に女性ばかりの種族で、男子の出生は非常に稀であり、もし生まれてくればバステトの王となるべく育てられます。こうした事情からバステト間での繁殖が困難であり、適齢期を迎えた女性は、自らのパートナーとなる男を探し、子を設けるための旅に出ることが多々あります。バステトは異種族間との生殖が可能であり、他の蛮族に留まらず、強い男であるなら人族であっても対象となりえます。

15歳前後で成人として扱われますが、人生設計をしっかり計画しているものは、もっと早いうちにパートナー探しを始めることもあります。寿命は100歳程度です。

初期習得言語	「交易共通語」「汎用蛮族語」「バステト語」の会話と読文
選択不可の技能	なし
穢れ	2点（守りの剣による影響は不快感のみ）
弱点	水・氷属性ダメージ+3点

種族特徴

〇暗視

暗視能力を持ちます。

〇轟く声

広く響き渡る発声で、「呪歌」「鼓咆」の効果範囲を+「半径30m」します。

▼光のたてがみ

いずれかの魔法の行使判定を行った場合、獅子の鬣のような光のオーラが体を覆います。1ラウンド間、自身に与えられるあらゆる物理・魔法ダメージを-1点します。

この効果は、自分の意思で自由に発動させる、させないことを選択できます。

・種族特徴の強化

▼光のたてがみ

6レベル：自身と「距離：接触」に存在する任意の1体の対象に効果を及ぼすようになります。

11レベル：光のたてがみのダメージの減点効果が-2点に強化されます。

16レベル（超越）：光のたてがみのダメージ減点効果が-4点に強化され、自身を中心に「半径5m」に存在する任意のキャラクター5体の対象に効果を及ぼすようになります。

バステトの能力値の決定					
A	B	C	D	E	F
1d	1d	1d+6	1d+4	1d+4	2d+2

バステトの生まれ表				
出目	生まれ	初期所有技能	能力値	経験点
2～4	歌い手	バード	技:8　体:5　心:14	2500
5～6	旗手	ウォーリーダー	技:7　体:7　心:13	2500
7	神官	プリースト	技:7　体:5　心:15	2000
8～9	薬師	レンジャー	技:10　体:5　心:12	2500
10～12	守衛	ファイター	技:9　体:8　心:10	2000

・バステトPCの運用指針

バステトは前述の通り、成人を迎えるとパートナー探しのために旅に出る者が少なからず存在します。PCとして冒険をしているバステトは、大半がそのパターンに当てはまるでしょう。パートナーは強ければ強いほど生まれてくる子も強いと信じられているため、より強い相手を見つけるために、自身もそれに見合うためにより強くなろうという向上心があります。その活躍の場は蛮族社会だけにとどまらず、人間社会で名声を上げるバステトも存在します。

見た目によらずサポートに秀でた種族であるため、神官や軍師として冒険の補佐を行うのがメインとなりますが、そこそこ高い筋力を生かして盾と鎧などで武装し、守りに重点を置いた神官戦士としても活躍することが出来るでしょう。

基本的にパートナーを見つけて子供が生まれれば、一度自身の王国に戻り、子育てをすることとなります。パートナーに対しては愛情というよりも子孫を残すためという動物的な理念が強いため、そこまで執着することはなく、王国に戻る際には関係が切れてしまったり、子育てが終わればまた次のパートナーを探して再び旅に出るケースが多くみられます。

アヌビス

アヌビスは茶褐色から暗褐色の肌を持ち、頭頂部からピンと立ったジャッカルの耳を持つ蛮族です。不死神メティシエを厚く信仰し、独自のアンデッドを作り出す技術を持った邪悪な種族です。

男性は総じて非常に筋肉質でガタイがよく、女性はそれに比べて小柄ではありますが、引き締まった筋肉を持っており、膂力では男性に引けを取りません。斧や大鎌、ハーケンと呼ばれる三日月状の刃を持つ重量級の武器を好んで使用します。

不死神メティシエを信仰しているだけあり、アンデッドと穢れの扱いに特に秀でた蛮族であり、自身の持つ穢れを攻撃力に転じる暗黒の波動を操ります。

彼らの穢れに対する探究は他の蛮族の追随を許さず、ついには穢れの限界を超える禁呪を編み出すことに成功しています。生まれたばかりの子供に禁呪を施すことにより、通常ならアンデッドになってしまうほどの穢れに冒されても、一度は耐えることが出来るようになっています。

バステトと同じく砂漠を発祥として信仰心が厚い蛮族ですが、その性質は彼女らとは真逆で、殺戮や略奪を平然と行う、まさに蛮族らしい蛮族といえるでしょう。

蛮族社会に出てきてPCとなるアヌビスは、アンデッドや不死の研究や追及のため、戦いの中に身を投じることを、間近に死に触れ合う最も手っ取り早い手段とするためです。中には死をばら撒き過ぎたことで、メティシエからザールギアスに宗派替えをしてしまうアヌビスもいるようです。

15歳前後で成人として扱われ、200歳前後の寿命を持ちます。

初期習得言語	「交易共通語」「汎用蛮族語」「アヌビス語」の会話と読文
選択不可の技能	なし
穢れ	4点（守りの剣による影響下に侵入不可）
弱点	炎属性ダメージ+3点

種族特徴

〇暗視

暗視能力を持ちます。

〇穢れの極み

穢れが5点になっても、一度だけはレブナントになることなく蘇生を試みることが出来ます。一度この効果が適用された後は、次に穢れが5点以上になった瞬間にレブナント化します。

☆暗黒の波動

穢れの力を凝縮させた禍々しいオーラを武器に纏わせ、ダメージを増加させます。自身が近接攻撃・射撃攻撃で発生させる物理ダメージと魔法ダメージを、+「穢れ」点します。

この効果は1R間だけ持続し、最初に行うダメージ決定1回にのみ有効です。範囲攻撃など複数の対象にダメージを与える場合、それぞれに対して1回にのみ有効です。

この効果を使用すると、MP3点を消費します。

この効果は1日に合計6R分使用可能です。

・種族特徴の強化

☆暗黒の波動

6レベル：この効果を使用した物理・魔法ダメージを呪い属性に変更します。

11レベル：MP消費を5点にすることで、追加ダメージを+「穢れ+2」点にすることを選べるようになります。

16レベル（超越）：MP消費を10点にすることで、追加ダメージを+「穢れ×2」点にすることを選べるようになります。

アヌビスの能力値の決定

A	B	C	D	E	F
2d	1d	2d+6	2d	1d	2d

アヌビスの生まれ表

出目	生まれ	初期所有技能	能力値	経験点
2～4	死霊術師	コンジャラー	技：8　体：10　心：9	2000
5～6	死体加工人	レンジャー	技：10　体：10　心：7	2500
7	戦士	ファイター	技：9　体：12　心：6	2000
8～9	神官	プリースト	技：7　体：10　心：10	2000
10～12	騎兵	ファイター、ライダー	技：9　体：11　心：7	1500

・アヌビスPCの運用指針

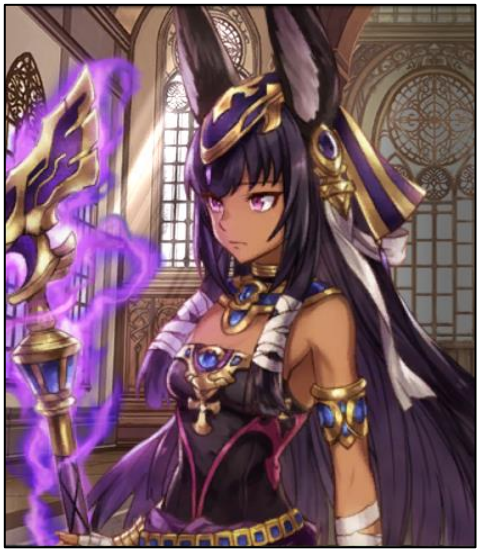
アヌビスは不死神メティシエを信仰し、不死と穢れを追求する邪悪な種族です。守りの剣の影響下に立ち入ることもできない程の高い穢れと、不死と穢れを追求するために戦いに身を投じるなど、決して人族とは相容れぬ存在と言えます。そのため、人族の社会で冒険者になることはまずありえないでしょう。

蛮族社会でも決して普及しておらず忌避さえされるメティシエ信仰ですが、単純な戦力として考えるのであれば実の都合のよい存在です。

PCとして活躍するのであれば、高い筋力を生かして斧などの攻撃力の高い武器を扱い、前衛に立つことが推奨されます。種族特徴の暗黒の波動は、魔力撃などと重複するため、プリースト技能やコンジャラー技能を習得した魔法戦士も相性が良いでしょう。

筋力的には重たい金属鎧も装備出来ますが、発祥地である砂漠では金属鎧は熱を吸収するため、軽装の鎧を好みます。とはいえ、砂漠を出てしまえばそれに拘る必要もないでしょう。

またアヌビスは操霊魔法の中で、いくつかの特殊なアンデッドを作り出す製法を知っています。その中には動物や魔物の骨から作り出す騎獣の製法があり、アヌビスの中には騎兵隊も存在しています。



ヴェスパ

エルフのような華奢な体格に、蜂の特徴を合わせ持った蛮族です。頭からは一対の触覚、背中からは薄い半透明の二対四枚の羽、腰の後には鋭い毒針を備えた蜂の腹部がまるで尻尾のように生えています。

蜂の見た目を持つ通り、森の奥に巣を作り、女王を中心とした社会を形成しています。いわゆる働き蜂には、兵隊、狩猟者、採集者、生産者などの役割が与えられており、自身の役目を忠実にこなします。

華奢な見た目通り、飛行能力を生かした俊敏性に優れる反面、力は強いとは言えません。兵隊の役割を持つ者も、軽い槍や弓、毒針を生かした格闘術など、威力よりも手数や一撃必殺の急所攻撃を得意とした戦法を取ります。

役割分担を忠実にこなす種族ですが、一度群れから遠く離れてしまったヴェスパは、途端に統率力の影響が失われ、自由奔放な性格となってしまいます。一説によれば女王蜂から群れを統率するための精神感応波が発せられているとされ、その影響を受けなくなるためであるとされています。PCとなりうるヴェスパは、そのほとんどが群れから迷い出たはぐれヴェスパでしょう。

ヴェスパは非常に早熟であり、5歳になる頃には働き蜂としての役割を与えられ従事します。それまでは子育て役によって大事に育てられます。寿命は150年前後です。

初期習得言語	「汎用蛮族語」「ヴェスパ語」の会話と読文
選択不可の技能	なし
穢れ	3点（守りの剣による影響は我慢できる程度の痛み）
弱点	雷属性ダメージ+3点

種族特徴

〇飛行

近接攻撃の命中・回避力判定に+1のボーナス修正を得ます。

飛行するには、装備する鎧は「カテゴリ：非金属鎧」でなければなりません。

〇毒針

蜂の腹部に備えた毒針を武器として使用できます。

▽毒/冒険者レベル+生命力ボーナス/生命抵抗力/消滅

「〇毒針」を使用した攻撃が命中し、「1」点以上の適用ダメージを与えた場合、「1d」点の毒属性魔法ダメージを与えます。

・種族特徴の強化

▽毒

6レベル：「▽毒」で与えるダメージが「2d」点に強化されます。

16レベル（超越）：「▽毒」が「抵抗：必中」に強化されます。

〇毒針

11レベル：「〇毒針」を武器として使用し、補助動作で攻撃することが出来ます。

〇飛行

16レベル（超越）：近接攻撃の命中・回避力判定にさらに+1（合計+2）のボーナス修正を得ます。鎧の制限は変わりません。

毒針（カテゴリ：格闘）						
名称	用法	必筋	命中	威力	C値	備考
毒針	1H#	1	-1	10	10	斬

ヴェスパの能力値の決定					
A	B	C	D	E	F
2d	2d	1d	1d+6	1d	1d

ヴェスパの生まれ表				
出目	生まれ	初期所有技能	能力値	経験点
2～4	弓兵	シューター	技：14　体：5　心：7	2500
5～6	採集者	レンジャー	技：12　体：6　心：8	2500
7	兵隊	フェンサー	技：15　体：6　心：5	2500
8～9	闘兵	グラップラー	技：14　体：7　心：5	2000
10～12	放浪者	エンハンサー	技：13　体：7　心：6	2500

・ヴェスパPCの運用指針

PCとなりうるヴェスパは、ほぼ例外なく巣に戻れなくなったはぐれヴェスパです。女王のため、巣のため、仲間のためなど、かつての自分に与えられた役割や守るべきものなど何もありません。気の向くまま、自由な生活を謳歌できるでしょう。

ヴェスパの背中に生やした羽と毒針を生かすには、フェンサーやグラップラーとして一撃必殺や手数を用いて戦う戦法が適しています。

兵隊蜂の大半は、槍や弓を武器として使用しています。これは森の奥の巣で最も手ごろに生産することが出来る武器であるからです。その縛りもなくなった放浪者たるヴェスパは、様々な武器を扱い、自分にあったものを見つけていきます。ですが、結局のところ刺突武器に行きつく傾向が高く、「刺す」という本能が非常に強いようです。

放浪者となったヴェスパは、自由な生活を手に入れる代わりに、帰巣本能や種を残すという本能が失われ、自身の巣や家族を持つことはないと言われています。

追加種族コラム

フォクシア

すらりとしたしなやかな体格で、頭に狐の耳、臀部に狐の尻尾を持つ人型の蛮族です。この狐の尻尾には、独特な魔力が秘められており、フォクシアたちはそれを使い、弧術と呼ばれる魔法に似た自己強化の呪法を使用します。種族全体を通して器用で素早く、またずる賢いと評される高い知力を持っているため、弧術と合わせることにより密偵としての高い素質を持っています。

尻尾は自身の能力的な成長に応じて増えていき、最初は1本だけですが、3本、6本と増加し、伝説に語られる程に超越した実力を持つフォクシアの中には、最大で9本の尻尾を持つ個体の記録が残されています。尻尾の数は1本を残せば残りの数は自由に消すことが出来ます。尻尾の数はそのまま魔力の総量に反映され、実力の象徴となるために最大数のままでいるのが普通です。逆に最初から生えている1本は絶対に消すことが出来ないため、人間などに化けるときには別の手段を講じて隠す必要があるでしょう。

こうした特技と特徴から密偵としては高い能力を誇りますが、戦闘能力は低いため、積極的に敵と戦おうせず、魔法などを習得することでサポートに回る傾向にあります。

中には暗殺者顔負けの一撃必殺のスキルを磨き、あえて前線に立つフォクシアも存在します。彼らは弧術と急所を的確に貫く武器を使った戦士のことを、「暗兵」と呼んでいます。そのスタイルが最近蛮族社会で流行しているニンジャに非常に酷似しているため、中にはフォクシアの暗兵をニンジャの元祖であると評するものも存在します。

フォクシアは山奥や森林の奥深くに隠れ里を作り、他種族と関わることなく隠遁生活を送っている閉鎖的な種族です。ですが大破局の際に蛮族の軍団により徴兵され密偵として活躍して以来、その子孫や隠れ里の外を知った若者たちが蛮族社会に生活圏を広げています。閉鎖的なだけに若い世代になればなるほど、現状の生活に飽き飽きしているものが多く、里離れが深刻化しているようです。

15歳ほどで成人として扱われ、寿命は100歳前後です。密偵の技術と弧術の使い方は幼い頃から教えられるため、実際には成人を迎えるよりも早く実用レベルになるでしょう。

バステト

人間と同じ姿で、頭頂部から獅子に代表される猫科大型肉食獣の耳が生え、臀部から同様の尻尾を生やした蛮族です。砂漠地方を発祥とする蛮族であり、そのためか褐色の肌を持つ者が多い傾向にあります。

発声器官が非常に発達しており、声を広く、遠く轟かせることが出来ます。この特徴のため、呪歌を操るバードや、鼓咆を用いるウォーリーダーとしての高い素質を持ちます。また、彼女らは神に捧げる神楽にシストルムという楽器を使用します。この楽器は柄のついた枠に横棒をゆるく通し、振って音を出す体鳴楽器です。全体が頑丈な金属製であり、楽器として使うと同時に打撃武器としても使用できますが、呪歌のように複雑なメロディーを奏でるには、奏者としての高い実力を要します。

バステトは非常に信仰心の高い種族であり、獅子王神ラ・シンバという自身らの神を崇めています。過酷な砂漠にラ・シンバの神殿を作り、そこを中心に小さな国家とも呼べる集落を作って暮らしています。

その小国家はファラオと呼ばれる王が統べる王政となりますが、ファラオになれるのは優秀な男性だけです。しかしバステトの種族としての男女比は1:99であり、圧倒的に女性が多く、男性はほとんど生まれてきません。もし男子が生まれてくれば、それは王の器として大切に、かつ強くたくましくなるよう厳しく育てられます。そうした事情もあり、バステトの小国家にはほとんどの場合ファラオが存在せず、代わりに最も実力のある神官が代理で指揮を執ることになっています。

バステト同士であるならば男子の出生率が上がるという説が種族間に浸透しているため、ファラオが存在する小国家では巨大なハーレムが築かれ、ファラオは何人もの女性を囲い、子を産ませています。そうでない場合は、バステトは他種族との間にも子供を設けることが出来るため、適齢期になれば国家を旅立ち、パートナー探しの旅に出ることが多々あります。

そうしたパートナー探しのために他の蛮族国家でその力を振るって武勇を広めたり、時には人族の社会で冒険をしている場合もあるようです。バステトは穢れも少なく、また独自の神とはいえ信仰心に厚く粗暴ではない種族であるため、名声さえ高めれば人族社会で認知されるのはさほど難しくないことも後押ししています。

15歳程度で成人として扱われ、寿命は100歳前後です。

アヌビス

アヌビスは茶褐色から暗褐色の肌を持ち、頭頂部からピンと立ったジャッカルの耳を持つ蛮族です。不死神メティシエを厚く信仰し、独自のアンデッドを作り出す技術を持った邪悪な種族です。

男女問わず非常に怪力で知られ、重厚な斧や大鎌、ハーケンと呼ばれる三日月状の刃を持つ武器を好んで使用します。蛮族の中で最も穢れを研究し、穢れの限界を超え、更にそれを攻撃に転換する能力を持っています。穢れの力を纏った武器の一撃は恐るべき威力を誇ります。

バステトと同じく砂漠を発祥として信仰心が厚い蛮族ですが、その生活様式は彼女らとは真逆です。バステトが荘厳な神殿を作るのに対してアヌビスは複雑な迷宮化した三角錐状の墳墓を作り、その内部や地下の奥深くに秘密の神殿を作ります。このピラミッドの中では仲間や倒した敵の死体で無数のアンデッドを作る儀式が行われており、侵入者が内部を突破することは非常に困難といえます。特に死んだ仲間の死体はそのほとんどすべてをマミーに加工し、ピラミッド内の至るところに棺に納めて設置し、死せる兵士として利用しています。

彼らのアンデッド製法の技術は、いくつかの独自のアンデッドを生み出すに至っています。マミーに加工する際に余った内臓は、壺に納めて防腐加工を施したものを素材とし、カノポスというアンデッドを作り、他にも動物や魔物の骨からアンデッドの騎獣を生み出し、騎兵の馬として使用します。

アヌビスはさらなる穢れと不死の追求のため、蛮族社会で激しい戦いの中に身を投じることがあります。そうしたアヌビスは蛮族軍にとっては実に都合のよい戦力であり、メティシエ信仰という本来なら忌避されるべき種族にも関わらず、厚遇を受けることが期待できます。

近しい蛮族と同じく15歳前後で成人を迎え、200歳ほどで寿命を迎えます。しかし、穢れの限界を超えているせいか死を恐れずに戦う者が多く、結果死にすぎてあっという間にレブナントとなってしまう場合が多々あります。群れの中でレブナント化したものは仲間の手によって葬られ、その死体は前述したマミーの素材として有効に活用されます。

ヴェスパ

エルフのような華奢な体格に、蜂の特徴を合わせ持った蛮族です。頭からは一対の触覚、背中からは薄い半透明の二対四枚の羽、腰の後には鋭い毒針を備えた蜂の腹部がまるで尻尾のように生えています。

森の奥などに巨大な巣を作り、一人の女王が選出され、女王を中心に独自の社会を作ります。その生態はほぼ通常の蜂と同じで、彼女らの社会はメスが中心となっており、女王は当然のことながら、兵隊や狩猟者、生産者などの所謂働き蜂のすべてがメスで構成されています。オスは特定の時期に、女王に精子を与えるためだけに生まれてきます。オスは非常に早熟であり、生まれてから交尾が可能になるまで1ヶ月とかかりませんが、交尾が終わればすぐに死ぬか、働き蜂たちの餌として食べられてしまいます。ヴェスパはドレイクと同じく卵生です。女王は蜂の腹部部分に精子を貯えておける器官を有しているため、一度交尾をすると長期間に渡って産卵を続けることが出来ます。

女王に産卵させ続け、群れを大きくし、支配領域を拡大することが生きがいであるらしく、働き蜂たちはせっせと女王のために狩猟者が食料を集め、生産者が巣を大きくし、兵隊が外敵を排除します。それぞれに決められた役目を忠実にこなす、非常に統率のとれた集団と言えます。

しかし中には、自身の役割に熱中するあまりに巣から離れすぎ、そのまま巣に戻ることが出来なくなってしまうヴェスパも存在します。一度群れから離れたヴェスパは、それまで女王の忠実なしもべであったにも関わらず、途端に群れの事を忘れた自由奔放な放浪者になってしまいます。これは、一説によれば女王蜂には特殊な精神感応波を発する能力を持ち、それを利用して群れをマインドコントロールするような形で統率を取っているからであるとされています。

また、女王蜂が老化や負傷などの原因により生殖能力を失うと、働き蜂たちは役立たずとなった女王を殺し、今度は働き蜂同士で女王蜂の死体を巡っての壮絶な殺し合いが始まります。女王蜂の特殊な体液を啜ることで、成人したヴェスパには女王蜂としての能力が宿るため、これは次期女王の座を勝ち取るための仁義なき抗争なのです。

このように女王の支配が途切れると途端に我が強くなる種族であるため、はぐれヴェスパは蛮族社会では自由気ままな蛮族の冒険者となるでしょう。

オスがそうであるようにヴェスパは非常に早熟であり、5歳になる頃には働き蜂としての役割を与えられ従事します。それまでは子育て役によって大事に育てられます。寿命は150年前後であり、女王蜂は100歳を超える頃から極端に生殖能力が低下し始めます。