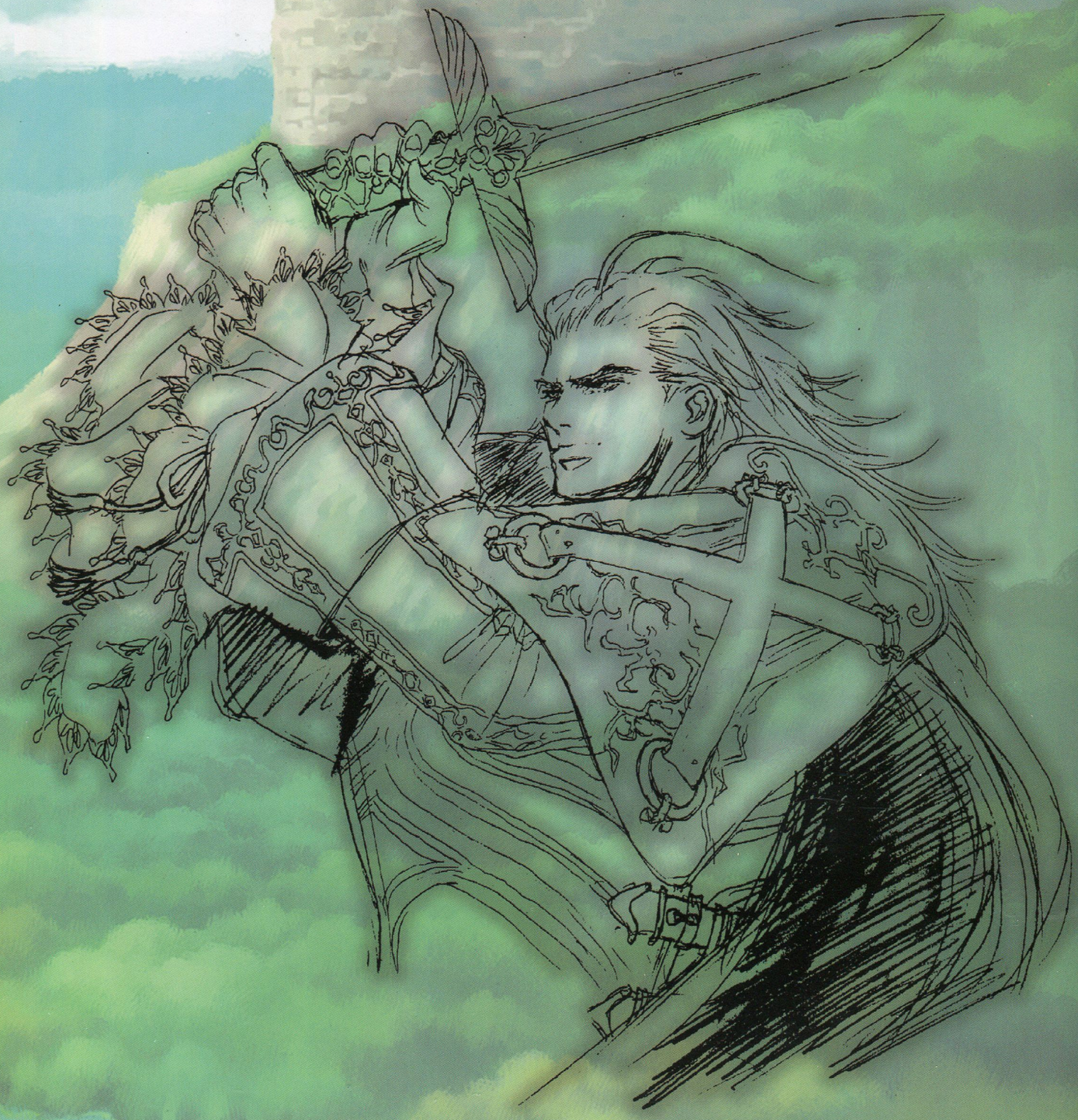
SaGa Frontier II

スクウェア公式 サガ フロンティア2 設定資料集

PERFECT WORKS

Tapestry of the encounting and the farewell, the birth and the death.
You can hear the human being's song running through the 100 years.



SaGa Frontier II PERFECT WORKS

Tapestry of the encounting and the farewell, the birth and the death.
You can hear the human being's song running through the 100 years.

スクウェア公式 サガ フロンティア2 設定資料集

DigiCube

Visual Produce : Masakazu Kakinuki,Motoyuki Aoki(DigiCube)
Art Direction : Tadashi Shimada(Banana Studio)
Design : Tadashi Shimada, Norie Kadokura(Banana Studio)
Special Thanks : Ayako Ohtani(PONG-KENG)



SaGa Frontier II

スクウェア公式 サガ フロンティア2 設定資料集

PERFECT WORKS

SaGa Frontier II

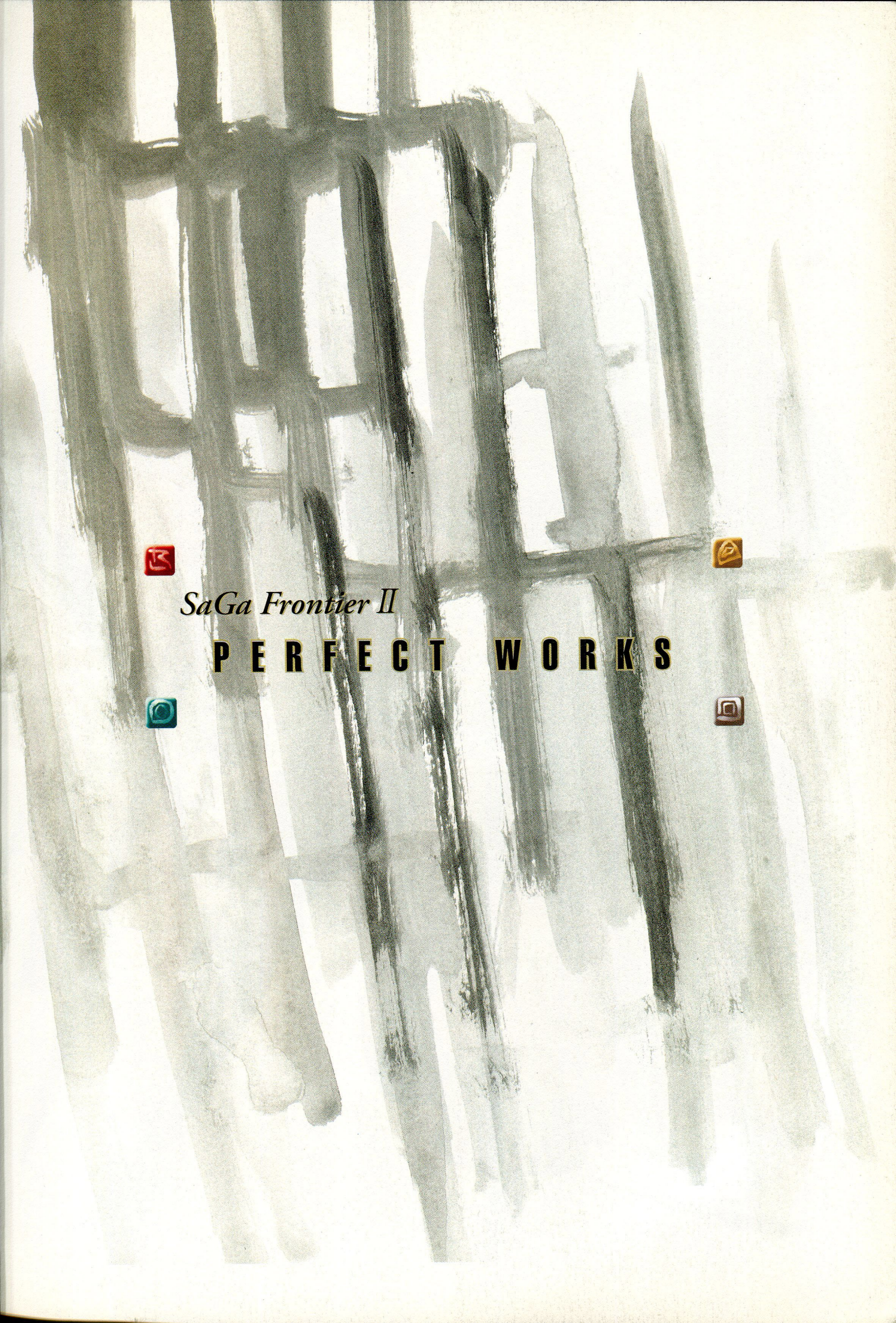
スクウェア公式 サガ フロンティア2 設定資料集

PERFECT WORKS

Tapestry of the encounting and the farewell, the birth and the death.
You can hear the human being's song running through the 100 years.

SaGa Frontier II PERFECT WORKS
Tapestry of the encounting and the farewell, the birth and the death.
You can hear the human being's song running through the 100 years.
スクウェア公式 サガ フロンティア2 設定資料集

DigiCube

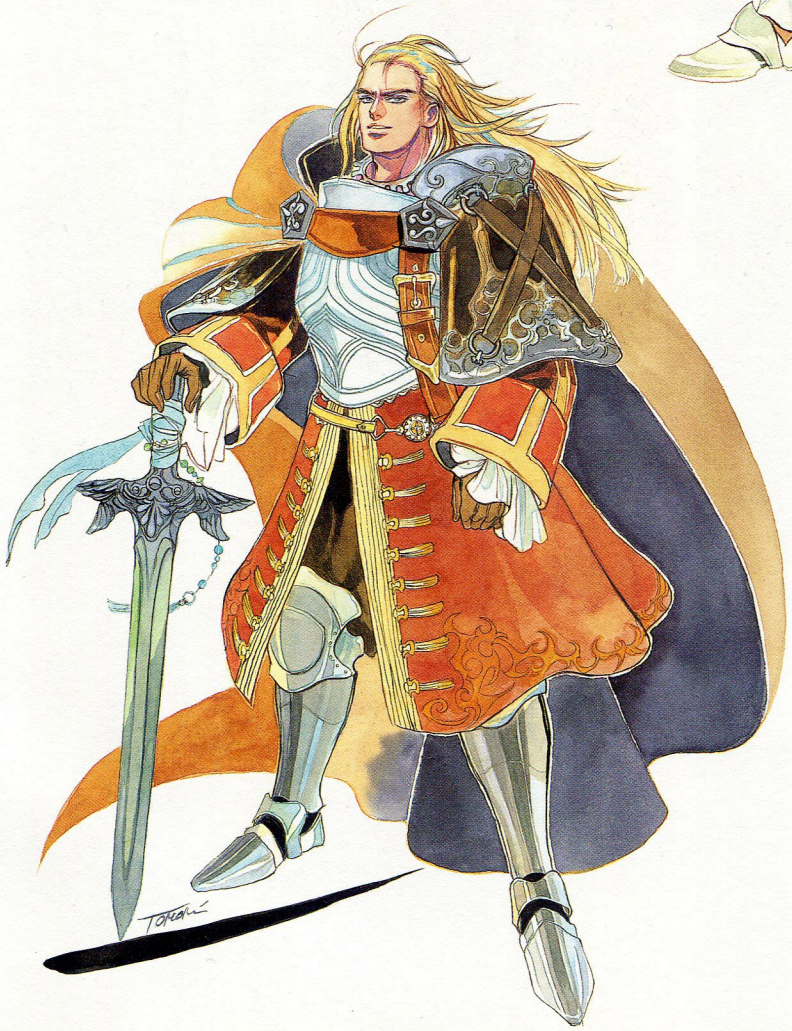


SaGa Frontier II

PERFECT WORKS

Gustav XIII



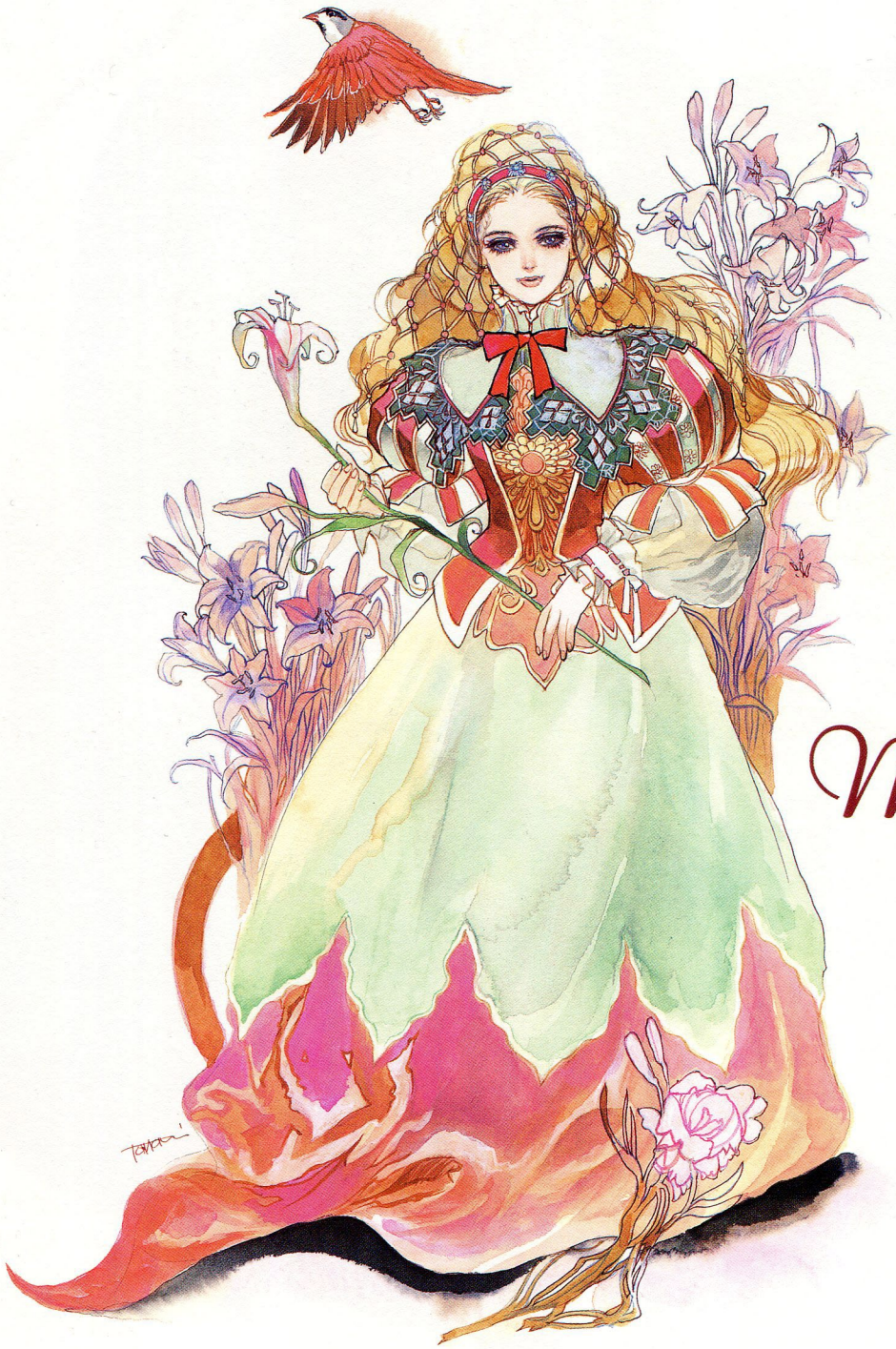






Philippe



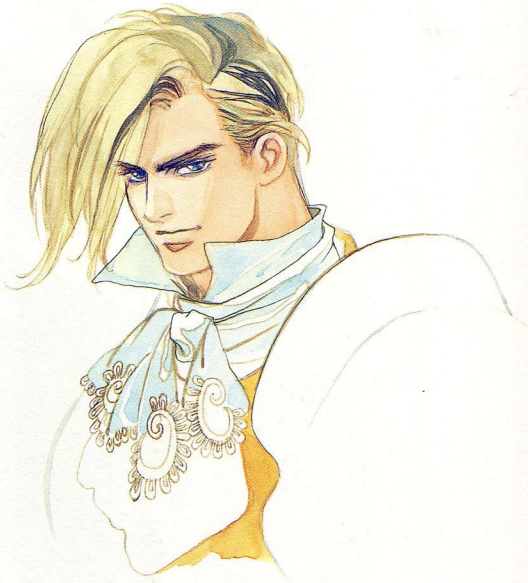


Marie

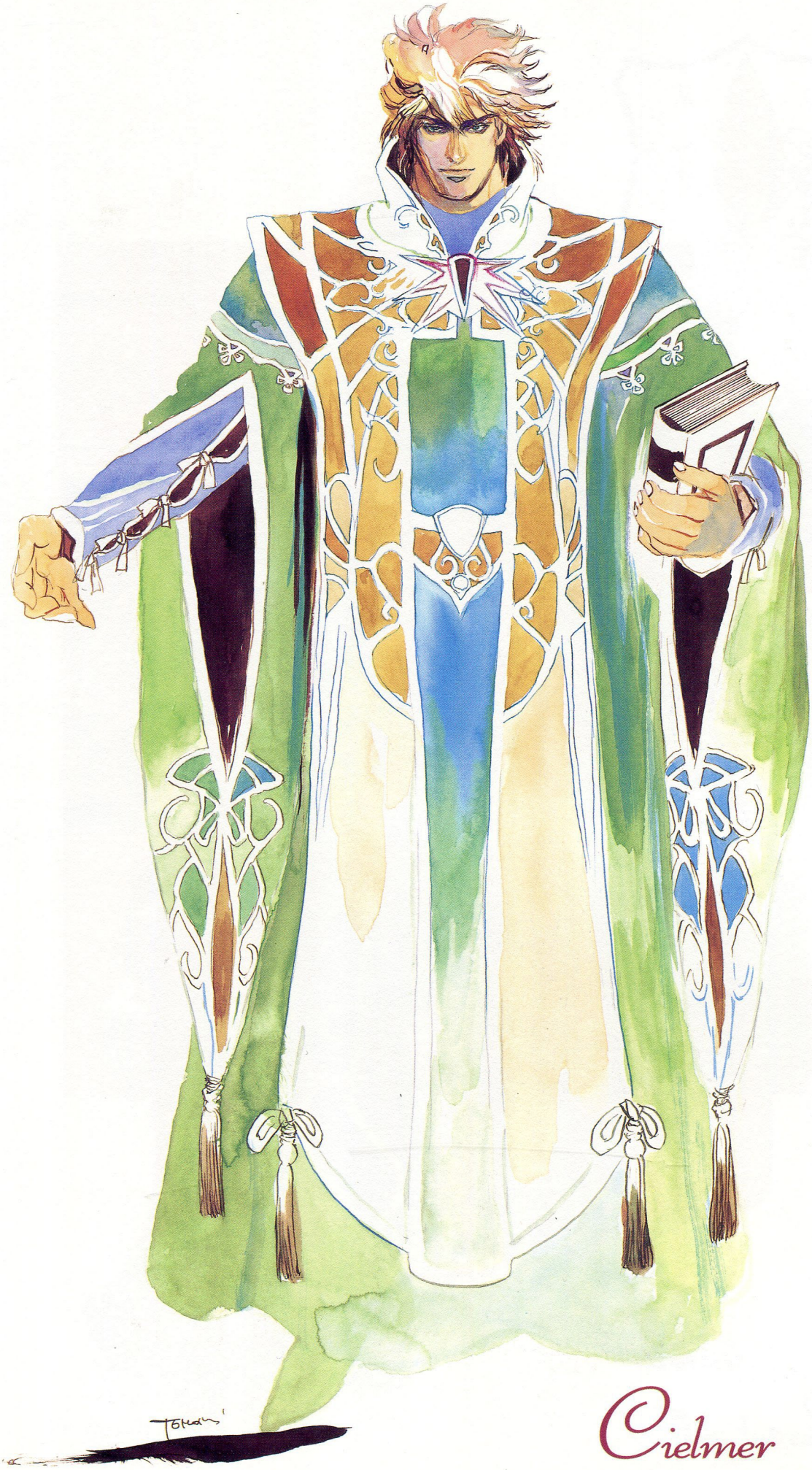


Gustav XIV

Kelvin







Cielmer


Cantal



Image







Image



William Knights

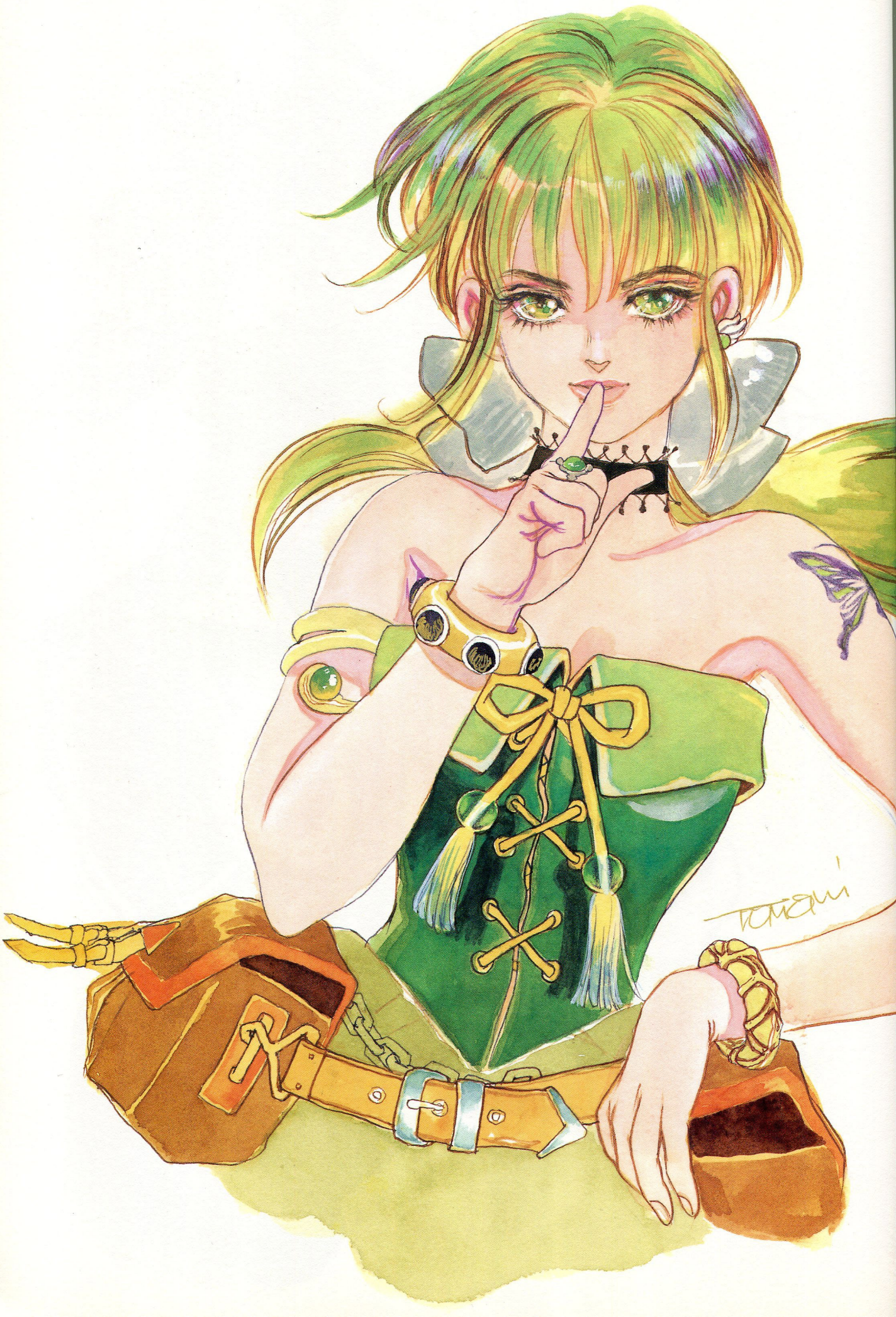


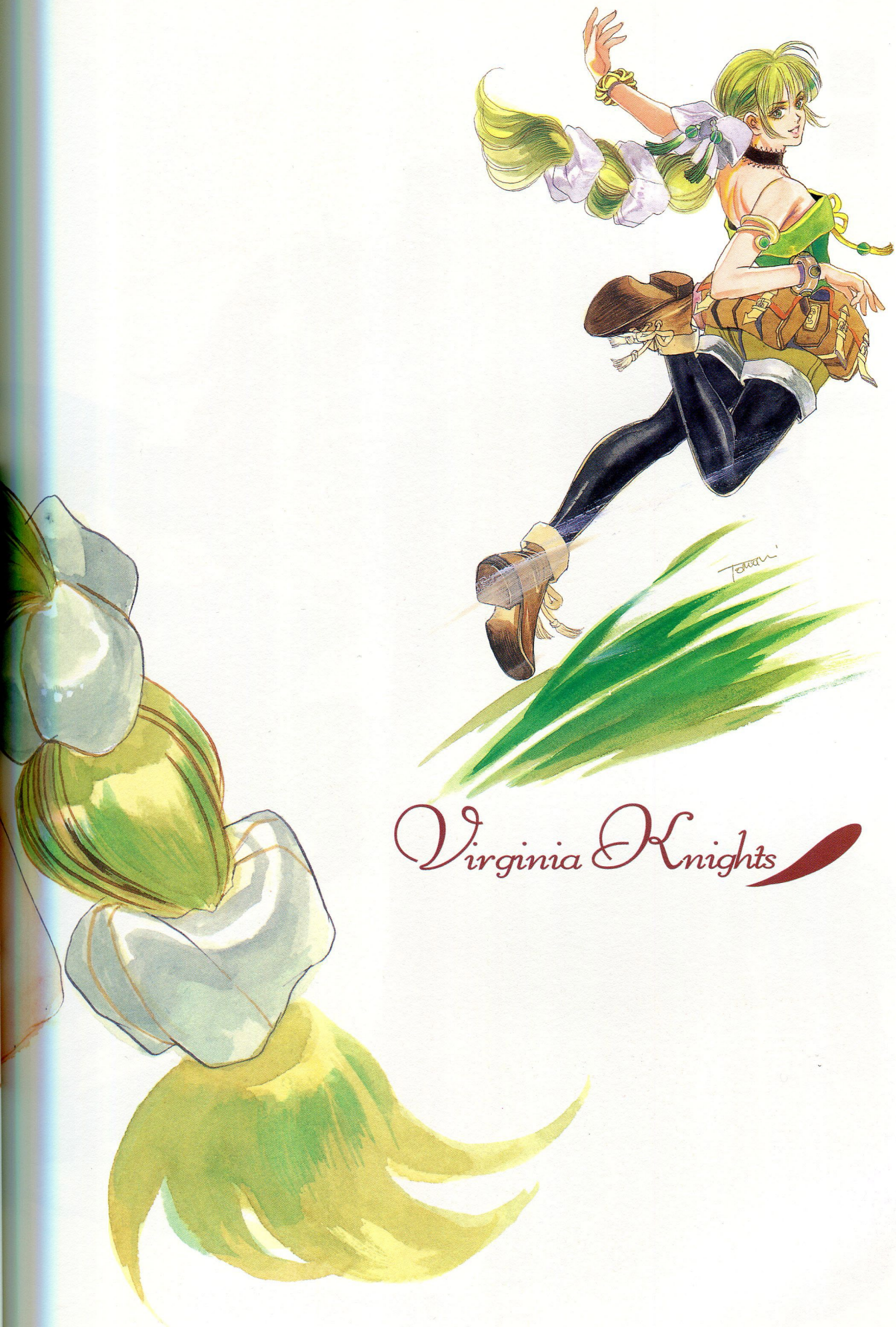


Tycoon Will

Richard Knights



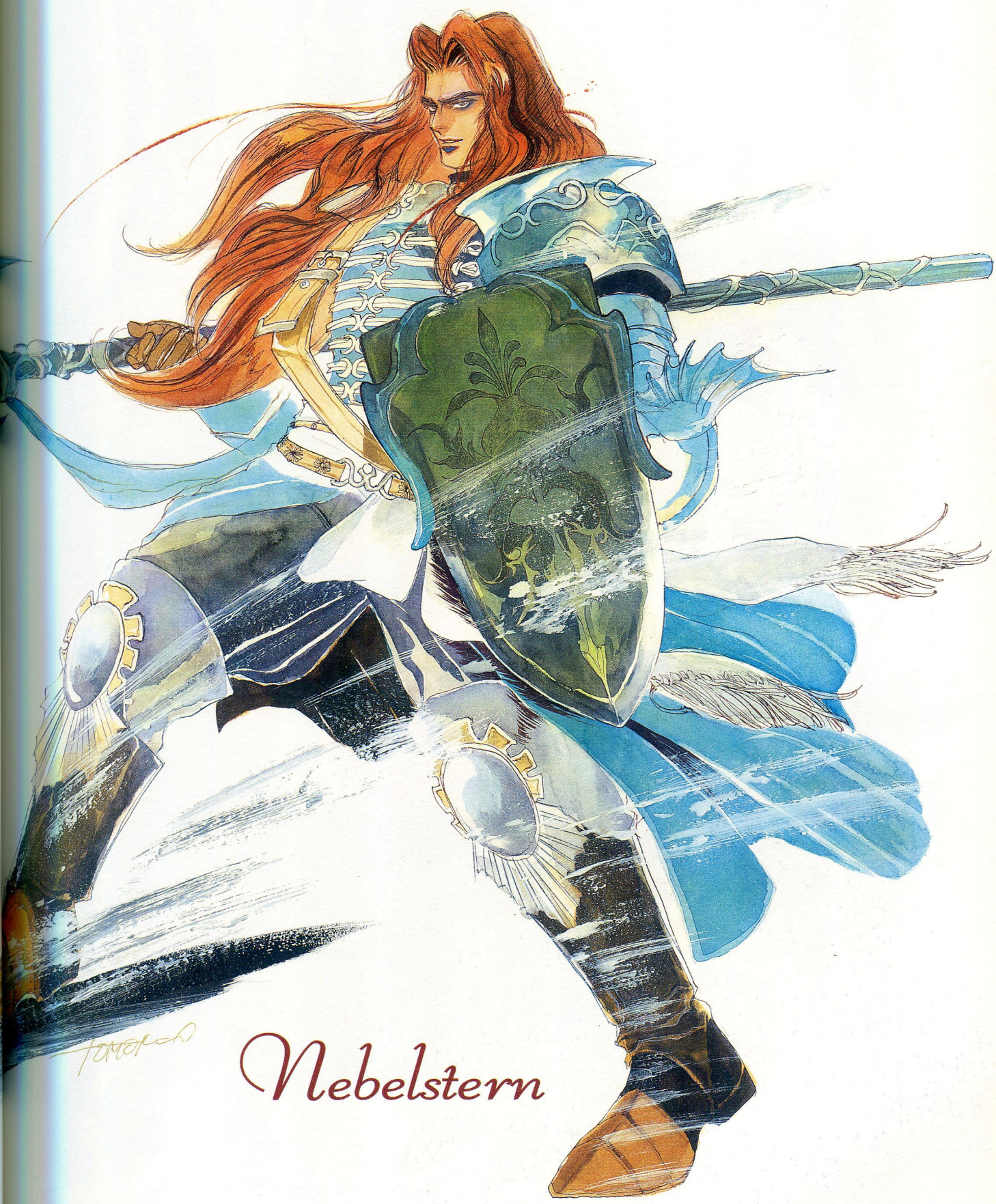




Virginia Knights

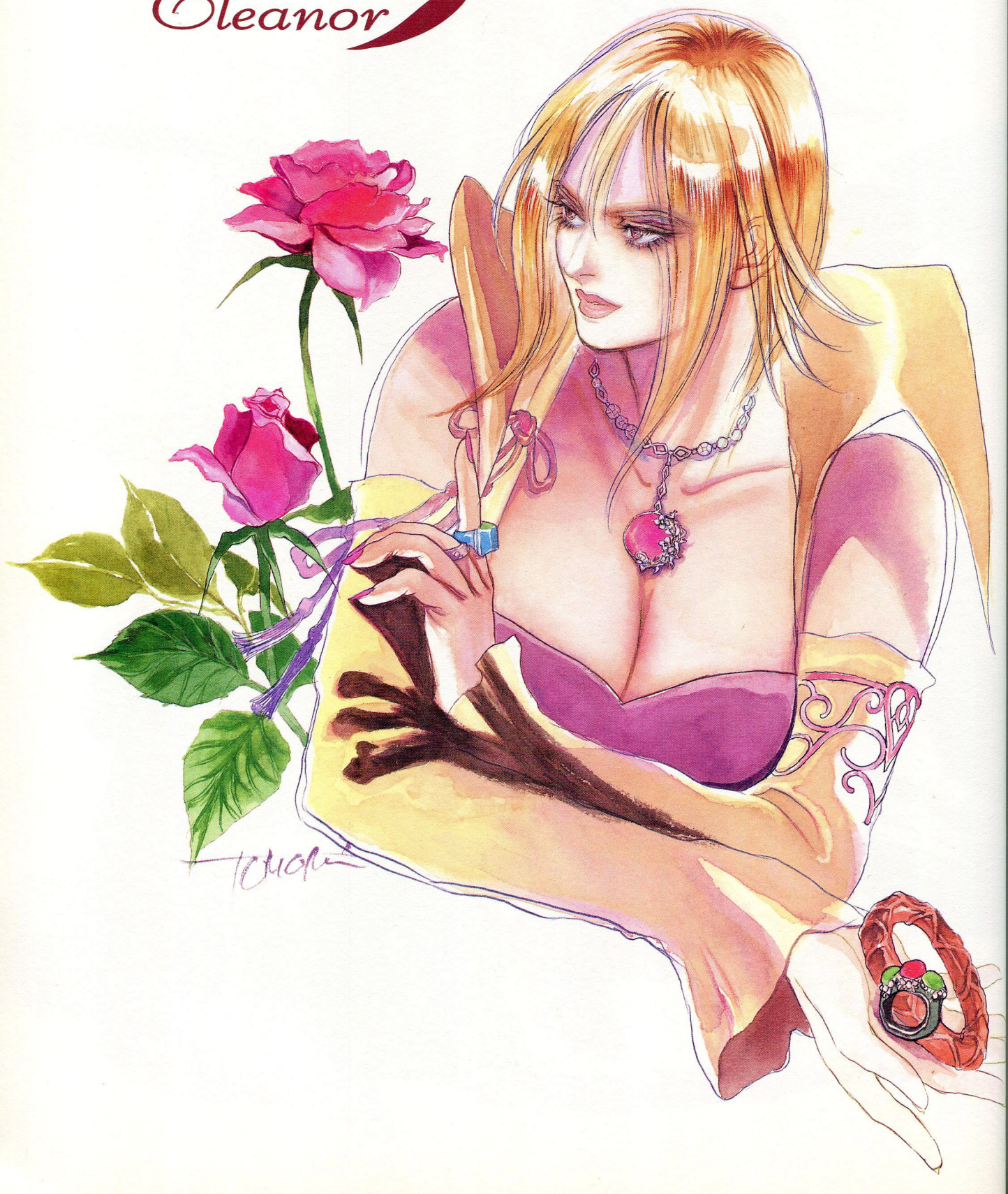
Leslie





Nebelstern

Eleanor





Cordelia

SaGa Frontier II

小林智美イラストギャラリー …2

観望サンダイル論考 …25
- ◆ サンダイル歴史大綱 …26
- ◆ 理論術学 …36
- ◆ 術社会の政治 …52
- ◆ 地理／文化 …70
- ◆ 異形生物群の考察 …104

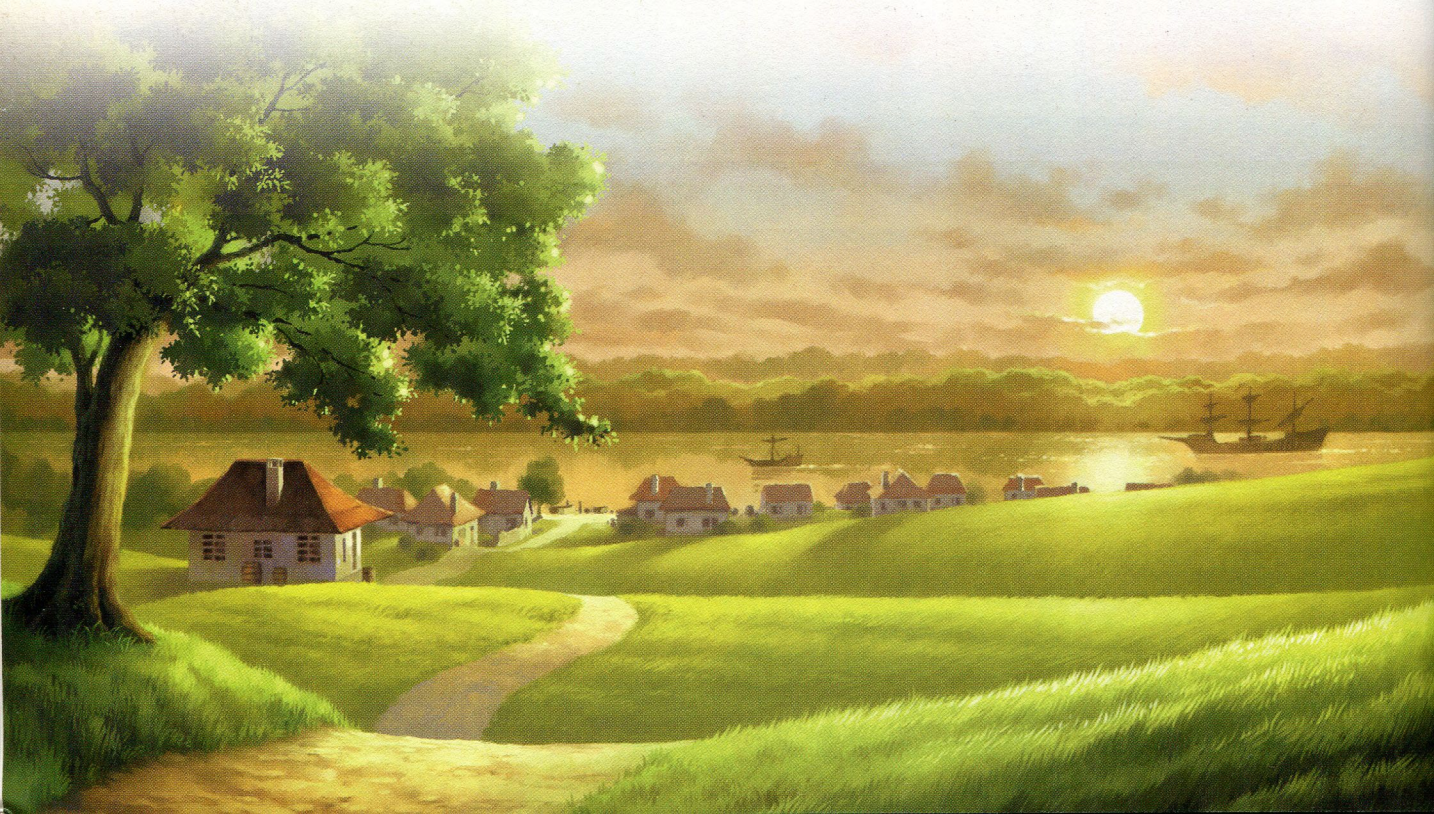
治乱興亡史・志士列伝 …121
- ◆ ギュスターヴ編
  - ● シナリオ総覧 …122
  - ● 戦争解析 …136
  - ● キャラクター個別設定 …146
- ◆ ウィル・ナイツ編
  - ● シナリオ総覧 …174
  - ● キャラクター個別設定 …186
- ◆ サンダイル人物資料館 …212

肖像・景観 素描画帖 …217
- ◆ 小林智美線画集 …218
- ◆ 背景線画＆設定原案集 …262

□Main Staff of SaGa Frontier Ⅱ …288

□サンダイル・ファッション通信 …290

□用語インデックス …300



治乱興亡史・志士列伝

両シナリオの補完と各キャラクター個人の詳しい設定・逸話を提示。

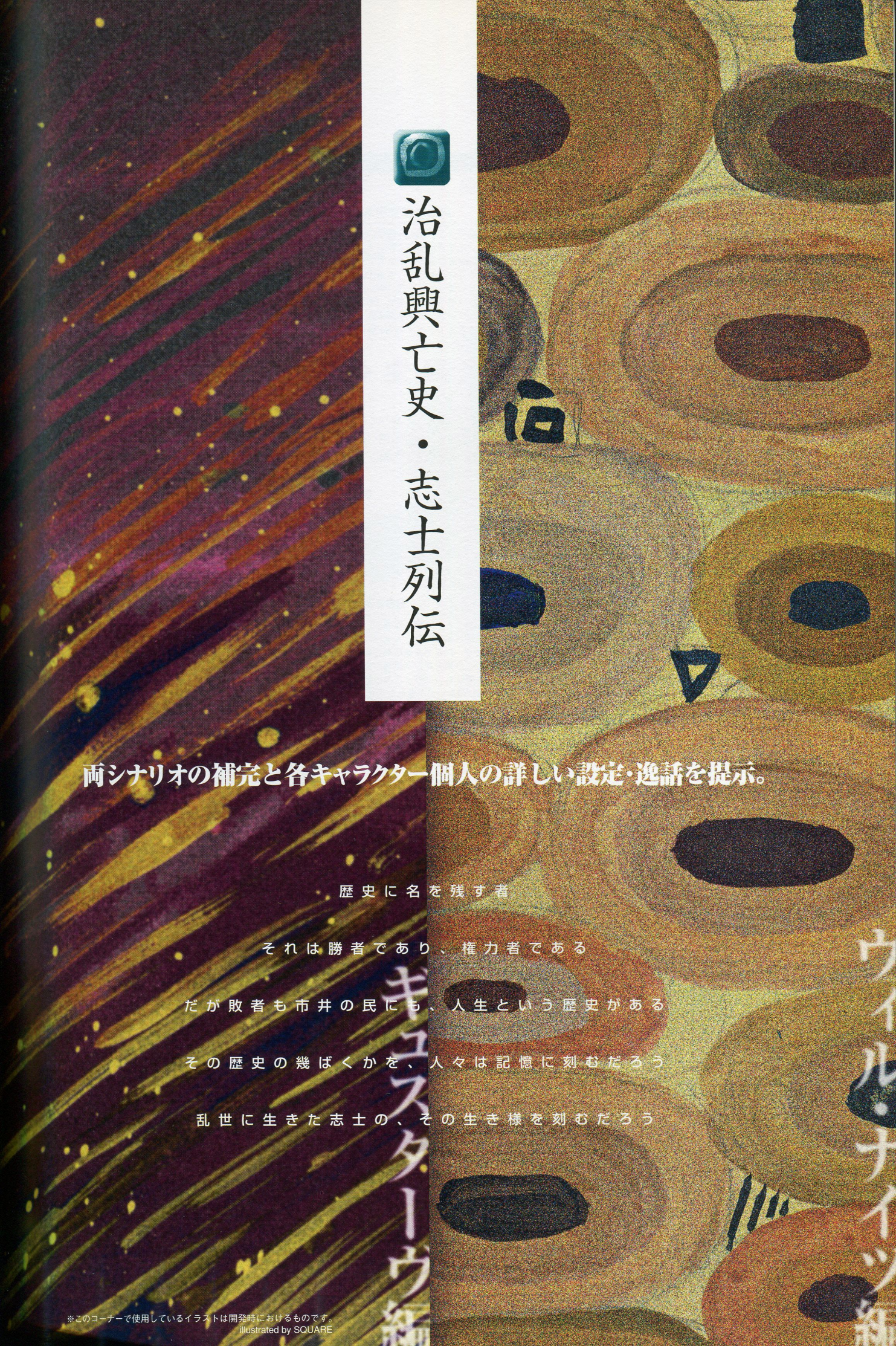
歴史に名を残す者

それは勝者であり、権力者である

だが敗者も市井の民にも、人生という歴史がある

その歴史の幾ばくかを、人々は記憶に刻むだろう

乱世に生きた志士の、その生き様を刻むだろう



※このコーナーで使用しているイラストは開発時におけるものです。
illustrated by SQUARE

サンダイル 歴史大綱

古代文明～クヴェル文化の確立

history

サンダイル歴……
それはハン帝国によって制定された暦である
しかし、帝国以前から人はサンダイルの地に住み
帝国崩壊後も人は暮らしている
ではサンダイルの歴史とは
いったいどのようなものなのであろうか
ここに人類創世からの遙かな歴史を顧みる

◆人類誕生◆

BS400年～

術誕生期

猿人から現生人類への進化…。すべてはそこから始まる。個から集団へ、村から国へ。飽くなき進化を経て、ここに古代文明の礎が完成。そして、人は術を手中にする。

■人類の誕生　数万年前

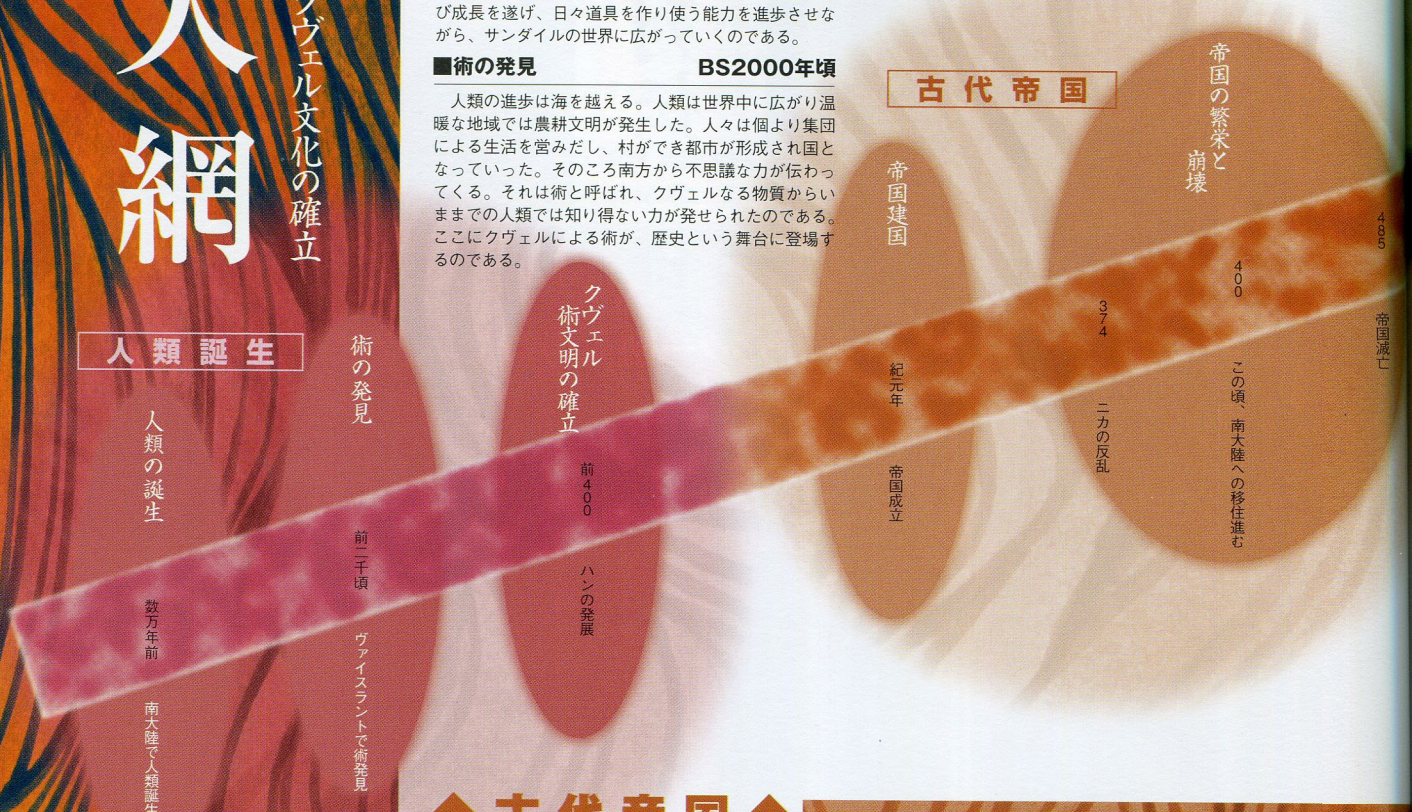
生物の進化がひとつの可能性を示す。数万年前、当時は低木と草原に覆われていた南大陸で、さまざまな過程を経て類人猿は現生人類への進化を遂げる。ここに人類が誕生するのである。以後、人類はどん欲に学び成長を遂げ、日々道具を作り使う能力を進歩させながら、サンダイルの世界に広がっていくのである。

■術の発見　BS2000年頃

人類の進歩は海を越える。人類は世界中に広がり温暖な地域では農耕文明が発生した。人々は個より集団による生活を営みだし、村ができ都市が形成され国となっていった。そのころ南方から不思議な力が伝わってくる。それは術と呼ばれ、クヴェルなる物質からいままでの人類では知り得ない力が発せられたのである。ここにクヴェルによる術が、歴史という舞台に登場するのである。

■クヴェル術文明の確立
BS2000年～BS400

術による恩恵で人口が増加した南方民族の移動により、クヴェルは北方に流入する。クヴェルは古代国家と結びつき生産量を増大させ、軍事力を増強させていった。そして、強力な力を発する術の知識は支配階級と結びつき、国王や貴族階級となって強大な権力を振るうようになっていく。このような国家が生まれては消え、そして発生する民の流動的な移動が、東大陸に術文明を伝えていったのだ。



◆古代帝国◆

初期術文明期

クヴェル術は南方部族の移動により北方へ伝わり古代文明と融合していった。いくつもの国家が誕生しては吸収されていく。そして、術文化を巧みに取り込んだ巨大帝国が出現し、術文明が確立していく。

■帝国建国　BS400年～紀元年

クヴェルの流入により混迷が深くなっていた東大陸の中原に、都市国家ハンは存在していた。ハンは巧みにクヴェル術を取り入れ勢力を拡大していく。中原統一、王国化を経てメルシュマンを掌握し、グラン・タイユに軍を侵攻させる。そして、グラン・タイユの最後の王国を下したとき、東大陸のほぼ全土を版図とする巨大帝国が出現した。ここに暦が制定され、ハン帝国は建国される。

◆鉄の時代◆

1200年

術文明転換期

ツールの浸透によって成熟した社会は、新たな不安定要因を浮かび上がらせた。それは富の集権化による大国の再構築であり、新たな戦乱を呼ぶ可能性が飛躍的に高まったのである。さらにもう一つの不安定要因として、一般社会から切り離された人々がいた。つまり術を使えない人々…術不能者の不満の増大であった。

■ツール術文明の成熟　1200年代

ツールの発展による社会の再編成のなか、術に見放された人々は同じ術不能者でありながら、東大陸を制覇したギュスターヴ13世の出現により、術に代わる技術を手に入れる。それは失われた技術「鉄の技術」である。鉄は術の効力を一切受けない。鉄による軍備は術による軍に対抗できる手段であり、術文明を破壊できる可能性を秘めていた技術であった。こうして、鉄の台頭は術文明にとって、大きな転換期となっていくのである。



◆ツール文明◆

465年～1200年

中期術文明期

帝国崩壊による民の流出は、帝国に独占されていた術知識の流出でもあった。南大陸へ移住した者たちは、過酷な環境のため存在していなかったクヴェルの代用品を開発する。人の手によって作り出された新たな術は、人の生活と国のあり方を大きく変化させていった。

■支配体制の変化　400～700年代

帝国の崩壊はサンダイルの大地に混乱を招く。多くの民は混迷を深くする中原を避け、各地へ移住をはじめた。東大陸の南方では流入にした知識層によって国としての体制が確立し、新たな王制へ移行していく。北方では帝国の旧支配層が再編され、いくつかの国家が成立。支配層と非支配層との誓約による統治がなされる。また、南大陸では旧帝国の支配層の流入により、新たな枠組みでの国家が建国された。

■南大陸での術の発展　800、900年代

南大陸には術は存在していなかった。南大陸へ移住した人々は持ち込んだクヴェルの力で、この大陸に新たな時代をもたらした。そして、クヴェルが存在しない大地でそれに頼らない術の発展が促進され、その結果クヴェルの代用品であるツールが開発される。安価なツールはクヴェルを持つことのできない庶民層に浸透し、新たな術社会が出現したのである。この南大陸で発達した術は一般術（General Art)と呼ばれ、全社会へ広がっていった。

■ツール術文明の成熟　1000～1100年代

帝国崩壊の影響を引きずりいまだ平定されない東大陸には小国家が乱立していた。幾多の国家の興亡は戦乱を呼び、混迷は深くなっていく。その背景には南大陸で開発されたツールの、東大陸への流入があった。ツールは戦術の多様化を呼び、軍事力の増強につながったのである。しかも、安価なツール術の浸透は庶民層の生活をも豊かにし、社会全体としては文明が成熟し発展繁栄の時代を迎えていた。

BS400年～465年

■帝国の繁栄と崩壊　紀元年～465年

ハン帝国は優秀な官僚と、英知に優れたカリスマ的な皇帝の存在により繁栄がもたらされた。しかし、五賢帝時代の終焉と共に肥大した帝国という肉体は次第に腐敗し朽ち果てていく。支配層による収奪は次々と強化され非支配層の負担は日を追う毎に苛酷さを増していく。それは当然のように民衆の激しい抵抗を呼び、帝都では活性化能力が低下。そして、民衆の反乱を機に帝国は衰退し465年に崩壊したのである。

サンダイル歴史大綱

人類誕生

〈術聡明期〉

◆人類の誕生（400万年前～）◆

人類は南大陸で誕生した。それは猿人からの分岐であり、原始人として人類の一歩を踏み出したのである。しかし、その環境順応能力は低く誕生地からの拡散をなしえなかった。その後数百万年の月日を経て、人類の直接的祖先となる現生人類が誕生する。

現生人類、東大陸へ　　4万5千年前

現生人類は現人類とほぼ変わらぬ骨格、頭蓋骨を持ち、その適応能力は旧原人とは比較にならなかった。旧人類を駆逐した現生人類はサンダイル全土にその生活圏を広げ、4万5000年前には東大陸へ渡り、約8000年前には全土に達している。

農耕の確立　　1万年前

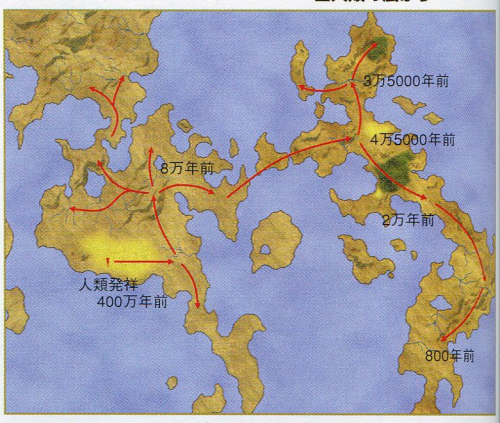
温暖な平野部に根づいた人々は道具の進化と共に農耕を確立させ、狩猟という不安定だった生活を安定させた。それが人口の増加を呼び文明誕生の苗床となった。農耕の拡大が人類史を大きく変換させたのである。

村落の登場　　BS7000年

農耕は人々の生活単位を個から集団へと変化させる。集団は村を生み、都市や国の誕生を招く。しかし、南方のヴァイスラント一帯では極寒の気候のため、いまだ狩猟による共同体しか存在していなかった。共同体が部族制に移行しようとも、農耕文明が誕生した中央部から見れば原始的な地域であった。

天下の中心であるという中原思想が生まれつつあった現ロードレスランド付近からは、この時点でヴァイスラントは完全に取り残されていたのである。

■人類の広がり



人類の誕生は約数万年前と記されるが、それは現生人類が歴史上に現れた年代を指す。現生人類とは我々とほぼ同じ骨格、頭蓋骨を持つ人類であり、人類の直接的な祖先にあたる。

400万年前　南大陸で人類誕生（南のサル）

250万年前　道具登場（器用なサル）

170万年前　直立原人の登場

12万年前　現生人類の登場

4万5000年前　現生人類、東大陸へ

3万5000年前　旧原人消滅

数万年前　南大陸で人類誕生

1万年前　農耕文明の発生

人類は南大陸西部、現在の大砂漠地帯で誕生した。現時点では大砂漠が広がる不毛の地であるが、当時はステップ気候下で豊かなサバンナが広がっていた。この地で、人類の祖先が猿人から人間の原型である原人類に分岐した。

人類は進化と共にその活動範囲を広げていった。4万5000年前に東大陸への第一歩を記し、2万年前にグラン・ヴァレを越え、約8000年前には東大陸の最南端に達している。

最後の氷河期が終わった約1万年前頃より、徐々に温暖化が起こり大地は乾燥しはじめる。この乾燥が南大陸の東部や東大陸の中央部に肥よくな大地を作り出す。そうした地域で野生の麦などの栽培をする初期の農業がはじまる。

先行文明 check

サンダイルには紀元前2000年代に造られた巨大モニュメント以外にも、まったく異質な遺跡が残っている。それらはメガリスと呼ばれ世界各地に点在している。

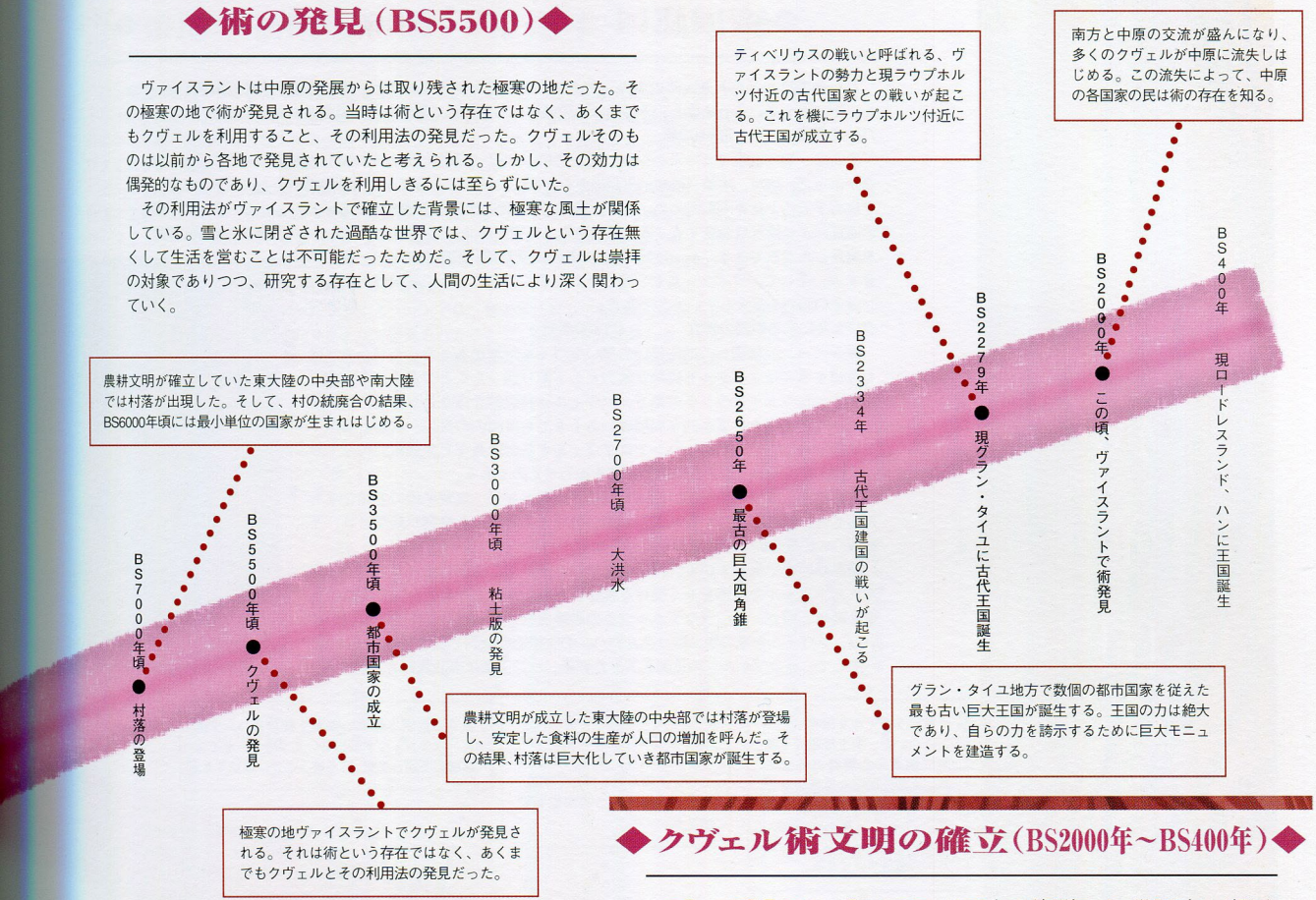
その遺跡には金属を使用したものはほとんど存在せず、遺跡は高度が発見されている。この遺跡を作り上げた文明は、明らかに人類とは異なる種であると思われる。また、その文明が存在していたのは、人類の誕生以前と考えられている。そして、その遺跡で発見された遺物がクヴェルであり、後に人類によって利用され術の発見へとつながっていく。

また先行文明の遺跡の特徴として、南大陸に存在していないことが上げられる。これは先行文明時代、南大陸が砂漠に覆われ遺跡を作りうる文明が存在しなかったためだと思われる。そのため、南大陸にはクヴェルも存在していない。ただし、砂漠のメガリスと呼ばれる特殊な遺跡が現存している。

◆術の発見（BS5500）◆

ヴァイスラントは中原の発展からは取り残された極寒の地だった。その極寒の地で術が発見される。当時は術という存在ではなく、あくまでもクヴェルを利用すること、その利用法の発見だった。クヴェルそのものは以前から各地で発見されていたと考えられる。しかし、その効力は偶発的なものであり、クヴェルを利用しきるには至らずにいた。

その利用法がヴァイスラントで確立した背景には、極寒な風土が関係している。雪と氷に閉ざされた過酷な世界では、クヴェルという存在無くして生活を営むことは不可能だったためだ。そして、クヴェルは崇拝の対象でありつつ、研究する存在として、人間の生活により深く関わっていく。



◆クヴェル術文明の確立（BS2000年～BS400年）◆

クヴェルの発見により、ヴァイスラントでは人口が急増加した。増えた人々は新たなる大地を求め、北への移動進出をはじめる。南方民族の勢力拡大は術、クヴェルの利用法も広めていき生産力を増大させ、北方の国や民を豊かにしていった。

当時の国の多くは都市国家であり、民衆の手により統治されていた。そこに南方の民が流入し、術の知識やクヴェル有無による貧富の差が生じはじめる。その後、富を独占する者が現れるようになり人民層に階級が発生、知識やクヴェルを持つ者が王や貴族として強力な権力を振るうようになっていく。そして、紀元前2千年前後からは多くの古代王国が登場し、国同士の激しい争いがはじまるのである。

ティベリウスの戦い　　BS2334年頃

グラン・タイユ以北へはBS2000年頃から大量に伝来しはじめている。その大量流出のきっかけとなったのが、BS2334年のティヴェリウスの戦いだ。

伝承されている戦記にクヴェルの文字はないが、南方の勢力と現ラウプホルツ付近の古代国家との戦い、急激な戦闘力の変化が起こったという記述がある。これは明らかにクヴェルを用いた術の力であり、戦局に大きな変化をもたらしたのだ。

この後、戦場での未知なる力を求めて人々は奔走する。その結果が、BS2000年の北方民族へのクヴェルの大量流出、人類文明における術の発見の記述へとにつながったのである。

術の発見誤差 check

クヴェル発見には紀元前5500年と紀元前2000年の二説があるが、これは解釈の違いによる誤差である。通常、クヴェル発見は紀元前2000年とされるが、それはあくまでもクヴェルが術を発する物質であると認識され、その存在が民衆に広まった時期を指している。

一方、紀元前5500年とは純粋に人間とクヴェルとの接点であり、術という効力を認識していない。当然、その解釈は突発的に力を発する物体でしかなく、あくまでも神秘的な存在として後世に伝わっていく。

そして、この3000年の誤差の間にさまざまなクヴェルの可能性が発見され、部族社会の中に神秘的な器具として浸透していく。その後、北方への民の進出とともに世界へ広がっていたのである。

■クヴェル史総括　クヴェルの発見

人類が誕生して以来、人間は自然との調和協調に基づいて進化発展してきた。人類は着実に進化し道具を使い、火を制御し、さまざまな未知なる大地を切り開いてきたのである。しかし、このバランスは人類がヴァイスラントにたどり着いた時に崩壊する。それが、クヴェルの発見である。

●紀元前5500年

最初のクヴェルはヴァイスラントの氷河メガリスのある大湖付近の氷窟で見つかったとされている。それは燃料を必要とせず半永久的に発熱を続ける不思議な物体だった。ヴァイスラントで暖炉として使用されている「ホットストーン」と同様の炎系クヴェルである。

このクヴェルの発見がヴァイスラントの民に、極寒の地での生活を克服する手段をもたらした。当初クヴェルは精霊との交信を可能に出来る聖なる器として、長老や霊媒師などごく限られた者だけにその所有が許されていた。

そんな限られたクヴェルの存在さえ十分に人類の生活を安定させ、豊かさをもたらしたのである。しかし、生活の安定は豊かさとともに人口の急増を呼び、食料やクヴェルをめぐる争いが頻発するようになった。

●紀元前2000年代

増加と勢力争いを続けるヴァイスラントの民は、人口が増えるにつれてより暖かく生活に適した地域を求めるようになり、それが民族移動へ発展した。

すでにグラン・ヴァレ南部では小国家が存在していたが、クヴェルを手にしたヴァイスラントの民の流入により再編が起こる。クヴェルの力を背景に力で領地を勝ち取る者、既存の国家に吸収されそのなかで生き残る者、クヴェルとその知識を奪われる者。さまざまな形で民は離合集散していき、勢力の再編成は小国家を統括する王国を生むきっかけとなった。

●紀元前1000年前後

その後、クヴェルはその性格によって使い分けられ、戦闘においても直接的に攻撃する手段の一つとして活用されはじめたのである。その結果、動乱は次第に北へと拡大してゆき、ロードレスランドや、メルシュマン地方の国家も戦いの中に巻き込まれていくのである。こうして“クヴェルを持つ勢力”と“持たざる勢力”との戦いの構図が確立される。

サンダイル歴史大綱

古代帝国

〈初期術文明期〉

◆帝国建国（BS400年～紀元年）◆

ハン帝国はもともと東大陸の中央、アナス川の河口から15キロほど上流に位置する都市国家であった。川に面しているとは言え、その街は丘陵地帯にあり決して豊かな国とは言えなかった。

ハンの発展　　BS400年

そんな一都市国家であったハンが、紀元前400年頃から急激に勢力を伸ばした背景にはクヴェルの存在があった。当時、中原（現ロードレスランド周辺）諸国にとってクヴェルは希少なものであり、多くを保有することは不可能だった。だが紀元前370年代の自由都市連合によるメルシュマン、フィニー島の遠征により状況は急変する。それは当時のハン領主がフィニー島にてクヴェルが埋蔵されている遺跡を発見したからである。ハンは紀元前341年の中原掌握と同時にフィニー島を併合する。そして、フィニー島から産出された多くのクヴェルに裏付けられ、ハンはその勢力を拡大していくのである。



クヴェルによる戦闘の確立　　BS300年代～

確かにハンの強国への道にはいち早いクヴェル対策があった。だが、もっとも注目するのはクヴェルを純粋な武力として取り扱ったことである。もともと発見されたヴァイスラントの地で、クヴェルは神秘的な存在として崇拝の対象であった。そのため軍事的な利用は、あくまでも集団内の長の一武器としてでしかなかったのだ。だが、ハンではクヴェルを各部隊長など先頭集団のリーダーに幅広く持たせ、軍事的戦略の一翼を担わせたのである。

この結果、クヴェルを用いた組織戦闘が可能となり、攻撃手段の多様化をもたらした。幅広い、しかも攻撃力の高いクヴェルを用いた戦闘が展開され、それがハンの圧倒的な優位を作り上げたのだ。

戦果は歴史で示している。確かにグラン・タイユにはヴァイスラントで産出されたクヴェルの恩恵を多く受ける強国が多かった。しかし、ハン王国は快進撃を続けたのだ。特にラウプホルツとの最終決戦となったハン帝国の建国の戦いは、クヴェルを軍の中に取り込んだハンの圧倒的な勝利で幕を下ろしている。

そして、ラウプホルツの王国を下した翌年、ハン王国は帝政施行を宣言する。

BS400年 ● 現ロードレスランド、ハンに王国誕生

東大陸の中央、アナス川流域に位置する都市国家ハンが、クヴェルの利用によって急激に勢力を拡大。周辺の都市国家を配下にし、王国化していく。

BS341年 ● ハン王国、中原を掌握する

大量にクヴェルを保有したハンにおいて、術を組織的な戦術に編入した戦略が確立する。その圧倒的な軍事力を背景にハンが中原を統一。その後、フィニー島への侵攻、BS320年にはメルシュマン地方への進出がはじまる。

BS320年 メルシュマンへ侵略戦争始まる

BS272年 ● ハン王国、メルシュマンを掌握する

メルシュマン統一の後、ハン王国は内政の整備に徹していた。BS121年、軍事力が整ったハン王国は満を持して南進。グラン・タイユへの侵攻を開始する。

BS121年 ● ハン王国、グラン・タイユ地方へ侵攻する

術の伝来が中原より遅れていたメルシュマン地方を、組織的に編成されたクヴェルを持つ軍隊による、圧倒的に有利な状況のもとで平定する。

BS1年 ● グラン・タイユの最後の王家、グラン・ヴァレで倒れる

多くの国家を駆逐し進軍を続けるハン王国は、グラン・ヴァレにおいてグラン・タイユ最後の王国と激突。打ち破ることに成功する。

紀元年 ● ハン帝国建国

グラン・ヴァレで最後の王家を下したハン王国は、翌年東大陸の平定を機に帝国建国を宣言。暦を制定しハンを帝都としたハン帝国が成立する。

64年 グラン・ヴァレの第一石橋の建設始まる

100年 ● グラン・ヴァレの第一石橋完成

101年 第1次ヴァイスラント遠征

完成した石橋により、南方の辺境ヴァイスラントへの進軍が可能となる。101年には遠征軍が組織されヴァイスラントへの進行を開始する。

107年 南大陸で大干ばつ発生（107～124年）

check 急激に進む術研究

BS400年からの戦乱の中、ハンにおいてはクヴェルの研究が急激に進んだ。各地の事例やすでに完成していた巨大モニュメントの研究によりクヴェル利用方の追求が行われ、アニマの暴走などによる犠牲者を出しながらも有効に活用する技術が探求されていた。その結果、ハン帝国時代には巨大な石造建築物の建設を可能とし、クヴェルの自動発動技術の活用により今までには考えもできなかった便利な生活空間を生み出したのである。

当然、戦闘における利用法も追求され、帝国を維持するための強力な軍事力をと担っている。また、戦術も研究され間接的な術の利用と、直接的な術利用への細分化も行われ始めたのである。

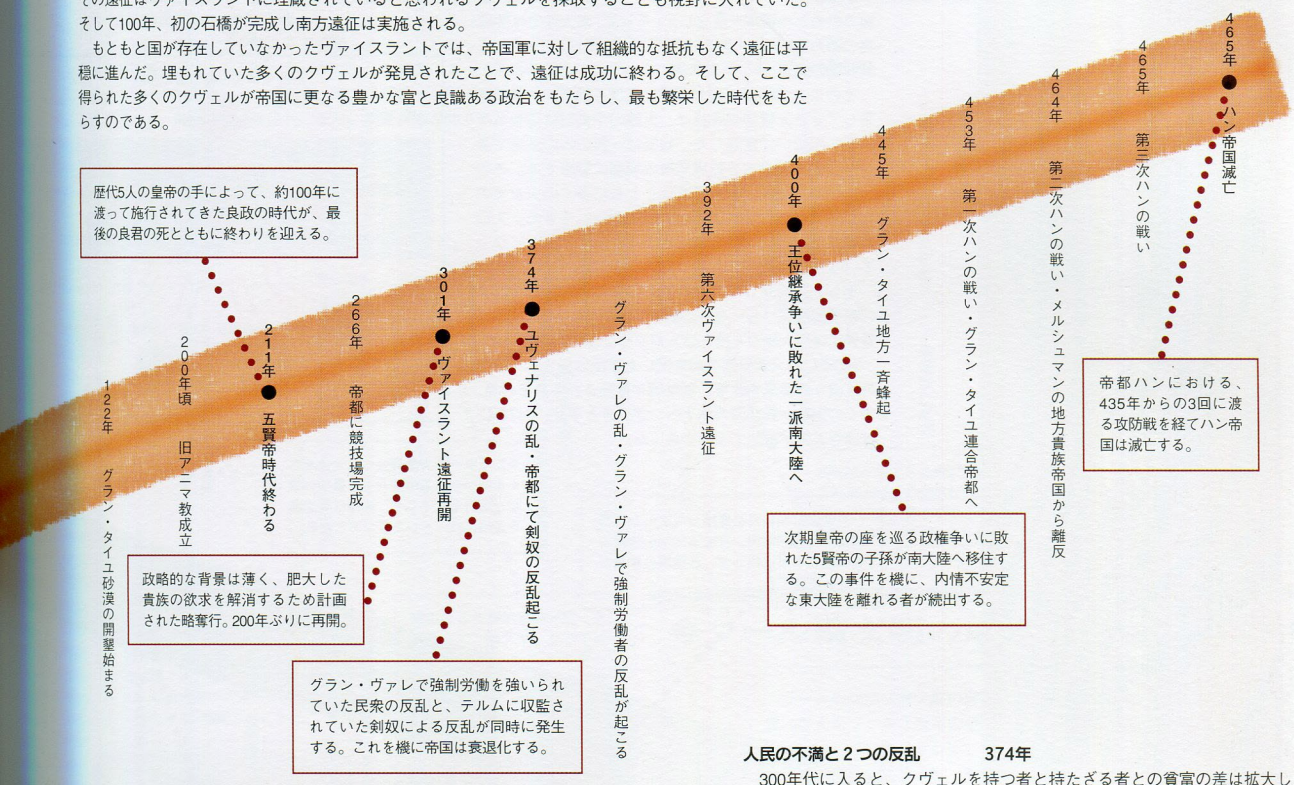
◆帝国の繁栄と崩壊　(紀元年～465年)◆

ハン帝国は建国と共に繁栄の時代を迎える。それは戦乱の平定とともに訪れたインフラ・ストラクチャー（社会基盤）の整備による内需の拡大によるものであった。各都市を結ぶ幹線道路の整備や都市設計における最新技術の導入は人民の生活を豊かにしていき、国を富ます結果となったのである。

ヴァイスラント遠征　　101年

インフラ整備のなか帝国は建国100年に合わせグラン・ヴァレを渡る石橋建設を進めていた。これは帝国の念願であった南方遠征に着手するための準備である。すでにグラン・タイユを勢力下にしていたが、クヴェルの発祥地と伝わるヴァイスラントに大規模な軍勢を進めるのが悲願であったのだ。また、その遠征はヴァイスラントに埋蔵されていると思われるクヴェルを採取することも視野に入れていた。そして100年、初の石橋が完成し南方遠征は実施される。

もともと国が存在していなかったヴァイスラントでは、帝国軍に対して組織的な抵抗もなく遠征は平穏に進んだ。埋もれていた多くのクヴェルが発見されたことで、遠征は成功に終わる。そして、ここで得られた多くのクヴェルが帝国に更なる豊かな富と良識ある政治をもたらし、最も繁栄した時代をもたらすのである。



人民の不満と２つの反乱　　374年

300年代に入ると、クヴェルを持つ者と持たざる者との貧富の差は拡大し、貴族階級の生活は更に低俗化していく。人民からの収奪は強化され、さまざまな弾圧が行われた。当然、人民は反発し数々の反帝国運動が起こりはじめるものの、クヴェルの恩恵を受ける貴族階級に制圧し続けられてきた。

そんな人民の不満が蓄積されていったなか、偶発的な反乱が同時に発生する。ひとつは帝都の競技場で殺し合いを強制されていた奴隷たちの反乱であり、もうひとつはグラン・ヴァレの石橋建設を強制されていた兵民たちの反乱である。

帝都での反乱は数日で鎮圧される。しかし、グラン・ヴァレの反乱は、最後には帝国軍により鎮圧されたものの一時は州都まで迫ったのである。これは帝国の弱体化を大きくイメージ付け、そして、帝国崩壊の呼び水となったのである。

帝国の滅亡　　465年

多くの良識人が南大陸へ移住し、帝国は弱体の一途を辿る。各地では反乱が収まらず、帝国領の領主たちの離反すらはじまったのである。445年、ついにグラン・タイユ地方が一斉に蜂起する。すでに帝国には大規模な反乱を制圧する力はなく、撤退に次ぐ撤退を余儀なくされた。453年、グラン・タイユ勢力はついに帝都まで迫る。一時はメルシュマン諸国の救援により窮地から脱するものの、464年にはそのメルシュマンの離反により、再び帝都は包囲される。そして465年、3度目の帝都戦にて街は戦火にまみれ、帝国は滅亡を向かえたのである。

王位継承者と民の流出

check

374年の二カの反乱の後、人民の不満が一気に吹き出しはじめる。それは帝国の腐敗ぶりを如実に表していた。しかし、そのような状況下でも多くの貴族は地位の確保に奔走し、自らの財産を蓄えることにしか興味を示さなかった。帝都でもその目は人民に向けられることはなく、絶えず多くの時間を政権争いに費やしていた。

そんな混乱が続く中、400年に皇帝が崩御。皇帝には子がなく次期皇帝争いが一気に噴出した。国を愛いた一派は五賢帝の子孫を担ぎ出す。この人物は民に慕われ人望も厚く、政にも明るい良君であった。しかし、五賢帝の子孫は皇帝争いを嫌い、慕う供と南大陸へ移住する。

その後、五賢帝の子孫が南大陸へ渡ったのを聞き、多くの民や貴族が帝国に見切りを付け、後を追い海を越えたのである。

■クヴェル史総括　支配階級

クヴェルと結びついたハンの戦いは、BS400年代“クヴェル”vs“非クヴェル”という対立の図式を生む。結果はハンが圧倒的な優勢を保ったまま、周辺諸国を支配下に置いていった。その後ハンは帝国へと成長していく。

この流れの中で、クヴェルは軍事的に有効な道具として浸透していった。一種のエネルギー源であり特殊な力が宿っているクヴェルは、再び兵や官僚、そして民の信仰の対象となっていく。そして、帝国成立後はその所有が人の地位に大きな影響を与えた。

帝国の貴族にとってはクヴェルを持っていることがステータスであり、その地位の証明でもあった。当然、直系の嗣子には代々クヴェルが伝わる。しかし、相続権がない者は貴族特権を得るため新たなクヴェルを手にしなければならない。そのため貴族や金持ちなどの一部の市民の間では、クヴェル獲得に異常な力を注ぐ者が相次いで現れた。ディガーなるクヴェル捜索の職業が確立するのもこのころである。

だが、クヴェルの数は無限ではない。そのため市場には良質で純粋なクヴェルだけではなく、悪質なものや偽モノなどが数多く出回ったのである。だが、不思議なことに偽モノや悪質なクヴェルにおいても、ある一部では効力を発揮したのだ。

この偽モノの出現がクヴェル研究を大きく進めることとなった。もともと紀元前200年頃より、ハンでは組織的なクヴェル研究を行ってきた。その結果、帝国建国時ではクヴェルを用いた巨大建造物の建設が可能になるほど、クヴェル研究は成熟していたのである。そのような環境下での偽モノ騒動は、クヴェルを使わない術の登場の地盤を作る事になっていった。

サンダイル歴史大綱

ツール文明

〈中期術文明期〉

◆支配体制の変化　（400年代～700年代）◆

帝都を陥落させた反帝国勢力はそのまま中原に留まり、今後の態勢を摸索する。だが、絶対的な敵がいなくなった反帝国勢力の求心力は急激に低下していった。結果、473年に反勢力は分散し東大陸全土は更なる戦乱の時代を迎える。

世界の再編　　400年代～500年代

人々は東大陸中央の戦乱を避け、北部のメルシュマンや南部グラン・タイユ、そして南大陸へと移動する。これにより各地で地位的な再編が行われ社会的変化がもたらされた。

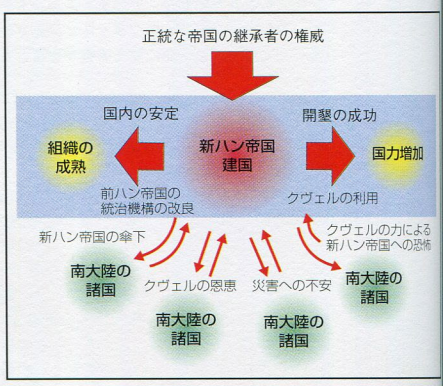
グラン・タイユ南部では知識層の流入により国家体制が整い、部族的な強い連帯を維持しつつ王制へと移行していく。一方、メルシュマンでは貴族階級の移住により旧支配層が再編成され、新たな枠組みのもと小国家が乱立した。そして、南大陸では移住した人々が持ち込んだクヴェルの力を背景に独自の勢力を組織し、諸国を制圧または吸収していった。

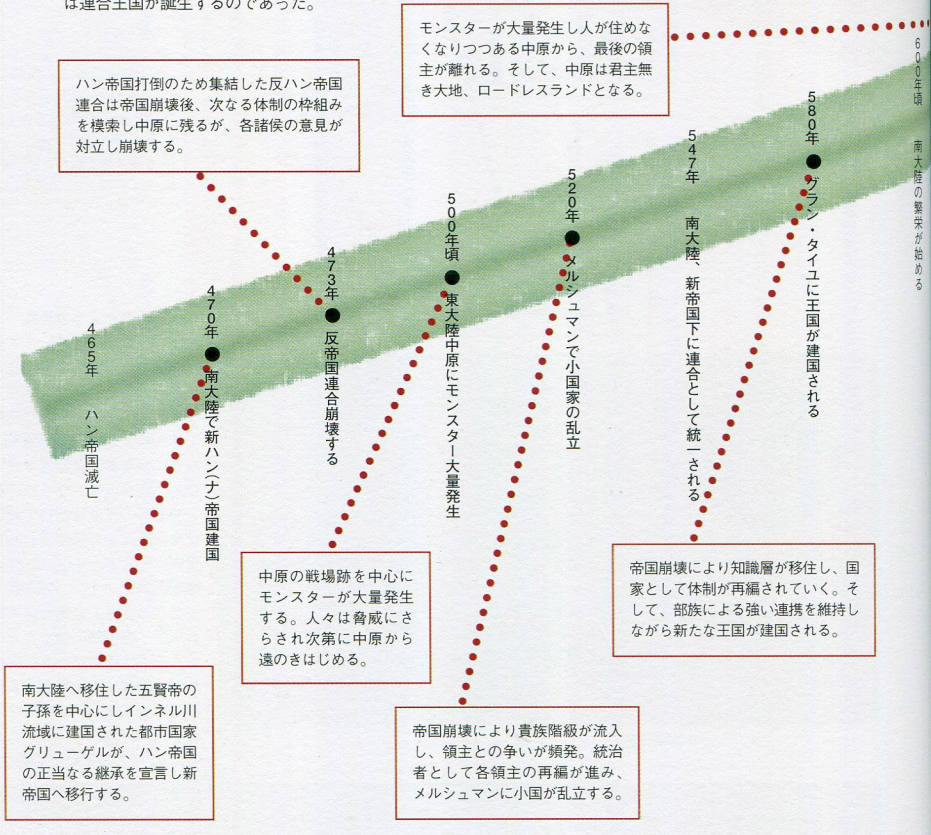
新帝国の成立　　470年

そのような再編が起こる半世紀ほど前、南大陸へ渡来してきた五賢帝の子孫は、大陸の中央部に流れるインテル川沿いに定着した。当初は一族のみの生活であり、岩肌が露出する乾燥地帯の開墾に従事する。その後、帝国の弱体、戦乱の悪化とともに多くの人がその地に集い、一つの都市国家の様相をなしてきた。人口の増加とともに周囲の開墾も進み、土地は豊かになっていった。

そして、開墾したツーク平原の豊かな農産物を背景に都市国家グリューゲルが誕生する。当然、この発展の背景には東大陸から持ち込んだクヴェルの力があった。

470年には帝都陥落の報を聞いた家臣に押され、帝国の正当なる継承を宣言、新帝国が建国される。その後、多くの国家が新帝国の傘下へつぎつぎと下り、547年には連合王国が誕生するのであった。





南大陸へ移住した五賢帝の子孫を中心にしインネル川流域に建国された都市国家グリューゲルが、ハン帝国の正当なる継承を宣言し新帝国へ移行する。

ハン帝国打倒のため集結した反ハン帝国連合は帝国崩壊後、次なる体制の枠組みを模索し中原に残るが、各諸侯の意見が対立し崩壊する。

中原の戦場跡を中心にモンスターが大量発生する。人々は脅威にさらされ次第に中原から遠のきはじめる。

帝国崩壊により貴族階級が流入し、領主との争いが頻発。統治者として各領主の再編が進み、メルシュマンに小国が乱立する。

モンスターが大量発生し人が住めなくなりつつある中原から、最後の領主が離れる。そして、中原は君主無き大地、ロードレスランドとなる。

帝国崩壊により知識層が移住し、国家として体制が再編されていく。そして、部族による強い連携を維持しながら新たな王国が建国される。

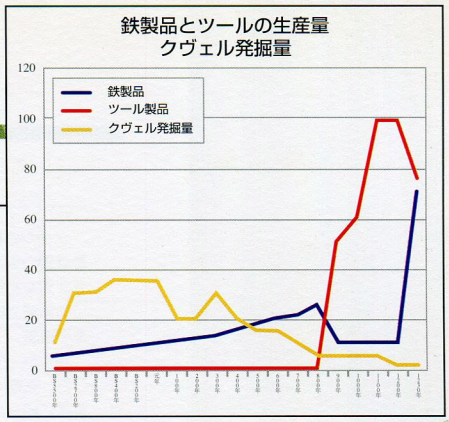
支配層の倫理則

check

帝国崩壊後、再度帝国の支配層が統治することになった地域や、統治組織に色濃く帝国色が残っている国では、帝国の失敗が大きな課題となった。主にメルシュマンなどの北部地域に見られる特長だが、帝国とは違う新たな支配層と被支配層の関係の構築を試みている。

代表的なのが、支配層に厳しい規律を要求し、誓約（Oath）をもとに自治を行うものである。誓約は社会的道徳の尊厳に重点を置いた倫理則であり、これにより支配層の腐敗を事前にある程度防止することができるようになった。

しかし、敵対する国家同士の衝突に歯止めをかけることはできず、戦乱はいっそう混迷を深めていく。



◆南大陸での術の発展（800年代・900年代）◆

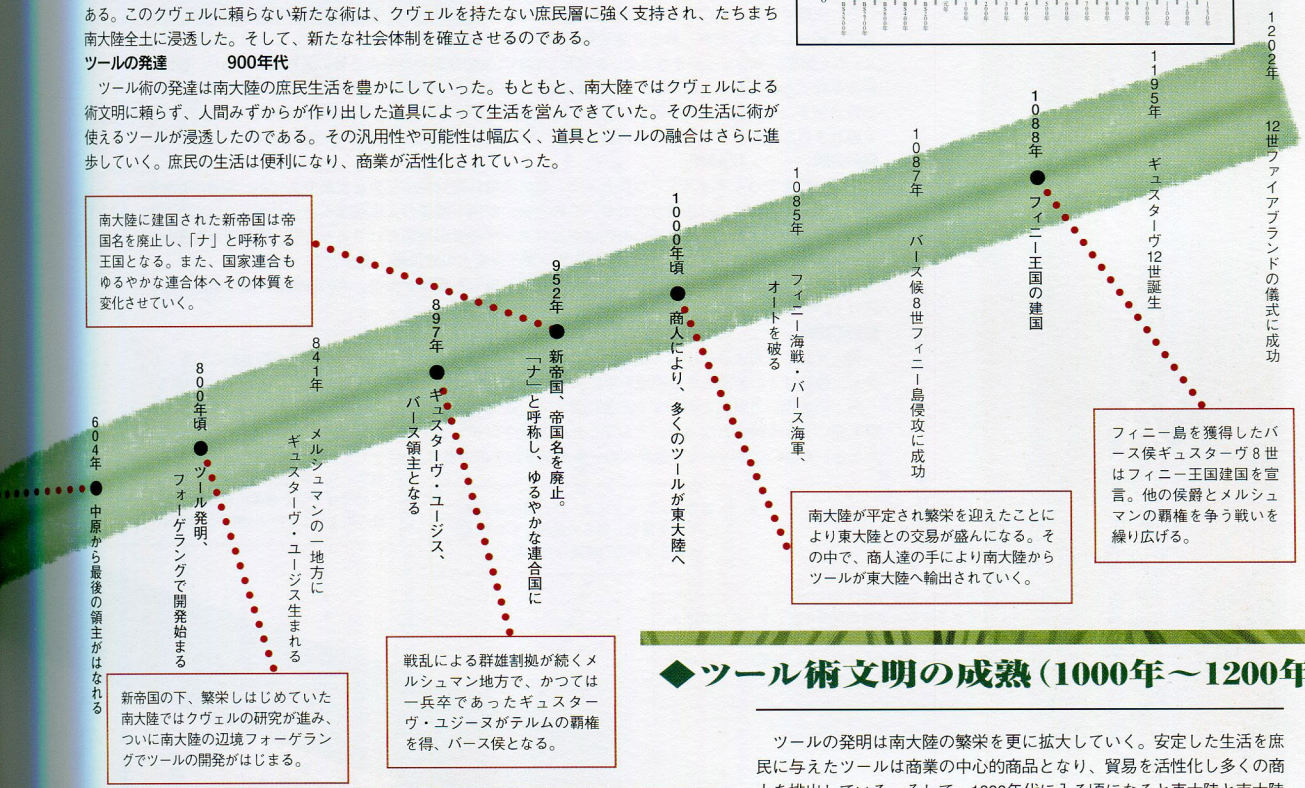
南大陸が新たな統率のもとに安定した時代を迎えると、東大陸から人々の移住が増加していった。それにともない、多くのクヴェルやその知識も南大陸へ伝わり、南大陸独自の研究が展開していくのである。

ツールの発明　　800年頃

南大陸においてのクヴェルの研究はある結論に達する（クヴェル史総括参照）。そして800年頃、新帝国領のフォーゲラングで、クヴェルに変わるアニマの媒介道具、ツールが発明開発されるのである。このクヴェルに頼らない新たな術は、クヴェルを持たない庶民層に強く支持され、たちまち南大陸全土に浸透した。そして、新たな社会体制を確立させるのである。

ツールの発達　　900年代

ツール術の発達は南大陸の庶民生活を豊かにしていった。もともと、南大陸ではクヴェルによる術文明に頼らず、人間みずからが作り出した道具によって生活を営んできていた。その生活に術が使えるツールが浸透したのである。その汎用性や可能性は幅広く、道具とツールの融合はさらに進歩していく。庶民の生活は便利になり、商業が活性化されていった。



南帝国に建国された新帝国は帝国名を廃止し、「ナ」と呼称する王国となる。また、国家連合もゆるやかな連合体へその体質を変化させていく。

新帝国の下、繁栄しはじめていた南大陸ではクヴェルの研究が進み、ついに南大陸の辺境フォーゲラングでツールの開発がはじまる。

戦乱による群雄割拠が続くメルシュマン地方で、かつては一兵卒であったギュスターヴ・ユジーヌがテルムの覇権を得、バース侯となる。

南大陸が平定され繁栄を迎えたことにより東大陸との交易が盛んになる。その中で、商人達の手により南大陸からツールが東大陸へ輸出されていく。

フィニー島を獲得したバース侯ギュスターヴ8世はフィニー王国建国を宣言。他の侯爵とメルシュマンの覇権を争う戦いを繰り広げる。

◆ツール術文明の成熟（1000年～1200年）◆

ツールの発明は南大陸の繁栄を更に拡大していく。安定した生活を庶民に与えたツールは商業の中心的商品となり、貿易を活性化し多くの商人を排出している。そして、1000年代に入る頃になると東大陸と南大陸を結ぶ快速艇が開発され、東大陸との貿易も盛んになっていった。当然、多くのツールが東大陸へ持ち込まれることになる。

フィニー王国の建国　　1088年

東大陸に持ち込まれたツールは、瞬く間に広がり数世代後には大陸全土に浸透している。クヴェルによって地位を確保してきた支配層に反発され、一部地域で西方伝来の術を禁止する動きもあったが、庶民を中心とした層への広がりは異常な早さであった。そのなかで、いち早く軍事との融合に着目したのがフィニー王国である。

フィニー王国はツールの利用によって、他国より強力な軍団を作り上げたのだ。クヴェルより質は劣っても量的に圧倒できるツール部隊は他の領主の軍勢を駆逐し、フィニー王国建国の礎を作り上げたのだ。

check　ツール文化の弊害倫理則

庶民生活の深くまで浸透したツールは思わぬ弊害を生んだ。確かに時代的には連帯や誓約などを基礎にした社会構成により、安定した発展をする世界となっていたが、術の使えない者たちにとってそれは取り残されるだけの社会であり、術不能者として迫害される時代の幕開けとなった。

もともと通常の道具による文化を保有していた南大陸ではそのような迫害はなかったものの、東大陸では通常の人間としての生活が営めないほどの差別社会と化したのである。

■クヴェル史総括　ツール誕生

帝国国内が不安定になるにつれ、南大陸への移住者は増えていった。特に400年、皇帝の血族が南大陸へ渡ったことにより、平民だけでなく貴族などの支配階層の移住が進んだのである。当然、貴族とともにクヴェルとその知識も南大陸へ伝来する。いままで南大陸には先行文明の遺物が存在せず、クヴェルを利用する術も存在していなかった。これは、先行文明が存在した時代、南大陸が非常に乾燥していたためだと考えられる。そんな世界にクヴェルが伝わったのであった。

●500年代

クヴェルは絶大な力を発揮する。当然、南大陸の支配層もクヴェルの力を欲するようになった。力ある者はどんな手段を用いてもクヴェルを入手しようとした。だが、ここである問題が生じる。奪い取ったある種のクヴェルは、南大陸の人が用いても効力が発揮されなかったのだ。

そこで、帝国から移住した知識人を中心に、新たな術の研究が進められる。さまざまな研究や実験の末、ある仮説が提示された。それは、「術に必要なのは力の源＝アニマであり、アニマの力を引き出すには、媒質となる物体が必要である」というものであった。

これは術はクヴェルがなくとも使える、という画期的な考えであった。当然、この思想は貴族などクヴェルの恩恵を受けた者にとって死活問題であり、彼らはさまざまな手段を用い弾圧排除しようとする。だが、穏健派による統治がなされていたグリューゲルでは弾圧されるようなことはなく、逆に国家による保護の下で術の研究は大いに進んだ。

●700年代

研究はさらに進歩し、クヴェルのイミテーション製作へ移っていく。これは人間が自らの手でクヴェルを作り出そうとする試みであった。だが、その道のりは険しく、相次ぐ失敗に研究は頓挫しかけていた。そんなおりフォーゲラングの近郊で感応石の鉱脈が発見されるのである。感応石とはアニマに反応する鉱物であり、この石を媒体とすることで研究の難関突破が計れたのである。

●800年

そして800頃、幾多の苦難を乗り越え新たな術の解釈のもと、新帝国領のフォーゲラングでクヴェルに変わるアニマの媒介道具、ツールが発明開発された。このクヴェルに頼らない新たな術は一般術（General Art）と呼ばれ、クヴェルを持たない庶民層にまで広がったことで、新たな社会体制を確立させたのである。

鉄の時代

術文明転換期

◆術文明の転換（1200年代）◆

ツールの発達により術文明が極まった1200年初頭、東大陸において術に見放された者は人間として最低限の生活を営むことも不可能だった。それは術が使えないということは自らを守る手段を有さず、さまざまな外敵に対して無防備な状態であることと同じであったからだ。しかも、術文化が成熟していた地域では術が使えないことが、アニマの存在がないことが悪だったのである。

王子追放　　1227年

メルシュマンで民衆を驚愕させる出来事が起こる。舞台はテルムに居城を構えるフィニー王国であった。王家では「ファイアブランドの儀式」なる通過儀礼をもって、王位継承者にアニマがあることを国民に知らしめる。だが、新たなる王子にはアニマが存在していなかったのだ。これは王宮だけでなく、広く国民にもショックを与えた。なぜならばアニマの存在が地位ある者の最低条件であり、国民を守る手段でもあったからだ。しかし、次期国王は「出来損ない」だったのである。そして、王子は王宮を追放される。それはフィニー国王にとって民衆の動揺を抑えるためにも、必要な手段であった。このとき追放された王子がギュスターヴ13世であり、彼が術文明を大きく転換させる要因となっていくのだ。

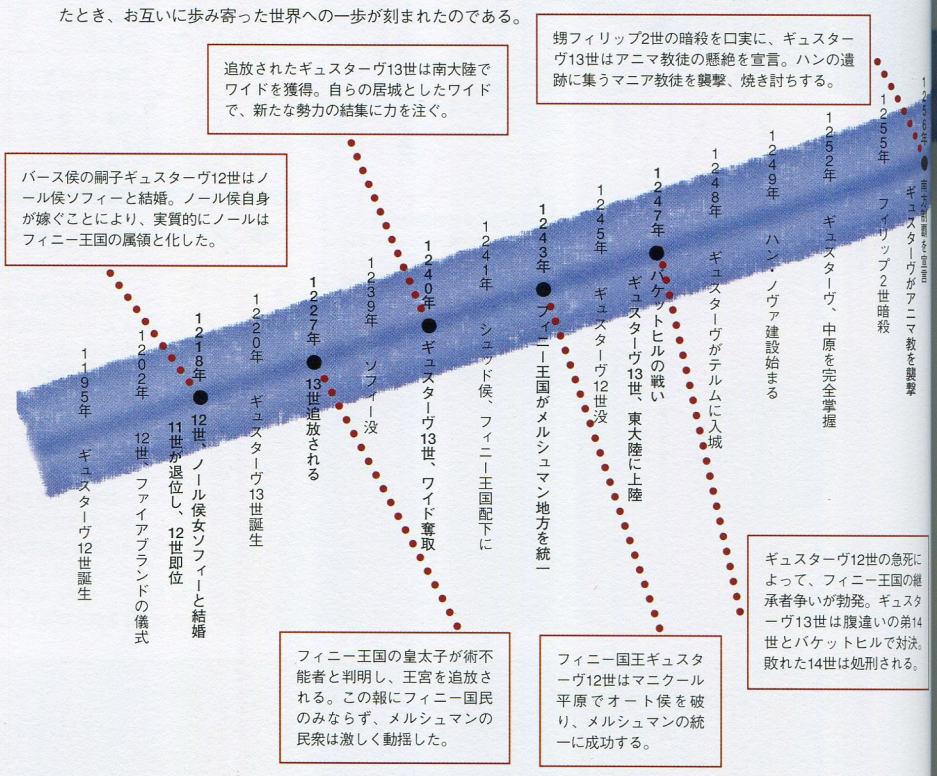
鉄の台頭　　1248年

アニマのなかったギュスターヴにとって、鉄の武器は絶対的に必要な武具であった。偶然にも南大陸へ亡命することにより出会うのだが、この出会いが術不能者の人権回復へとつながっていくのである。当初、鉄の武具を生産していたのはギュスターヴ13世の所領だけであったが、彼の東大陸進出以降はツールに匹敵するスピードで広がり、サンダイル全土の庶民層に浸透していった。

当然、ギュスターヴ軍を筆頭に鋼鉄による装備を施した軍隊が出現、術の軍隊と壮絶な戦いを繰り広げていく。

新旧の融合　　1305年

術に見放された人々によって復活した鉄の武具は、サンダイルにあらたな動乱を引き起こした。しかし、彼らはその結果生きる手段を手に入れ、術が使えなかったことによる迫害から脱したのである。一方、術を用いて戦乱を制してきた者にとって、新たな時代はそんな鉄を手にした人々との融合、和解を強いられる時代となった。そして、サウスマウンドトップでギュスターヴ13世の亡霊が敗れ去ったとき、お互いに歩み寄った世界への一歩が刻まれたのである。

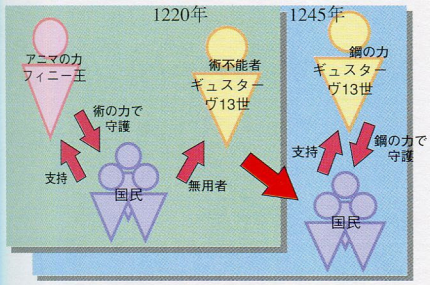


ファイアブランド check

ファイアブランドはフィニー王国の祖ギュスターヴ８世が、フィニー島で獲得したクヴェルである。その形が剣状であり朱に輝くところから、炎を司る聖剣としてフィニー王国の象徴となった。最も特異な点はクヴェルそのものの特質を強く持ち、人のアニマに敏感に反応することであった。そのため成人した者が触れるとファイアブランドが過敏に反応し、触れた者を焼きつくすことがあるのだ。

そこでフィニー王家ではファイアブランドの継承者である王子に、幼いときより触れさせることでその特性を教え込むのである。この一種の免疫作用の構成によって継承者のみが触れることのできる武具になるのであった。そして、王子が初めてファイアブランドに触れる儀式として、王宮に「ファイアブランドの儀式」なるものが確立したのである。

ファイアブランドの儀式はギュスターヴの名を継承した王子が、７歳になったときに行われる。どんな微量のアニマにも反応する特性から、フィニー王国にとってその儀式は形式的な祭典でしかなかった。しかし、1227年反応するはずのクヴェルが反応しなかったのである。それがサンダイル全域を揺るがす、統治体制の再編への始まりとなったのだった。



1257年 シュヴァルツメドヘン（夜の町）掌握

1260年 グラン・ヴァレを境に支配権を確立

1264年 ネーベルスタン没

1269年 ギュスターヴ没

1270年 カンタール、メルシュマン地方を制覇

1271年 ハン・ノヴァ炎上

1272年 ロードレスランドがカンタールの支配下に

1273年 グラン・タイユがカンタールの支配下に

1277年 第2次バケットヒル戦役

1280年 アナス川の戦い

1282年 ザントフルート籠城戦

1286年 ザール峠の戦い

1288年 ケルヴィン、ハン・ノヴァに入城。諸侯盟約調印

1289年 ナ国ショウ王、ケルヴィンを召還
ラウプホルツ公エドムンド、後継者戦争に介入

1290年 ソールズベリ平原の戦い

1292年 ケルヴィン没

1293年 チャールズ、ロードレスランドで反乱討伐開始

1295年 ギュスターヴの名をかたる反乱が続出

1299年 チャールズ、増税政策を実施

1300年 ギュスターヴ（偽）出現

1303年 ナ国ショウ王没。和平会議始まる
ハン・ノヴァの戦い

1305年 サウスマウンドトップ大戦
第6回和平会議
ハン・ノヴァ条約締結

ラウプホルツへの南方遠征のため出陣したギュスターヴ13世は、南方の砦でモンスターの襲撃を受け戦死する。

ギュスターヴ13世亡き後、メルシュマンを支配したカンタールが死亡。その後、後継者争いの間隙を付き、ケルヴィンがハン・ノヴァへ入城する。

ハン・ノヴァに入城したケルヴィンはメルシュマン、ロードレスランドの各諸侯を集め盟約を調印させる。これにより盟主ケルヴィンが覇権を手にすることとなった。

ヤーデ伯デーヴィドは父チャールズを打ち破った偽ギュスターヴ軍を、サウスマウンドトップで打ち破る。

ヤーデ伯デーヴィドを中心に、最初の世界的平和条約を締結する。条約名は戦乱の舞台となったハン・ノヴァの名を取り、ハン・ノヴァ条約と称された。

中原の後継者争いに介入してきたラウプホルツ公エドムンドを迎撃するため、ヤーデ伯ケルヴィンはソールズベリで対決。ラウプホルツを撃退する。

ギュスターヴ13世の死後、反旗を翻したオート侯カンタールがハン・ノヴァへ侵攻。ハン・ノヴァに駐留していたヤーデ伯ケルヴィンは撤退を決意。ヤーデ軍が撤退を開始した夜、突如現れたモンスターによってハン・ノヴァは炎上する。

ディガー＆ヴィジランツ check

庶民の中で鉄への回帰に対し敏感に反応したのはディガーやヴィジランツだった。ディガーとはもともと帝国時代、力ある貴族が組織的にクヴェル捜索を行ったことに端を発する職業である。クヴェル探しが彼らの主な仕事であり、卓越したアニマに対する感受性がその職を可能としていた。そして、そのディガーを守護するのがヴィジランツの役目である。かつては貴族の次男や三男など継承権を持たぬ者がなった職業だが、1200年代では一種のならず者でしかなかった。しかし、彼らは生き残る手段に対しては非常に敏感である。

クヴェルの捜索は力無き者には死が待ち受けている。特にディガーの守護役となるヴィジランツにとって、よりよい武具の選択と技量のレベルアップこそが生き残る条件だった。そんな彼らの前に鋼鉄の武具が登場する。アニマの流れを敏感に感じとりクヴェルを見つけだすディガーにとって、鉄は忌み嫌う存在である。しかし、ヴィジランツにとって鉄は術の攻撃を効率よく遮り、アニマを消費せずとも強力な攻撃が加えられる重宝な武具として浸透した。1240年代にはすでに鉄製品を持った一団がグラン・ヴァレを越え、クヴェル発祥の地であるヴァイスラントにも訪れているぐらいだ。こうしてヴィジランツなどを媒介にし、鉄製品の認知度は急激に広がるのである。

■クヴェル史総括　鉄の時代

もともと南大陸には製鉄の技術が存在していた。クヴェルの恩恵を受けなかった南大陸において、人類の進化は道具の進化でもあった。石器から青銅器。青銅器から鉄。技術の進化により、人類はより堅い鉱物を加工し、道具を作り出す技術を習得していったのだ。しかし、クヴェルの流入やツールの開発によって、製鉄の技術は廃れ、人々から忘れ去られていったのである。

●1100年代

戦闘においてツールやクヴェルによる装備は絶大な攻撃力を発し、また敵の強力な攻撃を防ぐ能力を有していた。つまり、術の効力を発揮できない装備は必要なく、自然に淘汰されていったのだ。1100年代に入ると末端の兵士までツールが行き届き、術による完全武装が完成する。そうなれば鉱物を加工した武器の必要性はなくなり、戦場からも姿を消していったのである。

●1200年代前半

1200年代の前半は術文明が完全に成熟していた時代である。だれもがツールを扱い術の効力を利用していた。軍隊も術の効力が戦力であり、術が使えない者は戦闘手段を持たないのと同じことであった。そのため戦争とは術の使える、しかも有能な人材によるエリート集団同士の戦いであったのだ。当然、兵力も限られ少数精鋭による戦闘が繰り返されてきた。

●1248年

そこに鉄製の武具を携えた軍団が登場する。1240年にワイドを攻略したギュスターヴ13世は、鋼鉄の武具に身を固めた軍隊を組織したのだ。術不能者であったギュスターヴにとって、術以外の戦いの手段を開拓するのは必然であった。そこでかつては術を使わなくても肉などを切っていたという、鉄製品に目を付けたのである。

それは今までの術中心の戦闘を大きく変える要因となった。いままでは選ばれたエリートのみが兵士となり組織されていた軍隊だったが、術不能者など一般庶民の登用が可能となり、幅広い軍隊の組織化ができるようになったのだ。これは明らかに、質による戦いが物量による戦いに変化していくポイントであった。

●1305年

鋼鉄兵の出現は確かに戦いの形式を大きく変えた。しかし、この変革は戦いにおけるものだけではなく、社会的に大きな影響力があった。それは鉄を使用することにより術不能者に戦う力を与え、新たな人権を与える結果となったのである。

理論術学

アニマと術に関する見解

theoretical
ART-ics

アニマとは？

劇中でもよく目にする「アニマ」という単語。これは一体何を意味しているのであろうか？ アニマとは術現象を引き起こすエネルギーなのだが、時に人の生命や魂といった観念的な表現でも使われる。この言葉の持つ意味と実体を把握することで、世界の捉え方がわかってくるはずだ。

精霊信仰（アニミズム）～アニマの原点

術という現象がクヴェルによってもたらされる以前から、人々の間では自然界にある霊的な存在が信じられてきた。動植物や鉱物、山川などの土地、雷などの気象、流星などの天文現象といった、自然界に存在するあらゆる物体・現象には「霊」が宿っていると考えられ、このような自然界の霊を「精霊（アニマ）」と呼んでいた。それは人間が文明を築いていく中で自然発生し浸透していった原始的な宗教であり、人や動植物の生死、災害や摩訶不思議な自然現象には、すべて精霊が関わっていると思われていたのである。精霊は人間には理解できない不思議で多大な力を操ることの出来る「意思を持った存在」であり、常に畏怖の対象とされてきた。

ヴァイスラントで発見されたクヴェルによって初めて「術」を目の当たりにした時も、当時の人々はその現象が精霊の力によって引き起こされるものだと信じて疑わなかった。後に術現象は理論体系が構築され一般術として全世界に浸透していくが、その術の源泉となるエネルギーが「アニマ」と呼ばれているのは古来よりの精霊信仰が根底にあるからであろう。劇中の時代には精霊としての意思を持つ存在から術エネルギーとしてのアニマに移り変わり、その言葉の持つ宗教的イメージは幾分か薄らいでいるが、人間の「霊魂」が術エネルギーのアニマと混在し同じ言葉で表現される部分などは、人々の意識の中にいまだ精霊信仰が根強く残っていることをうかがわせるものである。



「悪いアニマ」といった観念はまさに精霊信仰の名残であろう。人の魂をアニマと呼ぶのだ。

術の源泉～エネルギーとしてのアニマ

アニマは自然物のすべてに存在する一種のエネルギーであり、これをコントロールして事象に影響を与える現象を「術」という。劇中に見られる樹や石のアニマというものはシンボル術理論上の分類であり、実際にはそれぞれの物質に宿るエネルギーは分類されるような種別を持っていない。術はアニマというエネルギーが作用して発生する現象であるが、まったく自然の状態では術作用が働くことはない。人間のように明確な意思を持ってアニマをコントロールしない限り術現象が発生することはないのである。例外としてメガリスやクヴェルによる半強制的な術作用やアニマを摂取する生物（モンスター）の使用する術的能力があるが、クヴェルなどはある意味人工物であり、モンスターは本能的にアニマを引き出し術現象を起こすことを身につけている生物だ。いわゆる普通の動植物が日々生活していく中で、自らの意思によって術を使うことはないのである。



ツール（自然物）はすべてのアニマが引き出されると、瓦壊して「チップ」になる。

アニマは１個の物質の中に無尽蔵にあるわけではない。術などによってほぼすべてのアニマが引き出された物質は、基本的に瓦解してしまう。人間や動植物などの生命体の場合、アニマは肉体面以外に精神面での生命活動にも大きな影響力を持っており、これを失うと精神的生命活動が停止…昏睡状態に陥ることになる。

『サガ フロンティア2』の世界を覆い尽くす「術」と「アニマ」。体系的な術と観念的なアニマは、サンダイルという世界の人々の暮らしに密着し独特の文化形態を築き上げている。世界の歴史や地理といった様相を知るためには、まずそれらを作り上げてきた術文明の根底を探らなければならない。ここでは術のシステムを中心とした体系理論とアニマ観、エッグを創りメガリスやクヴェルを残した超古代文明、人々の生活に根づいたツール文化などについて解説していく。

まずは術のもっとも基本的なシステムに触れておこう。
クヴェルやツールを使用する場合でも、
その作業はここで解説する術システムが基本となる。
また、このシステムは人が他人や物質を知覚する際の
感覚器官作用としても成り立っている。術に慣れ親しんだ現代人は、
この作業を無意識のうちに行っているのである。

基礎術論

The theory of basic ART



術の仕組み

◆アニマの認識（図①）

自然界の全てのものには、アニマというエネルギーが宿っており、人間は意識を集中させることでそのアニマを認識する。これは、その人物のアニマが意識集中の対象物のアニマと感応することを指す。これを俗に「アニマを込める」という。言葉だけを見ると自己のアニマを対象物に注入しているように受け取れるが、実際には自己のアニマと対象物のアニマを感応させることである。

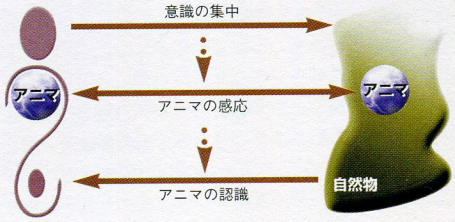
◆アニマのコントロール（図②）

アニマを認識できたら、次にそのアニマを目的にそうようにコントロールする。コントロールといっても右に左にと動かすわけではなく、アニマというエネルギーを使って対象物に意図する影響を与えようとすることだ。例えば「切れる」「燃える」といった現象のイメージを道筋にし、アニマが対象物にそのイメージを具現化できるように導いていくのである。端的にいえば、こうなれと念ずるということだ。

◆術現象への転換

うまくコントロールできれば、対象物に術者が望む影響を与えることが出来る。術の威力は術者のアニマの強さに比例すると思われているが、厳密に言うとアニマの認識とコントロールをいかに効率よく、無駄無くやってのけるかということが重要である。ただし、術者のアニマが弱いと感応するアニマも弱くなるため、術に使用できるエネルギー量が少なくなるということはいえる。いかに術者のアニマが強くとも、それを無駄無く感応させコントロールできるテクニックや知識がなければ、術として威力を発揮することは出来ないのだ。

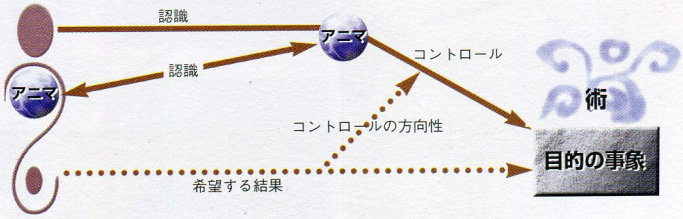
図①



■■■

自然物の中にあるアニマを認識するために、その自然物に意識を集中させる。するとアニマ同士の感応が起こり、この反応を人間が知覚することで自然物の中にアニマを見出すことが出来る。人間同士でも同じ作用が発生し、相手のアニマとの感応によってその人物を認識する。もちろん肉体的感覚器官による知覚も行っているが、アニマの認識がこの役割を果たす比重が大きくなっている。

図②



■■■

意識の集中によって感知した自然物のアニマを、目的の事象に対して望むべき影響を与えるようにコントロールする。物質的な移動も含めて、アニマというエネルギーを作用させる方向性を定めてやるのだ。これによって発生する現象を「術」という。例えば薪に火をおこそうという場合、アニマを認識したら、そのアニマを薪に対して「燃えろ」という方向へ向けてコントロールするのである。すると火がつく。その現象が術なのである。



シンボル術

◆アニマの分類

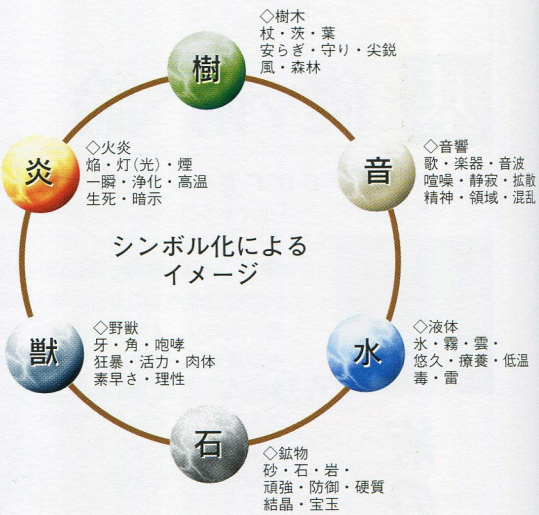
劇中に提示される樹・石・炎・水・音・獣は、アニマを分類したシンボルである。このように自然物に宿るアニマを種別ごとにシンボル化することで意識の集中を行いやすくし、シンボルから得られるイメージによってアニマをコントロールする道標を見つけやすくなっている。実際には、アニマは分類されるような種類を持たない。樹のアニマも石のアニマも同種のものである。シンボル化はかつて術者たちが術の媒介として自然物を手にした時、無意識のうちにその自然物から得られるイメージによる術を発動させていたことから、これを理論体系に組み上げたものだ。

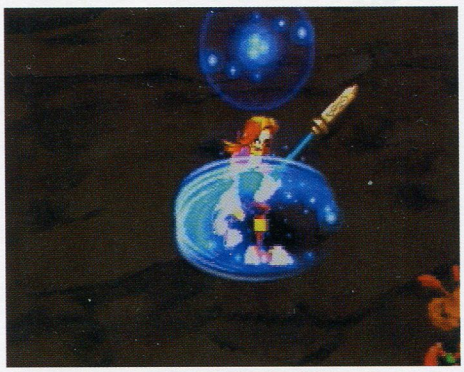
◆シンボルイメージ（図①）

シンボル化の最大のポイントは、アニマの認識よりもシンボルから得られるイメージにある。樹の枝を手に取って術を使おうとした場合、樹というシンボルから得られるイメージ…木の葉や蔦といった直接的なものから、風や木陰など付随するイメージ、安らぎや生命力といった観念的なものなど様々なイメージを思い浮かべることが出来るはずだ。その中から、目的の術に相応しいイメージを導き出しアニマをそのイメージへとコントロールする。石から木の葉をイメージするのは無理があるように、手にした自然物が元々持っているイメージを利用してアニマをコントロールしようというわけである。

◆イメージの固定化と拡張

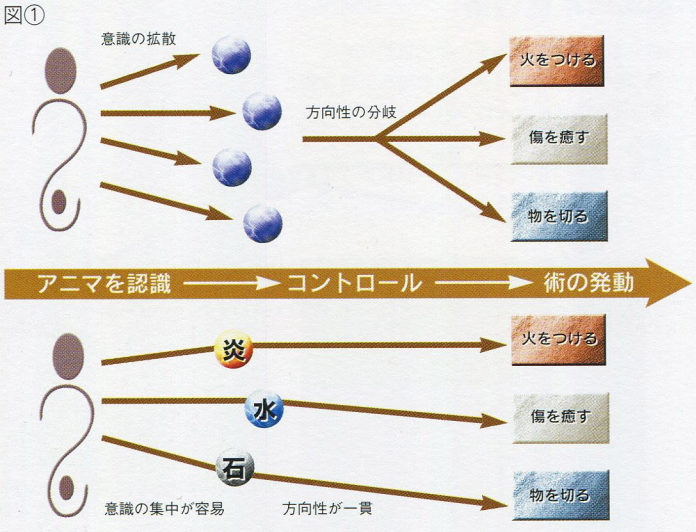
シンボル化の理論は一般に普及する段階で、各シンボルにある程度固定されたイメージが設けられた。これは我々が掛け算の九九を暗記するようなもので、２×３がすぐに６であるとわかるように、樹のアニマは安らぎや風、木の葉などの術を使えると覚えてしまうのである。この基本的なイメージからさらに無理なくイメージを膨らませることが高度な術となるのであり、そうしたイメージの拡張ができる者ほど優れた術者と成り得るのだ。





自然物の持つイメージがシンボル術の基本となる。そこから如何にしてイメージを膨らませていくか。

図①

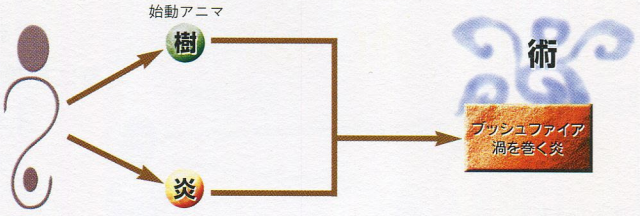


■ ■ ■

アニマを自然物のシンボルに分類し、そこから導き出されるイメージによってコントロールを簡易化させようというのがシンボル術理論の基本である。シンボルのない状態では、自然物のアニマに意識を集中させることは難しい。アニマを認識しても、そこから術へとコントロールするために方向性を意識し続けなければならない。しかし、シンボル化されたアニマはその性質がはっきりと認識できるため、意識を集中させることが容易となる。しかも、シンボルイメージによって術の方向性がすでに定められているため、コントロールすることを意識しなくてもすむのである。



合成術



図①

■ ■ ■

複数のシンボルからアニマを引き出し、シンボルイメージを融合させた術効果を発揮させる。同時に複数のアニマを認識・コントロールしなければならないため、単一シンボルによる術よりも難度が高く精神的消耗も大きい。術の基点となる始動アニマによって術の性質が決定され、それに付属する形で他のアニマの術効果が融合されていく。「ブッシュファイア」という術の場合、樹のアニマが基点となりそこに炎のアニマの術効果が融合されている。

◆シンボルイメージの融合 （図①）

基本的には単一シンボルからイメージを引き出す作業と変わらないが、複数のシンボル（アニマ）を利用してイメージを合成させることをいう。例えば「ブッシュファイア」という術は、樹と炎のアニマの合成術である。樹のシンボルからは木の葉が風に舞うイメージが、炎のシンボルからは火炎がイメージされているのがわかる。

このように、複数のシンボルから導かれたイメージを組み合わせて１つの術として発現させる技法が合成術なのだ。この時、どのシンボルが術の基点になるのかによって術の性質が変わってくる。基点となるシンボルイメージが術の内容にもっとも大きな影響を及ぼすのだ。このシンボル＝アニマを合成術の「始動アニマ」という。



木の葉が風に巻かれる様と炎が融合して生まれるブッシュファイア。イメージの合成である。

◆同一シンボルでの合成術 （図②）

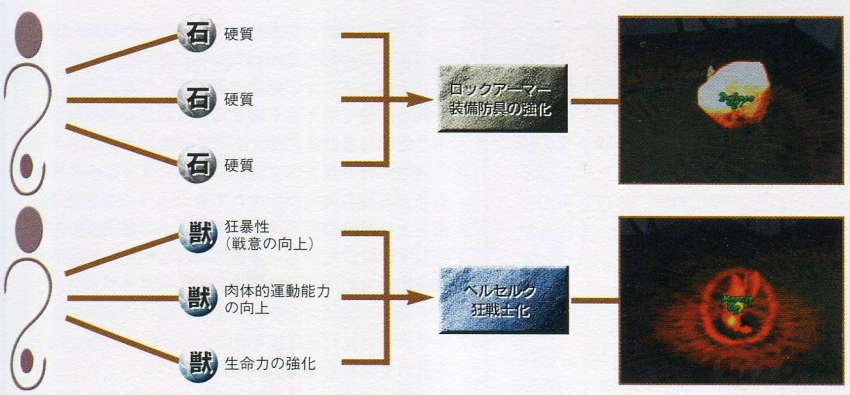
複数のシンボル（アニマ）といっても、これは同一シンボルでも良い。１つのシンボルから導き出されたイメージの組み合わせでも合成術として成り立つのだ。「ロックアーマー」という術は石の合成術である。これは石のシンボルから得られるイメージ（硬さ）を３回合成することにより、防具の強度を高める効果を持っている。同一シンボルによる合成術は1つのイメージをより強化する場合が多い。

しかし、同一シンボルから異なるイメージを得られれば、そのイメージが組み合わされた合成術を使用することも可能である。「ベルセルク」という獣の合成術は、獣という同一シンボルからそれぞれ異なるシンボルイメージを導き出し、複数のイメージを持った合成術としている。このようにイメージの拡張がより高度で効果的な、そして効率の良い合成術を生み出す源となるのである。

◆より高度な合成術

合成術は２つのシンボルを使用するのが一般的だが、これは複数のアニマを同時に操ることのできる能力を持った者が少なく、また日常生活の中では２つ以上のシンボルを合成させるほど複雑な術を使う必要性がないためである。術に練達しているものであれば３つ、４つと組み合わせるシンボルを増やしていくこともできるだろう。もちろん、合成するシンボルの数と種類が多いほど術の効果は複雑になり難度も高くなる。

こういった複雑な合成術は、術の資質が高く常に戦闘状態であることが多いディガーのような職種において有効活用される。強力なモンスターを相手に戦うのであれば複雑かつ強力な合成術が有効であり、これを使いこなすだけの術力が必要なのだ。



図②

■ ■ ■

同一シンボルを重複させることで行う合成術も、基本的なシステムは同じである。この場合、同一のシンボルイメージを重複させてさらに効果を高める方法と、同一シンボルによる異なるイメージを融合させることで複合効果のある合成術を創り出す方法をとることができる。「ロックアーマー」は前記の方法で、防具の強度を高めるため同一イメージを重ね合せている。「ベルセルク」は獣のシンボルから得られる異なるイメージを融合させることで、戦意を極限まで高める合成術を作り上げるものだ。やはり始動アニマに相当するシンボルイメージ（この場合は「狂暴性」）があり、術効果はその影響を受けることになる。

術現象をもたらすアニマというエネルギーは、
これを有するものによってその性質を変容させる傾向がある。
特に人間の内包するアニマは術エネルギーの源泉というだけでなく、
その人物個人の存在を決定付ける重要な役割を果たしている。
ここではアニマを主軸として、人間や無生物に対する役割、
術能力に及ぼす根源的な影響などを探っていこうと思う。

アニマ論

Opinion about Anima



霊的なアニマ

◆人間の生命活動への影響

劇中でクヴェルによるアニマの暴走によって肉体が破壊されたりモンスター化したりする事件があるが、特に興味深いのはミスティ（エッグ）によって引き起こされたノースゲートの住民昏睡事件である。これは「エッグ」によって住民たちのアニマが抜き取られたという事件であり、アニマを抜かれた人々は徐々に意識をなくし昏睡状態となっている。こうなると肉体的な生命活動は栄養分を供給し続ければ維持できるが、再び意識を取り戻すことは難しい。

人間にとってアニマは意識的、精神的活動を司る霊的なエネルギーである。劇中の時代にはアニマに対する認識が個人の「存在」を示すレベルにまで高められており、人々の精神活動の中心にアニマがあるということもできるだろう。また、死者のアニマは肉体を離れ自然へと帰っていくと信じられており、実際に死に際して周囲の人々が肉体から離れるアニマを感じ取ることができるようだ。エネルギー同士の感応が人にアニマの存在を察知させるのであろう。



ミスティによってアニマを抜かれたノースゲートの住民たち。身体機能が低下し、意識の混濁が始まる。昏睡状態に陥るが、死亡するわけではない。



ソフィの臨終に際して、ケルヴィンやレスリーは肉体から遊離するアニマを感じ取っているが、アニマの希薄なフリンにはそれを感知することができない。



無生物の中のアニマ

◆物質を形作るエネルギー

無生物である石や火、水にもアニマがあると考えられているが、精霊信仰を離れ術エネルギーとして捉えると無生物のアニマは物質的に影響を与える存在であることがわかる。

石がツールの素材として加工され、そのアニマが術として引き出されていくと最終的にツールは砕けて形を失ってしまう（この破片をチップという）。かつて生命体であった動物の骨や木片なども同じである。無生物の場合、アニマを失うということは原形を留めるためのエネルギーを失ってしまうということなのだ。砕けた後のチップにもわずかにアニマが残っているためツール製作の材料として使用されるが、これはアニマが完全になくならずともその力が弱まることで、その物質が砕けてしまうことを示している。

人間の場合、アニマが離れたはずの肉体がチップ化してしまうようなことはない。自然の摂理に則って朽ちていくだけである。動植物の場合も同じであり、このことから生命活動を停止した肉体にはその肉体を物質として保つためのエネルギーが残されていると考えることができる。骨や材木で製作されたツールを使用する時はこの残留エネルギーを引き出しているのであり、故に残留エネルギーもまた「アニマ」なのである。

金属とアニマの関係

クヴェルの研究が進む中で、金属が術現象を打ち消してしまう効力を持っていることが判明する。これは金属がアニマの感応や術現象への変換といった作用を阻害するためであるが、何故に金属がこういった効果を及ぼすのかは不明である。

金属の持つ反アニマ的性質から、人々の中にはこれを忌み嫌う傾向が生まれてきた。ツール文化の発展とともに金属製品は姿を消し、その製法技術も失われていく。しかし、金属の特性を利用した独特の風習も生まれてきた。死者に憑依してモンスターと化す邪悪なアニマを防ぐために、棺に十字のクロスラインを刻んだ金属板（鋼がもっともよいとされる）を入れて埋葬するのである。

金属の中でも、金と銀だけは反アニマ作用を持たない。クヴェルにも金銀が使用されているものが存在する。この世界でも金銀はやはり高価な金属であり、おもに装飾用に加工されて使用される。ツールに使用される金銀は、アニマの作用を増幅させる力を持っている物質と捉えられているようだ。



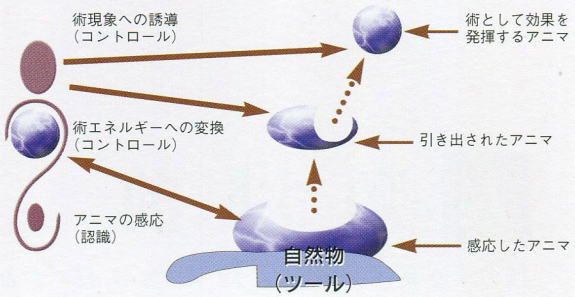
術力の限界

◆アニマと術能力の関係（図①）

人は自己のアニマとツールなどのアニマを感応させることでそのエネルギーを引き出し、術として使用する。アニマを多く引き出せれば術の効力も大きくなるのだが、それにはより多くのアニマと感応し、これをコントロールすることができなくてはならない。また、感応したアニマを無駄なく術へと変換する技術も必要だ。

人間の持っているアニマの大きさには個人差がある。自然物のアニマを術として引き出すために最低限必要な大きさのアニマを持っていなければ術は使えない。基本的には術者のアニマが大きいほど多くのアニマと感応できるため、術として引き出されるアニマの上限も大きくなる。ただし、それが即術の力となるわけではない。“アニマを感応させる～感応したアニマを引き出す～引き出されたアニマを術としてコントロールする。”これらの行為を効率よく行える技術を持っていることが重要なのである。

図①



術力の差には、個人のアニマが弱いために術効果も弱くなってしまう場合と、術を使う技術が拙いために満足な術効果をあげられない場合が考えられる。また、効率の悪い術は精神的な消耗の度合いが激しい。１０のアニマに感応しても５のアニマしか引き出せず、さらに術として効果を発揮させられるのが２しかない。これでは２のアニマに感応して２のアニマを引き出し２の術を使う場合と術の効力は同じでも、無駄が多く精神力の消耗ははるかに大きくなってしまう。有能な術士は効率よくアニマを術に変換し、しかもより複雑な効果を発揮させる。それはその人物の持つアニマよりも、術に対する資質と訓練による成果によるところが大きいのだ。



新たなアニマ

◆未解明アニマの正体

シンボル化されたアニマの中で「音」は比較的新しい時代に新たに加えられたシンボルである。音のアニマという捉え方は精霊信仰に非常に近いといえるだろう。音や音楽の持つ不思議な感覚をアニマとして術エネルギーに昇華させたものである。また、劇中に登場する未解明クヴェル「クリス・アカラベス」や「プリムスラーヴス」が持っている力は、後世「星のアニマ」として位置づけられた。ジニー・ナイツたちが「エッグ」と戦ったメガリスも星のアニマに満ちた場所であり、エーデルリッターを生んだミカゲの石切り場地下洞窟のメガリスも星のアニマに類するものだと考えられる。

精霊信仰を土台にして新たな理論体系が構築され、これまで未解明であったエネルギーが新たなアニマとして形作られていく。単純に石や樹と分類されていたアニマが実は違うものを含んでいることがわかったり、さらに細分化されていくことも考えられる。また、アニマには種類はなくすべて同じエネルギーであるという方向に向かうかもしれない。どちらにせよ、サンダイルの人々は劇後の世界でも術＝アニマとともに歩み、その文化をより進化させていくことだろう。



音という生物でも物質でもないアニマを操る技術は、他のアニマに比べて新しいもの。アニマの研究が幅を広げてきた証拠である。未解明クヴェルもいつか解明されるだろう。

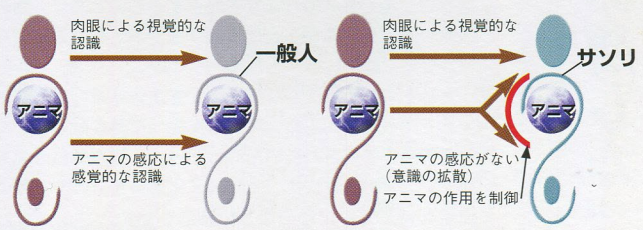
暗殺集団サソリ～アニマの盲点

この世界に巣くう暗殺集団「サソリ」の構成員は、雑踏の中でも気配を断って人を殺すという。もちろん、それが他人に気づかれることはない。なぜ、そのような行為が可能なのか？

人は無意識のうちに他人のアニマを感知し、その人物の存在を認識する。これはアニマ同士の感応によって起こる感覚的な現象である。サソリはアニマの感応を断つことで周囲の人々の精神的感覚機能を遮断するのだ。

肉体的感覚器官…つまり眼にはサソリの映像が映っているのだが、それを意識上で知覚することができないのである。周囲の人々はアニマの感応がないため、そこにサソリがいることを意識しない。特に気にもとめていないため、視覚的にもサソリは意識されにくいのだ。

アニマの感応を制御する技術は並大抵の訓練では体得できない。常に死に直面したサソリの、極限状態での過酷な修行が成せる技なのである。



人々は無意識的なアニマの感応によって、まず相手の存在を感じ取ることで視覚映像を意識の表層に押し上げる。目で見るより先にアニマで気配を感じている、ということだ。サソリは、アニマの感応を制御することで人々の意識の表層に上がるのを避けている。自分１人に意識が集中し易い小人数の場所よりも、雑踏のように多人数の場所の方が人々の意識は拡散しやすく、故にサソリにとっては好都合であるのだ。人々はアニマの反応がないことでサソリを感覚的に捉えることができない。他方に意識が向いているため、視野に入っているサソリを意識上で知覚することができないのである。

人類に「術」という力をもたらしたのは、
クヴェルという未知の人工物である。
いや、この場合「人工物」という表現は適切でないかもしれない。
何故ならば、それは人間の手によって創造された物ではないからだ。
しかし、明らかに自然現象によって生成されたものではない。
同じく未知の建造物であるメガリスとともに、
人類発生以前に高度な技術文明が存在していたことを
予感させるものである。

人類以前

Before the Human race



先住種族の存在

人類発祥以前に文明社会を築いていた種族は、確かに存在した。その正確な年代等は一切が不明であり、彼らは人類が誕生する遥か以前に滅亡している。彼らが有していた文明を推し量れるものは、おもに東大陸で発見されるメガリスとクヴェルである。これら不可思議な物体・建造物から先住種族は高度な術文明を持っていたと推測されるが、彼らの外見的特徴や生活習慣などを示すものが何一つとして残っていないため、人間の手によって現在サンダイルに築き上げられている術文明との比較はできない。

劇中では「エッグ」という特殊なクヴェルによって先住種族の何者かの復活が試みられるが、タイクーン・ウィルの一族によって阻止された。



シナリオ「タイクーン・ウィル」の中で、ラベールの兄ウィリアムは先住種族の存在を示唆する推測を語る。



「エッグ」の復活は、ウィルの父ヘンリーによる大砂漠のメガリス発見から始まった。ナイツー族との永きに渡る戦いの幕開けである。



彼らの残した"遺産"

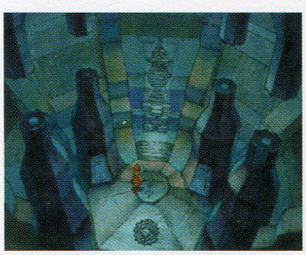
先住種族の遺産であるメガリスやクヴェルは、人類に発見される以前から存在していたものである。歴史的には寒冷地ヴァイスラントで発見されたクヴェルが最初とされているが、これはあくまでも人間による術文明の基点という形で記録されているものだ。もっと個人的なレベルでの邂逅は同時代以前にも以後にもあったと考えてよいだろう。ただ人類史を変えるような大事件とはならなかったということだ。実際、メガリス付近にはモンスターが多く生息しており容易に近づくことはできない。劇中でも見られるアニマの暴走によるモンスター化現象はクヴェルでもメガリスでも発生するものであり、当時の数少ない発見事例も当事者の存在が消え去ってしまえば、歴史に刻まれることもないのである。

もしも、メガリスやクヴェルが先住種族滅亡後に発生するであろう知的生命体を、術文明へと導き育てていく目的を持って残されたのだとしたら…。強力な術の力を持ちアニマの存在によって社会文化を築き上げる人類の出現を待っていたかのように活動し始めた「エッグ」。すべてのメガリスとクヴェルの存在は「エッグ」復活の下地を創り上げるための布石であったと考えるのは行き過ぎであろうか…？



クヴェル

人類に術をもたらした未知なる物体、クヴェル。人々はこれを「道具」に見立てて使用するが、その本当の使用目的は定かではない。劇中の時代ではすでに民間にも浸透しているクヴェルであるが、前時代には権力の象徴として特権階級の者だけが所持することを許されていた。クヴェルの有するアニマは一般術と同じように分類されるが、未だ解明されないアニマを持つ物も多い。



メガリス

クヴェル以上にその存在理由が不明瞭な建造物がメガリスである。クヴェルと同じようにアニマに影響を与える力を有しており、無闇に近づくと危険。劇中に登場したもの以外にも各地に大小様々なメガリスが存在し、その異観を誇っている。大半はすでに探索されつくしているが、まだ前人未踏のメガリスもいくつか残されている。内部や付近一帯にはモンスターが多く生息している。

「エッグ」～その正体～

「エッグ」は生物ではなく、特殊なクヴェルである。先住種族の何者かが自らの存在を「エッグ」に封入し、後世に復活することを目論んでいた。大砂漠のメガリスでヘンリー・ナイツに発見された後、復活へ向けての行動を開始。おりしも世界はギュスターヴによる変革の時期で大きく揺れ動いていた。その裏で、「エッグ」は4世代に渡るナイツー族と死闘を繰り広げる。最後はタイクーン・ウィリアム・ナイツの孫娘、ヴァージニア・ナイツを中心とするパーティによって破壊された。



◆「エッグ」の望み

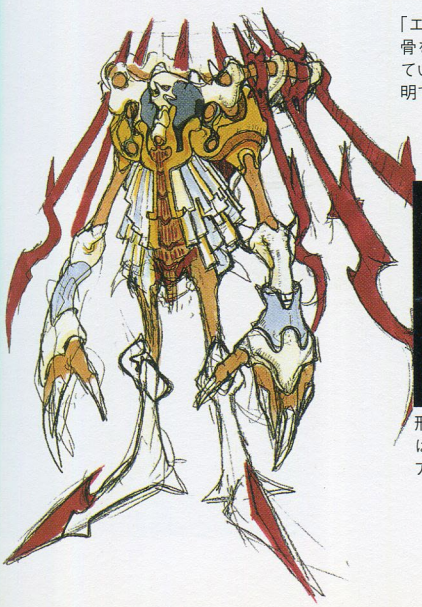
「エッグ」によって復活されようとしていたのは先住種族時代の何者かであるが、それは肉体的なものではなく「存在」としての復活であった。「エッグ」に封入されていたのは何者かの意識であり、「エッグ」自体は単なる入れ物である。故に「エッグ」によって引き起こされた劇中の事件は、正確に表すと「エッグ」の意思ではなく封印されていた先住種族の「何者か」の意思によるもの、ということになるだろう。

「エッグ」が望んでいたことは、大量のアニマを吸収することである。アニマは復活に必要なエネルギーなのだ。「エッグ」の求めたアニマは人間の「霊的なアニマ」である。人間の精神活動を司るエネルギーである「霊的なアニマ」は、動植物やモンスターが有している肉体的生命活動を維持するだけのアニマよりも遥かに強力であり、良質である。また、何者かの「意識的存在」の復活という目論見において、肉体面よりも精神面に強く影響を与えるアニマを欲するのは当然の成り行きであるといえよう。

◆「エッグ」を持つ者

「エッグ」を手にした人間は、その意識を「エッグ」に覆い尽くされてしまうことになる。この時、その人物の人格は失われてしまうが、記憶や根本的な性質は継続されている。また、術の資質が大幅に高められることとなり、通常の人間ではまず不可能な術現象を引き起こすことも可能となる。「エッグ」を手にした者は「エッグ」の目的である「存在の復活」に向けて、その人物にもっとも相応しい方法で人々からアニマを吸収しようとするのである。

どのような方法をとるかということでは、「エッグ」を持つ人物の特性が大きく影響する。例えばミスティの場合は如何にも美しい女性らしい方法でノースゲートの住人からアニマを抜き取り、偽ギュスターヴはエーデルリッターを組織し、反乱軍の首領となって政府軍との大戦を引き起こした。「エッグ」は自分の方法に見合う人間を探すのではなく、手にした人物の性別や能力を利用して方法を組み立てていると考えることができるだろう。もちろん「エッグ」にとって使える人間と使えない人間の差はある。劇中で事件を起こした「エッグ」所有者達は、「エッグ」に見込まれた人間達であるといえるのではないだろうか。



「エッグ」の設定イラスト。骸骨を思わせるパーツで構成されているが、その正体はやはり不明である。



形態を変化させる「エッグ」。人間界にはない術現象を引き起こす。根本的なアニマは「星」に類するものか。

◆「エッグ」の姿

「最後のメガリス」でジニーたちが対峙したのは「エッグ」というクヴェルがアニマを得て変貌した姿であり、これが先住種族の正体というわけではない。だが、「エッグ」に封入されていた先住種族の意識が、多量のアニマを得たことで「エッグ」というクヴェルを肉体と見なして具現化した姿だということはいえるだろう。

戦いの最中、次々とその形態を変化させる「エッグ」。これはサルゴン以下6人のエーデルリッターによって供給される強力なアニマの作用によるものである。星のアニマを持つ「最後のメガリス」は電波塔のような役割を果たし、エーデルリッターは全世界からアニマを吸収して「エッグ」へと送り込む。それにより「エッグ」は形態を変化させ、炎や水などのアニマを使った強力な術を放出するのである。

Before the Human race

人類以前

メガリス～アニマを有する建造物～

メガリスは先住種族の手によって造られた建造物である。だが、この建造物が何の目的を持ち、どのように利用されていたのかは不明。規模や種類は様々であり、劇中に登場したもの以外にも数多く存在する。内部には良質のクヴェルが置かれていることが多く、ディガーによるクヴェル探索の中心となるものだ。この建造物自体がアニマに干渉する力を持っており、巨大なクヴェルと捉えることもできる。そのためメガリスに近づく生物のアニマに影響を与え、暴走させたりモンスター化現象を引き起こす場合がある。

メガリス内部やその付近にモンスターが多く見られるのは、メガリスが何らかの理由で自然物から遊離したアニマを引き寄せる力を持っており、それを摂取しようとするモンスターが集結してくるためであると考えられる。また、そこでモンスター化した生物がその付近に棲みついてしまうことも大きな要因となる。



南大陸・大砂漠地帯中心部

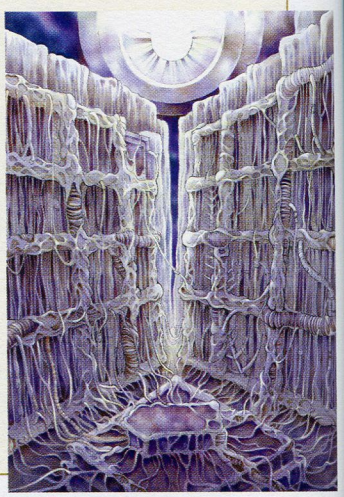
南大陸に広がる広大な砂漠地帯は、生物が生息するにはあまりにも過酷な灼熱地帯である。中心部にはオアシスもほとんどなく、それ故にその付近を訪れる人間など滅多にいない。南大陸にはクヴェルがないというのが定説となっており、このメガリスの伝説も幻想やおとぎ話の類として扱われてきた。実際にこれを発見することが出来れば、それは「タイクーン」の称号を得ることになる大発見である。

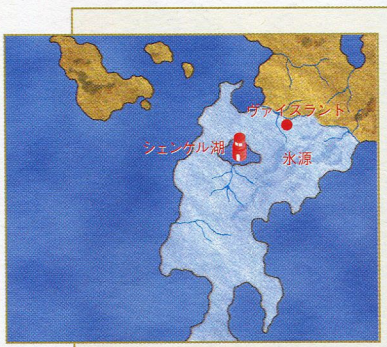
大砂漠のメガリス



「エッグ」の封印されていた大砂漠のメガリスはほぼ砂漠の中心地にあり、激しい流砂や砂嵐で常に地形が変容しているため、永く発見されることはなかった。しかし、徐々に目撃者等の情報から噂が伝説と化して各地に伝わり、「南大陸にはクヴェルはない」という定説の中でこのメガリス発見に挑む者達が現われる。そして1224年、ヘンリー・ナイツ率いる探索隊によって、ついに大砂漠の中にメガリスが発見される。

内部はこれまでに発見されているいくつかのメガリスとは異なり、何か生体的機能を備えているような装飾で覆われていた。これは「エッグ」に必要なエネルギー…アニマを送り続けるための装置であったと思われる。「エッグ」は鉛製の箱の中に収められていたが、これは外部からのアニマの接触を断つためである。「エッグ」はこの封印を解き放つことのできる明確な意思や文明技術を持った知的生命体の出現を待ち、その世界でその生命体の姿を借りて復活しようと企てていたのである。





ヴァイスラント地方 中央部シェンケル湖

ヴァイスラントのさらに南に位置するシェンケル湖。ここを訪れるには広大な氷原と山脈を越えなければならず、さらにモンスターの生息数も多いため非常に危険である。湖自体には特に有益なものは何もなく、ディガーでもなければ危険を冒してまで訪れる理由は見当たらない。氷河メガリスはこの巨大湖のほぼ中心部に位置しており、一定周期で隆起する氷塊を通路に見立てて渡ることができる。

氷河メガリス



術発祥の地ヴァイスラント地方に古くから伝わる伝説のメガリス。これを発見したウィリアム・ナイツは「タイクーン」の称号を得ることとなった。広大なシェンケル湖の中心部にあり、定期的に隆起する氷塊を通路として渡らなければならない。

外壁からは猛烈な冷気が発せられているが、内部へ進むにつれ穏やかな気温となる。中心部には巨大な板状の回転体があり、近づいた者のアニマに異常反応を引き起こすほど強烈な力が放出されている。また、未知なる力による空間転移装置が配置されており、メガリス内部の規模は計り知れない。

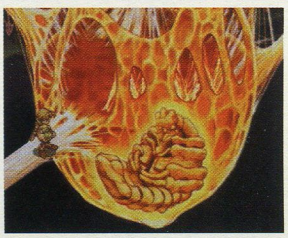
ウィルたちの帰還によってその存在を知られた氷河メガリスだが、通路となる氷塊の隆起周期が永く、またあまりにも危険な回転体の存在によって、その後この内部に入った者はいない。一部ではヴァイスラント氷結の根源ではないかという説も。





巨虫のメガリス

損壊した建造物内部に虫や植物が入り込み繁殖しているために「虫のメガリス」などと呼ばれているが、元々はしっかりとした外観・内装を持つメガリスであった。しかし、現在ではその機能もほとんど失われてしまったようで、内部は虫系のモンスターがはびこる洞窟と化している。どうやら永い年月を経てメガリスの影響を受け続けた樹木の根が、メガリスの外壁を破り中心部に向かって伸びていったようだ。そこを恰好の住処と、虫たちが入り込んできてモンスター化したのであろう。入り口付近にかけられた巨大な繭の中では、生まれ出でる日を待ちながら今も蛹が静かに息づいている。





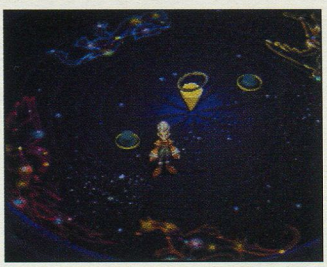
北大陸・中部森林地帯

深い森林地帯である北大陸の中で、巨大虫のメガリスの位置は判然としない。ノースゲートから川沿いに北上して山岳部に差し掛かった辺りだと思われる。北大陸一帯に大型の虫系モンスターがよく見られるのは、このメガリスが原因となっているのであろう。

未解明メガリス

エーデルリッターを生み出した、石切り場地下洞窟の不思議な建造物。これもメガリスの一種である。

サルゴンがエーデルリッターとなった経緯を見ていると、あたかもこのメガリスがそれを目的として造られたかのように思える。実際、あの星座パネルによって発動する別室の機関によってサルゴンのアニマが何らかの変容を遂げたのであるが、「エッグ」所有者である偽ギュスターヴはその機関が人間に及ぼす影響を知っており、これを利用しようと思い付いたのではないか。つまり、このメガリスはエーデルリッター創造を目的として建造されたものではないが、その力の作用は結果として人間をエーデルリッターに変えるのである。







ロードレスランド西部
ミカゲの石切り場地下洞窟

かつて石切り場として人々が働いていたが、現在ではほとんど放棄状態でモンスターの巣窟となっている。地下洞窟は活動時に発見されていたが、アニマの暴走事故が多発したため一時洞窟を閉鎖。その後何者かによって再び開かれたが、スライムの巣窟と化した。

最後のメガリス

ジニーたちが「エッグ」を追って発見した「最後のメガリス」は、「星」のアニマを持つメガリスである。「エッグ」復活のための孵卵器であり、エーデルリッターたちの力も手伝って全世界からアニマを吸い上げ「エッグ」に送り込む。内部は壁や床などがパイプ状物体の集合によって形作られ、エーデルリッターの化身である「将魔」のエリアは、各々を司るアニマの力が発揮できるように独自の方法で造られている。

「エッグ」と戦闘を行った場所は「エッグ」の思念が生み出した亜空間である。「星」のアニマを持つメガリスの力によって作り上げられた思念空間は、宇宙空間そのものでもある。戦闘に破れた「エッグ」はクヴェルとしての物質的なエネルギーとともに、封印されていた先住種族の存在…亜空間を構築していた思念も失った。「エッグ」とジニーたちは現実世界へと戻ってきたが、アニマによって亜空間そのものと化していたメガリスは再構築されることなく消え去っている。







北大陸・北西部山岳地帯

人類分布の最北端となる北の集落から、さらに奥地へと進んでいく。険しい山岳地帯であり針葉樹の森は尽きることはない。星のメガリスが存在する地点は完全な秘境であるが、集落の住人の中にはその付近まで足を運びメガリスを確認した者もいるようである。メガリス近辺には他の大陸では見ることのないモンスターも生息している。自然生物というよりもメガリスの作用による亜種であろう。

人類以前

クヴェル～人類史を変えた「道具」～

クヴェルは先住種族の手によって造られた道具であるが、本来の使用目的は不明である。人々はクヴェルの引き起こす現象を「術」として体系立て、自らが持つ術の資質を発見し一般術を編み出すことで術による文化形態を作り上げてきた。

素材は自然物のようだが判然としない。ただ、人々はそれを自然物で出来ていると考えているようだ。金属製の物は金と銀以外は発見されていない。おそらく先住種族時代にも金属は術（アニマ）に干渉するものとして敬遠されていたと思われる。

クヴェルは使用者の意思に感応し、自らの持つアニマを増幅させて術として放出する、いわば半自動の術現象発動装置である。強力なものになると人の潜在意識や無意識の欲望・願望、動植物の本能的な欲望などにも感応し、アニマの暴走現象を引き起こす。そのため、新たに発見されたものやアニマが解明されていないクヴェルに触れることは非常に危険である。

◆発見されたクヴェル

発見されるクヴェルの中でもっとも多いのは単一アニマ系である。その中でも特に炎のアニマを持つものが多く、劇中の時代には一般生活の中でも数多くのクヴェルが活用されている。複数のアニマを有するクヴェルは単一アニマのものに比べて高価で取り引きされる。発見される数は単一アニマより少なく、ディガーのような術力に優れた戦闘員や将軍クラスの軍人、貴族階級の者が持つことが多い。

未解明クヴェルは発見数が少なく価値が高い。アニマの正体が分からなくてもこれを操作して術と成すことは可能であるが、相当の術力が必要とされる。そのため一般的に使用される例は少なく、貴族や富豪などが美術品のように財産や象徴的意味合いで所持しているケースが多い。



クヴェルの発見場所は帝国時代の遺跡かメガリスが主である。未解明クヴェルを発見した者は幸運だ。



樹氷の腕環

ヤーデ伯家に代々伝わる樹と水のクヴェル。劇中ではケルヴィンが所有している。ヘラ状の部分がクヴェルで、銀製の腕環に嵌め込んでいる。



クリス・アカラベス

劇中では未解明となっているが、星のアニマを持つ。一見ナイフ型だが刃はついておらず、「斬る」という行為に対しては不向きである。

Quell
～クヴェル～

未知の物体であるクヴェルをイメージイラストに起こした。クヴェルには発見後使用しやすいように台座や止め具などが取り付けられるが、クヴェルそのものを加工することはできない。



夢魔のメダリオン

氷河メガリス内で発見された獣のクヴェル。大型のメダルに妖気漂う生物の顔が浮き出して見える。素材は石のようだが金属に近い感触である。

◆ツールとの違い

クヴェルとツールの決定的な違いは、ツールが消耗品であるのに対してクヴェルは半永久的にそのエネルギーを失わないということ。また、ツールは現在判明しているアニマ（分類上の）に合わせ人間が使う道具として製造されるが、クヴェルの中にはアニマが判別できないもの・道具としての使い方が分からないものなども数多い。クヴェルは加工することはできないため、発見時の状態がすべてである。

ツールは、使用者がツールからアニマを引き出して術へと変換するのだが、クヴェルは使用者とのアニマの感応によって使用者の意思を走査し、その意思の方向へ自己のアニマを放出する。この時、使用者に術の明確な意思がないとクヴェルのアニマは使用者自身に逆流する。クヴェルのアニマは使用者のアニマを取り込んでしまい、使用者は意識の拠り所を失って精神的な崩壊を招く。そして膨れ上がったアニマをコントロールできない肉体は器としての機能を失い破壊されてしまう。これが「アニマの暴走」現象である。



ポケットドラゴン

内部が水晶のような結晶体によって覆われており、ドラゴンを思わせる彫刻物が入っている。石のアニマを持つクヴェルで、ハンの遺跡で発見。



アンスリウム

炎のアニマを持つクヴェル。スティック状に結晶化した物質同士の作用で発熱・放火する。携帯用に金製の組み環が後付けされている。

◆失われたクヴェル技術

ハン帝国時代の建造物の中には、クヴェルのエネルギーを自動的に引き出すようなメカニズムを持つものもある。現在よりも帝国時代のほうがクヴェル研究は盛んであり、その利用法も多岐に渡って考案された。しかし、帝国が崩壊しクヴェルに頼らない一般術が普及すると、帝国時代のこうしたテクノロジーのほとんどは失われてしまった。現代では各地に残る帝国遺跡の一部や古くから存在する都市の中に、わずかにその名残をとどめている。こうした技術はクヴェルが恒久的なエネルギーを有しているからこそ実現できたものであり、その特性故に現代までその一部を残すことが出来たのである。

クヴェルは基本的に使用者の意思を受けることで術を発動させる。だが、帝国時代のクヴェル技術は機械的にクヴェルを発動させ、さらにその力を制御する補助装置までも開発した。機械的な仕掛けがアニマに作用して術現象に導いているのであろうが、その仕組みは判然としない。



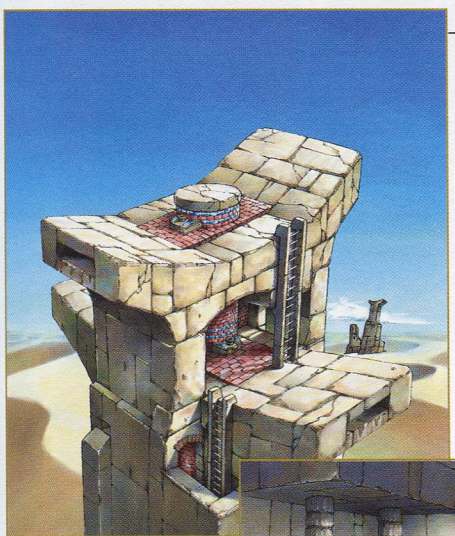
◆夜の町

街に高く掲げられた街灯にクヴェルを置き、クヴェルの発する光によって街路を照らす。夜が明けると自動的に消える。管理室には３つのスイッチがあり、ここで手動により明滅させることが可能。このスイッチもどうやらクヴェルのようだ。この街灯システムは、この街以外でも利用されている。



◆散水塔

グラン・タイユ地方には、かつて砂漠に虹を架けた散水塔伝説が残っている。この散水塔は、１つのクヴェルと複数の増幅装置によって地下水源から大量の水を塔の最上階まで汲み上げ、放水口から四方へ放水するという大規模な機械建造物である。放出された水は雨のように地表に降り注ぎ、煙霧状となった水滴が太陽光線を受けて虹を架ける。かつてはこの装置によって砂漠は緑地帯へと変わり、帝国権威の象徴として見事な景観を誇っていた。帝国滅亡からほぼ８００年の時を経て、塔は朽ちてもそのシステムをいまだ稼動させることができるというのは圧巻である。帝国がいかに高度で巨大なテクノロジーを有していたかが伺える貴重な遺跡だ。

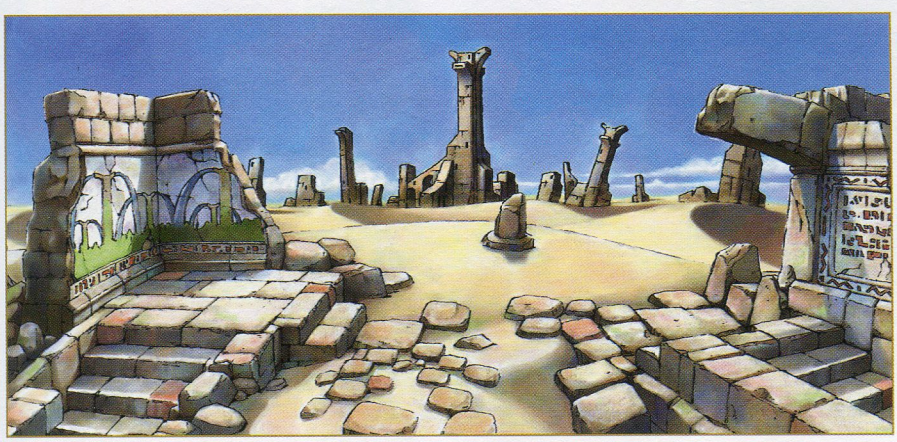


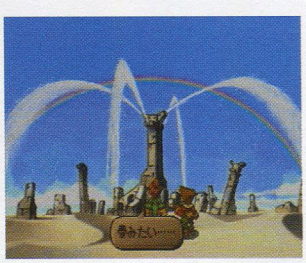


湧水の宝珠

散水塔を起動させるために必要な水のクヴェル。かなり強力なアニマを有している。球体部は半透明で内部に液体が入っているようである。







ユリアのために散水塔を蘇らせるリッチ。塔から噴き出した大量の水が砂漠に虹の橋を架ける。

ツールの開発によって急速に普及した一般術。
人々の暮らしはこの一般術とともに歩み、
術を根底に置いた文化形態を作り上げてきた。
ここではその術文化を、
人々の生活の中で生活用品として使われているツールに注目して考察していく。
劇中ではおもにディガーやヴィジランツの装備品として扱われているツール。
一般術の中でツールの担う役割は非常に重要である。

一般術文化

General ART Culture



疑似クヴェルとしてのツール

ハン帝国時代にクヴェルの模造品によって術が発現したことから、後の南大陸時代に代用品として開発されたツールは、当初は疑似クヴェルとしての役目を持つものであった。その後一般術のシステムの一部として全世界に急速に普及し、現代では日常用具から武装品まですべてにツールが使用されるようになってる。

素材は樹や石、動物の骨といった自然物であり、その素材がアニマのシンボルとしての役割を果たす。基本的な使用方法はいわゆる普通の道具と変わらないが、使用時に術を使うことでその性能を高めることができる。このときツール内のアニマが引き出されて、このアニマがすべて引き出されてしまうとチップ化する。

火成岩の腕輪

御影石のような火成岩を磨いてパネル状に成形し、チップ製の枠でつないだブレスレット。赤色感応石が装飾的にちりばめられる。



Accessories ～アクセサリ～

劇中ではディガーらの術媒体として装備されるアクセサリだが、一般的な装飾品としても使用されている。ただし、他の日用品ツールと比べて少々高価である。

ウインドシェル

チップ製のボディに銀環で吊るされた小さな貝片が触れ合い、心地よい音を奏でるピアス。音のアニマを持つツールとしては一般的。



獣角の護符

動物の角から削り出した物を皮紐で下げるネックレス。野生動物の高い生命力を尊重し、病魔や怪我から身を守る護符として身につける。



ブルーウォーター

珊瑚に海獣の彫刻を施し、青色感応石と真珠で飾ったブローチ。止め具には銀が使用されている。南海の澄んだ水の力を持つ浄化ツール。

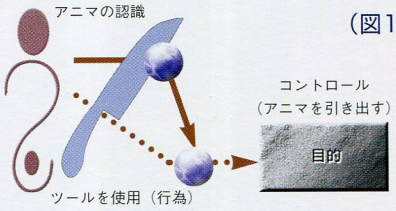




一般術の仕組み

◆一般術の中のツール（図1）

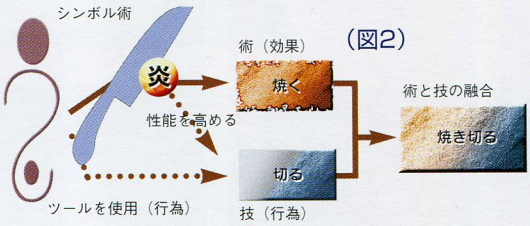
ツールはアニマ・コントロールの指針として一般術に組み込まれる。ツールの素材はシンボルとして認知され、アニマの認識～シンボルイメージ～コントロールの指針という役割から一般術を体現する「術の道具」であるといえよう。基本的な使い方は通常の道具、また通常の術と変わらない。ツールの術は道具としての性能を高めることが目的であるため、そのアニマが何であろうと求める術効果は同一のものとなる。



（図1）

◆術の併用による複合効果（図2）

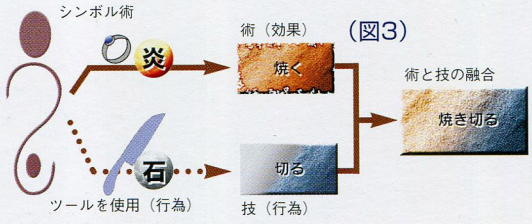
ツールとシンボル術を併用することで技（行為）に術効果を加えることができる。「樹打」「石斧斬」などの術技がこれに相当するものだ。高性能化も同時に行うため多少複雑なアニマ操作が必要だが、この方法論は日常生活にも応用されており、一般庶民もこの程度の複合術は使いこなしているようである。



（図2）

◆より高度な複合術（図3）

以上の技術をさらに発展させると、さらに別のツールから引き出した術効果と複合させる技術が登場する。２つのアニマを完全に独立してコントロールし、１つの行為に結合させるという高度な技術である。この方法では別個のアニマを使用することで個々の術効果を維持したまま、技と術を融合させることができる。



（図3）



ツールの製造

ツールの原材料は自然物であり、これを加工して道具を作る。複数種類の素材を使用することが多いが、その場合もっとも重要な部位に使用された素材が術のシンボルとして認知される。高性能化という面では、元々ツールが道具として優れていれば使用する術が少なくても望むべき結果が得られることになるが、素材のアニマは加工されることで減少する。基本的に手が加えられるほど減少率が大きく、これを極力抑えつつ道具として高性能な状態に作り上げるには非常に高度な加工技術と術知識が必要となる。

ツールには感応石が埋め込まれる。これは、感応石を介して素材のアニマを認識し易くするためである。感応石はアニマ同士の感応力を増幅する働きを持っており、人は感応石をレンズのように使ってツールの中のアニマを認識するわけだ。

素材のつなぎやツールの補修にはチップが使われる。チップは使用限度を越えたツールが粒状に瓦解したもので、かすかにアニマを残している。これを練って粘土状にし加工する。おもに道具としての強度を増すためと、加工中のアニマの減少を抑える目的で使用されることが多い。



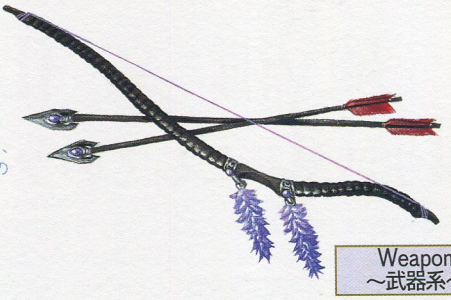
素材

基本的に樹や石を切り出し、その中から職人がアニマの強いものを選び出し材料とする。また、大型の動物の遺骸から得た骨なども使用される。これらは樹や石、獣といったシンボルを持つツールとなり、もっとも普及率の高いものである。では、炎や水のアニマを持ったツールはどう製作されるのか。この場合、素材に選ばれるのは火成岩や湖の底から引き上げられた石や樹など、長年に渡り炎や水にさらされてきたものであり、こうした石や樹には炎や水のアニマが宿ると考えられている。他にも珊瑚や水晶などが水のアニマを持つと考えられるように、イメージによって実際の物質とは別のアニマとして認識されるものも多い。

衣類に使用されるのは木綿などの植物繊維を加工したものである。基本的に樹のアニマを持つが、アクセサリ的に付属している鉱物などにより他のアニマを付加させたり置き換えたりしている。

◆◆材料と価値◆◆

- 樹：伐採や加工が容易で資源的にも豊富なため安価。比較的軽量で耐久力も高く扱いやすいため、一般的なツールの主流。
- 石：石灰岩や花崗岩がおもな素材。資源は豊富だが加工の労力が大きく樹よりは高価。重く硬度に優れ刃物や建築道具などに。
- 獣：獣骨、毛皮など。骨や角、牙などはおもに護符や狩猟道具となる。野生動物やモンスターの骨は比較的高価である。
- 水：水中の樹木や鉱物が素材であり、海中や湖中から適当な物を引き上げて加工。素材の入手が困難で加工も難しく、高価。
- 音：金・銀製品が主流だが樹や石、獣骨を使用した物も。製作技術が発展途上であり、希少価値という意味で高価な物が多い。
- 炎：火成岩がおもな素材であるが資源は稀少。他にはルビーなどの赤色系鉱物が使用される。希少価値が高く高価な物が多い。

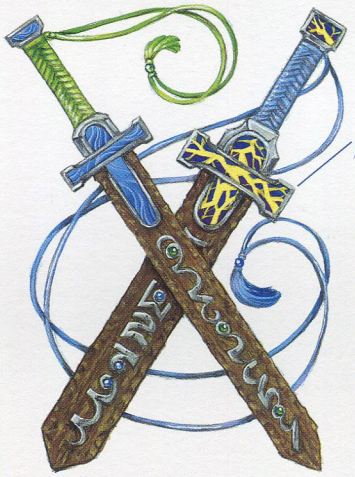


藤娘

ハン帝国時代に描かれた戯画を題材に作られた、歌謡舞踏に登場する女性の名を冠した弓。藤蔓の巻かれた弓は弦の振動を受けて良い音を鳴らす。

Weapon ～武器系～

各地に生息するモンスターや野盗の類から身を守る手段として、旅をする者は武器を携帯する。ディガーら戦闘員は高価な武器を好んで購入する。



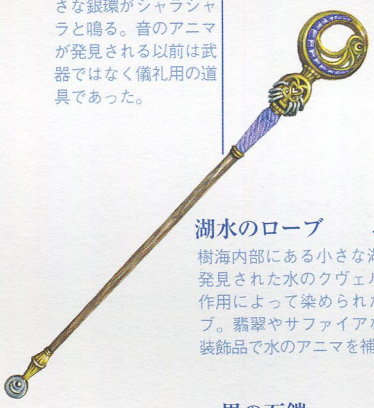
風伯・雷伯

１５０年ほどの昔、ラウプホルツ付近の山中にある湖で半身が湖水に沈んでいる巨木を発見した高名な術士が、その樹を切り出して腕のいいツール職人に作らせたというふた振りの剣。水中に沈んでいた部分から雷伯、水上の部分から風伯が出来あがった。現在売られているのはこの逸話を模したもので、別々の素材から作られている。



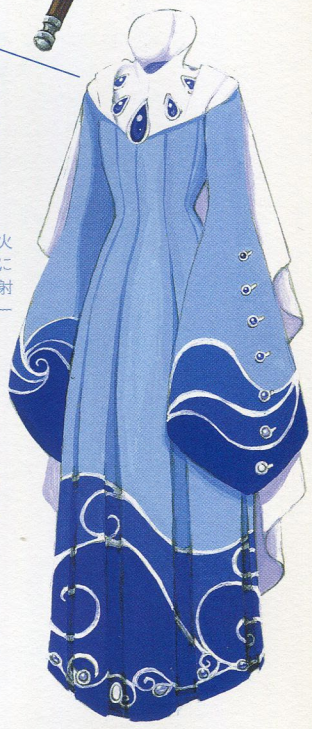
水樹の斧

永年水中にあった樹木は水のアニマを宿すという。そうした材木を使用したのがこの斧だ。乾燥しないように青色感応石で常に水分を供給している。



銀環の杖

珍しい銀製品のツール。取り付けられた小さな銀環がシャラシャラと鳴る。音のアニマが発見される以前は武器ではなく儀礼用の道具であった。



湖水のローブ

樹海内部にある小さな湖から発見された水のクヴェルの術作用によって染められたローブ。翡翠やサファイアなどの装飾品で水のアニマを補強。



黒の石鎧

材料は黒曜石。ガラス質の火成岩で、その光沢は術…特に同系である石のアニマを反射すると言われている。プレートは薄く見た目より軽量。

Protector ～防具系～

防具を身につけるのはほとんどが戦闘要員。中にはファッションとして一般人が購入・装備する場合もある。特に衣類の場合は特に区分けされるものではない。

一般術文化

生活用品としてのツール

一般術は庶民の間にも広く浸透している。非戦闘員である人々も、日用品として日々ツールを使って生活しているのだ。ツールが流通し始めた当時はこれを使いこなすことも難しかっただろうが、現在ではほぼ無意識のうちに基本的な一般術を使いこなせるほど、人々の術に対する慣熟は高まっている。

では、ツールを使った人々の暮らし振りとはどんなものであろうか？ 生活用品系ツールのイメージイラストとともに、一般庶民の日常生活を考察してみよう。



劇中では露店や酒場、道具屋などで日用品ツールの姿を確認することができる。

◆一般庶民のツール活用

ツールが一般的といっても、日用品のすべてがツールとして術効果を利用した使い方をされているわけではない。一時的な入れ物や簡単な作業道具など、それだけで事足りる物であればわざわざ術を使う必要はない。ツールがその特性を発揮するのは、より高性能な道具を求められる時である。例えば包丁で肉を切る場合、よりスムースな作業や切断面の美しさを求めるのであれば、術を使って包丁の性能を高めてやればよい。この時、包丁がどんな素材で作られていようと、求める術効果は「切れ味を良くする」ということである。

◆発展する日用品系ツール

ツール（一般術）を無意識のうちに使用できるようになった人々は、ツールの持つアニマを作用させて行為に簡単な術効果を持たせる技術を生み出した。劇中で武器系ツールに設定されている「樹打」「石斧斬」「炎の剣」などの術系技である。この技術は日常生活にも応用され、ツールも最初からそうした術効果を考えて製作されたものが主流となりつつある。

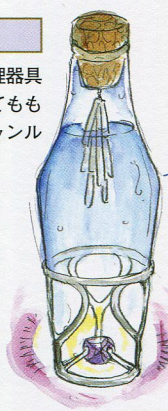
料理を盛りつける皿を例としてみてみよう。ただ食べ物を載せるだけならば特に術を使う必要はない。しかし、何がしかの工夫を凝らすことで皿もただ料理を載せる器に止まらない道具になる。炎のアニマを持つ皿であれば、料理を盛りつけた状態で加熱して温度を保つことができるし、水のアニマを持つ器は食材を冷やして長期保存でき、輸送などに役立つはずだ。

このように、ツールもその素材や使う者の術力によって様々な使い方ができる。右に掲載した日用品のイメージは、前記のように使用技術を一段階推し進めたものである。もちろん、術効果を付加させるからといってツール使用の基本である高性能化を行わないわけではない。先にも述べたが、平均的な術能力を持つ者であればツールの高性能化は無意識の範囲内で行ってしまうのである。その上で、アニマを別方向へコントロールして術効果を付加させるのだ。さすがにこの技術はある程度の術力とツールという「道具」に対する熟練が必要であるため、現在は家政婦や料理人といった専門的職業人が使用する程度である。

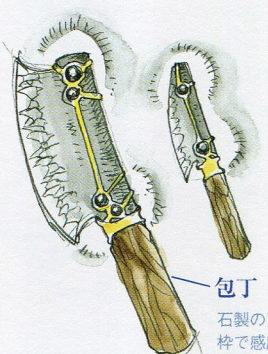
こうした技術の発展に従って、ツールも新たな機能を備えた新製品が次々と開発されていくだろう。１３００年代には金属（鋼鉄）製品も広く浸透し始めている。金属と自然物の長所を組み合わせた次世代ツールの出現も、そう遠くないのではないだろうか。

食器・調理器具

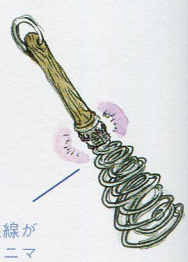
加熱、冷却、切断、撹拌など、調理器具の種類は豊富である。ツールとしてももっともバラエティに富んでいるジャンルであろう。



酒ビン
蓋の銀製スティックと音の感応石で微振動を発生させる。

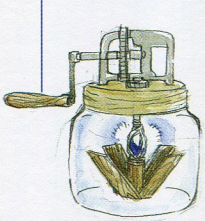


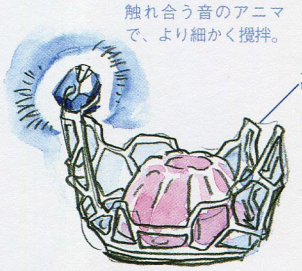
包丁
石製の刃にチップ製の枠で感応石を固定。ごく一般的なツール。



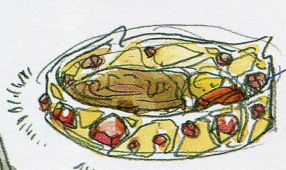
卵泡立て器
二組の螺旋状銀線が触れ合う音のアニマで、より細かく撹拌。

バター攪乳器
滑らかな回転で良質のクリームを。





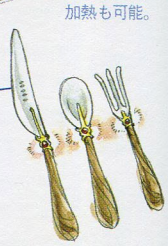
冷却皿
水のアニマで冷気を送り、皿自体も冷却。保存用の樽なども。



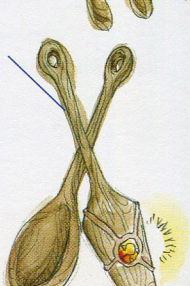
保温皿
主に石か銀で作られる。温度調節を術で行い、加熱も可能。



調理鍋
微妙な火加減を術で調節できる鍋。吹きこぼれや焦げ付きなどしない。



食器
柄は木製。お子様でも食べこぼしなし。



ヘラやおたま
混ぜたり盛り付けたりと多目的に使用。おもに木製。

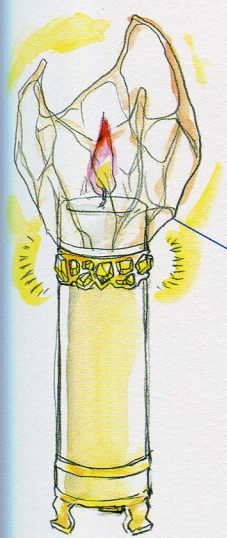
照明器具

主流はやはりアルコールやロウソクに火を灯すランプだが、酒場などでは装飾照明として発光する感応石や安価のクヴェルが使用される。



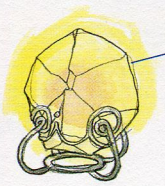
ランプ（アルコール）

光量調節用の感応石はアルコールと一緒に入れる。



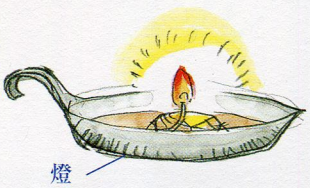
ランプ（ロウソク）

筒の中のバネでロウソクが自動的に上昇。感応石は光量調節用。



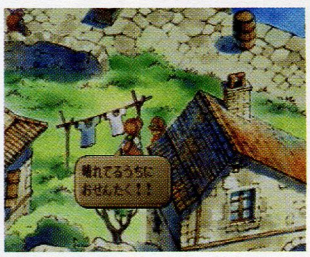
インテリアランプ

大き目の感応石をそのまま使用した有色ランプ。酒場などの装飾に。



燈

皿に油を入れたもっとも簡単なランプ。感応石で自動点火・消火。



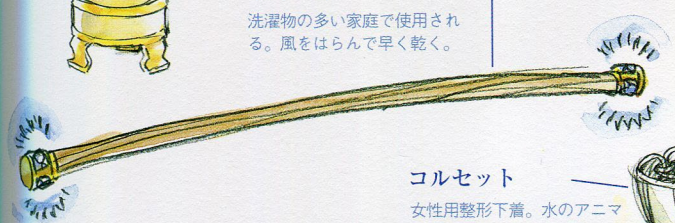
一般的には日用品のすべてに術を使うというわけではないが、使い方次第では様々な術効果を付加させることができる。

衣類・洗濯器具

直接感応石などが装着されている衣類は少ない。基本的には装飾品系のツールによって衣類に術効果を与えるのが主流。

物干し竿

洗濯物の多い家庭で使用される。風をはらんで早く乾く。



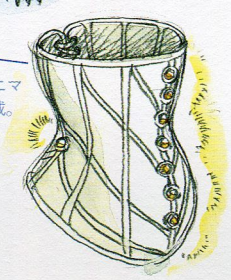
夏用下着

亜熱帯地方で見られる下着。薄く削った青色感応石で涼を得る。



コルセット

女性用整形下着。水のアニマを持つ止め具で疲れを軽減。



洗濯板

水の流れを助け汚れを落とす効果をアップ。生地の傷まない優れもの。



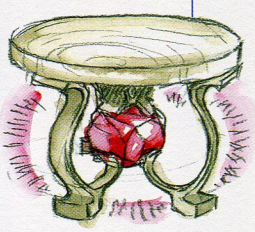
寒冷地用手袋

ヴァイスラント地方で使用される手袋。蒸れないように通気性を良くしてあるため、赤色感応石の飾りボタンで加熱して暖を得る。



保温スタンド

石製で天板が発熱し、温度調節で加熱も可能。おもにポットを載せる。

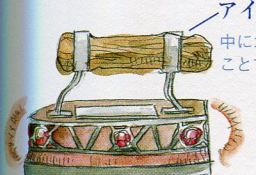


発熱器具・工具

発熱系ツールの需要は高い。実際に火を入れずとも術で一時的に加熱することができ、火災事故が発生しにくいのだ。

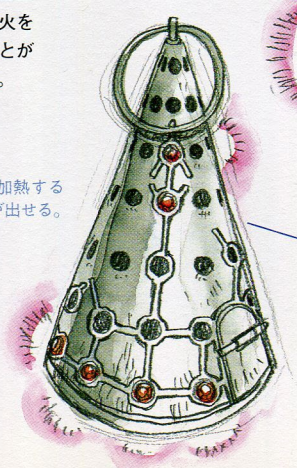
アイロン

中に水を入れて加熱することでスチームが出せる。



足元用ストーヴ

内部に炭や焼け石を入れるが、外板は加熱しないのでうっかりさわっても大丈夫。



ハンマー

石製で柄は木製の基本的なツール。木や石、チップ製の釘もあるが耐久度は低め。



術社会の政治

各地域の支配層と歴史を考察する

サンダイルに存在する3つの大陸を舞台に、人々は興亡の歴史を繰り広げてきた。負けた者は支配され、取り込まれ、文化を捨てる。勝者は支配し、敗者を取り込み、文化を拡大する。ここではそんな勝者達が作り上げてきた勢力を、各地域毎に分類し考察していく。どのような経緯で誕生したのか、その政策はどのようなものなのか。ここにサンダイルの支配体制、政治が明らかになる。

Politics

政治、その形態と成り立ち

サンダイルにはさまざまな勢力が興亡の歴史を刻んできた。そこにはさまざまな世情と支配体制が存在し、複雑に絡んだ関係を結んでいる。ここではそんなサンダイルの勢力を各地方ごとに捉らえ、さまざまな政治の形態、背景をその歴史的経緯を踏まえて考察していく。



北大陸 North Continent

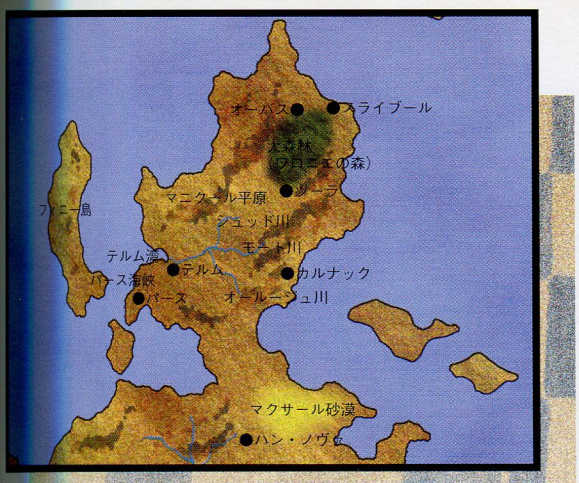
人の進入を拒み続けてきた北大陸は、ツール文化が確立するまで大きな村落すら存在していなかった。だが、人間のフロンティアへの憧れと技術的な革新が融和したとき、未開の地は開拓すべき大地となったのである。しかし、北大陸は今もなお人を拒み続け、現在に至っても国や勢力と呼ばれる社会は成立していない。

南大陸 South Continent

人類の誕生の地である南大陸は、道具の発展と共に社会体制が整っていった。常に人間の文明を牽引し歴史舞台の中央に座していたが、クヴェルの登場により主役の座から引き下ろされる。その後、東大陸からもたらされたクヴェルの影響により、新たな勢力、組織が形成されていった。そして、現在は帝国の流れを組むナの国を中心に、数多い周辺諸国が存在する。

東大陸 East Continent

メルシュマン、ロードレスランド、グラン・タイユ、そしてヴァイスラントからなる東大陸は、クヴェルによる術の恩恵により発展していく。そして、各地に独特の政治形態が誕生する。メルシュマンでは小国家が乱立し、ロードレスラントには帝国が建国されるものの消滅。現在は人の住まない地となるグラン・タイユには、部族的な連携を強化した王国が存在していた。



東大陸の北方に位置するメルシュマンは帝国崩壊後
小国家が乱立した。そのため紛争が絶えず、
常に戦乱に苛まれてきた大地である。そして、
四侯国の成立はより激しい戦乱の幕開けを告げたのである。
ここではそんな四侯国の政治体制や軍制の違いを踏まえつつ、
バース侯が獲得するフィニー王国の経緯に触れ、
その体系に注目する。

メルシュマン

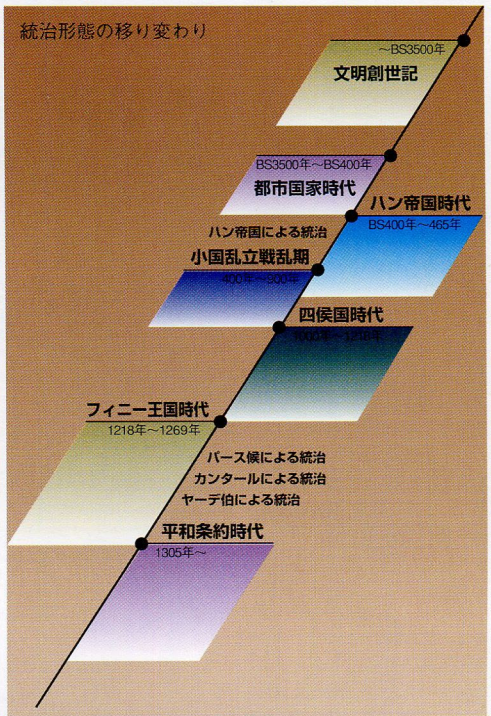
Merchmin

統治形態の推移

メルシュマンは東大陸より北へ向けて突き出した半島である。その付け根、ロードレスランドとの接点では半島の幅が狭くなっており、ロードレスランドとは一線を画す文化が成熟したのである。そのことが顕著に現れているのがモンスターの発生状況であり、ロードレスランドに壊滅的なダメージを与えたモンスターの発生がメルシュマンでは起こっていない。この地理的状況がメルシュマンを隔離し、戦乱の地になっていく。

メルシュマンにはもともと都市国家が存在していた。その後、帝国による統治によって、その大地は配下の家臣に分配されてしまう。これにより細分化された大地に多くの貴族、領主が誕生するのであった。帝国時代には全ての領主は帝国の統治下に存在するわけだが、帝国が崩壊すると状況は一変する。ロードレスランドより貴族階層が流入し、領主の再編が起こったのだ。力あるものは領地を増やしより高い爵位を得、力無きものは土地や財産、そして爵位までも失って姿を消していったのである。このような混迷期を経て、メルシュマンに４つの侯爵領が誕生する。そして、この４人の侯爵がメルシュマンの中心的存在となったとき、この地は四侯国と呼ばれるようになる。

たかが四つの侯爵領が確立するまでに、長い戦乱の時間を要したのがメルシュマン地方の特色である。そして、この戦乱を乗り切るために、またはこの戦乱の覇者になるために、各国が独特の政治体系を作り上げていったのだ。



3万5000年前	現生人類渡来
1万年前	農耕文化、中原より広がる
BS5800年頃	青銅の製品の伝来
BS2700年頃	都市国家、中原より広がる
BS1850年頃	クヴェルが伝来する
BS1800年代	都市国家間で争いが始まる
BS370年	ハンなどの自由都市連合に侵攻される
BS272年	メルシュマン、ハン王国に征服される
紀元年	ハン帝国建国による統治制度の導入
101年	各領主、ヴァイスラント遠征に従軍する
266年	領主たちや支配階層の腐敗が始まる
372年	民衆の不満が高まり始める
453年	各領主、帝都救援に向かう
454年	各領主、メルシュマン連合を形成する
464年	メルシュマン連合、帝国に反旗を揚げる
465年	メルシュマン連合、反帝国軍に合流する
	反帝国連合、帝都へ進軍
	ハン帝国滅亡
473年	反帝国連合崩壊
	メルシュマン連合崩壊、各領主は領地へ帰還する
474年	メルシュマンで小国家が乱立、群雄割拠の戦乱の時代へ
897年	ギュスターブ、バース侯になる
900年	バース侯国が建国される
962年	4侯国体制の成立
1000年代	ツール、メルシュメンに伝来する
1085年	ノールとバースの間で同盟が締結される
	ノール侯子息とバース侯女の間に婚姻関係が結ばれる
1087年	バース侯国、フィニー島を取得
1088年	フィニー王国建国される
1195年	ギュスターブ12世誕生
1201年	大森林の攻防（オートＶＳノール）
	ラブレ砦の攻防戦（バースＶＳシュッド）
1210年	ティベリウスの戦い（バースＶＳシュッド）
1212年	サン・ジャブイー会戦（バースＶＳシュッド）
1218年	ツーラの戦い（オートＶＳノール）
	ワロニエの戦い（オートＶＳノール・バース）
	ギュスターヴ12世即位
	ギュスターブ12世、ノール侯女ソフィーと結婚
1219年	シュッド川の戦い（12世Ｖブリュエール）
1220年	マクニールの戦い（バースＶＳオート）
	ギュスターブ13世誕生
1220年	フィリップ誕生
1223年	術士シルマール、テルムに招かれる
1227年	マリー誕生
	ギュスターブ13世、ファイアブランドの儀式に失敗
	ソフィー、ギュスターブ13世追放される
	ノールの乱
1228年	ギュスターブ14世誕生
1229年	シュッド侯弟、フィニー王国配下に
	カンタール誕生
1231年	オート山脈の軍行
1239年	アヌルーの乱
	フィリップ、ノール侯に即位する
1241年	シュッド侯、フィニー王国配下に
1243年	第4次マクニールの戦い
	メルシュマン統一される
1245年	マリー、カンタールと結婚
	オート領の半分が、フィニー王国に併合される
	ギュスターブ12世没
	ギュスターブ14世即位
1247年	ノール侯フィリップ、シュッド侯の3女と結婚
1248年	ギュスターブ13世、メルシュマンに進出
	ギュスターブ14世、バケットヒルの戦いにて戦死
	フィリップ2世誕生
	メルシュマン諸国ギュスターブ支配下へ
1249年	フィリップ、テルムに入城。
	フィニー王家を継承する
1250年	マリー、テルムに帰国
1251年	マリー、ヤーデ伯ケルヴィンと結婚
1255年	ファイアブランドの儀式中にフィリップ2世暗殺
	フィリップ没する。
	カンタールがテルム留守居役に
1264年	秘密裏にファイアブランドの儀式が行われる
1269年	ハンノヴァ円卓会議
	カンタールの反乱
1270年	カンタール、メルシュマンを掌握
1282年	ノール侯領の反乱
1288年	カンタール没、オート侯の後継者争い始まる
	メルシュマン、諸侯連盟に調印
1292年	諸侯連盟崩壊
1305年	メルシュマン、ハンノヴァ宣言に参加

四侯国



四侯国とはメルシュマン地方の中心的な４つの侯国を指す。侯国はハン帝国時代に侯爵領を与えられた貴族が、帝国崩壊後その領地を国として再編成した時に生じた名称であった。もともと爵位は貴族に与えられる位であり、公、侯、伯、男、子の五等爵が制定されていた。爵位にはそれぞれ拝領する領地が決まっており、その領地を統括する権限を持たされた意味で受容されたものである。つまり、バースなる領地を統括する権限を与えらる場合、バースは侯爵位の封領地であるため当主は「侯爵」の位を与えられ、領名から「バース侯爵」と呼ばれるようになるのだ。

また、公爵位は皇族だけが有することを許された爵位であり、領主は公国として王国を制定することができる権限を持つ。しかし、メルシュマンには公爵はおらず、侯爵位が最高位なのである。

1 バース

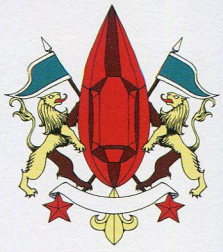


現バース侯国は800年代後半にメルシュマン南西部に復権した侯国である。もともとバース侯はテルムを中心にした領地の統治権をハン帝国から与えられた爵位であった。しかし、600年代の戦乱期を迎え、群雄割拠のなかバース侯家は衰退、消滅していった。その爵位を復活させテルムを奪取したのがギュスターヴ・ユージス１世である。その後、バースはユージス家の侯爵位として継承されていく。

バース侯国は重粋な専制政治によって統治されていた。すべての権限はギュスターヴの名を受け継ぐ領主に集中し、領主の独断によって政策が決定された。この独裁的な統治は絶対的なカリスマのもと民衆を従え、侯爵まで登り詰めたギュスターヴ・ユージスの実力に裏付けされたものである。当然、後継者には同等のカリスマと実力が民衆から求められている。

またバース侯国の特異的な点はその軍隊にあった。他の国ならば配下の諸侯による軍隊編成の比率が大きかったのに対し、バースではバース侯直轄の親衛隊の比率が他を圧倒していた。これはバース侯が各諸侯の後継者とはなり得ない、次男や三男を積極的に雇用していったためである。それは多くの出費を伴う政策であったが、いち早く海運業などにより他国との貿易を推奨してきた政策の裏付けをもとに行われていった。こうして軍事専門の家臣団を編成し、強国への道を進んだのである。

2 オート



オートはハン帝国建国時から続く名家である。帝国時代にはメルシュマン地方の最北端の領地を拝領し、北からの監視役として帝国の統治における重要な役割を担っている。そして、安定した国力と強力な軍隊を持ち、帝国に直結した高い知識層の家臣を誇っていた。そのため帝国崩壊後も領地を維持し続け、メルシュマンの名門として存続したのである。

オートは帝国時代の侯爵領的な統治を続けていた。基本的にオート侯に権力が集中する組織ではあるが、そこには名門貴族としての絶対的な戒律があり、それに従い領民を統治していた。領主自らが自分を戒めることを重要視したことは大きなカリスマ性をオート侯に植え付け、領民からは絶対的な信頼を得ることができた。しかし、時代の移り変わりとともにある一面では戒めも変化した。英雄色を好む。女性に関してオート侯が名を轟かせるのはそれ以後である。そのせいか侯爵家に親族が多いこともオート侯国の特徴であった。

オート軍はその首脳部にオート侯の親族を多く配していた。その結果、強固な連携を誇る軍隊を形成していたのである。指揮系統の整った軍隊により、オート軍は巧みな戦術によって他国を圧倒していた。そのためオートの存在はメルシュマンの他の国々にとって大きな脅威となっていた。また、古来より海運貿易を行い辺境の地の不利を打開してきたオートは、海軍を常時設置していたことが他侯国との大きな違いであった。

3 ノール



ノール侯国は帝国崩壊後、小国家が乱立した動乱期に現ノール領付近の小国が集まり建国された連合国家である。連合国家の代表には当時侯爵位を有していたノール侯を据え、元首として統治に当てることになったのである。そのためノールでは、重要な決定事項はすべて連合諸国の代表からなる代表者会議で決定し、これに基づきノール侯が政務にあたっていた。

その後、連合による統治のため元首とはいえ権利が限られていたノール侯家は、安定した内政を行うために領内の諸国と血縁関係を深める手段にでる。これが功を成し侯爵家の下、ノール領は絶妙なバランスで存続し続けた。しかし、決定機関である議会は各諸侯の意が前面に出されるため、絶えず紛糾していた。だが、外的な脅威に対する団結力は建国時より変わらず、ノール領を維持してきた力となっている。

ノールの場合、軍勢は各諸侯が持つ兵力によって組織される。ノール侯直属の兵力は各諸侯とさほど変わらず、独自の軍事行動を行うのは不可能であった。軍事面でも諸侯会議の反映がなければ、思うままに行動できなかったのである。そのためノールは防衛戦を展開することが多く、自ら戦線を開くことはなかった。

4 シュッド



シュッドはメルシュマンが戦乱期に入った後に、台頭してきた侯国である。もともとはオールージュ川の西北、テルムよりの平原にその領地を有していた。しかし、帝国崩壊とともに衰退して、そこに戦乱期に乗じて富を蓄えた勢力が現れ、滅亡しかけたシュッドを財力をもって併合したのである。そして、メルシュマンと南方との貿易の中継地として適していた現在の位置に都を移した。

戦乱期における商いで財をなし、現在の権限を得たシュッドである。その基本的な政策は商業ベースによって進められてきた。基本政策は侯爵によって決定、運営されている。しかし、それが商業ギルドの利権に関わるときは評議会と呼ばれる諮問機関が機能し、領主に助言を行うのであった。

シュッドは貿易による財力を活かし、兵力の多くを傭兵に頼っている。確かに領主や各諸侯は兵力を保有はしているが、傭兵を利用することにより国力が戦闘で減少するのを未然に防いでいたのである。その一方、利権を保護するために、航路や幹線道路には絶えず直轄軍が配置されていた。

フィニー王国

フィニー島を統治する者がフィニー王であり、その者が率いる勢力がフィニー王国であった。このフィニーはハン帝国時代に制定され、帝国崩壊まで存在していた王国である。しかし、実際にフィニー島に王国が存在していたわけではない。フィニー島は帝国の直轄領的存在であり、帝国軍が駐留し統治していた。ではフィニー王国とはいったい何であろうか？



▲新フィニー王国 主都テルム

1 フィニー王家

フィニー王家は帝国時代の一種の名誉職であり、人民などは存在しない架空の国家であった。帝国時代、国内が安定し繁栄と共に各家も代を重ねていくと、貴族、皇族の人数も増えていく。しかし、長男以外に親の庇護を受ける子供はなく、次男以下は軍人となるか術などの研究者の道を歩むか、もしくは探求者としてティガーになるしかなかったのである。それは皇帝の子息であっても同じであった。そこで皇帝の兄弟などに対し形だけの領地と爵位を享受するようになったのである。その一つがフィニー王国であった。

当然、架空の国家であるフィニー王家は、帝国の滅亡と共に姿を消す。だがこの幻の国がメルシュマンの戦況の悪化とともに、再び脚光を浴びるのである。それはフィニー国王の爵位が公爵であったからだ。

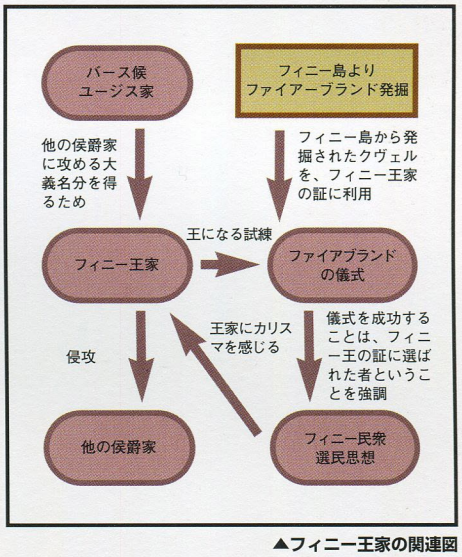


▲新フィニー王家 ファイアブランドの儀式

2 公爵領

公爵とは五等爵の最も上の爵位であり、当然侯爵より権威は上である。つまり公爵位を手に入れることが出来れば、侯爵を配下とする大義名分を得られるのである。帝国の統治下ならば公爵は皇帝の親族にしか与えられない爵であり、手に入れることは限りなく不可能であった。だが帝国は崩壊しているのである。

フィニー島を統べるものはフィニー王となる。フィニー王は常に公爵の要職であった。つまりフィニー島を手に入れれば公爵位と同格となり、他の侯爵より抜きん出ることが可能となるのだ。これは、メルシュマンを統一する大義を入手することとなるのだった。そのためメルシュマン地方の各国はフィニー島への侵攻のチャンスを伺っていたのである。また、フィニー島には豊かな鉱物資源と、かつてはクヴェルが埋蔵されていたメガリスも存在し、軍略的にも重要な地であったことは言うまでもない。このような背景のもとバース侯ギュスターヴ8世はフィニー島を獲得し、フィニー王国を再興するのである。



▲フィニー王家の関連図

3 バース侯によるフィニー王家

新たに建国されたフィニー王家は、バース侯国がその母体となっているため、組織機構や政治形態はバース侯国時と大きく変わってはいない。ただフィニー王国建国時に領民に対して更なる誓約を示し、王家たる威厳のもとでカリスマ性を提示しなければならなかった。そのためにギュスターヴ8世は王家の象徴としてファイアブランドを利用したのである。

すでに術文明も確立され、クヴェルは人民にとって大いなる敬意を払う信仰の対象となっていた。その民意を巧みに扱い、クヴェルであるファイアブランドを扱える者が王として認められた者、という風潮を植え付けたのである。そして、クヴェルを扱う儀式に挑み成功することによって、民衆や家臣に対し王たる資格を有することを示すという信仰に似たものを作り上げた。こうして強いカリスマ性をギュスターヴ姓に植え付け、フィニー王家は民衆を統治していく。

4 フィニー王家による統一後

先に挙げたようにフィニー王家の政治体制は、バース侯国時となにも変わりはなかった。それは王国とは名ばかりで、実際に人民が居る統治領はバース侯時となにも変わっていなかった。当初は独裁的な専制国家で十分対応ができたのである。しかし、フィニー王国がメルシュマン全域を統治すると、国王1人が全自治を統括することなど不可能であり、多くの人材を登用することになっていく。そこに吸収し統治下においた各領主の思惑が作用し、王宮内に派閥争いが生じはじめるのだった。当然この争いの根底にあるのは各々の利権であり、各自が自らのため暗躍するようになっていく。このような状況下でギュスターヴ14世は王位に就くことにあったのである。

topic オート侯カンタール

1272年よりカンタールはフィニー王家の首都であったテルムを居城としてメルシュマン、並びにロードレスランドを支配する。その時の政治体制はオート侯伝来の体制というより、バース侯的、いやフィニー王国とまったく同じスタイルであった。これはカンタールが約15年にわたるテルム留守居役を経て、メルシュマンの実権を握ったためである。つまりカンタールが実権を握ったとはいえ、冠が変わっただけで支配体制はギュスターヴ13世が生きていた時となにも変わっていなかったのだ。

民衆にとっては約35年にわたるカンタールの支配は、バース侯支配時より良くも悪くもなかった。ただカンタールの時代には、フィニー王国時と違いファイアブランドのような権威の象徴が示されることはなかった。

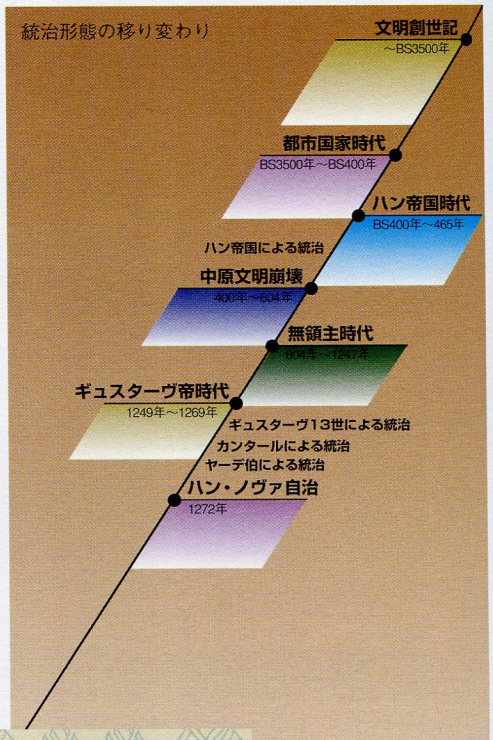


東大陸の中央部に位置し、有史より人類発展の主舞台であった。
土地は肥沃で農作に適し、気候は温暖。
古代帝国もこの地に興ったが、大戦の影響によるものか
モンスターの大量発生で人も住まない大地となっていた。
その忘れられた大地はギュスターヴ13世が
戻ったことにより、再び脚光を浴びる。
ここでは、そんなロードレスランドに注目する。

ロードレスランド

Lordless Land

統治形態の推移



ロードレスランドとはその名の通り「君主無き土地」である。この呼び名でこの大地が呼ばれるようになったのはサンダイル歴604年。ハン帝国崩壊後の動乱が続く大地から最後の君主がいなくなってからである。それまでは中原と呼ばれ、モンスターが跋扈する汚れた土地ではなく政治文化の中心地であったのだ。

ロードレスランドはもともと人類発展の中心地であった。紀元前2000年代にはアナス川流域だけでなく、ザール峠を越えメルシュマン地方へ向かう平原や、マウンドトップと呼ばれる丘陵地帯の南域などにも都市国家が存在していた。この乱立した都市国家が発展の礎となったのは言うまでもない。

その後、ハン帝国の建国により最大の繁栄期を迎える。しかし、帝国崩壊後、モンスターの大量発生により人の住めない大地となってしまった。ロードレスランドという名称も、君主が居なくなったことが語源となっている。

それ、以来600年に渡り人類史の舞台はこの地から離れる。しかし1247年、ギュスターヴ13世が南大陸から軍勢を率い帰還したことにより、再度スポットライトが当たるのである。そして、ハン・ノヴァが建設されギュスターヴ13世亡き後は、この地で多くの戦いが繰り広げれていったのである。

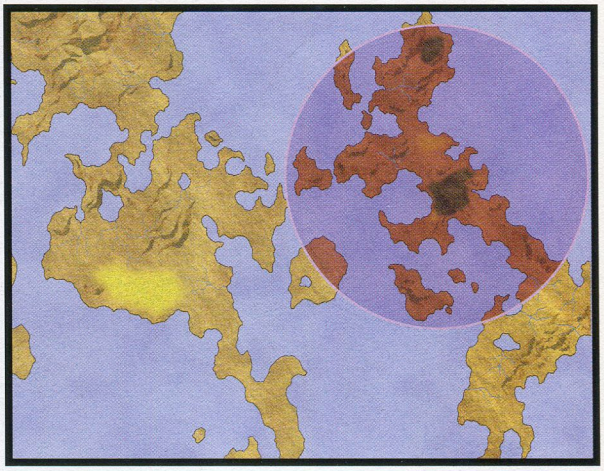
このような歴史背景からか民衆の独自防衛の意識が強く、都市国家時代からの独自自治権や元老院が絶えず存在する。そのため共和制的支配思想が多く残る大地であった。

4万5000年前	現生人類渡来
1万年前	アナス川流域で農耕技術が確立する
BS7000年頃	村落誕生
BS3500年頃	都市国家への移行はじまる
BS1900年代	クヴェルが伝来する
BS1800年頃	都市国家間での衝突が激化。戦乱期へ
BS400年	都市国家ハン、王国化
BS370年	自由都市連合メルシュマン遠征
BS341年	ハン、中原を制圧
BS272年	ハン、メルシュマンを掌握
BS1年	ハン、グラン・タイユ最後の勢力を撃破する
紀元年	ハン帝国成立・帝国建国により社会基盤の整備進む
374年	帝都にて反乱が起こる
400年	王位継承権争い
400年代	知識階層を中心に民の流出進む
452年	グラン・タイユの反乱軍が侵攻する
453年	第一次ハンの戦い
464年	第二次ハンの戦い
465年	第三次ハンの戦い・帝国滅亡
473年	反帝国連合崩壊
500年頃	モンスター大量発生する
500年代	一般庶民層の大量流出
604年	最後の領主中原を離れる・君主無きロードレスの地となる
1247年	ギュスターヴ13世軍、ユノー海岸に上陸
1248年	バケットヒルの戦い ハンの遺跡で、ギュスターヴ14世処刑さる
1249年	ハン・ノヴァ建設・ ギュスターヴ13世による統治はじまる 領主の定住、民の入植はじまる
1269年	南の砦でギュスターヴ13世横死する ハンノヴァ円卓会議
1271年	カンタール軍の北方より侵攻 ヤーデ伯撤退、ハン・ノヴァを放棄 ハン・ノヴァ炎上 カンタール、ハン・ノヴァ放棄・ ハン・ノヴァ領主無き時代へ
1272年	カンタールによる統治はじまる ハン・ノヴァ独自復興へ
1275年	カンタール軍、西海岸に守備軍を展開
1276年	ケルヴィン、ユノー海岸に上陸 ケルヴィン、領主の懐柔政策を採る ハン・ノヴァ、民衆の代表会議はじまる
1277年	第二次バケットヒルの戦い ザール峠でのヤーデ軍敗北 ヤーデ軍、ユノー海岸まで撤退
1278年	ヤーデ軍、アナス川まで再進軍 ヤーデ軍、ロードレスランドから撤退
1280年	ヤーデ軍、ユノー海岸に再上陸 カンタール軍ハンの遺跡に集結 アナス川の戦い
1281年	ハン・ノヴァ代表会議、元老院へ移行
1282年	ザントフールト砦の戦い ヤーデ軍、ロードレスランドから再度撤退
1285年	チャールズ軍、上陸
1286年	チャールズ軍、ザール峠で再び敗北する ヤーデ軍、ロードレスランドから三度目の撤退
1288年	カンタール没による、オート侯の後継者争い ケルヴィン、ハン・ノヴァ入城 諸侯盟約調印・ヤーデ伯による暫定統治はじまる
1290年	ソールズベリの戦い
1291年	ケルヴィン没する
1293年	チャールズ、反乱鎮圧開始する
1295年	ギュスターブの子孫を名乗る反乱続出
1297年	ラウブホルツとの間に和平成立
1303年	平和会議が始まる チャールズ元老院に圧力をかける
1304年	偽ギュスターブ、ハンノヴァ城に入城
1305年	ハン・ノヴァの戦い・ヤーデ伯チャールズ戦死 第六回平和会議にてヤーデ伯アナス川より東の権利を放棄 サウスマウンドトップの戦い ハン・ノヴァ宣言

ハン帝国

紀元年～465年

ハン帝国はロードレスランドを統一した古代帝国である。ロースレスランドの中央部を流れるアナス川の上流に帝都を置き、東大陸全域をその支配下にした巨大帝国であった。その支配体制は皇帝を中心に国政の決定機関として900人の貴族からなる元老院を設置し、貴族共和制の下統治されていた。また、各地方は属領として各貴族に配分、もしくは総督による直轄統治が行われいた。



▲ハン帝国勢力図

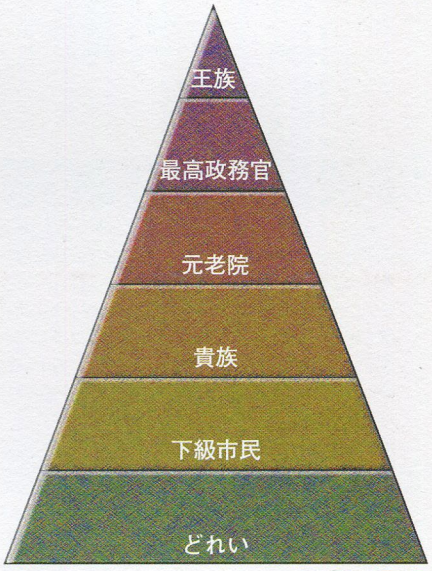
1 建国の伝説

ハンはロードレスランドに定住した民の一派が、アヌス川流域に建設した都市国家 からおこった。詩人ギリウス（BS70～BS19)が大叙事詩「南の英雄」で建国 伝説を詠っている。それによると南の英雄が 長い漂浪をへて中原にハン建国の基礎を築いたという。その子孫ロムとレムの双子の兄弟は生まれてすぐにアナス川に捨てられる。だが、牝狼に拾われ育てられ、後にハン市を興しハン初代の王として約40年にわたり在位したという。

2 貴族共和制

王政時代のハンは都市連合の一員であった。そのため王政を施行していたとはいえ、貴族が強い発言権を持つ元老院を併存させ、国政は貴族共和政のもと運営されていた。

貴族共和政では貴族が重要な官職を独占する。当時のハン では貴族や名門であるパトリキと、平民や中小農民であるプレブスとの身分の差が はっきりしており、コンスル（最高政務官）やディクタトル（独裁官）、最高の立法機関である元老院の議員はすべて貴族から選ばれていた。そして、国王はプリンケプス（第1の市民）という称号を与えられ、象徴として在位していた。



▲ハン帝国の支配層

3 帝政の確立

しかし、ハンがその支配権を拡大し都市連合を吸収すると国王の立場は強化される。それは国王が軍部の最高長であり、強大化した軍部を背景に地位の回復を計ったからであった。そして、グラン・ヴァレでラウプホルツを破りハンに凱旋した国王に対し、元老院はアウグストゥス（尊厳なるもの）の称号を送った。結果、国王は軍隊の命令権、官僚の職権、コンスルの任命権などあらゆる権限を得ることとなり、ここに帝政が施行されハン帝国が建国されるのである。しかし、皇帝はいままでの共和政の伝統を尊重し、属州は元老院と分けて統治するなど元老院との共同統治の形が取られたのであった。

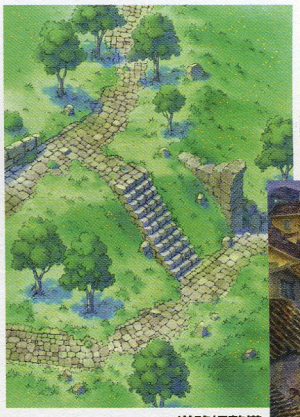
事実上は君主制・帝政だが共和制の伝統を尊重した政治はプリンキパトゥス（元首制）と呼ばれる。一般的にはこの時点から「帝政ハン（ハン帝国)」がはじまったとされ、この後200年に渡りインフラ・ストラクチャー（社会基盤）の整備が行われ帝国内は安定発展していくのである。

4 インフラ・ストラクチャーの整備

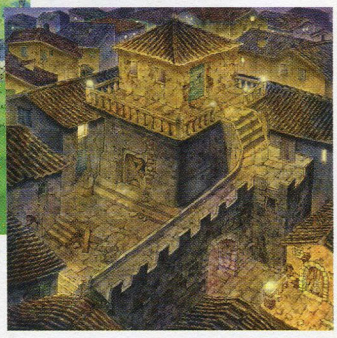
帝国の政策のなかでインフラ・ストラクチャー（社会基盤）の整備は、帝政初期に最も力が入れられた政策だった。当時整備されたもので、いまなお現存し使用されているものも多い。その成果の代表としてグラン・ヴァレの石橋や、グラン・タイユの灌漑用散水塔が挙げられる。だが、最も注目したいのは主要都市をつなぐ道路網の整備、各都市の下水の設置である。道路整備により流通が活性化したのは言うまでもなく、また下水の設置は伝染病の予防に効果を発揮し巨大都市出現の土壌を作ることとなった。



▲石橋建設



▲道路網整備



▲都市街灯設置

5 爵位の制定

爵位はもともと帝国が発していた、貴族の階級を示す称号である。帝国時代は貴族に与えられた領地によって、その階級が決定した。つまり、メルシュマンのバースの領主となった者は侯爵位を与えられ、バース侯と名乗ることができたのである。しかし、バース侯が公爵位を得ることはなく、もし公爵位を得るとすれば公爵領であるラルプホルツなどを拝領するしかなかった。こうして帝国内の五等爵の数は制限され、無意味な貴族の増加を防いだのである。

帝国崩壊後、各地の権力者は独自の爵位を公言したが、支配層と非支配層との間に誓約などの論理則が生じると、爵位の正当性を重視しはじめた。そして、ハン帝国の流れを汲む南大陸の新帝国の承認のもと爵位を得るようになった。

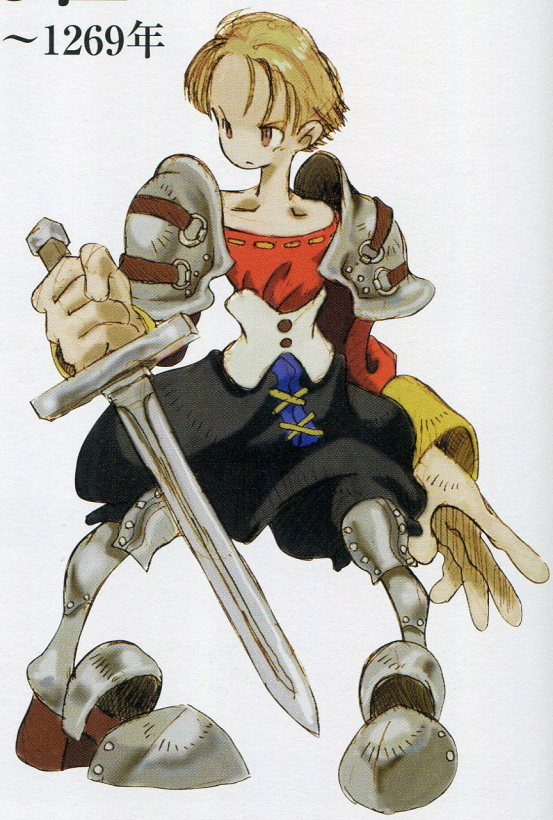
五等爵

公爵……(duke)
侯爵……(marquis)
伯爵……(earl)
子爵……(viscount)
男爵……(daron)

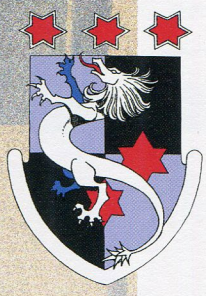
▲五爵位の階級

ギュスターヴ13世

1249年～1269年



ギュスターヴ13世による中原統治は、新たに建造された居城ハン・ノヴァへの入城からはじまる。だが、ギュスターヴ13世がハン・ノヴァの建設をはじめた頃は、ロードレスランドに居住していた人口は5千人にも満たなかった。そのため統治とはいっても、当初はハン・ノヴァの拡張とモンスターの討伐に時間を費やす。しかし、ギュスターヴ13世の開拓重視の政策によって人々はロードレスランドに戻りはじめ、人口が増加すると共に国としての体制が整っていったのである。また、新たな領主の入植もギュスターヴ13世自身の手によって進められていった。



1 保護政策

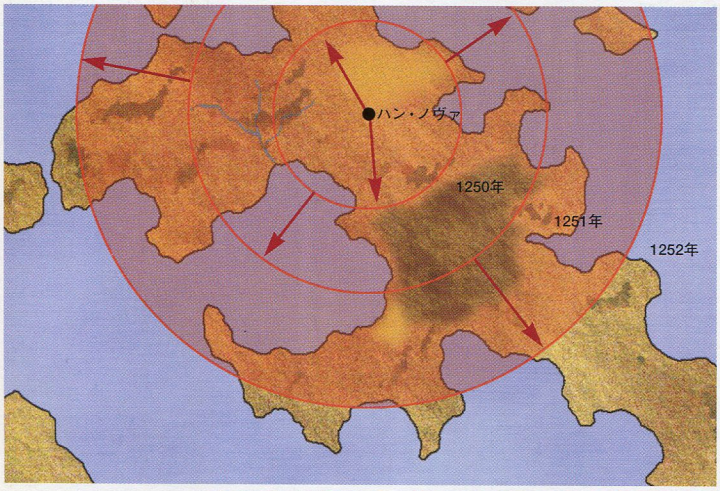
ギュスターヴ13世は内務的な政務をすべて家臣に委託していた。彼にとって統治政治は退屈であったようだ。そのため政務の多くを仕切っていたのは内務大臣のムートンであった。まずムートンはロードレスランドの産業の回復を第一にした政策をとった。ロードレスランドに対しては極力税を課さない免税処置を施し、メルシュマンなどの他の地からの収益でギュスターヴ13世の勢力を運営していた。その結果、ハン・ノヴァを中心にさまざまな産業が育成され、ロードレスランドは豊かな国へと変わっていったのである。

2 インフラの再整備

内務に関して無関心であったギュスターヴ13世であるが、軍事整備や人民保護に対しては対応が迅速であった。ハン・ノヴァ建設とともにギュスターヴ13世はインフラ・ストラクチャー（社会基盤）の再整備に着手している。

ハン・ノヴァへの入城から3年、1252年にはハン帝国時代の幹線道の整備を終え、ロードレスランド全域を網羅する軍用路を確保している。これによりロードレスランド内なら即座に軍勢を差し向けられる体制が完成し、移住してくる住民に対してモンスターや敵国侵入といった脅威を削減した。また、計画的な都市設計により新たな臣民が、活用しやすい生活環境を作り上げていた。

このようなインフラの整備が進みにつれ、ロードレスランドはかつての繁栄を取り戻していくのである。

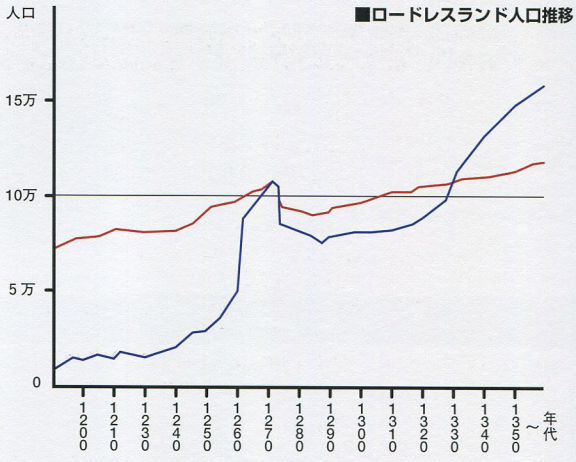


▲ギュスターヴ帝国時のロードレスランドにおけるインフラ整備状況

3 ギュスターヴ13世最大の失策

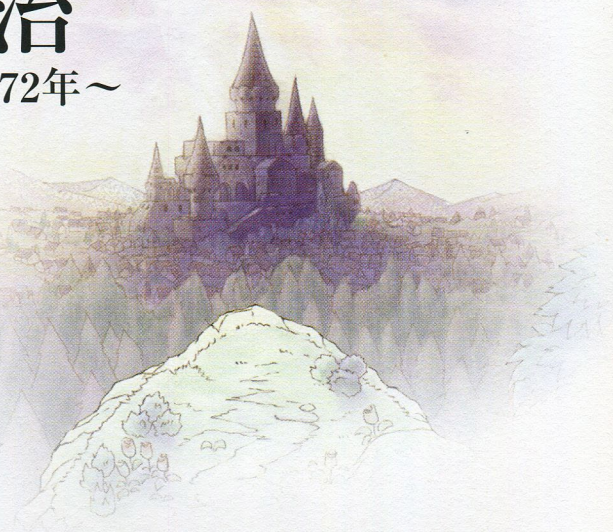
ロードレスランドに一大勢力を起こしたのみならず、術社会に鉄の武具という可能性のくさびを打つことで大きな転換期を作り上げたギュスターヴは、歴史上における偉人である。その政策も適材適所による人材登用で評価に値するものだ。しかし、ギュスターヴ13世はその政策のなかで最大の失策をしている。それは後継者の問題である。

ギュスターヴ13世には配偶者がおらず、歴史の上では実子が存在していない。そのため強大な勢力を継承する人材が不確定なままであった。この問題に40歳を越えるまで正式に着手していないのは愚策としか言えず、統治者としては無責任極まりない最大の失策といえよう。確かに後年、実妹マリーの子を後継者とする動きを見せていたようだが、それも実を結ぶことはなかった。



ハン・ノヴァ自治
1272年～

ギュスターヴ13世の死後、オート侯カンタールによってロードレスランドは統治される。だが、ヤーデ伯ケルヴィンの度重なるロードレスランドへの上陸によって、両者の直接対決の舞台となり戦火にまみれていく。ハン・ノヴァもオート侯カンタールの支配下となったのだが、カンタールはテルムを居城とし、ハン・ノヴァに足を踏み入れることもなく放置したのである。当然、炎上により崩壊した街の復興などは行政規模では行われず、ギュスターヴ13世の都は廃墟として忘れられたのである。



1 自主復興

カンタールの配下にあるものの放置されたハン・ノヴァは、在住の民によって自主的に復興をはじめる。それはすでにハン・ノヴァが独自の自治により統括されていたことを物語っていた。当然、支配者であるオート侯の資金的支援や軍隊による保護などもー切無く、モンスターに怯えながらの復興作業となった。

復興とは言え政治的にも商業的にも必要性がなくなった廃墟に人が集うはずもなく、ハン・ノヴァの復興は困難を極めていた。しかし、戦場となり衰退していくロードレスランドの中に置いて、その価値を放棄されたハン・ノヴァが再度戦火にまみえることは無かった。そのため、徐々にではあるが街に人が戻りハン・ノヴァは復興していくのである。

2 元老院

人々が集まりだしたハン・ノヴァでは、知識人の長老たちを中心に統括自治が行われていく。長老はハン・ノヴァ内の各地域代表であり、その代表者による会議が最高決定機関となっていた。1281年にはかつて繁栄したハン帝国を基に、代表会議を元老院としハン・ノヴァの事実上の統治者とした。元老院が発足した頃にはロードレスランド各地から戦火を逃れた民が集いはじめ、ハン・ノヴァは急激にその規模を拡大していく。そして、オート侯カンタールが死去する1288年には、ギュスターヴ時代と遜色ないほどの街まで復興していた。

3 ヤーデ軍の駐留

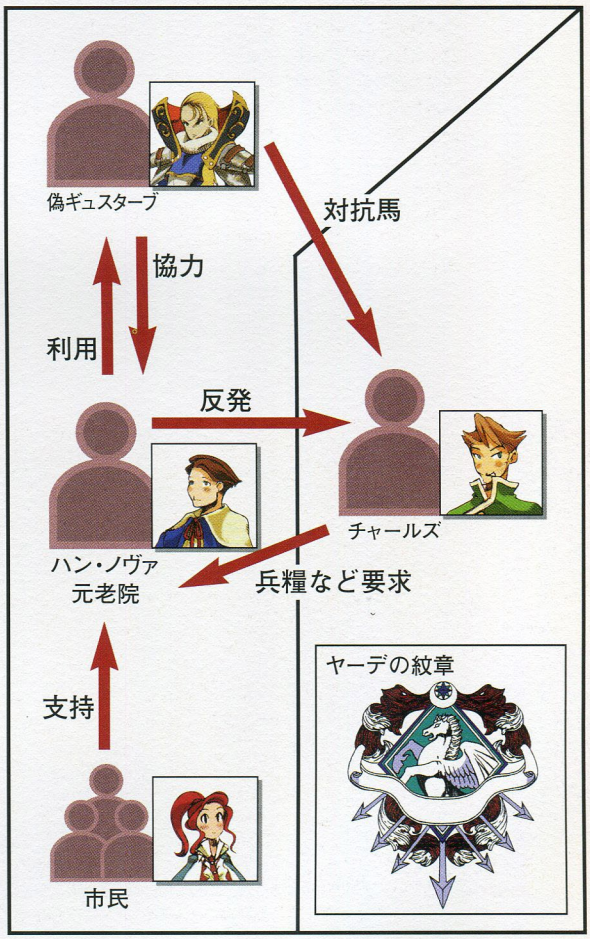
オート侯カンタール亡き後、後継者争いの間隙を付きヤーデ伯ケルヴィンは軍をハン・ノヴァに駐留した。ヤーデ伯ケルヴィンはハン・ノヴァの民にとって1271年に自分たちを見捨てた領主であり、そのため強い反抗心を抱いていた。しかし、ヤーデ伯がハン・ノヴァの祖であるギュスターヴ13世の意志を継ぐ人材であることは周知のところであり、あくまでもケルヴィンはハン・ノヴァ城の権利のみを主張する。そしてケルヴィンは、軍は駐留するもののハン・ノヴァの統治は元老院に委ねることを、締結される盟約に記したのである。このためケルヴィンと元老院の間に奇妙な同盟的関係が生まれた。ハン・ノヴァ城に駐留しロードレスランドを統括するヤーデ軍、そしてそれを横目にハン・ノヴァの独自の自治を行う元老院という不思議な状況が発生したのである。

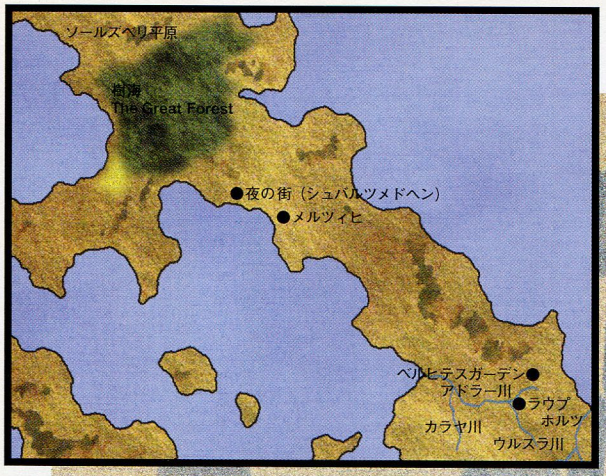
4 偽ギュスターヴ

ケルヴィンが没した後、あとを次いだチャールズはハン・ノヴァの統治に執着する。だが、父ケルヴィンの時代に結んだ盟約によりハン・ノヴァの元老院による自治権は認められおり、盟約の保護者であるヤーデ伯が自ら盟約を破壊するような行為は取れない。そのためさまざまな圧力を元老院にかけていたのである。特に駐留ヤーデ軍に対しての兵糧要請は日々その量が増やされていた。そして1305年、ついにハン・ノヴァはヤーデ伯チャールズの要請を断り、偽ギュスターヴ軍をハン・ノヴァに招き入れるのである。

元老院が懐柔した偽ギュスターヴはチャールズ軍を撃破したが、チャールズの子息デーヴィド率いる平和連合軍の前に敗退する。その戦いの後、ハン・ノヴァ条約がデーヴィドの手により締結された。元老院はその責により総辞職させられるものの院の存続は許され、各諸国との調印において独立自治が認められるのであった。こうして独立を正式に認められたハン・ノヴァはロードレスランドという交易の中心地として発展する。

▼元老院と諸勢力の関係





ヴァイスラントと中原を繋ぐようにして存在するグラン・タイユ。
古来よりその立地条件から、物流の中継地として繁栄してきた。
しかし、大地を南北に両断する巨大な峡谷グラン・ヴァレの存在が、
人の往来を難しいものにしていたのである。
そのため南北で統治体制の歴史は大きな違いが生じていた。
ここではそんなグラン・タイユの南北に注目する。

グラン・タイユ

Grand Teille

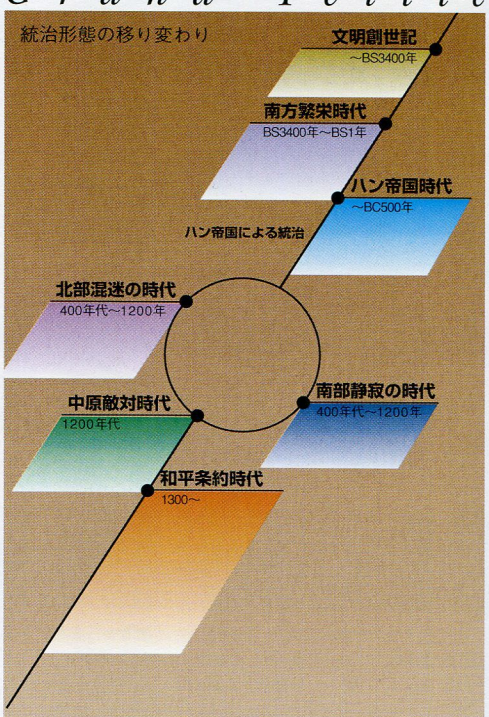
統治形態の推移

ロードレスランドから南東へのびるグラン・タイユ。まさしくその名の通り「巨大な尻尾」のようである。グラン・タイユは大峡谷グラン・ヴァレによって南北に分断され、南方・北方はそれぞれ文化的にも社会体制的にも大きく違う経緯を辿りつつ歴史を刻んでいる。

有史においてラルプホルツは、北からは中原の影響を大きく受け、南はヴァイスラントの影響を受けながら発展してきた。紀元前には北部に中原から広がってきた都市国家が建設されている。しかし、グラン・ヴァレの南においては共和政治を主体とする都市国家は存在せず、専制国家である王国が独自の政治形態を確立していた。文化においても独自の発展をたどり、最古の巨大モニュメントなどが作られているのもグラン・タイユの南部である。しかも、南部では紀元前にすでに繁栄記を迎え多くの国家が乱立している。この背景にはヴァイスラントで発見されたクヴェルの影響が強い。

その後、帝国時代にはグラン・ヴァレを渡る巨大な石橋が建造され、南北の交流は頻繁になる。当然、流通も盛んになりグラン・タイユの繁栄はとどまることがないと思われた。しかし、帝国崩壊後の混迷はグラン・タイユ北部を直撃し、南北の交流は絶え、これを嫌った南部は石橋を閉鎖。共に歴史の流れから取り残されていくのである。

グラン・タイユが最も繁栄したのは紀元前1000年頃であった。その後は中原との交流が減り、社会体制も他のイデオロギーに影響されることはなかった。そのため、古来からの支配体制が存続している。



3万5000年前	人類がグラン・タイユ地方へ渡来
9000年前	農耕文明が中原より伝来
BS5000年頃	村落の誕生
BS3400年頃	村落の統廃合によ国ができる
BS3000年頃	秘密裏にクヴェル流入しはじめる
BS2650年	最古の巨大モニュメント作られる
BS2334年	ティヴェリウスの戦い
BS2279年	古代王国が誕生する
BS2000年頃	クヴェル・民族の大量流入はじまる
BS1900年代	ヴァイスラントの民との融和により再編がはじまる
BS1800年代	国家が乱立する
BS1500年代	中原との貿易盛んに
BS1000年頃	通貨統制により商業が充実
BS800年頃	古代王国によって国家間の統制が成立
BS121年	ハン王国の侵攻
	グランタイユ連合締結
BS1年	グラン・タイユ最後の王家が破れ、ハン帝国の支配下へ
紀元年	グラン・ヴァレ南部に帝国配下のラウプホルツ公国誕生
64年	グラン・ヴァレに石橋の建設はじまる
100年	グラン・ヴァレの石橋完成する
101年	ヴァイスラント遠征
210年	グラン・タイユ地方への増税
301年	ヴァイスラント遠征再開
374年	グラン・ヴァレの石橋建設現場で反乱が発生する
445年	グラン・タイユ一斉蜂起
453年	第一次ハンの戦い
	グラン・タイユ解放
473年	反帝国連合の崩壊
600年代	グラン・タイユ北部にてモンスター発生
670年頃	グラン・タイユ北部無国家へ、各都市ごとの統治に
1256年	帝国による南方遠征の開始
1257年	夜の街、ギュスターヴ帝国の支配下へ
	ギュスターヴ、グラン・タイユ北部を掌握
1259年	2次南方遠征
1260年	南方同盟の締結
	グラン・ヴァレ攻防戦（1回戦）
	ギュスターヴ、グランヴァレを境に支配権の確立
1263年	3次南方遠征
	グラン・ヴァレ攻防戦（2回戦）
1265年	4次南方遠征
	ラウプホルツ王子エドムンド誕生
	ギュスターヴ、ラウプホルツ公国へ侵攻
1266年	アドラー川の戦い
1267年	グラン・ヴァレ攻防戦（3回戦）
1269年	5次南方遠征
1273年	カンタール、グラン・タイユ北部を支配下に
1278年	ラウプホルツ軍、グラン・ヴァレに集結
	ラウプホルツ公急死する
1289年	ラウプホルツ公エドムンド後継者争いに介入
1290年	ラウプホルツ軍、グラン・ヴァレを越える
	ソールズベリの戦い
1297年	ラウプホルツ公国、帝国と和解
1305年	サウスマウンドトップの戦いに援軍を派遣
	ハン・ノヴァ条約

ラウプホルツ公国

紀元年～

世界最古の王国の血統を伝える国、それがラウプホルツ公国である。ラウプホルツは紀元前１年にグラン・ヴァレで帝国に敗北した後、ハン皇帝の政略によって公国として存続した。それは辺境であるグラン・ヴァレの南方まで帝国の統治が行き届かないと考えた帝国が、ラウプホルツを懐柔し皇帝との血縁を結んだ上に統治を委任したのであった。その後、ラウプホルツは帝国崩壊後も領地を維持し続けたのである。



▲ラウプホルツ城下

1 鎖国政策

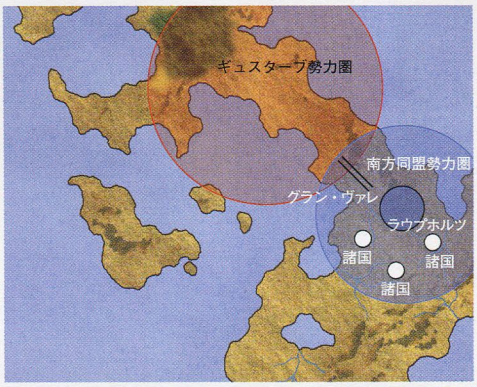
グラン・タイユ南部では古来より民族意識が強く、民衆は民族の象徴である王家を中心に強固な連帯を保っていた。ラウプホルツ公爵はこうした民衆意識を政治の基盤におき統治に利用していた。国政に関しては、公爵はあくまでも決定機構の長として存在し、特別な有事が発生しない限り権限を行使することはなかった。政務は古来からの家臣団が公爵補佐として担当し、他の国に類を見ない優秀な官僚組織が実務にあたっていたのである。

ラウプホルツ軍の兵卒は何代にも渡り王家に仕えた家臣団が形成していたため、王家への忠誠は絶大であった。そんな強固な信頼関係のもと組織されたラウプホルツ軍は強力な軍隊であり、グラン・タイユ南部の安定に大きく貢献していた。そのため反帝国連合を組織し帝国が崩壊した後は、南部の領主たちにとってラウプホルツ公国は指導者的立場となり敵対する存在ではなくなっていく。南部の安定ぶりは、戦乱が続いくグラン・タイユ北部とは天地の差があった。

2 鎖国政策

帝国崩壊後、戦乱に巻き込まれた中原に対しグラン・ヴァレの南に位置していたラウプホルツでは安定した治世が敷かれていた。しかし中原の混乱は次第に南下し、グラン・タイユ北部を巻き込みはじめる。混乱の渦はとどまることなくグラン・ヴァレにまで達し、帝国時代に建設された石橋など多くの社会福祉的な構造物をも崩壊させていった。このことに対して脅威を感じたラウプホルツの首脳部は石橋の破壊を決意し、北部からの進入や混乱の流入を制限する政策に打って出る。この政策が功を成し、混乱がグラン・ヴァレ南部に広がることはなかったのである。その後、使用できる石橋を１つに制限し、その利用者に対しては多額の交通税と厳しい取り調べを科すことで民衆の流入を制限した。これは不穏分子や北部の混乱の流入を防ぐだけでなく、戦乱のためその需要が高まっていた北部へクヴェルが流出することを防ぐ効果があった。

この一種の鎖国政策が、ラウプホルツの繁栄を維持し続ける大きな要因となっていた。こうして約700年の間、歴史上に登場しなくはなるものの、ラウプホルツは安定した繁栄を続けたのである。



▲２大勢力の勢力図

3 南方同盟の締結

ギュスターブ13世の南方遠征によりグラン・タイユ北部が掌握されると、グランヴァレ南部の諸国たちは危機感を持つようになる。彼等の多くはラウプホルツ公国へ赴き、公爵軍を中心とした南方諸国による共同防衛を説いたのだ。ラウプホルツ公爵はこれを快諾し、ここに南方同盟が組織されるのである。これは800年前に組織された反帝国同盟以来のものであった。

同盟軍はグラン・ヴァレにおいてギュスターブ軍を敗走させる。この後、４度に渡り同盟軍はギュスターヴ13世軍の侵攻と対峙する。特にギュスターヴ13世による４回目の南方遠征では、ラウプホルツの王都付近まで侵攻される。辛くも冬の到来と、ラウプホルツの別働隊による敵の補給線遮断の成功により撤退させることに成功するのであった。

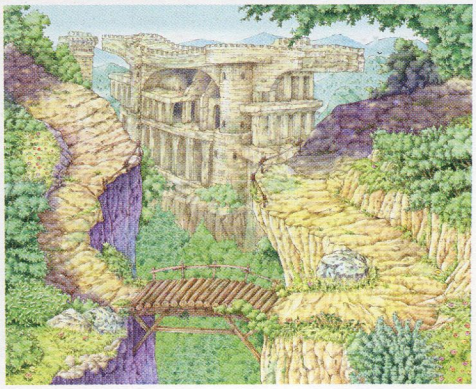
4 北方遠征（後継者戦争）

エドムンドは公爵に即位すると北方遠征を宣言する。この背景にはさまざまな憶測が噂された。その中にはカンタールの娘と名乗る女性の進言により、側近ともども公爵が乗せられたのだという流言もあり、しかもこれがもっとも真実味を帯びていた。確かにハン・ノヴァの混乱に乗じての中原へ侵攻は勝算があった。だがそれは、長きに渡り自国の繁栄を維持してきた先代達の政策を変えることになる。そしてその結果はラウプホルツ軍の敗北であった。

帰国したエドムンドは退位し、進軍を未然に阻止できなかった側近衆は更迭された。その後新たな公爵の下、中原勢力との和平会談の可能性を模索する。そして、さまざまな障害を乗り越え、1303年に念願の平和会議参列に漕ぎ着けるのであった。

topic グラン・ヴァレの噂

1200年代、グラン・ヴァレはラウプホルツの庇護を受けた男爵が統治していると伝えられている。だがそれは、ラウプホルツ自身の政策であることを隠すための流言である、という噂もあった。



グラン・タイユ北部地域

グラン・ヴァレの北側にあたるグラン・タイユの北部地域は、帝国時代に大きく発展した。もともと中原の影響を強く受けていた地域であり、いくつかの都市国家が存在していた。しかし、国家として大成していくような勢力をこの地から生み出すことはなく、絶えず為政者の下で支配されてきた地域である。

1 帝国時代

グラン・ヴァレの南側においては、クヴェルの恩恵から早い時代に成熟した文明が成立していた。王国を中心とした諸国が発展したのもこのためである。しかし、クヴェル伝来の遅れた北側は、どちらかというと中原の都市国家による文化圏に属していた。そのため農耕産業を中心にした共和制の都市国家が成立していく。しかも、中原のような都市間の衝突は生じていなかった。時代を経ても自由な気質が残っているのは、この共和制の成立に端を発している。

その後、ハン帝国の旗下となってからはヴァイスランドへの中継基地として、また新たに採掘をはじめた感応石の鉱山をベースとして商業を中心に発展していく。また帝国は既存の都市に対し領主を任命することはなく、直接的な自治領として総督などを派遣して統治していった。

2 混迷期

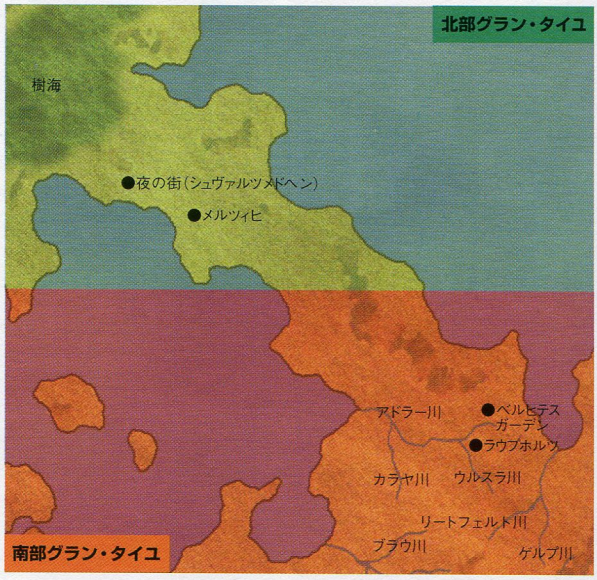
帝国崩壊後、貴族などの流入により支配層の再編がはじまった。いままで領主的存在がいなかった各都市にも、利権を巡って権力者が群がったのある。当然のごとく争いも発生し、すべての都市は戦火に巻き込まれることになった。帝国時代に建造された多くの施設も破壊され、繁栄を誇っていたグラン・テイルの商業都市は崩壊していく。その後、中原において発生したモンスターが南下し北部地域を飲み込むと、利権を争っていた者も離散していったのである。

だが、もともとこの北部地域で暮らしていた者たちはこの地を捨てることはなく、支配層のいなくなった廃墟の都市で、モンスターと戦いながら復興活動をはじめたのだった。その後、統治者のいないことを良しとして犯罪者などが多く入ってくる。だが、たとえ犯罪者だろうとも街に来た者は受け入れる姿勢から、犯罪者側の不思議な連帯感が最低限のモラルやルールを守らせるようになっていった。こうして、もしこのルールを破れば同じ仲間から処断されるという、見えない不文律ができたのである。それ以後の北部地域は、不文律という統治者のもとに繁栄していくのである。

その後、ギュスターヴ13世やオート侯カンタール、そしてヤーデ伯一族による統治がなされるものの、北部の各都市に軍事的にも政略的にも介入しようとする勢力はいなかった。ギュスターヴ13世に置いては、シュヴァルツメドヘンへの海賊襲撃を事前に察知し、街の守備のため軍を動かしてすらいる。確かにこの襲撃を期にシュヴァルツメドヘンを支配下に組み入れようと画策していた節はあるが、その後もこの自由都市を黙認し介入することはなかった。

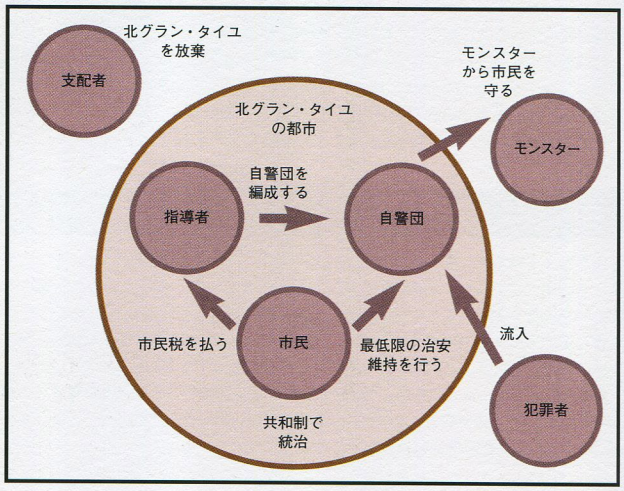
確かに、夜の街と呼称されるシュヴァルツメドヘンをはじめとして、一都市国家として成り立つような都市がいくつか存在している。しかしその都市には領主や元老院などの決定機関はなく、民衆の間に存在する共通のモラルや約束ごとで治安が保たれていた。当然、治安を維持する勢力など存在せず、唯一自警団的存在があるだけである。

▼南北のグラン・タイユ





▲自由都市、夜の街（シュヴァルツメドヘン）



▲自由都市の自治組織



東大陸の最南端に位置するヴァイスラントは極寒の大地である。
人類発祥の地から最も遠く、生物が生きていくうえで
極悪なこの環境のなかでも、人々は生活を営んでいる。
それはこの人を寄せ付けない大地が、
人に富をもたらすクヴェルの発祥の地であるからであった。
ではこの極寒の環境にどのような社会が存在するというのだろう。

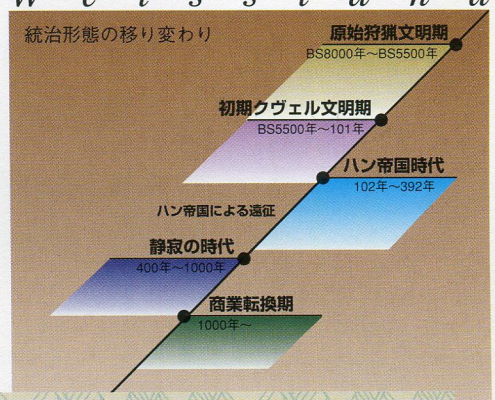
ヴァイスラント

Weissland

統治形態の推移

紀元前8000年、人類がこの地に足を踏み入れて、ヴァイスラントの歴史がはじまる。しかし、この極寒の大地では文明の成熟はなく、部族による社会構成が続き、国家のような勢力は出現していない。また、ヴァイスラントへ侵攻してきた勢力も有史以来ハン帝国だけであり、しかも大規模な武力衝突は起こらなかった。これはすべてヴァイスラントの環境に起因している。極寒の大地はクヴェルが産出されなければ支配する価値など無く、また人も好んで生活をしようと思わなかった。

実際、クヴェルの産出量が減り帝国が崩壊した後は人の渡来など途絶え、北方の文明からは忘れられた大地となっていったのである。しかし、メルシュマンで四侯国が成立し勢力争いが激化すると、更なる戦力を求めティガーの渡来が再開する。その後、南大陸でツールが開発され安価な防寒具が開発されると、ナの国の商人などを先頭に人がやってくるようになり、交流が盛んになっていくのであった。



BS8000年頃	人類が渡来する
BS6000年頃	村落の誕生
BS5500年頃	クヴェルの発見
BS3000年頃	秘密裏にクヴェル流出しはじめる
BS2000年頃	クヴェル・民族の大量流出はじまる
BS1900年代	グラン・タイユの民との融和により再編がはじまる
102年	ハン帝国の遠征軍が進入
100年代	中原との流通が確立
200年代	定住民族が非定住を上回る
	ティガーの渡来はじまる
392年	第6次ヴァイスラント遠征
400年代	人の渡来が無くなる
900年代	ティガーの渡来再び多くなる
1000年頃	商人、ヴァイスラントへ

部族社会

ヴァイスラントはクヴェルが産出されなければ、人を寄せ付けるような環境の大地ではなかった。その寒さは農作が不可能などころか、人が日々の生活を営むのさえ支障が生じるほどなのである。従来、ヴァイスランドの民は狩猟によって生計を立てていた。それは人類がこの地にたどり着いてから続くスタイルであり、クヴェルが発見されてからも変わることはなかった。

1 変わらぬ社会

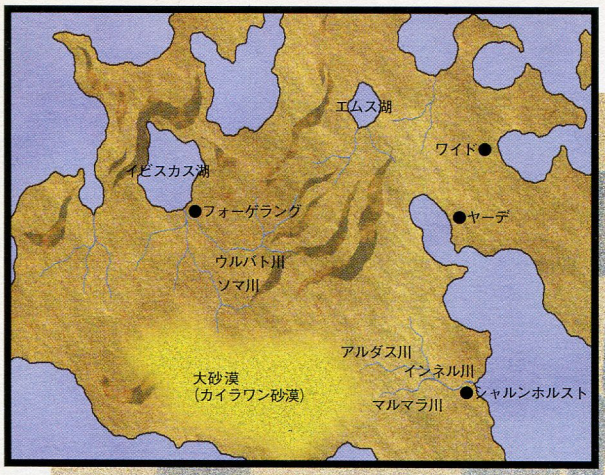
狩猟を中心にした生活と極寒の環境では人口が増加することなどなく、人々は親族の延長上のような最小の社会を作ればよかった。そのため部族社会以上に社会体制が成熟することなかった。また、社会を拡大する必要もなかったのである。社会を統括するのは見識者である長老であり、長老のもと各親族の代表が集い意志の統一が図られていた。それはクヴェルの発見後も変わらないスタイルであった。ただし、クヴェルの恩恵を受け、社会体制の変化を望んだ者は、ヴァイスランドの地を離れていったのである。

2 商業中心の社会へ

狩猟を中心にした部族社会は、1000年頃までに非定住から定住に変化していった。ティガーの渡来が増え、それにつれて商人の渡来も増えていった1000年代になると、狩猟の生活から渡来してくる旅人を相手にした生活に変わっていく。そのため完全定住型の村落が増え、社会体制も部族制から商業を中心とした村の社会へ変化していった。

▼完全定住型の村落





人類はこの母なる大地に誕生し、自然の摂理のなかで進化していった。
しかし、ヴァイスラントでクヴェルが発見されると、
人類史のスポットライトは東大陸へ移っていく。
だが、南大陸では独自の繁栄を保ち、
さまざまな技術を発展させていったのだ。
そして、培われた技術力がツールを生み出す。
ではその社会体制はどのようなものであったのだろうか。

南大陸

Austrix

統治形態の推移

南大陸は「人類発祥の地」と呼ばれる大地であり、人々が自らの力で切り開いて来た大陸であった。治水を活かし土地を開墾、農耕技術を確立させ村を作り上げる。鉱物を精錬し武具を作り、未知なる大地を切り開く。

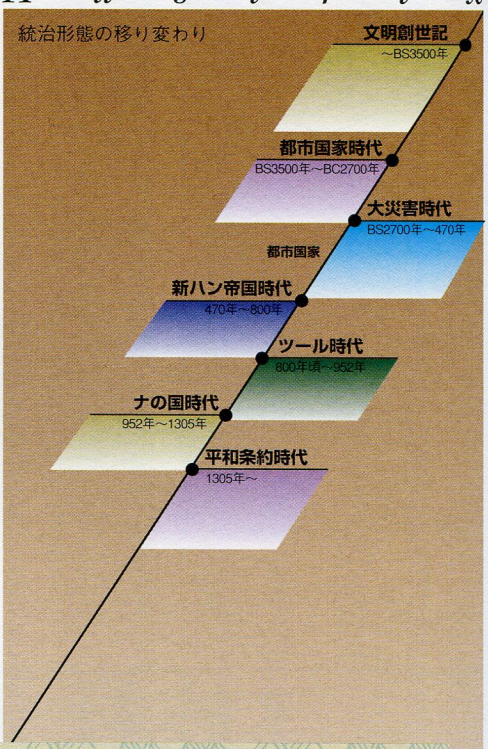
クヴェルによる文明とは異なった文化を造り上げ、南大陸は独自の繁栄を保ってきた。400年代に東大陸から五賢帝の子孫が移民してくるまでは、まったく術とは無縁の世界であったのだ。この経緯が後日、鉄の時代を作り出す大きな要因となる。

415年、五賢帝の子孫による都市国家が建国され、その都市に東大陸でハン帝国が崩壊したのを機に人々が集いはじめる。そして、新帝国が建国された。新帝国は「ナ」と名称を変えるが、この国の建国が南大陸を再度舞台に押し上げる原動力となる。そして、スポットライトを浴びるきっかけとなったのが、フォーゲラングでのツールの開発である。

南大陸の歴史のすべては、このツール開発への流れだったと言ってもいいだろう。クヴェルが発見されなかったのも、クヴェルの伝来が遅れさまざまな技術が温存されたのも、そして、五賢帝が移住して来て国家を作ったのもである。

すべての事柄が集約されて南大陸には、広大な大地が戦乱に明け暮れる東大陸とは違った支配体制を作り上げた。さらにハン帝国時代に形成された階級制が南大陸の必然性を高め、新時代の盟主としていくのである。

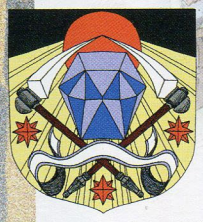




400万年前	人類誕生（南のサル）
250万年前	道具登場（器用なサル）
170万年前	直立原人の登場
数万年前	現生人類の誕生
3万5000年前	旧原人消滅
1万年前	農耕文明の誕生
BS7000年頃	村落の登場
BS6000年頃	青銅器の誕生
BS3500年頃	都市国家の形成
BS3300年頃	製鉄技術の誕生
BS2700年頃	大洪水
BS800年代	通貨の登場
BS400年代	鉄の精錬技術の普及
BS100年頃	ハン王国との交流始まる
50年	商人の台頭
107年	大干ばつ
320年	総人口大干ばつに戻る
400年頃	東大陸からクヴェルの伝来
400年代	東大陸から知識階層を中心に民の流入進む
415年	五賢帝の子孫により都市国家が建設される
470年	新ハン帝国建国
547年	新帝国の下に連合国として統一される
600年代	南大陸の黄金期始まる
800年頃	ツールが発明される
952年	新帝国、帝国名を廃止。「ナ」と呼称しゆるやかな連合国に
1240年	ギュスターブ13世ワイドを掌握
1247年	ギュスターブ13世、東大陸へ出兵する
1271年	ケルヴィン、ハン・ノヴァを放棄しヤーデに帰還
1280年	ヤーデ伯トマス卿死去
1281年	ケルヴィンヤーデ伯授受のためナの国へ
1289年	ショウ王、ケルヴィンを召還
1292年	ケルヴィン没
1303年	ナのショウ王没 和平会議（第1回）はじまる
1305年	第6回和平会議 ハン・ノヴァ宣言

ナの国

470年～



952年に名称を制定した「ナ」の国は、南大陸の大半を統治していた大国である。ただしその国家体制は、母体である「ナ」の国を中心に王国や都市国家が配下に集った連邦国家であった。

もともと新帝国と呼称し南大陸を統一した「ナ」の国は、東大陸より移住してきた五賢帝の末裔が現在の首都グリューゲルに都市国家を建国したのが起源である。その後、穏健派であり人格者として信頼の厚い領主を慕い、多くの人々がグリューゲルに集いはじめた。領主の庇護を求め、彼の下に集ったのは個人だけではない。領主とともに渡来した高度な術と神秘的なクヴェルの恩恵が、他の都市国家や領主国をグリューゲルの旗下へ走らせたのである。

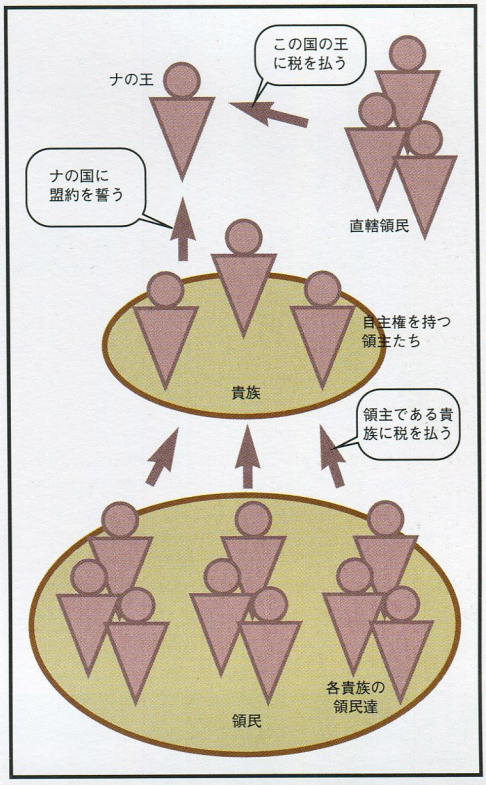
こうして自ら行動することもなく国力が増強されていったグリューゲルは、ハン帝国の崩壊を受けて、470年新ハン帝国を成立させ帝国の正当なる継承を宣言した。「ナ」の国が東大陸の国々の爵位に対して権威的な裏付けを行うのは、ハン帝国の皇帝の血筋を継承しているためであった。また建国以来、世界の中心として存在し各国の子息が礼儀作法の修得に集まるのは、「ナ」の国が彼等にとって盟主的な存在であり尊ぶ国であったためである。そして「ナ」の国は、547年に戦闘による流血を呼ぶことなく南大陸を統一するのだった。



▲主都グリューゲル

1 爵位の任命

権威を重んじる貴族階級にとって五賢帝の子孫という立場は大きなカリスマとなり、各地の貴族たちを治める大きな要因となった。また世界で唯一爵位の任命権を持つことも大きな意味を持っていた。しかし連邦国家である以上、各領主には自治権が認められおり、ナの王といえども直轄領以外の内政に介入する事はできなかった。そのためナの王の実務といえば、外交に関することや貴族間の争いの調停役などが殆どであった。民衆はナの国の臣民というよりも、貴族たちの領民という意識が強かったという。しかし、民にとってナの宮廷は崇拝の対象であり、そのカリスマ性は非常に大きかったのである。



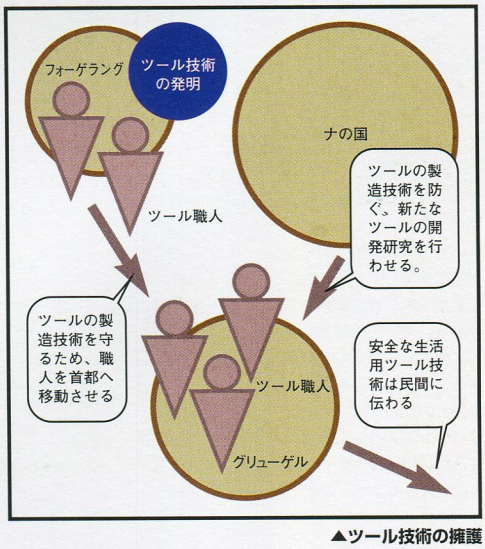
▲王と貴族と領民の関係

2 自治政策

ナの国の建国時にとられた政策は連邦に参加した全ての諸国に、自治権を与えるものであった。そのかわり領主たちはナの国に盟約を誓うことを義務づけられた。権限と兵力は地方に分散した為、特定の勢力が過大な力を持つことがなくなった。しかし1200年代に入ると、ヤーデ伯が東大陸に勢力地を持つようになり、ナ国の軍事バランスを崩し始める。

3 ツールの発明

800年代初頭にフォーゲラングでクヴェルを模したもの、ツールが発明されると、ナの王はその製造技術を持つ者たちを首都に集め、更なる研究を行わせた。これには2つの意味があった。1つは純粋にツール技術の発達を望んだものであり、もう1つは、この技術が南大陸の平和を壊すことのないよう監視することであった。その後、安全なツール技術を民間に解放すると多くのツール製品が生産され、これにより鉄製品からツールへの転換が始まった。



▲ツール技術の擁護

4 治安維持部隊の派遣

800年代、ナの国の南西部地方の貴族が鉱山の所有権をめぐり、軍を動かし争い始めると、ナの王はその貴族たちに和解を求めた。しかし彼らはこれを無視し、私兵による戦いを繰り返したのである。この争いの被害が民間人に及び始める。ナの王はグリューゲルの正規軍を派遣し、ツールで武装した正規軍は圧倒的な力で両軍を制圧した。正規軍はそのまま領地に駐軍して治安維持に務め、その後貴族会議を開き両貴族の領地を没収。ナの直轄領に組み込んだ。

ヤーデ



▲ヤーデ領の風景

ナの国ではその連邦下に多くの国が存在している。その国の体制には都市国家、共和制の自治府、王国などさまざまなスタイルがあった。そのなかで最も多かったのが領主による統治領である。ヤーデもナ国連邦を構成する領主国の1つであり、連邦構成国の中では大きな発言力を持っていた。

もともとヤーデはナ国が成立する以前より現ヤーデ周辺を本拠とした土豪であった。だが、グリューゲルが勢力を拡大し新帝国を成立させると、皇帝に臣従し伯爵位を享受。ヤーデの領地を確保されたまま、家臣として新帝国の政務に参加したのである。ヤーデ伯がナの国内で常に強い発言権を持っているのは、建国時に臣下となったこのことが大きな要因の一つでもあるのだ。そして連邦制移行後は完全なる自治権を確立し、ヤーデ伯として今日に至っている。

1 ヤーデ伯の地位

ヤーデは都市国家ではなく、所有する領地を統括する領主国である。領内にはヤーデ伯邸がある中心の町ヤーデ以外にも村落が存在し広く人々が暮らしている。この地の統治は伯爵家が自ら行っている。それは他の伯爵領同様、領地がさほど広くはなく領民も多いわけではなかったからである。

もともとナの国では、伯爵位を有する臣下は連邦の国政に参加し、グリューゲルに留まることが多かった。ヤーデ伯もグリューゲルに公邸を持っている。そのため常に国政に参加している伯爵には、権利や権限が集中することが多かったのである。そこで伯爵位を保有する者、伯爵位を任命され国政に参加する者は国力の低い者を選ぶのが通例になっていた。つまり国力は低いが地位は高い形を意図的に作りだし、権力集中による連邦の腐敗を阻止していたのである。

そのためヤーデ伯の領地は伯爵家が統括できるほどの領地しか与えられず、特別な統治機構を持つ必要も無かったのである。領主はグリューゲルで国政に参加していることが多いため、領地の統治は子息や親族が行うことが大半を占めていた。

2 ナ国家臣として

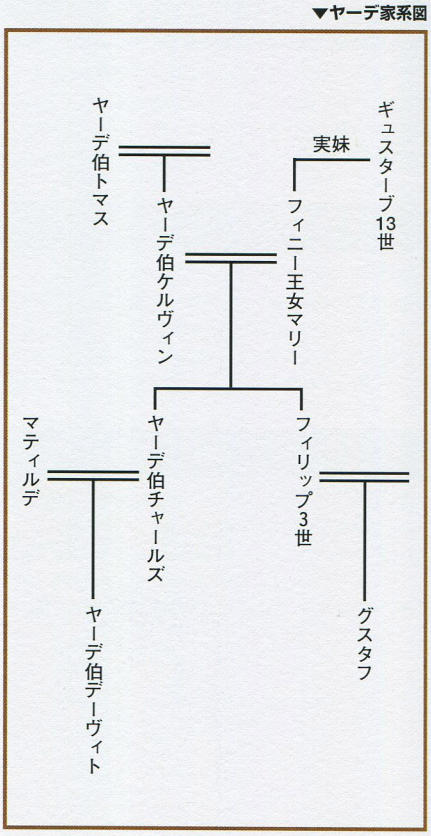
1200年代、ギュスターヴ13世の登場はヤーデ伯の立場を揺るがせた。当時ヤーデ伯トマスはナの国で大臣級の政務にあたる高級官僚であった。ギュスターヴ13世が勢力を拡大していくのには何ら問題もなく、トマス自身も彼の東大陸上陸に協力し支援の軍勢を向かわせている。問題は自らの子息ケルヴィンにあった。

ギュスターヴ13世の親友として共に行動することにより、ケルヴィンは自らの力を拡大していた。ケルヴィンはトマスの嗣子であり次期ヤーデ伯である。つまりケルヴィンの力が増強されれば、当然周囲はヤーデ伯トマスの権力拡大と見る。それはナの国内でヤーデ伯の立場を微妙にしていった。そこでトマスはケルヴィンにあくまでもヤーデ伯嗣子であることを尊重し、オブザーバーとしての立場からギュスターヴ13世と接するようにと指示する。

ヤーデ伯トマスもナの国でギュスターヴの正当性を主張し、強いてはケルヴィンの行為の正当性を確立しようと奔走した。しかし、トマスの苦労が報われるかと思われた矢先、ケルヴィンがギュスターヴ13世の実妹であり、しかもオート侯カンタールの妻であったマリーと結婚したとの報が伝えられる。トマスは職務を辞して立場の改善を図ろうとするものの、当時の国王であるショウ王に留保され、宮廷に留まった。その後も義に流されて行動するケルヴィンの行動から、ヤーデの領地やそこで暮らす民の生活を守るためトマスは奔走を続ける。それは1280年に93歳で他界するまで止むことはなかった。トマス卿の最後の言葉はいまなお東大陸で戦闘を繰り返す息子に対しての「バカ者…」であったという。

このトマス卿の交渉手腕がヤーデの政策であるといえ、この能力と手腕はトマスの曾孫であるデービットに受け継がれる。そして、トマス以上の苦境を巧みな交渉手段で切り抜け、ヤーデ伯領を維持していくのである。

▼ヤーデ家系図



ワイド

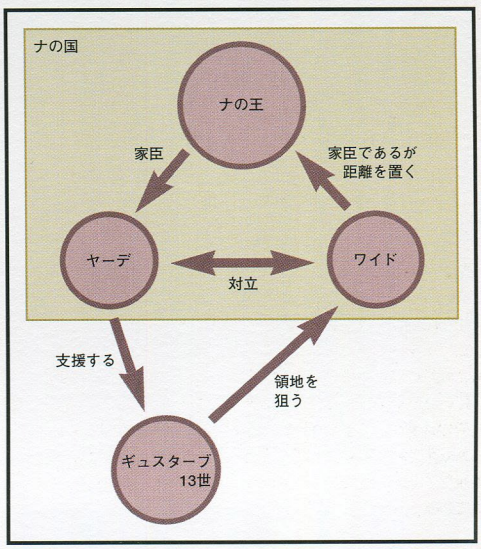


▲ワイド居住区

南大陸の東海岸は肥沃な大地が広がり、古来より民が集中していた地域である。そのなかで多くの都市国家が誕生している。もともとワイドも共和制の都市国家として東海岸に誕生したが、紀元前には現在のような領主による統治へ移っている。

ワイドは絶えずナの国に敵対している訳ではない。それはナの国の紋章が使われている点からもわかるように、ワイドはいまなおナの国の配下として連合を構成している国なのである。ただこの数世代に渡り、ワイドの領主はナの国の首脳部に対し反発的なスタンスをとり続けていた。そのため南大陸で、ワイドは反ナの国の急先鋒と捉えられてきたのである。

▼ワイドとナ国の関係



1 人材の枯渇

ワイドはかつてより優れた家臣によって支えられてきた国である。家臣の中にも自らの力量を自由に活かそうとする気風があり、内政は常に活発に行われてきた。貿易を中心にする商業が盛んとなり、現在の国力を維持していたのである。しかし、絶えず軍政に関しては後手に回っている。それは宮廷が文官中心の組織であったため、軍事的判断力に欠けていたからである。この欠点が解決しない以上、強国であるナの国に対して直接反旗は掲げられない。そこでワイドでは幅広く軍略を展開できる人材を捜していたのである。

2 ギュスターヴ統括後

ギュスターヴ13世にワイドが制圧された後、ワイドはギュスターヴ13世の意志のもと先の領主に使えていた家臣団が政務にあたっていた。事実上、首のすげ変えが起こっただけで、ワイド自身の組織体制に変化はなかった。ただ軍部に関しては鋼鉄兵などの組織化をギュスターヴ自身が執り行ったため、軍事的空白が無くなったのである。

ギュスターヴ13世が東大陸へ侵攻したあとは、ヤーデ伯が留守を預かる形で街を統括し、政務は残された文官によって何の支障もなく実施されていった。

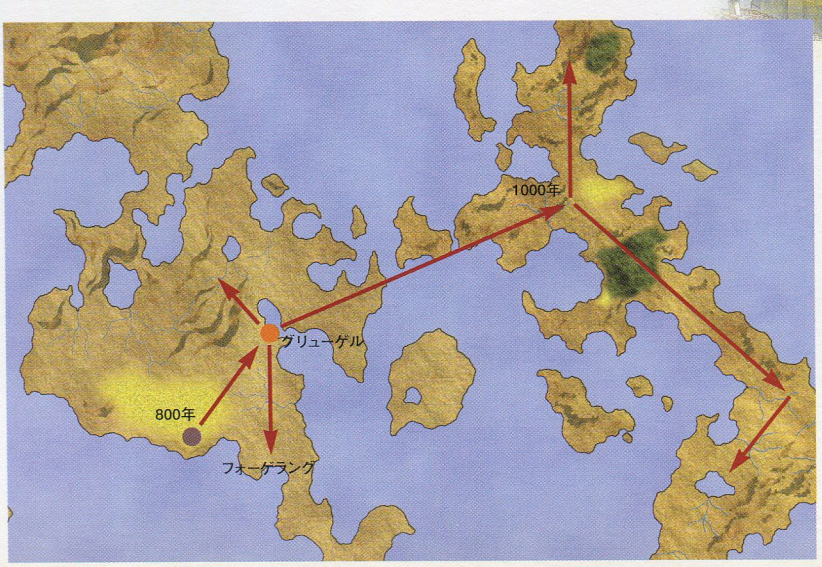
フォーゲラング



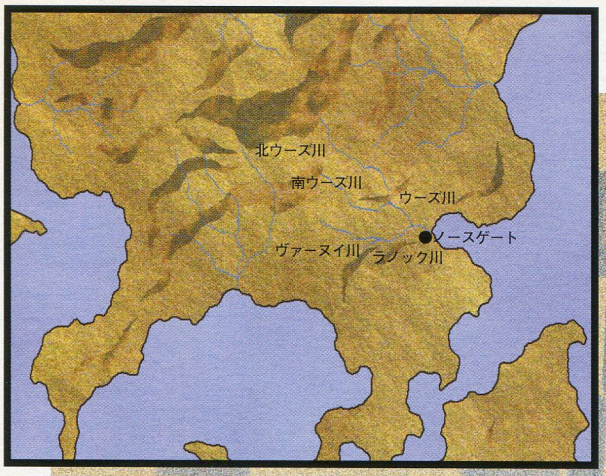
▲フォーゲラング

南大陸に広がる大砂漠の中央部に位置しているフォーゲラング。近隣で感応石の鉱脈が見つかったことにより、ツールの開発がはじまった都市である。

町自体は商業を中心にした産業によって成り立っており、その統治は民による自治に任されていた。形式的にはナの国の直轄地であるが、実際にナの国はその町の特徴を尊重し、ツール開発と産業の発展のモンスターに対する保護政策を展開している特別地域である。ナの国としては、荒野に存在する町のため最低限の守備隊を送っているものの、その自治には一切関与しなかった。



◀ツール技術の伝来



古来より人を寄せ付けなかった大地、北大陸。
温和な気候による豊かな大地の華と、
凶暴なモンスターという棘をもつ薔薇のよう大陸である。
有史以来、その棘は人類の進入を拒み続けてきた。
それでも多くの人々が華に引き寄せられ、このフロンティアを訪れた。
では、どのようにこの大地を開拓していったのだろうか。
ここでは開拓民の生活に注目する。

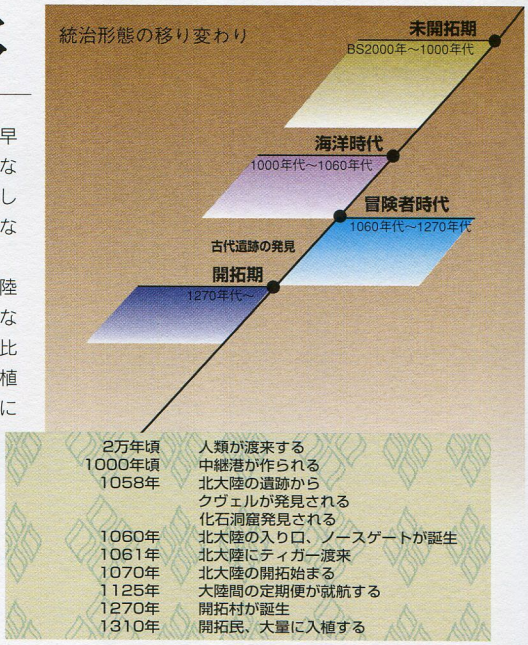
北大陸

Torionis

統治形態の推移

温暖な気候と多くの動植物が生息する豊かな大地が北大陸である。その存在は早くから南大陸の人々に知られていたが、その地に住み着く者は皆無だった。なぜなら、北の大地には他の大陸には生息していない、凶暴なモンスターが数多く存在していたからである。この地を探索した冒険者の日記には、帆船よりも大きく凶暴なモンスターがいたと記述されている。

1100年頃になると、比較的安全な海岸線沿いに貿易の中継港が作られ、北大陸への海路が確保される。そして、多くのティガーやヴィジランツが訪れるようになり、彼らは冒険の拠点とするため港付近のモンスターを駆逐。海岸沿いの治安は比較的安全といえるまでになったが、その後それを知った開拓民たちが北大陸に入植し始めたのである。また、常に危険と隣り合わせで生活している人々は、お互いに力を合わせこの大地を切り開いていった。そのため村人たちによる共同統治体制が長い間続いている。



2万年頃	人類が渡来する
1000年頃	中継港が作られる
1058年	北大陸の遺跡から クヴェルが発見される 化石洞窟発見される
1060年	北大陸の入り口、ノースゲートが誕生
1061年	北大陸にティガー渡来
1070年	北大陸の開拓始まる
1125年	大陸間の定期便が就航する
1270年	開拓村が誕生
1310年	開拓民、大量に入植する

ノースゲート

貿易の中継港、それがノースゲートである。作られた当初は補給資材用の倉庫と、それを管理する人間の住居があるくらいであった。やがて貿易船と共に人々が訪れ始める。そして彼らは港に船乗りのための村を作り、ノースゲートに定住していった。

船乗り相手の村であったノースゲートに、ディガーやヴィジランツが渡来すると、ノースゲートは彼らの冒険の拠点として発展していった。

村の運営は港の管理人を代表者として、村人たち全員の話し合いで行われた。代表の仕事は主に貿易船から港の使用料を受け取って、その資金で村の自衛団を運営することであった。



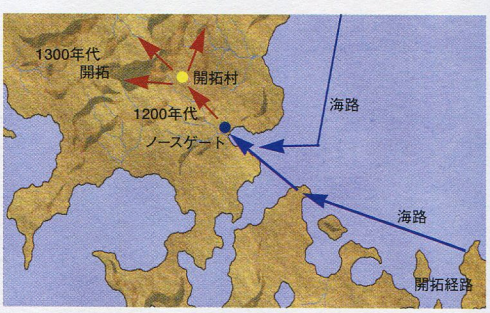
1 ヤーデ伯の地位

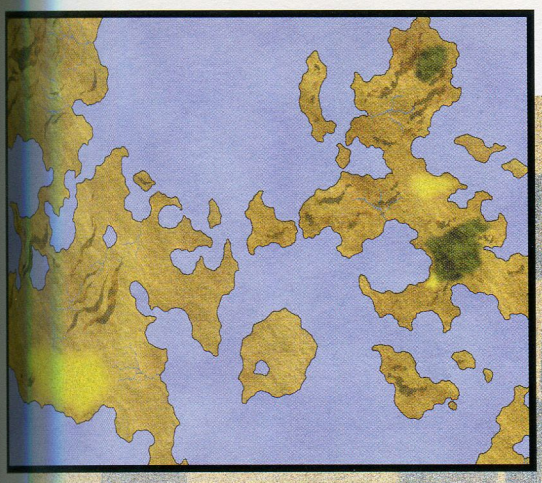
海上貿易が盛んになってくると、その利権を狙う貴族たちが現れ始めた。自由な気風の海洋商人たちは貴族たちの介入を嫌い、各国の王や宰相に働きかけて自由商業港としての権利を勝ち取った。

開拓村

人類の拡大指向は絶えない。新たな大地を目指してより奥地へと人は進んでいく。特にツールの開発によってより未開の地へとその手を伸ばしていった。その最先端が開拓村である。

開拓村には支配層などは存在せず、未開の地を開拓する者の共同生活が行われていた。しかし、開発が進むと開拓地にも導入制度が導入。それにより、村の運営や人々の生活も通貨によって支配されていった。そのため共同体といっても、より多くの通貨を扱う商店主などの発言力が強くなっていき、合議制の母体がうまれてくるのだあった。





戦乱を繰り返す東大陸とツールの開発により
商業が発展した南大陸の間には、交易が起こり流通が発展していた。
その流通の主役となったのが海運であった。
船舶の技術の発展により拡大していく商船団。
その補給基地として繁栄していく多くの港。
サンダイルを裏でささえる海運の状況をここでとらえていく。

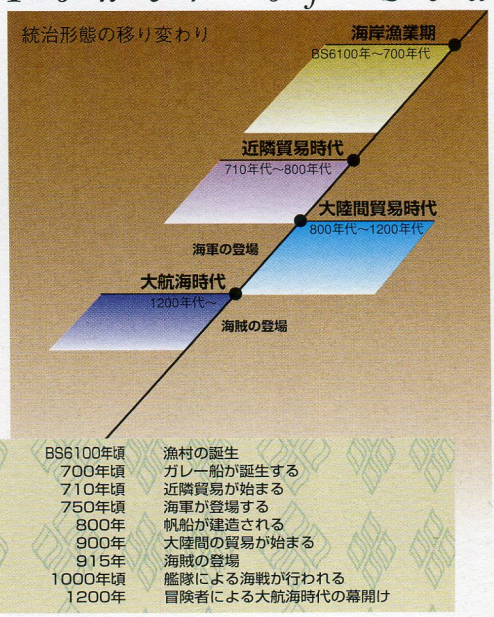
海洋勢力

Power of Sea

統治形態の推移

南大陸でツールが開発され、商人がサンダイル全域にその活動範囲を広げていくと、海洋での交流が着目されるようになる。快速艇の開発に成功し船舶の技術が発展すると、大陸間を直接船舶の航海で結べるようになった。そして商船隊などの海洋にて生計を建てる勢力が増大していった。

しかし、船舶には母港が必要であり寄港する港が必要であった。貿易を独自に行うならば、交易相手の領主の許可も必要となる。そこで交易権なる権利が派生し、港を持つ領主や海軍力を持つ国が商船団から税を徴収し始めたのである。しかし拡大した海洋勢力は新たな大地と、新たな交易品をもとめて未開の地へ踏み出していった。そのため海の民の衰退はなく発展している。



BS6100年頃	漁村の誕生
700年頃	ガレー船が誕生する
710年頃	近隣貿易が始まる
750年頃	海軍が登場する
800年	帆船が建造される
900年	大陸間の貿易が始まる
915年	海賊の登場
1000年頃	艦隊による海戦が行われる
1200年	冒険者による大航海時代の幕開け

島々の生活

海洋勢力が拡大していくと、既存の港だけでなく新たな中継港が必要とされていった。そのとき注目されたのが大陸間に点在していた島々であった。もともと島々には漁業によって生活する村落が存在していた。これは人類の発展の経緯のなかで定住していったものである。人が住める以上、そこのは水があり食料の補給が可能となる。多くの商船団はそのような村を中継基地にしていったのだ。また海賊などが村落に身を隠すことにより、村は活性化され定住する民が増えていったのである。当然、村が拡大すれば利権争いが起こり、その利権に群がる人々があらわれる。特に大陸の権力者がこの利権を見逃すことはなく、むしろその獲得へと動いたのである。

こうして島々は大陸の権力者によって征服され、統治されている。しかし、海運の航路上価値の低い島々は忘れられ、ほそぼそと漁業の村落が残るか衰退していった。なかには衰退した島を海賊がその活動の拠点とすることもあったという。

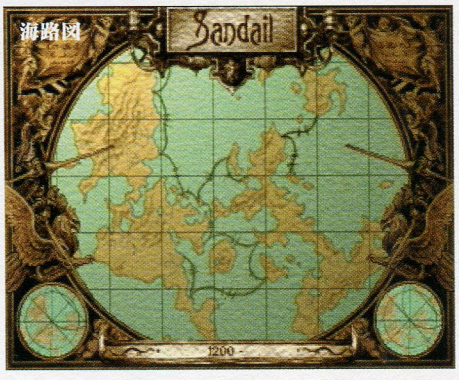


ミドルランド
南大陸と東大陸の中継点、のちにケルヴィンの拠点になる

海賊諸国
複雑な海流が輪割りを囲み、海賊達のアジドになっている

船乗りたち

船乗りや海賊は大陸の人々とは大きく違った倫理観によって統括されていた。特に術の技術以上に船舶に関連する技術が尊ばれる気風があった。それは海運技術の習得が絶えず死と接している船乗りならではの倫理観といえる。確かに、そこには術は使えて当然という考えがあったのは否定できない。しかし、大海原にのりだす彼らにとって重要なのは生き残ることだけではなかったのだ。彼らは権力に縛られることを嫌い、交易のための最低限の支配以外を受容することはない。しかし、各領主が独自の海軍勢力を整備し、強力な海軍を保有し始めると状況は変化する。海の民も母港などの領主国に所属することを強いられたのである。そして、それに反発する者の多くが海賊化していった。また、国の認可を受け公然と他国の商船を襲う者も現れた。



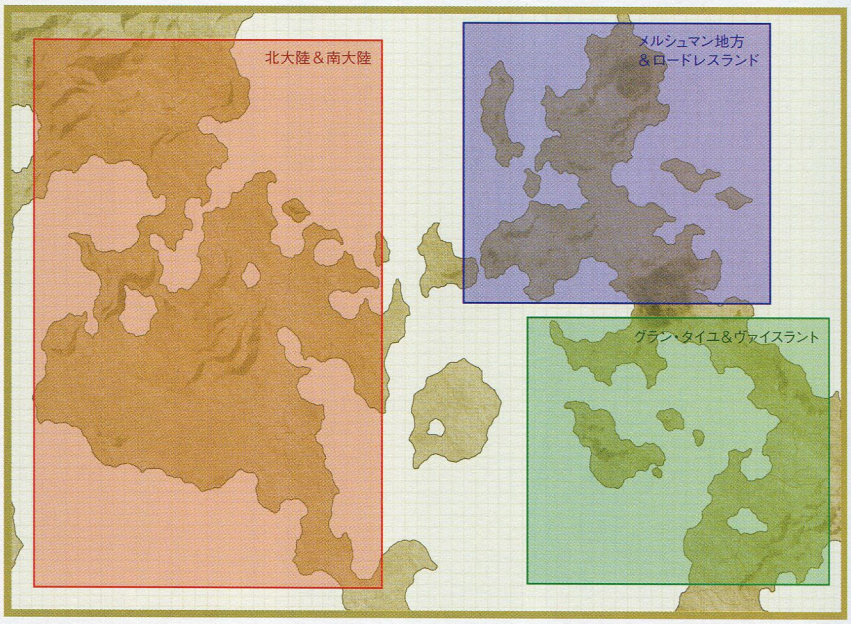
地理・文化

サンダイルで生活する人々の暮らし

『サガ フロンティア2』の世界に彩りを与えてくれるのが、ほんの小さな、見逃してしまいそうな細かい描写や演出だ。この項ではサンダイルの世界に息づく生活感と、それに裏付けられたゲームの演出、そしてゲームだけではわからない各国、各街、各キャラクタの状況について解説していく。なお、この項での解説は基本的にゲームスタート時、つまり1220年の状況を説明している。

サンダイルの３大大陸

サンダイルの世界は大きく分けて3つの大陸で構成されている。すなわち東大陸、北大陸、南大陸である。このうち人口が多いのは東大陸と南大陸となっている。とりわけ東大陸のメルシュマン地方は大きな街が多いため、人口も特に集中している。一方、北大陸は近年になり開発の手がおよび、小さな集落ができつつある。



サンダイル経済学

The economics of Sandail

サンダイルの各国・各街は特産品を別の国や街に運び、売ることによって利益を得ている。ツールを例にあげて考えてみよう。ツールは、ほぼフォーゲラングの独占販売状態。ここで造られたツールは世界各国に運ばれる。遠く離れたテルムでも一見それほど高価には感じられないが、実はそれなりに関税が掛かっている。店頭に並ぶ品は比較的安価なツールばかりで強力なツールを見かけることはない。これは強力なツールは生産地のフォーゲラングでも高価で、他国の店頭に並べても関税のおかげで法外な価格になってしまう、というのがどうやら真相のようだ。

さて、このツールを日本円に換算すると、どれぐらいの価値になるのだろうか？　劇中での説明はないがランチは5CR。現実の世界でランチが￥1,000円ほどと考えると、1CRが￥200程度か。ただしサンダイルでは月に500CRあれば暮らしていけるという。貨幣価値が現在の日本円よりも高いと考えられる。ということは現在の2、3倍の貨幣価値があるといえる。すると初期の装備品であるクロスブランチが１００CR＝￥20,000だから、サンダイルではその２，３倍の価値となる。果たしてこれを安いと見るか高いと見るかはギュスターヴやウィルに聞いてみないとわからないことだが、グラン・ヴァレに架かる石橋の通行料金10,000CRというのが法外な高さであることは想像できる。ちなみに通行料金はクヴェルでも可ということから、クヴェルの価値も推測できよう。



関税があちこちで掛かったあとの価格がこれなわけだ。手頃な価格なのは嬉しいが、もとの価格を想像すると…。

Sandail

北大陸&南大陸

未開の北と歴史の南…対照的な2大陸

北大陸は未開の地域。人間の開発の手が及ぶのを拒むように温帯地域から寒帯地域にまで広がる森林に覆われている。近年、ようやく人間の集落ができており、その集落の付近で太古の生物の化石が発見された。この発見により、クヴェルも発見される可能性が出てきている。

南大陸は人口も多く、政情も比較的安定した地域である。南大陸は東大陸に比べ術の伝来が遅かったため、鉄器の使用といった術以前の技術もまだ残っている。南部には“大砂漠”と呼ばれる砂漠が広がり人間の開発の手が及ぶのを拒んでいる。



人間の開発の手を拒む荒野。かつてはここも生物が生きることを受け入れた土地だった、と言われている。



①ラノック川
ノースゲートの脇を流れる川。と言うより川の脇にノースゲートができたと言うべきか。村人の飲料水として役立っているだけでなく、奥地の探検にも川を遡ることで使われている。上流でウーズ川と合流し、さらに北・南ウーズ川が合流している。

②タウゼント湖
フォーゲラングの生命線となる湖。人々はこの湖から水を引き、作物を育て、酒を造る。この湖は流れ出る川がなく、水底で海に繋がっているのではないか、と言われている。さらに魚介類も豊富でフォーゲラングに住む人々の食卓を支えている。

③ソマ川&ウルバト川
この両川はタウゼント湖に注いでいる。どちらもその源がはっきりしていない。特にソマ川は砂漠の中に水源があると考えられ、なぜ砂漠に水源があるのか、南大陸の謎の1つになっている。一説によると非常に高い山があり、そこに降った雪解け水だと言われるが。

④インネル川
グリューゲルそしてナ国の発展を支えた大河。グリューゲル付近でアルダス川と合流し、さらにマルマラ川と合流したあとシャルンホルストのところで海に注ぐ。この川がなければグリューゲルの発展はなく、ナ国の首都も他の場所であったろう。

COLUMN 1 サンダイルの人々の娯楽

サンダイルの人々の娯楽で一番ポピュラーなのが酒である。何しろ彼らはよく飲む。そしてよく食べ、歌い、踊る。この世界でよく飲まれている酒は、南大陸ではフォーゲラング産のバーボン、ヤーデ産のワイン。東大陸ではヤーデ産のワインが多いが、ヴァイスラントの酒“クヴェルの酒”が密かなブームを呼んでいる。元々、人の往来が少ないヴァイスラント以外の土地では知られる事はなかったが、ヴァイスラントを訪れた数少ない人々が徐々に広めることによって近頃にわかに脚光を浴びつつある。ゆくゆくはヴァイスラントの主要輸出品となり世界各国にその名が知られるようになることが予想される。総じて辺境の厳しい気候に住む人々の間ではアルコール度の高い酒が造られ、愛飲されているようである。

サンダイルの標準的な酒場。多くの場合、酒場は食事をとることもできるし、また宿屋を兼ねているものである。



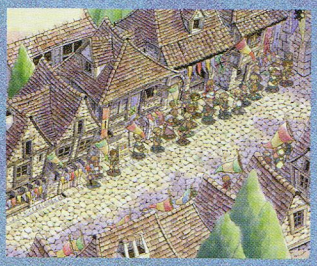
Sandail

メルシュマン地方&ロードレスランド

様々な意味でもっとも活発な地方

メルシュマン地方は世界的に見ても人口が多く、なおかつ豊かな地域である。この地方は「四侯国」と呼ばれる4つの国に分かれており、各国が勢力争いを繰り広げている。これらの国は貿易により国を発展させ勢力の拡大を図る政策を採っている。

ロードレスランドは熱帯に位置し、かつてハン帝国が栄えた地である。だがハン帝国の滅亡後はこの地域を治める者が現れず、モンスターと野盗が跳梁する不安定な地域となっている。



買い物客たちが行き来するテルムのメインストリート。食料やツールなどが豊富に揃っている。



①モート川
シュッドとフィニーにまたがって流れるメルシュマンでは最も長い川である。フィニーではこの川を利用し国力の増強を図っている。

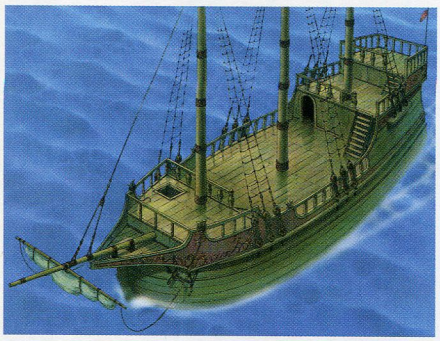
②マニクール平原
四侯国すべての国に広がる広大な平野だ。ここはメルシュマン地方の中央に位置するので、四侯国の間で幾度となく戦いの舞台となってきたのである。

③アナス川
かつてのハン帝国、そして現在でもヴェスティアなどの村を潤している川。ペンゾイル・ヴァルタザールの両支流がある。ハンの廃墟の北が水源である。

④ユノー海岸
ロードレスランド南西にある海岸で、ギュスターヴ13世が東大陸に上陸した場所。のちにヤーデの軍勢の遠征に使われる。ほぼ赤道上に位置している。

COLUMN 2 サンダイルの交通機関

サンダイルの交通網は非常に特徴的である。水上交通と陸上交通の進歩に大きな差があるのだ。水上交通の主力は言うまでもなく船だ。造船の技術は東大陸より南大陸のほうが、かなりリードしているようだ。例えばギュスターヴ13世が東大陸に再上陸した際に乗船していた船は、我々の世界で言うガレオン級か、それよりもさらに進化したフリゲート級並みのクラス。ちなみにフリゲート級はいわゆる「大航海時代」の末期に登場したものである。帆船としてはかなり進化したタイプなのだ。この造船技術を持ち、クヴェルの力を使った蒸気機関でも発明すれば、将来的にはクヴェル推進の“クヴェル船”が開発されるかもしれない。



ちょっとした商船でも大型クラスの船を使い、海を渡り商売をする。これが軍船だと、さらに大きなクラスに！

一方、陸上交通である。こちらは水上に比べてかなり遅れているようだ。まず動物に乗るということが非常に少ない。一般に“馬”と呼ばれている動物「ギンガー」も王侯貴族が乗る動物で、ステータスシンボルとなるほど非日常的な乗り物である。もしサンダイルで車輪やそれに匹敵する発明がされたときは、交易だけでなく様々な分野に影響を与え、発展を促すに違いない。では乗り物はどうだろうか？荷車などは登場しているのだが、それ以上に進んだ乗り物はないようである。術によって車輪を回転させることができれば、いきなり自動車が発明されるわけだが、現在のところそういった術の使い方は開発されていないようだ。

Sandail

グラン・タイユ&ヴァイスラント

術の歴史に深く関わりを持つ地域

グラン・タイユは北に樹海、南にグラン・ヴァレと自然の要害に挟まれた地域である。そのため人間の往来が少なく、孤立した状態になっている。この孤立した状態が幸いしたのか街によってはハン帝国当時のテクノロジーが残っており、それが現在でも機能しているところがある。

ヴァイスラントは寒帯に位置する地域で、雪に覆われる期間が長く、夏が短い。だがこの地域は術発祥の地として知られ、現在でもクヴェルを産出する。



1年の多くを雪に覆われるヴァイスラントの村。術発祥の地であるが、今は過疎化が進み村にとどまる人間は少なくなってきている。



①樹海
東大陸を北と南に分断する樹海は単に地理的に大陸を分断するだけでなく、文化的交流までも阻む存在として人々の前に立ちはだかっている。

②グラン・ヴァレ
グラン・タイユとラウプホルツ、ヴァイスラントを分断する谷。ハン帝国の時代に石橋が架けられたが、野盗が石橋を占拠し高額の通行税を取っている。

③シェンケル湖
ヴァイスラントにあり、東大陸では唯一と言っていい湖である。寒帯に位置する湖で、厳寒期は完全に凍結する。モンスターも出現するエリアでもある。

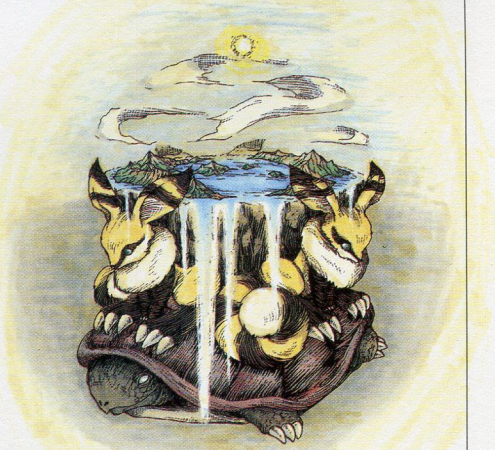
④アドラー川
ラウプホルツの付近を流れる川。街の付近でウルスラ川が合流する。ラウプホルツではこの2つの川は水量に堀として使うに留まり、水運を活用するには至っていない。

COLUMN 3 サンダイルの人々の平均的な世界観

このサンダイルでは人々はどのような世界観を持っているのだろうか。まず参考になるのはメルシュマン地方のシュッド領カルナックを本拠とするカルナック伯家に伝わる伝説に注目したい。

この伝説には「東の海の先に果てがあり、その先には星が輝いている」という記述がある。実際、サンダイルの人々の世界観は、この伝説と大きな違いはないようだ。つまり「世界には果てがあり、その向こうに星が輝き、海は滝のように奈落へ落ちている」という。さらに「この大地は3頭の巨大なギンガー（もしくはそれに類似した生物）が背中で支え、そのギンガーは巨大なカメの上に乗っている」。そのため地震が起きるのは「ギンガーがカメの上から足を滑らせそうになるから」ということで説明がつくわけだ。

また船乗りの間では「海の果てまで行くと、場所によっては巨大なギンガーの後頭部を見ることがある」と、まことしやかに言われている。



カメの上に3頭のギンガー。そのギンガーが大地を支えるのが、この世界。船乗りの間ではギンガーの後頭部を見た人間がいる、とは言われているが、「自分が見た」と名乗る者は未だいないそうだ。

テルム

Thermes

メルシュマン地方の雄、フィニー王国の王都



- 人口　51,200（貧民層の正確な数値は不明なため推定）
- 温帯に位置
- 現統治者……ギュスターヴ12世
- 特記事項……フィニー王国首都

テルムの概要

テルムはフィニー王家の王都だけあって、非常な賑わいを見せている。人口も5万人以上と、世界最大級の都市である。

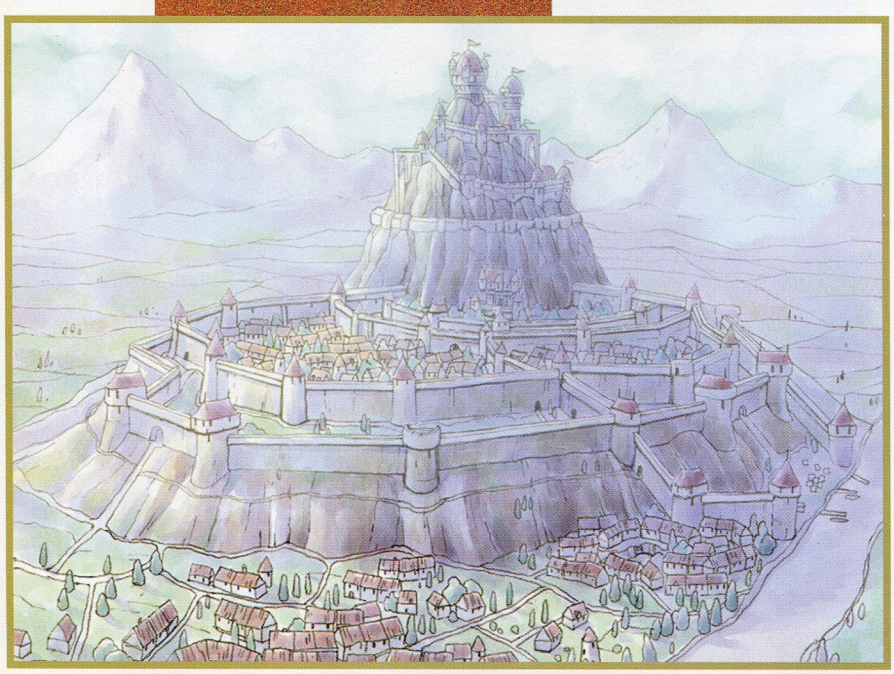
この街はテルム湾に面し、なおかつモート川の水運を利用できるという好条件を背景に、国内外の物産が集積される。王国内のみならず、世界的に見ても最も豊かな街と言うことができるだろう。

街が豊かなのは前で触れたように、テルム湾に整備された港を持ち、他国との貿易も行なっている点が1つ。さらにモート川及び、その支流のシュッド・オールージュ両川の水運を利用するという、交易網の発達という2つが最大の理由である。もちろん物資に限らず、テルムと他の街は川を使って人間の移動にも利用されている。

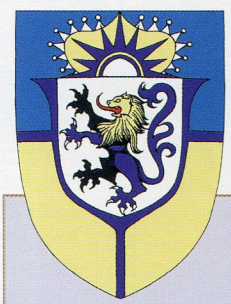
テルムはモート川の扇状地にできただけあって、その土地も非常に豊かで農作物の収穫にも恵まれている。ただし、始祖・ギュスターヴ1世（ギュスターヴ・ユジーヌ）から数代はモート川の治水に苦労した、という記録が残っている。代を重ねながら行われた治水事業は、のちにその苦労が報われる。中興の祖であるギュスターヴ8世の代にはテルム周辺の治水事業は完成。その後ユジーヌ家が大飛躍を遂げることになるのである。

気　候

この街に限らず、フィニー王国の領土は温帯に属し温暖な気候である。ただし南部のロードレスランドと接する地域は亜熱帯と言ってよく、夏の暑さは厳しい。反面、冬は過ごしやすいために国内の貴族たちは避寒地として南部のナナミィなどに出かけることが多い。

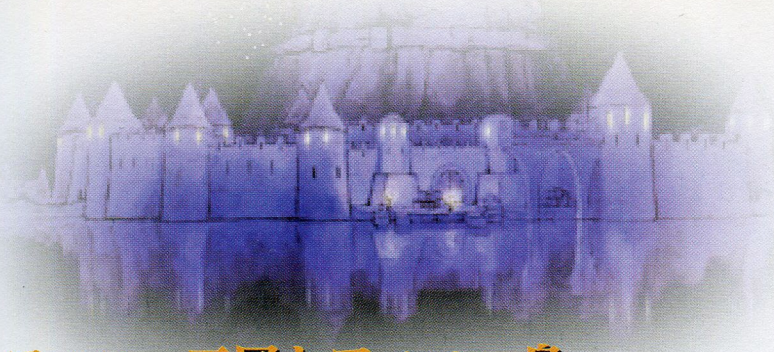


ユジーヌ家エンブレム



獅子は王者のシンボルである。そのため獅子をデザインしたエンブレムを使うことができた家は多くない。ユジーヌ家の始祖・ギュスターヴ1世はバース領の獲得と共に、獅子を使ったこのエンブレムをバース侯のエンブレムとして掲げている。この家系がのちにフィニー王となることを考えると、非常に興味深いものがある。歴代のユジーヌ家当主は、まさに王者となることをこのエンブレムを見る度に思い描いていたのだろうか。

ユジーヌ家に伝わる伝説では、このエンブレムが与えられた当時は、中央の獅子の部分だけだったと言う。しかしギュスターヴ8世がフィニー王に即位したときに上部の意匠が追加されたと伝えられている。その追加された部分は王冠と太陽。まさにユジーヌ家にとっては王冠を戴き、新たな日の出を迎える思いであったろう。

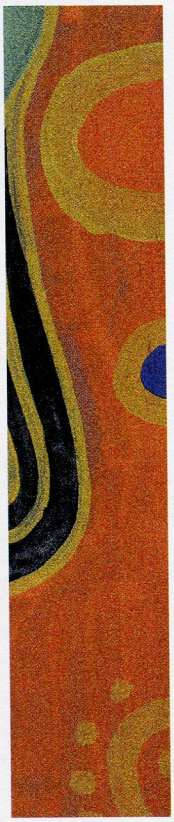


フィニー王国とフィニー島

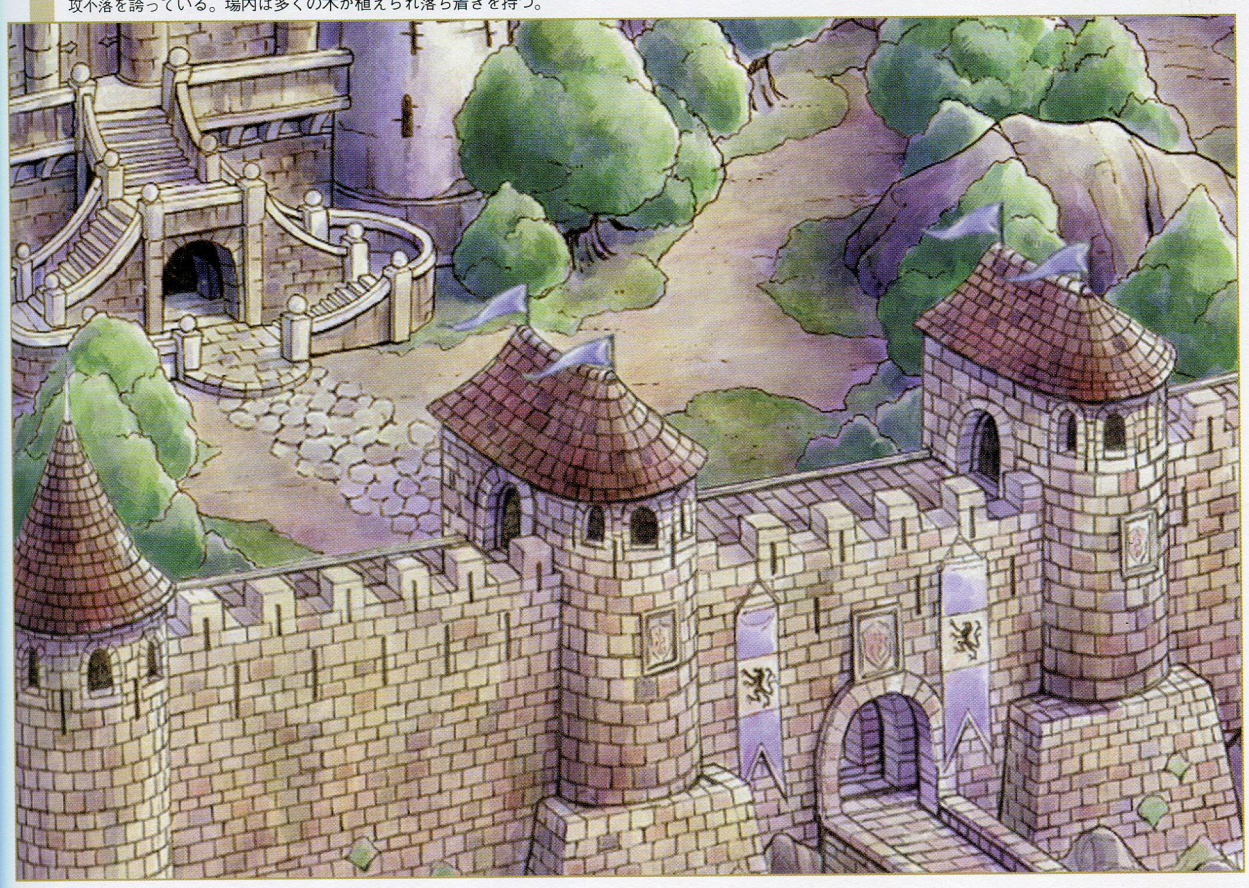
元来ハン帝国の直轄領であったフィニー島はメルシュマン地方の東に浮かぶ島である。現フィニー王国のバースからは指呼の間にあり、地理的に考えればバース侯が自領としたのも当然といえる。この島は火山活動が活発で、人間が住むには適していない。だが、火のアニマを持つ良質なクヴェルを産出する島としてハン帝国の当時から重要な島だった。さらにフィニー島とバースを要塞化することによりバース海峡を封鎖することができ、バース侯はその準備に怠りがなかったという。当然、バース侯以外のメルシュマンの三侯はそれを警戒し、ことあるごとにその計画を阻止してきたのである。

四侯国がフィニー島にこだわる理由はさらに理由があった。ハン帝国はフィニー島奪取を足がかりにして東大陸制覇に乗り出した、という歴史がそれである。つまりフィニー島を領地とした者がハン帝国の跡を継ぐ、という正当性を主張できるわけだ。

フィニー島を手にしたのはギュスターヴ8世の時代。ハン帝国滅亡後、領有権が中に浮いた状態だったこの島に、ギュスターヴ8世は兵を駐屯させ領有することに成功。このとき伝家の宝となるファイアブランドを発見する。これによりギュスターヴ8世はバース領とフィニー島を合わせた領地をフィニー王国とすることを宣言し、自らはフィニー国王に即位したのである。



フィニー王国国王の居城として恥ずかしくないテルム城。地理的に守りやすい土地の上に建つだけでなく堅固な城壁に囲まれ、難攻不落を誇っている。場内は多くの木が植えられ落ち着きを持つ。



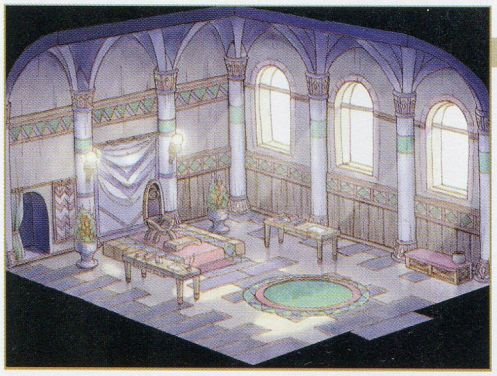
テルムが抱える問題

ギュスターヴ8世以降の繁栄をテルムの光の部分とするならば、貧民層の増大は影の部分として捉えることができるだろう。テルム以外の街や村、フィニー内外から貧民層が流入してきている。これはテルムの繁栄に憧れ、わずかな期待を込めて集まってきた人々である。この貧民層の中心を成しているのは、術を使うことができないいわゆる「不能者」である。術を使うことができればテルムで一旗挙げることも可能だが、術が使えないことが原因で故郷を追われるようにしてテルムにやって来ただけに、それも叶わない夢である。また、貧民層にはテルム市街の出身者も少なからず存在している。

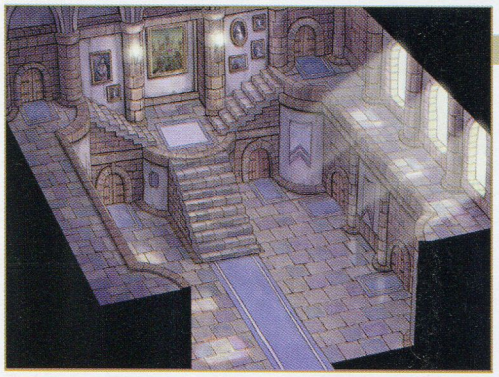
貧民層は半端仕事などをもらうことにより細々と生活しており、一般層との表立ったトラブルは見られない。しかし虐げられていることは、彼らに少なからず不満を抱かせるはずであり、これが将来何かしらの反乱に発展する可能性をはらんでいる。さらに将来的にテルムの街が広がるにつれ、貧民街をどう処理するか、といった問題も出てくるものと予想されている。ただ現フィニー王妃であるソフィーの貧民救済活動により、今のところは他国のような弾圧は加えられていない。もっとも、それ故に貧民の増加を招いているのも確かで、皮肉な状況と言うことができるだろう。



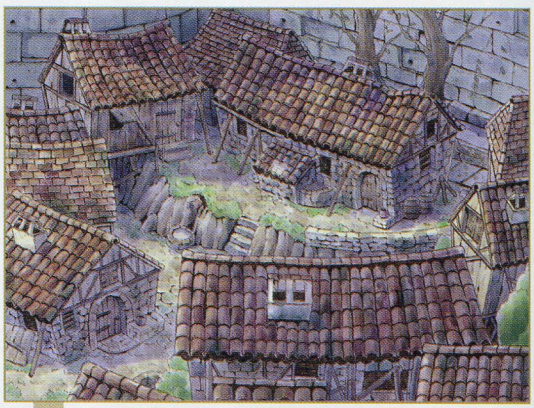
これはテルムの城内。控えめなドラゴンの装飾とクヴェルを用いた屋外灯らしきものが目を引く。ユジーヌ王家の質実剛健さを感じさせる質素な作りの城内である。



国王が家臣に対して様々な命令を伝える執務室。この部屋で来訪者への謁見を行うこともあるが、国賓級の来客の場合は謁見の間を用いるのが普通だ。国王はこの部屋で仕事をするだけでなく、自室で仕事をすることもある。



これは1階のホール部分だ。通常はここから執務室などに向かうわけだが、舞踏会などのイベントが開かれるときにはここを使うことが多い。舞踏会では貴族社会の華やかな一面を見ることができただろう。

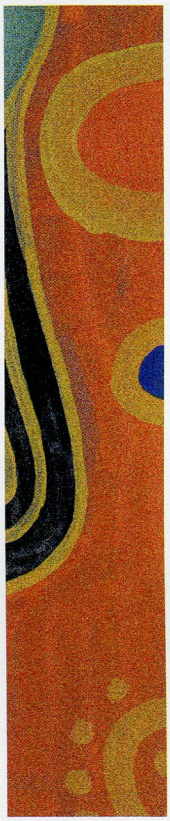


バラックが無秩序に建ち並ぶ貧民街。城塞内に住むごく普通の庶民に比べれば貧しい生活を送っている。だが、それでも他の街にいる不能者たちからすれば、天国のような環境なのである。

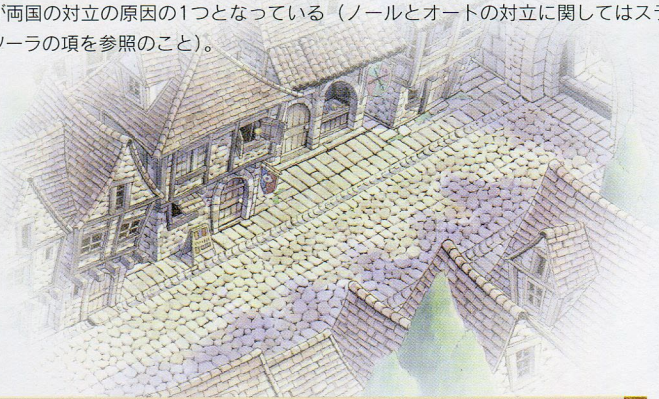
貿易に見る領主間の思惑

テルム港や、街にある市場には国内外の様々な商品が集まってくる。この中で注目したいのは通称「大森林」と呼ばれるワロニエの森から切り出された木材である。この森はノールとオートの国境にまたがる広大な森。この森林から切り出された木材はノールの港から輸出されずにマニクール平原を抜け、シュッド川の水運を使いテルムに持ち込まれているのだ。これには理由がある。まずノール領から船を出してオートゥイユ岬を回り南大陸に向かうのは、日数などの点で経済的ではない、という点が1つ。そして理由がもう1つある。ノール領内の港として最も大きい港はスライブールであるが、この港はオートと国境を接している。ノールとオートは代々敵対してきた不倶戴天の敵同士、という関係で貿易港としては不都合が多い（この歴史の解説はスライブールの項を参照）。そこで同盟を結んでいるバース領（というよりフィニー王国）を通過するほうが、遙かにリスクが少ないのである。

ちなみにワロニエの森はその所有権と木材の伐採を巡りノールとオートが長年対立している。これが両国の対立の原因の1つとなっている（ノールとオートの対立に関してはスライブール、ツーラの項を参照のこと）。







テルムの交易事情

テルム周辺の特産と言えば、何と言っても麦であろう。モート川流域に広がる大穀倉地帯はフィニー国内の消費をまかなうだけでなく、南大陸の食糧事情さえ左右するほどである。ただし敵対するオート・シュッドの両国には一切輸出されていない。

また正確にはテルムで産出されているわけではないが、フィニー島のツール作成のもととなる鉱物資源はツールの加工技術の発達した南大陸に向けて輸出されている。

劇中での役割

言うまでもなくギュスターヴ編が始まる街である。主人公・ギュスターヴの生まれた街であり、幼少時代を過ごす街である。また後のギュスターヴ戦争でも重要な役割を持つことになる。

サンダイルの物産が集まる

豊かな土地から収穫される主食の麦は国内で消費されるだけでなく、国外にも輸出されている。その主な輸出相手は南大陸の大国、ナ国である（テルムに限らずメルシュマン地方の主な都市は、南大陸が貿易上の主な取引相手となっている）。一方、ナ国からはフォーゲラングで生産されたツールを主に輸入している。

またここ数年で人気なのが「さんご」でできた腕輪や髪飾りである。貴族を中心に庶民の富裕層の間でも購入されている。さらに食材として、にわかに人気が出てきたのが「アジの開き」。テルムから離れた遠い街から持ち込まれた食材であるが、美味と評判である。



アジの開きは天日で干すことにより旨みの成分を凝縮させる。これは当時画期的なことで、新しもの好きの貴族たちが最初に飛びつき、それが広まったのだ。

テルムの交易品



モート川を中心とした大穀倉地帯で収穫される麦。フィニーの台所を支えるだけでなく、懐具合まで支える存在だ。麦のおかげでフィニーは豊かな国でいることができる。

ヴェスティア

Westia

いにしえのハン帝国、
そして廃墟となった
都への玄関口



・人口　2,300
・亜熱帯北部に位置
・現統治者……なし
・特記事項……ハンの廃墟へのベースキャンプ

ヴェスティアの概要

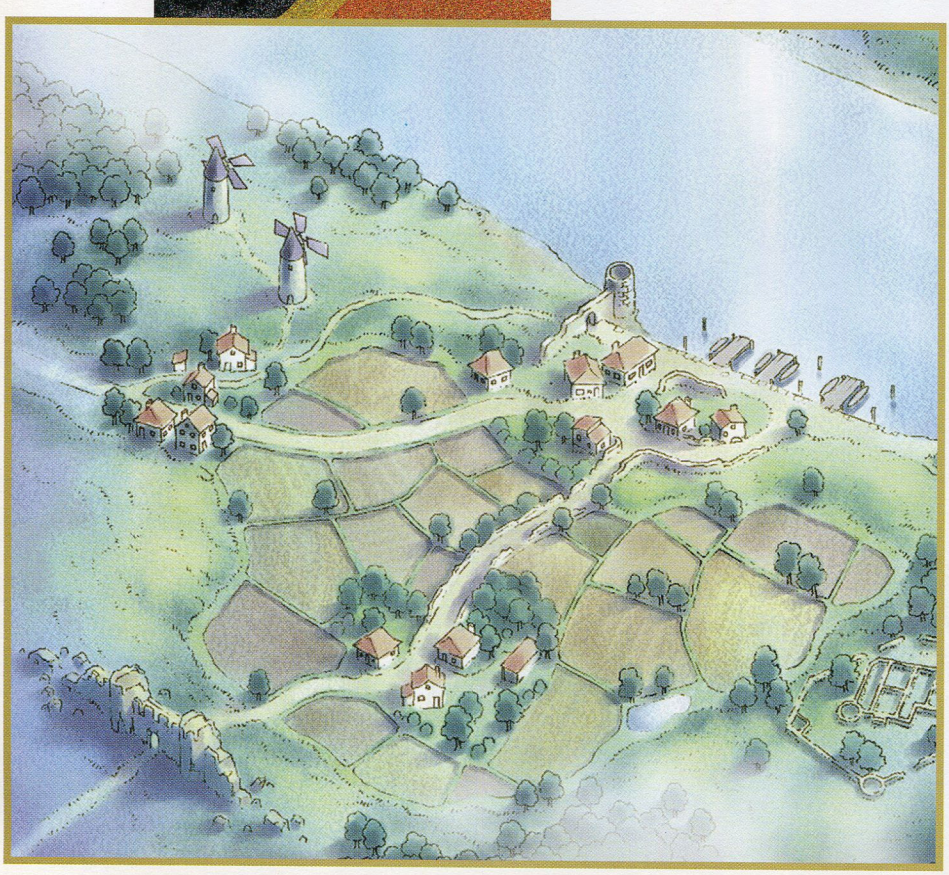
かつてハン帝国の首都への玄関口として栄えたのがこのヴェスティア。それだけに街として栄えるだけの立地条件は揃っている。例えばアイセル湾に面した港を持っていること。ハンの都が栄えていたときは、ヴェスティアに水揚げされる豊かな海産物が都の台所を支えていたという記録が残っている。さらに付近にはアナス川が流れているという点も有利に働いている。水揚げされた海産物は新鮮さを損なう前にアナス川の水運を使い、都に運ぶことが可能。それをみてもヴェスティアの重要性がわかるというものだ。

そんなハン帝国の栄華の一端を担っていたヴェスティアも、今はモンスターや野盗の跋扈によってかつての華やかさを感じさせることはなくなってしまった。ハン帝国の名残を感じさせてくれるのは、街のなかにある当時の石垣跡らしい石積みの壁ぐらいのものであろうか。ヴェスティアのあるロードレスランドは治安が最悪と言っていいほど悪いが、そういった状況の中で、この街は比較的安全ということができる。それが理由でハン帝国滅亡後、ヴェスティアはハンの遺跡へ行くための中継基地としてディガーやヴィジランツの溜まり場的役割を担っている（もっとも住人にとっては迷惑なことも少なくないようだが）。そのためツール屋や酒場は賑わっている。

ゲームの中盤には、ハン・ノヴァが付近に建設される。この街の付近に建設されたというのも、アナス川河口に位置し土地も豊かで、多くの人口を養う潜在能力は高い、というこの街があったればこそ、ということができるだろう。ギュスターヴ13世もアナス川流域の肥沃な土地に注目していたわけだ。

気　候

ヴェスティアは、ほぼ熱帯と言っていい場所に位置している。だが熱帯に位置する割にはそれほど多湿ではないようである。というのも海からの風の影響でかなり過ごしやすいのだ。もっとも熱帯性低気圧の影響を受けることも少なくないが。

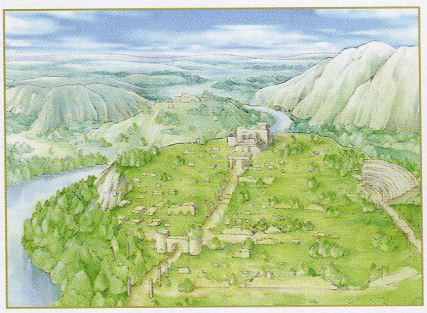


ヴェスティアのルーツ・ハンの廃墟

ハンの廃墟はヴェスティアからアナス川をさかのぼること15kmの位置にある。廃墟がある場所は、既に山地と言っていいだろう。

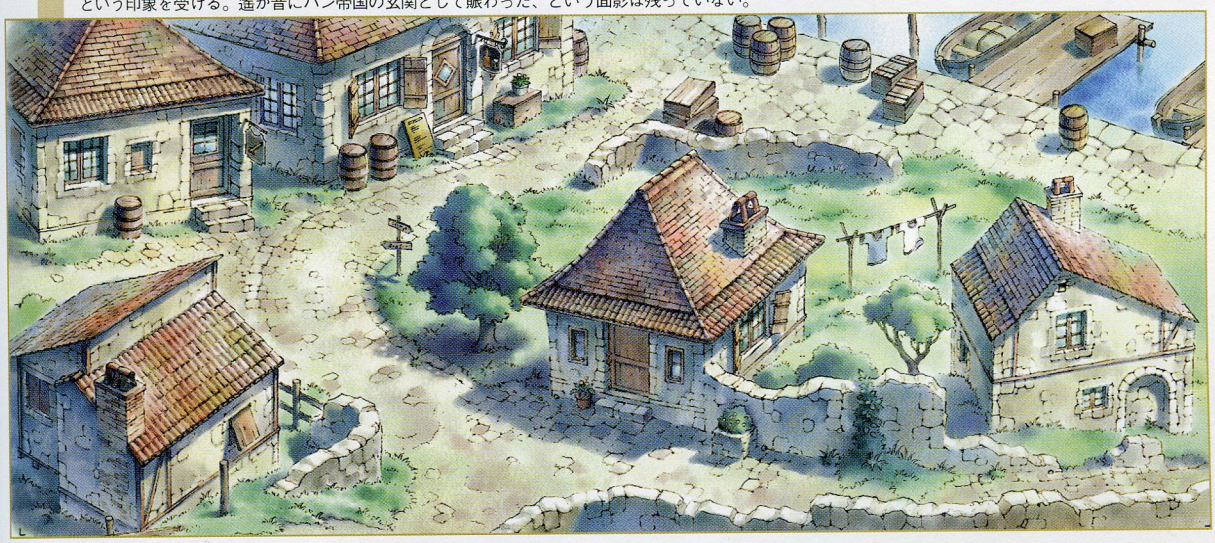
廃墟に入ると、その大半が既に風化してしまっている。とはいえ、闘技場や神殿もしくは王宮らしき建物はその姿をとどめており、往時を忍ぶことができる。

ハンの廃墟は地表に留まらず地下にも広がっている。地下にも街を作るという技術力には驚嘆すべきであろう。地下の内部には当時使用されていたクヴェルがまだ残されており、ディガーたちはこれを目当てにハンの廃墟に向かうのである。しかし、ハンの廃墟全域にモンスターが巣くっているのも事実。地上はそれほど手強いモンスターは出現しないようだが、地下には凶悪なモンスターが現れるようである。そのため、地下で命を落とすディガーやヴィジランツも少なくない。彼らのアニマがモンスターを養っているという皮肉な現実もある。



山間の平地に今も残るハンの廃墟。遠巻きには静かに眠るように見えるこの遺跡。だが一度内部に入ると、モンスターがうごめいているという実態を嫌でも思い知ることになる。

船着き場のあるあたりが中心地。中心地にはある程度民家がかたまっているが、全体的には民家がまばらに散らばっている、という印象を受ける。遙か昔にハン帝国の玄関として賑わった、という面影は残っていない。

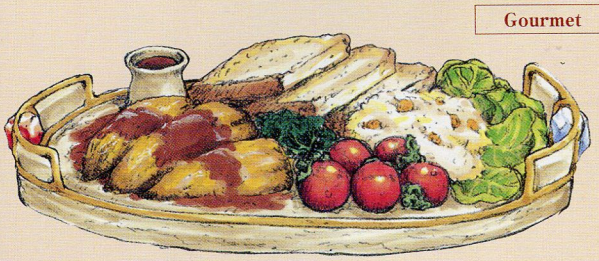


料理の中にもハン帝国の名残りを留める

石垣以外にもハン帝国の名残がこの街にも残っている。それは料理である。ハン帝国時代の影響を色濃く残したヴェスティアの料理は新鮮な魚介類と共に、今に残っている。例えば焼魚定食。街の酒場のマスターによれば「ハン帝国の貴族たちがこよなく愛した」と伝えられる料理だという。このメニューは酒場でも昼食限定でオーダーが可能。ただし人気メニューなので、すぐに品切れとなってしまうほど。

この焼魚定食、各地を旅して回るディガーや術師らにも好評だそうだ。店内にいた術師のN氏曰く「ふん。本当に貴族が食べたのかは知らんが、まぁ、旨いな」。またディガーらしきT氏は「オレは何を食っても旨いと思うが、これも旨いよ」…だそうだ。

Gourmet



ヴェスティアの人気メニュー「アジのフライ定食」。貴族たちが好んで食したかどうかはともかく、美味であることに間違いはないようだ。もちろんヴェスティア沿岸で獲れた新鮮な魚が使われている。

夜の街

ハン帝国のテクノロジーを受け継ぐ港町

Schwarz-madchen



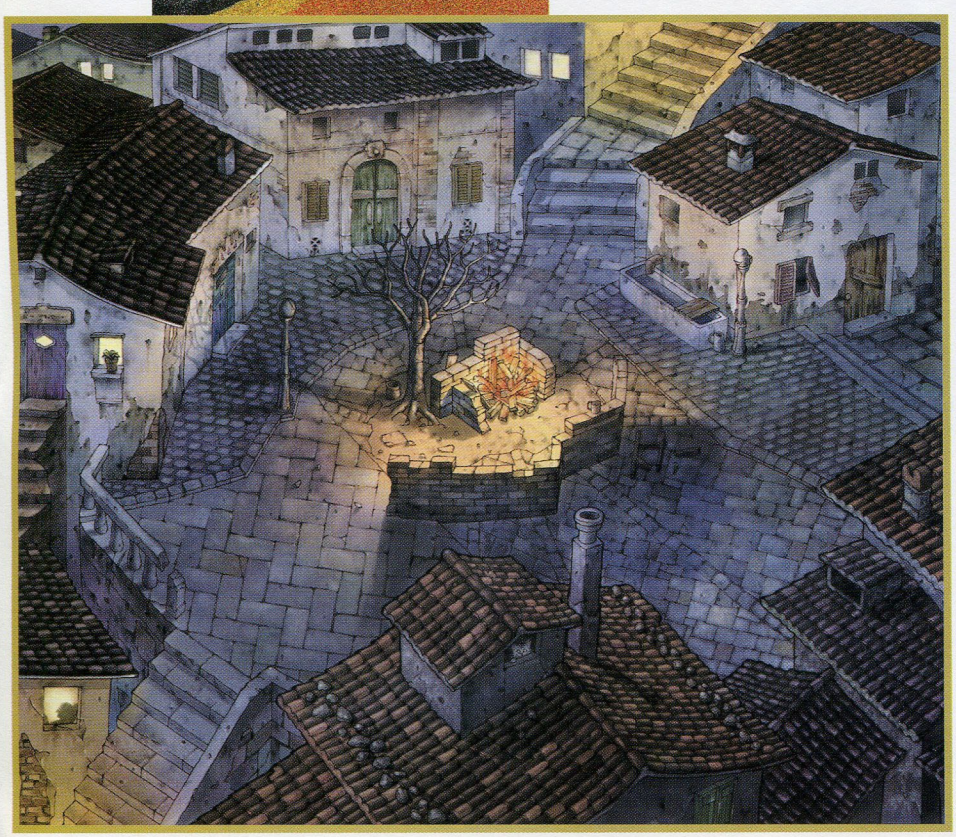
・人口　12,600（定住者のみ）
・亜熱帯に位置
・現統治者……なし
・特記事項……ハン帝国の技術が多く残される街

夜の街の概要

夜の街というのはもちろん通称だ。この街ではハン帝国当時の技術が残っており、街灯などの設備が今も機能している。そのため他の地域が暗くなったら家に戻り寝るだけ、といった生活パターンが基本であるのに対して、ここでは夜間営業する店もある。これは北部にあるスヴェドルフ鉱山の労働者にとっては願ったり適ったりの状況なのである。山の男たちはこの街で歌い、飲み、そして遊んで山での稼ぎをこの街に落としていく。街の正式名称「シュヴァルツメドヘン」のメドヘン（乙女）と夜の遊びが結びついて、夜の歓楽街＝夜の街という通称が広まったのである。今では街の住人さえ、その正式な名称を呼ぶより通称を呼ぶことのほうが多くなっている。この街は海の男たちにも知られた街で、彼らはグラン・ヴァレ周辺の海況次第では数日過ごすことになる。山の男たち同様、海の男もここで稼ぎを吸い取られるのである。このようにサンダイルでは珍しくサービス業が主体の街なのである。定住者としての人口も少なくない。しかし、夜間人口は通常に比べかなり多いと思われる。このような街が出来上がったのは、南国特有の開放的な気質によるところが大きいのであろう。

最初に触れたように、この街にはハン帝国の技術が残っている。街灯はその代表的なところであるが、そのほかに給水の設備がある。そのため、街は一見荒れているが衛生状態は悪くなく、比較的疫病の発生が少ない。それは人口の多さが裏付けているだろう。しかしテクノロジーの恩恵を受けているこの街ではあるが、いかんせんこれらの設備が故障したときに直せる人間はいないのである。街にはクヴェルの研究者もいるが、これらのテクノロジーの謎を解き明かすには至っていない。

この街はハンの技術の影響か、フォーゲラング同様、ツールを製作することができる数少ない街である。街外れにいくとチップの集積場があり、子供も一緒になって働く姿を見ることができる。



気　候

亜熱帯に位置するため高温である。このあたりからラウプホルツ方面にかけてはハリケーンが猛威を振るう地域で、人々はその対策に頭を痛めている。街中が荒れているのはハリケーンの残した爪痕であり、その状況を見てもハリケーンの威力を知ることができる。

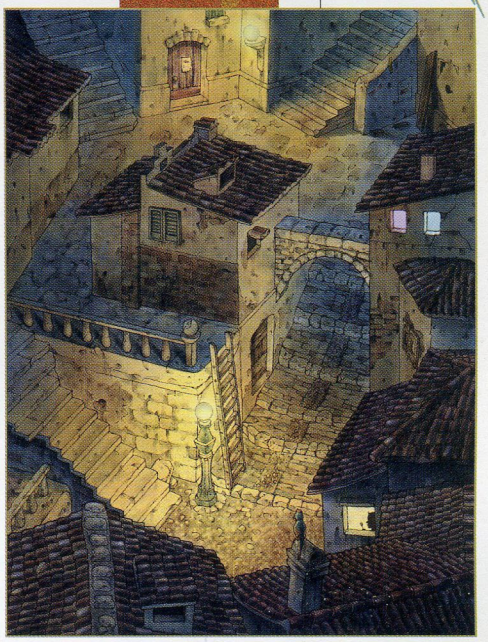


孤立状態にある街

この街は北に樹海、南にグラン・ヴァレと2つの大きな交通上の障害に挟まれている。そのため陸路でこの街にたどり着くのは容易ではない。この街に通じる大きな道と言えばスヴェドルフ鉱山に通じる道ぐらいのものである。海路もこの地域特有の強風による荒波と早い潮流に阻まれ危険、というのが船乗りたちの常識となっている。そのため海況がいい時を待つしか船はたどり着くことができないのである。　ハン帝国統治時はグラン・ヴァレの橋を越えてラウプホルツ方面との交流や東大陸北部との人の往来もあったと言われている。再び当時のように人が往来できるようになれば、この街は世界でも有数の大都市になり得る可能性を秘めているのだが。

特徴がある街の造り

夜の街は複雑に入り組んでいるのが特徴ではあるが、大きく分けてダウンタウンとアップタウンに分けられる。アップタウンには主に住宅地があり、ダウンタウンは歓楽街、といった構成になっている。ハン帝国統治時代はダウンタウンの部分だけでこの街は構成されていたようだが、徐々に人口が増えるにつれて現在のアップタウンのエリアにも住宅が建設されていったようである。しかし、いかんせん決して計画的に建設されていったわけではないので、無秩序とも言える街の造りになってしまった、というのが真実のようである。

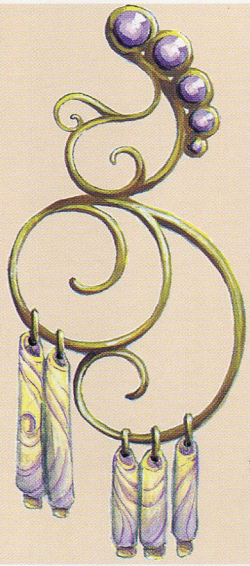


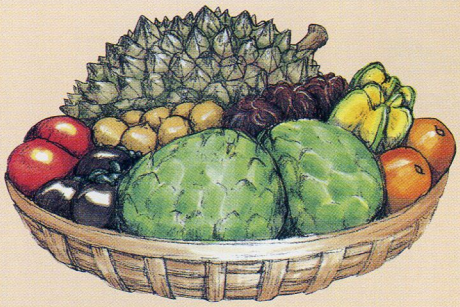
この辺がダウンタウンの中心部だ。歓楽街があり、そこにたたずむ若い娘たちは意味深な笑みを浮かべる。そして見るからに怪しげな男が路地から路地に消えていくのだ。

歓楽街の必須アイテム

この街の特産は歓楽街の遊び、と言っていいほど有名である。しかもそれがあまりにも目立ってはいるが、ツールの製造も近年盛んなのである。これは北部のスヴェドルフ鉱山から産出される感応石とハン帝国当時から引き継いでいる技術力に支えられている。その出来映えはフォーゲラングで造られるツールに遜色ないが、いかんせん流通手段が限られているため出回っている数は限られてしまうようだ。

現在は自給自足の域に留まっているが、ここで収穫されるトロピカルフルーツはみな美味である。これらの果物は住民が個人的に小規模な畑で作っており、余ったものが歓楽街に持ち込まれるに過ぎないが、その味はこの街を訪れた人たちの間では伝説的と言っていいほどになっている。





夜の街の特産品

ツールと言えばフォーゲラング産、というのが常識だが、夜の街で造られたツールもフォーゲラング産に劣らない優秀さなのである。

マンゴーやパッションフルーツ、ドリアンなど住人たちは様々な果物を作り、住人同士で交換し合っている。定期的に船が立ち寄れるようになると、有力な街の輸出品となることに間違いはないのだが。

ラウプホルツ

歴史と森に囲まれた由緒ある古都

Laubholz



- 人口　34,800
- 温帯に位置
- 現統治者……ラウプホルツ公エーリッヒ
- 特記事項……ラウプホルツ公国主都

ラウプホルツの概要

ラウプホルツは周囲を森に囲まれた都で、街を訪れた旅人は森の美しさに心を奪われると言う。

歴代のラウプホルツ公は名君を多く排出し、領民も領主を敬っている。現ラウプホルツ公エーリッヒも歴代の名君と肩を並べるほどの聡明さと、領民からの信頼も非常に厚い。

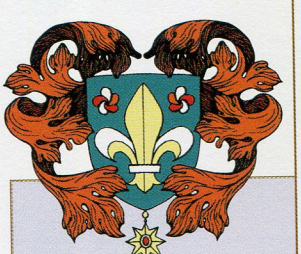
この街はサンダイルの都市の中でも非常に古い歴史を誇り、その歴史は紀元前2,000年ごろまで遡るという。ちょうどこの時代はヴァイスラントで術が発見された時期と一致する。そこで現在でも議論の分かれるところなのが、この街の成立理由である。1つの説はグラン・ヴァレにあった古代王国がヴァイスラントの術を入手するため南下し、そのときの前進基地がこの街の前身である、という。一方、ヴァイスラント人起源説もある。これは逆にクヴェルの力を得た古代ヴァイスラント人が北部に進出するためにできた、というものである。これはラウプホルツの住人のルーツに関わる問題で、長年論争の的になってきているが、決着を見るには至っていない。ちなみにラウプホルツ公の家系はハン帝国帝王の傍流とされている。

他の地域では石造りの住宅が主流であるのに対して、ラウプホルツは木造住宅が主流であるのが特徴的だ。

気　候

ラウプホルツの街自体は温帯ではあるが、領土全体ではその多くが寒帯に位置している。そのためヴァイスラントに接する南部は豪雪地帯であるし、ラウプホルツの街を覆う森も広葉樹と針葉樹が共存した状態である。ラウプホルツの街は温帯なので比較的過ごしやすいが、高地にあるため冬の寒さは厳しい。

ラウプホルツ公エンブレム



ラウプホルツ公のエンブレムは、まさにこの国のシンボルと言うことができる。中央の意匠は剣を表す。また剣を表すと同時に聖者をも意味している。剣は力の象徴であり、聖者とは術を信奉しそれを護る者を指す。ラウプホルツ公爵家並びに公国民は術の庇護者たらんことを願っているのである。さらに周囲には図案化された木の葉が取り巻いている。これは言うまでもなく国を取り巻く森を意味する。ちなみにエンブレム下部の星状の意匠は、ラウプホルツの地をハン帝国皇帝より賜ったときに与えられた勲章だと言われている。
このエンブレムはラウプホルツ公爵家のものというより、公爵家と民衆を1つにするためのシンボルと言うことができるだろう。



断崖の上に位置しているラウプホルツの街。周囲は無限に広がると言っていい森林に囲まれている。「森の都」とは、まさにこの街のためにある言葉のようだ。その都に住む人々は穏和な平和主義者であり、また高度な術者でもある。



術とラウプホルツ

概要でも触れたように国境を接する南のヴァイスラントとは遙か昔より関係が深い。術がヴァイスラントで発見されて以来、今日まで脈々と受け継がれてきた術の歴史。そのごく初期の段階で術を手にした人々の末裔がラウプホルツの人々なのである。それだけに領民の術に関するレベルは高く、術不能者は皆無と言っていいほど見つけることが困難である。

歴史的な経緯によってヴァイスラントとは術に関する技術の交流が今でもある。ラウプホルツの人々は術発祥の地としてヴァイスラントの民には敬意を払い、良好な関係を保っている。もっとも現在のヴァイスラントは人口も少なく、術に関して研究をするだけの活力はない。そのためラウプホルツからの技術的な援助を受けるようになっているのだが。

Laubholz

グラン・ヴァレに阻まれる交易

南のヴァイスラントとの関わりこそ深いが、他の国との関係は薄い。それも当然で北にはグラン・ヴァレが人々の往来を拒むように横たわり、その先には樹海もある。グラン・ヴァレにはハン帝国当時の石橋が今も健在であるが、この橋には野盗（？）が関所を設けて非常に高い通行税を取り立てている。

一方海路はどうだろうか。ラウプホルツの人間には不幸なことに、周囲の海は荒れていることが多く、海に乗り出すにしても危険を冒す必要があるのである。ラウプホルツの周辺には小島が多いため、潮流が複雑である。なおかつヴァイスラントから1年中吹く強風が航海を困難なものにしている。またラウプホルツの街自体は山地にあり、海には縁が少ない、ということも理由であろう。

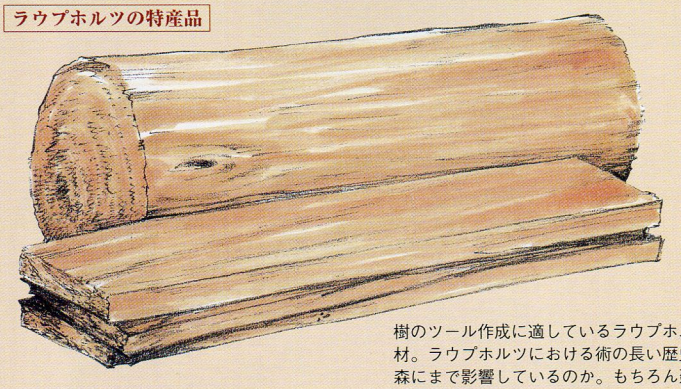


せっかくの儲けがフイになるほど高い通行税を取られる石橋。このためラウプホルツから積極的に商売に出る人間は少ない。それでも外部からラウプホルツを目指す商人は少なくない。

豊かな自然より得られる恩恵

前で触れたように、グラン・ヴァレにかかる石橋では非常に高い通行税を取り立てられる。にもかかわらず高い通行税を払ってラウプホルツにやって来る商人も少なくない。なぜならラウプホルツ産の木材は、ツール制作のために非常に適した優良なものでもあるからだ。商人の多くは夜の街からやって来るようだが、中には遠く南大陸のフォーゲラングからはるばるこの街に買い付けに来る商人もいるという。このため地理的な問題からラウプホルツは鎖国状態に置かれているが、他国の物産などが思ったよりも豊富で国民も裕福なのである。

ラウプホルツの特産品



樹のツール作成に適しているラウプホルツ産の木材。ラウプホルツにおける術の長い歴史が周囲の森にまで影響しているのか。もちろん建築用に使っても優秀である。

ヴァイスラント

極寒にある術発祥の聖地

Weissland



- 人口　470
- 寒帯に位置
- 現統治者……なし
- 特記事項……術発祥の地

ヴァイスラントの概要

東大陸は南の果てにあるヴァイスラント。この地域は国といった政治的・民族的に統治された状態ではなく、ラウプホルツ公国が国境としているリンホフ川以南の地域の総称である。その地域の中で唯一人間が暮らしている村。それをヴァイスラントと呼ぶこともある。その村の景観は雪深い文字通り寒村といったところだ。しかし、世界で最も有名な寒村であることに疑う余地はないだろう。言うまでもなくヴァイスラントはクヴェルを使った術の発祥地である。術の発見後は、この地域で急速に人口の増加現象が見られたのは過去の文献によって明らかだ。その後ヴァイスラントの人々が発見された術を手に世界各地へ進出していく。ちなみにラウプホルツの項で触れた「ラウプホルツ成立の起源」のヴァイスラント人起源説はこれがその根拠となっている。その人口流出は現在まで続き、現在では村に住む人間は1,000人を数えるに過ぎない。また、ハン帝国の侵入によって人口が激減したことも大きな影響を与えている。

この村の人々はクヴェルを神聖なものとして崇める「原始的アニマ信仰」とも言うべき精神を色濃く残している。この村からさらに奥地へ進むと氷河のメガリスがある。そこを聖地として村人たちは恐れ敬っているのである。術発祥の地でありながら、クヴェルの使用方法は古来からの使い方と大きく変わることはなく、炎のアニマによって暖を取ることがその主な使い方である。近年になり、ようやくラウプホルツから伝わった技術によって他の使い方をすることを受け入れ始めたようである。

寒い地方に位置するため他所から来る人間の往来は極めて少ない。この村を訪れる数少ない旅人の大半はラウプホルツの人間であり、あとは酔狂なディガーたちが希にやって来る程度である。それだけに人恋しくなるのか、基本的には旅人に親切なようである。

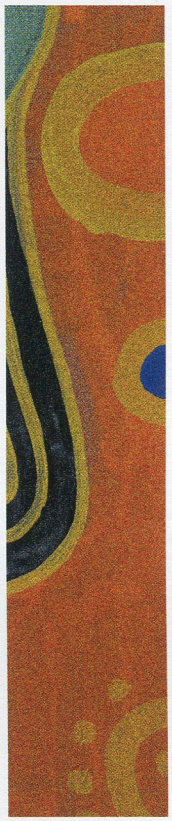
この村では冬の寒さをしのぐ方法としてクヴェルの他に、酒を飲むことが多い。村人曰く「クヴェルで体の外から暖まり、酒で体の内から暖まる」。村ではこの酒を「クヴェルの酒」と呼んでいるほどだから、その効果のほどは知れよう。もちろんクヴェルを漬け込んだ酒ではないが、見た目は無色透明でハーブの香りがわずかにある。だがその強さはサンダイルでも指折りで、その名前が伊達ではないことがわかる。

暖かいクヴェルの炎と酒で大人も子供も暖まりながら、やがてやってくる暖かい季節を心待ちにしている。それがヴァイスラントの村なのだ。



気　候

ヴァイスラントは極地方にまで広がる広大なエリアだが、全地域は寒帯に位置しているため寒冷な気候である。それでも人が住んでいる村のあたりでは夏になれば雪も消え、過ごしやすい気候となる。この短い期間に人々は畑で農作物を作り、食料を確保している。また、川魚を獲りそれを薫製にすることで長期の保存に耐えるようにするなど、彼らの工夫を伺うことができる。



Weissland

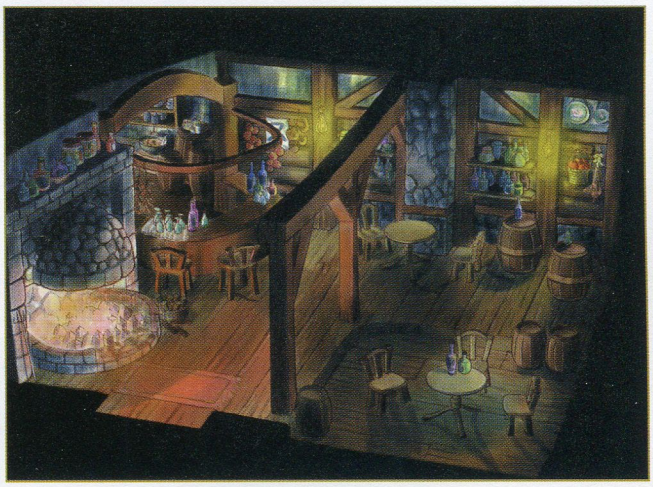
ヴァイスラントの聖地、メガリス

ヴァイスラントの人々の間ではメガリスの存在は古くから伝えられていた。今までも「この目で聖地を」と、メガリスに向かった人間も少なくないと言われている。だが戻ってくる者がなく、いつしか禁断の聖地として人々の間で伝えられるようになったという。

実際にメガリスに向かおうとするとモンスターがそこここから現れ、戦いに不慣れな者では一瞬にしてモンスターの餌食になるだけなのである。戦い慣れたヴィジランツやベテランのディガーでさえ、メガリスの姿を見て帰ってきた者はいない。途中で引き返してきたヴィジランツやディガーたちは一様に「メガリスへの道はドラゴンの巣だ。残念ながら人間でメガリスに到達できる者はいない」と言う。メガリスは、そんな人間たちをあざ笑うかのように、今日も氷河の奥でひっそりとたたずんでいる…。



メガリスに向かう途中には、ディガーたちが残したと思われるキャンプがあることも。不用意なディガーは真冬にメガリスに向かい、キャンプで凍死する者までいると言う。そんな話が氷河とその奥にあるメガリスの伝説を形作っていくのだ。



村人たちは各自で酒を造る。そして冬のさなか、やはり人恋しくなるのだろう。酒場と呼んでもいい建物に酒を持って集まり、大声で話し、歌い、食事をする。時には酒の品評会にもなるという。この酒盛りにはよそから来た人間の飛び入りも歓迎される。必要であれば一夜の寝床さえ提供してくれるのだ。

劇中での役割

ウィルが氷のメガリスを探すためにここへやって来る。そして同名のウィリアムと合流し、メガリスへ向かうのだが…。

氷河に巣くうモンスターは手強いため、何回かこの村に戻る必要が出てくるだろう。消耗が激しいときは迷わず村に戻って、「クヴェルの酒」をやりつつ休息をとりたい。

閉ざされた街はお宝がいっぱい

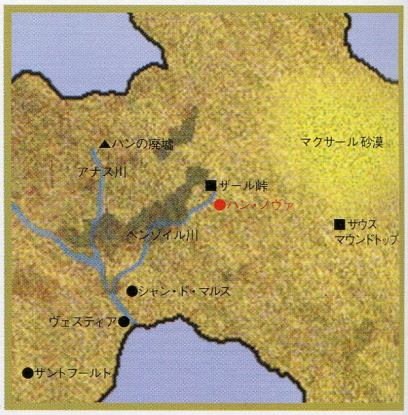
ヴァイスラントでは基本的には街の外に対して売り出すような特産物はない。村では自給自足が生活の基本だからだ。通貨が流通していないわけではないがそのため村人同士では物々交換が普通である。

敢えて輸出品として挙げるならクヴェルだろうか。だが、それも特に積極的に売ると言うより、他国から来た人間に請われて譲るといったレベルである。また、この村を訪れた一部の人々の間で、お土産として人気なのが酒である。クセがなく、なおかつ強いため、他の飲み物で割ってもいけると好評らしい。村人が各自で造っているため、その家によって微妙に香りなどに違いがあり、それを比べるのも楽しいそうだ。

ハン・ノヴァ

呪われた地に
建てられた
覇王の首都

Han nova



・人口　12,500
・亜熱帯に位置
・現統治者……なし（建設後はギュスターヴ13世、ケルヴィン、カンタールの順に主が変わる）
・特記事項……ギュスターヴ帝国の新首都として建設。プレイヤーの選択により市街地の構成が変わる

ハン・ノヴァの概要

モンスターがその地を闊歩し、野盗が跳梁する呪われた地・ロードレスランド。かつてはハン帝国の本拠として栄えたこともあったが、帝国が消え去ること800年。その栄華は跡形もなく時の彼方に消え、呪われた者たちの大地となっていた。

時は1249年。時代の寵児として版図を広げていた“鋼のギュスターヴ”ことギュスターヴ13世は、ハン帝国の遺骸がほど近い地に街を建設することを命じたのだった。これはメルシュマンの覇権を握り後顧の憂いがなくなった今、「中原に覇を唱え、東大陸全土をその手に握る」と宣言したのと同じだった（実際に宣言するのは1256年だが）。

鋼に身を包み、組織化された軍を持つギュスターヴ13世の前では、モンスターも野盗も一掃され、覇王の首都の建設が始まる。ヴェスティアの項でも触れたように、元来、ロードレスランドはハン帝国を支えただけあって豊かな土地である。テルム以上の大都市に成長しても、十分食料をまかなうことができるわけだ。

この街はギュスターヴ13世の南方進出の足がかりという意味だけでなく、ロードレスランドに点在する集落の人々を呼び集め、軍の強化を図ることも視野に入れて建設されたという。当然、軍に志願した者の中には野盗あがりも少なくなかったが、そういった者さえ取り込むことによって軍の強化だけでなく治安の改善を図ることもできる。これはギュスターヴ13世につき従い、広大な帝国の経営を一手に任された名行政家、ムートンの発案・施行によるものである。



ハン・ノヴァの城は平地に造られている。これは城が軍事上の防衛拠点ではなく、行政上の拠点・庁舎としての性格を持っていることを表している。メルシュマンを統一し、さらにロードレスランドもほぼ手中にしたギュスターヴ13世の本拠に攻め込むような敵はいないと判断したのであろう。

気　候

熱帯であるロードレスランドの中においてハン・ノヴァは、幾分高地にある都市のため過ごしやすい気候である。天候も内陸地にあるため安定していて、晴天が続く地域だ。ただ、冬には非常に厳しく冷え込む日があり、住民を悩ましている。



ギュスターヴ13世エンブレム

このギュスターヴ13世のエンブレムは、1240年ワイドを占拠したときに掲げられたのが最初である。天かける昇竜に五つの星をあしらったこのエンブレムは非常に勇ましく、ギュスターヴ13世の世を忠実に表現しているようである。竜は戦いの象徴であり、上部に輝く3つ星は天空の世界を表し、中央の2つの星は人地の2界を表現している。これは人間、地の利を得、新たなる覇者として天に上り詰めていく姿を描いたものである。

このエンブレムはギュスターヴ13世が自ら考案したとも、グリューゲルでナ国の王に称号と共に賜ったとも言われているが、その真相は定かでない。ただ、戦乱の世界を駆け抜けていったギュスターヴ13世のエンブレムとして良く似合っている。

Han nova

ハン・ノヴァ建設の効果

ギュスターヴ13世がハン・ノヴァを東大陸制覇の拠点として建設したことは前述のとおり。彼はここを拠点に中原を制覇し、東大陸全土へ勢力を伸ばすことを目指した。そして1256年にはその生涯でも特筆すべき行動を2つ取っている。

その1つはアニマ教徒の皆殺し作戦である。彼はハン・ノヴァから遠くないところにあるハンの廃墟に集まっていたアニマ教徒に襲いかかり、これを殲滅したのである。ギュスターヴ13世は「アニマがすべて」というアニマ教の教義には当然のことながら相容れないものがあったはず。その教徒が、よりによってハン・ノヴァの膝元と言えるハンの廃墟に屯するのは我慢ができなかったのだろう。この結果、彼はアニマ教徒から魔王と恐れられ憎しみの的となるのである。

そしてもう1つが東大陸南方制覇の宣言である。目の上の瘤であったアニマ教徒を一掃したギュスターヴ13世は、間髪おかず南方への進出を画策。そしてその翌年、夜の街を版図に加えることに成功し、南東のメルツィヒ付近に前進基地を建設する。この南方遠征は運命の1269年まで5回に渡り行われるのである。

幻の都ハン・ノヴァ

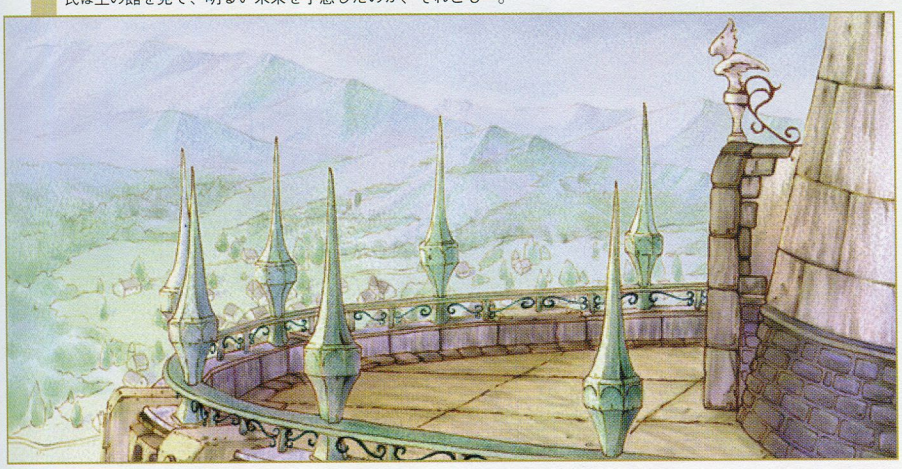
ゲーム開始当初の1220年には、このハン・ノヴァは存在しない。1249年にこの街は完成するのである。しかし1269年、5回目の南方遠征に赴いたギュスターヴ13世は、その駐屯地であったメルツィヒでわずかな手勢とともにサンダイルの土に帰る。

主を失った都はケルヴィンの手に委ねられるが、オート侯カンタールの策のためにわずか2年ののちハン・ノヴァをあとにせざるを得ない状態に追い込まれる。そして新たな主となるべくハン・ノヴァにやって来たカンタールの目前で火に包まれるのである。あたかもそれを待っていたかのように復活したモンスターや野盗の仕業だと言われるが、その炎は今は亡き主への送り火のようだったという。

この街の建設前のエピソードとして、こんな話がある。ハン・ノヴァ建設の最高責任者がギュスターヴ13世に首都建設の意見具申に向かう前夜のこと。まだ見ぬ覇王の不興を買い、死を賜ることも覚悟した。そのため妻と涙ながらに別れの宴を設けたという。ところが、その覚悟に反して覇王は彼の意見をすべて取り入れ、首都建設の許可を与えるのだった。そして最高責任者は自分の叶わぬ夢と思っていた街を現実のものとしたという…。わずか22年だけ存在した幻の都である。



ギュスターヴ13世はこのバルコニーに立ち、まだ見ぬ南方の土地に思いを馳せ、ケルヴィンは亡き友の遺志を継ぐことを誓ったであろう。かたや市民は主の館を見て、明るい未来を予感したのか、それとも…。



劇中での役割

この街は建設からプレイヤーが関わるが、プレイヤーの意志で歩き回ることはない。もっぱらギュスターヴ13世の栄光とその末路を表すような存在として登場するのだ。その短い歴史を惜しむようにイベントを楽しむのが正解だろう。

グリューゲル

ハン帝国の流れを汲む神聖連合王国の首都

Gluegel



・人口　16,900
・温帯に位置
・現統治者……ナ国王スイ
・特記事項……ナ国首都

グリューゲルの概要

このナ国の歴史は遠くハン帝国末期まで遡る。現ナ国王の遠い先祖は400年に起きたハン帝国の帝位継承権争いに敗れ、南大陸へ亡命してきた皇子（正確にはその子孫）なのである（詳細はサンダイル歴史大綱の項を参照）。当時、南大陸の人々は術の存在を知らず、「人智を越えた技を用いるらしい」と噂に聞く程度だった。その怪しげな技を自在に操るハン帝国は東大陸から遠く離れたこの地までその名を轟かせていたのである。その噂でしか聞くことがなかった「術」というものを見た南大陸の人々のカルチャーショックは想像以上のものであっただろう。そんな皇子一行をこの地の人々は「人間以上の存在」と受け止めても無理はなかったのである。これにより南大陸の都市国家は彼を皇帝として崇め、彼のもとで一大連合帝国を形成することになる。それ故、国の体制が変わっても歴代国王はハン帝国の末裔として各領主や国民から尊敬されているのだ。

国家としてナが成立した当時は、術を使って時には脅し、時にはなだめるなどしてグリューゲル周辺の都市国家を併合していった。その結果、南大陸に一大帝国を作り上げることとなったのである。帝国成立からしばらくの間は絶対君主として南大陸に君臨したハン帝国末裔の一族ではあるが、術が民衆のあいだに広まり、旧都市国家が独立の兆しを見せ始めると、時の皇帝は帝国の解体を宣言し連合王国としてある程度の自治を認めるようになる。その後、さらに各都市国家の自治権の拡大を認め、現在では緩やかな連邦制を採っている。つまり形式的にはナ国王が領国全体の国王として君臨する形になっているが、実質は国王より領地をもらった（もっともその多くはナ国王以前より、その地を支配していた領主だが）各領主が自領を治めている。それでもナ国王の神聖性は保たれ、連邦の中のシンボル的存在として考えられている。

ナ国王はシンボル的存在ではあるが、その一方、戦時の軍役や若干の納税の義務を各領主に負わせている。この点から見ると、協同組合的軍事同盟と考えることもできる。

単純な面積の上ではサンダイルの中でも広大な国であるが、その多くを砂漠地帯が占めているため人口や国力はそれに比例したものではない。それでもグリューゲルを始めとした国内の商人たちは世界を巡り、ナ国は貿易によって潤っているのである。

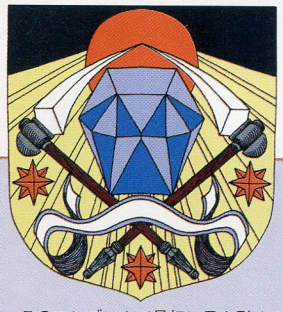
自領での大規模な戦闘は絶えて久しいため、おっとりした国民性である。これはハン帝国にルーツを持つ、国王の血がなせる技と言うこともできるであろう。だがモンスター退治などの軍役があるため必要な軍事力は保持している。

東大陸と比べて術に関する考え方が多少異なっている。それは普及のしかたと歴史に異なる部分があるからであろう。鉄をはじめとした道具が術の普及以前に浸透しており、元来その利用が一般的だったという背景があることが大きい。そのため東大陸ほど術不能者に対する弾圧は酷くない。もっとも術不能者の割合は東大陸とほとんど変わらず、術の資質においては東大陸に劣るということはない。それ故、南大陸の人間であるシルマールが非常に高度な術のレベルに達することも不思議ではない。あくまで術の得手不得手は資質の問題なのである。

鉄器の利用はグリューゲルのような都市部よりも地方のほうが比率が高くなっている。これは情報の伝播速度の問題が関係していると思われる。そのため地方においては未だに鉄の加工技術が残されている（これが後になって、歴史に大きな影響を与えるのだが）。

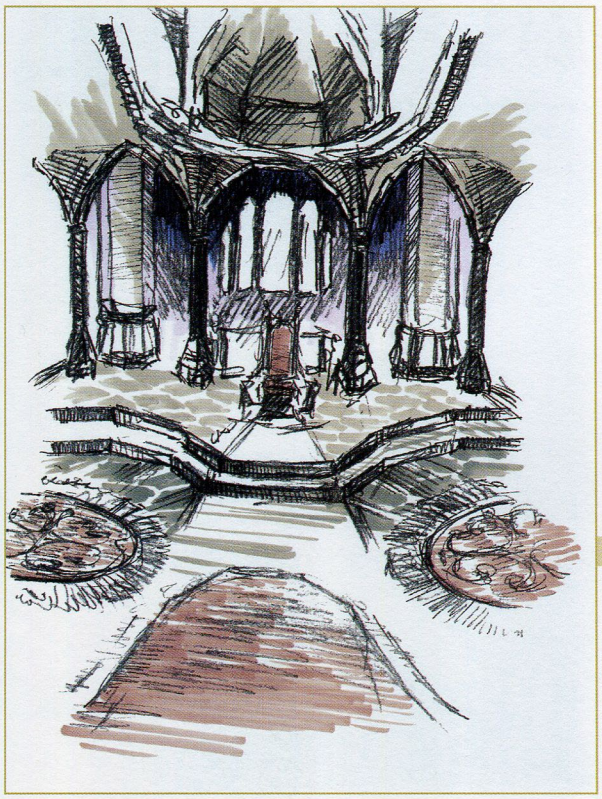
気　候

グリューゲルは温帯に属すが、大陸性気候のために夏は比較的短めである。さらに付近に砂漠がある関係で空気が乾燥しており降雨量が少なめなのが特徴だ。そのため農作物には厳しい環境で、食料は輸入に頼らなければならないものもある。

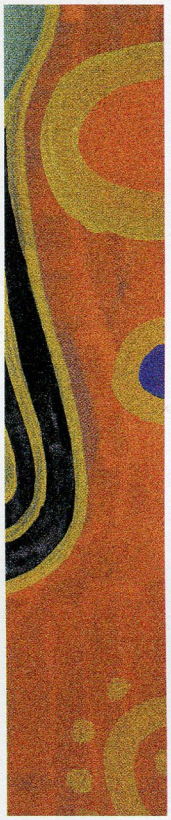


ナ国王エンブレム解説

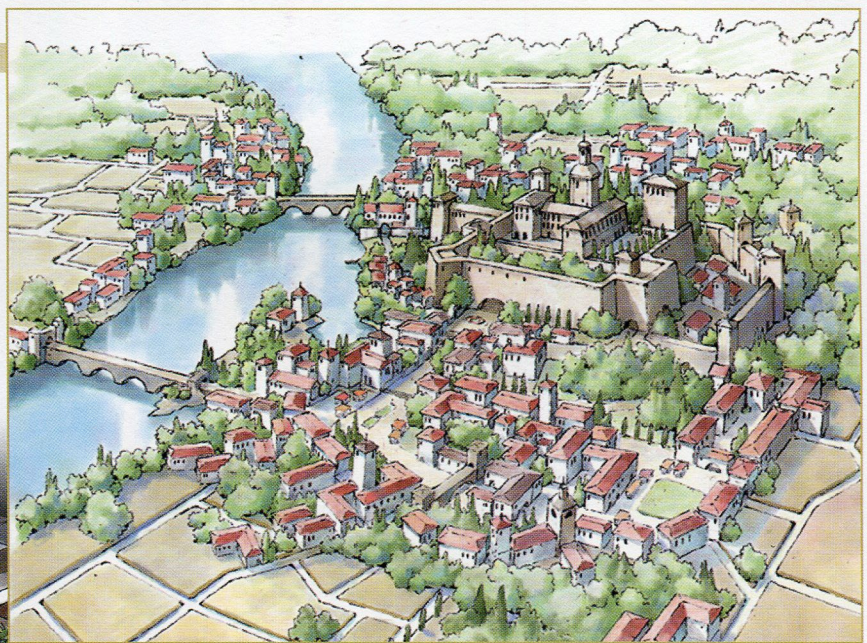
このエンブレムで最初に目を引くのは2つの鎌のような武器だろう。これは王家に伝わる伝説によると、ハン帝国で使われていた武器だそうだ。ハン帝国の兵士たちは、この武器で敵を刺し、斬りつけ、さらに首を落としたという。
中央にあるのは宝石に見えるが、これは術がシンボライズされたもの。これは南大陸を術によって統一したナ国らしい意匠であろう。
そして上部の丸は太陽を表しているという。太陽は地上の津々浦々をその光で照らし出すことから帝王の権力・威令を全土に行き渡らせるという意味がある。



世界に冠たるナ国王の謁見の間。ある時は帝王の、またある時は国王の、と立場は変われども、その威厳を示すに十分な部屋である。歴代の王たちは比較的よく本国と配下の国家を治め、安定した状態を長く保ってきた。

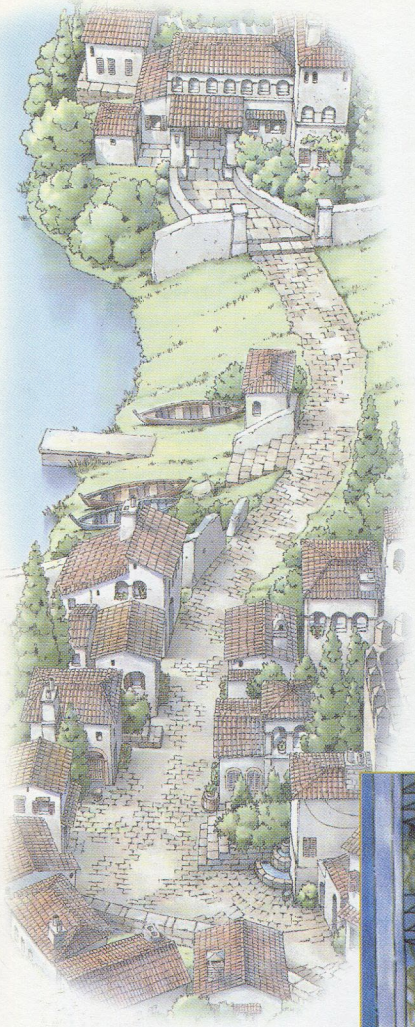


Gluegel



グリューゲルの歴史は非常に古い。ナ国首都として機能する前から街として存在していたのだから。もっとも当時とはその景観は大きく変わり、世界的な大都市に成長している。もちろん世界に冠たるナ国首都としての威厳も持っている。



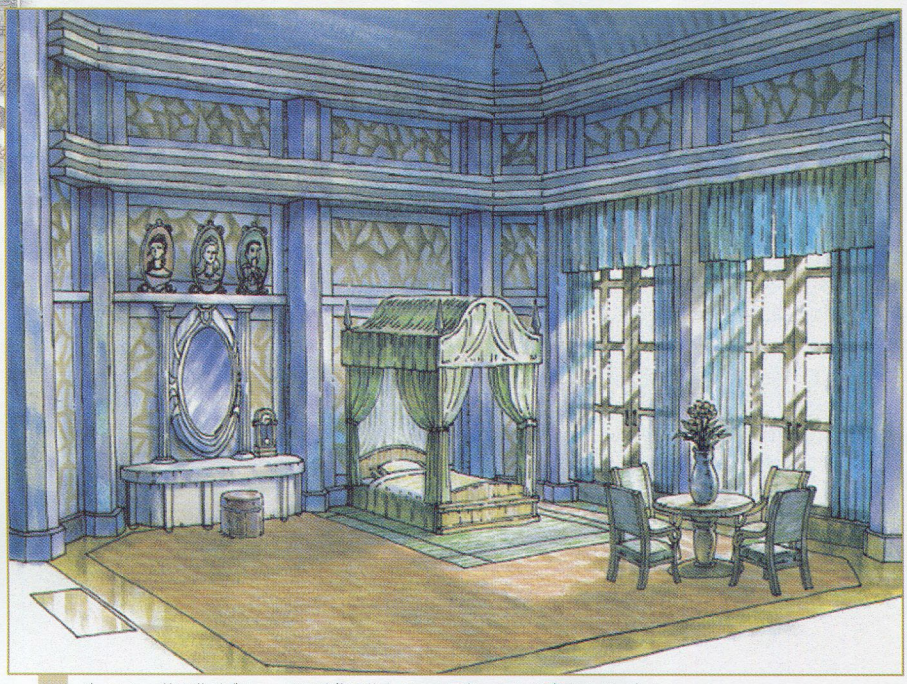


大国・ナ国の悩み

ナ国は、その成立から今に至るまで旧都市国家の独立問題という悩みを抱えてきた。この問題が起きる度にナ国は、国の体制を変えるなどの手段で対処してきた。現在、ワイドが完全独立を画策しており、その対処に頭を悩めているという噂もある。

ナ本国は、その面積自体は広大だが、国土の多くを大砂漠（カイラワン砂漠）が占めているという事実がある。そのため本国の産業だけでは財政が苦しくなってしまう。そのため各領主をなだめつつ連邦制の維持に躍起にならねばならないわけだ。

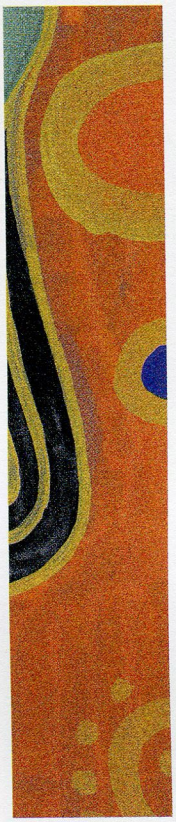
しかし長期的に見ると、いずれナ国は各地の領主が独立して行かざるを得ないだろう。なぜならナ国の庇護が不要なほど各都市が成長しているからだ。



ギュスターヴ13世がグリューゲル時代に住んでいた屋敷。これは寝室だが、余りに生活感が感じられないところを見ると客間だと思われる。しかし故郷を遠く離れ、知人もいるはずがない母子のもとにやって来る人間はいたのだろうか？

COLUMN ナ国王のギュスターブ13世への好意

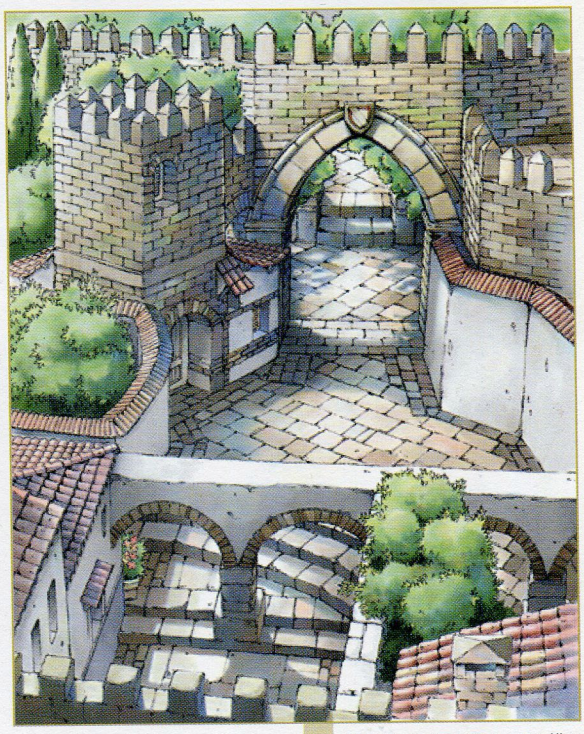
ギュスターヴ13世はテルムを追われ、母と共にシルマールに連れられてこの街にやって来た。別にシルマールが付いていれば生活については不安はなかったであろう。むしろひっそりと暮らしていたほうがギュスターヴ母子の安全、さらにナ国とフィニー王国の関係を考えると都合が良かったのではないか？　ゲーム中でも触れられているが、やはりスイ王がソフィーに興味を持ったのではないだろうか。なぜならスイ王がソフィーを王宮に迎え入れることになれば、フィニーとの関係が悪化するのは火を見るより明らかだ。いずれそうなるのならソフィーの気を引くために最初からあれこれと動いても同じこと、と思っても不思議はない（かなり自信があったのだろう）。流浪の母子にグリューゲルでの住まいを与え、さらにはヤーデ郊外のファウエンハイムに領地を与えたのは、それが理由だと思われる。ただ、ソフィーはそういったものになびくほど甘い女性ではなかった、ということだ。



Gluegel



ここは街の中心部。美しい花壇が印象的だ。その傍らには露天商が店を出している。また子供たちの格好の遊び場にもなっており、戦乱とは無縁であることがよくわかる。



このあたりは王城前だ。門の横には警備兵の詰め所がある。

インネル川によって栄えた…サンダイル1の貿易都市

グリューゲルは他の大都市と違い内陸の街であるが、インネル川の水運を活用しているため物資に事欠くことはない。驚くほど国内外の物資が豊富に揃っている。これはインネル川河口にある港町、シャルンホルストを通じて物品が持ち込まれているからである。元来、ナ国は海運が発達しており他地域との貿易が盛んに行われていた。これら商人の活躍が国家として大きな収入源である。そのため、船舶や航海技術の開発にも熱心で他の追随を許さないほど。その結果としてサンダイル最強と言われる海軍を擁している。この海軍は世界各地に向かう商船の護衛のために活躍している。軍船は商人たちが使う商船よりも大型で積載量も大きい。時には国王自らが貿易のために使うこともあるという。この海軍力が後年ギュスターヴの東大陸への再上陸に役立ったのは言うまでもない。

もちろんシャルンホルストの港も非常に整備されており、最強の海軍を擁する国の母港として恥ずかしくないものである。ちなみに船乗りたちは港にある酒場に行くことを一番の楽しみにしているという。

輸出品の主力はフォーゲラングから運び込まれるツールである。フォーゲラング産のツールは世界的に名が通っており、全世界に流通していると言っても過言ではない。

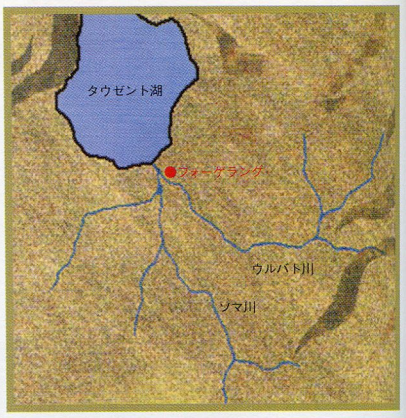
劇中での役割

最初はギュスターヴ13世がシルマールに連れられたどり着く街である。ギュスターヴ13世は幼少の頃の一時期をこの街で過ごすことになる。そしてソフィーに言い寄るスイ王を避けるために母子は街を出ることになるのだ。その後は、イベントが終わるごとに訪れることができ、アイテムなどを購入することができる。

フォーゲラング

砂漠の孤島はツール製作の本場

Vogelang



- 人口　2,500
- 亜熱帯に位置
- 現統治者……ナ国王スイ
- 特記事項……ツール発祥の地

フォーゲラングの概要

荒野の中にぽつねんと姿を現すオアシスのような街。それがフォーゲラングだ。形としてはナ国の街なので領主は当然のことながらナ国王である。だが実際には首都グリューゲルから遙か離れたところに位置し、なおかつ砂漠に囲まれ孤立した街であるという点がこの街の扱いに影響を与えている。これが理由で本国の威令が届きにくく、事実上市民の自治が認められている状態だ。

この街は非常な僻地にあるにもかかわらず世界的に有名だ。なぜならツール発祥の地だからである。ツール製作には門外不出的な技術が必要なため、他の街ではわずかの例外を除きツールを作ることができないと言っていい。ここで作られたツールがフォーゲラングを初めとしたナ国や世界各地に卸され流通している。

ツール以外にタウゼント湖の水を使ったバーボンも有名。この地域ではもともと食料としてトウモロコシが作られ、それ原料になっている。

数は少ないがテキーラも飲まれている。荒野に生えるサボテンの一種が原料で、大変なのは材料の確保だという。なぜなら原料がある荒野にはモンスターが出現するからだ。

砂漠のオアシスといった趣のある街なので、魚介類には縁がなさそうだが、タウゼント湖で産する魚介類が豊富で、思いの外食生活は良質だ。

気　候

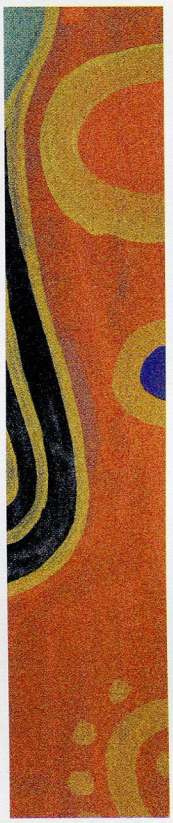
フォーゲラングは典型的な砂漠地帯だ。降雨量は年間を通じて少ない。そして昼は暑く、夜になると逆に気温が急激に下がる。普通であれば、このように厳しい環境の中では街ができるはずはないのだが、タウゼント湖の豊富な水のおかげで人々は生活が成り立っているのである。



周囲を荒野に囲まれ孤立状態のフォーゲラング。だが見た目とは裏腹に、そこで暮らす人々はツール作成とタウゼント湖の恵みによって豊かに暮らしている。

メガリスの伝説

この街の南に広がる大砂漠（カイラワン砂漠）のどこかにメガリスがある、という伝説が南大陸では伝えられている。実際に見た、という人間はいないようだが、真実味を持って古くから言い伝えられている。この話を確かめるために、今まで何人ものディガーが砂漠に旅立っている。だが途中で引き返してくる者、そして二度と帰ってこなかった者も少なくなかったが、未だ発見には至っていない。



Vogelang

この街で、なぜツールが開発されたか

フォーゲラングはナ帝国が成立する以前から鉄器などの道具を作る産業がもともと発達しており（その当時のほうが人口は多かったようだ）、その技術が大いに役立ったと言われている。そういった環境の中でいくつかの偶然が重なって、この街でツールが発明された。まず環境的な理由として、孤立状態の街でなおかつ大都市との距離もあったためクヴェルが入手しにくかったということがあげられる。南大陸ではクヴェルは産出しない。さらにフォーゲラングは僻地である。クヴェルが入ってくることは、ほとんど希だったのである。この頃にはクヴェルによってより便利で快適な生活を送ることができるのは知られていた。そうしたクヴェルに対する欲求と、それに応えるだけの技術力が結びついたことが開発の大きな要因である。さらに幸運なことに、この街の付近で感応石が採掘された。もともとこの感応石は刀剣類の装飾用に使われていたようだが、感応石と道具の組み合わせによってはクヴェルと似た効果が現れることがわかって以来、一気にツール作成の技術が確立されたのである。



劇中での役割

この街へはウィル編の初期、砂漠のメガリスに向かうためにやって来る。メガリス自体はこの街から一気に行くことができるし、メガリス内部でも戦闘はないので、特に武器などの準備をする必要はない。メガリスのイベントをクリアすると、この街に任意で来ることができるようになるが、むしろそちらのほうが面倒かもしれない。なぜなら最初だけだが、荒野を抜けてグリューゲルまで戻らないとマップを抜けることができないからだ。

ツールによって栄えた町の隠れた一品

もちろんツールの製作によって、この街は成り立っている。しかし、よその街でもツール作成の技術を習得し、ツール製作を本格的に始めているようなので、その対応策を模索中である。第一の候補は、まだまだ軌道に乗ったとは言えないが、バーボンの製造が有望視されているようである。味は定評があり、あとは設備を整えることが課題だという。

あとは、わずかながらだがトウモロコシはグリューゲルには持ち込まれている。グリューゲルは人口を多く抱える割には、それに見合っただけの食料生産能力がなく、外部から調達せざるを得ない。それだけに、フォーゲラングわずかな生産量しかないトウモロコシもグリューゲルにとっては貴重な輸入品なのである。

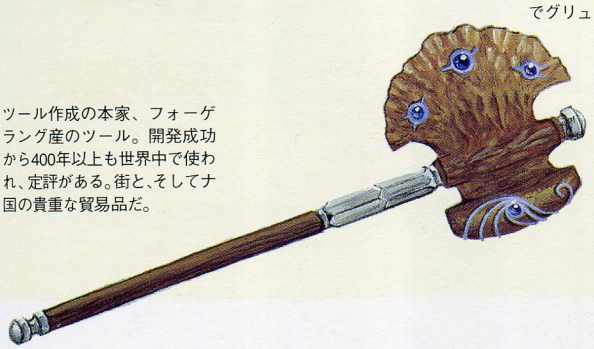
フォーゲラングの交易品



この街で生産されているバーボンは「タウゼント・エイジ」「イエロー・ローズ・オブ・フォーゲラング」といったブランド名でグリューゲルへ持ち込まれている。



サボテンを原料にした蒸留酒がテキーラだ。なかなか強い酒だが、荒野や砂漠の夜は急激に冷え込む。その寒さをしのぐためにテキーラを飲むという。もっとも飲み過ぎてしまうと、翌日は二日酔いのおかげで逆に乾きに悩まされるのだが。

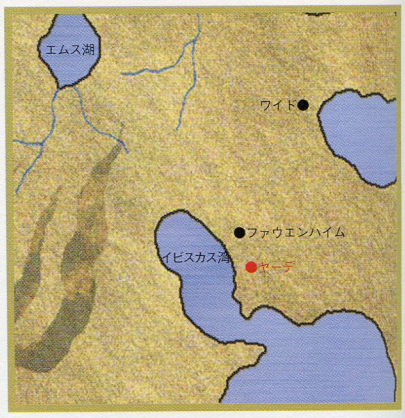


ツール作成の本家、フォーゲラング産のツール。開発成功から400年以上も世界中で使われ、定評がある。街と、そしてナ国の貴重な貿易品だ。

ヤーデ

Jade

ナ国の有力構成国、ヤーデ伯領



- 人口　8,700
- 亜熱帯に位置
- 現統治者……ヤーデ伯トマス
- 特記事項……ヤーデ伯領の主都

ヤーデの概要

ヤーデはナ国連邦を構成する国の1つ。元来ヤーデはナ国が成立する以前より現ヤーデ周辺を本拠とした土豪だ。ナ帝国成立後、当時の皇帝に臣従、連邦制移行後ヤーデ伯領として自治権を確立した。

この街はイビスカス湾に面した街で、他のナ連邦の国の多くがそうであるように整備された港を持ち、交易によって潤っている。さらにグリューゲル方面やワイド方面など各地に向かう街道が集まり交通の要衝となっている。

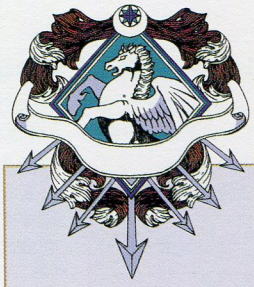
海運国のナ国でもヤーデは指折りの海軍力を保有し、ナ国の海軍の中核を成している。そのためヤーデの海軍は「海の近衛部隊」と呼ばれている。この最強の艦隊が商船を護衛し海賊の被害から守っているのだ。

ナ連邦の構成国となってからの歴代ヤーデ伯は、ナ国との関係を重視しつつ国力の充実に努めてきた。なお現ヤーデ伯トマスは律儀で、かつ聡明な性格が評判であるが、策士としての一面も持っている。

ギュスターヴ母子が移り住んだのがヤーデ近郊の村・ファウエンハイム。この村はヤーデ北西の、のんびりとした静かな村である。ただ付近にはモンスターが潜む山があり、村人たちに恐れられている。また野盗もこの辺りに出没するので、ヤーデからの兵が駐屯することも。

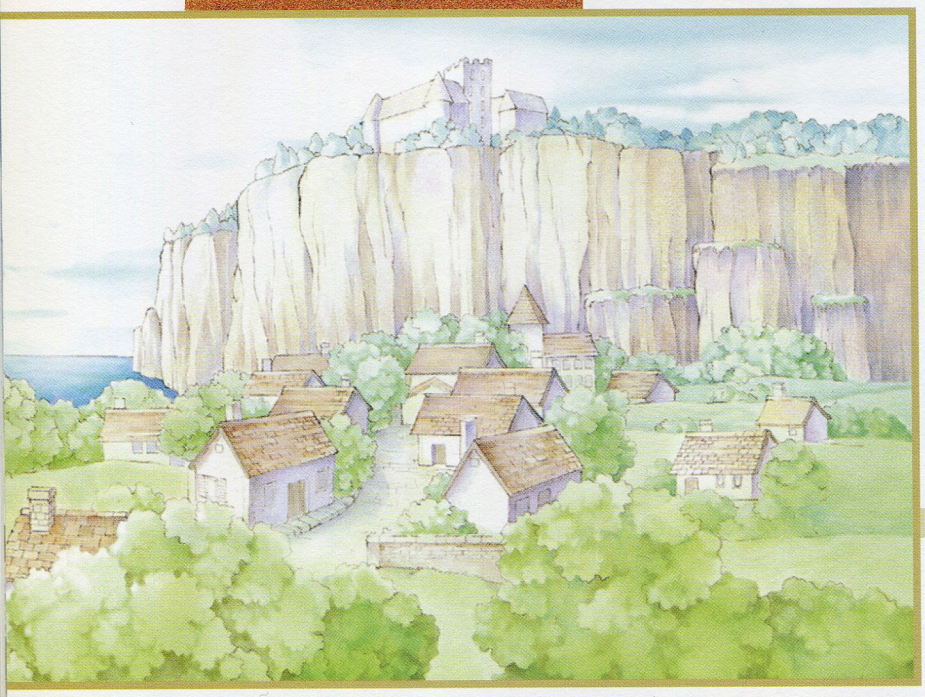
気　候

単純な地理上では位置的に亜熱帯なのだが、海から吹く南西の風の影響で夏でもかなり過ごしやすいのが特徴である。ただし熱帯低気圧の直撃を受けることも少なくないので、周囲を防風林で囲んでいる家が多い。

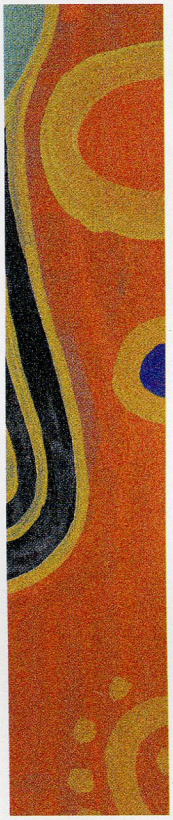


ヤーデ伯のエンブレム

ヤーデ伯一族のエンブレムは他のエンブレムとは、かなり趣を異にしている。これはナ帝国に臣従したとき新たに用いられたもの、と言い伝えられている。このエンブレムは中央に「天を駆ける」、と言われる想像上の生物を置いている点に目を引かれる。だが象徴的なのは、その下にある矢の部分。これはナ帝国が成立した当時、初めてヤーデ伯の先祖が見た「術」の驚きを意匠に用いているのだ。天から降ってきた激しい光、これがヤーデ伯のエンブレムなのである。



決して大きな村ではないが、道路には石畳が一面に敷かれ、その整備状況を見てもヤーデの生活レベルの高さが伺われる。



Jade

豊かな農産物に恵まれたヤーデの人々

ヤーデ領はサンダイルの中でも特に治安がいいことで知られている。これも歴代ヤーデ伯の政策がおおむね良好で、なおかつ領民が豊かであるのが主な理由である。

ヤーデの街並みは特徴的である。街中には木が植えられているが、この木々はあんずやブドウをはじめとした果実が非常に多い。もともとこういった果実の木々はヤーデー帯に自生していたものと言われており、それを計画的に栽培したのが現在の繁栄に繋がっていると言うことができる。

ここで生産されるブドウは、そのほとんどがワインとして加工される。生で食べるには多少不向きというのがその理由だが、食用としてのブドウを生産することも試されており、若干の農家では食用のブドウが生産されている。

秋を迎え、ブドウが収穫されると数軒の農家が共同でワイン作りに入る。この数軒がワインの1ブランドとして出荷されることになる。そういったブランドの代表がヤーデ伯家で生産される「ヤーデ・ロイヤル」である。このワイン作りの時期にはヤーデー帯がブドウの香りに包まれ、心地よい風が吹き抜けることとなる。

一方のあんずも人々の生活から切り離すことはできない。あんずは春先に花を咲かせ人々の目を楽しませる、という役割が最初にある。そして実を結び夏に収穫されるわけだ。ブドウに比べると、まだまだその収穫量は少ないが、ワイド産のワインがシェアを伸ばしている関係で徐々にあんずの生産量が伸びつつある状況である。あんずは生で楽しむよりも、ジャムや干しあんずとして加工されることが多い。そのほうが輸出に便利だからである。つまり生のあんずは国内向け、加工されたあんずは輸出向けというわけだ。なお、加工されて実から取り除かれたあんずの種も薬用や食材として領内では利用されている。

ヤーデは海に関わりが深いが、比較的漁獲量は多くない。ヤーデの民衆は、もちろん魚介類はよく食べるのだが、あくまで領内で消費する分のみを獲っているようだ。いい漁場に恵まれているので漁獲量には問題ないようだ。



高台に建っているのがヤーデ伯の屋敷だ。ヤーデの人々は日々伯爵の屋敷を仰ぎ見て、その治世を感謝したという。比較的こじんまりとした印象の屋敷であるが、周囲を断崖に囲まれており、戦時の守りに関しては心配がないそうだ。街は防風林として役立っている木々が目に付く。

劇中での役割

ギュスターヴの初陣となるモンスターの洞窟へ行くときの拠点となる。もっとも洞窟へ行くときは戦闘の準備をするいとまがないので、その前のイベント（ギュスターヴと鍛冶屋）で準備しておく必要があるが。

ギュスターヴがワイドを手に入れたあとはこの街を訪れることはなくなってしまう。

術によって変化した製造法

ワインの製造方法は術の伝来により大きく変化した。伝来以前は人間が足で踏むことによりブドウを潰し、ブドウ液を絞っていた。だが術がワイン作りに導入されてからは大きな石のハンマーを用いて絞るようになっている。このときの術の用い方によりワインの味に変化が出て、それぞれのブランドの個性が出るのだ。それだけに収穫の季節になると、各農家は質のいい術の使い手探しに奔走することになる。あまりにワインが有名なので影に隠れがちだが、あんずも非常に美味で人気が高い。輸出の際は生では輸出できないので、干しあんずやジャムに加工されて輸出される。



輸出用の加工されたあんずも、もちろん美味なのだが、やはり収穫直後のあんずを生で食べたい、という人間は多い。ヤーデでは「ヤーデのあんずを食べた者はヤーデに戻ってくる」という言い伝えがあるほどである。

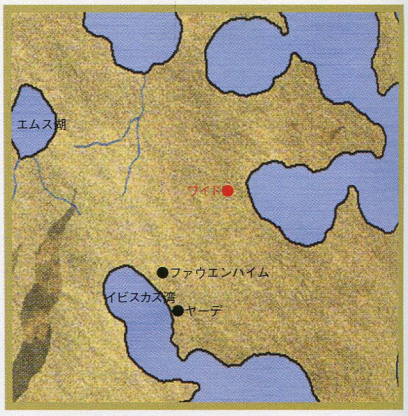
ヤーデの交易品

サンダイル世界で圧倒的なシェアを誇るヤーデ産ワイン。収穫されたブドウを生のまま食べることはないのではないか、と言われるほど生産量が多い。

ワイド

南大陸の火薬庫となるのか？

Wide



・人口　7,400
・亜熱帯に位置
・現統治者……ワイド侯ドミニク
・特記事項……ワイド侯領の主都

ワイドの概要

ワイドはヤーデなどと同じく、昔から南大陸に割拠した土豪の一族だ。その土豪の中でも特に有力で容易にナ帝国には屈せず、傘下に入ったあともナに対しての発言力を保持。ナも婚姻や爵位を与えることにより懐柔することに努めてきた。ナが連邦制に移行してもワイドは連邦の構成国に留まったが、ナ国の影響力の低下により現在は事実上の半独立状態をとっている。そのためナ国との関係は悪化している。だが今のところ表面上は関係悪化の影響は見られていない。と言うのも名将ネーベルスタンの存在が大きいからだ。ネーベルスタンは一騎当千と言う以上の存在で、ワイドの軍事に関しては全権を握る立場にある。

ワイドではナ国に収める税を払っていないので、その分貿易品に掛ける関税を安くすることができる。当然、物価が安くなるので輸出入が活発になり商船の往来も頻繁になるわけだ。ただ海賊（いわゆる私掠船）の入港も希にあるため、トラブルが起きることもある。

ワイドの政策を立案し実行しているのは先代から仕える名行政家ムートンの手腕に依るところが大きい。彼はナに敵対することに賛成しているわけではないが、最悪の場合は武力衝突もあり得ると考え、準備を整えるべく奔走している。

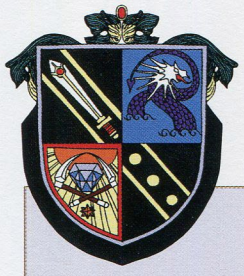
気　候

ワイドは海からの風である程度は涼を取ることができるとは言え、熱帯地域の街だけあって年間を通して気温は高い。さらにヤーデ同様、熱帯低気圧に襲われることも少なくない。ワイドでは城壁がヤーデの防風林の役割を兼ねているようだ。

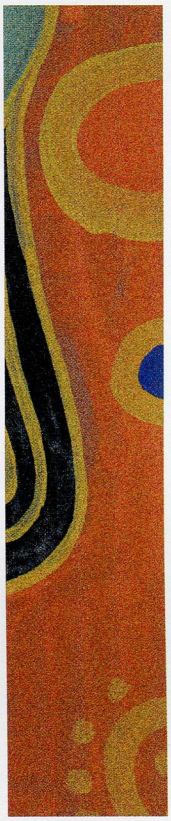


ワイドは海沿いの小高い丘の上に建設されている典型的な城塞都市である。ワイド侯の館自体は城の体裁ではないが、周囲を何重もの城壁で囲まれ、さらに丘の周囲は切り立った崖、と万全の防御を誇る。海にはワイド侯専用の港があり、いざというときには係留された船で脱出することが可能だという。

ワイド侯家エンブレム



ワイド侯家のエンブレムは非常に象徴的である。言い伝えによるとナ帝国の傘下に入る前のエンブレムは斜めに入ったストライプに剣、という部分だけだったそうだ。ところがナ帝国の傘下に入ることによってナ帝国のエンブレムの一部が意匠に使われることになったという。さらにワイドの政策が海外重視に向かい、貿易に力を入れるようになると、さらに船の守り神としてシーサーペントが新たに加えられたという。果たして完全独立を宣言したとき、ナ国の意匠はエンブレムから消されるのだろうか？



Wide

城塞都市と国民性

ワイドは貿易によって他の大陸とも交流がある街である。海運貿易などでさまざまな人々が入り乱れる街では、貿易の品々とともに多くの噂や知識も流入してくる。中には不貞の輩が街に入り込み治安を乱したり、都市の占拠を画策したりもする。しかし、生命線とも言える貿易を縮小する訳には行かない。そこで貿易の中心となる商業区と居住区を隔離し、厳しい検問によって治安を維持している。ワイドも典型的な貿易都市なのである。商業地区となる港とは別に、計画的に城塞として建築された住居区域を小高い丘の上に持ち、隔離管理している。当然、城塞内は領主の守備兵によって治安が守られていた。

だが、その管理体制を貫き、人の噂というのは飛び交うものである。ワイドの主婦層も他に負けず噂を語る。港で噂されたことは人が動かなくとも、噂だけ居住区に飛び火する。やれ今度の海賊は人買いだの、やれ数代前には兄を陥れた領主がいただの…。

その情報源は定かでないし、信憑性も疑わしい。だが人々はその噂に右往左往する。しかし、庶民の交わす会話の中には往々にして重要なことが隠されているものだ。それは誰かの人生を大きく左右するかも知れないし、ときには領主の首すら挿げ替えられることがあるやも知れない。



ワイド侯の屋敷は行政の中心にもなっている。というのも、ワイド侯だけでなくネーベルスタンやムートンたちの執務室も用意されているからだ。彼ら自身の領地を治めるのには不便であったろうが、ワイド全体のことを考えると、領主の決済を仰ぐのにも時間がかからず、効率的と言えるのだ。

市井たちの健康を気づかった…

ワイドではムートンの指導のもと、柑橘類の栽培が熱心に行われている。長期の航海ではビタミンCが不足しがちで、当然病気になってしまう。そのため船乗りには柑橘類が欠かせないのである。そこに目を付けたムートンは柑橘類の栽培を奨励したのだ。みごとに策が当たり、以前にも増して外国船が補給のために立ち寄るようになったのである。

ワイドの交易品



レモンやライム、オレンジなど手広く栽培するワイド。もちろん船乗り専用ではなく、マーマレードなどに加工されて他国に輸出もされている。

ワイドの民の心情

いかんせん現ワイド侯が幼い、というのがワイドにとって一番の不安要素である。しかしネーベルスタンとムートンが健在であれば、ひとまず心配はない。ネーベルスタンにしろムートンにしろ律儀さは皆が認めるところで、ワイド侯に取って代わるといった野心はないのだ。

さて、こういった手放しで順風満帆とは言えない状況に民衆はどう思っているのだろうか。

「うーん、そうねぇ。領主様が誰であってもあまり関係ないわ。それより怪しげな海賊みたいな連中を何とかして欲しいわね」と言うのはツール屋に買い物に来ていた子連れの主婦。井戸端では「そうそう、前のワイド侯っていうのがねぇ…」とワイド侯に関する噂話を聞かせてくれた。ワイドの領民はムートンとネーベルスタンさえいれば、領主自体が誰であろうとも、あまり意に介していない様子である。それだけムートンとネーベルスタンを信頼していると言うこともできるが、総じて民衆は自分たちの生活が大きく変化しない限り政治に大きな関心はないのであろう。これは、のちにギュスターヴ13世が領主になっても大きな混乱が起きることがなかったことからも伺い知ることができる。

劇中での役割

ワイドはギュスターヴ13世が自分の本拠地を手に入れるために狙われた街である。結局、ギュスターヴ13世の策略にワイド侯が乗せられ、街を乗っ取られてしまう。

その後、ネーベルスタンやムートンを家臣としたギュスターヴ13世はワイドを本拠として東大陸へ再上陸を果たすのである。なお、この街ではギュスターヴ13世の伝説が残されている。

ノースゲート

ディガー御用達の開拓村

North gate



- 人口　101（定住者のみ）
- 温帯に位置する
- 現統治者……なし
- 特記事項……北大陸開発の基地

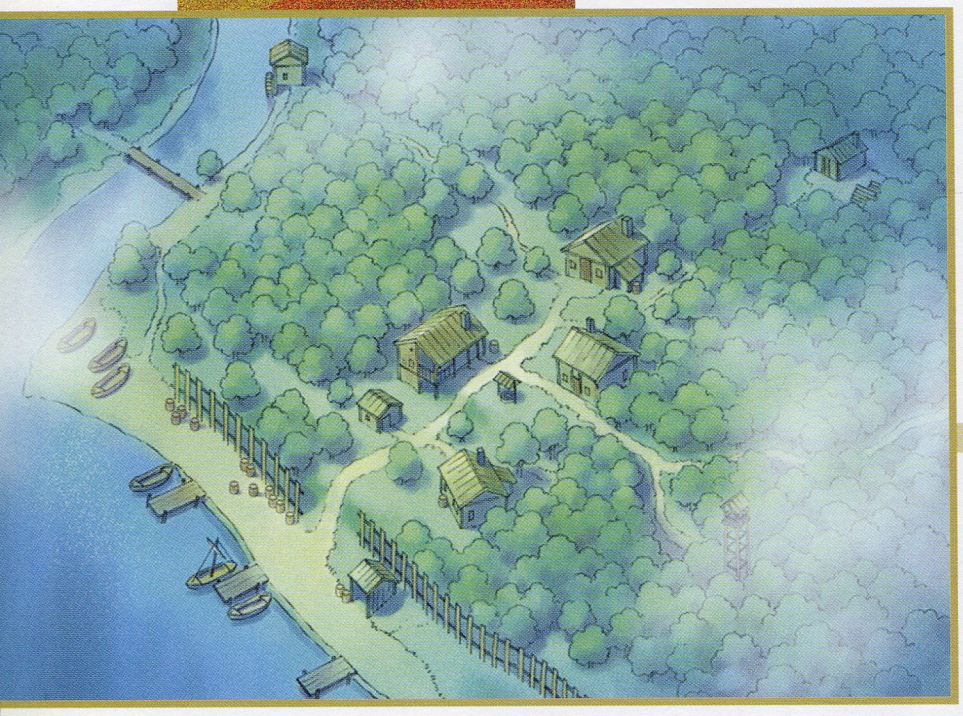
ノースゲートの概要

この村と言うにも小さい集落は、クヴェル（メガリス）発掘のための基地としてラノック川の河口に造られた。もともと一旗組のキャンプが徐々に集落として成長したのがここである。最初はディガーやヴィジランツたちだけでここに寝起きをしていたが、付近で化石の洞窟が発見されると、にわかに注目を集め、それをきっかけとして急速に人間が集まるようになってきた。

ディガーやヴィジランツたちはクヴェルやメガリスを求めて大陸の奥地を目指して探検しているが、残された家族たちは漁業や森林伐採に従事し生計の一助としている。

住人が増えるにつれて商店や宿屋ができるようになってきた。店が開店する頃になると商船も立ち寄るようになった。ノースゲートの住民のために生活必需品を積載し、商船のほうはディガーが発掘した珍品（クヴェルは、まだ見つかっていないようである）を直接買い付けに来るからである。そのため集落の規模の割には船の出入りが多い。

ノースゲートの周囲はやっと人間が住める状態になったが、村の周囲には、まだまだ凶暴なモンスターが多い。これが一掃されれば、さらに発展する可能性を持っている。実際、ノースゲートの奥に新たな拠点が築かれ人間が住み始めている。



猫の額のような開けた土地にできたノースゲート。今は周囲には森の木々が広がっているが徐々に開拓が進み、やがて街に発展することだろう。



気　候

温帯に位置するため気候的には住み易い。さらにノースゲート沖には暖流が流れているため冬でも暖かく、雪が降ることは滅多にない。だが奥地に進み、森に針葉樹が増えてくるあたりになると冬の寒さは厳しいという。



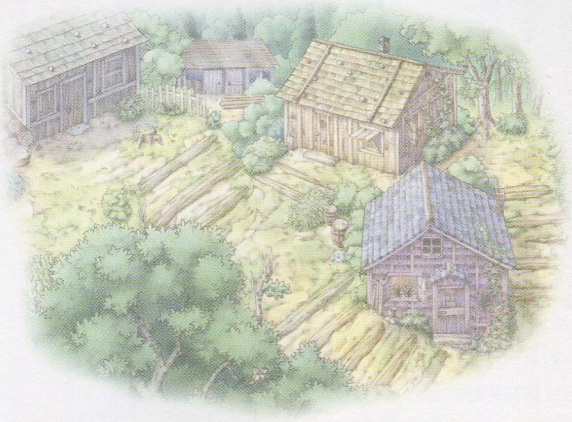
化石の洞窟

ノースゲートを出て東に向かうと、程なく洞窟が姿を見せる。その洞窟の中はモンスターの巣になっていて非常に危険な状態。だが奥に進むと無数の化石を見つけることができるのだ。そこにある化石はどれも巨大な生物のもので、全身を見ることができないが、太古に闊歩していた姿を想像してみたくなる。

洞窟内は広く、内部がどのようになっているのかは不明のままだ。いつかこの洞窟の詳細を明らかにする人物が出てくることだろう。



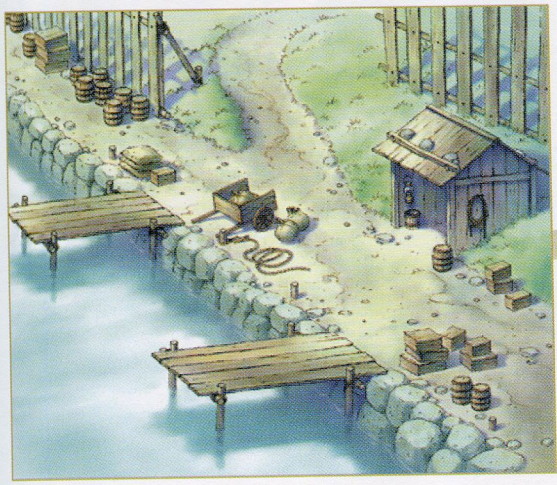
洞窟内には至る所に肋骨のような骨の化石が飛び出し、橋のように背骨が横たわっている。無数のモンスターが巣くっているため、安易な装備で洞窟内を動き回るのは無謀だ。



一獲千金を狙って日々生活

ノースゲートは、まだまだ発展途上にあるため、これと言った売り物はない。ただ化石の洞窟で掘り出された珍品が立ち寄った商人によって買い取られる、といった程度だ。だが将来的にクヴェルが発見されることがあれば、一躍「クヴェルラッシュ」の街として有名になることだろう。

ここに立ち寄る船はもっぱら日用品を売ることと、北回帰航路の巡回のため、水や食料の補給が目的なのである。北回帰航路が存在することにより、北大陸には他にもノースゲートのような集落があるようだが、集落間での交流はないようである。



大型の船を係留できる設備はもちろんないので、商人は品物を小舟に移し替えてこの船着き場へやって来る。漁をする者もここから船を出すのは言うまでもない。

劇中での役割

ノースゲートはタイクーンとなったウィルの息子、リッチが終盤に訪れる集落である。リッチはこの集落で2つの運命的な出会いをする。この集落に来ると、それ以降のストーリーは、ここを中心に展開されることとなるのである。

Tura

ツーラ

メルシュマン地方の食料庫

ツーラの概要

メルシュマン地方の中央部に広がるマニクール平原は、東西を丘陵地帯に挟まれた台地であり、季節風などの影響を受けない安定した気候の地である。また北に広がる「ワロニエの森」と呼ばれる大森林の恩恵により、豊富な水源を有し絶えず肥えた葉土が補給される豊かな大地だ。当然、農耕が盛んでありメルシュマンの食料庫とも呼ばれる地域なのである。このマニクール平原の北部、ワロニエの森との境に位置する都市がツーラだ。

ツーラはノール領の首都であり代代この地に城を構えている。しかし、ノール侯自身がツーラに関する政務を行う事はなく、街の統治はツーラ伯と呼ばれる爵位を得た者が担当している。このツーラ伯は帝国建国以前から存在している家柄であり、ノール侯もその末裔。そのためノール侯の親族内において、ツーラ伯を名誉職として現存させているのだ。

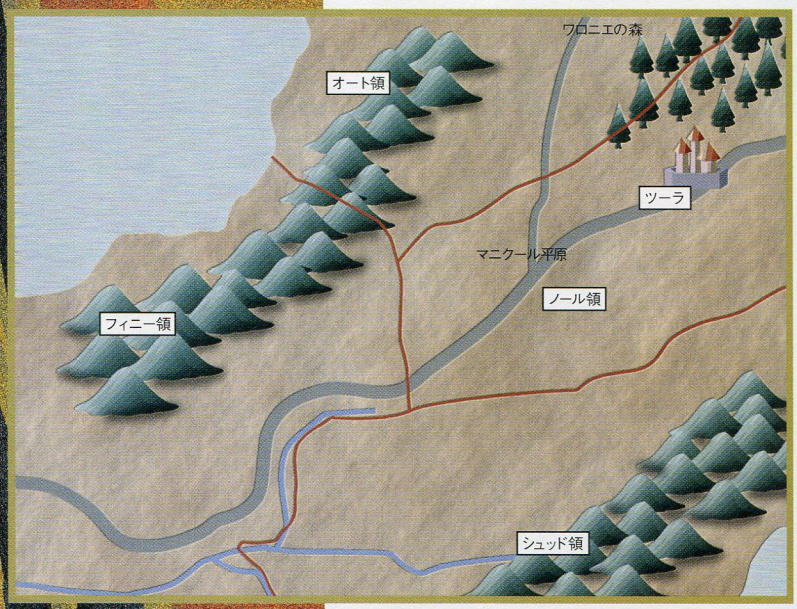
ノール侯の庇護のもと運営されてきた都市の町並みは、非常に開放的であり周囲を囲む城壁などは存在していない。ノール侯の居城も城という堅固なものではなく、他のものより一回り大きいだけの館であった。

メルシュマンの中央部の要所であるため、ツーラは古来より戦火にまみれてきた都市だ。だが、領主の開放的な政策と開放的な町並み、そして絶えず豊かな恵みをもたらしてくれる自然の恩恵を感じてか、ツーラの人々は非常に大らかで、どこかのんびりとした感じを他の国の人々に与えてくれる。

当然、産業的にはワロニエの森の豊富な森林資源を背景にした林業を中心に、伐採された木材の輸出や、木材を用いた加工品の製造が発展している。また、メルシュマンを南北に横断する街道に面しているため、マニクール平原などで栽培された農作物が一旦集積される都市でもあり、輸出産物の中継基地としても活気に満ちている。

T u r a

- 人口　26,100
- 温帯に属する
- 現統治者……ノール候
- 特記事項……ノールの主都



オートとノールの国境上に横たわる大森林。衝突するのは軍だけでなく、伐採に関わる者の間でも争いになることがあるという。たまたま森の中で遭遇すると最悪の場合、斧を手にちょっとした戦いに発展することもあるそうだ。

ツーラ伯爵家のエンブレム



漆黒に塗られた盾を十字で4つ塗り分けたツーラのエンブレムは、ハン帝国時代皇帝の近衛兵の一つであった十字騎士団（クロイツリッター）の系列であることを示しているという。そして朱で抜かれた剣のシルエットは、騎士団長である証であると伝えられている。

周囲に図案化されたワロニエの森を意味するという木の葉は、後年に付けられたということは判明しいる。また、下部の目の意匠が森の見張りだという。そのことから察するに、それだけツーラ伯爵家がワロニエの森と深い関係を保って、ハン帝国時代から脈々とつながる家系を守ってきたことが伺える。

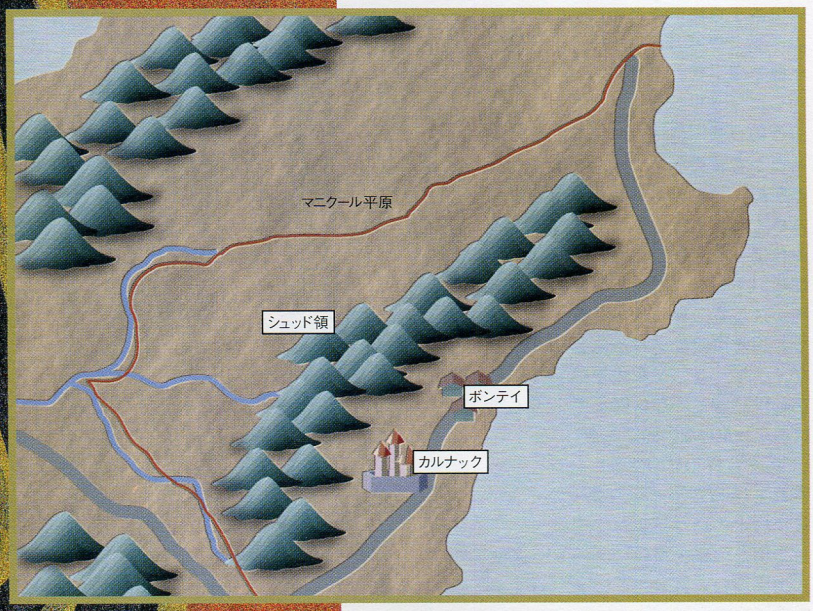
Carnak

カルナック

山と海に挟まれたシュッドの主都

Carnak

- 人口　21,700
- 温帯に位置
- 現統治者……カルナック伯アンリ
- 特記事項……シュッド領主都



見ての通り、シュッド領の大半を山地が占めている。それでも西部は平地があるが、東部では猫の額のような平地部に町や村が点在している。海産物と木材こそ豊富に獲れるが、人口の絶対数が少ないのがシュッド領全体の悩みである。

カルナックの概要

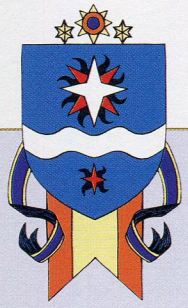
メルシュマンの南東に、民がシュッド連山と呼ぶ低い山々が連なる。シュッド侯領はその連山が領地の中央を貫いており、東西に領地を分断していた。連山の西側ではマニクール平原に続く豊かな大地で農耕が栄え、東側では漁業や海運による交易が盛んに行われていた。カルナックはそんなシュッド領の東側、海に面した地域に存在する都市である。

マニクール側が農耕に適した気候であるのに対し、東海岸は絶えず海風が吹きつける。しかし、風は一日の中で必ず北と南に向きを変える時間があり船の寄港には適していた。だが、風の変化による天候の移り変わりは目まぐるしく、午後になり急に豪雨が降り出したり、季節によってはメルシュマン南部では珍しい雪が吹き付けたりもするのである。

カルナックはシュッド侯領の首都であり、古来よりメルシュマンの交易の中心的な商業都市である。海運では東回船の母港として、陸路でもロードレスランドへ抜ける中継基地としてその存在価値は大きかった。当然食料補給の需要が高く、豊富な海洋資源を活かした保存食などがカルナックの名産としていまでも高い人気を得ている。また、諸外国の珍品名物が集まり、その種類の多さから「旨いものが食べたければカルナックに行け」と言われるほどである。

この地を統治しているカルナック伯爵家は実際には存在せず、商業ギルドの代表が任期制で伯爵となり領主を担当する。もとをただせば現シュッド侯もこの商業ギルド出身者であり、かつてシュッド侯爵家が衰退したときに財力をもって継承したのがはじまりだった。そのため代々商業ギルドに対し寛大な政策を取り、交易を保護育成してきたのである。その結果、街は自由貿易都市として発展したのだ。また、侯爵家が存在するも街の統治は伯爵家が行うという、一種のねじれ現象が発生しているのもこのような経緯からである。

カルナック伯爵家のエンブレム



カルナックの海洋と貿易に生きる民を表わすこのエンブレムには珍しい伝説がある。彼らの先祖は、東に広がる海の彼方にある「世界の果て」からやって来たと言うのだ。その伝説がエンブレムになっているという。一番上は世界の果ての向こうに輝く星々。中央には海から昇る太陽を置き、その下に海の波が。そしてその下の星がカルナックだそうだ。なんともロマンチックな話だが、カルナック郊外のボンテイに住むディガーは「海に落ちつつある太陽と既に沈んでしまったカルナックなのだ」と自嘲気味に解説していた。

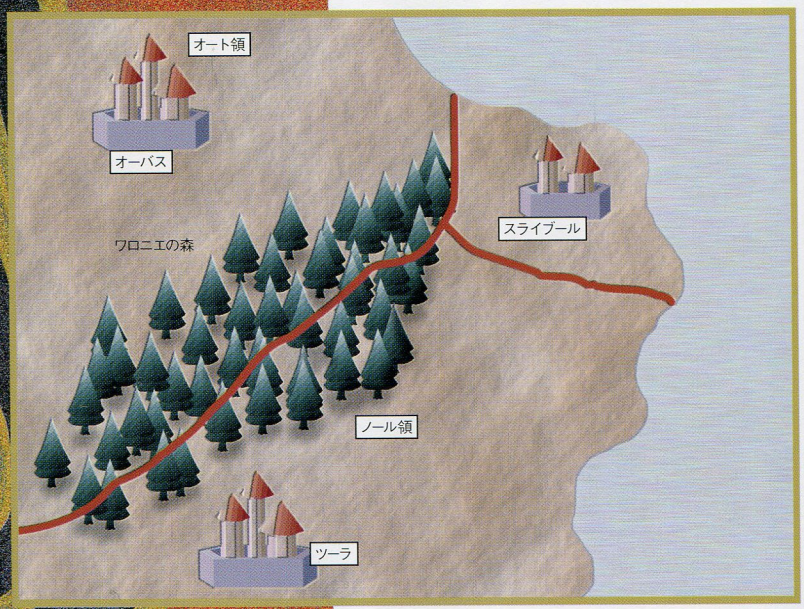
Seraybourg

スライブール

2国間の対立に翻弄される港町

Seraybourg

- 人口　16,100
- 温帯に位置
- 現統治者……スライブール伯オリビエ
- 特記事項……ノール最北端の港町



伯爵領としてもかなり小さいスライブール領。それだけに交易は伯爵領を支える生命線なのだ。この小さな街が軍事的バランスのキャスティングボードを握る存在とも言えるのである。それは後にギュスターヴ13世が倒れたあとに証明されるのである。

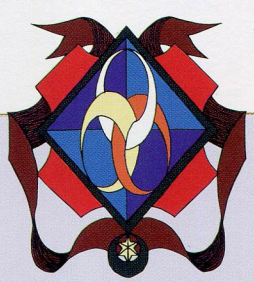
スライブールの概要

スライブールはメルシュマン北部に位置する都市である。この地を統治するスライブール伯は「風見鶏」と巷で卑下される領主であった。しかし、スライブールはオートとノールという強国に挟まれ、しかも海運にとって重要な地点に港を構えているために、絶えず侵略という脅威にさらされてきたのである。経緯を鑑みれば「風見鶏」という風評は、領地をいまもなお維持している政治手腕に対しての誉め言葉と言えるだろう。現時点ではノールに属しているが、メルシュマンを生き抜く「風見鶏」はいつどこから吹く風に顔を向けるかわからないのである。

そんな日和見の政策をもって統治されているスライブールであるが、貿易による利益によって街は十分潤っていた。街の産物はオート、ノールの両国から許されているワロニエの森から産出される木材が主である。だが領地が狭く農耕などを望めないこの都市は、貿易の中継で利潤を生み出すしかなかった。強国に挟まれている立地条件を逆に利用し、オート、ノール両国の間を行き交う多くの物資を扱うことにより、大きな富をスライブールに落としたのである。

そんなスライブールの泣き所といえば、冬に吹き付ける強烈な北風であろう。この雪混じりの風が吹き出すと港の出港は非常に難しくなり、週に1度くらい風が止む日を狙って就航するしか手段がないのだ。横風を受けつつ沖合いを抜けるのにはさほど障害はなく、冬の間スライブールは取り残されてしまうのである。確かに陸路での輸送も存在はしているのだが、農耕期の終わった冬には各国が軍を動かす可能性が高く、しかも敵対関係にあるノール、オート両国を抜けるのにはリスクが大きすぎた。その反動か、夏のスライブールはテルム以上の活気を見せると言われている。それは冬の間の食料などを夏の間に交易で集めなくてはならないスライブールの宿命なのである。

スライブール伯爵家のエンブレム



スライブール伯家の苦労がそのまま形になったと言ってもいいエンブレム。中央の下地は四分割されたメルシュマン地方。その上に3つの繋がった環。これはズバリ、オートとノール、そしてスライブールだという。スライブールが置かれている立場を悲しいほどに表しているではないか。オートとノールの関係がこのエンブレムのようにガッチリ組んだものであれば…、と昔からスライブールの領主は考えていたのであろう。だが、逆にお互いが引っ張り合って動きが取れない、と見ることもできる。だとしたらスライブール伯家の先祖は相当シニカルなセンスの持ち主だったのだろう。もっとも口が悪い人間に言わせれば「メルシュマンの風見鶏」をモチーフにしている、と言うことになってしまうのだが…。

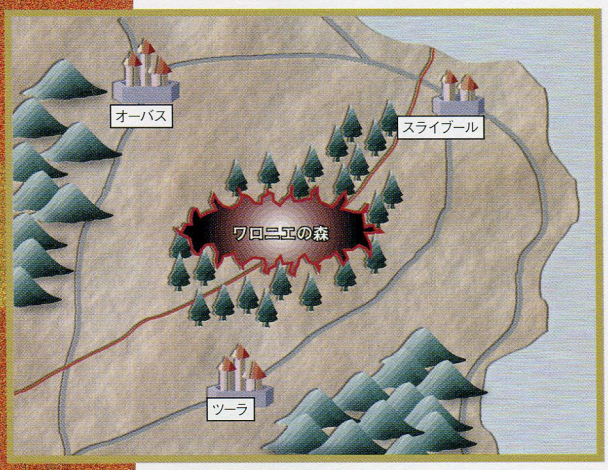
Eaubas

オーバス

ワロニエの森をめぐりノールと対立

Eaubas

- 人口　14,200
- 温帯に位置する
- 現統治者……オーバス伯アオツキー
- 特記事項……対ノールの最前線



オートとノールの国境上に横たわる大森林。衝突するのは軍だけでなく、伐採に関わる者の間でも争いになることがあるという。たまたま森の中で遭遇すると最悪の場合、斧を手にちょっとした戦いに発展することもあるそうだ。

オーバスの概要

オート領に属しオーバス伯がオート侯より与えられた領地である。オート領はもとより、ノール領スライプールなどから伸びた道路もこの街まで続くという要衝の街だ。そのため比較的人口が多く、活気がある。

オーバスは大森林“ワロニエの森”を挟んでノールと国境を接しているが、このワロニエの森を巡ってオートとノールは長年対立している。双方とも森の伐採権の独占を主張しており譲らない、というのが現在の状況である。そのため遙か昔から何度となく衝突している。当然オーバスそしてオートは（ノールもだが）大森林から切り出される木材により潤っており、その利権を自分たちのものとしたいわけだ。

オーバスは対ノール最前線の街として、街ごと幾重もの城壁で覆った城塞都市である。その城塞は堅固で度重なるノールさらにはバースの攻撃にも耐え、オート侯の援軍と共にこれを撃退している。それは街の背後に山地が広がり自然の要害となっており、攻め口が1方向しかない、という地形にもよっている。

温帯とは言え、比較的メルシュマン北部なので冬はそれなりに寒く、雪が降ることも珍しくない。

オーバス伯家のエンブレム



オーバス伯家のエンブレムは円形の盾がモチーフとなっている。中央に配置されるのは花が図案化されたもので、街の背後の山地に咲くエーデルワイスだと伝えられている。この意匠は200年ほど前のオーバス防衛戦でオーバスが夜襲を掛けたときに、オーバス側兵士は目印にエーデルワイスを使ったところからきている。この夜襲は大成功に終わり、それ以来エーデルワイスをエンブレムに使うようになったという。

Paas

パース

フィニー海軍の母港でもある港町

Paas

- 人口　9,900
- 温帯に位置
- 現統治者……ギュスターヴ12世
- 特記事項……フィニーの軍事基地的な街

パースの概要

パースはテルムに次ぐ港町である。さすがにテルムのような広い湾に恵まれているわけではないが、フィニー島やその他の街、村との交易は盛んである。だが、この街の重要な点はフィニー軍所有の船が多く係留されている、という点だ。なぜこの街がフィニー海軍の母港なのかというと、フィニー王国が王国たりうる理由であるフィニー島に近いからである。ユジーヌ家はフィニー島を支配下に置き、そこでファイアブランドを発見してフィニー王を名乗った。それ故、フィニー島はファイアブランドと共に王である証なのだ。よって、フィニー島に異変があれば直ちにパースから軍船が出撃するのである。

さらにいざというときはパース海峡を往来する敵の船に対してフィニー島の砦と共に攻撃する要塞もある。この海峡を封鎖すれば、敵の船はフィニーの西を回らなくてはならないので、時間を稼ぐことができるわけだ。そのため、後にこの街を占領したカンタールによりヤーデの艦船は海峡を封鎖され北上を阻まれることになるのである。

異形生物群の考察

自然摂理の内と外に蠢くもの

サンダイルの大地に生まれた生物達。「人間」「動植物」、そしてもう一つは、「モンスター」。光差さぬ闇孔、死風吹きすさぶ荒野、昏き樹海の深奥で、太古の昔より変わらぬ営みを続けてきた異形生物群。その生態、性質を分析し、この世界の大自然を知る契機としよう。

The ecology of 3rd creatures

野生動物との違い

モンスターは世界中あらゆる地域に生息しているが、おもに人里離れた荒野や洞穴、遺跡の近辺やその内部など人外境とも言えるところに数多くの姿を見受けることができる。この生息地域に関しては同じ野生に生きる動植物群と大差は無く、人間が文明圏を離れて自然界に踏み入れば、彼らに遭遇するのは珍しいことではない。

同じように自然界に生きていながら、動植物とは異なる存在として人々に受け止められているモンスター。彼らの術系特殊能力と「アニマを食べる」という観念が、彼らと動植物を隔てる要因であることは間違いない。

［ 外 見 や 性 質 ］

その姿は異形にして巨大。人間や野生動物を体格基準にするならば、とかく大型の種が多い。また、蛍光色など奇抜な体色を有する固体が多数存在する。性質に関しては凶暴獰猛の一言につき、小型のモンスターでも見た目とは裏腹に激しい気性を兼ね備えていることが多い。もしも人間が遭遇したなら、命のやりとりになることは避けられないだろう。ごく一部にはある程度の知能を有するものや、人語を解するモンスターが存在し（解するだけで話せるわけではないようだ）、たとえ争いになっても意思の疎通によって回避することが可能な場合もある。



不利な状況においては引くことを知っている種も。

■生物としての起源

モンスターの起源をたどれば、もとは動物と一つだったのかもしれない。永い歳月の間に一部の動物がモンスターへと変わっていったか、今の動物こそが、アニマを失わないように進化してモンスターへと行き着いたという事もありうるのだ。発見された例はないが、動物の中にも術を使える個体がいるかもしれないし、またモンスターにも人間と同じように、アニマを消費せずに術を使う固体が存在するかもしれない。また今は存在せずとも、今後そのような種が出現する可能性はあるのだ。

人の視点から見たモンスター

サンダイルの人々にとってモンスターとは、いかなる生物であるのだろうか。例えばモンスターに属する生物と人間が遭遇したとしても、その生物に襲いかかってくる気配が無いとしたらどうであろう。人はそれに恐怖し怯えることはない。ならばモンスターというより動物の一種として認識するのではないか。また、野生動物でありながら人間を襲うものがあるとしたら、それはモンスターとなんら変わりない恐怖を与えるだろう。この世界の人々にとって、種族としてモンスターか野生動物かという点は問題ではない。危険な生き物か、そうでないか。これが一番重要な判断材料ということになるのだ。

モンスターとアニマの係わり

モンスターも自然に息づいている生物にかわりはない。しかし二つの大きな理由によって、野生動物との間には明らかな境界線が引かれている。

［術を使用する］

モンスターは動物には不可能な術を使いこなす。攻撃用から心体に影響を及ぼすものまで、その術力は多岐に渡っている。強大な力を持ったものになると、並みの人間では及ばないほどの凄まじい術を放つことができる。術は獲物を倒すだけでなく外敵からの防衛手段にも活用される。もっとも同じ種族でも術を使えないものがいたり威力の面でも強弱の差があったりと、そこには人間と同じように、持って生まれた才能というべきものがあるようだ。



人間がまだ到達できない高度な術を、たやすく使いこなすモンスターがいるのだ。

［アニマを食う］

モンスターも生き物である以上、何かしらを腹に収めなければ死んでしまう。その食餌は基本的に種族で異なり、肉食もいれば草食を好むものなど捕食の方法も多種多様だ。中には土くれから養分を得る種などもいる。だが、こうした食材だけではなく、モンスターは他者の「アニマ」をも食ってしまうのだ。世に生きる生物はすべてが内にアニマを持っている。モンスターは食料とする獲物の血肉だけでなく、アニマも食らいながら生き続けているのである。


普通は獲物をしとめてからそのアニマを取り込むが、ラウプホルツ塔内にいるアニマグールは生きている者からアニマを奪える超級のモンスターだ。

「生きる」ためにアニマを補充

■活動の全てで消費

アニマはモンスターにとって、生命活動を維持するために食料以上に必要な要素である。なぜなら人間や動物と違い、モンスターは生き続けている限り常に自分の中のアニマを消費し続けなければならないという体内構造を持っているからだ。身中のアニマが希少になるとモンスターも昏睡状態に陥ってしまう。たとえ昏睡をまぬがれたとしても、四肢の活動が鈍り捕食も防衛も不可能な状態になる。これはモンスターにとっても十分に致命的な状況といえるだろう。

また人間は術を使用する際、万物に満ちるアニマに干渉して発現させる手段を採る。だがモンスターの術システムは人間と決定的に違い、自らのアニマを消費することで術効果を発現させているのだ。生命活動の中心であるアニマを減少させてまで術を使うくらいなら、爪や牙のみで立ち回った方がリスクは少ないはずだ。それでも術を用いるのは、獲物に逃げられたり身を守れずに命を落とすくらいなら、アニマを削ってでも確実な結果を残せる手段を選択するということなのだろう。

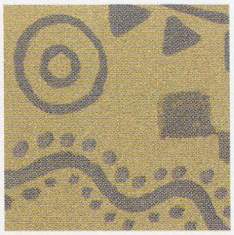
■アニマを得るために食い続ける

このように常に失われ続けるアニマを補うため、モンスターは他者からアニマを奪い摂る。もちろん野生動物も人を襲うことはあるが、モンスターのように必ず襲ってくるわけではない。モンスターにみさかいが無いのは、彼らが常にアニマを補充し続けなければならない存在だからだ。アニマが無くなることは生死にかかわるので、自身のアニマが希薄な時は、たとえ肉体的に空腹でなくても襲いかかって来る。モンスターにとっては、食料もアニマもどちらが欠けても生きてはいけない。肉食モンスターは獲物から、草食モンスターなら草木からと、アニマを得るためには食らい続けるしかないのだ。

戦場跡地にモンスターが群らがるのは、兵の大量死における離脱アニマを求めてのこと。人が引き起こす争いは、はからずもモンスターを大量に生み出してしまうのである。

アニマを食われる

アニマは自然に帰る。サンダイルの人にとって、それこそが安らかな死である。ではモンスターにアニマを食われるとは、どういうことになるのか。それは自然に帰ることも叶わず、自己の存在を示す証さえ消滅するということだ。モンスターに屠られることはただの死ではありえない。「死」を超える、魂の恐怖なのだ。



自然生物として捉えたモンスターの系統

たとえモンスターといえども、強いものは生き残り、弱いものは消え去っていく。そこにあるのは自然の摂理に則った大きな流れである。モンスターも動物同様、限られた寿命の中で子孫を残すために生き、自然淘汰に敗れないよう、必死にもがき、あがいている生物のひとつにすぎない。これらのモンスターを野生動物と同様に捉え、系統に分類してみよう。

自然生物群

動物に近い、血の通った肉体をもつ生物。

種別

- ◆哺乳類系
  陸上生物モンスターの代表格。
- ◆虫系
  節足動物の中の虫類に近い形状をしている。
- ◆植物系
  植物のモンスター。
- ◆水棲系
  水に係わりの深い生物群。
- ◆鳥類系
  鳥のように腕が進化した翼を持つ。
- ◆原生生物
  粘液質の不定形な生命体。
- ◆ドラゴン
  大型の有翼爬虫類のような生物。

非生物群

グールやゴーストなどの命を持たないもの。

種別

- ◆アンデッド系
  死んだ生物が甦ったモンスター。
- ◆アニマ集合体系
  特定の肉体を持たない存在。
- ◆未知の物体
  生物のようだが、その真相は不明。

特異モンスター

クヴェルやメガリスの悪影響でモンスターとなるもの。

種別

- ◆人間のモンスター化
  アニマの暴走による変異生物。
- ◆エーデルリッター
  モンスターに変身した者達。

サンダイルの動植物

この世界には多数の動物や植物も生きている。劇中では鳥や犬猫の姿が確認でき、さらに人々との会話ではトラ、ゴリラ、ウシという名称が出てくる。だがギンガーを「馬」と呼ぶのを見てもわかるようにこれらが実際に名前どおりの生き物かは疑問であるが、「ウシは食べることができる」、「体格のいい男性を指してゴリラと呼ぶ」、などから判断するに、実際の動物と大差ないイメージでとらえても大丈夫であろう。ラウプホルツの店で、白くて長い耳のついた生き物のぬいぐるみが売られているが、モンスターをモチーフにはしないだろうからこれも動物の一種ではなかろうか（想像上の物でなければ…）。

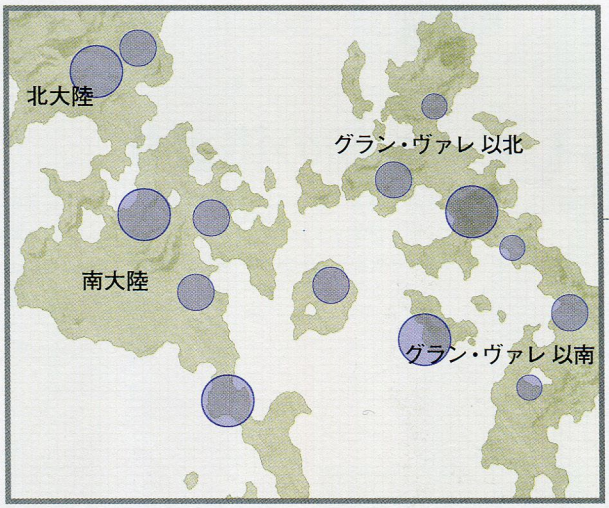


サンダイルではこれが「馬」にあたる。乗りこなすのは難しい。

種の解説

サンダイルの世界に存在するモンスターは、大きく二つのタイプに分けられる。自然の流れの枠の中で生きる動物に近いといえるモンスター群。そして生物ではない、グールに代表される死の象徴のモンスターだ。ここから先は系統を更に細かく分類し、世界における生息分布状況と共に解説していく。

各大陸におけるモンスター生息状態



●各大陸別生息図

サンダイルに生息するモンスターも、地形と気候によって種類や個体数が違ってくる。それぞれの大陸で、モンスターが多く見られる地域を表したのが左の地図だ。後の系統別解説の項では、それぞれの種に対し分布図を掲載して、同じように表してある。円の大きさが出没範囲や数の多さを示している。

［北大陸］



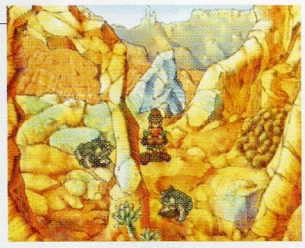
いまだ人類未開の地であるこの大陸は人の手が入っていない分、モンスターの数も他大陸に比べると圧倒的に多い。大部分を森が占めているため様々な種が生息しているが、メガリスがある地域を中心に、特に大型の虫型モンスターが多い傾向にある。またドラゴンの目撃談や噂も、この地に集中している。

［グラン・ヴァレ 以北］



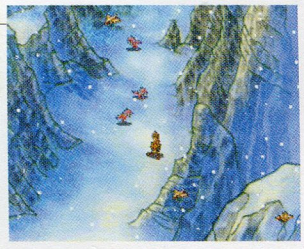
メルシュマン一帯は文明圏が幅をきかせている。そのためモンスターも自然と奥地へ移動するのか、多くは見受けられない。しかしロードレスランドではかつて大戦の果てにモンスターが大増殖したことがあり、今も他の地域よりは多いようだ。樹海にも虫類や植物系が数多く生息しているが、やはり周囲の特殊な環境が育てた結果だろう。

［南大陸］



大砂漠が生まれるほどの気候からも分かるように、この大陸は全体に乾燥しており延々と荒野が広がっている。灼熱地域に適応したモンスターが荒野を中心に生息しており、気候のためかグールの類はまず現れない。また砂漠内にも多少モンスターは徘徊しているが、その中心へ向かうにつれ生物そのものが見当たらなくなっていくようだ。

［グラン・ヴァレ 以南］



寒冷な土地柄のためか、全大陸でモンスターを含めた生物自体がもっとも少ない土地のようだ。かろうじて生きているモンスターも虫系は見当たらず、哺乳生物系も数えるほどしかいない。この厳しい自然条件にうまく適応して生きているのは、主に爬虫類のような生物らしい。さらに南下するともはや極寒の地で、その先には生物自体がほとんどいない。

自然生物群

その体には血が流れ、空腹になれば食餌をし、やがては寿命で死んでゆく。もっとも野生の動物に近い存在といえる。

大自然に暮らしている種の集まり

森や草原に暮らし、親と同じ姿で誕生して乳を飲み育つ種族。進化の過程で翼を得て、地に影を落とし空を舞う種族。水中で活動できる能力を備えている種族。これらモンスターも、おおまかな枠で種類や系統を分けることができるのは他生物と変わりがない。各種族の特徴から選別し、まずは土や樹や水と共に暮らす、大自然の流れに身を置いたモンスター達を解説していく。

自然生物

種の解説①

哺乳類系

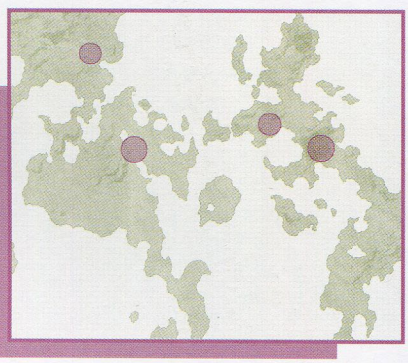
補食法・食餌

肉食から草食、さまざまな種類が入り乱れ、激しい弱肉強食の世界を築いている。

一般的な繁殖法

繁殖期には、複数のオスがメスをめぐる争いをくりひろげる。それは、その付近に人間がいた場合、とばっちりで大怪我をするほどの大激闘に発展する。

脊椎動物と同じように骨格を持つ、哺乳類に近い陸上生物。ただしその筋力は、同じ体格の野生動物と比べた場合、遥かにそれを凌ぐ。大型で肉食系のものは極限まで戦闘能力が高められた、恐ろしい生物である。姿は動物に近いものから、生物としての肉体の均衡が崩れているものまで幅がひろい。モンスターの中でも特に凶暴な性質の種がそろっている。



●生息分布図

寒冷地から乾燥地帯、森林地帯など、世界中あらゆる地域に生息していて特別どこかに集中しているようなことはない。あえて他より多い部分をあげれば、樹海やロードレスランドがそれにあたる。



劇中、唯一モンスターが食料を口にするシーン。その獲物は人間だった。



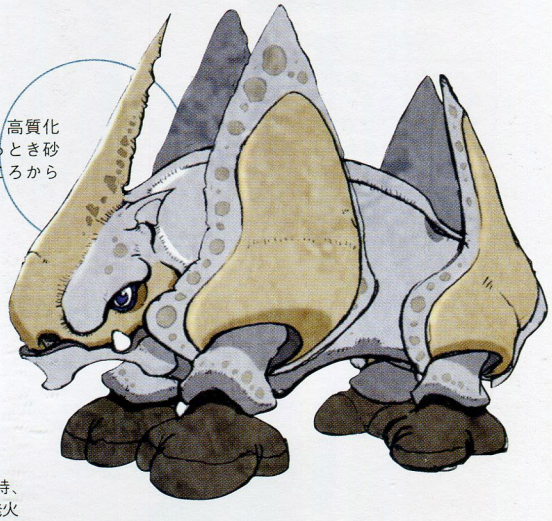
森の番人
正式な名称は無い、大型の猿らしき生物。時折、樹海深部からる巨大な咆哮が聞こえることがあるが、このモンスターが発しているのかもしれない。樹海で１個体が確認されている程度の種。



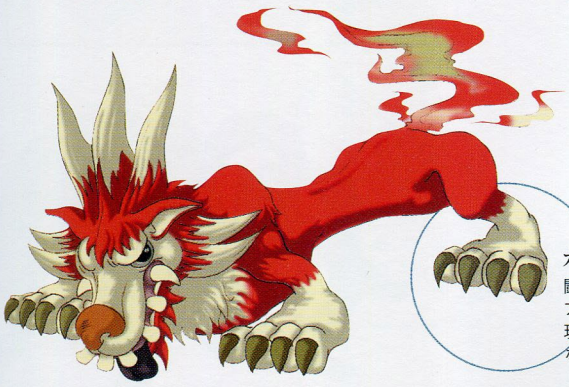
ホーンバファロー
突き出た骨槍は背骨が発達したもの。体当たりでこれに貫かれると、大型生物も一撃で死ぬことがある。

特徴的な生態

動物には寒季に冬眠する種があるが、モンスターにはそれが無い。アニマの消費を抑えることができないためだ。基本的に巣を持たない固体が多く、仲間とつるむ事をしない孤高の生き物ぞろいである。ただ小型のモンスターは群れを作り、獲物を集団で襲う傾向にある。襲撃時にはチームによる役割分担が決まっているなど、統率された行動をとる種もいる。



砂親父
妙な名前の由来は、高質化した皮膚が剥がれるとき砂の様に風に舞うところから来ている。



ガルム
闘争本能が高まった時、アニマの影響で尾が発火現象を起こすという特異な体質をもっている。

飛行可能な哺乳類系

陸上を四足で歩行する種が大半を占めているが、一部、例外として飛行能力を持つ種も存在する。ごく短い距離しか飛行できないが、音も無く滑空して獲物に襲いかかるのは、猛禽類の捕食法に近似する。



グリフォンは飛行シンボルで現れる猛獣だ。圧倒的な力を持ち、高位置からの攻撃はその威力を更に何倍にも増す。



エンプーサ
被膜状の翼を持っているが、飛行はあまりせず地上を歩くことのほうが多い。



グリフォン
頭部の羽は飾りのように見えるが、発達した筋肉により実に優れた飛翔能力を持つ。

種の解説①

虫系

自然生物

節足動物に属する昆虫類のような生物たち。脊椎を持たず、体が頭部、胸部、腹部に分かれている。この系統には環形生物や腹足類の軟体動物も含める。その体格は普通の昆虫とは比較にならないほど大きく、特に北大陸に生息するものは更に一回り大きいようだ。種としての寿命は、哺乳系を始めとする他のモンスターほど長くはない。

補食法・食餌

肉食が多く、動物すらも餌食にしてしまう。昆虫には罠を張るタイプが存在するが、モンスターは自ら積極的に捕食に向かう。

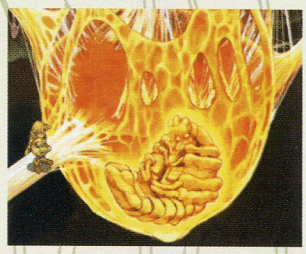
一般的な繁殖法

短い期間の中で、大量に卵を生み出し種を残す。蟻型モンスターは女王が種を増やしていると思われるのだが、女王はこの大陸に一匹しかいない、という噂がある。



ハウスキーパー
身を護る殻は頑丈そうにみえるが、見た目ほどの防御効果をあげていない。

巨虫の巣



北大陸の奥地に、魔虫の巣と化したメガリスが存在する。この土地の虫系モンスターが、他の大陸の同種と比べた場合明らかに大きさで勝っているのは、このメガリスの影響と思われる。普通の昆虫生物さえモンスターと化してしまう深部では、辺りを埋め尽くすほどの卵とかつて無いほどの巨大虫系モンスターの繭を目にすることができる。しかし「あれ」はまだ成長段階に過ぎない幼生だ。巨大虫や卵の中身達は、日を追うごとに力を増している。今は静かな眠りについているが、羽化する時が確実に訪れるのだ。それは、遠い未来ではあるまい。



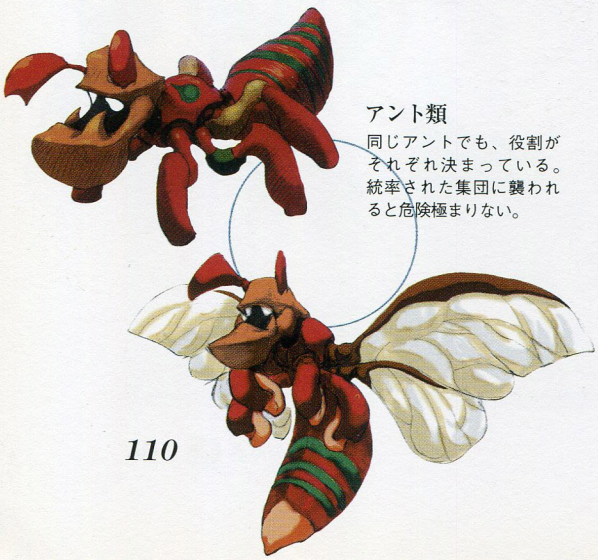
ランドクラーケン
蜘蛛の姿をしているが巣をはらず、直接攻撃で獲物をしとめる。脚部に節はない

特徴的な生態

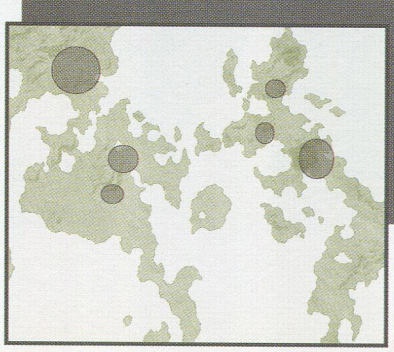
鞘翅類や膜翅類には、海を越えるほど飛行する種から飾りだけで飛翔能力がない種もいる。他にも水中に適応したものや、あまり必要はないものの草木に擬態するタイプ、メス誘いや縄張り宣言のために、羽をこすり合わせることで、モンスターとは思えぬ美しい音を発するタイプなどがいる。



タイガービートル
甲殻内の筋肉は凄まじい力を持ち、自分の数倍の大型生物でも簡単に持ち上げてしまう。



アント類
同じアントでも、役割がそれぞれ決まっている。統率された集団に襲われると危険極まりない。



●生息分布図

主に亜熱帯に属した地域の森に多く、また荒野にも乾燥に強い種が生きている。ヴァイスラントのような寒冷地域にはほとんど見受けられない。北大陸に個体数が集中しているのは、メガリスの影響がもたらしたものだろう。

植物系

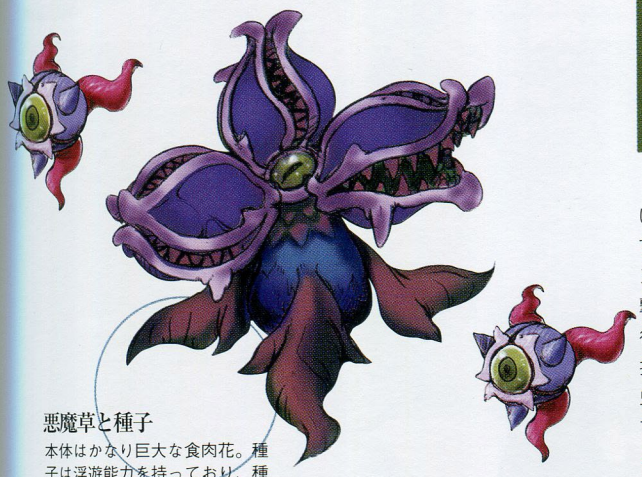
草や木が動き回る事自体は、サンダイルの世界では珍しいことではない。一部の植物は移動可能な機能を備えていて、太陽光線や水を求めて短い距離を動くのだ。しかしモンスターとなるとその移動能力は格段に向上しており、攻撃性が強く現れ、明らかに獲物を判別し襲うという能力を待っている。ただし動物と違い、感情のような精神運動を持たない。体内構造に筋肉や神経は存在しないようだが、虫や動物とも違う、しかし明らかに視覚を司る器官は持っている。葉の形は攻撃用に発達したのか、鋭先形がほとんど。毒性を含んだものもある。

補食法・食餌

大半の種が生物の体液を養分としているが、水と光でもなんとか活動はできる。食虫草のように、生物の肉そのものを摂取する種もいる。

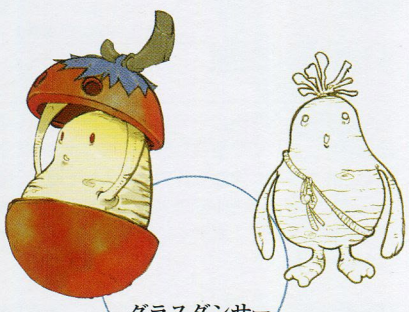
一般的な繁殖法

繁殖は植物らしく種子（真菌類は胞子）で行い、ある程度成長した段階で歩き始める。おしべ、めしべにあたるものは無いが、ひとつの個体でいくつも種子を残せるようだ。その苗床には生物の死体がよく選ばれる。



悪魔草と種子

本体はかなり巨大な食肉花。種子は浮遊能力を持っており、種の段階で獲物を襲い、力を蓄えることができる。



グラスダンサー

小さいうちから特定の樹の実に寄生し、内側を食いながら成長する。寄生できなかったものは死ぬ。



マンドレイク

葉の一部が特殊な膜状になっており、超高周波を発生させて攻撃の手段とする。

特徴的な生態

樹の容姿をしたモンスターの一種で、数十年からそれ以上の長い期間をおいて、突然移動を始める大樹モンスターが存在するという伝説がある。周囲のアニマをゆっくりと取り込み、希少になってくると遠くの地を目指すらしい。また、ラウプホルツ近辺には、見事に紅葉するモンスターがいるという話もある。



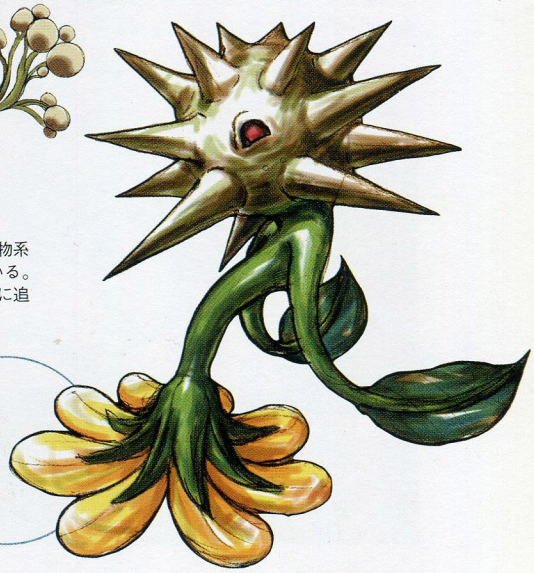
●生息分布図

世界各地に群生地域があり、水分の少ない荒野でも、しっかり適応した種が生きている。ただし寒冷地にはその姿をみることは無い。特に繁殖している地域は森林地帯や樹海付近だ。高山にも多少生息しているが、強い日差しなどの自然環境から低地のものに比べて小型種が多い。



ポーレン

目に相当する器官が植物系の中で一番発達している。しかし他の器官がそれに追いついていない様だ。



ランドアーチン

下半身の花らしき部分をひっくり返すと、びっしり小さな触手が生えている。それで移動しているようだ。

種の解説①

水棲系

自然生物

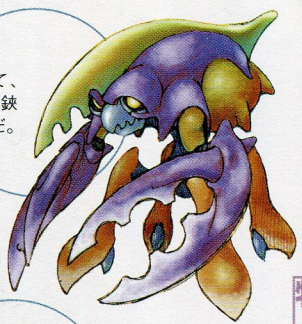
両生類や爬虫類に分類される、水辺に生きるモンスター群。実際は川などがない地域でも見かけることができ、甲殻類に代表される生物では、完全に水から離れて生きている種や、いつのまにか乾燥地域に適応してしまったタイプも存在する。また淡水動物と思われるモンスターは、海水では生きられないようだ。しかし、中には海にも適応した固体が存在するため、海岸でも同族を見ることができる。



アーマーン
魚類のような形状をもちながら陸上でも活動し、土を掻き分け素早く移動できる。



アンカーヘッド
大型でもないため油断しがちだが、硬い頭部と鋭い牙を持つ危険な生物。



スレイヤー
甲殻動物の一種だけあって、その外殻は恐ろしく硬い。鋏状の腕の力もかなりのものだ。



魚人
水中が主な生息場だが、わずかなら陸上でも動ける。海に同属がいる様だ。

補食法・食餌

手段は多種多様、ただし近くに水源がある場合は、獲物を水中に引きずり込む方法を取ることが多い。もしもこれらの生物に襲われ水中戦になった場合、生き延びるのは困難であろう。

一般的な繁殖法

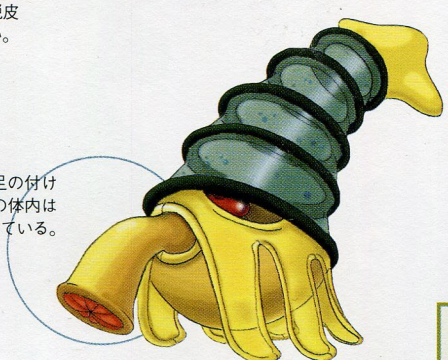
繁殖法は卵による孵化が一般的で、一度の卵の数は同じ水棲生物と大差はないようだ。モンスターといえども卵から孵ったばかりの幼生は、野生動物の食料になることもしばしば。脱皮を繰り返し成長する種が多い。

特徴的な生態

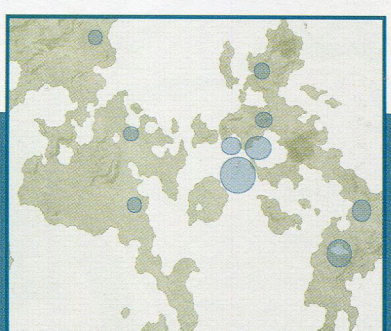
水棲系モンスターの中でも、アンカーヘッドは特に恐ろしい。これの小型種は獲物に襲いかかって食いつくと、肉を咀嚼しながら体内に侵入してくる。頭部が「やじり」のような形状のため、そのまま摘出するのは非常に困難なのだ。素早く切開して取り除かねば、死はまぬがれない。



ダートホッパー
長い舌を持つが、その用途は獲物を捕らえるためのものではなく、打撃でしとめるために使用する。



ドローレム
生命活動に必要な器官は足の付け根に集束しており、あとの体内は成分不明の液体で満たされている。



●生息分布図

主な生息地は沼地や川、湖などの近くだが、水場でなくても湿地帯ならば多数見かけることができる。海洋のモンスターも分布状況があるのだろうが、ロードレスランド南海に巨大生物が多いという他は、詳しいことまで解明されていない。

海洋モンスター

劇中、海に出ることは一度だけで全貌をつかみにくいが、大洋にも魚をはじめたくさんの生物が生きており、当然そこにはモンスターも存在している。硬骨魚類に近いもの、頭足類のようなもの、生物としての構造が常識を超えているものなど多数だ。また海洋には魚類や動物系のモンスターだけでなく、海藻や珊瑚に近いモンスターも存在し、他にはスライムの同種と思われる海スライムや、陸上水棲モンスターの仲間と思われる海魚人が確認されている。海洋モンスター全般に共通することは、陸上のものより更に大型ということで、海スライムなどは、交易船よりも大きな個体も確認されている。海域でいうなら、特に「生命の木の島」付近に、大型海洋生物の影が見え隠れするという話が多い。

港に船が帰らないのはよくある事。海の男達はモンスターと遭遇するなら、まだ嵐に遇ったほうがマシと、皆そう思っている。海上に逃げ場はないため、海原に出現するモンスターは陸上で遭遇する何倍も危険な存在なのだ。港街では「島が動いて沈んでいった」、「嵐を起こすモンスターがいる」など、未知の領域に相応しい噂が絶えない。魚が獲れない海域や、潮の流れが定まっていない海域など、不可思議な領域には時として巨大な影が見えることがある。ただ、それが全てモンスターというわけではない。いまだ海界は、モンスターを含め未確認の生物ばかりなのだ。

種の解説①

鳥類系

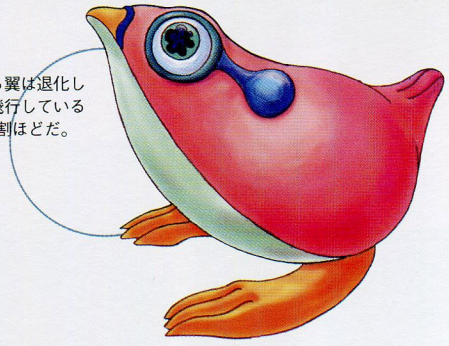
自然生物

翼を持つ鳥に近い生物群で、主に山岳や森、洞窟などに生息し大空を飛翔している。陸上のモンスターに比べると種類は少ない。鳥類の物質交代速度（エネルギーを消費する速さ）は、他の生物に比べてはるかに大きい。これはモンスターにも同じ事がいえるようで、飛行能力の代償として、食餌もアニマもかなりの量を必要とするようだ。それゆえか、代を重ねるごとに地上にとどまる様に進化していった種が多く、世界にあまり数を見ることはない。



●地域分布図

主に山岳や森、洞窟など生息している種が多いが、世界レベルでもそれほど姿を見ることはない。ヴァイスラントはわずかに生息しているが、南大陸に到っては森がほとんどないためか、鳥系モンスターの飛ぶ影はない。



ペッグ

鳥類系でありながら翼は退化してしまった。今も飛行している種は、全鳥類系の5割ほどだ。

特徴的な生態

飛行能力の幅がひろく、短時間なら音速で飛行可能な種も存在。また長距離飛行能力により、単体で大陸を渡るモンスターもいる。

補食法・食餌

飛行する種には猛禽類より優れた目を使い、雲の上より地上の獲物に襲いかかるものがある。地上にとどまった種は、草食がやや多い。

一般的な繁殖法

基本的に巣を作り卵を生んで幼生の面倒を見る。しかし中には、他の生物がとても近づけそうにない高い崖に卵を生み、後は放置し飛び去る種もいる。その幼生は、孵化間もなくして飛行、及び捕食の行動に出るという。

自然生物

種の解説①

原生生物系

原生動物のようなゼラチン状で、特定の形を持たない非常に特殊な生物。中心部に核にあたる部分が存在し、それ以外にははっきりとした器官らしきものは無い。周りを覆う半透明な部分が目であり、手足であり、口でもある。軟体というよりは粘液に近く、壁や天井に貼りついたり、狭い隙間も抜けることができる。粘液の結合力はそれほど強くなく、核から切り離された部分はすぐに形を失って死滅してしまう。また熱に弱く太陽光線を浴びているだけでじわじわと体積が小さくなるのだ。他のモンスターの攻撃法を真似るのは、捕食した生物の記憶の断片を不完全ながらも備蓄し、再生することができるからである。特にハウスキーパーの形態をとることが多く、これが主食となっていると考えられる。

補食法・食餌

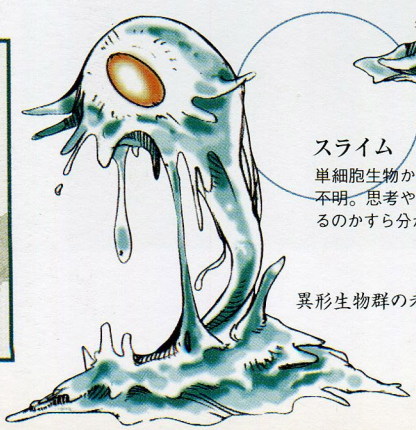
獲物にまとわりつき、肉を溶かす様に食う。獲物を探知するメカニズムは不明。熱、音、視覚、匂いなどが挙げられるが、どれでもないまったく新しい探知法を持っているかもしれない。

一般的な繁殖法

ある程度大きくなった段階で、分裂し増殖していく。特に陸上では個体の大きさに限界があるようだ。





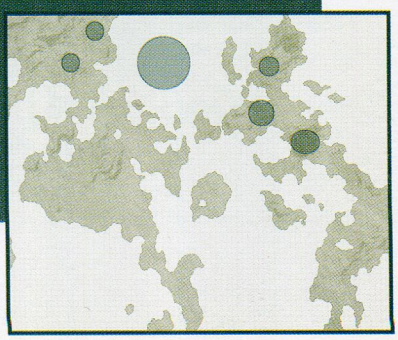


スライム

単細胞生物か多細胞生物かも不明。思考や意思を持っているのかすら分からない。

●生息分布図

どちらかというと湿気のある土地に集中している様で、乾燥地にはまずいない。よくいるのはミカゲの石切り場付近だ。海スライムの場合、北大陸東部の海域に集中して見られる。また、昨日まで何もないところに突如大量発生することもある。



種の解説①

ドラゴン

存在は認知されているが、その姿を見たものはほんの一握りの人間だけだ。動物らしからぬ形状や大きさから判断すればモンスターと思わせるには十分なのだが、単に大型の有翼爬虫類のようにも見える。実はどのような生物なのか解明されていない不可思議な存在で、モンスターのようにアニマを必要としているのかも不明だ。ただし、幼生の段階で手練れのディガーでも歯がたたない程の戦闘能力を有しており、あらゆる生物の頂点に立つ存在であることは間違いないだろう。



ヘルウインガー
まだ子供とはいえ、どれだけの年月を生きているのかは不明。分かっていることは、敵に回すのは相当危険な生物ということだけだ。

生態の推測と現存種

世界中にどれだけの個体数がいるか不明だが、目撃談の少なさからその数はやはり圧倒的に少ないと思われる。生物である以上、いずれは寿命で死を迎えるのであろうが、はたして一個体がどれほどの時間を生きるのかもわからない。爬虫類的外観からして繁殖法は卵である可能性が高い。巣は持たないようだが、個体数の少ない生物のため産卵数は少なく、産んだ後はそれを護る行動をとると思われる。食料は野生の生物かもしれないが、実際に何かを捕食している場を見たものも皆無だ。かつて、人の街や村がドラゴンに襲われたという事実は無い。直接の被害にあった事もないため人々には凶暴な生物とは思われておらず、恐怖というよりは畏怖の対象として広がっている。未開の地では稀に蒼穹の彼方を飛翔するドラゴンらしき生物を見ることがあるらしく、その美しさは伝説として語り継がれるほどである。

現在ドラゴンに類似する生物は数種しかいない。ヴァイスラントによく見られるボーラドレイクや、アレクセイが騎乗していたナイトサーバントなどがそうである。劇中、北大陸に現れたメガリスドラゴンは、ドラゴンの一種と見てほぼ間違いはないだろう。ただ伝承に聞くドラゴンと比べると見た目も異質なら性質もかなり凶暴。恐らくメガリスの影響で、ドラゴン本来の姿や性質に変化をきたしているのだと思われる。



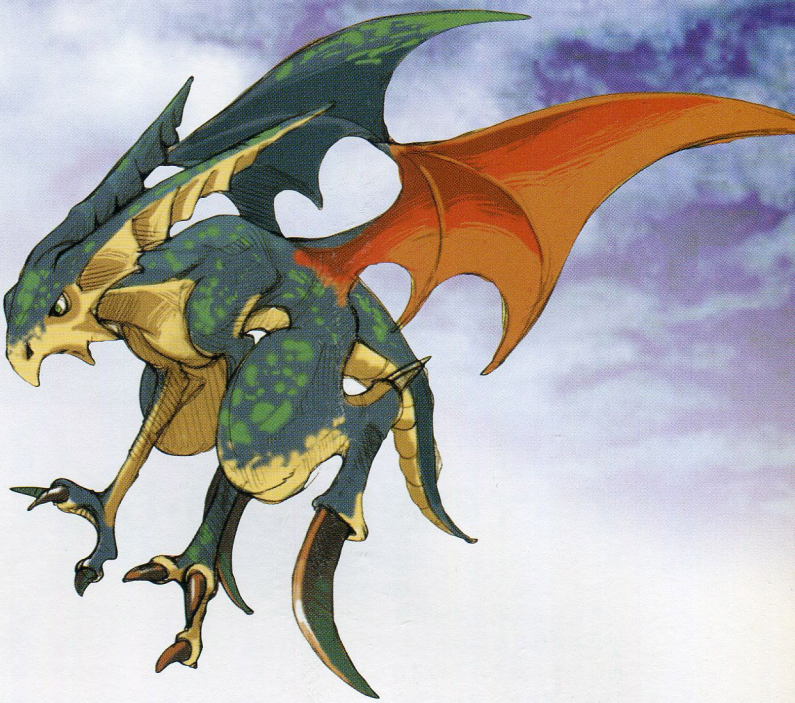
ボーラドレイク
氷点下の世界に生きる小型生物。寒冷地に住み着いたこの生物は、口から冷気のブレスを放つ。この体内構造は他の生物に類をみない。やはりドラゴンの仲間と考えるのが妥当だろうか。

メガリスドラゴン
噂に聞いたドラゴンとは似ても似つかない姿をしている。メガリスの影響で変異したものと思われるが、このような種自体が存在しているという可能性もないとはいえない。





ファンドスレイヴ
ドラゴンらしき形態と特徴を備えてはいるが、体色、退化した目、唇らしきもの、どれをとってもドラゴンの一種とは思えない。しかし爬虫類らしき外見や翼から、遠い仲間という可能性は捨てきれない。



洞穴にねむる骨

北大陸の奥地に、かつてのサンダイルを物語る洞窟が存在している。外界と切り離されたその場所には、遥か太古にこの地で生きていた生物達の命の記録が今も残っていて、時間の流れがそこだけ止まった感覚に包まれる。それらの生息していた正確な年代などは解らないが、点在する化石群の中には、巨大な爬虫類の骨格と思われるものがいくつも確認できる。その大きさや形状は、ドラゴンを連想させるに十分な姿をしており、これらの化石はもしかするとドラゴンそのもの、または類似種の骨という可能性が考えられる。



化石の形状からすると、翼は腕骨が変化したものだとうかがえる。ドラゴンとの関連性を見出すのは難しいのだろうか。



竜との接点

洞窟内部の壁に埋まっていた生物の化石は爬虫類らしき骨格を持ち、翼を備えている。その大きさたるや、現存する生物より遥かに巨大だ。化石化しているということは、気の遠くなるほどの昔この地上に存在していたという証だろう。この化石ほどの巨大生物といえば、劇中ではドラゴンやマザーグレンデル、大ミミズなどが確認されている。特に爬虫類という意味ではドラゴンなどが最も近い存在といえるのではないだろうか。しかし、化石生物の持つ翼は腕が変化して備わったものだが、ドラゴンは手足とは別に翼は独立して背に備えている生物で、また頭部には突き出たツノも見受けられる。これらの相違点からやはり別種と捉えるべき存在なのかもしれない。

しのばれる太古の世界

広大な洞の内部に横たわる化石は、ドラゴンらしき生物のものだけではない。そこにはさまざまな生物の化石が点在し、ほぼ全てが現存する大型モンスターなど足元に及ばないほど巨大なのだ。太古のサンダイルはこのような生物が闊歩する世界だったという事実の証であろう。巨大な三葉虫とおぼしき節足動物や、巻貝、魚類などの化石はやはり海洋生物か、それともこのような形状でありながら陸上生物だったのか。爬虫類の骨格をした巨大な生物や、巨大な節足動物があたりまえの様に暮らしていた世界は、今の時代の生物を見ていると想像もつかない。これに匹敵する大きさの生物といえば、生命の木の島付近に出現した大型のグレンデルといったところで、あとは噂の範囲で海原の巨大生物や、北大陸の更なる奥地で頻繁に見られる大型生物の話があるだけだ。

永い永い星霜を見つめてきた石の記憶達。その目が写していた空は、どんな色をしていたのだろう。



手前に見える巨大生物は、形状だけを見れば、節足動物に属する三葉虫としての特徴を備えている。ただしこれらが動物であったのかモンスターであったのか、今はもう分からない。

種の解説②

非生物群

生物としての則に反した、この世にあるまじき存在達。生きてもいない、死んでもいない、幽冥境をさまようモンスター。

アニマの超自然力から発生した異形の怪物

［発生のしくみ］

死によってアニマは肉体を離れ、自然へと回帰する。だが事故や事件、戦争における大量死などが発生した場合、自然界の生と死のバランスは大きく崩れ、あるべきところへ帰ることのできないアニマが発生するのだ。この世界ではこのような「本来の流れから外れて漂うアニマ」が、死のモンスターを生み出す起因となる。

生物の死体は、かつてアニマを宿していたためか、漂流アニマが入りやすい。一個の物体と化した残骸は、入り込んでくるアニマの作用で再び甦ることになるのである。アニマの流れは鬱蒼とした森の奥、地下遺跡や無人の建造物などで澱みを成し、やがて意思や形を持つほどに強大な集合体となる。それこそが霊体（この場合はアニマ体）モンスターや未知のモンスターを発生させるのだ。結果、土地はやせ、気温低下などの物理的な現象すら引き起こす。ハンの地下廃墟など、そのような場所の代表格といえよう。また漂流アニマは湖や海の中にも漂っていて、そこでも水棲海洋系の、死界に属するモンスターが発生することになる。

［性質］

植物系やスライム以上に感情というものを持たない。食料はいらないがアニマは必要で、アニマを取り込まずにいると形を保つことができず、死体はもとの骸、アニマ体は消滅という最後が待っている。また非生物のモンスター群は、人間だけでなく動物やモンスターさえもアニマを得るために餌食にする。漂流アニマの眷属はアニマを求めるだけの、生きても死んでもいない存在だ。人間はもちろんモンスターにとっても、敵でしかありえない。

これらのモンスターに最後の時が訪れた場合、死体ならば塵となり、アニマ体も形を失い拡散していく。しかし完全に滅びるわけではなく、散り去ったアニマも再び意思や形を得て、別の澱みの中から別のモンスターとして甦るのだ。

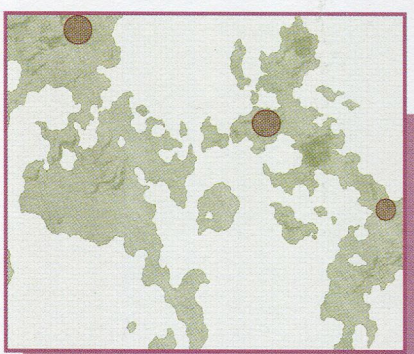
［非生物モンスターに対する人間の観念］

人間のグール系モンスターに対する捉え方は、ときに宗教的な一面を持っている。人の内にある術力を霊的な存在と同一視することで、アニマには人格的性質が与えられ、哀憎怨怒といった負性の意識は「悪いアニマ」を呼ぶ、という観念が生まれたのだ。

生物がその命を終えた時、アニマは自然界へ帰ると考えられている。しかしそのアニマがなんらかの理由で帰ることができなかったとしたら、それは負のアニマ、「悪いアニマ」となり、行き場を失って生物の死体や骸骨に憑依することで死のモンスターが発生するのだと考えられている。暗い路地や森、地下洞窟や遺跡など、大気が停滞する不気味な場所を「悪いアニマ」が集いやすい場所と捉え、こうした場所から現れるアンデッドモンスターに対し、「悪いアニマ」の具現化した姿というイメージを抱くのは無理のないことだろう。



去った人のこと想うなら、「悪いアニマ」を呼ぶ感情を持ってはならない。これもこの世界におけるアニマのあり方のひとつだ。



●生息分布図

アニマの流れがつかめないため、発生地を特定はできない。ロードレスランドは大戦の結果大量の死者が出て、そのほとんどが未葬のまま放置されているらしく、頻繁にグールが現れる原因となっている。気候の関係か、乾燥地域や寒冷地にはいないようだ。

死者の塔

ラウプホルツの塔内には、非生物のモンスターが数多く徘徊していた。その中のグールは、他に出現するものとかなり性質が違う。肉体はまだ十分に機能し、会話をしたり食欲をもっていたりと、グールとしては特殊なケースといえる。あの者達は塔の不可解な力の影響で、生きながらアンデッドへと変えられてしまったため、人間らしい部分をまだ残していたのだ。だがそれも最初の段階だけで、徐々に記憶は失われ、肉体も腐り果て、やがて完全なグールと化してしまう。本来のアニマは肉体にとどまり、滅びによって解放されたとしても、二度と自然に帰ることはできないのだ。

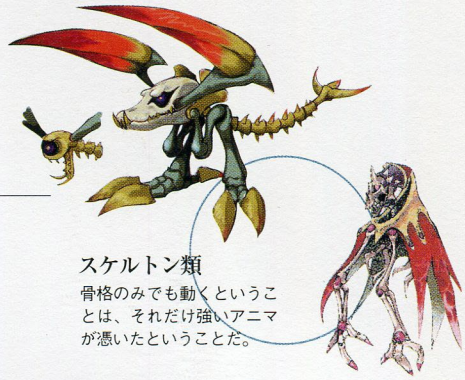
種の解説②

アンデッド系

非生物

屍肉モンスター

すでに死に絶えた肉体に「漂流アニマ」が憑依し、偽りの命を得て再び動き出した物。肉体はそれほど機能を失っていないため、比較的弱いアニマが憑いた段階でも動くことができる。ただし腐敗自体は抑えることができないので、その肉体は徐々に朽ちていき、最後にはアニマともども消滅するだけだ。たとえ目の部分が損壊していても、アニマの作用で動く物体なので、獲物を識別し襲撃するのになんら障害にはならない。

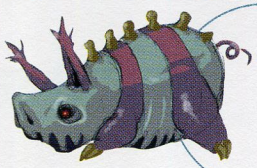


スケルトン類
骨格のみでも動くということは、それだけ強いアニマが憑いたということだ。

骸骨モンスター

強力な漂流アニマになると、骨格のみとなった死体さえも動かすことが可能となる。たとえ関節部分の腱が失われていても、アニマによる結合力は強く、問題無く活動する。モンスターとしての形態を維持できるほど強いアニマが憑いているため、本来は軽いはずの骨が繰り出す攻撃は限りなく重い。肉体の制限が外れているため、他生物の骨が接合されていたり、腕骨が数本あったりと、原型をとどめていないものが多い。





グール類
アニマによって甦るのは人間だけではない。

非生物

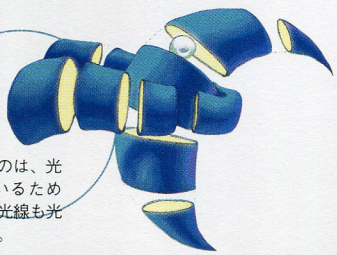
アニマ集合体系

種の解説②

何に憑依することもなく、漂流アニマが寄り集まって形を持ったもの。集束した状態からモンスターとしての形をはっきりと形成し、物理的にも半ば実体化している。生物を発見して襲う場合、その攻撃対象は相手の肉体ではなく精神やアニマである。



ゴースト
獲物のアニマに直接傷を負わせることができる、恐ろしい攻撃を可能とする。



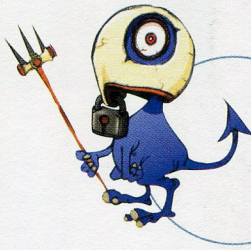
フォリナー
体が青みを帯びているのは、光を体内で屈折させているためだ。レーザーのような光線も光とアニマの融合による。

非生物

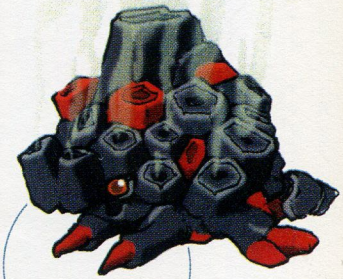
種の解説②

未知の物体

漂流アニマの影響を、もっとも強く受けて具現化したモンスター。生物的な容姿、生身の肉体を持ちながら、しかし体内構造はこの世のものではない。暗い坑道の奥から大量発生し、石像と化した状態から動き出し、体内に溶岩と同等の熱源を保有するなど、並みのモンスターと明らかに何か違う。アニマだけではなく、クヴェルやメガリスの未知の力、超自然界の様々な要素や偶然が重なって生まれたと思われる、真の怪物群と呼ぶに相応しい存在だ。



エビル
防具らしき仮面と武器を持つ、邪悪な容姿のモンスター。高い知能の片鱗が見える。



ヴォルカノイド
体内に超高熱源を保有しながら活動している。やはり生物の枠を完全に超えている。



動く姿はまるで生き物のようだが、その正体は石の像。関節の部分もアニマの作用により滑らかに可動している。

種の解説 ③

特異モンスター

生まれながらにしてモンスターだったわけではない、過去の遺産が造り出してしまった悲劇の生物達。

人間がモンスター化した存在

過去の歴史において、人間がクヴェルやメガリスの未知の力で、異形生物へと姿を変えたという記録がいくつも残っている。ある者は翼を持った怪鳥に、ある者は四つ足の獣にと、「アニマの暴走」によって人間達はモンスターへと変貌する場合がある。

［モンスター化とは］

モンスター化とは、アニマの反作用によって肉体的にも精神的にもモンスターに近い姿へと変貌することだが、現在サンダイルに生息しているモンスターの個体そのものになるわけではない。ただ、外見や性質が異形の怪物にはかわりがないので、モンスターと呼ぶのである。

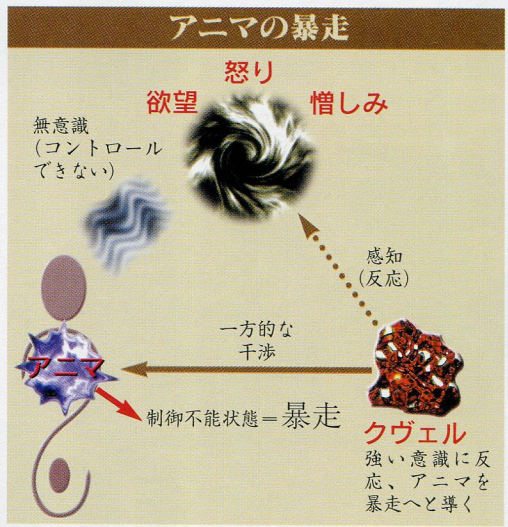
モンスター化現象には法則はない。同一のクヴェルによってまったく別の人物がモンスター化しても、同じモンスターになるとは限らないのである。フィリップはファイアブランドでドラゴンのようなモンスターに姿を変えてしまったが、別の人間がその剣の作用で変わり果てたとしても、フィリップと同じような姿になる事は、まずありえないのだ。ただし、そのクヴェルの持つアニマの性質によって、水ならば水属のモンスターへ、炎ならば焔の怪物へと、同じ方向性を持ったモンスターになることが多い。また姿の形成に思考や意識が多少は作用することがあるようで、その人間が記憶している動物やモンスターの形態に似た外見へと変貌する傾向があるようだ。



この場合は制御に失敗しているが、心は平常心であったためアニマが暴走することはなかったのだ。



激しい怒りと憎しみに心を囚われ、クヴェルはその意識に反応した。アニマは暴走し、肉体は人の形を失う。



怒りや憎しみ、狂おしいまでに何かを求めるといった、負の欲望に近い心でクヴェルを扱う時、放たれるべき力は激しい負力の奔流となって使用者に返ってくる。これはクヴェルが側にあるときや、メガリス内部に身を置いている時も同様である。結果、肉体は強烈な反作用に耐えきれず、崩壊を始めていく。あるものは四肢がねじれ砕け、あるものは別の生物へと姿を変えてゆくのだ。これがアニマの暴走と呼ばれる現象である。

［変じた者の行く末］

モンスター化した場合、元の人物の意識や自我は失われ、暴走した肉体と精神の赴くままに行動するだけの生物となる。人間として生きた記憶は消失しているが、かろうじて、「何かに対する恐怖心」や「特定の対象に向ける憎悪」などの強い潜在意識が残ることはあるようだ。

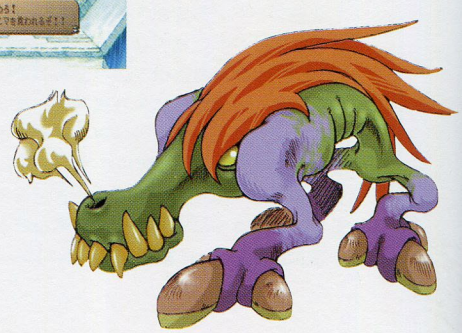
この別生物への変身という現象は、野生の動物にも当てはまる。メガリスに動物などが迷い込んだ場合、その未知のエネルギーによって、凶悪な生き物に変化を遂げてしまう事態もあるのだ。荒野で、遺跡で、メガリス内部で、見たことのない新種の生物と遭遇した場合、それはかつて人間や動物だった存在かもしれない。



追跡を止めたのは、ウィリアムの意識の底に水に対する恐れが残っていたからだろう。



鼻と顎にあたる部分がやたらと前にせりだした、哺乳生物らしいモンスター。ウィリアムをこの姿へ変貌させた意識は何だったのか。



エーデルリッター

エッグに選ばれた偽ギュスターヴ直属の配下。人間をしてモンスターの力と技を手に入れた、他に例を見ない存在だ。人でありながら人を超えてしまった者達が見た世界は、いかなるものだったのだろうか。

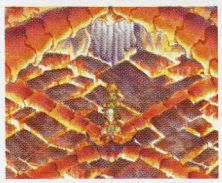


［自由意志で変形］

サルゴンをはじめとするエーデルリッターは、実に特殊な存在だ。彼らはモンスターへと姿を変えることができ、その状態で自我や意識を失うことなく、また人間へと戻ることが可能だった。どれほどの高名な術士でも頭髪の色を変換することすらできないという現実の中で、これは人の領域を遥かに超えた行為であるといえよう。

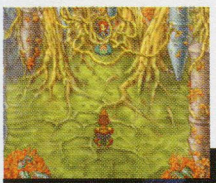
［人間には不可能な能力］

しかしエーデルリッターは骨格皮質にいたる身体構造の全てを変形させた。各々が持つクヴェルの反作用で「アニマの暴走」を自らの肉体に引き起こし、それをコントロールして我が物としたのだ。だが通常「暴走」というものは自我の希薄な状態で起こる現象であり、コントロールできないからこそ「暴走」なのである。彼らはその「暴走」状態で得られるアニマのパワーのみを、自らの肉体に取り込んでしまうのである。やはり彼らの力は、常軌を逸しているとしかいえないものだ。

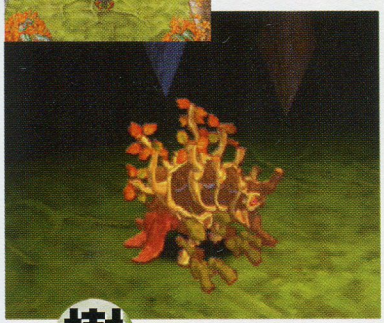


炎の将魔

サルゴンのもうひとつの姿。巨体の攻撃にとどまらず、体内に熱源をもち超高熱の技を使いこなす。



エーデルリッターがエッグのためにアニマを送る。もはや人に戻ることのない、最後の変貌を遂げる。



樹の将魔



水の将魔

水を操る能力は、空間に水流を固定させることも可能なほど。



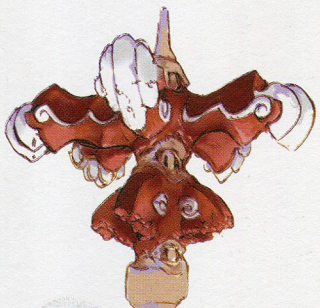
獣の将魔

肉体を最大の武器とする。頭部と腕部以外は異なる世界に存在している。



音の将魔

空気や地面を振動させ攻撃する。音波の発生は筋肉を細かく震わせて行う。



石の将魔

機械的な構造で、その体には前後左右がなく、全ての方向が正面になる。

エーデルリッターを生み出した地

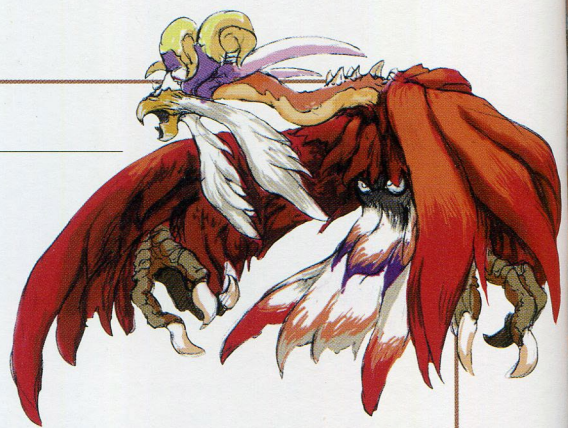
望んだわけではないが、彼らは石切り場のメガリスでふるいにかけられ、試練を受けた。彼らは、その試練を乗り越えた段階でアニマに変化が起こっていたのではないか。メガリスが持つ未知の力で別種のアニマに再構築され、それに耐えられなかった者は原生動物と成り果て、克った者は「暴走の支配」も可能な超人的破壊の力を手にしたのである。

エーデルリッターを名乗ったとき、彼らの人間としての生はすでに終っていたのかもしれない。語られることのなかったその心は、もはや闇の彼方だ。

未登場モンスター原画

開発の露と消えた異形の群像

劇中には登場しなかったモンスター原画の数々。腹に眼らしきものがある化鳥や蜘蛛の亜種はいいが、ショベルと安全メットの奇怪なアント達は何事だろう。またカエルの変種らしき生物もいるが、これらは武器を扱えるほどの知能を持った生物ということになる。さすがにサンダイルのモンスター界にはそぐわなかったという事か。ほどよく好奇心を刺激してくれるこれらの原画だが、そこからまだ見ぬモンスターの姿を思い描き、空想の花を咲かせてみるのも面白い。

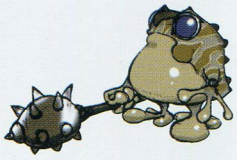












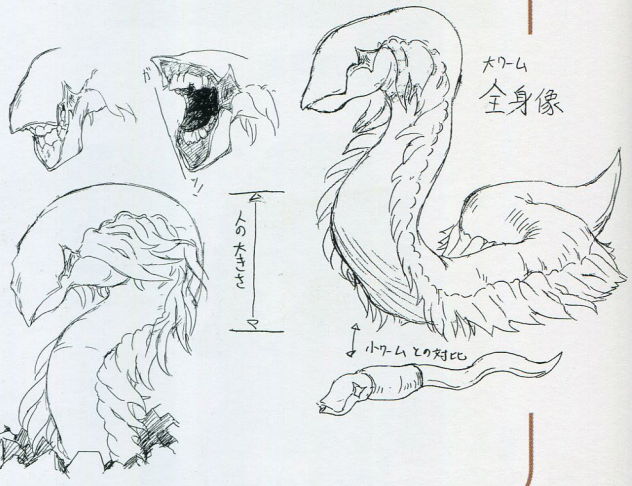
ついに現れなかった巨大みみず…

「大ミミズに遭遇したら逃げろ」という言葉を受け、わりとドキドキしながら洞窟をさまよったにもかかわらず、結局その姿を見せることはできなかった。実像はごらんの通りで、確かに巨大なミミズの形態をしているようだ。体側面にイヤな触手や、牙ではなく「歯」が備わっているというのが特徴的だ。広大な洞窟はこのミミズが土を掘って（食って？）築いたわけだが、集団でにょろにょろと群れているのだろうか。それとも更に巨大な個体の仕業か。地上に現れてディアナの村を破壊するという事件を起こしているため、強い攻撃力はあるのだろう。ただし知能レベルはミミズ並みには違いないという気がする。

唯一、気になる点があるとすれば、戦いとなった場合、本当にはだしで逃げ出さなくてはならないほどの強敵だったのかということだ。実は強さよりも、蠕動運動のキモチ悪さが悪評の原因だったりしたのでは。戦闘時はどんな動きや攻撃をしてきたのか、登場しなかったのがとても残念だ。これではロベルトの忠告も、洞穴に空しくコダマするというものである。



ロベルトありがとう。でもね…。



観望サンダイル論考

サンダイルという世界の歴史、地理、文化を大局的見地から詳説する。

地上に立っていては見えないものもある

遥か天上より四海を眺めてみよ

悠久の刻、栄枯盛衰、術という力…

『サガ フロンティア2』の壮大な物語の舞台は

"サンダイル"という名の世界である

サンダイル百年戦争
～鋼の13世の遺志を継ぐ者たち～

戦乱と混迷の時代に新たな世界を模索し、構築していった若者たち

ここではギュスターヴ13世の偉業と、その存在意義を再度見つめ直すために、いままで語られなかったギュスターヴの時代を検証する。“サンダイル100戦争”を再度語れば、きっとギュスターヴ13世の叙事詩でわかり得なかった新たな1ページを見つけ、そして加えることができる。

発生イベント

1195～1219 戦乱の序曲



1220～1239 流浪の皇子



1220	ギュスターヴ誕生
1227	ギュスターヴ追放 故郷を離れて
1232	ギュスターヴ12才
1233	ギュスターヴと鍛冶屋
1235	ギュスターヴ15才
1236	再会
1239	病床の母

1240～1256 放蕩息子の帰還



1240	ワイド奪取
1242	ギュスターヴと海賊
1245	父の急逝
1247	上陸
1248	バケットヒルの戦い 兄弟再会
1249	ハン・ノヴァ建設
1250	ファイアブランドの悲劇

1200 1210 1220 1230 1240 1250

事変

1195	ギュスターヴ12世誕生
1200	ソフィー誕生
1218	ギュスターヴ12世、ノール候女ソフィーと結婚
1219	シュッド川の戦い

1200	マニクールの戦い
1220	ギュスターヴ誕生
1221	ケルヴィン誕生
1222	フィリップ誕生
1227	マリー誕生
	13世、ファイアブランドの儀式に失敗
	ギュスターヴ追放
	ギュスターヴ亡命
	ギュスターヴ、グリューゲル時代はじまる
1228	ギュスターヴ14世誕生
1233	ヤーデに移住
1235	鉄の剣で戦う
1236	レスリーと再会
1239	ソフィー没
	フィリップ、ノール候爵を継承

1240	ワイド奪取
1241	シュッド候、フィニー王国配下に
1243	第4次マニクールの戦い
	メルシュマン地方統一
1245	マリー、オート候カンタールと結婚
	ギュスターヴ12世没
1247	ギュスターヴ東大陸上陸
1248	バスケットヒルの戦い
	ギュスターヴ14世没
	ギュスターヴ、テルム入城
1249	ハン・ノヴァ建設始まる
1250	フィリップ、ファイアブランドの儀式に失敗
1255	フィリップ2世暗殺
	カンタール、テルム留守居役に

鋼の13世ことギュスターヴ13世…。彼は歴史の転換期に現れた異端児である。
術の文明世界に鉄という可能性を提示し、疾風のように駆け抜けていった。
彼、ギュスターヴ13世が登場した時代、サンダイル暦1200年代は確かに戦乱の時代であった。
彼の父ギュスターヴ12世が生まれてから、12世の子孫であるヤーデ伯デーヴィドが
ハン・ノヴァ条約のもと平和宣言を行うまでの約100年。
後世の人々より“サンダイル百年戦争”と呼ばれ戦いの日々が語られるこの時代。
数多の英傑がさまざまな星のもとに生まれ、各々の利権主義のために戦い、
そして人知れず土に帰っていった。
だが、人々はそのことをあまりにも知らなすぎる。
時代の寵児ギュスターヴ13世に関しても、彼の偉業に関しても語られるエピソードが少なすぎる。
真の歴史はいまだ闇に閉ざされたままである。
だが、時は流れたのだ。そこには確かに人が歩んだ道のりがあった。
もし、その轍に一筋の光が与えられれば、あらたな真実が見えてくるに違いない。

1256～1269
鋼鉄の覇王



- 1256 アニマ教の瞳
- 1260 暗殺者ヨハン
- 1264 将軍の思い出
- 1269 南の砦で
  ギュスターヴの後継者

1269～1288
南の天馬・北の獅子



- 1271 ハン・ノヴァ炎上
- 1288 カンタールの死

1288～1305
和平への胎動



- 1290 ケルヴィン最後の戦い
- 1300 偽ギュスターブ誕生
- 1301 エーデルリッター
- 1305 ハン・ノヴァの戦い
  和平会議
  サウスマウンドトップの戦い

ギュスターヴ戦争

1260 1270 1280 1290 1300 1310

- 1256 ギュスターヴ、アニマ教徒を襲う
  ギュスターヴ南方制覇を宣言
- 1257 ギュスターヴ、北部グランタイユを掌握
- 1260 グラン・ヴァレを境に支配権を確立
  ギュスターヴ、ヨハンと出会う
- 1263 グラン・ヴァレを支配下に
- 1264 ネーベルスタン没
- 1266 アドラー川の戦い
- 1267 グラン・ヴァレ奪回される
- 1269 ギュスターヴ没

- 1270 オート侯カンタール、メルシュマン地方を制覇
- 1271 ハン・ノヴァ炎上
  ヤーデ伯の撤退
- 1272 ロードレスランド、カンタール旗下へ
- 1273 グラン・タイユ、カンタール配下へ
- 1276 ケルヴィン、ユノー海岸上陸作戦
- 1277 第二次バケットヒルの戦い
- 1280 アナス川の戦い
- 1282 ザントフールト籠城戦
- 1286 ザール峠の戦い
- 1288 カンタール没
  ケルヴィン、ハン・ノヴァ入城
  諸侯盟約調印
- 1289 ラウプホルツ公エドムンド、後継者戦争に介入
  ナのショウ王、ケルヴィンを召喚
  チャールズ、ケルヴィンの代理でナの国へ

- 1290 ラウプホルツ、グラン・ヴァレを越える
  ソールズベリの戦い
- 1292 ケルヴィン没
- 1295 ギュスターヴの反乱続出
- 1300 ギュスターヴ（偽）出現
- 1301 サルゴン、最初のエーデルリッターに
- 1303 ナのショウ王没
  平和会議始まる
  偽ギュスターヴ、ハン・ノヴァ入城
- 1305 ハン・ノヴァの戦い
  サウスマウンドトップの戦い
  ハン・ノヴァ条約

1195〜1219 戦乱の序曲

ギュスターヴ13世の生涯を語るには、彼の父12世が行ってきたフィニー王国の版図拡大政策から話を進めなければならない。では、12世が生まれた時代とはどんな時代であったのだろうか。“サンダイル百年戦争”と呼ばれる時代の起因となるギュスターヴ12世誕生期、そして12世の成長期を捉え直そう。それはメルシュマンだけでなく東大陸全域で展開される戦乱の序章であった

劇中のシナリオ

年代		事変	解説
1195		ギュスターヴ12世誕生	
1200		ソフィー誕生	
1201		大森林の攻防	ノール侯ナヴァルはノール侯領への侵攻をはかったオート軍を撃退。
		ラブレ砦攻防戦	シュッド軍がオート軍のノール侵攻に呼応してシュッドがフィニー領内に侵攻。
1202		12世、ファイアブランドの儀式	12世がファイアブランドの儀式に挑み、成功する。
1210		ティベリウスの戦い	フィニー軍、旧領ティベリウスをシュッドから奪還。
1212		サン・ジャブイーユ会戦	12世、初陣にて多大な戦果を上げる。 フィニー軍サン・ジャブイーユのシュッド勢力を一掃。
1215		11世、12世に軍の実権を譲る	
1218	2月	ツーラの戦い	オート軍がノール領に侵攻。
	3月	12世、ノールへ援軍として出陣する	
	3月	遠征中にノール領主戦死する	フィニーの援軍間に合わず、ノール侯戦死。
	4月	ワロニエの戦い	フィニーとノールの連合軍がワロニエの森でオートを撃破。
	6月	ソフィー、ノール領主に	ソフィー、フィニー派家臣の推挙により領主に。
	7月	ノール領でブリュイエールの反乱	シュッド派のブリュイエール、ノールの覇権を巡り乱を起こす。
	7月	ノール領主争いにフィニーが介入	シュッドの動きを牽制し、12世がノールへ出兵。
	9月	11世退位、12世即位する	
	10月	ギュターヴ12世、ノール候女ソフィーと結婚	フィニー王国はノール侯領の支配権を得た。
1219		シュッド川の戦い	12世vsブリュイエール　11世、ブリュイエールの策謀にて戦死。

■メルシュマン戦役



年号	戦争
1201	大森林の攻防 ラブレ砦の攻防戦
1210	ティベリウスの戦い
1212	サン・ジャブイーユの戦い
1218 2月 4月	 ツーラの戦い ワロニエの戦い
1219	シュッド川の戦い
1220	マクニールの戦い

メルシュマン

ギュスターヴ12世が誕生した1200年のメルシュマン地方は、戦闘が絶えない動乱の時代であった。バース侯ギュスターヴ8世が巧みな外交と戦略を用い、フィニー島を確保してから約100年。フィニー王国の建国とともに、メルシュマンの覇権はバース侯の手中に落ちたとおもわれた。しかし、現実にはメルシュマンの混迷期が終焉を向かえることはなかった。

フィニー王国建国後、バースの最大敵対国であったオートはフィニー島を巡る戦闘の敗北から立ち直れず、国の防衛に終始し国内の整備を中心とした政策を展開した。結果、海運貿易による利潤が国を潤し国力は10年ほどで回復。その後軍備も増強され、独自路線の政略を展開してきた。

一方ノールは、フィニーの同盟国としてオートとシュッドに敵対する立場となる。両国から数度に渡り侵攻を受け、また海運による貿易も海上封鎖により衰退していた。そのため、1150年頃より国内ではバース派、オート派、シュッド派家臣による勢力争いが激化。その内紛を抱えたまま1200年を迎えることになる。

そして、反バースの最大勢力として台頭したのが、シュッドであった。メルシュマンの南方に位置する立地条件をいかし貿易を拡大。また、海運勢力整備により海上封鎖のため衰退したノールの海運貿易に取って代わった。その結果、1100年代半ばにはバースに匹敵する軍備を誇り、後半にはバース領に侵攻。バース領内に領土を確保したのであった。

ギュスターヴ11世

温厚な性格の持ち主であり、ユジーヌ家の家風にはそぐわない人格者であった。そのためか、シュッドに対して常に受け身、後手にまわり、領土を維持することだけが彼にできる最大の軍略であった。

ノール侯ナヴァル

ソフィーの父ナヴァルは卓越した政治力を持つ人物であり、人格的にも優れ、衰退しかけたノールをなんとか持ちこたえさせていた。軍事的にもその非凡さを発揮し、領土内に侵攻してきたオート軍を自らの親衛隊のみで撤退させている（1201年、大森林の攻防）。

しかし1218年、再度大軍をもって侵攻してきたオート軍に対し孤軍奮闘するものの、オート派であった配下の諸侯の離反によりツーラ近郊で戦死する。享年38才。ノールにとっても、バースにとっても早すぎる領主の死だった。

ブリュイエールの反乱

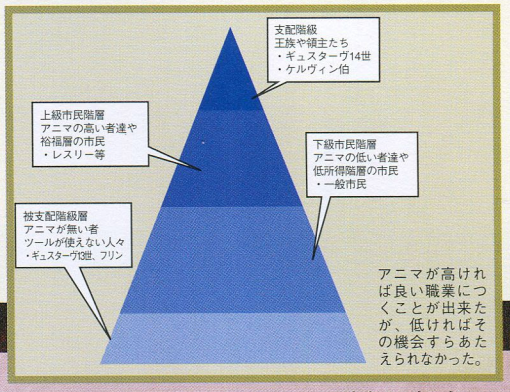
ノール侯親族であるブリュイエールは、シュッド寄りの家臣であった。ノール侯ナヴァルがオートとの戦いのなか非業の死を遂げたのち、ブリュイエールは次期領主にシュッドの血縁となるナヴァルの異母兄弟を推挙する。しかし、ノール侯はソフィーが継承したのだった。策謀に敗れたブリュイエールは反乱を画策するが、素早いギュスターヴ12世の動きに陰謀は失敗の終わる。

その後、ブリュイエールはテルムにて預かりの身となった。だが、知人の助けを得、隠居の身であったギュスターヴ11世に取り入ろうとした。しかし、企みは未然に発覚し、ブリュイエールはギュスターヴ11世を拉致してテルムを脱出。シュッド川を渡りシュッド領へ逃げ込もうとするものの、追ってきたギュスターヴ12世の手により討伐される。この時、ギュスターヴ11世はブリュイエールとともに、非業の最後を向かえたのであった。またたまでは、ブリュイエールとともどもギュスターヴ11世を葬ったのは、12世であったとも伝えられている。

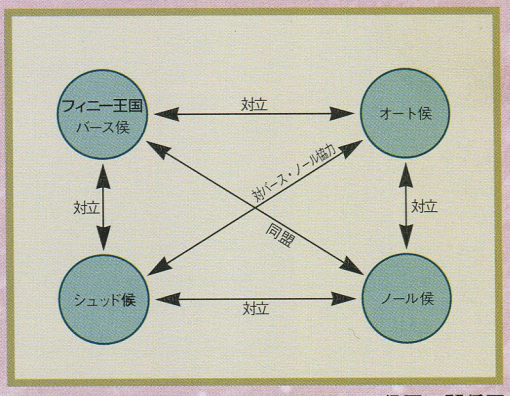
ギュスターヴ12世とソフィー

初陣以来の戦火と、卓越した政治手腕を誇ったギュスターヴ12世は、ノール領の平定とともにフィニー王国を継承する。

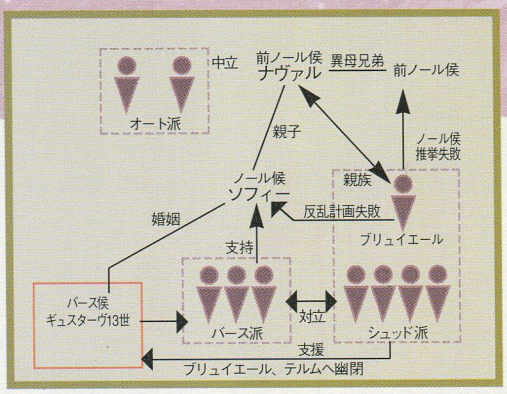
早すぎる父ノール侯ナヴァルの死により、その唯一の子であったソフィーも侯爵を継承した。しかし、ノール領内は内紛が絶えず、ブリュイエールなどの反乱を呼ぶことになる。そこで、ソフィーはノールの同盟国であるバース侯ギュスターヴ12世との政略結婚に踏み切り、ギュスターヴの卓越した政治手腕とフィニー王国の軍備力をもってノール領の平定と、対オート、シュッドの力を手にいれた。しかし、これはノールが同盟とはいえ事実上フィニー王国の配下となる選択であった。



▲社会のピラミッド



▲四侯国の関係図



▲ノール勢力図

1220〜1239 流浪の皇子

祝福に満ちた声に包まれ生を受けたギュスターヴ13世。しかし、ファイアブランドの儀式に失敗したとき、その歓喜の声は悪辣な罵倒に代わった。13世はテルムを去る。浪々の身となりつつ成長するギュスターヴ13世…。そして、統一へ向かうメルシュマン。自らの力で歴史に登場するまでの20年、それは皇子の流浪の日々であった

劇中のシナリオ

年代		事変	解説
1220		マニクール平原の戦い	ノール国境付近に展開したオート軍に呼応し12世出陣、オート軍を撃破。
		ギュスターヴ誕生	フィニー王国のテルムでギュスターヴ12世とソフィーの間に皇子が生まれた。
1221		ケルヴィン誕生	ヤーデ伯トマスに息子が誕生。
1222		フィリップ誕生	ギュスターヴ12世とソフィーの第2子が誕生。
1223		術士シルマール、テルムへ	ギュスターヴ13世の教育係として、フィニー王国宮廷に迎える。
1227	2月	マリー誕生	ギュスターヴ12世とソフィーの第3子が誕生。
	3月	13世、ファイアブランドの儀式に失敗	
	3月	ギュスターヴ追放	ファイアブランドの儀式に失敗したギュスターヴは王宮を追放された。
	4月	故郷を離れて	シルマールの手引きによって、ギュスターヴとソフィーはグリューゲルへ亡命。
	4月	ノールの乱	ソフィーの追放に、古くからのノール侯爵家臣が反発。
	11月	ギュスターヴ12世、側室を迎える	シュッド侯弟ベルナッド伯の息女、マリアを側室に迎える。
1228		ギュスターヴ14世誕生	ギュスターヴ12世と側室マリアとの間にギュスターヴ14世が生まれる。
1229	7月	シュッド侯弟、フィニーの配下に	シュッド侯弟ベルナッド、フィニー王国旗下に。モート川領域フィニー王国に編入。
	11月	カンタール誕生	オート侯アッバース、ノール侯養女のアマーリアの長男として生まれる。
1232		ギュスターヴ12才	
1233		ギュスターヴと鍛冶屋	ヤーデに移住したギュスターヴは鉄剣の制作を始めた。
1235		ギュスターヴ15才	盗賊にさらわれたフリンを救出するため、ケルヴィンとともに戦う。
		14世ファイアブランドの儀式に挑む	ギュスターヴ14世、ファイアブランドの儀式に成功。
1236		再会	グリューゲル以来4年ぶりの出会い。
1239		病床の母	ヤーデで病没。39才。
		フィリップ、ノール侯を継承	
		アルヌーの乱	フィニー軍、ノールへ出兵。旧体制派を反乱を口実に一掃。
		ノール侯領、フィニー勢力下に	ノール侯領の反対派と和解が成立。



マニクールの戦い

シュッドに奪われていた領土を回復し、事実上ノールを支配下においたフィニー王国は、メルシュマンの約60%を占める大国となった。

領土以上にその力は強く、ナの国から著名術士シルマールを皇太子の教育係として召喚した話などが、その強国ぶりを示すエピソードとして伝えられている。当然、オート、並びにシュッドは反フィニーを掲げ、様々な戦略を展開していく。

1220年、軍力を蓄えていたオートは満を持してノール領内へ出兵する。ギュスターヴ12世も呼応し軍を上げ、両軍はノール領内のマニクール平原で激突。この戦いではギュスターヴ12世が勝利を収めるものの、これ以後4回にわたり両軍は激突する。そして、この地での戦いをマニクールの戦いと呼称する。

皇太子の追放

フィニー王国の皇太子追放は王宮だけでなく、国内外の民をも驚愕させた。東大陸の民にとって支配層とは、クヴェルの恩恵を最も多く受ける人々であり、アニマによる術が使えることがエリートの最低条件であったからだ。当然、民衆は王家の者に対してより強いアニマを持つことを要求し、その強さこそが王家たるカリスマとなっていた。

しかし、未来の君主にはアニマそのものが存在していなかったのである。当然、父であるギュスターヴ12世の落胆は大きかった。だが、それ以上に民衆の落胆も大きかったのである。7年前に歓喜の声で讃えた民衆の口からは、ギュスターヴ13世、そして生母であるソフィーへの罵倒と驚愕の唸りしか聞こえてこない。

この状況下で、13世がテルムに居残ることは不可能だった。唯一残されたのが、術力を尺度とした人種的差別が少ない南大陸への亡命だったのである。

ギュスターヴ12世の手腕

ソフィーとギュスターヴ13世の追放後、フィニー王国は周囲を敵に包囲される形となった。同盟国であったノールが反発したのだ。もともとソフィーとの婚姻によって得られた支配権である。ソフィーを追放したいま、ノールの離反は必至であった。それに呼応してオート、シュッドが動くことも十二分に考えられた。

この逆境下でギュスターヴ12世はその卓越した政治手腕を発揮する。ソフィーを正妻から排斥することをせず、まずフィリップをノール侯継承者にすることによりノール諸侯の懐柔をはかった。この提案は抵抗していたノール諸侯をすぐに説得することはできなかったが、彼らの動きを一時的に封じることに成功する。

そこで、ノール領内のオート派の諸侯を使い、ソフィーの姪にあたるアマーリアを先のノール侯ナヴァル妃の養女とし、オート侯アッバースに嫁がせたのである。自らの養女とせず、あくまでもギュスターヴ12世の義兄弟として嫁がせたのは、オート侯であるアッバースに対して形だけでも敬意をはらうためであった。

シュッドに対しては、シュッド侯の弟ベルナッド伯の懐柔工作に出る。ベルナッドはモート川領域に領地を持ち、フィニー王国の喉元に突き刺さったトゲのような存在であった。ギュスターヴ12世はベルナッドの息女マリアを側室に向かえることで、ベルナッドと義理の親子関係を結ぶ。そして、男子誕生の暁には、ギュスターヴの名を与えることを確約したのである。これは、ベルナットの孫を事実上の後継者にする密約となった。

ギュスターヴと鉄の剣

ギュスターヴ13世にとってグリューゲルの生活は大きな負荷を加える。そのため彼の性格は荒んで行った。しかし、ヤーデに移住した頃より、ギュスターヴ13世のマイナス思念は別方向のエネルギーに転化された。そのきっかけとなるのが、製鉄技術との出会いである。すでに南大陸でも数少ない存在となっていた鍛冶屋が、ヤーデには現存していたのだ。その出会いからギュスターヴ13世は、自らの力を得るべく鋼鉄の剣の製作に挑んでいく。13世が作ろうとしていたのは、祖国フィニー王国のクヴェル“ファイアブランド”に対抗できる大きな剣であったと伝えられる。

ソフィーの死

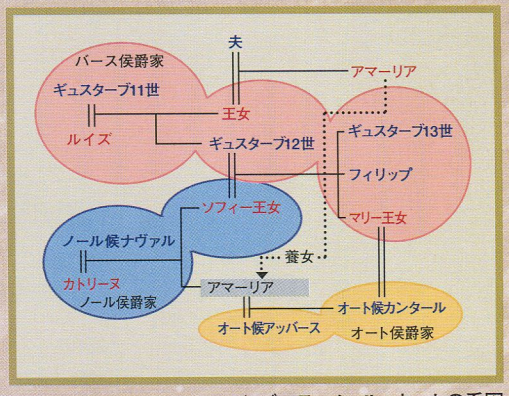
ソフィーは祖国から離れ、遠方の地で静かに息を引き取る。彼女の死はギュスターヴ13世のみならず、ヤーデやグリューゲルで接してきた人たちにも大きな悲しみを与えた。そして、その死は悲しみの涙を紡ぐだけでなく、歴史の歯車を大きく動かすきっかけともなる。

テルムではソフィーの死によりノール侯をフィリップが正式に継承し、この継承に反発し反乱を企てたノール領内の旧体制派を一掃する。このノール領の実質的な併合を機にメルシュマンの再編が活発化し、統一へ向かい大きく動き出した。

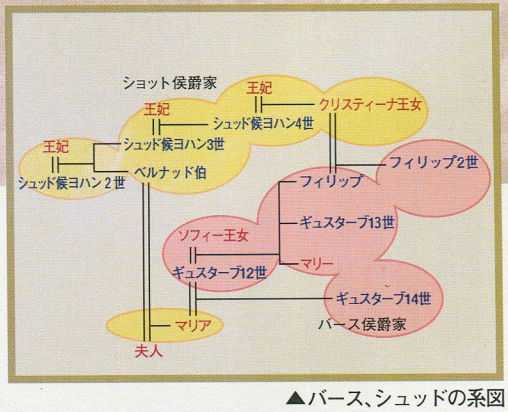
そして、南大陸では術不能者としての烙印を押された者が、時代を動かす偉大なる一歩を踏み出そうとしていた。1240年ワイド…、それはギュスターヴ戦争と呼ばれる戦乱期の起因なる地である。こうして鋼鉄の13世と呼ばれる覇王の名が、歴史という流れの1ページに登場する土壌が造り上げられたのであった。



▲メルシュマン統一前の勢力図(1220年頃)



▲バース、ノール、オートの系図



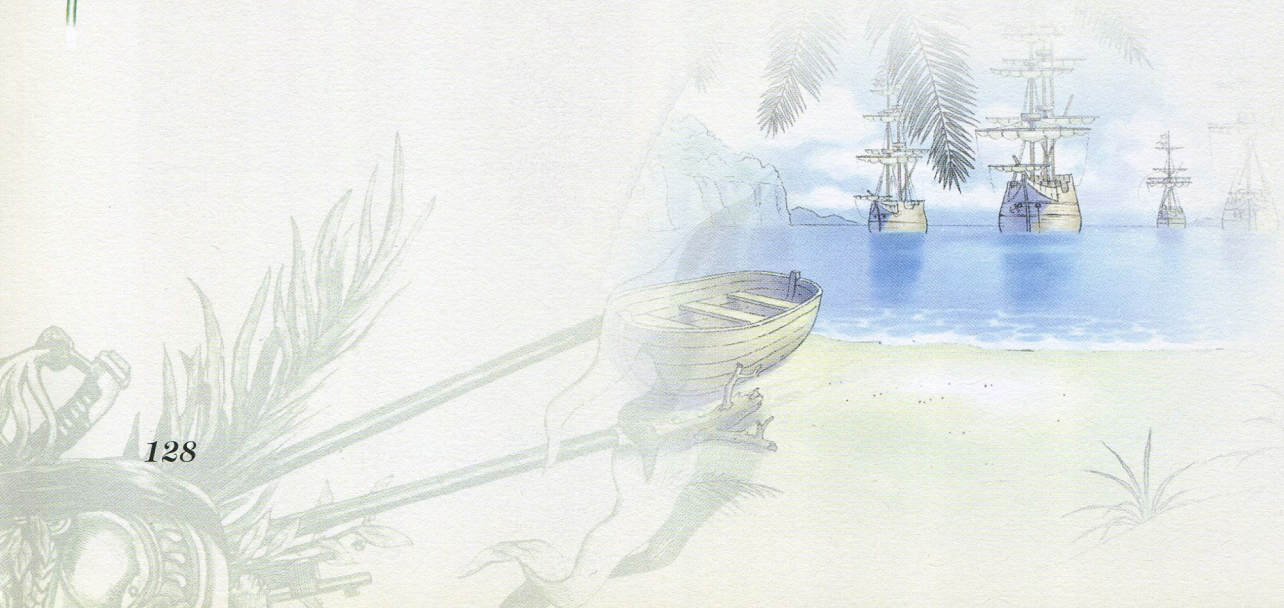
▲バース、シュッドの系図

1240〜1255 放蕩息子の帰還

1240年、ギュスターヴ13世の名は突如として歴史上に登場する。南大陸のワイドを襲撃略奪した者としてその名を記したのである。歯車は大きく動き出す。父12世の急逝、義弟14世の即位、祖国への出兵…。動き出した歯車は13世を押し進める。そして、無くしたものを取り戻すため、追放された子は遥かなる帰還の道を歩み出す。

劇中のシナリオ

年代		事変	解説
1240		**ワイド奪取**	ギュスターヴ13世がワイドを奪取。
1241		シュッド候、フィニー王国配下に ワイドにて鋼鉄兵組織される	
1242		**ギュスターヴと海賊**	
1243		第4次マニクールの戦い	マニクールにて、フィニーとオートが雌雄を決する。 アッバース戦死、フィニーの勝利。
1244		テルムの調印	オートとの調停が成立しフィニー王国がメルシュマンを統一。
1245	4月	**父の急逝**	ギュスターヴ12世没。
	12月	ギュスターヴ14世、即位	
1247	1月	フィリップの結婚	シュッド侯ヨハン4世の三女クリスティーナと結婚。
	11月	**上陸**	父の後継者を名乗り二人のギュスターヴの戦いが始まった。
1248	1月	フィリップ2世誕生	ノール侯フィリップ、クリスティーナとの間にフィリップ2世生まれる。
	2月	**バケットヒルの戦い**	ギュスターヴがギュスターヴ14世を鋼鉄軍で打倒。
	4月	ギュスターヴ14世没	バケットヒルの戦いにおいてギュスターヴ13世に捕らわれ、処刑される。
	6月	**兄弟再会**	20年ぶりに支配者として帰還。
1249		**ハン・ノヴァ建設**	古代帝国の地に世界制覇の拠点を建設。
	5月	テルムにフィリップ入城	テルムに入城することで、フィリップが事実上フィニー王家を継承する。
	10月	ギュスターヴ、ハン・ノヴァへ	ギュスターブが新都へ移住することで、ギュスターヴ帝国と呼ばれる体制ができる。
1250	1月	マリー、テルムへ帰国	マリー、カンタールと離婚する。
	7月	フィリップ、ファイアブランドの儀式に失敗	正当なフィニーの王位を目指して儀式に挑戦するも、失敗。
1251		ケルヴィン、マリーと結婚	マリー、ヤーデ候ケルヴィンと再婚。
1252		ギュスターヴ、中原を完全掌握	
1255	1月	**ファイアブランドの悲劇**	フィリップ2世、儀式に成功。だが、直後に暗殺される。
	9月	カンタール、テルム留守居役に	フィリップ亡き後、カンタールがフィニーの留守居役となる。



ワイド

ワイドはナの国に属さない独立領のひとつである。南大陸に大きな支配権を持つナの国は一種の連邦国であり、多くの小国がその傘下にいた。ワイドも元はナの国の連邦構成国であったが、貿易の利権をめぐって対立し、現在はナの国に敵対していた。

ソフィー亡き後、明らかにギュスターヴ13世は新たな力を摸索していた。その標的となったのがナの国に敵対するワイドである。ギュスターヴ13世はグリューゲルでナの国のスイ王の庇護を受け、当時はヤーデ伯の下で領地をも得ていた。その経緯もあり、ギュスターヴ13世にとってワイド襲撃は当然の決断であった。

ワイド奪取後、ギュスターヴ13世はワイドを本拠地として軍備を整える。そしてここに、時代を動かすこととなる鋼鉄兵が結成されるのである。

メルシュメン統一

ソフィーの死後、メルシュマンは統一へ向かい動きだす。すでにノールはフィニー王国に再編され旧体制派も一掃、ノール侯となったフィリップのもとで統括統治されていた。一方シュッドは侯爵の弟であるベルナッドの離反により勢力が半減し、その後ベルナッドの懐柔のもと1241年にフィニー王国の支配下となっていた。

四侯国最後の独立勢力となったオート侯アッバースは、フィニー優位の現状を一気に打開するため、1243年に雌雄を決する戦いに打って出るのであった。しかし、すでに国力差を大きくつけられたアッバースに勝機なく、アッバースは戦死。翌1244年にはフィニー王国とオートの間に調停が成立し、ギュスターヴ12世の手によりメルシュマンの統一が成し遂げられたのである。

ギュスターヴ14世の即位

1245年、ギュスターヴ12世が逝去したのを受け、フィニー王国の玉座はギュスターヴ14世が継承する。ギュスターヴ13世は亡命しテルムにはおらず、次兄として継承者の権限を与えられなかったフィリップに代わり、14世が継承するのは当然とおもわれた。この背景にはベルナッド伯を筆頭とした旧シュッド侯領の家臣が、フィニー王家内で大きな発言力を有していたのを物語る。確かに、継承者として14世は申し分ないが、新参勢力であるシュッド派が勢いづくのを良しとしない古参は多かった。その反シュッド勢力の大半を占めていたのは、フィリップ統轄下のノール領内の諸侯であった。

ギュスターヴ13世の帰還

ギュスターヴ13世は王宮を追放されたものの、正式に嫡子を排斥された訳ではない。生前ギュスターヴ12世も、ギュスターヴ13世の処遇を正式に発してなかった。つまり、彼がギュスターヴである以上、王位継承権はその効力を有するのである。当然のごとく、ギュスターヴの家臣は東大陸への侵攻を提言する。そして、1247年ギュスターヴ13世は術不能者であっても力を保持できるという可能性と共に、故郷の大地を踏みしめるのである。だが、この一歩にはギュスターヴ13世の意思だけでなく、ワイドの上層部に対し働きかけたフィニー国内の反シュッド勢力の動きや、ナの国内の極右的指導者の思惑が複雑に交差していたという。

マリーの悲劇

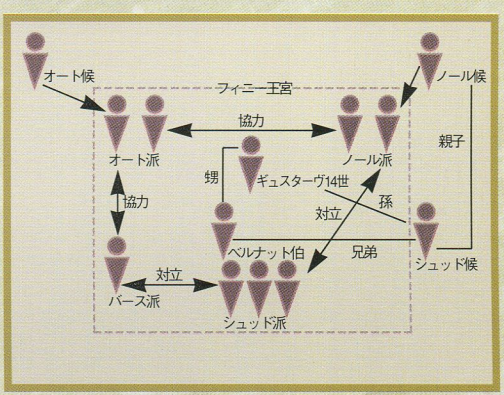
マリーはギュスターヴ12世にの手により、オート侯領の半分と引き替えに若きオート侯カンタールに嫁がされたのである。つまり、領地の代金として売られたのであった。政略結婚でしかなく、しかも亡き父の仇の娘をカンタールが愛せるはずなどなかった。マリーにとっての不運だったのは、父ギュスターヴ12世の急死だった。婚姻後すぐの12世の死により、カンタールにとってマリーはただの邪魔な飾り物と化していたのだ。当然、通常の結婚生活など存在せず、マリーは豪華に飾りたてられた牢屋に囚われているのと変わりない生活をおくっていた。

しかし、ギュスターヴ13世の帰還により状況は変化する。当然、兄弟であるマリーの利用価値を見いだしたカンタールは、交渉の切り札としてマリーを利用したのだ。だが、マリーの日々の生活は孤独で寂しさに包まれているのに変わりはなかった。ギュスターヴ13世も妹マリーを助けたい一心だったが、オートとの関係上、身動きがとれなかった。

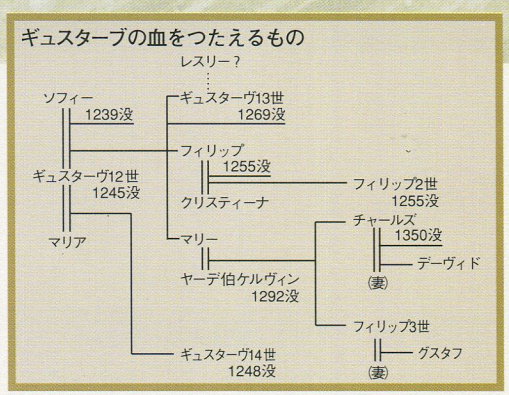
だが1250年、ギュスターヴ13世の統治も各地まで行き届き、メルシュマンに平定がもたされたとき、マリーの境遇を見かねた13世は内務大臣であったムートンに打診する。それはムートンの手腕を活かし、巧みな政略を用いマリーをテルムへ帰国させることだった。こうしてその年、オートの関係を損なうことなく、マリーを帰国させることに成功する。そして翌年、ケルヴィンの熱烈な求婚により、マリーは初めて祝福された幸せな日々を向かえることができたのである。



▲ギュスターヴ13世の足跡図



▲フィニー王宮の派閥



▲ギュスターヴの血を伝えるもの

1256〜1269 鋼鉄の覇王

幼き甥の非業な死は、鋼鉄の13世を大きく揺り動かした。そして、苦悩の1年を過ごした後、ギュスターヴ13世はマニア教徒の拠点であったハンの遺跡を焼き討ちし多くの信者を虐殺する。その後、中原を拠点に南方遠征を宣言。東大陸の統一を目指し動き始めたギュスターヴ13世は、鋼鉄の覇王として覇者の道を歩み始めたのだった

劇中のシナリオ

年	代	事	変	解	説
1256	3月	**アニマ教の噂**		ギュスターヴ、フィリップ暗殺の黒幕としてアニマ教徒の根絶を宣言。
	3月	ギュスターヴ、南方制覇を宣言		
	6月	第一次南方遠征		南方を掌握するために軍勢を進軍させる。
1257	2月	夜の町を掌握		海賊の流入を口実に、夜の町を支配下におく。
	9月	グラン・タイユ北部を掌握		グラン・タイユ北部、夜の町付近までの都市を掌握。
1259	11月	第二次南方遠征		
		グラン・ヴァレ攻防戦（第１回）		石橋の確保をめぐり、ラウプホルツ軍と交戦。
1260	3月	南方同盟が締結される		グラン・ヴァレまでギュスターヴ軍が迫ったことで、 ラウプホルツ付近の諸国が反ギュスターヴ同盟を締結する。
	4月	グラン・ヴァレを境に支配権を確立		
	9月	**暗殺者ヨハン**		暗殺者ヨハンはギュスターヴと出会い、護衛者ヨハンとなった。
1262		第三次南方遠征		
1263	1月	グラン・ヴァレ攻防戦（第2回）		ギュスターヴ軍がグラン・ヴァレを掌握。南方侵攻の足がかりを得る。
	4月	ファイアブランドの儀式行われる		フィリップ３世が儀式に成功。
1264	4月	**将軍の思い出**		ネーベルスタン没。
	11月	第四次南方遠征		ムートンが南方遠征に反対し、更迭される。
1265	9月	ラウプホルツ皇子エドムンド誕生		
	10月	ギュスターヴ軍グラン・ヴァレを越える		ラウプホルツ公国へ侵攻。
	10月	アドラー川の戦い		ラウプホルツはアドラー川を最終防衛線とした。
1266	1月	ギュスターヴ軍撤退		補給路が確保できず冬季を迎え、ギュスターヴ軍は撤退を余儀なくされる。
	2月	グラン・ヴァレ攻防戦（第3回）		ラウプホルツ連合vsギュスターヴ軍　グラン・ヴァレを反ギュスターヴ軍に奪回さる。
	3月	ムートン没		更迭された後、ギュスターヴ軍の後方の弱体化を危惧しつつ他界する。 この後、ギュスターヴ軍は後方支援の確保に苦しむ。
1268		第五次南方遠征		
1269	5月	**南の砦で**		一代の風雲児ギュスターヴも死亡（メルツィヒの変）。49才



フィリップ暗殺とアニマ教徒襲撃

フィリップ2世の暗殺の背景には諸説あった。ギュスターヴ14世の敗北とともに失脚したシュッド派の報復、ノール諸侯の策謀、反乱を企むオート侯の陰謀。中には子息がいないギュスターヴ13世自身の犯行であるという噂まで流れた程である。事実、ギュスターヴ13世は宮廷内部の処罰をためらっている。その後、13世はアニマ教を暗殺の首謀者とし、その本拠地であったハンの遺跡へ軍を進めたのだ。

だが、アニマ教にフィリップ2世を暗殺できるだけの組織力があったかどうか、疑問が残るところだ。実際、暗殺の真相は現在でも不明である。だが、事実アニマ教徒の襲撃は行われ、この事件を機にギュスターヴ13世の政策は一変し覇道を進むこととなる。それは、まるでアニマに頼る人々を一掃するかのごとき道であり、ギュスターヴ13世のマニマに対する強い敵意を具現化したような行動であった。確かにこの点から見れば、フィリップ2世の暗殺は13世の自作自演だったとも考えられる。そうでないとしても、この事件を利用したのは間違えないだろう。だが、この暗殺でもっとも利を得たのは、テルム留守居役となるカンタールだったといえる。

南方遠征

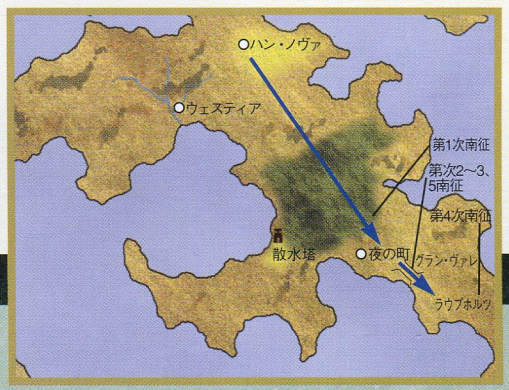
アニマ教襲撃以後、ギュスターヴ13世は覇を前面に押し出した政策を展開する。すでにメルシュマン、並びにロードレスランドをその勢力下に統治した13世にとって、次なるは目標はグラン・タイユの併合であった。

アニマ教を襲撃した年に南方遠征を開始し、ギュスターヴ13世はその後５回に渡り遠征を繰り返している。第3次遠征ではグラン・ヴァレの支配を確立し、第4回遠征においてはグラン・ヴァレを越えラウブホルツ公国深くまで進軍している。

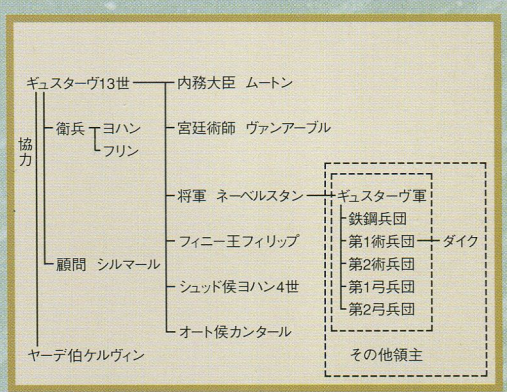
しかし、第4次の南方遠征がギュスターヴ13世の帝国を根底から揺るがす結果となった。この遠征は端から問題が生じていた。いままで後方支援を担当しギュスターヴ軍の補給線を維持していたムートンが、この遠征に猛反対したのである。

軍略の中心であった名将ネーベルスタンが亡きいま、絶対的な防衛線であるグラン・ヴァレを越えて戦線を拡大する必要はない。それがムートンの意見であった。グラン・ヴァレは第3次遠征のさいに、ネーベルスタンが病を押して出撃し、確保した防衛ラインである。この防衛線があればギュスターヴ帝国への外的脅威は排除できるのである。しかし、ギュスターヴ13世はムートンの進言を聞き入れず遠征を決定し、ムートンを更迭隠居させてしまった。

結果、第4次遠征は不安定な補給路と軍隊の管理の不徹底、そしてラウブホルツの雪に阻まれ失敗に終わる。しかも、絶対的な防衛線であったグラン・ヴァレも、ラウブホルツ公国の連合軍に奪還されてしまうのである。



▲ギュスターヴ軍南征



▲ギュスターヴ勢力組織図

暗殺団サソリ

古来よりアニマを巧みに利用し、暗殺を商売とする集団が存在するという噂は数多く存在していた。ギュスターヴ13世の陣営にもサソリの術なるものを扱う家臣がおり、13世とともに殉死したと伝えられている。

噂ではグランタイユの南方に広がる不毛な地にその組織の育成所があり、サソリの技を適性がある者のみに伝授していたという。サソリの技は直接的に相手を刺殺するものから、アニマを扱い姿を消す術など多種にわたる。中にはアニマを利用することで、モンスターを意のままに操る手段も存在していたという。

ギュスターヴ13世の死

ムートンもネーベルスタンの後を追い鬼籍に入り、ギュスターヴ13世の周りも次世代の新しい顔が増えていた。そんな新家臣団と共に第5次の南方遠征は立案される。敵の手に落ちたグラン・ヴァレの奪回が、今回の遠征目的であった。

だが、南方のメルツィヒの砦で悲劇は起きる。すでに本隊は先行しグラン・ヴァレへ向かい出立。ギュスターヴ13世はメルツィヒの砦でダイク率いる後続と合流し、グラン・ヴァレへ向かう手はずであった。しかし、ダイクは何者かの策略により到着が遅れる。その晩、砦をモンスターの大軍が襲ったのであった。

メルツィヒはギュスターヴ軍の勢力下である。ギュスターヴ13世のその安心感からか、守備兵に若干の手勢しか残していなかった。翌朝、ダイクが後続と共に到着した時には、メルツィヒの砦は焼け落ち崩壊した後であった。

当然、ダイクの侵攻を妨げた者がいた以上、ギュスターヴ13世の死は暗殺によるものと考えられた。ラウブホルツの暗殺集団によるものであるとか、オート侯の差し金であるとか、または失脚し名誉が回復しないまま死を迎えたムートン卿の意志を継ぐ者たちによる犯行だとか、噂は諸説流れた。しかし、当時の政治背景のもと、敵対勢力や内部の不穏分子によるものとは考え難く、多くの噂は虐殺されたアニマ教徒による犯行と結論づけている。結局、その真相が判明することはなかった。



1269〜1287 南の天馬・北の獅子

鋼鉄の覇王は南の砦に散った。その死はあまりにも早すぎる死であった。継子のないギュスターヴ13世の死は諸侯に混乱だけをもたらす。反旗を掲げるオート侯カンタール、各諸侯の反乱…。追いつめられたケルヴィンは一時東大陸から退却するものの、再度侵攻を図る。ここに北の獅子オートと南の嗣子天馬ヤーデの戦いがはじまる

年代		事変	解説
1269	6月	**ギュスターヴの後継者**	各諸侯はハン・ノヴァに集った（ハン・ノヴァ円卓会議）。
	11月	カンタールの反乱	カンタール諸侯連合に反旗を翻す。
1270		オート侯カンタール、メルシュマン地方を制覇	巧みな手腕でメルシュマンの人心を掌握。
1271	3月	カンタール南進開始	メルシュマンを掌握したカンタールはハン・ノヴァへ軍を進めた。
		ハン・ノヴァ炎上	カンタールの圧力でケルヴィンはハン・ノヴァを退去。その後、都は炎の海に。
	9月	ヤーデ伯の撤退	ヤーデ伯、南大陸へ撤退。
1272		ロードレスランド、カンタール旗下へ	ヤーデ伯が撤退した今、カンタールに対抗する必然性もなく、各諸侯はオートに下った。
1273		ヤーデ、ミドルアイランド島に砦確保	
		グラン・タイユ、カンタール配下へ	カンタールはグラン・ヴァレ以北を、懐柔政策にて勢力下におさめる。
1275	7月	ヤーデ軍、ミドルアイランドへ集結	7000からなる、ヤーデ先行上陸部隊が集結する。
	8月	カンタール軍、ロードレスランド西海岸へ展開	ヤーデ軍の集結の報を聞き、軍を西海岸へ10000の兵を展開する。
	12月	カンタール海軍南下	パースに集結したカンタール海軍が南進を開始。
1276	1月	ウエスト海会戦	南進してきたカタール海軍を、海賊を中心にしたケルヴィン旗下の別働隊が足止めさせる。
	2月	ケルヴィン、ユノー海岸上陸作戦	ヤーデvsオート　ケルヴィン旗下のヤーデ軍優勢、東大陸へ再上陸をはたす。
	4月	ケルヴィンの懐柔政策	ロードレスランド定住の領主、ギュスターヴ軍旗下へ。
		ヤーデ伯先行隊、ロードレスランドの状況捜査へ	
1277	4月	第二次バケットヒルの戦い	ヤーデvsオート　ヤーデ側1万8千vsオート1万5千　ヤーデ軍優勢に戦いは終わる。
	4月	ザール峠での敗北	チャールズvsオート　単独追撃戦を展開したチャールズ、ザール峠で撃破される。
	5月	ヤーデ伯ユノー海岸まで撤退	ケルヴィンは軍を立て直すため、一時ユノー海岸付近まで軍を撤退させる。
1278	2月	ヤーデ軍、アナス川まで再進軍	
	4月	ラウプホルツ、グラン・ヴァレへ集結	カンタールの画策により、ラウプホルツ軍動く。
	6月	ラウプホルツ公ヨゼフ3世急死	ラウプホルツ軍グラン・ヴァレを越えず。
1280	6月	ヤーデ軍、ユノー海岸から再上陸	第三次ユノー海岸上陸作戦、カンタール軍の組織的抵抗はなく、順調に上陸する。
	10月	カンタール軍ハンの廃墟に集結	
	11月	アナス川の戦い	ヤーデvsオート　ヴェスティア付近のアナス川を挟み両軍対峙、しかし戦線は切られず。
	11月	ヤーデ伯トマス卿の死去（93歳）	ヤーデ軍ザントフールトまで撤退。喪に服す。
1281	10月	ケルヴィンの帰還	ヤーデ伯授受のためナ国へ。
		オート軍ザントフールトへ	ケルヴィンの留守を狙い、カンタール軍ザントフールトへ進軍。
1282	1月	ザントフールト籠城戦	ザントフールト砦の留守居役チャールズ奮戦し、包囲戦6ヶ月に及ぶ。
	2月	ノール侯領の反乱	フィリップ3世よるノール懐柔。包囲戦集結。
	7月	ヤーデ軍、ミドルアイランドまで撤退	ザントフールトでの消耗が激しくロードレスランドから徹底。
	8月	ヤーデ軍撤退のためノールの反乱終結、再度オート旗下へ	
	11月	チャールズ伯位継承権を剥奪される	包囲戦の責のため。しかし、すぐに復帰。
1283		カンタール侯、病床の噂流れる	チャールズ、包囲戦の汚名をそそぐため出陣。
1284		チャールズ軍、東大陸上陸	
1285	6月	チャールズ軍快進撃	
	9月	ザール峠の戦い	チャールズvsカンタール　当初は優勢に進むもの、戦場にカンタールの軍旗が翻り、一気に劣勢に。
1286	2月	ケルヴィン、ザール峠へ	チャールズの救援のため、ケルヴィン、ザール峠へ軍を動かす。
		ヤーデ軍、ミドルアイランドまで撤退	
1287		**カンタールの死**	奸雄と呼ばれた男も遂に倒れた。

ハン・ノヴァ円卓会議

ワイドで旗を揚げてから従う家臣たちは、絶えずギュスターヴ13世に嫡子がいないことを懸念していた。その懸念が13世の死で噴き出したのだ。すでにフィリップもその子フィリップ2世も亡く、血筋的には妹君マリーとケルヴィンの子であるチャールズ、フィリップ３世が候補となる。しかし、ケルヴィンの嫡男であるチャールズはヤーデ伯を継承する義務があり、そのため後継者としてフィリップ３世が有力視されていた。実際、フィリップ３世はギュスターヴ存命中に、ファイアブランドの儀式を秘密裏に終えており、これを公表すれば後継者問題は決着するかに思われた。だが、ここに大きな問題が生じる。ケルヴィンはギュスターヴ13世の家臣ではなく、あくまでもナ国の家臣である。ギュスターヴ軍にとっては同盟軍のオブザーバーでしかなかったのだ。もし、ケルヴィンがこのことを単独で発言したのならば、それはナ国による内政干渉にしかならない。

そこでギュスターヴ軍の勢力下にいた諸侯をハン・ノヴァに集め、会議の席上で後継者問題の決着を図ったのである。そのためにはオート侯カンタールの出席が不可欠だった。テルム留守居役としてフィニー王家を代理継承していたカンタールは、現在のギュスターヴ軍の最高地位にあったのである。

カンタールの統一とハン・ノヴァ炎上

ケルヴィンに対し反旗を翻したカンタールは数回の戦闘を行うものの、その後は大きな戦いもなく政略による懐柔策によってメルシュマンの覇権を手にする。そこには長年に渡り留守居役を務め、根回しをした結果があった。

一方ケルヴィンは完全に後手に回ることとなり、主導権をカンタールに奪われる。諸侯の多くは次々にケルヴィンのもとを去り、すでに彼にハン・ノヴァを死守する戦力はなっかた。ケルヴィンは撤退を決意しハン・ノヴァを放棄するが、この撤退が大きな遺恨を残し、後日ヤーデ伯の行く手を阻むこととなる。また撤退の途中、モンスターに襲撃されたハン・ノヴァを救うべく少数の手勢で城内に戻ったフィリップ３世を救ったドラゴンが、2世暗殺時に姿を消したフィリップであるという噂が流れたが、これもハン・ノヴァを見捨てたヤーデ伯に対する不信感の現れであり、正統なフィニーを求める民衆の声であった。

カンタールvsケルヴィン

カンタールが中原の覇権を握った以降、約20年に渡り両雄は激突する。ロードレスランドに再度上陸し、ハン・ノヴァの奪還を狙うケルヴィン。巧みな軍略でケルヴィンをけん制、その進軍に確実に適応するカンタール。両軍はロードレスランドを舞台に激戦を繰り広げていく。

特に1277年には、20年目前の戦いを再現するかごとくバケットヒルで両者が激突する。その規模は前戦役の倍であり両軍の総力をあげた決着戦でもあった。しかし、この大戦も最終的な決着とはならず、両雄の戦いはカンタールの死を迎えるまで続いていくのである。

ラウプホルツ

グラン・タイユの南方に位置するラウプホルツ公国はグラン・ヴァレを死守しつつ、その国力を維持し続けていた。しかし、ギュスターヴの南方遠征の痛手より立ち直り国力が回復したいま、ラウプホルツ公王は虎視淡々と北進を狙っていたのである。1278年には北進を実行すべく、春を待ってグラン・ヴァレに軍を集結させた。この背景には自ら出陣できないオート侯カンタールによる、ヤーデ伯ケルヴィンけん制のための策謀があったのは言うまでもない。

しかし、ラウプホルツの軍がグラン・ヴァレを越えることは無かった。ラウプホルツ公ヨゼフ３世が急死したのである。ギュスターヴ13世を撃退した英傑も中原を目にすることなく、逝ってしまった。

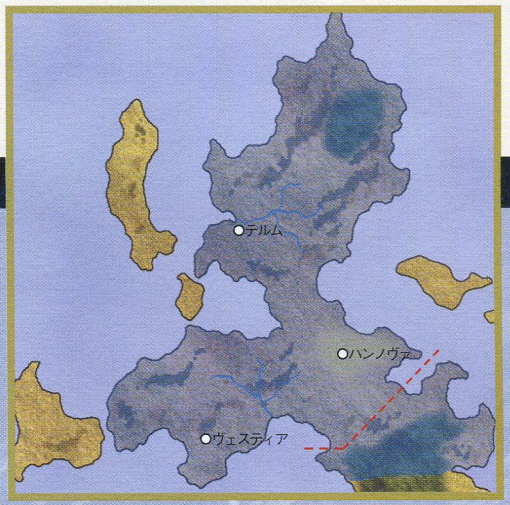
カンタールの病

カンタールがいつ頃から病に犯されていたかは定かでない。ただ、1278年のラウプホルツへ策謀を用いたケルヴィンのけん制など、カンタールが戦場にその姿を現さなくはなっていたのは事実である。しかし、奸雄と呼ばれるだけありカンタールはその後も巧みな政略と確実な戦術を用い、ケルヴィンを翻弄し続けた。

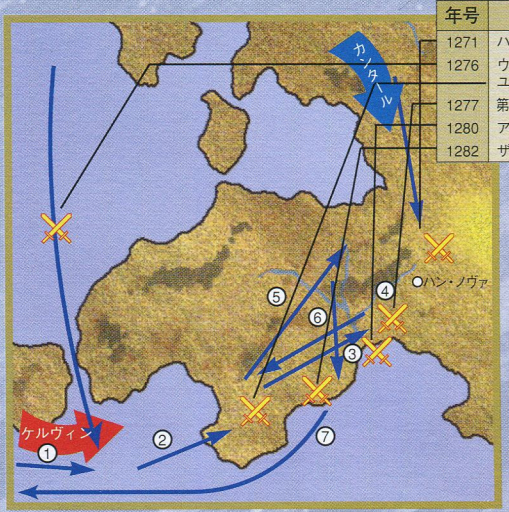
特に1282年のザントフールト砦の包囲網戦は圧巻であった。ケルヴィンがヤーデ伯継承のため先陣を離れるのを見越し軍を展開したのである。砦の留守居役であったチャールズの血気にはやる性格を巧みに利用し、守備軍を砦から切り離し各個撃破で撃滅。難なく砦を包囲したのであった。

しかし、1284年には民の間にもカンタールが病である噂が流れる。実際に病床に伏していたカンタールであるが、1286年にはチャールズの侵攻に対して劣性であった自軍の崩壊を押し止めるため、馬上にその身を置き戦場に駆けつけている。

だが１年後、カンタールの体をむしばみ続けた病は、ついにメルシュマンの奸雄を飲み込んだのである。享年58であった。

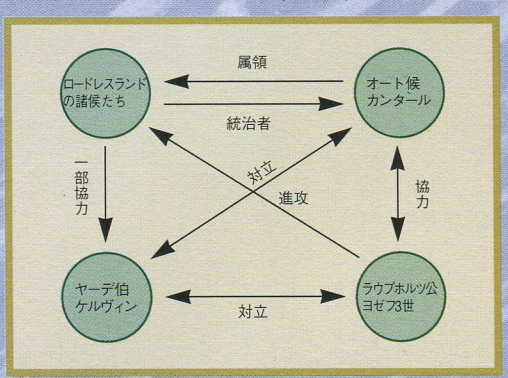


▲カンタールの勢力



年号	戦争
1271	ハンノヴァ炎上
1276	ウエスト海戦 ユノー上陸戦
1277	第2次バケットヒルの戦い
1280	アナス川の戦い
1282	ザントフールト籠城戦

▲ケルヴィンVSカンタール



▲ロードレスランドを巡る諸勢力

1288〜1305 和平への胎動

ギュスターヴ13世の覇を継承したカンタールは病に倒れた。13世の志を継いだケルヴィンも、中原を平定しきれずに他界した。その後世界で新たな覇道を目指すチャールズ、グラン・ヴァレを越えるラウプホルツ公エドムンド。そして、ギュスターヴの名を持つ者の登場が戦乱を深めていく。それは平和への胎動のようであった

劇中のシナリオ

年代		事変	解説
1288	3月	オート侯継承者争い	カンタールの死後、その継承を争い骨肉の争いが。ケルヴィンが焚き付けたという噂も。
	7月	ケルヴィン、ハン・ノヴァ入城	オート侯の後継者争いに乗じて、ケルヴィン軍を進軍させる。
	9月	諸侯盟約調印	ハン・ノヴァへ各諸侯を呼び、盟約を調印。覇権を握る。
1289	9月	ラウプホルツ公エドムンド、後継者戦争に介入	カンタールの娘ヌヴィエムの説得で軍事介入を開始。
	10月	ナのショウ王、ケルヴィンを召喚	ヤーデ伯の行動に疑念を抱いたショウ王はケルヴィンを召喚した。
	11月	チャールズ、ケルヴィンの代理でナ国へ	
1290	1月	ラウプホルツ軍、グラン・ヴァレを越える	盟約諸国の足並みが揃わず、ラウプホルツの進軍を許す。
	3月	ラウプホルツ軍、樹海へ	ラウプホルツの進軍は続き、樹海まで勢力下に。
	4月	**ケルヴィン最後の戦い**	ケルヴィン、エドムンドの軍を撃破（ソールズベリの戦い）。
	8月	ケルヴィン倒れる	
		盟約の崩壊進む	ケルヴィンが倒れたことにより求心力をなくし、盟約の崩壊進む。
		混乱期へ	メルシュマンではオート侯の後継者争いが続く。また、各地で反乱も勃発、混乱期へ。
1291		ヤーデ支配の衰退	ヤーデ軍ハン・ノヴァに駐留を続けるも、勢力的に衰えていく。
1292	5月	ケルヴィン没	ヤーデ伯ケルヴィン。71才。
	9月	チャールズ、ナ国へ	ヤーデ伯継承のためナ国へ。ショウ王に謁見する。
1293		チャールズ反乱討伐を開始	ハン・ノヴァへ帰投後、ロードレスランドの反乱討伐開始。
1295		ギュスターヴの反乱続出	
1297		ラウプホルツとの和解	特使としてデーヴィドがラウプホルツへ赴き、関係の修復を図る。
1299		チャールズ、増税政策	東大陸の駐留地、所領地の兵糧出資額を高める。
1300		**偽ギュスターヴ誕生**	数多い偽ギュスターヴの中でも最も有名な男が出現。
1301		**エーデルリッター**	偽ギュスターヴの忠実かつ強力な家臣としてサルゴンが選ばれる。
1302		ギュスターヴ（偽）軍蜂起。	ハンの廃墟にギュスターヴ軍を名乗る勢力が蜂起する。
1303		ナのショウ王没、平和会議始まる	ショウ王、74才。すぐさま和平会議がグリューゲルで始まった。
	12月	第一回平和会議	
1304	9月	ナーブルの乱	ナーブルで発生した反乱を制圧するためにチャールズ出軍。
	10月	ハン・ノヴァ元老院へ兵糧出資を求める	チャールズ、肥大化しつつある元老院へ圧力をかける。
	12月	偽ギュスターヴ、ハン・ノヴァ入城	元老院、チャールズの要請を拒否、偽ギュスターヴとの結託を計る。
1305	1月	**ハン・ノヴァの戦い**	偽ギュスターヴ軍がヤーデ伯チャールズを敗死させた。
		和平会議	
		第6回和平会議	
		サウスマウンドトップの戦い	ヤーデ伯デーヴィド率いる諸侯連合軍が偽ギュスターヴを撃破。
		ハン・ノヴァ条約	最初の世界的平和条約。

諸侯盟約調印

カンタールの死後、メルシュマンではその親族が後継者争いを繰り広げていた。子供が多かったカンタールは長兄を世継ぎとしていたが、ケルヴィンが他の子供を焚き付けた結果の争いだという噂もある。とにかく、メルシュマンでの動乱はケルヴィンにとって格好のチャンスとなった。ケルヴィンは難なくハン・ノヴァへ軍を進めることに成功したのである、そして、後継者争いを行っていたカンタールの嗣子をはじめ旧ギュスターヴ軍の支配下であったメルシュマン、ロードレスランド、そしてグラン・タイユ北部の諸侯を集い盟約を調印するのである。この調印をもとに、ここにヤーデ伯ケルヴィンを中心とした政権が成立したのであった。

ケルヴィンの受難

ケルヴィンはハン・ノヴァに軍を駐留させたものの、自治権を剥奪し直轄統治を行うことはなかった。それはハン・ノヴァ市民にとってケルヴィンが民衆を捨てた君主であったからだ。しかし炎上後、自ら街を再建し長老を中心としたコミュニティで自治を行ってきたのだ。また、ケルヴィンにとっても引け目があったのか、街の自治を統括する元老院を尊重し、積極的な介入を避けている。その状況下での統治である。盟約自身も揺らぎ生じていた。そのなかでラウプホルツ軍がグラン・ヴァレを越える。盟約の連合軍を組織して辛うじてラウプホルツ軍は撃退できたものの、この戦いのあとケルヴィンは倒れ、盟約はその求心力を失ってしまうのだった。そして、盟約の崩壊を止めることの出来ないまま、ケルヴィンは親友ギュスターヴ13世のもとへ旅立っていった。

ヤーデ伯領

ヤーデの立場はあくまでもナ国の家臣であり、一伯爵でしかない。しかし、ケルヴィン卿がギュスターヴ13世に協力したことにより、パワーバランスは崩れていた。当然ヤーデも東大陸に領地を得て国力が増強されていたのである。だがナ国本土はそのことを快く思わない諸侯が多かった。ケルヴィン卿が存命中はまだしも、明らかに覇を唱えるチャールズが当主になったとき、その疑念は最大級に膨れ上がったのである。

偽ギュスターヴとハン・ノヴァ

ハン・ノヴァの統括をしていた元老院は、ことごとくヤーデ伯の政策に対抗した。特にチャールズが領主となった後の反発は大きかった。だが駐留しているヤーデ軍の軍事的圧力は、その反抗を力で押さえつける構えを見せていたのだった。実際、ギュスターヴの名を騙る反乱の頻発でヤーデ軍は増強されており、その矛先が元老院に向いても不思議ではなかった。その状況下、元老院はとある青年をハン・ノヴァに受け入れたのである。その青年はギュスターヴを名乗った。

そして1305年、ギュスターヴ軍はチャールズ率いるヤーデ軍をハン・ノヴァで撃退したのである。しかも、ヤーデ伯チャールズはこの戦いで戦死したのであった。

平和会議

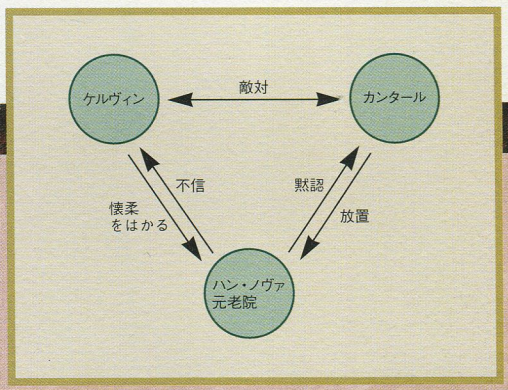
ナ国グリューゲルで行われた平和会議は、ショウ王の死をきっかけに始まっている。しかし、その本質は力を持ちすぎたヤーデ伯に対しての牽制でしかなかった。当然、開催直後のヤーデ伯への非難の集中、権限の制限を主題に展開していった。だが平行線で回を重ねること6回、事態は急変する。ハン・ノヴァでヤーデ伯チャールズが、ギュスターヴを騙る者に撃破され戦死したという報が届いたのであった。

その後、状況を冷静に把握していたヤーデ伯代理デーヴィドが提案した条件で会議は終結する。それはヤーデがメルシュマン、並びハン・ノヴァ周辺の権利を放棄すること、そしてハン・ノヴァは自由都市として独自の自治権を与え、各諸侯と同盟を結ぶというものであった。

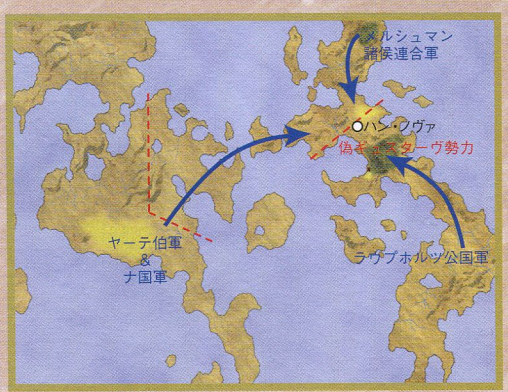
ハン・ノヴァ条約

サウスマンドトップでデーヴィドは辛うじて偽ギュスターヴ軍を打ち破る。そして、和平会議で議決された条約がハン・ノヴァで締結された。人々はこの世界的平和条約を締結した地から「ハン・ノヴァ条約」と呼んだのである。

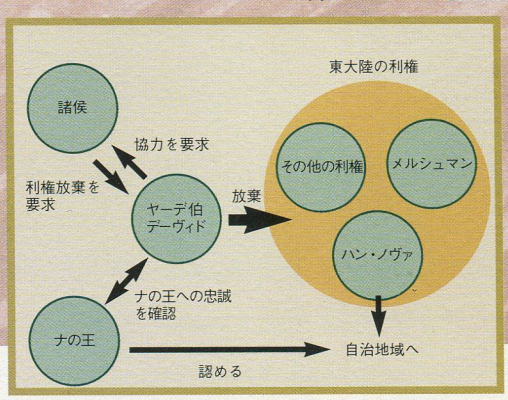
この後、人類は数十年に渡る平和と繁栄の時代を向かえるようになった。後にこの平穏な時代は「デーヴィドの平和」と呼ばれるのである。



▲ハン・ノヴァ元老院と２大勢力



▲偽ギュスターヴ包囲網



▲和平会議

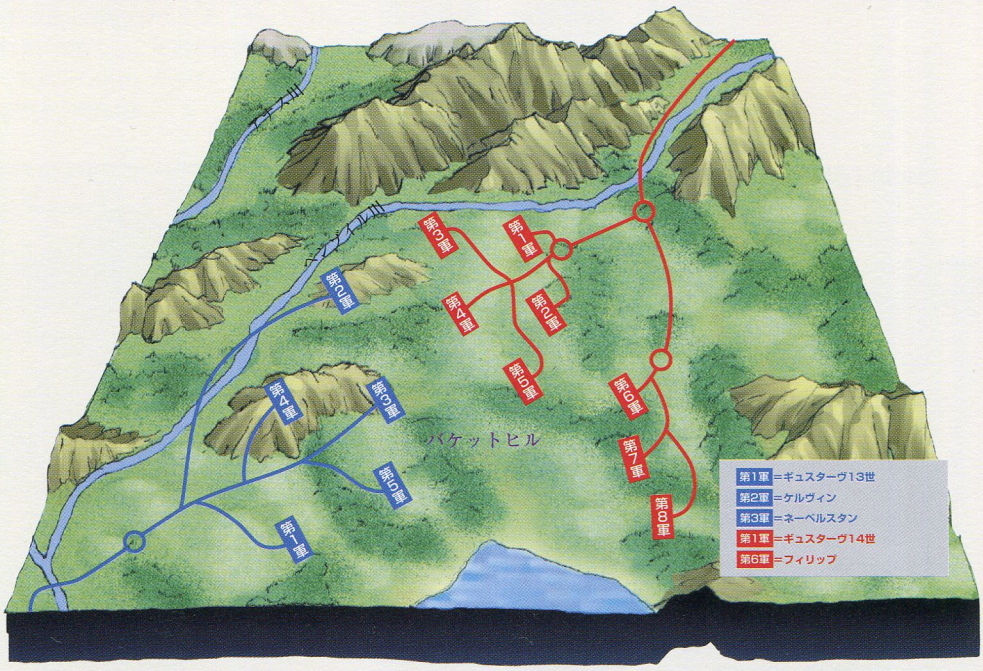
決戦！ 二人のギュスターヴ
血を分けた兄弟の死闘

1234.5.25

バケットヒルの戦い

ギュスターヴ13世軍 VS ギュスターヴ14世軍





	ギュスターヴ13世軍		ギュスターヴ14世軍
主力	ギュスターヴ13世 ヤーデ侯 ケルヴィン ネーベルスタン	主力	ギュスターヴ14世 ノール侯 フィリップ オート侯 カンタール
兵力	5000人	兵力	1万1000人
被害	800人	被害	1200人 ギュスターヴ14世死亡

戦場

ロードレスランド中央部を流れる大河アナス川。その支流であるベンゾイル川の中流付近に位置する丘陵地帯である。広大な草原が広がる豊かな大地であるが、メルシュマンの入口となるザール峠と西方を結ぶこの地は古来より戦乱の舞台となった。

原因／背景

ワイドの領主の座に納まって5年。その知らせは突如、ギュスターヴのもとに届いた。自分と母を追放した父、フィニー国王崩御の知らせはギュスターヴ13世自身にとって大きな感慨を与えるものではなかったが、彼の周囲の人々をしてある可能性に気付かせるのだ。先代の国王の嫡子ギュスターヴ13世、この言葉の冠を現国王に置きかえたいと願ったとしても、それは自然な方向というものだろう。かくして、ギュスターヴ13世は周囲の人々の思惑に押し切られる形でフィニーへの出兵を決定する。

一方テルムでは、ギュスターヴ14世がフィニー王に即位したものの、さまざまな思惑が水面下で蠢いていた。ファイアブランドの儀式を経ている14世の即位は正当なものであったが、それは祖父ベルナッドの台頭をも意味していた。当然、他侯の反発は大きく、特にノール諸侯は新参者への対抗心から、14世の兄にあたるフィリップ擁立を画策。これにシュッド諸侯も同調した。かつてベルナッドはシュッドを裏切った人物であり、シュッド侯ヨハン4世は自分の娘婿であるフィリップ側に付いたのである。また、オート領においては領主の妻女であるマリーを即位させよ、という世論が噴きあがっていた。これにはカンタールの意志が反映したものであることは容易に想像できたが、彼自身は黙してなにも語らずにいた。そして、バース領内においても側室の子の即位をよく思わない諸侯が多出していたのである。このような状況下、南大陸からの侵略者に呼応し、14世は出兵の命を下したのであった。

ギュスターヴ14世はバース兵によって構成された直属の5000を中心に、オート侯カンタール3000、そしてノール侯フィリップ3000、計1万1000の兵力を動員した。後方は支援部隊としてシュッド侯ヨハン4世、テルム留守居役として祖父ベルナッド卿を配した。ギュスターヴ13世はワイド兵からなる直属の3500を主力に、ヤーデからのケルヴィン率いる増援1500を加えた5000の兵で上陸。確かに圧倒的な兵力差があり、地理的な優位さから言っても14世の勝利は揺るぎなかった。しかし、13世には信頼できる友と、東大陸の民は知りようもない鋼鉄兵なる戦力を保持していたのだ。

経過／戦況

5月19日、圧倒的な兵力差を地理的な有利により中和するため、ギュスターヴ13世はメルシュマンからロードレスランド中央へ抜けるザール峠に直属の兵力のみで布陣する。このザール峠は道幅も狭く大軍による兵力の展開は無理であった。少数での戦闘なれば鋼鉄兵を有効に活用できると踏んだのである。そこで敵に先んじるために、13世は迅速な動きに対応できる部隊2000で先行したのであった。

21日、大軍を率いるギュスターヴ14世はザール峠を占拠されたことによって、その動きを封じられてしまう。そこでカンタールの進言により別働隊を組織しザール峠を迂回、敵13世軍を挟撃する策にでる。この任には発案者であるカンタール下オート兵3000が当てられた。翌22日未明、軍行の後方から夜陰に隠れカンタールは西へ軍を進めた。

22日、13世軍の陣に敵の挟撃の策が伝えられる。明後日24日の早朝には背後を突かれると推測された。しかし、現状で軍を引けば背後から猛追を受けるのは必至だった。そこで、ネーベルスタンは松明の炎を用いた偽装によってフィニー軍をザール峠に釘付けにし、22日夜に軍を反転。敵の挟撃を避けるため軍を後退させる。そして23日、ヴェスティア付近にてケルヴィン率いる後続と合流、兵力5000をもってオート侯率いる別働隊の各個撃破に向かった。

ギュスターヴ13世が兵力を集結し、軍を展開したことを察知したオート侯カンタールは、すかさず進軍を止める。自軍は3000、13世軍は5000。現

時点で衝突すれば敗北するのは目に見えていた。一方ギュスターヴ14世も13世軍の偽装工作に気がつき、ザール峠を越え追撃を開始する。

24日、石切場付近まで軍を進めた13世はオート侯カンタールが動かないことを視認し、再度軍を反転。ギュスターヴ14世と対峙するためにヴェスティアへ下った。そこで14世がバケットヒルに陣を敷いたことを知ると、13世は軍を留め兵士に休息を取らせる。そして翌早朝、バケットヒルへ向かい進軍を開始させたのであった。

ベンゾイル川に沿って南下してきたギュスターヴ14世は、軍を川に沿って展開した。先陣は第3軍から第5軍までが並列に布陣し、その後方に14世率いる本陣、そして第2軍の弓兵が控えた。フィリップを中心にしたノール兵は後方に控え、左翼からの敵本営への突入に備えた。

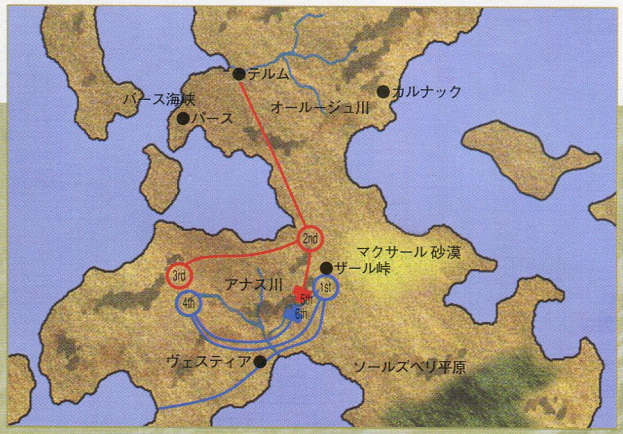
ギュスターヴ13世もベンゾイル川に沿って布陣する。ケルヴィンを左翼に、中央にはネーベルスタンを配し敵の前衛に対峙する。第4軍は遊兵としネーベルスタンの陣の後方に構え、13世率いる鉄鋼兵は本営に陣取った。

そして25日、日も昇りきったとき、14世側の進軍によって戦塵の火蓋は切って落とされた。

14世側は各部隊が個々に13世の本陣へ攻め込む戦術を取った。絶対的に兵力で勝っている14世軍の各部隊が一斉に進軍すれば、最低でも1000以上の兵力が13世を包囲する計算であった。しかも、左翼からはフィリップ率いるノール兵が展開し、敵陣を攻略する手はずである。さらに敵の後方にはカンタールが陣取っている。14世にとって万が一にも敗北は考えられない戦いであった。しかし、この時点で彼は大きな判断ミスを犯していたのである。それは13世の配下に「ラエの英雄」と讃えられる名将ネーベルスタンの存在があることを踏まえていなかったことであった。

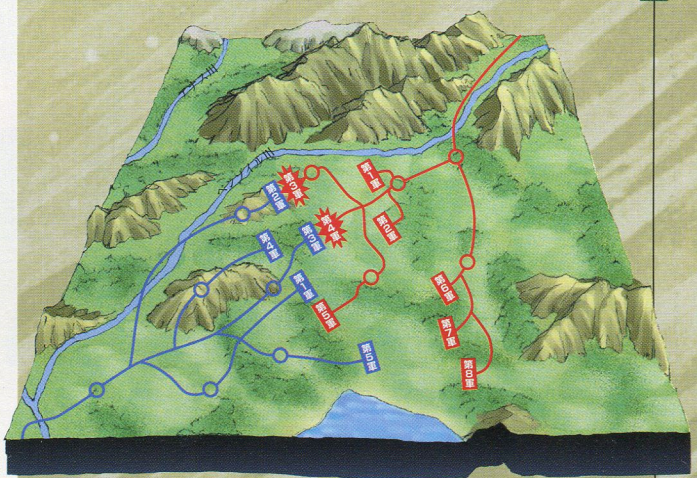
ネーベルスタンは敵の動向から14世の戦術を理解した。それは大軍をもって当たる最適な戦法と思われた。逆に最適である以上、一つ歯車を狂わせれば大きく崩壊する可能性が高い。まずネーベルスタンは第5軍を右翼に大きく押し出し、ノール兵の出鼻をくじいた。もともとノールが14世に対し遺恨を持っているのは周知の上である。士気の低い部隊の足を止めるには十分であった。これにより14世の戦術は大きく狂い始め、各部隊が対峙する兵力はほぼ互角になってしまったのである。

その後、ネーベルスタンは自ら部隊を敵の戦列の中央へ突入させる。南大陸切っての名将の突撃に敵陣は崩壊し、分断するのに成功する。敵の前衛の崩壊は14世率いる部隊への道を開き、13世率いる鋼鉄兵の突入経路を確保したのである。そして、13世率いる無敵の鋼鉄兵が14世の本営向けて突入。このときすでに日差しはかげり、夕闇が東から広がろうとしていた。ここにバケットヒルの戦いは決するのである。



1st／ユノー海岸から上陸した13世軍はザール峠を主戦場にすべく布陣する。2nd&3rd／テルムより南進してきた14世はザール峠で13世を挟撃すべくカンタールを西へ展開。カンタールは石切場を迂回し13世の背後へ。4th／敵の挟撃を回避すべく13世はカンタールを各個撃破へ。5th／14世、13世の後方を突くべく進軍。6th／14世の進軍に呼応し13世、カンタールとは戦闘はせず転進。バケットヒルで対峙する

経過／戦況



ネーベルスタンの指揮の下、右翼の第5軍はノール兵の足止めに成功する。そして将軍自ら敵第4軍へ突撃し、ギュスターヴ13世の鋼鉄兵がギュスターヴ14世の本陣へ進軍できる活路を切り開いたのである

※1st、2nd、3rdなどは各部隊がマップ上で動いた順番を指します。

ギュスターヴ13世の手に落ちたギュスターヴ14世は、ほとんど言葉をかわす事なく斬首され、その短い生涯を終えた。父と側室の子であり腹違いの兄弟であるとはいえ、一度も顔をあわせた事のない弟では情もわかなかったのだろうか。それとも憎むべき父の血を引き、愛すべき母の血を引かぬ肉親では、かける情愛を持つ事もできなかったのだろうか。ふたりのギュスターヴの間に肉親らしい親愛の言葉は一切なかった。同じくギュスターヴと戦いながら赦されたフィリップとは対照的である。

その後、20年ぶりに祖国に凱旋したギュスターヴは、ギュスターヴ14世派の諸侯を一掃した後、正式に国王を名乗らぬまま拠点を移す。正当な王位継承者として戦に勝利したにも関わらず王位に就かなかったのには、弟フィリップとの関係などを考慮したものと思われる。また、術を使う事のできないギュスターヴが力づくで王位に就けば国民感情は悪化し、統治に支障をきたすとの判断もあったのだろう。だが、後世の多くの研究者は彼がフィニーという小さな枠組みにこだわらず、もっと大きなものを求めた志の現れであると記している。

ギュスターヴがテルムの支配者となってから1年後、フィリップがテルムに入城し王家を継ぐまで、フィニーは国王不在という希有な時期を過す事になる。「俺は、俺と母上を追放した父と同じ所までたどり着いたんだ」フィリップにフィニーを譲って五ヶ月後、ギュスターヴは新都ハン・ノヴァに移り、そこを拠点として世界に覇を唱えていく事となる。

結果／戦果

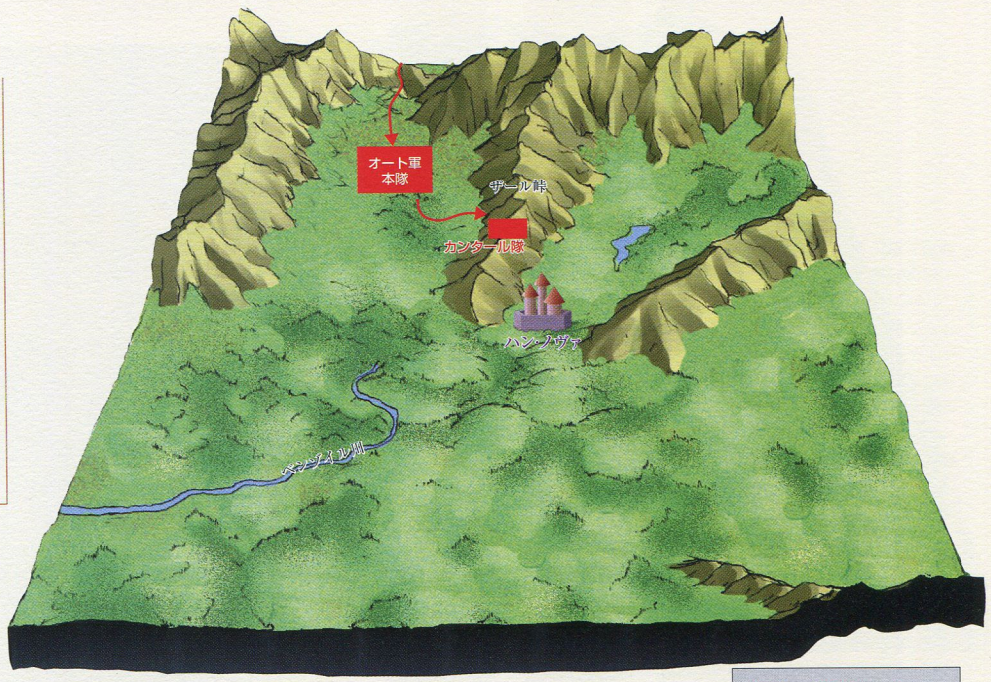
炎上！ 覇王ギュスターヴの都
ケルヴィン屈辱の敗走

1271.6.10

ハン・ノヴァ攻防戦

ヤーデ伯ケルヴィン軍
VS
オート侯カンタール軍





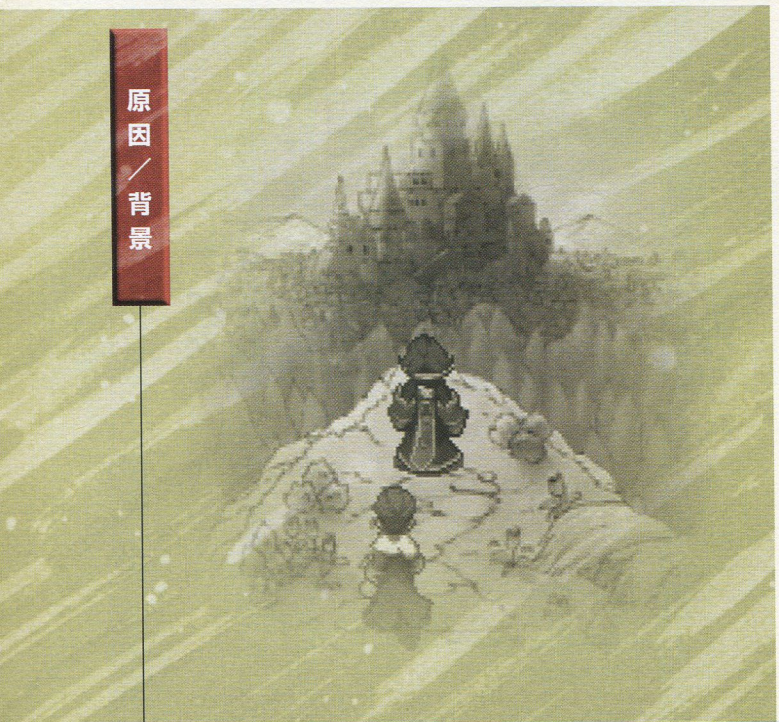
赤はオート候カンタール
青はヤーデ伯ケルヴィン

	ヤーデ伯ケルヴィン軍	オート候カンタール軍
主力	ヤーデ伯 ケルヴィン チャールズ フィリップ3世	オート侯 カンタール メルシュマン諸侯
兵力	6000人	1万5000人
被害	ハン・ノヴァ放棄	損害無し

戦　場

ギュスターヴ13世によって新たに造られた都ハン・ノヴァ。ベンゾイル川上流に位置するこの新都は、メルシュマン、グラン・タイユ、そして南大陸への街道が交差する交通の要所である。しかも、周囲は山々による自然の要害に守られている。

原因／背景



1269年、第5次南方遠征による南下の途中、メルツィヒの砦でギュスターヴ13世が陣没したのを機に、彼の勢力の継承を巡る争いが勃発する。

この時点でギュスターヴ勢力を統括していたヤーデ伯嗣子ケルヴィン卿は、ギュスターヴ13世の甥に当たる実子フィリップ3世の即位を画策していた。これはギュスターヴ13世が生前、内々に進めていたことであった。だが、その事実を知る者は、ケルヴィン以下のごくわずかな側近しかいなかった。

しかし、ナ国の臣下であるケルヴィンはギュスターヴ軍にとってはオブザーバーでしかなく、どうしてもギュスターヴ勢力の諸侯による決議が必要であった。そうでなければ大義名分がたたず、フィリップ3世が後継者となることは母国ナに対しても反旗を翻したと取られかねない。そこでケルヴィンはハン・ノヴァにギュスターヴ旗下の諸侯を集め後継者を決定するための会議、「ハン・ノヴァ円卓会議」を開くのである。

一方、オート侯カンタールは1255年にテルム留守居役となり、フィニー王国の運営をギュスターヴ13世から委託されていた。その後15年にわたりメルシュマンの実質的な統治を行っていたのである。あくまでもオブザーバーであるケルヴィンに対し、正式な地位ではカンタールがギュスターヴ軍のナンバー2でありフィニー国王代理なのである。当然カンタールはケルヴィンの召喚に従う必要はなく、正式に嗣子として公表されていないフィリップ3世の継承を認めることもなかった。

ケルヴィンにとってハン・ノヴァ円卓会議はオート侯カンタールの許諾を得るための手段でしかなかった。ギュスターヴ軍の現時点での地位的トップであるカンタールが席に着かずして、円卓会議など何の意味も持たないのである。そして、ケルヴィンが無意味な大儀にとらわれハン・ノヴァで身動きが取れなくなっていたのを踏まえ、カンタールはフィニー国王代理の地位の下、不穏分子の討伐という名分をかかげ軍を動かしたのである。



赤／テルムより進軍したカンタールはゆっくりとした速度で南下していく
青／ケルヴィンは現存の兵力で死守できないと判断。ハン・ノヴァから撤退、ヤーデへ向かう

経過／戦況

1269年11月、ケルヴィンの動向を踏まえカンタールはメルシュマン掌握のため、各地へ軍を出兵する。そして、ツーラを攻撃することで軍事的に強権を用いるも辞せぬ姿勢を知らしめたオート侯カンタールは、その後逆に穏和な懐柔策を全面に出し各諸侯との意志の疎通を図っていった。あくまでもオート侯としての私的な行為ではなく、テルム留守居役としてメルシュマンの統治のためという立場を示したのである。このことによりケルヴィンのハン・ノヴァ会議招集の正当性は薄れ、メルシュマンに置いてはオート侯カンタールが優位に立つのであった。

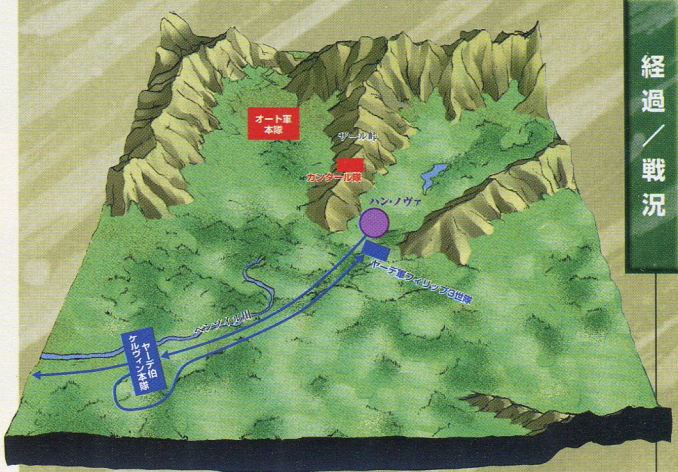
その後、ケルヴィン派の諸侯の懐柔にも成功し、メルシュマンでの意志統一を果たしたカンタールは1270年10月、収穫作業の終了を機に諸侯に出兵を指示する。一方、ハン・ノヴァに駐留するケルヴィンは、一度はカンタール討伐令を発するも諸侯はこれを完全に黙殺。ほとんどの諸侯はすでに自領に帰国していた。

12月、すでに月も半ばを過ぎたころ、テルムに集結したメルシュマンの諸侯に対し、カンタールはギュスターヴ13世の死に対して改めて弔意を示した。その上でテルム留守居役の名において出兵を宣言、南進を開始する。しかし、その進軍は非常にゆっくりとしたものであった。

年も明け1271年3月、カンタールの軍は、いまだロードレスランドとメルシュマンの境付近に位置していた。ハン・ノヴァでは徐々に南進してくるカンタールに脅威を感じた諸侯が離散。カンタールのゆっくりとした進軍が、更なる巨大な恐怖心を植え付けたのである。4月に入った時点でハン・ノヴァに駐留していたのは、ケルヴィンが率いる直属の軍勢のみになっていた。

5月、カンタールは軍を展開する。すでにハン・ノヴァ在留軍がケルヴィンの手勢だけと知ると、本隊は留めたまま直属の手勢4000でザール峠まで進軍した。この進軍を察知したケルヴィンはハン・ノヴァからの撤退を決意。

ここに両軍が直接衝突することなくハン・ノヴァ攻防戦は終息した。



カンタールが直属の兵と共にザール峠に布陣した夜、ハン・ノヴァはモンスターに襲撃される。撤退していたヤーデ勢の中でフィリップは、自らの手勢のみでハン・ノヴァへ取って返しギュスターヴの都を死守しようとするが、都は戦火に包まれてしまうのであった

結果／戦果

ケルヴィンがベンゾイル川流域まで撤退した明け方、兵力が無くなったハン・ノヴァは突如モンスターに襲撃された。ケルヴィンの第二子フィリップ3世が手勢を率い立ち返るがハン・ノヴァの崩壊炎上を阻止することはできなかった。この炎上をザール峠から目にしたカンタールは、ハン・ノヴァに進軍することなく軍を返す。

この戦いでカンタールは事実上ギュスターヴの後継者となり、その支配権を固めていく。一方、ケルヴィンはヤーデまでの撤退を余儀なくされ、東大陸から離れることになった。しかし、ケルヴィンにとっての最大の痛手は、ハン・ノヴァを放棄したことで民意が大きく離れていったことであった。

この後、両者は覇権を争いロードレスランドで衝突する。だが、ケルヴィンが常に劣勢を強いられたのはこの民意の離脱が要因となったのである。

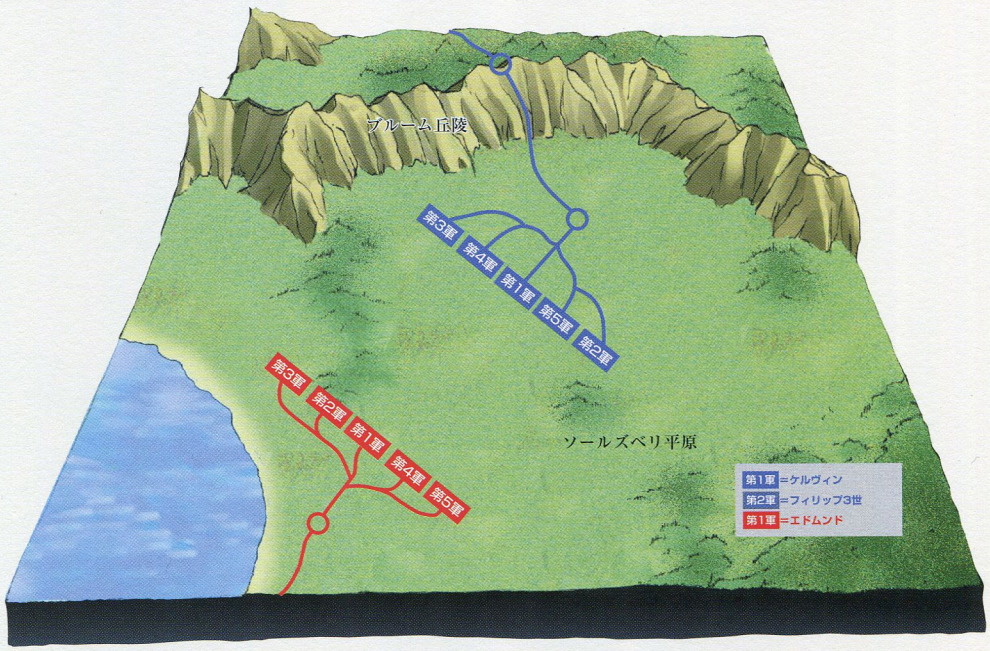
執念!! 老将最後の挑戦
ケルヴィン、ラウプホルツ撃退す

1290.4.14

ソールズベリ平原の戦い

ヤーデ伯ケルヴィン軍 VS ラウプホルツ公エドムンド軍





赤はラウプホルツ公エドムンド軍
青はヤーデ伯ケルヴィン軍
○は一度布陣した場所を示す

	ヤーデ伯ケルヴィン軍		ラウプホルツ公エドムンド軍
主力	ヤーデ伯ケルヴィン フィリップ3世	主力	ラウプホルツ公エドムンド ラウプホルツ諸侯
兵力	1万8000人	兵力	2万4000人
被害	7000人	被害	3500人

戦場

グラン・タイユ北部に広がる樹海の北側、ロードレスランドに面した広大な平原をソールズベリと呼ぶ。ソールズベリ平原は樹海から続く肥沃な大地と、ブルーム丘陵から流れ込む豊富な水により農耕に適した土地である。また、樹海を避け南方へ抜ける道と、鉱山へ向かう道が分岐する交通の要でもあった。しかし、グラン・タイユとロードレスランドの境に位置し、戦略に置いて重要な位置を占めるこの平原は、古来より幾多の戦いが繰り広げられてきた大地である。

原因／背景



圧倒的な兵力をもって北進してきたラウプホルツは樹海を出来るだけ回避しつつソールズベリへ布陣する。一方のケルヴィン率いるヤーデ軍はソールズベリを一望できる丘陵に布陣し、ラウプホルツ軍の到着を待った。

オート侯カンタールの死にともなうメルシュマンの混乱に乗じ、ハン・ノヴァに帰還したケルヴィンは諸侯を集め盟約を締結する。これにより形式上は覇権を手にしたケルヴィンであったが、民意とともに周辺諸国の支持を得るのは難しかった。中原の覇権どころかハン・ノヴァの統治にも支障が生じ、盟約の崩壊を阻止できていなかった1289年、ケルヴィンは突如主君であるナ国ショウ王の召喚命令を受けるのである。

一方、ラウプホルツ公国は当主であるエドムンド公爵の指示のもと、中原への出兵を決定する。代々ラウプホルツはグラン・ヴァレを境に北方との交流をできるだけ遮断することにより、公国を維持する政策を取ってきていた。国力においてラウプホルツはメルシュマンのどの国にも勝り、ギュスターヴ13世の侵攻にも屈することはなかった強国である。出兵はその国力を過信した若き領主とその首脳部の、大きな国策転換であった。

こうして、両国はそれぞれ背後に不安要素を抱えたまま、1290年を迎えるのである。

経過／戦況



1290年1月、グラン・ヴァレを2万4000の兵力で越えたラルプホルツ軍は、11日にはギュスターヴ13世最期の地メルツィヒに陣を敷いた。

それに呼応しハン・ノヴァではケルヴィンを筆頭に諸侯が抗戦の陣容を議する。しかし、メルシュマン諸国の協力は得られず、ロードレスランドの南方諸国のみとの出兵となった。そのため兵力は1万8000しか集結できず、しかも盟約が崩壊しかけているため南方諸国約8000の兵力に信頼を置くことができなかった。さらに名代としてナの国へ向かった嗣子チャールズを欠き、ケルヴィンはまさに窮地に立たされたのである。ようやく出陣することがで

きた12日には、すでにラウプホルツ軍はシュヴァルツメドヘンを越えていた。

14日、ソールズベリ平原を一望できるブルーム丘陵に陣を敷いたケルヴィンは、戦場をソールズベリ平原に決し、ラウプホルツ軍が樹海を抜けるのを待ち受けた。

ケルヴィンの動きを察知したラウプホルツ軍は直接樹海を抜けず、一度東へ軍を向け海岸線に布陣する。そして、樹海の踏破によって披露していた軍隊に休息をあたえ、19日未明にソールズベリ平原へと進軍した。

19日、ラウプホルツ進軍の報を受け、ケルヴィンはブルーム丘陵から軍を進め平原北部に展開したのである。

その日の朝、両軍は広大な平原で対峙した。

日の出と共に両軍は動き出す。先に動いたのはラウプホルツ軍であった。両翼に展開した第３軍と第５軍を押し出し、陣形をＶ字に開いた形へ移行したのだ。それに対しケルヴィンは、敵の左翼に対し並列になるように第３軍から第５軍を展開した。しかしこれはケルヴィンの判断ミスであった。

Ｖ字の内に沿って部隊を展開したため、ケルヴィン軍の第５軍はラウプホルツ軍の中心へ進軍する形になったのである。敵の攻撃が集中した第５軍は、救援に向かった遊軍フィリップ３世の到着を待たず崩壊する。さらにフィリップ３世も敵に半包囲される形になってしまった。

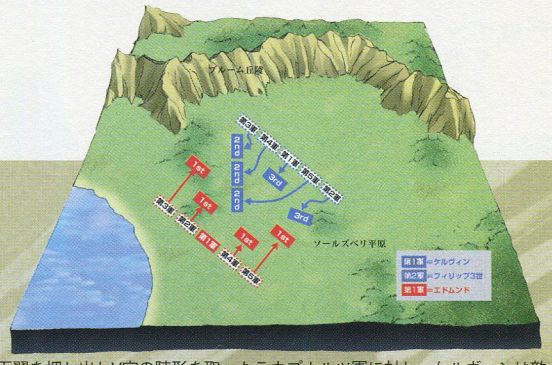
圧倒的な兵力差と将の判断ミスにより、ケルヴィン軍の兵はじりじりと削られていく。そんな中、半包囲されたフィリップ３世は戦線を立て直すため、ケルヴィン本陣が危険にさらされることを承知の上で一旦後退する。その後戦線を維持していた第４軍、並びに第３軍との合流を図ったのだ。確かに全兵力ではラウプホルツが勝っている。だが、戦線を左右に広げ部隊を展開している今、各部隊を各個撃破すれば勝機は見えてくる。ただし軍の最集結の間、ケルヴィンを敵の矢面に立たせなくてはならなかった。

だがこのフィリップ３世の決断は的を得る。ケルヴィン率いる第１軍に一時は攻撃が集中するものの、再編成したフィリップ３世の軍勢がラウプホルツ右翼の第３軍を撃破したことにより戦局は大きくケルヴィン側に引き寄せられたのであった。

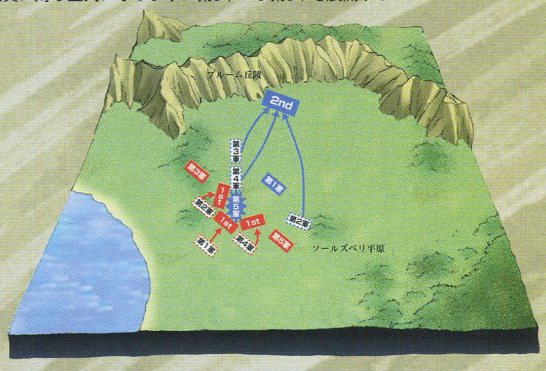
この後、フィリップ３世はラウプホルツの第２軍に攻撃を仕掛ける。この時点ではまだラウプホルツは兵力的に圧倒的に優位であったが、第３軍の壊滅により戦いは決していた。

ラウプホルツ公エドムンドは第3軍の壊滅によりすでに戦意は無く、また迫り来るフィリップ３世軍に驚愕し撤退を支持したのである。

ソールズベリの戦いは、開戦から約5時間で戦局が決したのであった。



両翼を押し出しV字の陣形を取ったラウプホルツ軍に対し、ケルヴィンは敵左翼に対し並列になるように第3軍から第5軍を展開する



ラウプホルツ軍に包囲されたヤーデ第5軍は壊滅。フィリップは戦線を立て直すため自らが率いる部隊第2軍を後退させ、残存の第3、4軍と合流する



戦線の前面へ出ることなったケルヴィン率いるヤーデ第1軍に敵の攻撃が集中する。ラウプホルツの注意が第1軍へ集中している間隙をぬい、フィリップ率いる第2軍は敵側面へ。ラウプホルツ第3軍を撃破し勝利を導く。

※1st、2nd、3rdなどは各部隊がマップ上で動いた順番を指します。

この敗北によりラウプホルツ公国ではエドムンド公がその責を負い退位し、若くして隠遁生活を送ることとなる。また、出兵を阻止できなかった首脳部も更迭され、新たな幼い公爵のもと、先々代の公爵の補佐をしていた老人たちがラウプホルツを先導していくことになった。ラウプホルツ公国は再度半鎖国政策を取ることによって、国力を維持していくのだ。

一方、戦いに勝利したケルヴィンだったが盟約の崩壊は阻止できず、失意のまま２年後にこの世を去った。ヤーデ軍は新領主チャールズのもと統括されるが、それは苦汁に満ちた時期を再び迎えたにすぎなかった。

ソールズベリの戦いは、勝利した者はより苦しい立場を作り出すことになり、一方敗北した側は政策の見直しによって新たな繁栄を迎えるという、皮肉な結果となったのである。

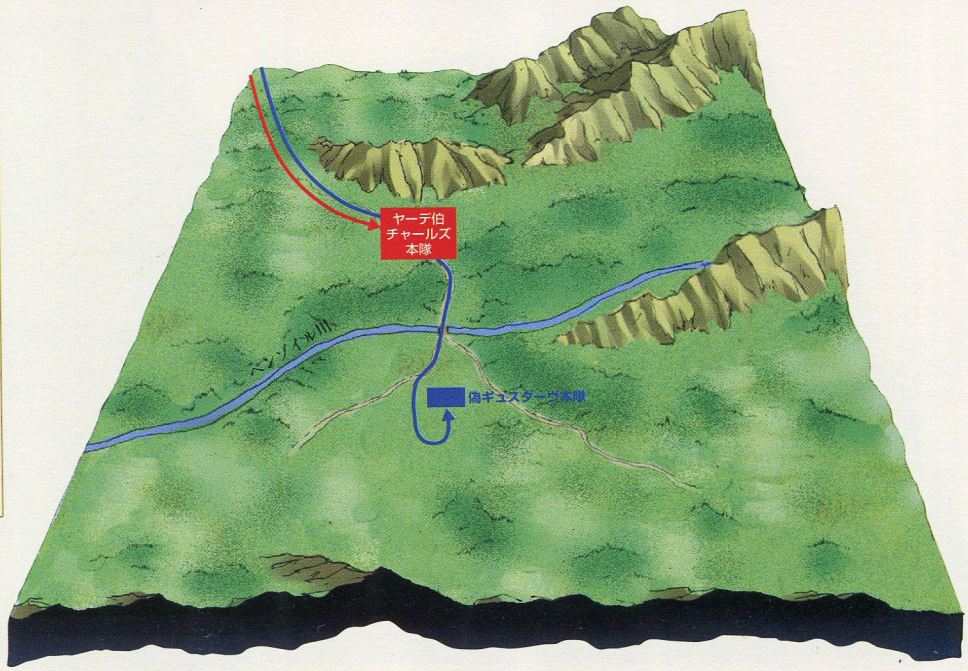
無惨！ ヤーデ侯の悲劇
チャールズ、ハン・ノヴァに死す

1305.1.16

ハン・ノヴァの戦い

ヤーデ伯チャールズ軍
VS
ハン・ノヴァ勢力





赤はヤーデ侯チャールズ軍
青はハン・ノヴァ勢力
○は一度布陣した場所を示す

	ハン・ノヴァ勢力（偽ギュスターヴ）		ヤーデ侯チャールズ軍
主力	偽ギュスターヴ エーデルリッター	主力	ヤーデ侯 チャールズ軍
兵力	3000人	兵力	1万2000人
被害	1200人	被害	8000人 チャールズ死亡

戦場

ギュスターヴ13世によって新たに造られた都ハン・ノヴァ。ベンゾイル川上流に位置するこの新都は、メルシュマン、グラン・タイユ、そして南大陸への街道が交差する交通の要所である。そして、今回の戦いは街の郊外、南西に位置する橋が舞台となった。ハン・ノヴァからザール峠に続くベンゾイル川流域は、古代より幾多の戦いが繰り広げられ、なおかつこの戦闘の後も戦いの舞台となっていくことになる。

原因／背景



ナープルで発生した反乱を鎮圧することを名目にチャールスはハン・ノヴァを離れ、偽ギュスターヴの蜂起を促した。敵が兵を上げれば取って返し、ザール峠に布陣する手はずであった。しかし、実際にはハン・ノヴァの南、ベンゾイル川で両軍は対峙したのである。

ヤーデ伯ケルヴィンは1288年にハン・ノヴァにて諸侯盟約を調印した。その際ハン・ノヴァの独立自治を認め、元老院の存続を黙認している。これはケルヴィンがハン・ノヴァを放棄した経緯から、ハン・ノヴァの民意の回復は困難と判断したためであった。ヤーデ軍はハン・ノヴァに駐留するものの、実質的な統治権を得ることができない状況が続くのである。それはケルヴィンの死後、ヤーデ伯を継承したチャールズの時代になっても変わらなかった。しかし、チャールズにとってはハン・ノヴァの民意など関係なく、元老院を排除することで統治権の回復を画策していたのである。

1305年、そんなヤーデ伯チャールズにハン・ノヴァの老人たちは大義名分を与えてしまう。チャールズが発していた駐留軍への兵糧提出令を元老院を率いる長老会議が拒否したのである。その上、付近の領主に呼びかけ兵を集め、抗拒の意を露骨に顕わしたのだ。この決定の背景には、長年に渡り圧力をかけてきたチャールズへの反発があった。さらに彼らには「ギュスターヴ」を名乗る有望な青年が加わっていた。

チャールズにとっては、自分こそが伯父であるギュスターヴの血を引く者なのである。その彼がギュスターヴの血筋をかたる不届き者を討伐することに対し、口を挟める諸侯などいるはずがなかった。そしてチャールズの偽ギュスターヴ討伐令が発せられたのである。

経過／戦況

チャールズの発した討伐令が功を奏し、ハン・ノヴァに加勢する勢力はいなくなる。ハン・ノヴァは唯一残された「ギュスターヴ」を名乗る青年の手勢、偽ギュスターヴのみでチャールズに対抗しなければならなかった。偽ギュスターヴが率いる兵力は3000。ヤーデのハン・ノヴァ駐留軍1万2000に対して圧倒的に不利な状況を打開し、そしてハン・ノヴァ自体を戦火に巻き込まないため、ハン・ノヴァ勢力は都市の郊外に陣を敷いた。

ハン・ノヴァから南へ続く街道を行くと、ベンゾイル川に架かる橋がある。偽ギュスターヴはこの橋を渡った地点に陣を敷き、チャールズ軍を待ち受けた。この地で待ち受ければ橋を渡らねばならないヤーデ軍の軍勢を制限することができ、圧倒的な兵力差を克服できると踏んだのである。

ハン・ノヴァに駐留していたヤーデ伯軍は、当時チャールズの指揮のもとナナミィで起こった暴動を制圧に向かっていた。ハン・ノヴァを出陣したのは新年の祝賀も明け切らない1月10日だった。すでにこの時点でハン・ノヴァのほう起は確実であり、そのような状況での出陣は、チャールズにとってあえて隙を見せることにより自らの範疇で戦闘をコントロールするという戦略の一環だった。

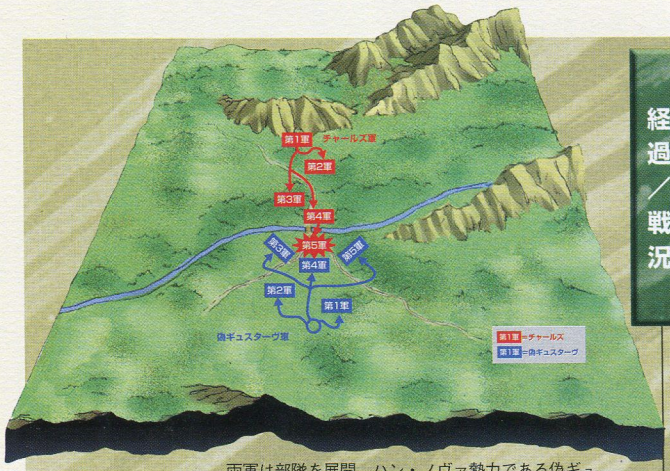
13日、チャールズの思惑通り偽ギュスターヴは軍を動かす。その報にチャールズは軍を反転させ、軍勢をハン・ノヴァへ向かわせたのである。チャールズの目論見ではハン・ノヴァを出た敵軍は兵力の差を補うため狭い戦場を選択。よってザール峠に布陣すると考えたのである。ザール峠はオート侯カンタールとの戦いにおいて、幾度も戦闘を繰り返している地域だった。苦い経験がザール峠の全容をチャールズの脳裏に焼き付けていた。その地での戦いとなればこの兵力差である。負ける要因など全く存在しなかった。

しかし、偽ギュスターヴはその金髪を翻し軍勢を反転させ南下させたのである。そして、ハン・ノヴァ勢力はハン・ノヴァを越え、ベンゾイル川に架かる橋を渡った地点に布陣したのである。

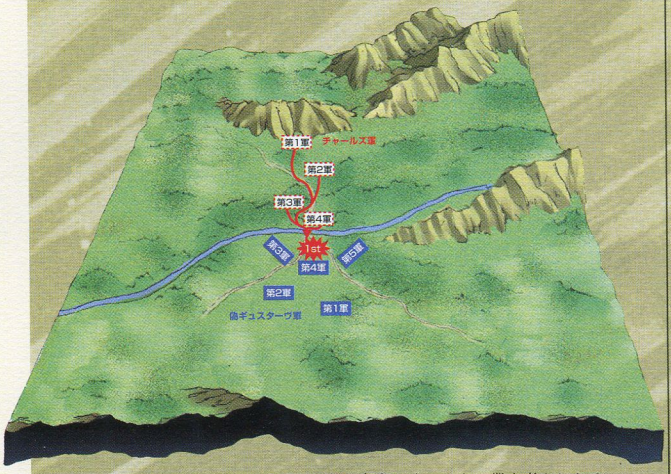
15日、ハン・ノヴァ勢力を追撃しチャールズ軍もベンゾイル川域に布陣を完成させた。そして翌16日、先陣の火蓋は切られたのである。

戦闘は兵力的に勝るヤーデ軍の優勢に終わるかと思われた。しかし実際には偽ギュスターヴの思惑通り狭い橋によって9000の兵力差を中和され、ヤーデ軍は橋を渡るたびに次々と撃破されていったのである。しかも、ハン・ノヴァ勢力の兵は異常に士気が高く、度重なる戦闘にも疲労の色は見られなかった。

戦況が好転しないことに苛立ったチャールズは川を直接渡ることを試みる。しかし、近日の雨による水かさの増加と急な流れに、断念するしかなかった。ついには自らの手勢で強行突破を図るが、せまい橋の出口で渡る先から包囲・殲滅され、ついにチャールズ自身も敵の凶刃に倒れたのであった。こうして、圧倒的な兵力差で勝利を確信していたヤーデ伯チャールズも、偽ギュスターヴの巧みな戦術の前に敗れていったのである。ヤーデ伯チャールズ53歳であった。



両軍は部隊を展開。ハン・ノヴァ勢力である偽ギュスターヴは橋の出口で渡河してくる敵部隊を半包囲できるよう布陣する。一方、大軍を活かし尖錐形の陣形で突破を試みるが、狭い橋に阻まれる。



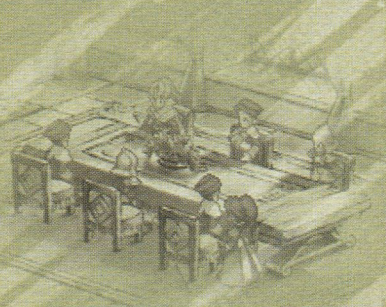
いっこうに戦況が好転しないことに業を煮やしたチャールズは強行突入を結構。しかし、一隊ごとにせん滅されていく。そして、ついにチャールズ率いる部隊もせん滅され戦闘は終える。

※1st、2nd、3rdなどは各部隊がマップ上で動いた順番を指します。

結果／戦果

ギュスターヴを名乗る青年はこの勝利の後、ハン・ノヴァ城に入城する。彼にとって拠点獲得はこれからの軍事的な展開を有利にし、勢力を拡大していくことを可能にしたと思われた。しかし、実際には大きな反動を産み出してしまう。

強行派であったチャールズの死によって、ヤーデ伯は穏健派であるデーヴィドに移行した。デーヴィドは早急なる和平のためにヤーデ伯の権利の多くを放棄し、各諸侯の協力を取り付けたのである。そして同年7月、ハン・ノヴァに駐留する偽ギュスターヴを討伐するべく、兵を出兵させるのである。



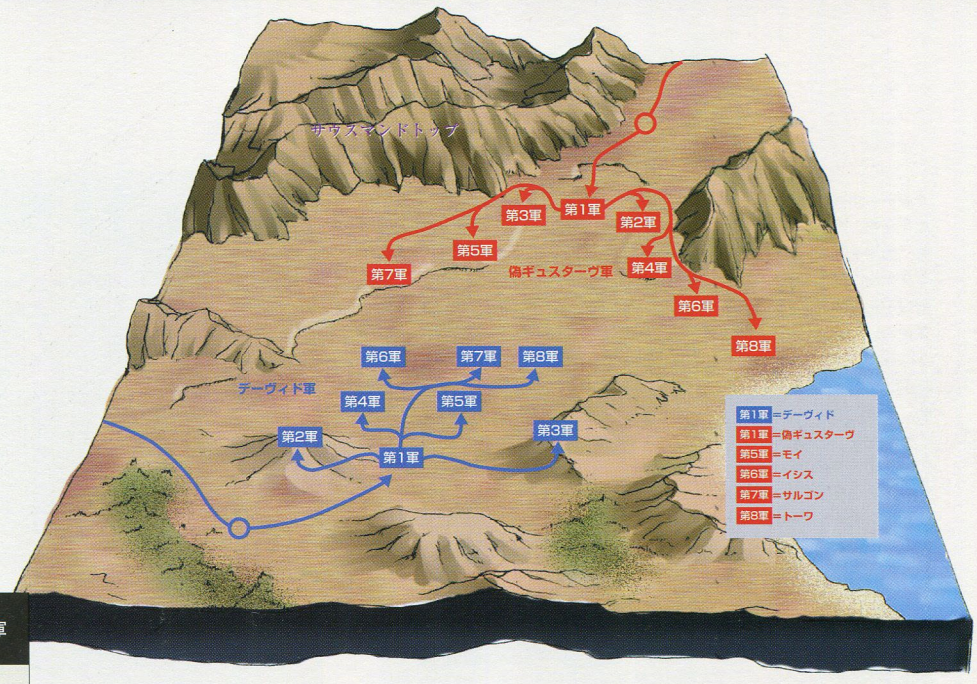
辛勝！ 平和への勝利
戦場に消えた偽ギュスターヴ

サウスマンドトップの戦い

1234.5.25

グリューゲル条約連合軍
VS
偽ギュスターヴ軍





赤は偽ギュスターヴ軍
青はヤーデ伯デーヴィット軍
○は一度布陣した場所を示す

	グリューゲル条約連合軍		偽ギュスターヴ軍		ラウプホルツ軍
主力	ヤーデ伯軍 ラウプホルツ公軍 メルシュマン諸侯軍	主力	偽ギュスターヴ エーデルリッター	主力	ラウプホルツ公爵
兵力	5万2000人	兵力	3万0000人	兵力	2万5000人
被害	1万4000人	被害	偽ギュスターヴ軍壊滅	被害	被害なし

戦場

サウスマウンドトップはハン・ノヴァ南西に位置する広大な土地である。所々に小高い丘が点在し、西はベンゾイル川が流れ、北はザール峠方面に向かう街道が走っている。南にはソールズベリ平原が広がる。ザール峠を押さえれば、守る側に有利な地形と言うことができる。

原因／背景

1305年、グリューゲルで諸侯を集めた和平会議の場に急報がもたらされた。ヤーデ伯チャールズ戦死。会議に参加していた諸侯は色めき立ち、会議の中断を唱え紛糾する。しかしチャールズの嫡男デーヴィドは会議の続行を主張、偽ギュスターヴ追討のための連合軍結成に成功する。

一方、ヤーデ伯チャールズを敗死させた偽ギュスターヴのもとには各地から続々と兵が集まり、その数は3万に達しようとしていた。偽ギュスターヴはその兵をもってハン・ノヴァを中心としたロードレスランドを制圧する。

連合軍はメルシュマン地方の兵を中心とした北方軍、新たにヤーデ伯を継いだデーヴィドの兵を中心とした西方軍、ラウプホルツ公国軍主体の南方軍の3軍に分かれ偽ギュスターヴ軍を大きく包囲し、その輪を縮めていった。だがメルシュマン地方の北方軍は旧四侯国の対立感情がまだ色濃く残り、足並みが揃わなかった。参戦した兵の数も各領主の動員能力から見ると少なく、なおかつ指揮系統の統一が成されないまま各領主がまちまちに戦わざるを得ない状況だったのである…。

経過／戦況

包囲の輪を縮める連合軍であったが、偽ギュスターヴ側は北方軍の足並みの乱れを見逃さなかった。約3万に膨れ上がった兵のうち8,000をボルスに与えザール峠に進出させる。ボルスは峠の高所に陣を敷き、北方軍1万2,000の軍を迎え撃つことにしたのだ。

ボルスは峠に進軍してきた北方軍を深く呼び込み、3方から敵を包囲する形を取り攻撃を仕掛けた。足並みが揃わない北方軍は大混乱に陥り、各個に撃破される。結局北方軍は約半数の兵6,000を失い撤退する。このときのボルス側の損害は100人に満たなかったという。「メルシュマン軍弱し」。そう感じたボルスは、当初の計画であった「北方軍撃退後は本体に合流」という



作戦を無視し、偽ギュスターヴに「緒戦勝利」の伝令を出したあと北方軍追撃の命令を下すのだった。これはボルスがメルシュマンをも偽ギュスターヴの支配下に置くことができる、と判断したためと言われている。

当初、偽ギュスターヴ本隊はアナス川をもってヤーデ伯率いる西方軍の東進を迎え撃ち、ボルス隊を遊軍として西方軍の背後を突かせ挟撃する。これが偽ギュスターヴの考えた作戦であった。しかしボルス隊が北方軍追撃のため北上したことにより、この計画は頓挫する。

そのままアナス川で西方軍を迎え撃つとラウプホルツ公率いる南方軍にサウスマウンドトップの台地を抑えられ、西方軍を撃破しても南方軍に有利な地形を抑えられてしまう。そう判断した偽ギュスターヴは部隊をサウスマウンドトップに移動させることを決意する。最悪の場合、西方軍と南方軍の両方を相手に戦わなければならない。それならば有利な地形を占拠し、地の利を得ようと言うわけである。

この頃、ラウプホルツ公はある思惑を持っていた。ヤーデ伯とギュスターヴの軍を戦わせ、双方が戦いに疲れたあと参戦しようとしていたのである。これは戦いのあとに行われるであろうロードレスランドの処置をにらみ、少しでも兵力を温存し、交渉を有利に進めようという考えである。参戦が早すぎてはヤーデ伯の兵を減らす前に戦いが決してしまい、遅すぎてはヤーデ伯部隊が全滅し、単独で戦うか、もしくはヤーデ伯1人に名をなさしめることになる。そこでラウプホルツ公は2万5,000の兵を率いながらも偵察の兵を頻繁に出し、ゆっくりと戦況を見守りながら北上していったのだった。

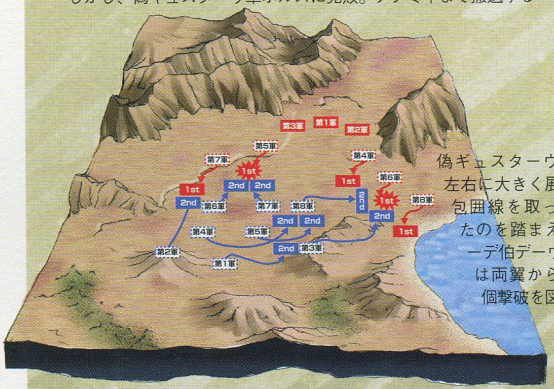
連合軍の中心であるヤーデ伯デーヴィドは自ら先遣隊1万5,000の兵を率いて東大陸に上陸、部隊を早々に展開させる。そこへ北方軍敗走とギュスターヴ本隊移動の知らせが入るのである。デーヴィドは本国やナ国からの援軍2万を待たずに偽ギュスターヴ本隊追撃を決断する。そしてデーヴィドはアナス川を越え、サウスマウンドトップに兵を進めるのである。

西方軍率いるデーヴィドはサウスマウンドトップに兵を進めて呆然としていた。とうに布陣を終えているものと思っていた南方軍の影も形も見えなかったのである。本来であれば北方軍もザール峠に布陣し偽ギュスターヴ軍を包囲殲滅する予定だったはずが、下手をすると自らが包囲されかねない状況なのである。だが、ここへ来て撤退すれば追撃を受けるのは火を見るより明らか。さらに完全にロードレスランドでの発言力を失うことになる。デーヴィドは決戦することを決意し、防御主体の陣形に兵を展開して偽ギュスターヴ軍を迎え撃ったのである。

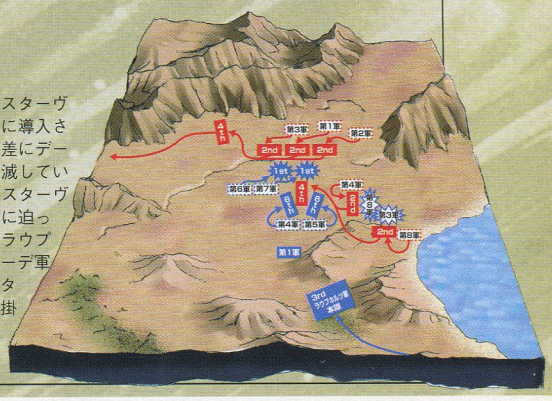
偽ギュスターヴ軍は先鋒部隊にエーデルリッターのサルゴン・トーワ・イシス・モイらを起用し、一気に決着をつける陣形を取る。兵力面とエーデルリッターの能力により、デーヴィドの軍は大苦戦を強いられる。防戦に次ぐ防戦のなかデーヴィドは別働隊にて敵の遊軍を撃破していくが、偽ギュスターヴには鋼鉄兵が温存されたまま戦闘は推移していった。

経過／戦況

赤／テルムより発した偽ギュスターヴ軍は、ボルス隊をメルシュマンの迎撃のためザール峠へ向かわせる。その後、デーヴィド軍と対峙するためアナス川河口に布陣するものの、ボルス隊がメルシュマンへ深く追撃しすぎたため一時後退。マクサール砂漠付近で軍勢を立て直し、サウスマウンドトップへ進軍する
青／ヤーデ伯デーヴィド軍はユノー海岸より上陸、偽ギュスターヴに対峙するためヴァスティア付近に布陣する。その後、偽ギュスターヴを追撃しサウスマウンドトップに軍を進める
黄／ラウプホルツ軍は夜の町を経て、樹海を迂回するために西側の海岸線を北上。ソールズベリ平原を越えてサウスマウンドトップに着陣する
緑／メルシュマン諸国連合はテルムを発し北上後、ザール峠に布陣する。しかし、偽ギュスターヴ軍ボルスに完敗。ナナミィまで撤退する



偽ギュスターヴ軍が左右に大きく展開し包囲線を取ってきたのを踏まえ、ヤーデ伯デーヴィドは両翼からの各個撃破を図る



総力戦となり偽ギュスターヴ本隊、鉄鋼兵も戦線に導入される。圧倒的な戦力差にデーヴィドの各部隊は壊滅していく。そして、偽ギュスターヴがデーヴィドの本陣に迫ったとき、援軍としてラウプホルツ軍が到着。ヤーデ軍は後退する偽ギュスターヴ軍に追撃戦を仕掛けている。

結果／戦果

デーヴィッドは甚大な被害を出すも、辛くも連合軍に勝利を導いた。戦いの初めはエーデルリッターの部隊が押し気味に戦いを進めていたが、防御に徹したデーヴィドの軍が健闘、かろうじてだが総崩れに至らず戦線を支えていた。そして、ラウプホルツの援軍がサウスマウンドトップに姿を見せ戦闘は終了したのである。

この戦いの後、グリューゲルの平和会議で調印した条約が諸侯に示された。そしてその条約のもと東大陸の秩序が回復したのである。その条約は示された都市の名を取り「ハン・ノヴァ条約」と称されることになる。確かにデーヴィドは祖父の代に確立した勢力を維持することが出来なかったが、その代償として数十年にわたる秩序と平和をもたらしたのである。この後、彼は良君として歴史に名を留めることとなっていく。

なお、偽ギュスターヴの勢力は壊滅したものの、戦場では彼の首はもとより、側近であるエーデルリッターの首さえも発見できず、その生死を確認するには至っていない。

ギュスターヴ13世



1220年 0歳
父ギュスターヴ12世、母ソフィーの長男として生まれる。
※【ギュスターヴ誕生】にて

1222年 2歳
弟フィリップ誕生。

1223年 3歳
術士シルマールからアニマ学を学び始める。

1227年 7歳
マリー誕生。
ファイアブランドの儀式に失敗。ソフィーと共に貧民街へ追放。
※【ギュスターヴ追放】にて
シルマールの助言のもと、ソフィーとグリューゲルへ亡命。
※【故郷を離れて】にて

1228年 8歳
フリンとレスリーに出会う。

1232年 12歳
ソフィーに人としての尊厳を持つように諭される。
※【ギュスターヴ12才】にて

少年期

追放によって得たもの

ギュスターヴは追放という不名誉な出来事を通じ、王族のままでは体験できない“運命的”な出会いを果たす。そのひとつが、後の社会構造を変化させた“鍛冶技術”との出会いである。術の使えない自分を守る武器に鉄の存在を見出した彼は、鍛冶屋の弟子となり2年間の修行を行う。当時の技術では短剣ぐらいしか作れなかったが、彼が最終的に目指したものはファイアブランドに勝る「鋼の剣」であった。ギュスターヴはその剣を作り出すことによって術至上主義をうち破り、術不能者として生きてきた劣等感を排除しようとした。後年、製鉄技術の向上に着手した彼は、自らの手によってファイアブランドに勝る「ギュスターヴの剣」を完成させた。

追放によって得たものは技術だけではない。彼の人生を支えた多くの仲間たちとの出会いもまた、大いなる財産として彼の心に刻まれる。サンダイルきっての術士シルマール。ヤーデ伯の後継ぎにして槍の名手ケルヴィン。勇猛果敢なネーベルスタン将軍など、この時代における至宝の人材がギュスターヴのために行動し、命をかけた。彼が覇権を手することが出来たのも、こうした人々との出会いを大切にしたからこそであろう。

ギュスターヴの魅力

ギュスターヴは術不能者であるにも関わらず、多くの優秀な人材を魅了した。しかし、そのカリスマが“アニマをまったく持たないことにある”という事実に気付いていた人間は皆無に等しい。なぜなら、あらゆる自然物には必ずといっていいほどアニマが存在し、たとえ術不能者といえども極微量のアニマを有しているからである。

シルマールはギュスターヴから強いアニマを感じていた。しかし、ファイアブランドの儀式によってその感覚が否定されると、シルマールはフィニー王以上に驚愕した。実際シルマールは、多くの術不能者たちとも接し、アニマの少ない人々を関知できる能力を持っている。にも関わらずシルマールは、ギュスターヴの術不能を見抜けなかった。しかしそれは、アニマを持たない“異質な生命体”を目の前にし、シルマールの感覚が鈍ったことを証明している。また、アニマの能力を自在に操り人を殺してきたヨハンにとって、強いアニマは血生臭い過去を思い出させる存在でしかない。故にヨハンは、アニマを感じさせないギュスターヴ対し安らぎを覚え、彼に従った。もちろんそれ以外の人々がヨハンやシルマールのような感覚を持っていたわけでない。ギュスターヴ自身の革新的な行動に対

出身地　テルム



フィニー王国の国王ギュスターヴ12世の嫡男として生まれた彼は、後の王位を約束された人物であった。父12世と母ソフィーは非常に強いアニマを有しており、その血を引くギュスターヴ13世には多大なる期待が寄せられていた。しかし、術（アニマ）の資質を確認するファイアブランドの儀式において、ギュスターヴは“術不能者”であることが判明する。そのためにギュスターヴは、母ソフィー共々王宮から追放。貧民街で数日間の生活を強いられた後、グリューゲルへ亡命する。

術不能者の烙印を押されたギュスターヴは、何不自由ない生活から一転し周囲からの非難を浴びる。幼少の頃に受けたこの仕打ちは次第に彼の心を歪ませたが、母の死や友の助けにより、自分自身の可能性や存在意義を再認識するようになる。その足がかりとなったのが、ギュスターヴが20歳の時に達成した城砦都市ワイドの攻略であった。

ワイドを占領したギュスターヴは、積極的に製鉄技術を導入した。この世界では価値の低いものとして忌み嫌われていた鋼鉄製武具の生産に着手したのだ。また、当時社会的弱者であった術不能者たちを兵員として採用。術不能者たちの地位を向上させた。この試みは非常に画期的なもので、ギュスターヴが民衆に指示される要因を作った。

4年後、生まれ故郷であるテルムから「父ギュスターヴ12世死去」の報が発せられる。その知らせを受けたギュスターヴは一時困惑したが、ケルヴィンやシルマールたちの助力により、王位継承権を主張。持て余していた自らの力を試すため、東大陸へと出兵する。

1248年、ロードレスランドの中央部に位置するバケットヒルにおいて、新フィニー王ギュスターヴ14世軍と激突。苦戦の末にこの戦いに勝利したギュスターヴは、20年ぶりにテルムの地へ凱旋する。以後幾多の戦いに勝利し、領土を拡大していったギュスターヴは、南方遠征の途中何者かの陰謀によりモンスターに襲撃され横死する。

享年49歳、新しい社会体制の足がかりを作った男の最後であった。

青年期

1233年 13歳
- 第五次南方遠征中、メルツィヒで暗殺される。
- 【南の砦で】にて、アドラー川の戦いにおいて撤退。

1235年 15歳
- 第四次南方遠征。遠征軍、グラン・ヴァレを越える。遠征を反対しムートンを罷免。

1236年 16歳
- ネーベルスタン逝去。
- 【将軍の思い出】にて

1238年 18歳
- 第三次南方遠征。

1239年 19歳
- 第二次南方遠征。グラン・ヴァレを境に支配権を確立。
- ヨハンが仲間に加わる。
- 【暗殺者ヨハン】にて

1240年 20歳
- 夜の町を掌握。
- 【ウィル対エッグ】にて

1241年 21歳
- 真アニマ教根絶令。ハンの廃墟化向けて出兵する。
- 【アニマ教の噂】にて

1242年 22歳
- ギュスターヴ南方制覇を宣言。第一次南方遠征を開始。
- フィリップ2世暗殺。ファイアブランドを手にしたフィリップはアニマを食われモンスター化。
- 【ファイアブランドの悲劇】にて

1245年 25歳
- ハン・ノヴァ完成。
- ギュスターヴ軍、ハン・ノヴァへ移動。フィリップ、ファイアブランドの儀式に失敗する。
- 【ファイアブランドの悲劇】にて

1247年 27歳
- 新都ハン・ノヴァの建設開始
- 【ハン・ノヴァ建設】にて

1248年 28歳
- ザール峠を封鎖し、ギュスターヴ4世と対抗。これに勝利しギュスターヴ14世を処刑する。
- 【バケットヒルの戦い】にて
- テルムへ入城。フィリップ、マリーと再会。
- 【兄弟再会】にて

1249年 29歳
- 3000の兵士を引き連れ、ユノー海岸に上陸。
- 【上陸】にて
- 後発のヤーデ伯軍2000と合流。
- ギュスターヴ12世死去。ネーベルスタンが配下となり、フィニー王国に攻め入ることを決意。
- 【父の急逝】にて
- ネーベルスタン、軍の体制の強化。
- 銀帆船団との交流。
- 【ギュスターヴと海賊】にて
- 術不能者に向け兵員募集をかける。

1250年 30歳
- ワイド占領。
- 【ワイド奪取】にて
- 製鉄工場を導入。

壮年期

1254年 34歳
- ソフィー逝。
- 【病床の母】にて

1255年 35歳
- ソフィー、流行病にかかり倒れる。

1256年 36歳
- レスリーと再会。
- 【再会】にて

1257年 37歳
- 試作品となる鋼の剣が完成。
- 【ギュスターヴと鍛冶屋】にて
- 鋼の剣で初めて戦う。
- 【ギュスターヴ15才】にて

1260年 40歳
- ソフィー共にヤーデへ移住。ケルヴィンと出会う。
- 【鍛冶屋に興味を持つ】
- ギュスターヴ、鍛冶屋に興味を持つ。
- 【ギュスターヴと鍛冶屋】にて

1263年 43歳
1266年 46歳
1269年 49歳

し、尊敬の念を抱いていた人々も多い。

何にせよギュスターヴのカリスマの1つに、アニマをまったく持たない事実があったことは間違いないだろう。

レスリーとの悲恋

ギュスターヴは生涯独身でこの世を去った。だからと言ってギュスターヴが人を愛さなかったわけではない。側近であるレスリーに対し、ギュスターヴは強い恋心を抱いていた。レスリーの気持ちも同様で、好きという感情面においては二人の間に障害はないと言えた。しかし、“術不能者”であるという劣等感が、結婚という幸せをギュスターヴに放棄させた。『もし二人の間に生まれた子供が術を使えなかったら…』。そんな不安がギュスターヴの心の中に常に存在していた。そしてレスリーもそんなギュスターヴの気持ちを痛いほど理解していた。だからレスリーは、ギュスターヴを困らせまいと自分の気持ちに蓋したのである。

【兄弟再会】のシナリオにおいて、ギュスターヴとレスリーがお互いの本心ををを打ち明け、いいムードに差し掛かった時、レスリーはギュスターヴとの出会いをこう表現する。「少なくとも退屈はしないで済むけど」と。

もちろんレスリーはこんな言葉を言いたかったわけではない。本来なら告白してもいい場面であった。しかし自分自身の気持ちを抑え込んでいる彼女にとって、このスタンスが正しい選択であると考えていた。ギュスターヴとレスリー…。まさに2人の関係は悲恋といってよかった。

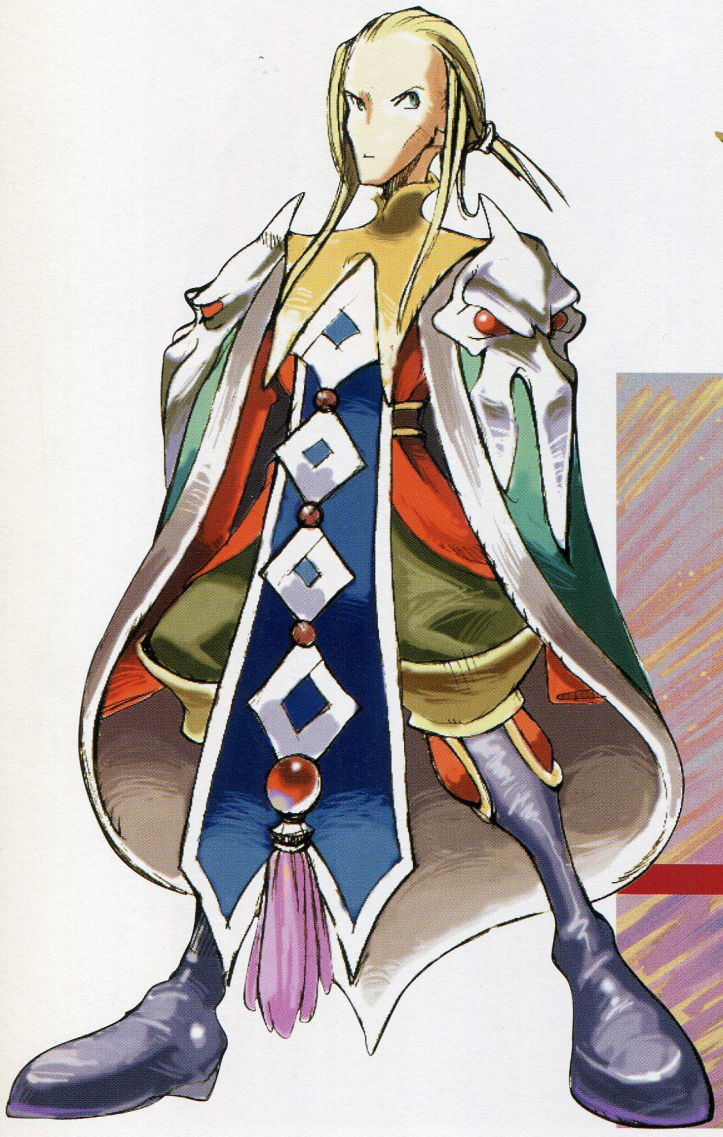
偽りの後継者

ギュスターヴがこの世を去ってから約20年後、彼の後継者と名乗る偽者がロードレスランド一帯に多数登場した。それはギュスターヴの親友ケルヴィンの死に呼応するかのように広がり、東大陸の治安は徐々に乱れ始める。

ギュスターヴの偽者が現れた要因として、生前の彼の行動が大きく影響しているといえる。彼は、唐突に城を抜け出してはフリンやヴァンと共に夜の町へ繰り出していたのだ。この支配者からぬ行動は、ギュスターヴを良く知らない臣下たちの要らぬ想像を掻き立てた。また、遠征途中の滞在先で自らをギュスターヴと名乗り、女性との関係をもった民衆たちの一部が少なくなかったことも要因の1つといえる。これはギュスターヴ自身、民衆の前にあまり姿を表さなかったことを意味している。

しかし最大の要因は、新たな英雄を欲する民衆たちの“強い願望”によるものが大きいと言えるだろう。

フィリップ



フィニー王ギュスターヴ12世の第二子。5歳の時、兄ギュスターヴ13世がファイアブランドの儀式に失敗。以後フィリップは、母ソフィーと離ればなれに暮らすこととなる。

ソフィーの死去によりノール侯を継承したフィリップは、17歳という若さで国政を取り仕切った。それから6年後、父ギュスターヴ12世の急逝により腹違いの弟ギュスターヴ14世が即位。以後フィリップは14世に対し忠誠の意を表す。フィリップに従う家臣たちは、その行為に対し不満を抱いていたが、14世側と敵対することによって生じる混乱を未然に防いだと言える。

1247年、兄ギュスターヴ13世が軍を挙げ東大陸に上陸。フィリップはこれを迎え撃つべく、14世軍に参入した。翌年、ヴェスティアの西方バケットヒルにおいて戦いの火蓋が切られるが、フィリップは兵を動かさず傍観。14世側が敗れる起因を作った。

翌2年後、フィリップはフィニー王家を継ぐためにファイアブランドの儀式に挑戦するが、アニマが耐えられず失敗。息子フィリップ2世に王位を委ねることとなる。しかしそのフィリップ2世はファイアブランドの儀式において暗殺。逆上したフィリップはファイアブランドを手に取り、暗殺者を葬るが、アニマの暴走によりモンスター化してしまう。

	1222年	1227年	1239年	1245年	1247年	1248年	1250年	1255年
	0歳	5歳	17歳	23歳	25歳	26歳	28歳	33歳
	少年期		青年期					壮年期
	父ギュスターヴ12世、母ソフィーの次男として生まれる。	母ソフィー、ギュスターヴと共に追放される。※【ギュスターヴ追放】にて	ギュスターヴ12世より、ノール領を拝領。※【病床の母】にて	父ギュスターヴ12世死去。ギュスターヴ14世、フィニー王に即位。新王に謁見するため、テルムへ入城。	シュッド侯ヨハン4世の、三女クリスティーナと結婚。	クリスティーナ、一男フィリップ2世を出産。※【バケットヒル大戦】にてテルム来訪。20年ぶりに兄ギュスターヴ13世と再会する。※【兄弟再会】にて	フィリップ、テルム王都へ帰還。ファイアブランドの儀式に失敗。※【ファイアブランドの悲劇】にて	フィリップ2世暗殺。息子が殺された事により発狂しモンスター化する。※【ファイアブランドの悲劇】にて

フィリップを支えた女性

“泣き虫フィリップ”。フィニー王家の次男として生を受けた彼は、幼年、このような名で呼ばれていた。類い希なる術士としての才を遺憾なく発揮し後世に名を残した彼の、“知られざる過去”とも言える。

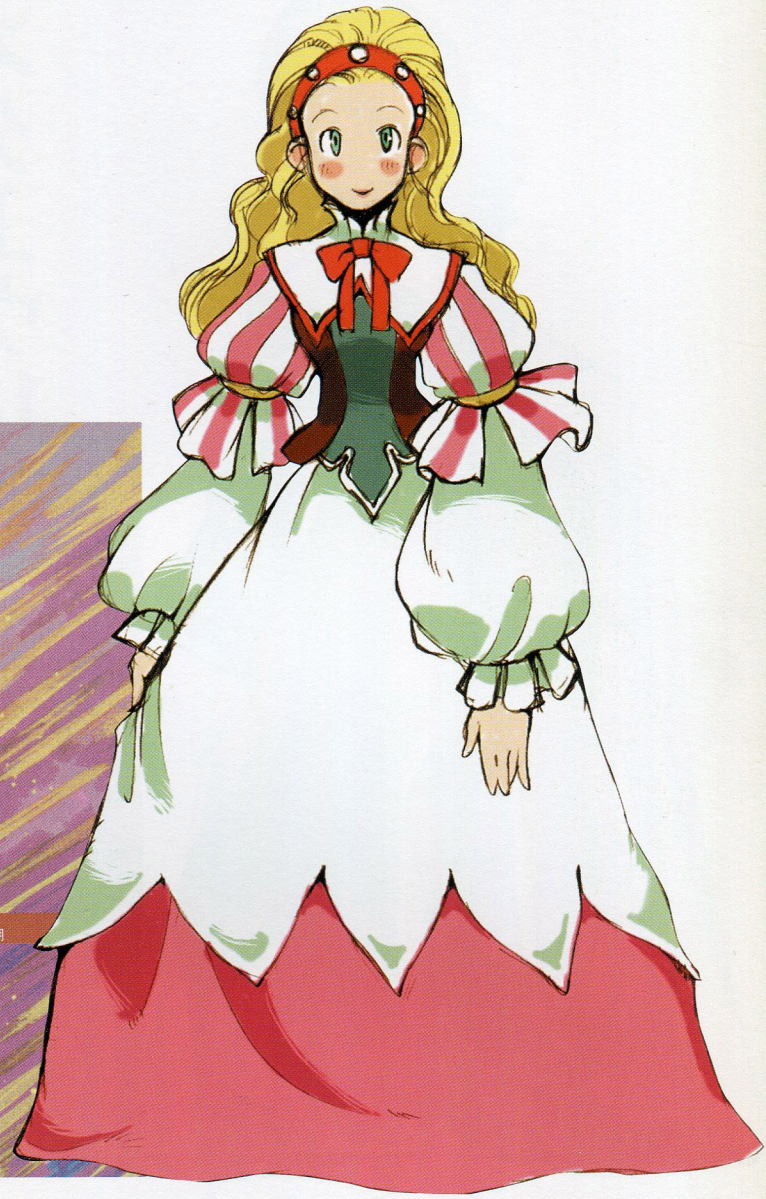
フィリップは術の使えぬ者を嫌っていた。正確に言うと、母を奪った“術の使えぬ兄”を憎んでいた。それ故彼は、術力を高めることに執着した。それが彼の生き様であり、やり場のない怒りと悲しみのはけ口であった。しかしその反面、優しかった兄に対する記憶も忘れてはいない。彼は死ぬまで相反する感情に戸惑い悩み続けた。そして、その彼の心を癒し生涯付き添った女性が、術力のない妻クリスティーナだったと言われている。

クリスティーナはシュッド侯ヨハン4世の第三女として、何不自由ない生活を送っていた。しかし、生まれながらアニマの力が弱く術を行使することができない人間だった。ただクリスティーナはそれに対しコンプレックスを感じることもなく、明るい元気な女性に成長する。クリスティーナが16歳になった頃、ギュスターヴ12世の死去によってその息子ギュスターヴ14世が帝位につくと、ヨハン4世は叔父ベルナッド伯の排除を画策し始める。

ベルナッド伯は14世の母マリアの父であり、12世の死後その発言権は絶大なものになりつつあった。いわば家臣であるベルナッド伯の地位は、領主であるヨハン4世以上になっていた。ヨハン4世はこれに対し、第二女エリザベートをフィリップの嫁とし、勢力の回復を図ろうとした。しかしこの要求に対し、意外にもフィリップが求めた女性は術力のない三女クリスティーナだった。ヨハン4世はこの要求に対しはじめ戸惑いの色を見せた。が、断る理由もなくこれを承認。ノール領との関係を強めることに成功する。

なぜフィリップが術不能者であるクリスティーナを妻に迎えたのかは分からない。彼のことを知る貴族たちの間でも、諸説紛々が飛び交ったが、フィリップは愛妻家として妻クリスティーナを大切にしていた。これは単なる噂に過ぎないが、鉄仮面の異名を持つ冷徹なフィリップがクリスティーナの前で「笑った」という逸話が残されている。当時フィリップはその性格ゆえ、諸侯たちに恐れられる存在であった。しかしそんなフィリップに対し物怖じすることなく、無邪気に接してきた女性がクリスティーナだったと言われている。あくまでも噂に過ぎず、真相は明らかとされてはいないが…。

マリー



フィニー王家最後の美姫。母ソフィーの面影を色濃く残し、純情可憐なかわいらしい姫君としてフィニー領民のアイドル的な存在であった。誕生とほぼ同時に母親を失ったマリーだが、フィリップのような憎しみを抱くことはなかった。ただ、フィリップの部屋に飾られている肖像画を見る度、侍女やソフィーをよく知る人たちに、母の話を聞いては、見知らぬ母に思いを寄せていた。『母が分け隔てなく領民に接したことや、こよなく自然を愛していたこと』、…母の話を聞けば聞くほど、ソフィーに対するマリーの憧れは強くなっていく。そしてマリーは、知らぬうちに母のやって来た事柄を真似するようになっていった。それが従順で優しい彼女を育て上げる結果になったと言える。

18歳になると、父ギュスターヴ12世の政略により、オート侯カンタールに降嫁する。マリーを慕う領民たちの間ではギュスターヴ12世を非難する声も上がったが、結局の所、これといった大きな問題もなく、結婚はつつがなく行われた。それから間もなく、メルシュマン地方の権力者ギュスターヴ12世が死去すると、カンタールは堰を切ったように別の女性と交際し始める。結局マリーはカンタールと子を宿すことなく離婚。ギュスターヴの親友ケルヴィンと再婚することとなる。

1227年 0歳　父ギュスターヴ12世、母ソフィーの長女として生まれる。

1239年 12歳　母ソフィーの死を、兄フィリップより知らされる。※【病床の母】にて

1245年 18歳　オート侯カンタールに降嫁。父ギュスターヴ12世死去。

1248年 21歳　兄ギュスターヴ13世と再会。フィリップと共に再びテルム城へ。※【兄弟再会】にて

1250年 23歳　オート侯カンタールと離婚。ハン・ノヴァへ移住。

1251年 24歳　ヤーデ伯ケルヴィンと再婚。ヤーデ領に移住。

1252年 25歳　長男チャールズを出産。

1254年 27歳　長女フランソワを出産。

1257年 30歳　次男フィリップ3世を出産。マリー没。

少年期　青年期　壮年期

夫との複雑な関係

マリーは、王族や貴族の間ではタブーとされる離婚及び再婚を行った。だた夫となるカンタールが好色家で、マリー以外の妻を3人も召抱えていたため、周辺諸国の領民たちはそれほどマリーを非難しなかった。

マリーはカンタールに愛されようと努力した。それは妻としての義務や使命ではなく、カンタールの良さをマリー自身が理解していたからと言える。実際のところカンタールは、部下や領民たちの間で名君としてその地位を確立しており、人に対する態度も温かかった。故にマリーは、カンタールにとっての例外であり、周りの人間たちの同情の念も強かった。マリー自身、そんなカンタールを責めず自分の態度が悪いものだと考え、一層健気にカンタールに尽くした。

1248年、バケットヒルの戦いにおいてギュスターヴ13世が勝利すると、カンタールはマリーの利用価値を見いだし、交渉の切り札としてマリーをテルムへ送る。マリー自身、利用されていることを理解していたが、カンタールのために働けることを良しとし、ことさら外交関係の強化に務めた。そんな折り、情報収集の任にあたっていたフリンにより、マリーの境遇が明らかになると、ギュスターヴ側はカンタールとの離婚を画策するようになる。

1250年、ギュスターヴ陣営よって発せられたマリー召喚の令がカンタールの元に届くと、マリーはがんとして反対の姿勢を示した。が、カンタールはこれを承諾。そしてマリーは、カンタールとの離婚を余儀なくされた。

マリーが残した功績

マリーの人生は、政治の材料として利用されるだけの、悲しい生き様であった。生前彼女が与えた影響もほとんどなく、フィニー王家さえ存続していれば、彼女の歴史的価値は皆無に等しかったのではないだろうか。

しかし、ギュスターヴやフィリップが後継者を残さなかったのに対し、マリーはフィニー王家の血筋を後世に残す重要な任を担った。長男チャールズや次男フィリップ3世…。この2人の男性を出産したマリーは、後世のサンダイルにとって多大なる功績を残したと言える。そんなマリーは、フィリップ3世を母体に宿した頃、著しく容態を崩し始める。周囲の者たちはこの出産に対し反意の意を示したが、マリーの強い意志により出産は進められる。そしてマリーは、フィリップ3世の誕生と同時にこの世を去ることとなる。

ギュスターヴ14世



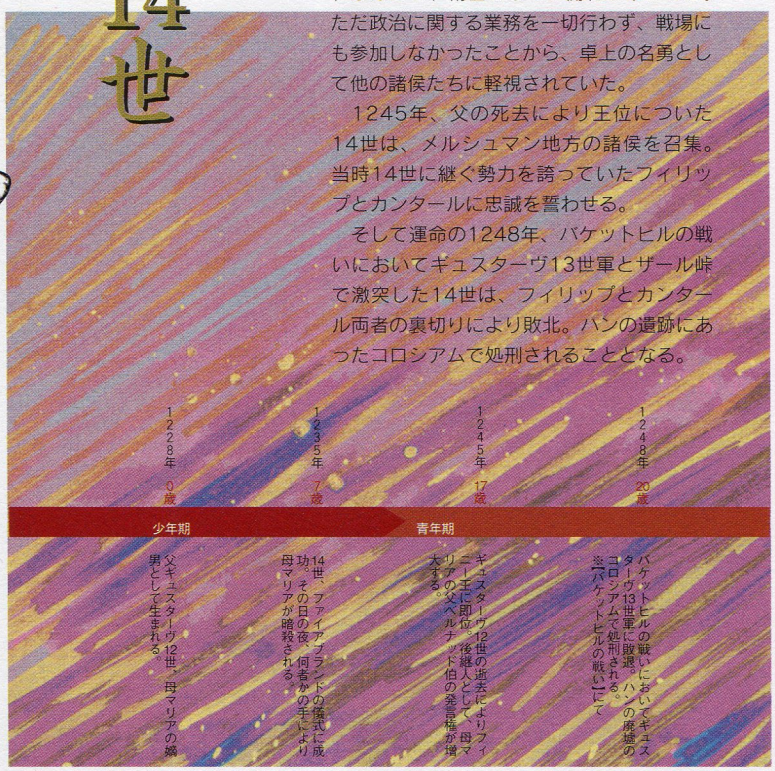
ギュスターヴ13世の追放により妻ソフィーを失った12世は、当時術士として名を馳せていたベルナッド伯の息女、マリアを側室として迎える。かくして２人の間に、悲劇の王子ギュスターヴ14世が誕生した。

1235年、７歳の誕生日を迎えた14世は、ファイアブランドの儀式をなんなく成功させると、父ギュスターヴ12世によって“王としての英才教育”を施された。それは父と子の関係というよりはむしろ、王と臣下の関係に近かったと言われている。

父と母の血を色濃く受け継いだ14世は術の才能に恵まれていた。16歳の頃には「ノール侯フィリップと甲乙つけがたい」と賞されるほどで、術士としての開花は早かった。ただ政治に関する業務を一切行わず、戦場にも参加しなかったことから、卓上の名勇として他の諸侯たちに軽視されていた。

1245年、父の死去により王位についた14世は、メルシュマン地方の諸侯を召集。当時14世に継ぐ勢力を誇っていたフィリップとカンタールに忠誠を誓わせる。

そして運命の1248年、バケットヒルの戦いにおいてギュスターヴ13世軍とザール峠で激突した14世は、フィリップとカンタール両者の裏切りにより敗北。ハンの遺跡にあったコロシアムで処刑されることとなる。



戦乱に生まれた不運の王

ギュスターヴ14世は、王として不運な時期に生きた。とりわけ暴君でもなければ、良政を行ったわけでもない。ギュスターヴ13世が王位継承権を主張しなければ、ごく平凡な王として一生を送ったことだろう。実際、フィリップやカンタールも14世と対抗する兵力を持ち合わせていなかった。仮に暗殺を行うにしても、城からは絶対に出ない性分の上、憲兵隊を組織し不審人物の摘発も行っていた。身の安全だけは万全に確保していたわけだ。

この用意周到さは、幼い頃、何者かによって殺された母マリアの死が要因になったと言える。よって、父ギュスターヴ12世の突然死も彼にとっては暗殺に思えたのである。故に彼は王位につくや、危険人物となり得るフィリップやカンタールに忠誠を誓わせた。そして２人を要職に付けることによって彼らの忠誠心を煽り、反逆の意志を芽生えさせないようにした。

母マリアの結婚

14世の母マリアはベルナッド伯の息女として生を受けた。ベルナッド伯はシュッド侯ヨハン４世の叔父にあたり、その軍事力はヨハン４世に次ぐ勢力を有す。その娘となるマリアも、当然のことながら良家の娘に相応しい教育を受けてきたが、ディガーに憧れるマリアは両親の目を盗んでは術の修行を行い、ディガー紛いの冒険を行っていた。あまりのじゃじゃ馬ぶりに困り果てた両親は、マリアが14歳になると、行儀作法を学ばせるため、ナ国の宮廷へ送ることを決意。最後までダダをこねたマリアだが、父ベルナッドに押し切られる形で南大陸へ足を運ぶ。

２年ぶりに帰郷したマリアは、毅然としたレディーに成長していた。持ち前のじゃじゃ馬ぶりは相も変わらずといった感じだが、世の男性たちを魅了する気品と美貌を兼ね備えていた。そのマリアの噂は瞬く間に広まり、続々とベルナッド伯の元に求婚の申し出が舞い込んでくるようになる。

一方、ソフィーを失った12世は術力の高い美しい女性を探していた。そんな折りマリアの噂が12世の元へ届く。12世はこれを機に、ベルナッド伯の懐柔を画策。マリアの側室入りを希望する親書をベルナッド伯に送った。

ベルナッド伯も野心がないわけでない。ただ次男に生まれたというだけでシュッド侯を継承することはできなかったベルナッドは、今以上の地位を求めていた。結局２人の思惑は合致し、マリアは12世の側室になるのである。

Gustav　出身地　テルム

フィニー王（ギュスターヴ12世）

ハン帝国の滅亡から約750年。永きに渡り戦乱の絶えることがなかったメルシュマン地方の統一という偉業を成し得た人物がいた。フィニー王ギュスターヴ12世である。

ギュスターヴ12世は優れた軍人として、各国に恐れられる存在であった。初陣となるティベリウスの戦いでは、優勢だったオート軍に対し奇策を用いかく乱。敗北寸前だったフィニー軍を勝利へと導く。また、2年後のサイ・ジャブイーユの戦いにおいても絶対的な劣勢を跳ねのけ、敵国の侵攻を阻止。以後、幾多の戦いにおいてことごとく勝利し、無敗の名将として後世に名を残した。

12世が優れていたのは、何も戦いだけではない。政治的な手腕にいおても他の追随を許さない才能を有していた。特にノールとの同盟強化は、覇業を成し得るための重要な功績だったといえる。

1243年、メルシュマン地方の統一を果たした12世は、翌年南方遠征の意思を表明する。臣下たちは時期早々であると12世に具申したものの、その意見は聞き入れられることはなかった。1245年、南方遠征の計画が大詰めに差し掛かった頃、寝室にて倒れている12世の姿が発見された。前触れも予兆も感じさせぬ突然の死は毒殺とも暗殺とも囁かれ、宮廷内に大きな波紋を呼んだ。



年	歳	年	歳	年	歳	年	歳	年	歳	年	歳	年	歳
1195年	0歳	1210年	15歳	1212年	17歳	1218年	23歳	1219年	24歳	1220年	25歳	1222年	27歳
1223年	28歳	1227年	32歳	1228年	33歳	1235年	37歳	1245年	47歳				

少年期

12世逝去。

14世、ファイアブランドの儀式に成功。マリア死去。

マリア、ギュスターヴ14世を出産。

ソフィー、長女マリーを出産。

ギュスターヴ13世、ファイアブランドの儀式に失敗。母ソフィーと共に貧民街へ追放される。

※【ギュスターヴ追放】にて

・ノール侯の旧臣達が12世との同盟に違反。

・シュッド侯弟ベルナッド伯の息女、マリアを側室に迎える（当時16歳）。

13世の教育係として、術士シルマールを宮廷に迎える。

ソフィー、次男フィリップを出産。

オート侯アッバースとマニクール平原で激突。ソフィー、フィニー王家の跡継ギュスターヴ13世を出産。

※【ギュスターヴ誕生】にて

ブリュイエールの策謀により11世死去。

アルヌークの戦いでノール侯ナヴァル戦死。ノール侯ナヴァルの一女ソフィーと結婚。

父ギュスターヴ11世退位。皇太子ギュスターヴ、12世として即位。

バース軍を率い、サン・ジャブイーユのシュッド軍を一掃。

初陣となる「ティベリウスの戦い」で多大な功績を上げる。

ファイアブランドの儀式に成功。

父ギュスターヴ11世、母ルイズの第一男として生まれる。

青年期

壮年期

ノール領との因縁

メルシュマン地方は12世の統治するバース領をはじめ、ノール領にオート領、シュッド領といった大国が、自らの利権のみを追及し争っていた。そしてその対立は、バースとノール、オートとシュッドの同盟により、大きく二分されることとなる。しかし、互いが互いを利用する利害関係の中で、たとえ同盟国であったとしても油断できるはずもない。それは1国の裏切りが、メルシュマン地方の均衡を大幅に崩す要因となり得たからと言える。

そんな折り、アルヌークの戦いにおいてノール侯ナヴァルが戦死。これを機にノール侯女ソフィーとの婚約話が持ち上がる。卓越した政治能力を持つナヴァルの死はノールとバース双方にとってかなりの痛手となったが、逆にノールとの関係を強固なものにする好機でもある。これにより事実上ノールを手中に収めた12世は、メルシュマン地方の統一に向け不安要素の1つをクリアしたかに思われた…。

12世とソフィーは、3人の子宝に恵まれた。最初の子供は世継ぎとなる男子であったため、12世は次期フィニー王の資格を有するギュスターヴ13世の名を贈る。しかしその13世が“術不能者”である分かると、12世の政略は大きな変更を余儀なくされた。

1227年、12世は世継ぎギュスターヴ13世及びソフィーの追放を決意。この追放は、ノールとの関係を悪化させる結果を招く。しかしアニマのない人間が王家から生まれるということは、王に対するカリスマ性を貶め内紛を引き起こす結果を招く。12世はノールとの関係を敢えて承認した上で、正式に「ギュスターヴ13世は不義の子である」と発表。あくまでも12世は13世を自分の子ではないと言い張ったのである。

ソフィーの与えた影響

12世の人生は、戦いと謀略によって人を殺しおとしめることに明け暮れる“修羅の道”であった。それ故彼は時折、無性に心が乾くのを感じた。やり場のない怒りや悲しみ、そして恐怖が、彼の心の中に渦巻いては消え、苦悩としてのしかかってくる。そんな彼の心を癒してくれたのが、ソフィーの存在であった。

12世はソフィーと過ごす時間を大切にした。たとえそれが政略結婚から始まった関係にしろ、12世はソフィーを純粋に愛していた。ゆえにソフィーを追放した時の悲しみは凄絶を極めた。後、側室として迎えたマリアに対して、彼の心には「新たな後継者の確保」という政治的な役割しかなかったという。

ソフィー・ド・ノール



ノール侯ナヴァルの長女として生まれたソフィーは、ギュスターヴ12世の正妻として悲運の人生を送る。父ナヴァルがアルヌークの戦いにおいて戦死すると、ノール配下の領主たちは侯領を守るため、同盟国であったフィニー王家に彼女を嫁がせた。戦乱の世にあってこのような政略結婚はあたり前のように行われていたが、ソフィーを知る者たちにとってそれは悲しい出来事であった。

ギュスターヴ12世の元で新たな生活を迎えたソフィーは、それなりに幸せな毎日を送った。ギュスターヴ12世はソフィーに対し常に優しく接し、ソフィーもそれに応え、12世を愛することに何ら抵抗を感じるものではなかった。こうして２人の間には３人の子供が生まれることとなる。

1227年、ソフィーにとって運命的な事件が起こる。嫡男であるギュスターヴ13世がファイアブランドの儀式に失敗。追放を言い渡されたのだ。これに対しソフィーは12世に抗議の意を表したが、結局認められずギュスターヴ13世とともにテルムを退去する道を選ぶ。ソフィーは術不能者の住む貧民街でしばらく過ごした後、シルマールの助言によりグリューゲルへ亡命。ナのスイ王の計らいでヤーデ付近に領土を与えられるが、1239年、病気によりこの世を去ることとなる。

少年期　青年期　壮年期

1200年　0歳
父ノール侯ナヴァル、母カトリーヌの長女として生まれる。

1215年　11歳
行儀見習いのためナ国宮廷へ。
スイ王はソフィーを後宮へ上げようと画策。それを察知したシルマールの計らいで、無事ノールへ帰還。

1216年　16歳
封領地に移住。
※【ギュスターヴ15才】にて疫病流行。ソフィーも感染する。
※【病床の母】にて
ソフィー改。

1218年　18歳
スイ王に謁見。ナの国内に領地を賜り、戦旗の掲揚を許される。
※【ギュスターヴ12才】にて

1220年　20歳
ギュスターヴ13世を出産。
※【ギュスターヴ誕生】にて

1222年　22歳
ノール侯ナヴァル、アルヌークの戦いで戦死。
フィニー王国の皇太子ギュスターヴ12世と結婚。
次男フィリップを出産。

1227年　27歳
長女マリーを出産。
ギュスターヴ13世、ファイアブランドの儀式に失敗。ギュスターヴと共に貧民街へ追放される。
※【ギュスターヴ追放】にて
シルマールと共にグリューゲルへ亡命。
※【故郷を離れて】にて
ナのスイ王から屋敷を与えられる。

1232年　31歳
ギュスターヴ13世、ファイアブランドの儀式に失敗。ギュスターヴと共に貧民街へ追放される。
※【ギュスターヴ追放】にて
シルマールと共にグリューゲルへ亡命。
※【故郷を離れて】にて
ナのスイ王から屋敷を与えられる。

1233年　33歳
封領地に移住。
※【ギュスターヴ15才】にて
スイ王に謁見。ナの国内に領地を賜り、戦旗の掲揚を許される。
※【ギュスターヴ12才】にて

1234年　34歳
疫病流行。ソフィーも感染する。
※【病床の母】にて
ソフィー改。

1239年　39歳

スイ王との関係

ソフィーは誰にでも優しく接する…聖母のような女性であった。世の男性は、ソフィーの優しい心に感動し、その美しさに心を奪われる…。まさに、この世に舞い降りた女神とも言える。だが、男性の理想とも言うべきソフィーに交際を申し込んだ男性は少ない。それはあまりにも高値の花として、自ら手を引く男性が多かったことを物語っている。もしこの時代にリッチが生まれていれば、不甲斐ない周りの男たちに喝を入れていたことだろう。そんなソフィーに対し、おおやけにアプローチした男性は、ナ国の当主スイ王であったと言われている。

ソフィーは11歳から16歳まで、南大陸のグリューゲルで過ごした。ソフィーはナの宮廷において、行儀作法を学んでいた。そんな折り、ソフィーの美しさに惹かれていたスイ王は、半ば強引にソフィーを後宮へ上げようとする。しかし、その計画を察知したシルマールの計らいで、ソフィーは無事ノールへ帰郷することができた。

それから11年後、グリューゲルに亡命していきたソフィーはスイ王との再会を果たす。スイ王はソフィー対し屋敷を与え厚く遇したが、やはりその想いは届かず、結局トマス郷の計らいでヤーデ伯領に身を移すこととなる。

ソフィーの結婚

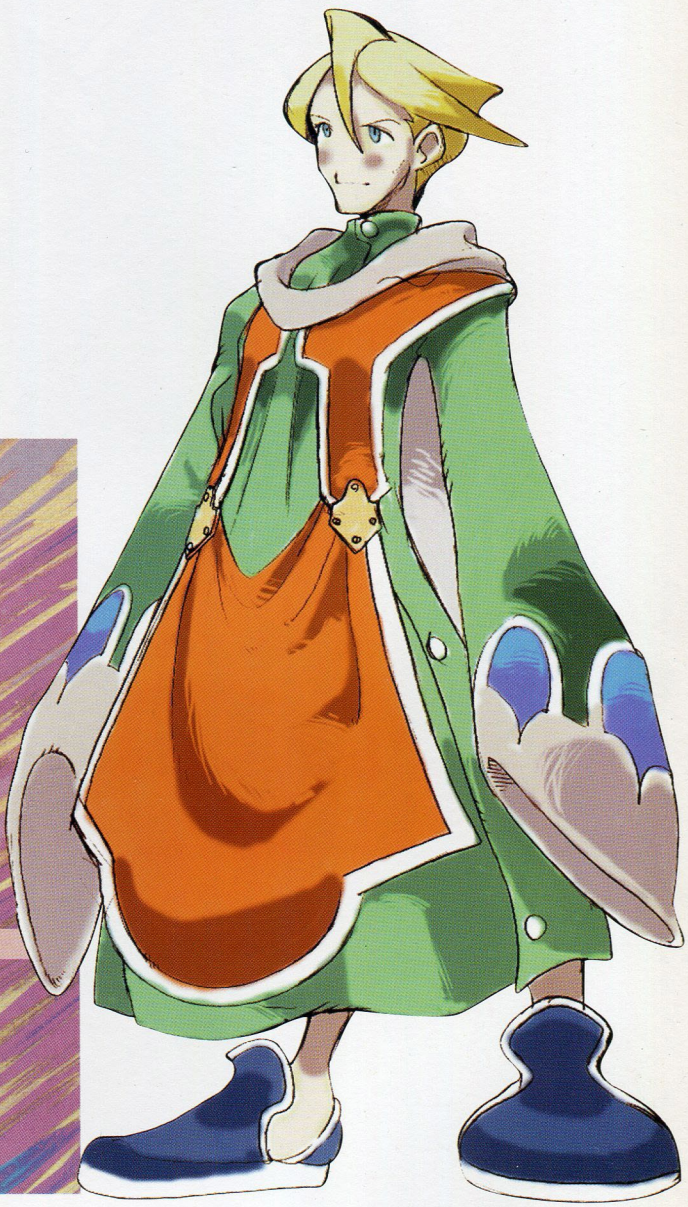
故郷へ戻ったソフィーは人目を盗んでは城を抜け出し、領民たちと接することを心掛けた。特にソフィーは、戦いによって傷ついた兵士たちの看護を進んで行った。侯爵の令嬢としては異例の行為で、初め領民たちはそんなソフィーに対し戸惑いの色を隠せなかった。が、次第に心を開くようになり、領民たちのアイドル的存在となった。

この気さくな性格は、ノールの行く末を案じるノール領配下の領主たちを困らせた。ソフィーはノール侯ナヴァルの一人娘であり、暗殺や謀略の対象となり得た人物だからである。しかしこのソフィーの行動は、ノールの民に活力を与えた。四侯国の中でも弱小だったノールが、ナヴァル死後まで頑張れてこれたのも、このソフィーのささやかな行為のおかげとも言える。

そんなソフィーに12世との結婚が持ちあがった時、領民たちのショックは大きかった。しかしソフィーは「メルシュマンの明るい未来を築く良縁である」と説き、12世のもとへ嫁いでいく。それから９年間、フィニー王家とノールはお互いに友好関係を保ってきたが、13世の追放により両国の関係は一時悪化の方向へと向かう。が、ソフィーの次男フィリップによって、その関係は修復されるのである。

Cielmer　出身地　グリューゲル

シルマール



グリューゲル出身の術士。アニマの研究に生涯を費やしたルナストス師から術を学び、若くしてサンダイルきっての術士として有名となる。その能力は、クヴェルやツールを使わずに術を使えるほどだったと言われるが、人前でその力を使うことはほとんどなかった（劇中のイベント「故郷を離れて」にて、城を脱出する際に兵士を眠らせたのも、ツールを使わないシルマールならではの術）。ちなみに、当時ツールを使わずに術を使えた人間は、シルマール他、数人（ニーナと偽ギュスターヴ）ほどしかいなかった。

24歳の時、ギュスターヴ12世によってテルムに招かれたシルマールは、世継ぎとなるギュスターヴ13世の家庭教師として、人間の本質を説き術の資質を磨く教育を施す。1227年、ファイアブランドの儀式の失敗により13世とソフィーの追放が決定されると、シルマールは2人をグリューゲルへ亡命させた。その後シルマールは影ながら13世を援助し、その成長を見守り続けた。特にネーベルスタンを軍務に復帰させた功績は大きく、これがなければ歴史は大きく動かなかったことだろう。また、自分が死去した後もギュスターヴ13世の助けとなるよう、術士としての才能に満ち溢れたヴァンアーブルを彼の配下に加えている。

1196年	1207年	1223年	1227年	1228年	1239年	1245年	1253年	1259年	1270年
0歳	11歳	27歳	31歳	32歳	43歳	59歳	67歳	70歳	74歳
少年期	青年期		壮年期			晩年期			

- 1196年　0歳　少年期　シルマール没。
- 1223年　27歳　青年期　ヴァンアーブルをギュスターヴ13世の傍に付ける。
- 1227年　31歳　壮年期　旧友であるナルセスの紹介で、ウィル・ファルドと会談。エッグの話を聞かされる。後にウルにギュスターヴ13世への軍の要請の取り次ぎを頼まれる。
- 1228年　32歳　ムートの呼びかけに応じ、旧知の仲であるネーベルスタンを説得しギュスターヴ13世に仕えさせる。※【父の急逝】にて
- 1239年　43歳　病床につくソフィーの見舞いに。ソフィー没。※【病床の母】にて
- 1245年　59歳　術士ナルセスと共にフィーグラグへ。ネーベルスタンと出会う。※【将軍の思い出】にて
- 1253年　67歳　ファイアブランドの儀式の失敗にて、ギュスターヴ13世にアニマ無いことが発覚。ギュスターヴ12世に暇を貰い、追放されたソフィーとギュスターヴ13世をグリューゲルに亡命させる。※【故郷を離れて】にて
- 1259年　70歳　ギュスターヴ13世の教育係として、テルムへ招かれる。
- 1270年　74歳　高名な術士ルナストス師のもとへ弟子入りする。父ウィルファルド、母ジェリオとの間に生まれる。

ルナストスとの出会い

シルマールは、グリューゲルのツール職人、ウィルファルドの次男として生を受けた。ウィルファルドは良質のツールを作ることで知られており、シルマールも幼き頃より父の仕事を手伝っていた。またウィルファルドの店では稀少品となるクヴェルも扱っていたため、時折高名な術士が彼の店を来訪した。その中に、当時至高の術士と詠われたルナストスの姿があった。

最初ルナストスは、店先から感じる強力なアニマを“良質のクヴェル”だと思いウィルファルドの店を訪れた。しかしその強力なアニマが、当時11歳の少年、シルマールのものだと分かると、シルマールに対し術士になる道を勧める。

ソフィーに対する思い

ルナストスの弟子となったシルマールは、瞬く間に術士としての才能を開花させた。18歳の頃にはすでに一般術士のレベルを超えており、ある意味シルマールは有頂天になっていた。そんなある日、シルマールは術の使えぬ老人に対し優しく話し掛ける１人の少女と出会うこととなる。

グリューゲルは術不能者に対しフィニー王国ほどの差別的な政策を行っていない。それでも術の使える人間からすれば、術不能者は冷遇される対象であり、彼らが貧しい生活を強いられるのに異を感ずる者はいなかった。そんな老人に対し、高貴な身分らしい少女が優しく話し掛け世話をしている。術至上主義のこの世の中でその少女の行為が偽善のように写ったとしても、若くして術力を高めたシルマールにとってはしょうがないことであった。

最初シルマールは少女をからかうつもりでいた。少女はそんなシルマールの真意に気付かず、温かいまなざしで応対した。しかしシルマールの行為が単なる興味本位のものであると分かると、少女の瞳は一変して輝きを失い、軽蔑する対象としてシルマールを見下した。シルマール18歳、ソフィー14歳…２人の最初の出会いであった。

その日以来シルマールは、ソフィーという少女に興味を持ち始めるようになっていた。そして彼女の考え方に触れていくうちに、自分自身のおごりや慢心が恥ずかしいものに思えてきた。シルマールが人前であまり術を使わなくなったのも、ソフィーとの出会いが要因になったと言える。

生涯独身を貫き通したシルマールは、ソフィーに対し何らかの特別な感情を抱いていたのかもしれない。

ケルヴィン



ソフィーへの憧れ

ケルヴィンはギュスターヴの母ソフィーに対し、ほのかな憧れを抱いていた。たぶんギュスターヴに惹かれるよりも前にソフィーに惹かれていたのであろう。ケルヴィンは父トマスからの教育で「貴族は弱い者の味方でなくてはならない」という教えを受けてきた。そんなケルヴィンにとって、追放された王妃は十分な弱者であり、それを助けるのは貴族として当然の責務であった。それをきっかけとして、徐々にソフィーの人柄に触れることで、憐憫は憧れへと変わっていった。

ソフィーの病死によりケルヴィンの憧れは憧れのまま終わりを告げるが、ソフィーの娘マリーとの出会いにより再び思いは燃え上がることとなる。

ソフィーの面影を色濃く残すマリーに初見したのは、ソフィー死去から9年後。常に冷静であれという信条も忘れ、ケルヴィンは思いの他取り乱してしまう。これにより、ソフィーへの憧憬は、自分と年の変わらないマリーへの恋愛へと流れていくのであった。

マリーとの結婚

ケルヴィンはナ国の家臣である。故にケルヴィンの行動は基本的に君主であるショウ王の許可を得なければならない。ケルヴィンがギュスターヴに助勢できたのも、ショウ王からの許しを貰っての上で、許可なしに他国との関係を持つことはナ国に対する反逆でもあった。このケルヴィンの行動に対しショウ王が寛大だったのは、ケルヴィンの父トマスの力が大きかったからと言える。トマス郷はショウ王の父スイ王から仕える家臣で、絶大な信頼を得ていた。故にトマス郷は、ケルヴィンの行動を黙認してもらうため、スイ王以上にショウ王に尽くした。ショウ王もそんなトマス郷の礼に報い、ケルヴィンの行動を黙認した。しかし、今までケルヴィンの行動を見逃してきたショウ王も、マリーとの結婚話が持ち上がると怒りを露わにせずにはいられなかった。ケルヴィンはあくまでもナ国の家臣であり、ギュスターヴの臣下ではないからだ。にも関わらずケルヴィンは、ギュスターヴの娘であるマリーとの結婚をナのショウ王に求めてきた。ショウ王にとって見れば、自分の家臣が他国の王とつながりを持つことで、ケルヴィンの結婚は裏切り同然の行為と思えた。さすがのトマス郷もこの時ばかりは困り果てた。が、『ギュスターヴが東大陸を統一した後、南大陸への侵攻を阻止できるのはケルヴィンだけである。もしギュスターヴがナ国への侵攻を決定した場合、ケルヴィンはギュスターヴ暗殺の任を任せま

出身地　ヤーデ



ヤーデ伯トマス郷の長子として生まれたケルヴィンは、物心が付く年頃から、父によって英才教育を施される。父トマスは厳格な性格で、礼を重んじる人間だった。故にケルヴィンは、忠誠心を忘れない騎士道精神に溢れる貴族として成長していく。そんなケルヴィンが13歳になった頃、暴若無人な態度で弱い者に暴力を振るう1人の少年と出会う。それがケルヴィンの親友にして、生涯の忠誠を誓ったギュスターヴ13世との出会いであった。ケルヴィンはギュスターヴの横柄な態度を嫌い、ギュスターヴもケルヴィンの誠実さを嫌った。そんな2人がまさかこのような関係になろうとは、この時点では誰も予想しなかったことであろう。

ケルヴィンはギュスターヴのワイド奪取の際も協力し、500の兵を派遣した。それ以降もギュスターヴを父トマスと共に後押ししている。1242年にはトマスの名代としてヤーデ海軍を率い、ギュスターヴと共にワイド周辺に出没する海賊を撃破している。1247年の東大陸へ上陸の際もヤーデ海軍を率いギュスターヴを助け、バケットヒルでギュスターヴ14世率いるフィニー軍を撃破する。その後ギュスターヴと共にテルムに入城し、相談役としてフィニー王国の安定に奔走する。

ムートンの策略によりマリーがテルムに戻ってくると、ケルヴィンはいち早く彼女の保護を申し出た。翌年にケルヴィンはギュスターヴから正式な許諾を得てマリーと結婚。ヤーデに戻り新婚生活を満喫する。

1269年にギュスターヴが南方進出の途中で命を落とすと、ケルヴィンの運命は大きく変わる。ケルヴィンは息子たちと共にギュスターヴ帝国の後継者的な立場に置かれ、反旗を翻しメルシュマンを手中に収めたカンタールと幾度となく対決することになる。

カンタールの死去により一旦は東大陸の紛争は収まり、ケルヴィンは東大陸の覇権を握ることに成功する。後にカンタールの娘ヌヴィエムの暗躍などによりラウプホルツの介入を招き、これを撃破するが、高齢に心労が祟りハン・ノヴァで死去。享年71歳であった。

年	歳	年	歳	年	歳
1248年	27歳	1270年	49歳	1292年	71歳
1250年	29歳	1271年	50歳	1290年	69歳
1251年	30歳	1276年	55歳	1289年	68歳
1252年	31歳	1277年	56歳	1288年	67歳
1256年	35歳	1278年	57歳	1286年	65歳
1257年	36歳	1280年	59歳	1283年	62歳
1269年	48歳	1281年	60歳	1282年	61歳

壮年期

ハン・ノヴァの病床にて死亡。
チャールズ、ナ国ショウ王のもとへ。ソールズベリ平原でラウプホルツ軍と激突。ソールズベリ平原の戦い勃発。ラウプホルツ軍に勝利したものの、ケルヴィン政権崩壊。
※【ケルヴィン最後の戦い】にて
戦闘後、心労により倒れる。ケルヴィンが倒れたため、ヤーデの求心力が急激に低下。

ヌヴィエムの策略でラウプホルツ公エドムンドが後継者争いに介入。同じくヌヴィエムの策略で、ナ国ショウ王、ケルヴィンに召喚命令を下す。
※【カンタールの死】にて
カンタール死亡。外交戦略をフィリップ3世中心に展開、メルシュマン各国の独立と、オート侯継承者争いをあおる。
ハン・ノヴァにて諸侯と盟約を結ぶ。
※【カンタールの死】にて
チャールズ救援のためザール峠へ軍を動かす。
ザントフールト包囲戦の責を取り、チャールズの継承権を剥奪。だがすぐに回復させる。
オート侯ザントフールトを包囲。留守居役はチャールズ。
フィリップ三世をノール領へ、ノール諸侯を懐柔する。
ヤーデより5000の兵を引きザントフールトへ。
ヤーデ伯就任。

晩年期

再度ユノー海岸へ上陸。オート軍を撃破。
アナス川を挟み、両軍対峙。しかし父ヤーデ伯トマス卿死去の報を聞きザントフールトまで撤退。
第二次バケットヒルの戦い。
アナス川へ再進軍。ラルプホルツ軍集結の報を聞き撤退。
ロードレスランドへヤーデ軍（新生ギュスターヴ軍）再上陸。ユノー海岸上陸にあたり、オート侯守備兵激突、撃破する。
・術士エレノアに、鉱山とモンスターの巣の調査を依頼。
ケルヴィン軍、ハン・ノヴァ撤退。
※【ハン・ノヴァ炎上】にて
カンタール、メルシュマン地方統一。
※【ギュスターヴの後継者】にて
南方遠征中のギュスターヴ横死。諸侯が集まり、緊急会議。カンタールの反乱。
※【ギュスターヴの後継者】にて
次男フィリップ3世が誕生。出産の影響で、マリー死亡。
ギュスターヴのアニマ教徒虐殺に反対。※「アニマ教の噂」にて
長男チャールズが誕生。
マリーと結婚。ヤーデ領に移住。
マリー、オート侯カンタールと離婚。ケルヴィン、マリーを保護する。
ギュスターヴ14世軍と激突。
※【バケットヒルの戦い】にて
ギュスターヴ13世と共にテルムへ入城。ソフィーの娘マリーと出会う。
※【兄弟再会】にて

す』という誓約をショウ王と交わし、この危機を回避した。以来ケルヴィンは、父トマス以上にショウ王に仕え、忠義を尽くすのである。

友情と忠義心

ケルヴィンはギュスターヴの目指す理想に共感を抱いていた。ギュスターヴの目指すものは、社会的な弱者である術不能者の立場を向上させるもので、「貴族は弱い者の味方でなくてはらない」という父の教えに共通するものがあった。故にケルヴィンはギュスターヴへのを尽力を惜しまなかった。しかしギュスターヴに力を貸せば貸すほど、ナ国に対する裏切りになることをケルヴィンは感じていた。特に実子フィリップ3世がファイアブランドの儀式を成功させた時、ギュスターヴ勢力の安泰に貢献したものの、ナ国からの承諾を得ておらず、ケルヴィン自身強い罪悪感に苛まれた。もしこの事実が公の場で明かされた時、ケルヴィンはナ国以上の勢力を手に入れたことになり、ショウ王の反感を買うことは間違いなかった。もちろんギュスターヴが築き上げた勢力をナ国の属領とすれば、ショウ王への体裁は保てるが、ケルヴィン自身ギュスターヴによって託されたフィニー再建の夢を売り渡すことはできなかったのである。

ギュスターヴ死後、幾度となくカンタールと戦ったのも、親友であるギュスターヴの勢力を復興するためである。しかしケルヴィンは、東大陸に遠征を行う度に、自分は大量虐殺者であるという自覚を持ち続け悩み苦しんだ。「もし自分が兵を挙げなければ、カンタールの統治下で、平和な世の中が続いていたのでは…」。そんな迷いがケルヴィンの行動を鈍らせ、戦乱を無意味に長引かせた要因と言える。唯一の救いはカンタールの統治下で、術不能者の立場は元に戻り、その人々を解放するという面においてはケルヴィンの戦いに正義はあった。

カンタールの死によりハン・ノヴァへ入城したケルヴィンは、旧ギュスターヴ帝国の諸侯たちと盟約を結ぶ。その後、ソールズベリーの戦いに勝利したケルヴィンは、69歳にして初の覇権を獲得する。しかしその2年後に逝去したケルヴィンは、結局自分の行動が正しいものであったのかを知らずにこの世を去った。しかしケルヴィンの意志は孫デーヴィドに受け継がれ、50年の平和な時が流れることになる。

カンタール



1229年 0歳
父オート侯アッパース、ノール侯養女の母アーリアの長男として生まれる。

1242年 13歳
マニクールの戦い。父アッパース戦死。

1243年 14歳
オート侯継承。フェニーの属国として、領地の差し出しを準備。

1245年 16歳
マリーと結婚。

少年期 青年期

忠誠と野望

カンタールはフィニー王家に対して並ならぬ敵愾心を抱き続けてきた。彼は軍事的に無力な実情を受け入れ、策謀によってその呪咀を完遂せんとしたのである。

彼はギュスターヴの革新的な意向は評価していた。彼の覇業を助けるために自身のプライドを捨ててまでも全力をもって政務に当たったのである。それはその後に訪れるであろう自分の時代への先行投資であった。ギュスターヴの信頼を勝ち得ると、テルム留守居役という立場を利用して貴族や民衆の操作を始め、ギュスターヴ陣営に対する不信感をもって派閥を形成することに成功する。ギュスターヴの幕僚はワイドの旧臣やヤーデ伯などナの廷臣で占められており、それがメルシュマンの貴族に反感を植え付けたのである。

ギュスターヴは東大陸統一の３分の２を終えた頃、突如遠征先の砦で陣没した。カンタールはまるでそれを待っていたかのように動き出し、諸侯に見放されたヤーデ伯を追い落す。しかもハン・ノヴァには野盗やモンスターがなだれ込み、ヤーデ伯は結果として領民を見捨てた形となったのである。カンタールはテルムに戻り、ハン・ノヴァが廃虚と化したことでこれまで成長を続けてきた鉄工産業を全面的に廃止。鋼鉄軍も解体され再び術至上主義の世が訪れる。

フィニー王家を完全に消し去り、ギュスターヴの遺産も廃棄した。しかも、表面的にはまったく自分の手は汚れていない。策士カンタールの真骨頂ともいえる、遠大な策謀の帰結であった。

マリーとの関係

カンタールがマリーと結婚したのは16歳の時である。政略結婚とはいえ、当時18歳で美しさや人柄に定評のあったマリーとの婚姻は喜んでもいいはずだ。しかし、彼は逆にこの２歳年上の姫君を疎み敬遠した。マリーはあくまでも“我が良夫”として接していたが、彼にとってはそれすらも自分を愚弄する所作にしか思えなかった。

カンタールとて１人の男性として１人の女性であるマリーを見ることができれば、何もこのような自虐的な思いに囚われることはなかったであろう。すべてはフィニーにオートが“負けた”という現実が刻み込んだ、自尊心の傷からにじみ出る感情なのだ。

マリーの父ギュスターヴ12世が逝去すると、カンタールは堰を切ったように次々と女性と関係を持つ。生来好色な面を持ち合わせてはいたのであろうが、マリーに対する負い目が主君フィニー王の死を契機に噴き出したように

出身地　オート領

1229年、オート侯嫡男として生まれたカンタール。フィニー王国によるオート討伐戦の旗色が劣勢へと傾き始めた中での誕生であった。次期当主として英才教育を受けながら13年を過ごすが、フィニーの第４次マニクール平原出征によって父アッバースが戦死。翌年オート侯爵位を継承する。この敗戦によって窮地に立たされたオート貴族はフィニーへの隷属を画策するが、カンタールはあくまでも講和・同盟の形に固執。結局フィニーから末子マリーを妻に迎えて姻戚となり、領の半分をフィニーに寄贈した。その後は自領で政務に勤しみ良き属国として信頼を得ることに腐心。バケットヒルではフィニー軍の別動隊を率いるが、すでに14世を見限っており軍を止め傍観する。

マリーとの不仲は周知のことであったが、カンタールの政治的手腕を高く評価していたギュスターヴは新都ハン・ノヴァへ移る際にカンタールを引見。マリー召還の令をもって個人的な重圧を除くとともに鉄工産業発展のための鉱山開発を一任する。フィリップの悲劇によってテルムの当主が不在になると、カンタールを抜擢してこれに当てた。カンタールはこれを機に自身の野望に向けて動き始める。およそ20年をかけてメルシュマン一帯の貴族・民衆を完全に掌握。ギュスターヴの陣没後、その勢力を受け継ぐヤーデ伯ケルヴィンとの抗争に入った。以後、ヤーデ軍の度重なる侵攻に対して一進一退を繰り返す。

1288年、それまで幾度も戦場で血を吐いたカンタールは、ザール峠に駐留したまま病没する。約20年に渡るヤーデ伯との戦乱において後方の統治領には一点の曇りもなく、政治手腕は卓抜したものを持っていたといえよう。彼の政治的生涯において唯一の失策であるのは、多数の女性と関係を持ちその子らを次々に認知したため後継者の正当性が失われ、彼亡き後に醜い血族争いを招いたことである。また、鉄工産業を解体し術不能者の社会的地位を再び暗黒におとしめたことも、後世に禍根を残す重大な失政であった。

壮年期

- 1248年 19歳 バケットヒル戦役に参戦。※【バケットヒルの戦い】にて
- 1250年 21歳 鉱山管理を一任される。
- 1255年 26歳 フィリップの死亡によりテルム領守居役に。
- 1269年 40歳 ギュスターヴ没。カンタール、テルムにて謀反。※【ギュスターヴの後継者】にて9番目の子供、ヌヴィエム誕生。
- 1270年 41歳 メルシュマン地方制覇。※【ギュスターヴと後継者】にて
- 1271年 42歳 ハン・ノヴァへ進軍。※【ハン・ノヴァ炎上】にて
- 1272年 43歳 ロードレスランドの残存勢力、カンタール旗下に。
- 1276年 47歳 ユノー海岸でヤーデ軍に敗退。戦傷中にカンタール吐血。
- 1277年 48歳 第2次バケットヒル戦役。

晩年期

- 1278年 49歳 アナス川まで進軍してきたヤーデ軍を、ラルプホルツを動かすことで撤退させる。カンタール再吐血。
- 1281年 52歳 病床に伏せることが多くなる。
- 1282年 53歳 サンドフール包囲戦。ノール諸侯の反乱により撤退。
- 1285年 56歳 カンタールの病気の噂が広がる。最後の子供、23番目のプルミエール誕生。
- 1286年 57歳 ザール峠でチャールズ軍を撃破。
- 1288年 59歳 ザール峠に駐屯中、病没。※【カンタールの死】にて

も思える。結局、ムートンらの策謀でマリー召還の令が下され、カンタールはようやく自分を苛んだ重圧から逃れることができたのだが、その後やはり多数の女性を愛しながら結局１人に特定することがなかったのは、マリーに対する１人の男性としての思いが残っていたからである。

カンタールはマリーの母ソフィーを知らない。ケルヴィンが少年期にソフィーと接し、その面影をマリーに見い出したように、カンタールがソフィーに接していたらどうだったであろう。ソフィーの愛が、父を失い国政の矢面に立たされた少年を包むことができれば…マリーとの政略結婚も、違う意味をもってカンタールに受け止められたと思うのである。

カンタール没後の内乱

カンタールは生涯で９人の女性との間に27人（認知したのは23人）の子を成している。彼は生まれた子を次々に認知し諸領に封領していった。領地分配にはカンタールの子やその母親に対する感情が大きく影響し、必ずしも公平に行われたわけではなかった。

プルミエールが生まれた頃にはすでに20人を越えており、封領する土地も残っておらずカンタール自身にも子への配慮は失われていた。父が陣中で病に冒されたことを知った子供たちは、次期メルシュマン当主の座を狙って策動し始める。有力貴族や母の縁者を頼って後ろ楯を得、弱小領を吸収すべく画策。それは父の死をもって一気に表面化し、各地で武力衝突が始まった。ヌヴィエムは１人この内乱を他所に、混乱に乗じて中原に進出してきたヤーデ伯に対し単身謀略を仕掛ける。これは見事に成功し、ヤーデ伯は中原の覇権を失うこととなった。これにより、一時沈静化していた内乱が再燃する。

中原ではハン・ノヴァの反抗を契機に大きな反乱が勃発。同じ頃、ヌヴィエムは養女プルミエールに自己の理念における誤謬を指摘され、さらに彼女が家を捨てたことでその目を開く。彼女は自領の兵力を総動員し各地で骨肉の争いを続ける兄弟姉妹を次々に討伐。内乱に与したすべての領主貴族を血族を問わず処刑した。後任はすべて信頼のおける家臣から選出し、ヤーデ伯デーヴィドのハン・ノヴァ征討軍に全軍を上げて参加させる。連合軍勝利の報を聞くと、ヌヴィエムは自らも当主の座を退き巷間へと降った。

カンタールの遺児の中で、父の英才と貴族の誇りを受け継いだのはヌヴィエムとプルミエールの２人だけであった。カンタールは黄泉の国で、この２人の生き様をどのような思いをもって眺めただろうか…。

ネーベルスタン



ナ連邦に属さない南大陸北部の自治領で、名将と名高いストーレ将軍の嫡男（2人の姉に続く）として生まれる。父は反ナ勢力の主軸であるワイド領に招かれ、近年の反ナ勢力を軍事面でナと拮抗させた立役者である。

ナとワイドの関係も落ち着きをみせた頃、8歳になったネーベルスタンはグリューゲルに留学。10年間を勉学に勤しんだ。18歳になると一旦帰郷するが、すぐに冒険の旅へ。旅先でシルマールとナルセスに出会い、その縁で23歳から3年間、シルマールに師事し術を学び、人間についての洞察を深めていく。

26歳の時、諸国を巡る。この旅において各地で様々な活躍をし一躍名を馳せることとなった。2年後、引退した父の推挙によってワイド侯に仕える。近衛部隊長、海軍提督を歴任し、30歳で軍事面の総司令官である将軍に就任した。以後も海賊やモンスターを相手に次々と武勲をあげ、常勝将軍としてワイドの守護神と賞されるネーベルスタンであったが、1240年にギュスターヴの策略によりワイド侯と衝突。その間に領を奪われてしまった。

シルマールの仲介によりギュスターヴの幕下に入ると、戦争ではすべての作戦を立案。自らも陣頭に立って軍神ぶりを発揮した。

病により死期を覚るとギュスターヴに謁見、別れを告げる。1264年、59歳にて没した。

1205年	0歳	少年期	ナ連邦の名将ストーレ、母カサリンの一男として誕生。
1213年	8歳		グリューゲルへ留学。
1223年	18歳	青年期	優秀な成績で勉学を終え、旅へ出る。シルマールに師事
1228年	23歳		※【将軍の思い出】にて岩荒野単独行、シルマール、ナルセスと出会う。
1231年	26歳		岩荒野単独行、シルマール、ナルセスと出会う。
1233年	28歳		再度旅に。ラエ村脱出行。
1240年	35歳		ワイド侯に仕官。近衛隊騎士団長に就任。
1245年	40歳	壮年期	※【ワイド奪取】にて13世がワイド奪取。
1247年	42歳		※【父の急逝】にてワイド侯により更迭。ギュスターヴ13世幕下に。
1248年	43歳		シルマールと再会。ギュスターヴ13世幕下に。
1252年	47歳		※【上陸】にて34隻の船団と共にユノー海岸へ上陸。
1263年	58歳		※【バケットヒルの戦い】にてバケットヒル戦役。
1264年	59歳		樹海の南西で反ギュスターヴ連合軍を撃破。
			第三次南方遠征、出陣せず戦略を発案。グラン・ヴァレ獲得に貢献。
			ネーベルスタン病没
			※【将軍の思い出】にてギュスターヴに謁見。昔を語る。

無骨な英雄

ワイドの守護神と賞されたネーベルスタンの武勇伝には事欠かない。若き日の岩荒野単独横断もその1つである。また、彼の英雄としての地位を不動のものとした逸話が「ラエ村脱出行」である。ロードレスランドの辺境にある小さなラエ村がモンスターの群れに襲撃されているところへ行き会わせたネーベルスタンは、槍を振りかざして群れに斬り込みたちまち数十匹を薙ぎ倒すと、村人を引き連れ村を脱出。戦うことのできる若者を集めてモンスターを食い止めながら、ヴェスティアまで避難させたのである。

ワイド侯に仕えてからは、彼の将としての指揮能力が遺憾なく発揮される。海軍提督として近海に出没する海賊を偽装船団を使ってワイド湾に誘い込み殲滅した一戦は、永くワイドの民衆に語り継がれることとなった。

華々しい英雄譚に飾られた軍神ネーベルスタンも、軍人らしい武骨な面を持っている。ギュスターヴの策略によってムートンが失脚すると、これに対する抗議の意をもって自宅に蟄居。そのためにワイドを奪われることになった。戦略家らしからぬミスであるが、彼の武人としての誇りと生き様を全うさせる、堅固な意志を伺うことのできるエピソードである。

英雄の引き際

ネーベルスタンは、死の直前ギュスターヴのもとへ誨を賜りに行った。長く病の床にあったネーベルスタンは、もはや自分のアニマの灯火が消えようとしていることを感じ、永久の別れの挨拶に行ったのである。

容態を気遣うギュスターヴの心配をよそに、ネーベルスタンは世間話のような気軽さで自分の若かりし頃の思い出を語り始めるのだ。

その思い出は単身でグリューゲルからフォーゲラングまで荒野を渡ったというものだった。ネーベルスタンが言うにはギュスターヴを見ていて、自分が若かった頃を思い出したという。たぶんネーベルスタンはギュスターヴに自分の若かった頃をだぶらせていたのであろう。

だがネーベルスタンは、それだけの世間話をして最後の別れの言葉にしようとしたのではない。「若かった頃は無茶をした。だが…」と言いたかったに違いない。ギュスターヴも分別の付く歳になったはず。ただがむしゃらに突き進むだけでなく、時には立ち止まり周りを見ることも必要だと言いたかったのだ。果たしてギュスターヴはそれを理解したのだろうか…。

ムートン



ムートンは1192年、ワイド侯政治顧問であったタレランの長子としてワイドに生まれる。父のタレランは平民の出ながら辣腕を振るい、東大陸までもその名は知られていた。ムートンは若くして父の補佐役として活躍する。タレランはナ国の干渉に対して巧みに対処し、ナ連邦加盟国の会議の場においてもワイドの利権を守り、半独立状態という地位を勝ち取る。その功績によりワイド侯から子爵の爵位と領地を与えられ貴族となった。

ムートンは父の引退後、政治顧問の地位を受け継ぎ、父同様に辣腕を振るうことになる。だがムートン本人は貴族という地位にとらわれることなく領民中心の政治を推進した。そのため平民の間での人気はあがったが、貴族間では煙たい存在になっていた。だがワイド侯失踪事件や、跡を継いだシャルルの変死を機会にムートンは政治・行政面での最高責任者になることに成功する。

ワイドの行政官としてはギュスターヴのワイド奪取前後に一度失脚するが、その後新領主ギュスターヴの陣営に加わって再度辣腕を振るう。東大陸進出後は度重なる南方出征に反対しその任を解かれるまでの数十年間、ギュスターヴの勢力を支え続けた。失脚後は再度の返り咲きを望むが、1267年、ハン・ノヴァの自宅で死去。

1199年 0歳　少年期
父タレラン、母エレオとの間に生まれる。

1240年 41歳　壮年期
ワイド侯により投獄される。ギュスターヴ13世ワイド奪取。※【ワイド奪取】にて

1245年 46歳
シルマールを使いネーベルスタンの説得に成功。※【父の急逝】にて

1247年 48歳
上陸作戦では補給路の確保に尽力。

1265年 66歳
第4次南方遠征に強く反対、更迭される。

1267年 68歳　晩年期
ムートン没。

民の幸せこそ第一

ムートンは人当たりがよく君主にも貢献した人物と言えるが、その根底には「領民のため」という考えが強く流れている。そのためときには君主に不利になるようなこともやってのけた。ムートンは民のことを第一に考えてやれば、自ずとそれが君主のためになる、という信念を持っていた。事実、ワイドは豊かになり治安もよく（ネーベルスタンの力もあるが）諸外国と肩を並べることができるだけの力を持つことができるようになった。自分の信念を貫き、それを実行するだけの肝の太さを兼ね備えていた人物である。

ギュスターヴ13世によるワイド奪取後もワイドの領民の将来を考え、ギュスターヴ13世に仕えることに躊躇することはなかった。本来ギュスターヴ13世はムートンを陥れた張本人であり、腹に据えかねる部分もあって当然であろう。だが、領民まで変わってしまった訳ではない。ムートンにとっては君主は二次的な存在。そこに「領民」がいれば個人的感情を抑えることに何ら苦痛を感じることはなかったのである。後に13世の不興を買って更迭されてしまうが、それがもとで帝国が瓦解したことが彼の有能さを如実に物語っている。

策士ムートンの真骨頂

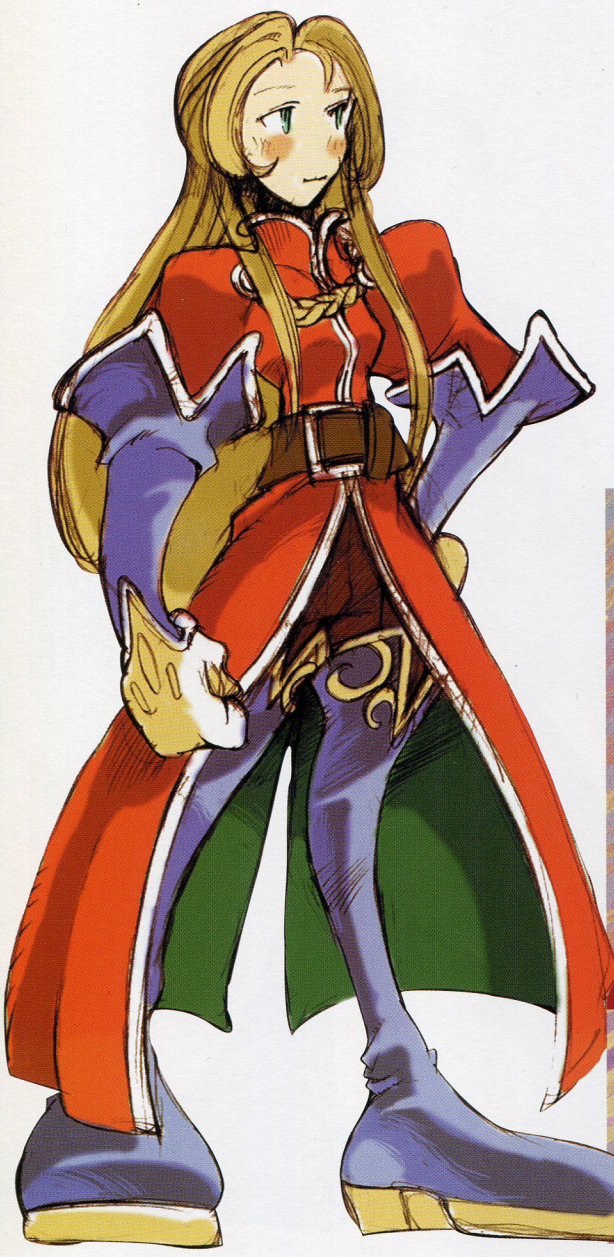
ムートンはマリー召還に関しても重要な役割を果たす。ギュスターヴはマリーの境遇を憂い、いっそカンタールと離別させようかと考えていた。しかしギュスターヴの親族に名を連ねることは諸侯の中でもっとも有力な立場にあるということであり、簡単にそれを放棄するとは思えない。ギュスターヴはこの問題をムートンに相談した。

ムートンはすぐに単身オートへ入りカンタールと会談した。カンタールは乱れた女性関係とマリーの処遇をズバリ指摘され言葉を失う。更迭の理由としては不足はない。さらに、ムートンは巧みな弁舌で造反の愚を諭し、大胆な条件提示で領地保持としかるべきポストの用意を確約した。結局、カンタールは乗せられたことを覚りつつも、マリーとの離別を承諾する。

ムートンはさらにフィリップが次期フィニー当主となり、マリーがノール侯爵に封領されると発表する。ノールはオートの仇敵であり、形の上ではカンタールがこの発表を受けて離別の措置をとったことになった。マリーは一時的にノール領主となるが、体調不良により政務の継続は不可能として領をフィニーに返還。療養と称してハン・ノヴァに入ったのだ。

すべてはムートンの画策なのである。

レスリー



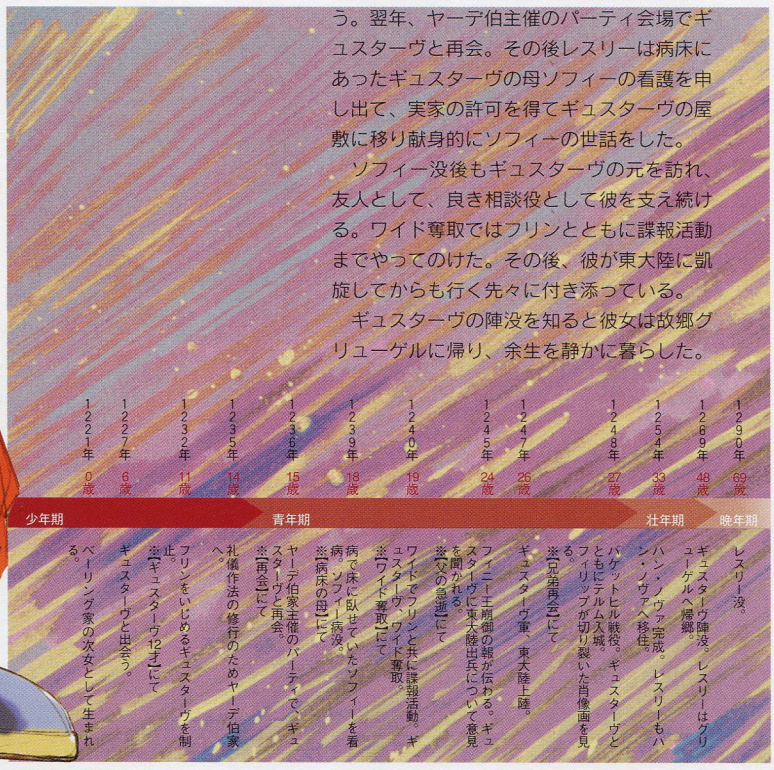
1221年、名家であるベーリング家の次女としてナ国のグリューゲルに生まれる。次女という気軽さも手伝ってか、快活で物怖じしない女の子へと成長していく。

6歳の頃、グリューゲルへ亡命してきたギュスターヴ13世と出会った。当時のギュスターヴは乱暴者であり、子供も大人も彼を敬遠し疎んじていた。だが、レスリーはそんなギュスターヴの本質に気付き始めており、彼に意見することができる数少ない存在であった。ある時、ギュスターヴに子分として付き従っていたフリンを彼がいじめるのを見て、正面から堂々と制止したこともある。

14歳になるとベーリング家の伝統に従い、礼儀作法を学ぶためにヤーデ伯のもとへ向かう。翌年、ヤーデ伯主催のパーティ会場でギュスターヴと再会。その後レスリーは病床にあったギュスターヴの母ソフィーの看護を申し出て、実家の許可を得てギュスターヴの屋敷に移り献身的にソフィーの世話をした。

ソフィー没後もギュスターヴの元を訪れ、友人として、良き相談役として彼を支え続ける。ワイド奪取ではフリンとともに諜報活動までやってのけた。その後、彼が東大陸に凱旋してからも行く先々に付き添っている。

ギュスターヴの陣没を知ると彼女は故郷グリューゲルに帰り、余生を静かに暮らした。



ギュスターヴの存在

レスリーはグリューゲルの裕福な商家の娘として、何不自由のない生活を送っていた。次女という立場が街の子供たちと気軽につき合うことを許し、それがギュスターヴ13世との出会いにつながっていく。

活発なだけでなく聡明でもあったレスリーは、ギュスターヴが子分のフリンをいじめる様子を見て、彼の心の内を察することができた。術が使えないことに劣等感を感じ自暴自棄になっていくギュスターヴと、どんなに酷く扱われても、ただ術が使えないからというだけで彼と心の共通点を見い出し、彼を慕い続けるフリン。ごく普通に術社会の中で育ってきた彼女は最初は2人の特殊な関係に戸惑うが、徐々にその意識を理解していく。特にフィニー王家という重い十字架を背負ったギュスターヴに対し、その心に触れてみたいという思いが募っていったのである。

レスリーがソフィーの看護を始めてから以降は、ほとんどギュスターヴから離れることはなかった。年齢を重ねることで、彼に対する興味が恋や愛情へと変化していくのは自然なことであるが、結局2人は正式に婚姻を結んでいない。覇業に邁進するギュスターヴを、彼女はどのような気持ちで眺めていたのであろうか…。

レスリーの本意は…

レスリーはソフィーを敬慕していたが、同時にギュスターヴの中にあるソフィーの影を常に意識していた。ソフィーがギュスターヴを思う気持ちを感じ、ギュスターヴが母の前でのみ見せる安息と愛慕の表情を目にした時、軽い嫉妬を覚えたことさえある。

彼女はギュスターヴの求める理想を充分に理解し賛同していた。その覇業が敵を多く作ることになるのは想像に難くない。故に、自分が負担となるようなことは避けなければならないと考えていた。結婚や出産といった表立った関係を作れば、それは政治的に利用されかねないし、ギュスターヴの意志を曇らせることになるかもしれない。

彼女は彼の心の拠り所として…亡きソフィーの影にレスリーという実体を与えようとしたのではないか。1人の女性として、恋人であり、良き友人でもある“母”となることを求めていたのではないだろうか。フィリップの死を機に修羅の途を歩み始めたギュスターヴを、彼女は何度も諫めようとする。しかし、ギュスターヴはついにその思いを汲むことはなかった。

レスリーはギュスターヴ没後も独身のまま生涯を終えた。母性にまで昇華された彼女の愛を注ぐべき人は、彼以外にはなかったのである。

フリン



1222年、グリューゲル郊外の貧民街に生まれたフリンは、アニマの力が極めて弱かった。幼い頃からアニマの力を必要としない道具を作っていたが、それも単にいじめられる理由にしかならなかったようである。6歳の時、同じ術不能者として迫害され、亡命してきた異国の王子ギュスターヴ13世と出会い、子分として付き従うようになった。

その後ヤーデ郊外のファウエンハイム～ワイドと、ギュスターヴが移住する度にフリンも付いて回る。ワイド奪取の時にはレスリーと共に情報収集に奔走した。ギュスターヴが東大陸への進出を計画しだした頃からフリンにも部下を付け、本格的に諜報部隊として活動させるようになった。

フリンが諜報活動にもっとも活躍したのは、ギュスターヴがハン・ノヴァに本拠を移し南方進出を決定した頃である。この時期にフリンはロードレスランドの寒村に野盗討伐に出向き、そこでダイクを保護し養子とした。

1269年、南方侵攻作戦の途中、メルツィヒ砦においてモンスターの奇襲に遭う。ヴァンアーブルを守り砦を脱出したフリンは、合流したダイクにヴァンを託した後、再び砦に引き返す。常にギュスターヴの子分であり続け、最期までギュスターヴの傍らにあることを望んだフリンの死であった。享年47歳。

1222年	1228年	1232年	1233年	1235年	1239年	1240年	1247年	1248年	1249年	1254年	1269年
0歳	6歳	10歳	11歳	13歳	17歳	18歳	25歳	26歳	27歳	32歳	47歳
少年期				青年期						壮年期	
貧民街で生まれる。	ギュスターヴとの出会い。	ギュスターヴ・ソフィーに叱られる。 ※ギュスターヴ12才にて	ギュスターヴに付いてヤーデに移住。	ギュスターヴとともに東の洞窟へ。 野盗に捕まるが救出される。 ※【ギュスターヴ15才】にて	ソフィー病没。 ※【病床の母】にて	ワイドでレスリーとともに諜報活動。ギュスターヴがワイド奪取。 ※【ワイド奪取】にて	ギュスターヴ軍、東大陸上陸。	バケットヒル戦役。フリンはザール絆の偽装をこなす。 ギュスターヴがマリー、フィリップと再会。 ※【兄弟再会】にて	ギュスターヴ、新都ハン・ノヴァを建設。	ダイクを養子にする。	南方遠征に従軍。メルツィヒ砦でモンスターの襲撃を受ける。ギュスターヴに殉じ陣没。 ※【南の砦で】にて

傷みを解り合える友

術を使うことができないギュスターヴと出会って、フリンは直感的に「理解し合える友」と感じたに違いない。普通の人間が当たり前にできることができない。この苦しみをその普通の人間が理解することは難しい。だが同じ悲しみ、苦しみを持つ人間であれば言葉を交わさなくても理解することができたはずだ。この信頼関係は2人が死を迎えるその瞬間まで続くことになる。

ギュスターヴがフリンに対して乱暴だったのは、嫌っていたからではないだろう。好きだったからこそ、じゃれている感覚だったのではないか。ただ、お互い子供だったので加減がわからず、力が少々入りすぎていただけなのだ。

フリンとレスリーはギュスターヴにとって特別な人間だったに違いない。ギュスターヴを最後まで「ギュス」と愛称で呼ぶのはこの2人だけなのだ。ことにフリンなどは「ギュスさま～」と子供の頃からの呼び方のまま大人になってしまう。ギュスターヴのほうも咎める気もなかったのであろう。

多分、彼らがアニマだけの存在になって後も、この呼び名は変わらないだろう。「ギュスさま～」と彼の後についていくフリンのアニマを思い浮かべれば、同時にギュスターヴの苦笑いも目に浮かんでしまうのである。

ギュスターヴとの出会い

フリンがギュスターヴと出会ったのは6歳の頃である。当時フリンは術不能者というよりも、貧民街に暮らすこと自体を理由にいじめられていた。

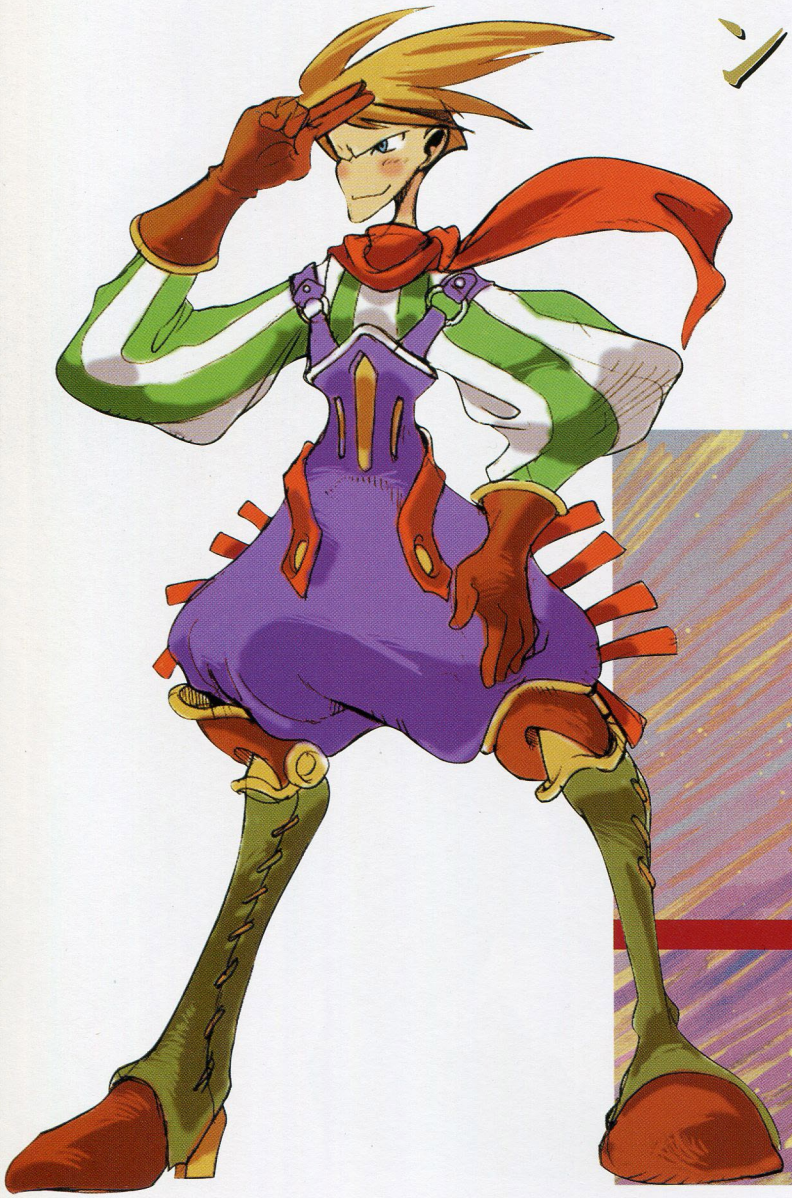
ある日、フリンは手製の竿と針を使い郊外の船つき場で魚を釣っていた。するといきなり後から突き飛ばされ、川に落とされてしまった。またいじめっ子かと思い水面に顔を出してみると、見知らぬ少年が立っている。彼の仕業なのは間違いないのだが、なぜか自分が怯えていないことに気がついた。

少年は手を差し伸べる。フリンは疑うことなくその手を握り、桟橋に上がろうとした。すると少年は手を離し、フリンはまた水の中に落ちてしまった。再び顔を上げると、少年は笑っている。そして手にした竿を指差し、フリンに尋ねた。「これ、貸してくれるか？」フリンは水の中で頷く。少年は今度はちゃんとフリンを引き上げ、魚の釣り方についてあれこれ聞き始めた。フリンは直感的に覚っていた。

「このひとも、術が使えないんだ…」

ギュスターヴとフリンは、なぜか初対面の時から気が合ったようである。フリンは彼に言われるまま子分となり、「ギュスさま」と呼んで常に彼の後を追いかけるようになった。釣竿が返ってこなかったのは言うまでもない。

ヨハン



この生まれながらの暗殺者について、歴史は多くを語っていない。だが暗殺者の血が流れているにも関わらず、余りに人間的な血も共に流れていたところに彼の悲喜劇とも言える生涯があったようである。

ヨハンは生年も生地も記録に残っていない。一説によると、孤児として貧民街の片隅でその日その日を暮らしていたが、10歳の頃野盗の手で連れ去られ、その後暗殺集団「紅いサソリ」に入ったという。

それから何の疑問もなく修行に励んでいたが、ある日訓練の一環として親しかった友人を殺すことになる。そしてヨハンはある疑問を持つ。「なぜ自分にとって意味のない殺人をしなければならないのか」。その疑問は日増しに大きくなっていき、ついに組織から抜けることを決意する。そうして組織による死の制裁から逃れるため、長い逃亡の旅が始まった。その逃亡範囲はヴァイスラントから北大陸にまで及んだという。

そして1260年、ハン・ノヴァで追っ手に囲まれたところをギュスターヴに助け出されるのである。それを機会にヨハンはギュスターヴ13世の陰で警備を務めることになる。1269年、自らの死期が近いことを悟っていたヨハンは、南の砦で逃亡生活にピリオドを打つことになったのである。

1247年 0歳
誕生。10歳くらいから、暗殺集団紅いサソリの修行を始めている。

1260年 17歳
サソリから逃亡。ハン・ノヴァ近郊で追手に捕まり、殺されかけているところをギュスターヴに助けられる。※暗殺者ヨハンにて、以後ギュスターヴの身辺警護を勤める。

1269年 26歳
ギュスターヴ領南方の砦で、襲撃にあう。モンスターとの戦闘で死亡。※南の砦でにて

少年期　青年期

紅いサソリ

この暗殺集団は金によって雇われ、金さえ出せばどんな依頼でも、誰の暗殺でも請け負うという。彼ら暗殺者のうち最も優秀な者は「アサシン」と呼ばれ、仲間内からも恐れられている。

この暗殺集団への連絡方法というのはまったくの謎で、誰にどのように依頼すればいいのかということすら知る者がない。ただ噂では、依頼内容を書いた紙を自宅に置いておくと、突然襲ぎの人間がやって来るという。これは眉唾物ではあるが、紅いサソリにまつわる神秘的な話からすると納得できないこともない。その話とは、紅いサソリの暗殺者たちは己のアニマの拡散を完全になくすことができる、というものだ。どうやら仲間同士では何か特別な認識方法を持っているようである。

しかし彼らの恐るべき暗殺術もギュスターヴには通じなかった。アニマを持たないギュスターヴは無意識にアニマの感応に頼らない肉体的な感覚能力を発達させており、そのためヨハンを襲った刺客を倒すことができたのである。

なお、彼らの訓練の中で最も非人道的と言えるのが、毒への耐性を持たせるために少量の毒を飲む、というものだ。これに耐えられなかった者は当然命を落とし、耐えられた者も一定の間隔で解毒剤を飲まない限り、その毒により命を落とすという。

護衛者ヨハン

ギュスターヴ13世に命を助けられたギュスターヴに助けられた後、ヨハンは自分の正体を全て明かすこととなった。サソリと知ると皆が恐れと軽蔑を露にしたが、ギュスターヴは自分の為に働かないかと持ちかける。

ヨハンの存在を知るものはギュスターヴにごく親しい者達だけだった。南方遠征を繰り返していたギュスターヴは当然敵も多く、常に暗殺の危険に晒されている。ヨハンはサソリの暗殺術を逆用し、常に姿を消したままギュスターヴに寄り添っていた。ある時、謁見を利用しギュスターヴに近づいた刺客がいたが、斬りつけようとした瞬間喉元から血を吹き出し息絶えた。目撃した兵士や官僚はその異様な光景にただ言葉を失うのみであったという。

覇王の影となり9年、サソリの毒は確実に身体を蝕み続ける。メルツィヒ砦でギュスターヴが窮地に陥ると、すでに死期を覚っていたヨハンは単身モンスターの群れの前に立つ。すでに主君も死を免れることはできないだろう。だが人を殺し続けてきたヨハンは、最後に人を守って死にたかったのだ。

Dyke　出身地　不明

ダイク



ダイクの出生は明らかでない。フリンの実子ではなく、3～4歳の頃に養子として彼に養われることになった。

フリンは術不能者であったが、ダイクは術を使うことができる。元々優れた素質を持っていたダイクは術も武芸もどんどん上達していき、15歳でギュスターヴ軍の術兵団に入隊。南方遠征で功績を上げ3年後には第1術兵団長に任命されるという抜擢を受ける。軍神ネーベルスタン亡き後のギュスターヴ陣営にとって、若年でありながら有能なダイクは貴重な人材であった。

1269年、ギュスターヴはメルツィヒ砦に駐屯していた。ダイクは後方で発生した反乱の制圧に赴き、そこで本国からの増軍と合流して砦へと帰還するところであった。しかし、途中でモンスターの大群に襲われ交戦。その後、近隣の村がモンスターに襲われているとの報を受けて急行するが、結局それらしき村を発見することが出来なかった。その間に砦はモンスターの急襲を受け壊滅する。

主君と義父を失ったダイクはヤーデ伯ケルヴィンの傘下に入る。しかしカンタール軍の侵攻によってハン・ノヴァを撤退する途中、軍を離脱。街に残る養母を助けるために燃え盛るハン・ノヴァへ向かう。

その後、彼の名が聞こえることはなかった。

	1250年 0歳	1254年 4歳	1265年 15歳	1268年 18歳	1269年 19歳	1270年 20歳	1289年 39歳
	少年期			青年期			晩年期
	誕生。出身地・両親は不明。	フリンの養子に。	ギュスターヴ軍に入隊。	第1術兵団長に任命される。	メルツィヒ砦がモンスターの襲撃を受け壊滅。主君ギュスターヴ、義父フリンを失う。 ※【南の砦で】にて、ハン・ノヴァへ帰還。ギュスターヴ没の報をもたらす。 ※【ギュスターヴの後継者】にてヤーデ伯軍に編入。	カンタール侵攻。ヤーデ伯軍、ハン・ノヴァから撤退。ダイクは途中で軍を離脱し、養母を救出するためハン・ノヴァへ。以後、行方不明。	野盗に襲われていた村を助ける為に戦い、命を落とす。

フリンとの出会い

ダイクがフリンと出会ったのは3～4歳の頃である。ギュスターヴがハン・ノヴァに移って新たな都市を建設している頃であり、当時フリンはロードレスランドやグラン・タイユ方面の諸侯に対する諜報活動を行っていた。

ある時、フリンはロードレスランドの寒村が野盗の住処になっていることを突き止め、討伐軍とともにその村へ向かった。その時、戦火に怯え震える幼少のダイクを発見する。ダイクはその村の子供ではなく、どうやら野盗にさらわれてきたものらしかった。

フリンはダイクをハン・ノヴァに連れ帰る。都城の一角に住居を得て暮らしていたフリンは、仲の良かった宮殿の侍女を自分の家に住まわせダイクの養育を任せた（正式な結婚はしていない）。ダイクは父に連れられ宮殿に上り、ギュスターヴやケルヴィンに“友人の息子”として可愛がられる。また、同世代であるヴァンアーブルと出会い彼から術や学問を学んだ。

ダイクは自分が実子でないことを知るとショックを受けるが、その後も養父母に一層の孝行を尽くした。自分が功を成すことが養父母への恩返しとし、軍に登用されると功績をあげることに尽力する。特に養母に対しては人一倍の孝心を持っていたようである。

ダイク痛恨の判断ミス

メルツィヒ砦に駐屯しているギュスターヴ軍は、主力は既に前線へ出ており、残りの軍も諸所で発生した反乱やモンスターの討伐に向かっていた。砦は一時的に手薄になったが、日をおかずダイクが後方から増援を連れて到着する予定であった。

ダイクは先に後方で発生した反乱を制圧すると、そこで本国からの増援部隊と合流するのを待って砦への帰途についた。少々遅れ気味の行程を気にしながら軍を進めていくと、突如大量のモンスターに急襲される。不審を感じつつもこれを撃退すると、今度は近くの村がモンスターに襲われているという報を受ける。ダイクは村へ急行しようとするが、一向にそのような村は見つからない。不安を抱いたダイクは砦へ急行する。

砦付近の森でヴァンを守って脱出してきた義父フリンと出会ったダイク。フリンはヴァンをダイクに預けると、主君のいる砦へ戻っていく。ダイクは軍を指揮して砦を包囲し、モンスターの殲滅にかかった。

夜明け。砦は壊滅し、主君と義父の姿はなかった。ダイクは敵の策に踊らされ、救援に間に合わなかった自分を責める。慰めるヴァンの声も、ダイクには聞こえていなかった…。

ヴァンアーブル



フィニー王国の宰相、シュタインの三男として生まれたヴァンアーブル（通称ヴァン）は、12歳という若さでギュスターヴ13世の従者を務めた。シルマールから「100年に1人の逸材」と称された彼は、術士としての才能はもちろん、政治的な手腕にも長けていた。ギュスターヴは前者よりもむしろ後者の能力を高く評価し、良き相談役としてヴァンを自分の側へ置いた。それはシルマールから託された大切な客人であると同時に、戦いを好まないヴァンの性格を考慮した人事であった。

1269年、南の砦でギュスターヴを失ったヴァンは、ファウエンハイムで養生しているシルマールに会うため、一時ヤーデ領に身を置く。それから数ヶ月後…、ヴァンに見取られシルマールは逝去するが、その際膨大な量の書物をシルマールより譲り受ける。

1272年、ギュスターヴ軍の再興に助力するため、ケルヴィンたちとの合流を果たしたヴァンは、ヤーデ伯軍の客将として、フィリップ3世やグスタフを影ながら支えていく。1306年にハン・ノヴァ条約が調印されると、ヴァンはヤーデ伯軍の客将を辞め、生涯を術の研究に費やしたという。彼が晩年に残した書物として、シルマールの研究をまとめた「理論術学」と、ギュスターヴ13世の生き様を記した「鋼志伝」がある。



紅いサソリシルマールとの出会い

ヴァンの父シュタインは学問を重んじる人であった。故に彼は、自分の息子がまだ幼き頃より様々な学問を学ばせ、跡取りとなるための資格を身に付けさせようとしていた。その中でもヴァンはズバ抜けた才能を有し、11歳の頃にはすでに「テルムの神童」と呼ばれるようになっていた。そんな折り、ヴァンは「術士になります」という書き置きだけを残し、家出同然のように行方をくらます。ヴァンに対する期待が大きかっただけにシュタインのショックは大きかったが、別にヴァンの行方を探すわけでもなく、結局の所長男が父の跡を継ぐこととなる。ヴァンが家を出た理由については明らかにされていないが、兄に対する負い目と、父に対するプレッシャーが大きかったのではないかと言われている。

11歳でシルマールの弟子となったヴァンは、まるでスポンジが水を吸うがごとく、教え込まれた知識を吸収した。しかし、ヴァンが12歳になると、当時63歳のシルマールは時折病床にふけるようになる。ヴァンがシルマールと共に過ごした日々は僅か1年余りだったが、その短い歳月の中でヴァンは術の何たるかを悟り得ていたという。その力を見抜いたシルマールは、ヴァンをギュスターヴ13世の元へ送り出した。

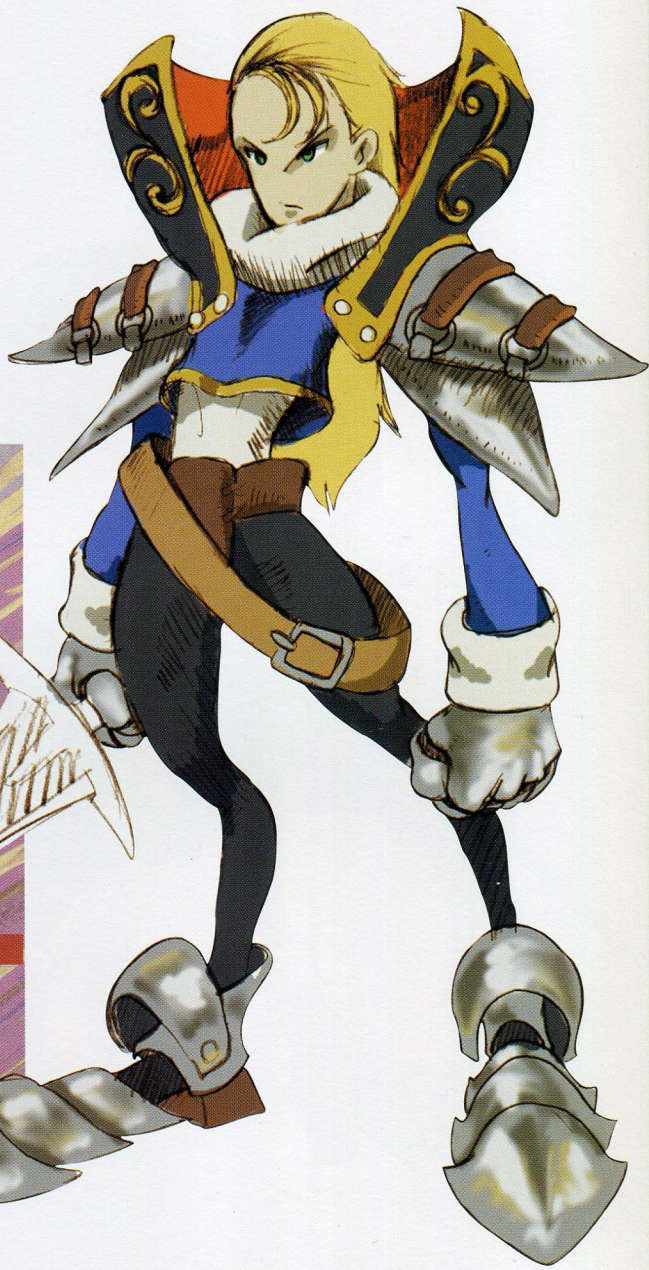
後継者を探す宿命

ギュスターヴ13世が逝去した後、ヴァンは彼の親友であるケルヴィンに“ギュスターヴの剣”を託そうとする。しかしその申し出を丁重に断ったケルヴィンは、「フィニー王家の血を受け継ぐフィリップ3世が“ギュスターヴの剣”の後継者に相応しい」と主張。もちろん、右から左に剣を譲るのではなく、ヴァンにフィリップ3世の見定め人になって欲しいと願う。以来ヴァンは、フィリップ3世の良き師、良き友として、彼に仕えるようになる。

ケルヴィン軍の客将となったヴァンは、時折暇をもらってはワイド領に足を運んだ。エッグと戦ったタイクーン・ウィルに会うためである。生前シルマールは、ヴァンにエッグの存在について語った。ヴァンはその話の真相を確かめるべく、ウィルの家を訪れた。そして、そのウィルとの出会いが、偽ギュスターヴの正体を暴くキッカケとなる。さらには、フィリップ3世に託そうとして果たし得なかった“ギュスターヴの剣”を、その息子であるグスタフに渡すことができた。もし、ヴァンにウィルとの交流がなければ、この偶然極まりない出会いはなかったと言える。ギュスターヴとウィル…。この2人の英雄と接点を持ったヴァンは、歴史の見届け人だったのかもしれない。

Gustav　出身地　不明

偽ギュスターヴ



エッグ入手以前の彼は南大陸にある小国の武人だったが、武勇を見込まれて北大陸の調査に派遣される。そこでエッグを拾い、二度と国には戻らなかった。エッグ入手後の世の中はギュスターヴの偽者がはびこっており、各地で反乱が起きていた。ギュスターヴの名を掲げれば反乱が起こしやすく、戦乱で大量のアニマが流出することに目をつけたエッグは、自分もギュスターヴの子孫を名乗ることに決める。そして人々の話から髪を金色に変え、メガリスを使い強力な部下を、後にエーデルリッターと呼ばれる精鋭たちを集めた。そしてギュスターヴの名を掲げ、ロードレスランドにて反ヤーデ伯軍勢として決起する。

鋼鉄兵を率いてチャールズ軍を撃破し、ハン・ノヴァを手中に収めると、次第にヤーデ伯によるロードレスランドの支配を面白く思っていない貴族や有力者たち、果ては野盗までを取り込み、その勢力を膨らませていく。だがデーヴィド率いる連合軍に敗北し、エーデルリッターを連れて北大陸へ逃走。目的の戦争により大量のアニマを吸収する計画はおおかた達成したので、残りは星のメガリスで補うつもりだった。だが、エーデルリッターたちを将魔に変えて融合し、そのアニマを取り込んで復活を謀ろうとしたその時、またもやナイツの邪魔が入ったのであった。

年代	
1306年	最後のメガリスでアニマを集め復活を狙うハン・ノヴァ達と最後の対戦。エッグはアニマを吸収し巨大化。ギュスターヴの剣により破壊される。
1305年	ハン・ノヴァの戦い。鋼鉄軍を率いてチャールズ軍と激突。チャールズ戦死。
1301年	【ハン・ノヴァの戦い】にてウィルがハン・ノヴァへウィルのアニマを喰し、サルゴンに始末を命じる。 ※【ギュスターヴの陣営へ】にて、サウスマウンドトップの戦い敗戦。北大陸の奥地へ逃亡。 ※【サウスマウンドトップの戦い】にて
1300年	サルゴンを石切り場のメガリスへ導き、最初のエーデルリッターに。 ※【エーデルリッター】にて
1297年	ギュスターヴの子孫と名乗りながら力尽きる偽者に出会う。ヴェスティアの酒場でギュスターヴの特徴を聞き、その子孫風に姿を変えた後、優秀な部下を探す旅に出る。
年代不明	国命により鉱脈調査隊の部隊長として北大陸へ。虫のメガリスにてエッグを拾う。東大陸へ渡る。 誕生

ハン・ノヴァでの評判

ギュスターヴの子孫として活動し始めたとき、エッグの作用で強大になっていたアニマは、カリスマ性となって人を集めた。ハン・ノヴァの元老会も疑いながらも偽ギュスターヴに対チャールズ戦を任せる程であった。ギュスターヴの名前とチャールズを破った戦闘力、鋼鉄兵の登用、そしてエッグによるカリスマ性でハン・ノヴァでは救世主扱い。実際に街の住民には崇められており、彼が通るだけで「ギュスターヴ様万歳。ギュスターヴ様、私達をお救いください」という声が聞こえるほどであった。

偽ギュスターヴの持つ剣

ギュスターヴの子孫を名乗った偽ギュスターヴが、常に携えているのがガラティーンという剣。引き出せるアニマが何か分からない未解明クヴェルである。しかし他の未解明クヴェルと同様に特殊な術を使えるという訳でもない。アニマに関してはまったく謎のクヴェルである。ただしその攻撃力の高さは折り紙つきで、彼の強さとともに剣の噂も広まっていった。

ガラティーンは実はギュスターヴが造った鋼の剣の話を聞いて、エッグの力で造り出したクヴェルなのだ。防御に重きを置きつつも他の術的要素は排除して、斬るという能力だけを特化させた剣なのである。それは鋼のギュスターヴの子孫という証のつもりで造られた剣であり、イメージ作りの効果は十分にあげていた。

エッグを拾ってなかったら

エッグを拾う前の偽ギュスターヴは南大陸の小国にいた青年将校だった。武力とディガー的な能力を買われ、北大陸での鉱脈調査に抜擢された。だが国力強化のためのクヴェル探しという名目と功名心が手伝い、虫のメガリスへ向かってしまう。もしメガリスを見つけたら、この地での独立を目指すという野心もあった。野心といえば、彼は東大陸での戦いに参加したかった。あわよくばヤーデ伯に変わり陣頭で指揮を取り、自分の力を大舞台で試したいという野望があった。そういう素質があればこそ、エッグはギュスターヴの名を騙り反乱を起こしたのである。エッグを拾わなかったら、北大陸に残りメガリスで何らかのクヴェルを手に入れ、自分の国を興したかも。もしくは母国へ帰りモンスターや野盗退治で武勲を揚げ、他国に名を轟かすほどの将校になっていたはず。エッグの影響とはいえ、チャールズを打ち負かした戦闘力と戦略は並大抵のものではないのだから。

サルゴン



幼少の頃から責任感が強くて、頼りがいのあるガキ大将的存在だった。度胸も腕っぷしも強い割に感情的ではなく、みなから頼られていた。出身地であるユニ村付近はモンスターも多く、10代の初めから大人たちに混じってモンスター退治などをして、剣の腕を磨いていた。14歳でエレノアに見出されてからは、ヴィジランツとして活動し始める。

エレノアが連れて歩きたくなるのもわかるような、また偽ギュスターヴが優秀な部下として選ぶのもうなずけるほどの素質の持ち主。剣技は若い頃から達者で天性の冴えを見せており、武力中心の戦い方をしてきた。だがエレノアに術を教わり、さらにエーデルリッターとして力を与えられてからは強烈にアニマが強まり、火の術が得意な戦士として名を馳せた。そして最終的には炎の将魔として、ジニーたちの前に立ち塞がるのである。

サルゴンは他のエーデルリッターのように完全に偽ギュスターヴに心酔してはおらず、その力と方向性に疑問を抱いていた。そして最後のメガリスにおいてエッグの本質を悟り得た彼は、エッグは滅ぶべきものとジニーたちに伝える。そして、自身もエーデルリッターとしてエッグとともに滅びるべきとし、ジニーたちに倒されることを望むのである。



エレノアとの冒険

ユニ村を偶然訪れたエレノアは、サルゴンのルックスと才能に一目ぼれし、冒険に出ないかと誘った。当時ガキ大将的存在で力を持て余しており、漠然とだが冒険の世界に憧れを持っていた彼は、二つ返事でＯＫ。エレノアからは冒険者の心得や技術、不得意だった術も手取り足取り教わった。炎の将魔になったのも、エレノアの影響なのかもしれない。

とにかくエレノアは育てがいのある若い男を見つけて、上機嫌だったに違いない。サルゴンはエレノアに対して外の世界に連れ出してくれた、何でも知っている綺麗なお姉様として、尊敬しほのかな恋心を抱いていた。

一緒に冒険して何年かすると、エレノアのほうから、もう独り立ちしなさいと別れを告げられた。その後は凄腕のヴィジランツとして活躍し、そしてエッグに目を付けられたのである。

ユニ村の英雄サルゴン

初めて偽ギュスターヴに会ったころは、すでにかなり力をつけた冒険者となっており、村のために自発的に有志を募って（戦力としては心もとないが）、石切り場のモンスター壊滅に出かけていた。村の人々も心配しながらも、サルゴンなら大丈夫、必ず無事に退治して帰ってくると信じていた。それほど大事に思われ、信頼されており、村のヒーロー的な扱いを受けていた。しかし石切り場でエーデルリッターになった後は村に戻らずに、メガリスから直接偽ギュスターヴの下について行動した。それを知らない村人たちは、いっこうに帰らないサルゴンのことを心配し、心から悲しんだ。

そのサルゴンが偽ギュスターヴの元でエーデルリッターとして活躍しているのを知ったときは、村中が大喜びした。村人の中にはサルゴンのもとで戦いたいと、ハン・ノヴァの兵士募集に志願する者も数多くいた。

エーデルリッター発祥の地

サルゴンが偽ギュスターヴに力を試された、石切り場のメガリス。星のアニマの宿るメガリスで、一番力のある者へ他の者のアニマを移す作用がある。この場所で他のエーデルリッターたちも同じように試され、試練に合格したのだ。そして強大な力を与えてくれた偽ギュスターヴに、忠誠を誓う盲目的な近衛兵になるのだった。

サルゴンはその中でも最初のエーデルリッターとして、また実力的にも一番の信頼を得ており、常に偽ギュスターヴの側にいた。

Charles　出身地　ヤーデ

チャールズ



ヤーデ伯ケルヴィンの嫡子として生まれたチャールズは、尊大で好戦的な人物である。それは貴族的なプライドの現れといえるだろう。わずか11歳でギュスターヴの南方遠征に従軍したチャールズは以降も戦乱の中で成長し、戦場に出て勝つこと、敵を討ち滅ぼすことこそ覇権への途という意識を固めていく。

彼個人の戦闘能力は非常に優れており、一騎当千の猛将であった。しかし軍を統率し戦況に応じて臨機応変に対処する能力を求められる将としては、その器ではなかったようだ。

チャールズから「名将」の誉を奪ったのはカンタールの存在である。ハン・ノヴァ撤退後、ヤーデは度々東大陸への進出を試みるが、常にカンタールが立ち塞がっていた。チャールズは1277年、第2次バケットヒル戦役において初めてカンタールと鉾を交えた。この戦いは総力戦となったが、結果は痛み分けで両軍は撤退を余儀なくされる。しかし、チャールズはケルヴィンの制止を無視してカンタール軍を追撃。これを読んで伏兵を配していたカンタール軍の返り討ちにあうという、屈辱的な敗北を喫したのである。以降、チャールズはカンタールを相手にことごとく敗退。屈辱だけを募らせていくことになる。

1305年。偽ギュスターヴ率いる反乱軍との戦闘で陣没。享年53歳であった。

年	歳	期
1252年	0歳	少年期
1257年	5歳	少年期
1263年	11歳	少年期
1266年	14歳	青年期
1271年	19歳	青年期
1274年	22歳	青年期
1276年	24歳	青年期
1277年	25歳	青年期
1280年	28歳	青年期
1282年	30歳	壮年期
1284年	32歳	壮年期
1288年	36歳	壮年期
1290年	38歳	壮年期
1292年	40歳	壮年期
1299年	47歳	壮年期
1305年	53歳	晩年期

少年期

ハン・ノヴァ、兵糧提供要請を拒絶。チャールズは討伐軍を出すが偽ギュスターヴ軍に敗れ戦死。※【ハン・ノヴァの戦い】にて

東大陸の駐留地、所領地の兵糧出資額を高める。

父ケルヴィン死亡。ヤーデ伯継承。

召還命令に父の名代としてグリューゲルへ。※【ケルヴィン最後の戦い】にて

カンタール死亡。父がハン・ノヴァで諸侯と盟約を結ぶ。※【カンタールの死】にて

グリューゲルでヌヴィエムと邂逅。※【カンタールの死】にて

ザントフールトで包囲され敗北。

再度ユノー海岸へ上陸。オート軍を撃破。

第二次バケットヒル戦役。

長男デーヴィド誕生。ロードレスランド再上陸。

結婚。

ハン・ノヴァから撤退。※【ギュスターヴの後継者】にて

ラウプホルツ戦役で大敗。石橋上の奮戦で有名になる。

初陣。グラン・ヴァレ遠征に従軍。

弟フィリップ3世誕生。母マリー死亡。

父ケルヴィン、母マリーの長男として誕生。

「赤天馬」の異名

チャールズが14歳の時、ラウプホルツへ出兵したギュスターヴ軍は敗北を喫し、撤退することになった。グラン・ヴァレを越えた本営に唇を噛みしめうち震えている少年がいる。チャールズの味わった初の敗北である。彼は石橋陥落の報を聞くと本営を飛び出し、ヤーデの手勢を連れ石橋へ突進した。

入口を封鎖しようとしていたラウプホルツの先発隊は敵の急襲を受ける。赤い戦衣をまとい鬼神の如く剣を振るい術を放つのは、見ればまだ紅顔の少年である。気勢を削がれた先発隊は支え切れず、列を乱して逃げ出した。チャールズは石橋の半ばまでそれを追い、敵の後続隊を見ると橋の中央に立ち塞がった。後続隊がその異様な状況に躊躇しているのと見て取ると、チャールズは再び手勢とともに突撃する。一撃で敵の部隊長を屠り、雪崩をうって逃げ出す敵をさらに追撃。そしてギュスターヴからの退却令が届くまで、石橋の上で戦い続けたのである。

この逸話は瞬く間に各勢力へ伝わり、チャールズはヤーデの紋章と戦衣から「赤天馬」と称され、恐れられるようになる。しかし、以降も数々の武勲はほとんど個人的なものであり、一軍の将としては最期まで賞賛を得ることはできなかったのである。

父に対する歯がゆさ

チャールズの敗北癖は、彼の戦略能力だけが問題ではない。そこには父ケルヴィンへの“歯がゆさ”から来る焦りが大きく関わっているのである。

それはギュスターヴ没後に明確な感情となって現れてきた。大義名分に拘り先手を取られてハン・ノヴァを失い、その後もギュスターヴの遺志とナ国の臣下という立場の板挟みから積極策に出ることのできない父に対する苛立ちである。チャールズはヤーデとワイドの全兵力をあげ、さらにナから兵を借り受けてカンタールに挑めば、必ず勝てると考えていた。カンタールさえ排除できれば、東大陸の覇権は手中に収めたも同然である。となれば、もうナの臣下である必要などない。新帝国を宣言して逆にナを属国に収めれば良いのである。また、もしナ国王が出兵を拒否したらその場で王を斬り捨ててもいいとまで思っていた。ヤーデは既にナの連合諸侯を糾合できるだけの実力があると確信していたのである。

しかし父はあくまでも立場や名分に執着し、カンタールと不毛な消耗戦を続けている。故にチャールズは尊敬する父のため、自分自身のために躍起になって戦い勝利を求めた。しかしそれが焦りを生み、カンタールに手玉にとられることとなったのである。

フィリップ3世



ヤーデ伯ケルヴィンの次男。長男チャールズはヤーデ領にとって大事な嗣子であり、その弟フィリップ3世には相続権がない。その事実を踏まえた上でギュスターヴは、マリーの実子であるフィリップ3世にフィニー王家を継いでもらいたいと考えていた。「フィリップ3世」という名は、そういったギュスターヴの願いが込められており、ケルヴィンの了承を得て付けられた名前である。ギュスターヴの意思はフィリップ3世が7歳の時に行われたファイアブランドの儀式によって証明されるが、確固たる覇権を獲得する以前だったために、この事実は公の場で発表されることはなかった。フィリップ3世の帝位は南方遠征が成功した後に公表するつもりでいたのだ。ちなみにこの計画を知っていた人物は、ごく少数の限られた身内ばかりで、カンタールもこの事実を知らされていた。これは後の帝位をスムーズに進めるための配慮であったが、ギュスターヴ死後カンタールによってこの計画は闇に葬られてしまう。

ギュスターヴはフィリップ3世を思いの外可愛がった。それに対しフィリップ3世も彼に好意を抱き尊敬していた。自分の息子グスタフに「ギュスターヴ」の名を付けのも、ギュスターヴの意志を後世に残したかったからなのかもしれない。

少年期　青年期　壮年期

1257年 0歳　父ケルヴィンと母マリーの次男として誕生。

1264年 7歳　ギュスターヴの手により、密かにファイアブランドの儀式を通過。この後ファイアブランドは彼の持ち剣となる。

1269年 12歳　ギュスターヴ、南の砦で襲撃され死亡。

1270年 13歳　カンタール、メルシュマン地方を統一。

1271年 14歳　唯一残ったケルヴィン軍もハン・ノヴァから撤退。炎上したハン・ノヴァへ、少数の兵を率い偵察。中央広場でドラゴン（元フィリップ？）に助けられる。※【ハン・ノヴァ炎上】にてケルヴィン軍に帰還し、ヤーデへ戻る。

1276年 19歳　兄チャールズに息子デーヴィドが誕生。

1277年 20歳　サクス・コバーグ家（南大陸のとある諸侯）のエカテリーナと結婚。

1280年 23歳　長男グスタフ誕生。難産だったため、出産後妻エカテリーナ死去。

1287年 30歳　グスタフにファイアブランドの儀式を受けさせる。

1288年 31歳　カンタール死亡。

1290年 33歳　ソールズベリの戦い。陣頭に立ち、ラウプホルツ軍を撃破。※【ケルヴィン最後の戦い】にて●●の戦いでの負傷が原因で死去。

1291年 34歳　フィリップ3世没。

チャールズとの関係

フィリップとチャールズはギュスターヴのことを尊敬していた。チャールズはギュスターヴの表面上の行為に憧れ、己の力によって覇権を手にしたかった。そしてフィリップはギュスターヴの理想に好感を持ち、術不能者たちの社会的地位を向上させ、サンダイルを平和な世界にしたかった。この2人の思想の違いは、時が経つに連れ徐々に大きな確執を生むようになる。

チャールズとフィリップ3世は微妙な関係にいた。チャールズはケルヴィンの長男であり、ヤーデ伯領を受け継ぐ資格を持つ。しかしその弟フィリップ3世は、兄の権力に勝るフィニー王家を継ぐ資格を有していた。自尊心の強いチャールズにとってこれは由々しき問題であり、耐えられない屈辱でもあった。チャールズがカンタールと戦っていたのも、自分自身の覇権を獲得するためであり、ギュスターヴ勢力の再興ではなかった。またチャールズは、主君であるナ国に対しても反抗の意を表しており、その大きすぎる野心は父ケルヴィンを困らせた。フィリップもそんな兄の性格を十分理解しており、フィニー王家を継ぐ姿勢を示さなかったが、尊敬するギュスターヴの意志を無視することもできず日々苦悩した。故にフィリップ3世はヴァンが託そうとするギュスターヴの剣を生涯受け取ろうとはしなかった。これ以上兄の嫉妬心を煽ることは、兄弟同士の争いを招く結果となり得たからである。

フィリップ3世の死

1292年、父ケルヴィンが死去すると諸侯との盟約が崩壊し、再びロードレスランドに争いが起こるようになる。そんな折り、ハン・ノヴァからヤーデに向け帰郷中のフィリップ3世は、野党らしき集団の襲撃を受ける。少数の護衛しか引き連れていなかったフィリップ3世は、ハンの廃墟に潜り込みチャールズからの援軍を待った。しかしその報を聞いたチャールズは、援軍を差し向けず、半ば見殺しという形でフィリップ3世は横死する。

その知らせた聞いたグスタフは、父の死をひどく悲しんだ。もちろんチャールズが援軍を出さなかった事実を知るよしもなかったが、若くして両親を亡くしたグスタフは半ばヤケになっていたと言える。それから3年後、チャールズの側近である兵士たちの会話を偶然耳にしたグスタフは、父が見殺しにされたこと知る。それ以来グスタフは、家を飛び出し自らの身分を捨て、庶民としての生活を始める。

David　出身地　ヤーデ

デーヴィド



チャールズの息子であり、ケルヴィンの初孫であるデーヴィド。父に似ず誠実さを感じさせる言動は、祖父譲りのものである。親子3代の中では一番政治的能力に優れ、また軍事面においても「鉄と術をミックスした軍」を編成するなどして、その才能を閃かせていた。好戦的で武力で物を言わそうとする父と違い、冷静で思慮深いデーヴィドは交渉ごとを得意とし心理戦も達者であった。デーヴィドが成人すると、父は会議などを息子にすべて任せっきりにして自分はもっぱら戦いの場へ赴いていた。

グリューゲルでの和平会議が難航するなか、突然父チャールズが偽ギュスターヴ軍に敗れ戦死したとの知らせが届く。諸侯が混乱する中、デーヴィドは一人冷静さを保ち会議を進める。父の死を単に悲しむだけでなく、それにより危機感を増した諸侯を束ね連合軍を結成し反偽ギュスターヴへの体勢を整えた。さらに祖父と父が固執していたハン・ノヴァ付近の権利を放棄することで和平会議自体をまとめることに成功。父の死を冷静に見つめた上での政治的配慮のある決断は、デーヴィドの政治手腕の優秀さの賜物であり、和平を願う心が他の誰よりも強いためである。そして自身が死ぬまでの50年間世界を平和に導き、その功績は千年後まで称えられた。

少年期　青年期

1276年 0歳
1280年 4歳
1288年 12歳
1290年 14歳
1291年 15歳
1292年 16歳
1297年 21歳
1300年 24歳
1303年 27歳
1305年 29歳
1306年 30歳

- 従兄弟グスタフ誕生。
- 父チャールズ、母マティルデの長男として誕生。
- 従兄弟グスタフ家を出る。
- 祖父ケルヴィン死亡。
- 叔父フィリップ3世死亡。
- ソールズベリの戦いに勝利。
- カンタール死亡。ケルヴィン、中原を制覇。
- 偽ギュスターヴ出現。
- 偽ギュスターヴ軍とサウスマウントップにて対戦。グスタフも戦闘に参加し共に戦う。勝利を収めるも、後に偽ギュスターヴは逃す。
- ※【ハン・ノヴァの戦い】にて
- ハン・ノヴァ近郊で、父チャールズと偽ギュスターヴの軍が激突。父チャールズ戦死。
- ※【ハン・ノヴァの戦い】にて
- 偽ギュスターヴ軍とサウスマウントップにて対戦。グスタフも戦闘に参加し共に戦う。勝利を収めるも、後に偽ギュスターヴは逃す。
- 後にハン・ノヴァ条約と呼ばれる和平条約を正式調印。「デーヴィド宣言」と呼ばれる演説を行う。
- ※【サウスマンドトップの戦い】にて
- グリューゲルでの和平会議に参加。
- ※【和平会議】にて
- グスタフは偽ギュスターヴを追って、北大陸奥地へ。
- グスタフらがエッグと最終対決。エッグを撃破。
- デーヴィドが亡くなるまでの50年間世界は穏やかに「正され」後年「デーヴィドの平和」と呼ばれたとたえられる。

鉄と術をミックスした軍

偽ギュスターヴの鋼鉄兵に対抗すべく、編成された新型の軍隊。デーヴィドが独自に考え出したというよりは、強力な鋼鉄兵に対抗するために必然的に編み出されたものであった。ギュスターヴ13世以降の軍略家（カンタールやチャールズなど）が誰も為し得なかった所業であり、無敵と言われた鋼鉄兵をさらに一歩進ませたその編成は革新的とうたわれた。

実際にそれ以後の戦闘のあり方を変えるような戦法であり、その意味でもデーヴィドは後世に名前の残る人物として評価されている。

グスタフ

8年前に家を捨てたはずの従兄弟のグスタフが偽ギュスターヴ軍との戦いに、助太刀として急遽現われたときはデーヴィドにとって大きな精神的支えとなった。結局彼一人では戦局を左右するような戦力にはならなかったが、グスタフが助けに来てくれたという事実と世界最強と詠われる2本の剣を振りかざし戦う姿はデーヴィドにとって非常に頼もしいものであった。

そして戦いに勝利した後「戻ってこないか、ともに世界を治めよう」と誘うが、グスタフの返事は否だった。しかしデーヴィドは落ち込まなかった。その返事は百も承知の上での誘いである。兄弟同然に育ったグスタフの家出を寂しく思っており、再会の喜びに任せてつい口から出てしまった言葉であったのだ。

デーヴィドは生涯を貴族としてその責務をまっとうし、世界を平和に導いたが、グスタフのような生き方に憧れていた部分もあったかもしれない。

父チャールズと祖父ケルヴィン

軽率なところもあったが豪胆で行動力のある父チャールズを、デーヴィドは決して嫌いではなかった。そして幼い頃から、好戦的で勇猛だった父の戦う姿を見て育った。残念ながら父は敗戦も多かったが、そこからでも用兵学を学ぶことのできる頭の柔軟さを持っていた。デーヴィドはサウスマウンドトップで華々しい戦績を上げるが、それが陣頭に立ち出陣した最初で最後の戦場となる。

デーヴィドは祖父ケルヴィンのことを、年老いても優雅であり礼儀を重んじ誰からも信頼されるという、貴族のあるべき姿として尊敬し見習っていた。しかし親友ギュスターヴの遺志を継ぐためとはいえ、生涯争い続けた姿には疑問を感じていた。その点デーヴィドは貴族として民のことを第一に考えることのできる人間であった。

ヌヴィエム



生まれて間もなくカンタールがメルシュマン地方を統一したため、大貴族の娘として不自由なく暮らす。14歳のときからナ国宮廷へ礼儀作法の修行のため2年間逗留し、ショウ王と懇意になる。そして15歳のときにチャールズと出会い、事件は起こる。そのときは取りたてて問題にはならなかったが、後に大きな余波を残すことになる。

ヌヴィエムはそのときに生まれて初めて味わった屈辱を忘れることができなかった。それまでは子供が大勢いるとはいえカンタールの娘として、屈辱を感じることなく生きてきた。それがナの宮廷で敵対国ヤーデの皇太子とはいえ礼を逸した言動をされ、あまつさえ犬呼ばわりされるとは。それ以降の人生でも感じたことのない最大級の屈辱だった。そしてケルヴィンが中原を制覇し、あのチャールズが覇王面していると思うと怒りは沸点に達し、ヌヴィエムを動かした。ラウブホルツの進軍を扇動し、ナ国ショウ王の不信感を煽り、ヤーデを窮地に追いやることに成功する。ヌヴィエムは私怨を晴らしたがその結果、東大陸はまたもや混沌とし長い戦乱の時を迎える。

しかしそのことが原因で養女プルミエールは家を出てしまう。ヌヴィエムはいたく後悔して、デーヴィドと協力してメルシュマン地方の平和に貢献するのだった。

1269年	0歳	少年期	宮廷でチャールズに侮辱される。 ※【カンタールの死】にて ナ国の宮廷へ礼儀作法の修行に。
1270年	1歳		カンタール、メルシュマン地方を制覇。
1283年	14歳		父カンタール、母ヒルドガルドの間に生まれる。カンタールの9番目の子供。
1284年	15歳	青年期	プルミエール、エッグを撃破。
1286年	17歳		ハン・ノヴァの戦いにてチャールズ戦死。プルミエール、グスタフと出会う。 サウスマウンドトップの戦いに北方軍を参加させる。 「デーヴィド宣言」が唱えられる。 後任に任せて野に下る。
1288年	19歳		カンタール死亡。多くの領土を相続。 ※【カンタールの死】にて ケルヴィン、中原に覇権を確立。
1289年	20歳		カンタールに23番目の子供誕生。ヌヴィエムがプルミエールと命名。誕生から半年後、父カンタールにプルミエールを引き合わせ、自分の養女に。
1290年	21歳		ラウブホルツ公エドムンドを訪ね、煽動に成功。 ナ国ショウ王と面会し、ケルヴィンへの召還命令を促す。 ※【カンタールの死】にて
1292年	23歳		ソールズベリの戦い。
1301年	32歳	壮年期	プルミエール家出。軍を起こしメルシュマン制定に向け動き出す。 ケルヴィン死亡。
1305年	36歳		プルミエール、グスタフと出会う。 サウスマウンドトップの戦いに北方軍を参加させる。 「デーヴィド宣言」が唱えられる。 後任に任せて野に下る。
1306年	37歳		プルミエール、エッグを撃破。

尊敬する父カンタール

ヌヴィエムはメルシュマン地方では英雄の父カンタールを非常に敬愛し慕っており、暇さえあれば父のもとへ通っていた。彼女は貴族らしい気品さと気高さ、そしてハッキリとした物言いでカンタールの覚えも良かった。父親から見ると気の強さも可愛らしく思えたものだったが、プルミエールとの面会のときの剣幕にはさしものカンタールも少々慄いてしまうほどだった。また17歳で生まれて間もない妹を養女にすることにも驚かされた。ヌヴィエムとしては、父にはいくら多いとは言え自分の子供を蔑ろにするようなことをして欲しくはなかったのである。

それほど父カンタールに憧れを抱いていたヌヴィエムは、父の面影を追い求めすぎて婚期を逃したと言える。もちろんあの気の強さと卓越した政治手腕も大きな原因ではあるのだが。

メルシュマンの平和に貢献

プルミエールの家出を契機に目の覚めたヌヴィエムは、旧臣たちを使い軍を起こす。オート侯家へのこだわりはもうない。肉親同士の争いを鎮めるための進軍であった。本来は戦いたくないが、内乱を治めるための戦いが自分の使命と感じていた。プルミエールへの償い、私怨で戦争を起こしたことへの償いの気持ちも強かった。

内乱に辟易した有能な旧臣たちは、骨肉の争いに一切関わらなかったヌヴィエムのもとに集合していた。その旧臣たちの指揮する統制の取れた軍と、利益に目の眩んだ烏合の衆では比べ物にならず、圧倒的強さで兄弟たちを駆逐していく。内乱を鎮圧すると、次々に捕縛した領主・貴族に処罰を下す。大半はヌヴィエムにとって血を分けた兄弟姉妹だったが、彼女は無慈悲とも思える様子で処刑を即断していった。それはオートの血筋が混乱を招いたことへのケジメであり、償う意味を込めつつ、あえてヌヴィエムが自らの手で親族に罰を下したのである。後任の領主は信頼のおける臣を選出し、オートとは無関係の人物を就任させた。

メルシュマンを平定したヌヴィエムはハン・ノヴァ反乱軍に対する連合軍の動きを見て、メルシュマンの諸侯代表の立場で北方軍編成の命を下す。もはやヤーデ伯に対する怨恨はなく、積極的に連合軍編成へ呼応した。結局北方軍は敗退したが、結果的には反乱軍の戦力を減らし連合軍勝利に貢献する形になった。世界平和の訪れを予見したヌヴィエムは、自ら当主を退き野に下る。血の誇りと怨恨によって支配された半生を取り戻すかのように、民間で静かな余生を過ごしたという。

サブ・キャラクターズ

Sub Characters

時代の狭間に生き、歴史を織り成した人間達。ある者は激しく、ある者はひっそりと世を彩った。果たした役目は違うが、彼等が残した証は消え去ることはない。その者達が残した足跡を追ってみよう。

ギュスターヴ編

1220年　ギュスターヴ誕生
1227年　ギュスターヴ追放
1227年　故郷を離れて
1232年　ギュスターヴ12才
1235年　ギュスターヴと鍛冶屋
1235年　ギュスターヴ15才
1236年　再会
1239年　病床の母
1240年　ワイド奪取
1242年　ギュスターヴと海賊
1245年　父の急逝
1247年　上陸
1248年　バケットヒルの戦い
1248年　兄弟再会
1249年　ハン・ノヴァ建設
1255年　ファイアブランドの悲劇
1260年　暗殺者ヨハン
1264年　将軍の思い出
1269年　南の砦で
1269年　ギュスターヴの後継者
1271年　ハン・ノヴァ炎上
1288年　カンタールの死
1292年　ケルヴィン最後の戦い
1300年　偽ギュスターヴ
1301年　エーデルリッター
1305年　和平会議
1305年　ハン・ノヴァの戦い
1305年　サウスマンドトップの戦い

鍛冶屋



ヤーデの町で古くから鍛冶屋を営んでいる職人。ギュスターヴに鍛冶の技を伝え、共に鋼の剣を造った。

野盗集団

術の素質がある子供を狙う人さらい組。フリンを連れ去ろうとしたがギュスターヴに阻止される。何のために子供を狙うのかは不明。女が頭目らしい。

Secondary Role －1－

貧民街の長…行くあてのないギュスターヴ親子を、風雨をしのげる仮の住居へ案内した。貧民街をまとめている術不能者の老人。
スイ王…国外追放となったギュスターヴ親子をヤーデに住まわせた。その真意は不明。
ルナストス…シルマールの術士の素質をいち早く見出し、自分の許で修練をさせ才能の開花を手伝った。本人も優れた術者ではあるが、大きく歴史の表に出ることはなかった。

トマス卿



ケルヴィンの父であり、ヤーデの統治者。追放されたギュスターヴ親子を見守り、協力を惜しまなかった。

ワイド候



若くして領主の座についたが、自分の配下を信頼できずにギュスターヴの策に陥り、身の破滅を招いた。

フィリップ２世



父が果たせなかった儀式を成功し、時期フィニー王となるはずだった少年。幼くして刺客の凶刃に倒れる。

バット＆船長



銀帆船団という交易船の乗組員とその大将。バットは頭が切れ、剣の腕もかなりの男。船長も豪胆で誇り高い傑物。正体は海賊団だが交易には命を賭け、真剣に取り組んでいた。ギュスターヴを仲間に加え、共に航海をする。

建設屋



ハン・ノヴァ建設チームの一員。覇王の影に必要以上に怯えながらも、命がけでプランを説明し快諾を得る。

ユーダ＆サソリの首領

暗殺組織「サソリ」の一員とそれを束ねる謎のボス。ユーダはヨハンと共に組織の一員となり、後に組織に背を向けたヨハンを刺客として追跡する。首領は組織随一の暗殺士。

エドムンド



ラウプホルツ公主。中原に覇を唱える器ではないが、ヌヴィエムの口車に乗りヤーデ制圧に乗り出す。

ショウ王



ナ国王としてケルヴィンと友好関係であったが、ヌヴィエムの諫言で国の未来を憂い、ヤーデ統括に出る。

グレタ＆ワッツ



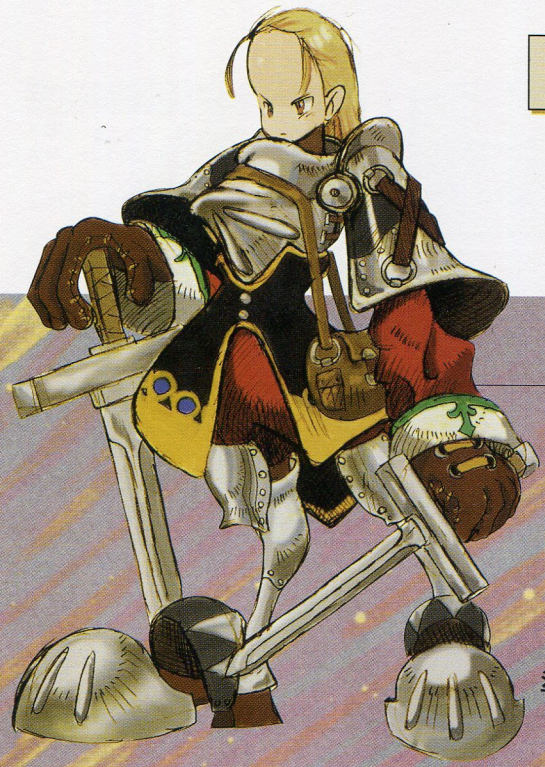


サルゴンと同郷の若者達。モンスター退治に赴いた地で、謎のメガリスの作用により原生生物となる。

Secondary Role －2－

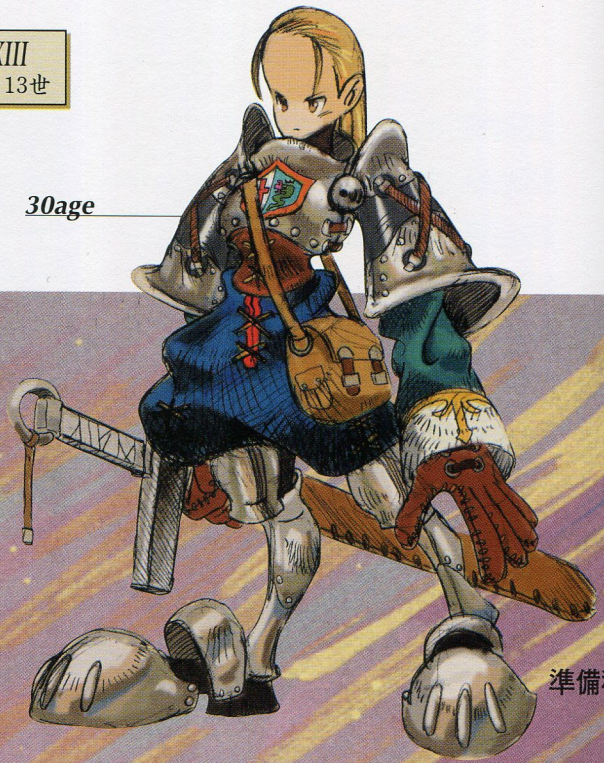
商船隊三銃士…銀帆船団を敵視する商船隊のメンバー。粗野で下品だが腕っぷしは強い（ギュスターヴとバットには勝てないが）。仲間内に「反省会」という謎の会が存在する。
銀帆船団の詩人…粗暴な容姿の奥にガラス細工より繊細な心を持つ海賊。いつも遠い目をしていて、心のままに詩を奏でる。
ゴリラづらの男…ワイドに滞在中の銀帆船団の一員。子供のリクエストにゴリラを演じる、ふところの広い人物。すこし毛深い。
フォーゲランの酒場の娘…町の酒場で働いている、言葉の語尾を「～ある」と話す少女。名前はミランシアという。この言語形式は自分で完成させたもので、流行らせようとしているが、ダメらしい。

Gustav XIII
ギュスターヴ13世



15age

準備稿



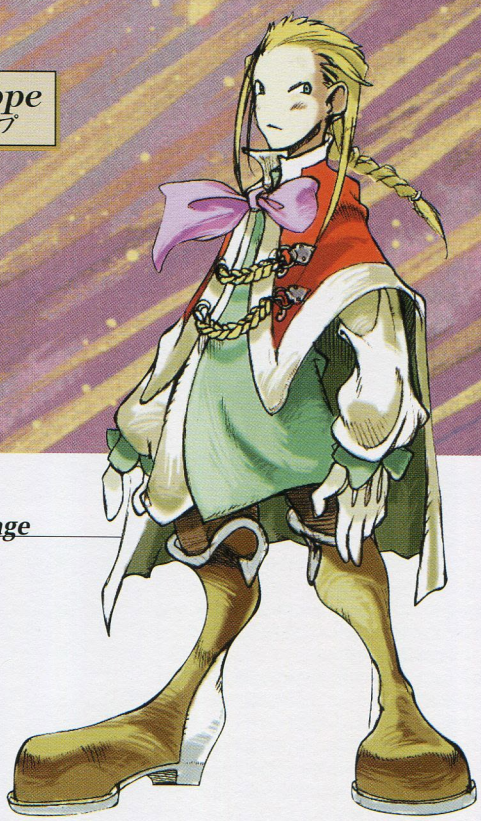
30age

準備稿

Philippe
フィリップ



17age



26age



Gustav XII
ギュスターヴ12世

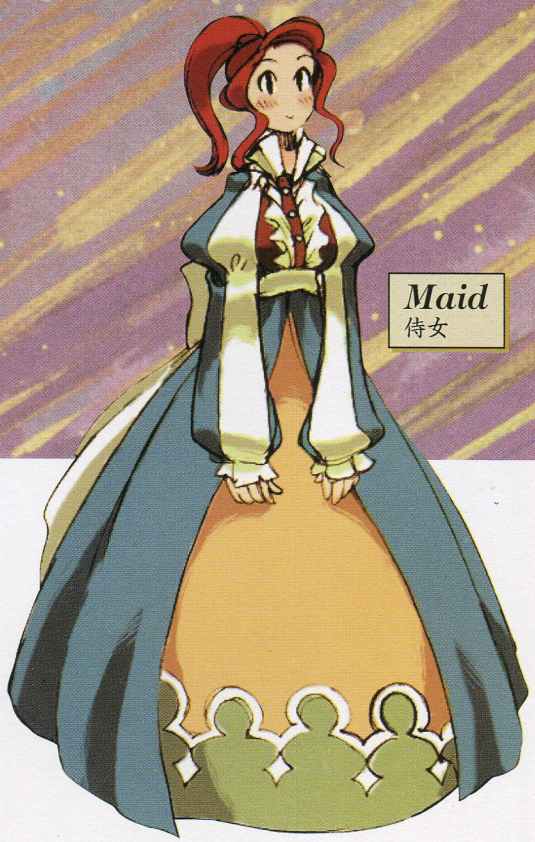
戦闘服



Guard
衛兵



Secretary
書記官



Maid
侍女

ウィル・ナイツ編
シナリオ総覧
William Knights
Scenario general remarks

ナイツ家とエッグ　対決の系譜

謎のクヴェル・エッグにまつわるキャラクター列伝

歴史の転機になったわけではないし、後世の記録に残ったわけでもない。しかし、そこには世界の危機があり、世界を救った英雄がいた。これは、人類に有害な意志を持ったクヴェル「エッグ」と、運命のディガー一族「ナイツ家」の対決の物語である。

劇中シナリオ

400万年前 因縁の種

1224～1239 エッグとナイツ家の邂逅

1235　ウィルの旅立ち
1236　大砂漠のメガリス
1238　潜入！アレクセイ一味
1239　対決！アレクセイ

1239～1257 ウィルの死闘

1244　鉱山にて
1246　グラン・ヴァレを越えて
1247　タイクーン・ウィル
1251　鉱山にて
1256　アニマ教の贄
1257　ウィル対エッグ

400万年前　1220　1230　1240　1250

エッグ所有者：大砂漠のメガリス　ニコラ・ゼルゲン　ヘンリー・ナイツ　アレクセイ・ゼルゲン　デレク

事変

エッグの歴史

400万年前　エッグ誕生、封印

1224　ニコラがエッグを入手
　　ヘンリーがエッグを入手
　　アレクセイがエッグを入手
1228　アレクセイ一味がニーナを撃退
1238　ウィルと会う
1239　ウィルに敗れ洞窟の底へ
　　デレクがエッグを入手

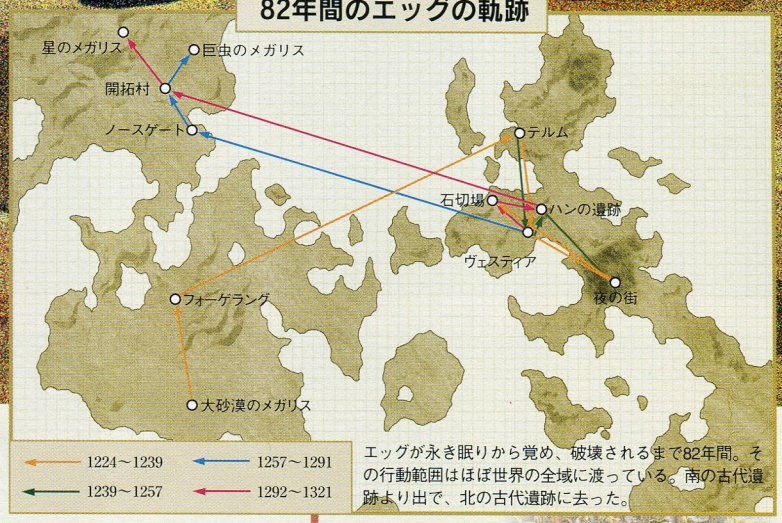
1247　アニマ教徒になり潜伏
1256　アニマ教本部を脱出
　　オルフェがエッグを入手
1257　ウィルに敗れ海に沈む

ナイツ家の歴史

1224　ヘンリーが大砂漠のメガリス発見
　　ヘンリーがエッグを発見
　　ヘンリーとキャサリンが死亡
　　ウィルがコクラン家に引き取られる
1225　ニーナがエッグを攻撃
1235　ウィルがハンの遺跡探索
1236　ウィルが大砂漠のメガリス探索
1238　ウィルがアレクセイとの接触を試みる
1239　ウィルがアレクセイと対決

1244　ウィルが鉱山にて貧労する
1246　ウィルがヴァイスラントを目指し旅立つ
1247　ウィルが氷河メガリス探索
　　タイクーン・ウィルと呼ばれる
1251　スヴェルドルフ鉱山崩壊
1253　ウィルがシルマールと会見
　　ウィルがワイド移住
1255　リッチ誕生
1256　ウィルがアニマ教本拠地潜入
1257　ウィルが夜の町から海賊船潜入

82年間のエッグの軌跡



エッグが永き眠りから覚め、破壊されるまで82年間。その行動範囲はほぼ世界の全域に渡っている。南の古代遺跡より出で、北の古代遺跡に去った。

1257～1291
リチャード跳躍



1292～1321
長き闘争の終焉



1275 樹海へ
1276 モンスターの巣へ
1277 生命の木の島
1280 化石洞窟へ
1285 あの空に虹を
1290 エッグ再び

1291 ミスティの企み
エッグとの死闘
1301 エーデルリッター
1305 ジニーの旅立ち
ジニーの冒険
巨虫のメガリス
エッグを追って
ギュスターヴの陣営へ
サウスマウンドトップの戦い
1306 北大陸奥地へ
最後のメガリス

1260 1270 1280 1290 1300 1310

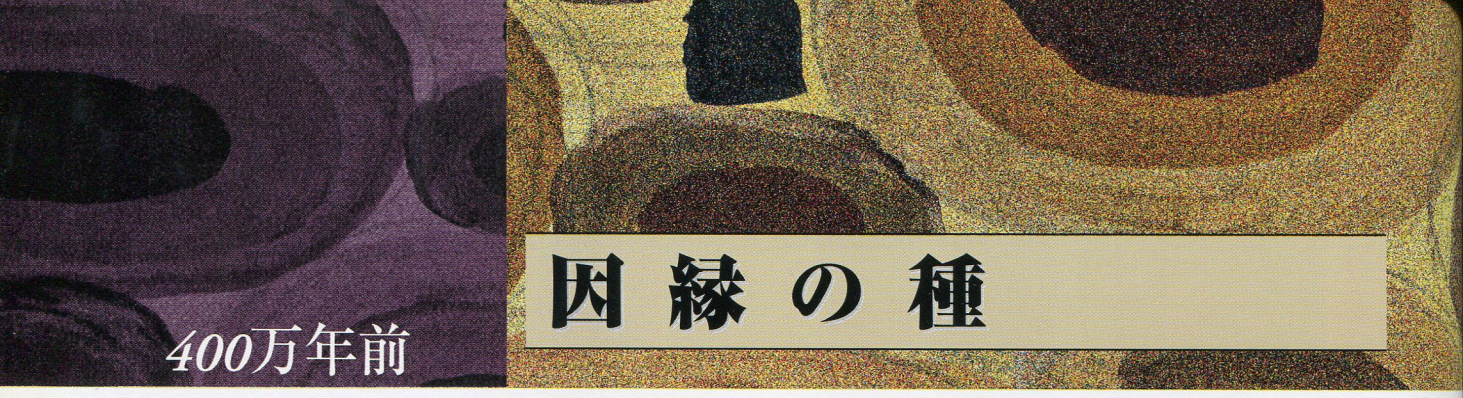
オルフェ （海底をさまよう） ミスティ リッチ 偽ギュスターヴ

1271 ミスティ誕生
1275 ミスティがエッグを入手
1277 ヴェスティアでリッチと会う
1290 リッチと再会
1291 骨の遺跡にアニマ獣を配置
リッチに憑依しようとして失敗

1297 とある青年将校がエッグを入手
1300 偽ギュスターヴになりすます
1301 サルゴンをエーデルリッターに加える
1305 ハン・ノヴァの戦い勃発
サルゴンを差し向ける
サウスマンドトップの戦い勃発
1306 北大陸へ逃れる
ナイツと最後の戦い

1271 リッチが家を飛び出す
1275 リッチが樹海探索
1276 リッチがモンスターの巣探索
1277 リッチが生命の木の島探索
リッチがミスティ発見
1280 リッチが化石洞窟探索
1285 リッチが散水塔探索
1290 リッチがミスティと再会
1291 リッチが骨の遺跡探索
リッチがエッグと戦い自決
ジニー誕生。ウィルが命名

1294 ラベール没
1305 ウィルがテルムへ
ジニーがウィルを追って家出
ジニーが大ミミズの穴探索
ジニーが巨虫のメガリス探索
ジニーがテルムへ
ジニーとウィルがハン・ノヴァへ
ジニーとウィルがサウスマンドトップへ
1306 ジニーとウィルが北大陸へ
ジニーとウィルが星のメガリス探索
エッグと最後の戦い
1321 ウィル没



400万年前

因縁の種

エッグ誕生の秘密と、大砂漠のメガリスに封印されていた理由。物語中最大の謎を解くカギは、400万年の昔人類誕生の遥か以前に隠されていた。人類より先にサンダイルの大地に暮らしていた謎の種族。彼らがエッグを残した目的とは？

① エッグ誕生、封印

400万年前 エッグ

関連シナリオ　なし。ゲーム開始の遥か以前

発端　人類がその原始的な姿を現すよりも遥か以前、サンダイルには人類の想像力などでは到底推し量れない程に発達した術文明があった。その文明を築き上げた種族がどういったものであったのかは定かではないが、永く繁栄した彼等の文明もやがて寿命を迎え、種族絶滅の危機が訪れる。

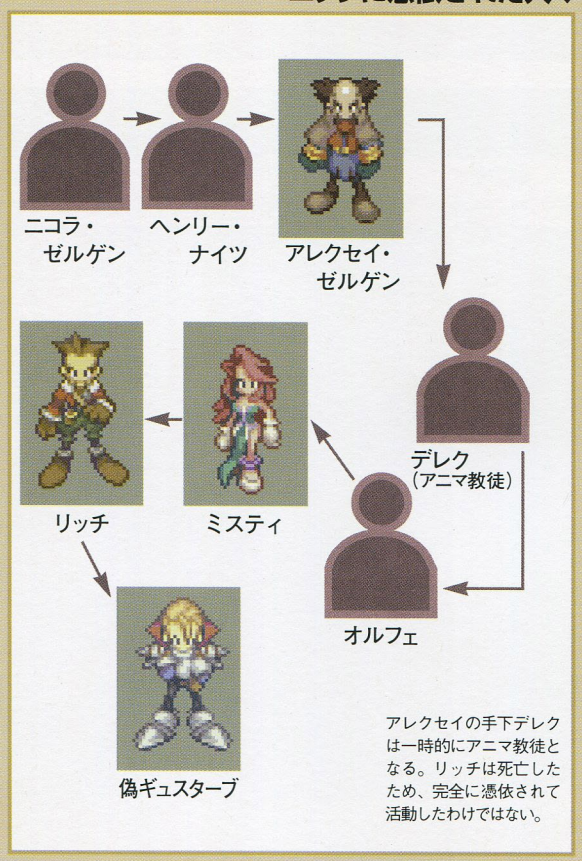
経緯　その文明の高度な分析能力により、種の絶滅は避けられないことがわかった。そこで考えられたのが、彼ら先住種族の知識や意志をクヴェルに込めて残しておき、後に生まれるであろう文明の中に復活しようという計画である。そのために作られたクヴェルがエッグなのだ。こうして、将来生まれる文明のすべて、あるいは一部を乗っ取るという恐るべき使命を帯びたクヴェルが、南大陸の施設の中に保存されたのだった。

その後　彼らにとってその時期はいつでもよかったのだが、エッグが発掘されるのは封印から400万年後の出来事になる。エッグが安置されていたところはすっかり砂漠になってしまい、先住種族は予測の通り絶滅していた。

KEYWARD エッグ　手にした人間の意識を乗っ取る

エッグはファイアブランドなどと同じく、クヴェルの一種である。他のクヴェルと決定的に違うのは、自らの意志を持っているということだろう。能動的な思考の意志のほかに、記憶などの知識やそこから引き出される能力も併せ持っている。この意志と知識は、エッグを作り出した先住種族の何者かがエッグに込めたものだ。つまりエッグは身体さえ持てば、先住種族の力を発揮できるのである。そしてエッグにはそのための能力も備わっている。知的生命体の好奇心を喚起し、エッグを手に取らせてその生命体の意志をエッグの支配下におく能力だ。すなわち身体を乗っ取ってしまうのである。その生命体の身体と知識を手に入れたエッグは、さらに自らの能力を付与して術エネルギー（人類がいうところのアニマ）を集める活動を始める。そして、先住種族の復活に尽力するのだ。エネルギー収集の手段については具体的な指示を受けているわけではないので、エッグが自分でその時代の文明を学習し、最適と思われる方法を模索することになる。エッグは基本的には身体を選ぶことをしない。ただし、身体の持ち主の能力があまりにも低いと、アニマが暴走してしまうのは他のクヴェルと同じ。持ち主が変わると前の持ち主を殺してエネルギーを吸収するという性質もある。また、エッグは学習能力が高く、同じ失敗はしないし、同じ手段はとらない。鉛の棺を出て以降、様々な人物の間を転々とし、ナイツ家に敗れるたびに作戦を切り換えてきた柔軟さはこの特性からきたものである。

エッグに憑依された人々



アレクセイの手下デレクは一時的にアニマ教徒となる。リッチは死亡したため、完全に憑依されて活動したわけではない。



年代	エッグの歴史 出来事	エッグ所有者	ナイツ家の歴史 出来事	ゲーム内シナリオ
400万年前	① エッグ誕生、封印	大砂漠のメガリス		
	（先住種族絶滅）			
	（南大陸で人類誕生）			
250万年前	（道具誕生）			
170万年前	（直立猿人の登場）			
12万年前	（現生猿人の登場）			

KEYWARD ナイツ家

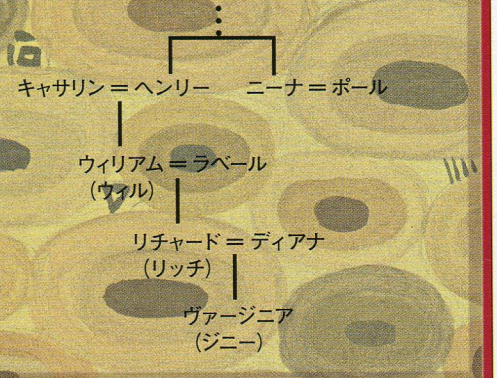
代々優秀なディガーを輩出

エッグを発見し、エッグに殺され、エッグと戦い、エッグを破壊する…。望むと望まないに拘わらずエッグと密接に関わることになり、期せずして世界を救うという宿命を背負うことになったナイツ家。ほとんどがディガー、あるいはヴィジランツという冒険家の一族であり、その家系には高名なディガーが何人も名を連ね名血を誇っている。事実、エッグが眠る大砂漠のメガリスを発見したヘンリーも非常に優秀なディガーである。このメガリスはそれまで実在が確認されていない伝説上の存在であり、他にメガリスのない南大陸という土地ゆえにこれを探索するものは皆無であった。エッグとの関わりさえなければ「タイクーン」の称号を得ることは間違いのない大発見だったのである。

この発見から23年後、ヘンリーの息子ウィルがタイクーンとなった。その4代前にはタイクーン・エディ、3代前にタイクーン・チャーリーと、現在のナイツ家に伝わるだけでも3人のタイクーンがいる。しかし、シビアな現実主義者の多いディガー社会では、タイクーンの名声といえど一代限りのものであり、本人が死亡すればあっという間に風化してしまう。例え近年に3人のタイクーンを輩出した家系であっても、それが常に敬意の理由になるとは限らないのである。

ナイツ家の人間は楽観主義の性向が強く、概してとかく行動的である。劣等感をモチベーションにしていたリッチのようなタイプは珍しいが、家を出て以降の彼の表立った行動は楽観主義的であり非常に積極的である。少々度が過ぎている感はあるが、これもナイツ家の典型ということができるだろう。また、ウィルやリッチが“誰かのために”という真摯な行動基準を持ち合わせているのに対し、ジニーは（その年齢ゆえともいえるが）自己の興味や楽しみを優先する傾向が強い。しかし最後にエッグと対峙するにあたって、恐怖を克服し使命感を燃え立たせる彼女の姿に連綿と受け継がれてきたナイツの血を確信することができる。

エッグと戦ったナイツ



ナイツ 三代

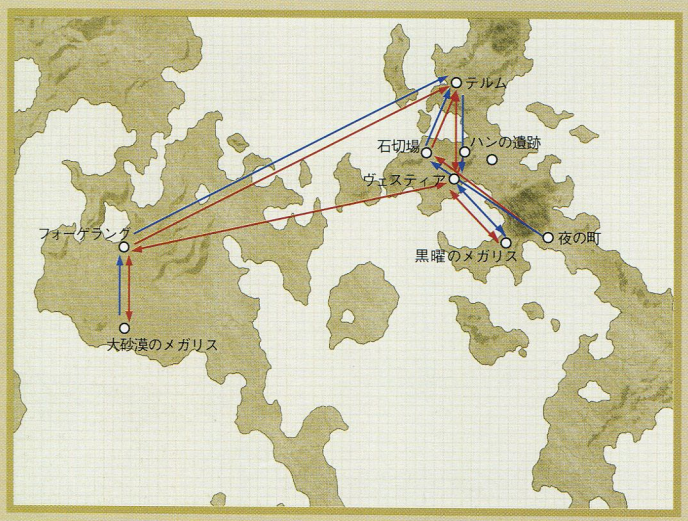




エッグとナイツ家の邂逅

1224〜1239

400万年の永き眠りから、魔性のクヴェル「エッグ」がついに覚醒。同時に因縁の家系となるナイツ家との邂逅を果たす。後に100年戦争と呼ばれる戦乱の世は幕開け間近。その裏に、もう１つの危機があり、もう１人の英雄がいたのだ。



凡例
ナイツ家
エッグ

1224〜1239 エッグとナイツのおおまかな軌跡

ウィルはまだ新米のディガーながら、まわりを固めるメンバーが強力なので、東大陸からいきなり南大陸まで足を伸ばしている。ウィルとエッグの出会いは計３回。ウィルはヴェスティア〜石切場とエッグを追跡している。



① ヘンリーがエッグを発見

1224 ナイツ家

シナリオとの関連 ウィルの旅立ちの11年前

発端 すでに一流ディガーとして名を馳せていたヘンリーは、次の冒険の舞台をメガリス伝説の地・南大陸に定め、仲間を募っていた。しかしメガリスは無いと思われている南大陸に行きたがる冒険者はおらず、計画準備は難航。結局、冒険に加わったのはゼルゲン３兄弟だけだった。彼らはディガーとしては評判が悪く大した実力もなかったが、単独行の危険を冒すよりは、という判断で４人のパーティ結成が決定する。

経緯 パーティはフォーゲラングを発って一月以上も砂漠でさまよい、砂煙の向こうにメガリスを発見。さっそく内部に踏み込むものの、クヴェルはおろかモンスターの姿すらもなく、最奥部に異様な棺があるだけだった。敏感なヘンリーは、周囲のアニマをメガリスが吸収し棺に送りこんでいることに気づき、全員をフォーゲラングまで撤退させる。そして、探索を続けることの危険性を３兄弟に説いた。しかし、ゼルゲンたちは耳を貸さない。大口論の末にメガリスの機能を止めるための装備を持ち、３人だけで再び大砂漠へ出かけてしまう。３人がかりでなんとかメガリスの機能を停止させると、アレクセイの指示で次男のニコラがエッグに手を伸ばした。アニマ的素養に乏しかったニコラにエッグを制御する力はなく、アニマが暴走して３男ピーターが消し飛び、ニコラも左手の先を失ってしまう。これが400万年ぶりのエッグ降臨の瞬間であった。ニコラはエッグに憑依され、アレクセイを引き連れてフォーゲラングに戻る。街に着くとニコラはさらに暴走し、近づく人間を殺傷し始めた。駆けつけたヘンリーがエッグの存在を察知し、金属の棒でエッグを叩き落とすことに成功する。直後にニコラはアニマを解放して果て、ヘンリーはエッグを持って街を去ってしまう。

その後 フォーゲラングで起こった無差別殺傷事件は、アレクセイだけが取り押さえられるが、すぐに脱走してしまうので真相はうやむやに。フォーゲラングには冒険者たちの情報網も届いていないため、この事件が世界に広がることはなかった。ヘンリーに憑依したエッグはナイツ家に帰り、しばらくヘンリーとして振舞う。

② ヘンリーとキャサリンがアレクセイに殺害される

1224 ナイツ家

シナリオとの関連 ウィルの旅立ちの11年前

発端 ヘンリーがテルム郊外の自分の家に帰るべく移動しているころ、フォーゲラングに囚えられていたアレクセイが脱走。せっかくの収穫であるエッグを取り戻すため、とりあえずナイツ家へと向かっていた。

経緯 エッグを片手にヘンリーが帰宅するとキャサリンは喜んで迎えたが、夫の態度に何か少し違和感を覚える。そして３年が経過した頃、ついにヘンリーは完全にエッグに憑依されてしまい正気を失った。キャサリンは夫が変貌した原因がエッグにあると看破し、折りよくヘンリーを追ってきていたアレクセイにエッグの奪取を依頼する。アレクセイは喜び勇んでナイツ家を訪れ、キャサリンの計画に手を貸すことになった。

その計画とは、キャサリンが急所を外してヘンリーを刺し、その隙にアレクセイがエッグを奪うというもの。事は計画通りに運びアレクセイはヘンリーからエッグをもぎ取るが、その瞬間にアレクセイの抱いていたヘンリーに対する憎しみの感情が爆発し、殺意となって夫婦を襲った。

キャサリンからヘンリー変貌の知らせを受けて駆けつけたニーナだが、ヘンリー宅に到着した瞬間、凄まじい悲鳴とともにアニマの奔流を感じ取る。慌てて家に飛び込むが、そこには不気味なクヴェルを手に血だるまになって無残な夫婦の死体を見下ろすアレクセイの姿があった。エッグと、それを手にしたアレクセイが巻き散らす凶悪で絶大なアニマを前に、自分の術力をもってしてもこれを倒すことは不可能であると即断したニーナは、未だ幼いウィルを抱えてその場から逃げ出したのである。

その後 今度はアレクセイの身体を手に入れたエッグ。ニーナのことは見逃して、すぐにその場から立ち去ったため、世間的には犯人不明の事件となった。このため、事件が人々の記憶にとどまる事はなく、すぐに忘れられてしまう。以後、ウィルはニーナのもとで育てられることになった。

年代	エッグの歴史 出来事	エッグ所有者	ナイツ家の歴史 出来事	ゲーム内シナリオ
1224	ニコラがエッグを入手	ニコラ・ゼルゲン	ヘンリーが大砂漠のメガリス発見	
	ヘンリーがエッグを入手	ヘンリー・ナイツ	① ヘンリーがエッグを発見	
	アレクセイがエッグを入手	アレクセイ・ゼルゲン	② ヘンリーとキャサリンが死亡	
			ウィルがコクラン家に引き取られる	
1228	③ アレクセイ一味がニーナを撃退		ニーナがエッグを攻撃	
1235			ウィルがハンの遺跡探索	ウィルの旅立ち
1236			ウィルが大砂漠のメガリス探索	大砂漠のメガリス
1238	ウィルと会う		ウィルがアレクセイとの接触を試みる	潜入！アレクセイ一味
1239	ウィルに敗れ谷底へ		④ ウィルがアレクセイと対決	対決！アレクセイ
	デレクがエッグを入手	デレク		

③ アレクセイ一味がニーナを撃退

1228 エッグ

シナリオとの関連：ウィルの旅立ちの7年前

発端 クヴェルを集めて力をつけようと画策するエッグ。強奪も辞さない強引なやり口に悪評頻々だったが、アレクセイ一味という一大勢力をもつに至る。一方、ニーナは仇討ちの機会を虎視眈々と狙っていた。

経緯 東大陸中部、樹海の南端に黒曜のメガリスという遺跡がある。当時はまさにクヴェル発掘の最盛期で、黒曜のメガリスと最短距離にあるシュヴァルツメドヘン（夜の町）は冒険者で溢れかえっていた。アレクセイ一味もシュヴァルツメドヘンとヴェスティアの間を忙しく往復しており、その様子はニーナの知るところとなる。そして仲間のディガーをアレクセイ一味に参加させて様子を見ることにした。しかし仲間のディガーは帰らず、ニーナが自ら潜り込む。しかし、すぐに正体がばれてしまい、先に潜入していた仲間を目の前で殺されてしまう。ニーナの術の力も多勢の前では無力に等しかった。その時、ニーナが生き延びられたのは、エッグに囚われる前のアレクセイの心の中にニーナに対する好意があったためだ。

その後 アレクセイの圧倒的な力を見せつけられたニーナは、ウィルを守り育てることが先決として普通の生活に戻る。しかし、アレクセイへの怒りを忘れたわけではなく、ポールとともに究極の術開発に心血を注いでいた。そして1236年、秘術を体得するに至る。

④ ウィルがアレクセイと対決

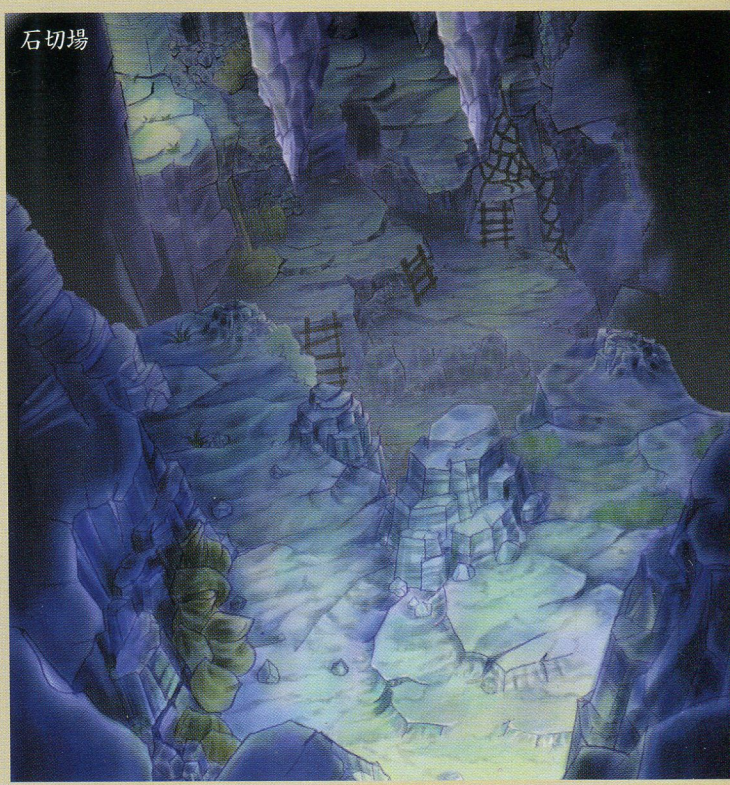
1239 ナイツ家

関連シナリオ：対決、アレクセイ

発端 一度アレクセイ一味への潜入を試みて失敗しているウィル。しかも仲間のコーデリアをアレクセイ一味のために失った。コーデリアが最後に得た情報を元に、石切場へと向かう。

経緯 アレクセイは確かに石切場にいた。モンスター除けのクヴェルが持つモンスター制御のパワーを増幅し、2頭のドラゴンをウィルたちへとけしかける。ウィルたちではまったく歯が立たない。ニーナが命と引き換えに放った秘術がなければ、ナイツ家の歴史が終わるところだった。ドラゴンを倒してしまうと、他にクヴェルは無く、仲間もいないアレクセイは大した相手ではなく、ウィルは堂々と敵討ちを果たす。

その後 エッグはアレクセイとともに谷底に沈んだ。ウィルはアレクセイを倒すとすぐにテルムへ引き返してしまう。ウィルたちが去った後に石切場に現れたのがアレクセイの部下であるデレク。早々からエッグの奪取を狙っていた狡知の徒だ。デレクは谷底に落ちるアレクセイを見た。そしてウィルが去るとすぐに行動に移り、谷底のエッグを獲得する。新たな身体を手に入れたエッグは、ナイツのアニマに興味を示し、テルムへ向かった。

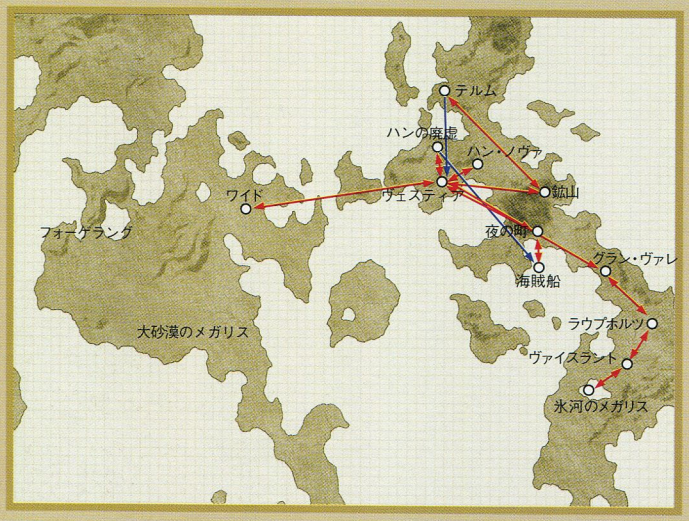




ウィルの死闘

1239〜1257

クヴェルを集め、力をためるだけでは目的の達成はおぼつかないと悟ったエッグ。同時に術的能力の高い人間が集まったときの力が決して侮れないことも学んだ。以後しばらくの間は、エッグの潜伏期間にあたる。試行錯誤の時代でもあった。



凡例
ナイツ家
エッグ

1239〜1257 エッグとナイツのおおまかな軌跡

前半のウィルの移動には、まったくエッグは関連していない。ウィルがエッグの復活を知るのはハンの廃墟以降で、2者の遭遇はハンの廃墟と海賊船の2回。とはいえ、アニマ教本拠に乗り込んだハンの廃墟では、ニアミスに終わった。


ハンの廃墟

① 1227 エッグ アニマ教徒になり潜伏

シナリオとの関連 タイクーン・ウィルと同年

発端 デレクとなったエッグは、改めて人間の研究から始めることにした。そして、多くの人間を集め場合によっては個々の思考力さえも奪う宗教の存在を知る。民間で最大の勢力を持っていたのはアニマ教とくくられる宗教で、信仰の対象がアニマという点が共通していた。デレクは乱立するアニマ教の1つ、真アニマ教へのアプローチを始める…。

経緯 アニマ教の信者の間には、絶対的な階級が存在していた。その階級は教義にしたがって、信者のアニマの大きさで決められる。エッグの力でアニマを増大させているデレクは、控えめにその力を発揮することにより、司教の地位を得ることに成功し、真アニマ教の中枢に迫った。アニマの大きさがそのまま信者間のカリスマ性にも直結する真アニマ教内ではデレクの人気は絶大で、日々多くの信者がデレクを訪れることとなる。デレクは救いの神事と偽って、それら信者のアニマを少しずつ吸収していたが、評判を落とすのを恐れ、ごく微量にとどめていた。そのため、その偽神事が大きな問題を起こすこともなく、いつしかアニマ的カリスマであるデレクの噂は真アニマ教の外にも流れていく。

その後 デレクの存在とともに、彼が肌身離さず持ち歩く卵型クヴェルの噂も巷間に流れていった。その噂をキャッチしたウィルが真アニマ教の本部に乗り込むのはまた後の話。デレクは真アニマ教にいながら、次の標的、もしくは部下にするにふさわしい人物を探していたが、ついにその願いにかなう人材は現れない。そこで次の手を考え始めたデレクだった。

② 1251 ナイツ家 ウィルがシルマールと会見

シナリオとの関連 アニマ教の噂の3年前

発端 両親の仇アレクセイ・ゼルゲンを石切場の谷底に屠ったウィルだったが、諸悪の根源であるエッグが新たな人間にとりついたことは、テルムでエッグを感知したことを考えて確実。ウィルはエッグをこの世からなくすことが自分の使命とさえ思い始めていた。しかし、ニーナを失い、自分たちの力不足を痛感したウィルはもっと大きな力に頼ろうと考える。そんなときにナルセスが、絶好の提案をしてきたのだった。

経緯 すでに一線は退いたものの、ナルセスはウィルの仲間であり、冒険者として先輩であった。彼は、ギュスターヴ帝国で最高の術士であり、その頭脳は帝国の至宝とさえいわれるシルマールの知己である。ナルセスの提案は、そのシルマールを頼ってみないか、というものだった。当然、ウィルは喜んでその提案を受け入れ、さっそくハン・ノヴァでウィル、ナルセス、シルマールの会合が開かれることとなる。ウィルがシルマールに話したのは、ここまでのエッグとナイツ家のすべての戦い、ウィルなりに分析したエッグの性質、そしてエッグがまだ活動しているらしいこと、などであった。シルマールはその場で、そのころすでにタイクーンと呼ばれていたウィルの話を信用することを告げる。そして、情報収集や戦力の供与など、できる限りの対エッグの支援をすることを約束した。しかし、同時に表立った活動はできない旨も伝えなければならなかった。エッグのことが世間一般に知れると、民衆はクヴェルやツールを信頼しなくなり、クヴェル恐慌が起こる心配があったからである。それでもウィルはギュスターヴ帝国という大きな後ろ盾を得たことで、満足してハン・ノヴァを発った。

その後 シルマールとの密約により、反エッグ体制は整った。そのことに安堵したウィルはこの年、かねてより交際のあったラベールと結婚する。そしてワイドに居を構え、北・南大陸の情報収集に従事することに。これはもちろん、東大陸の情報収集はシルマールに任せられる、という判断からである。

年代	エッグの歴史 出来事	エッグ所有者	ナイツ家の歴史 出来事	ゲーム内シナリオ
1244		デレク	ウィルが鉱山にて就労する	鉱山にて
1246		↓	ウィルがヴァイスラントを目指し旅立つ	グラン・ヴァレを越えて
1247	① アニマ教徒になり潜伏	(アニマ教徒)	ウィルが氷河メガリス探索	タイクーン・ウィル
			タイクーン・ウィルと呼ばれるように	
1251			スヴェルドルフ鉱山崩壊	鉱山にて
1253			② ウィルがシルマールと会見	
			ウィルがラベールと結婚	
			ウィルがワイド移住	
1255			リッチ誕生	
1256	③ アニマ教本部を脱出		ウィルがアニマ教本拠地潜入	アニマ教の噂
	オルフェがエッグを入手する	オルフェ		
1257	ウィルに敗れ海に沈む	(以後海底をさまよう)	④ ウィルが夜の町から海賊船潜入	ウィル対エッグ

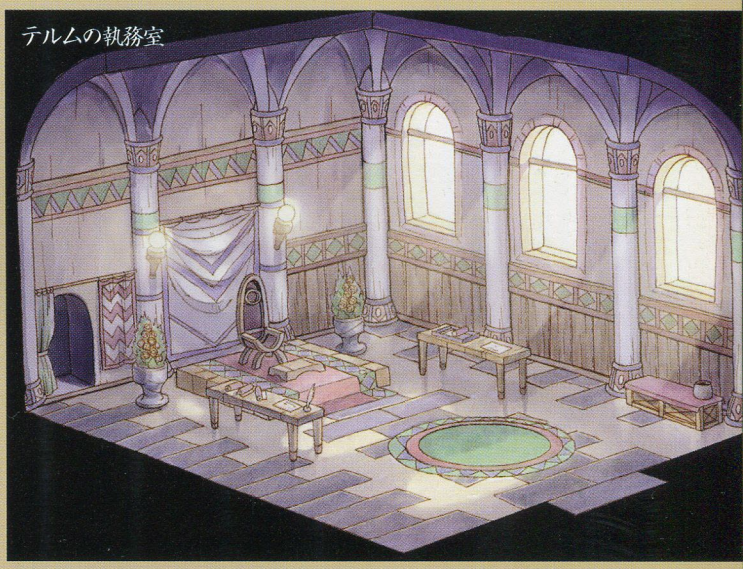
③ 1256 エッグ アニマ教本部を脱出

関連シナリオ：アニマ教の噂

発端　個人で何かをするよりも、国を動かして戦争を起こしたほうが多くのアニマが手に入る、と考え始めていたデレク。しかし、その矢先にギュスターヴ13世東大陸上陸の報。デレクにとっては、戦乱は長引く方が好都合。というわけで、ギュスターヴの活躍で平穏を取り戻しつつあるメルシュマン地方に再び戦雲を呼び込むため、フィリップ2世暗殺計画を立案する。教主など教団関係者には知らせず、独断で実行した暗殺だったが、ギュスターヴは暗殺が真アニマ教の仕業と判断し、真アニマ教討伐の軍勢を起こす。時を同じくして、ウィルも真アニマ教の本拠地に乗り込んでいた。

経緯　ウィルがハンの廃墟に侵入している。デレクにそのことは当然わかっていた。しかしそれより彼が心を砕かなければならなかったのはギュスターヴ軍のことで、ウィルに対してやったのは、自分の気配を消したことだけだった。そしてとうとうギュスターヴ軍がハンの廃墟に突入。利用価値があると判断した教主と教団幹部のみを連れて逃げようとしたデレクだったが、教主はモンスターに捕らわれ、幹部たちも散り散りになってしまう。デレクは真アニマ教で築いたすべてを失った。

その後　エッグは宗教を利用することを諦め、同時にデレクの身体も捨ててしまう。次の標的になったのは海賊のオルフェだった。


テルムの執務室

④ 1257 ナイツ家 ウィルが夜の町から海賊船に潜入

関連シナリオ：ウィル対エッグ

発端　その存在を感知しながらも、ウィルはエッグを取り逃がす。しかし、当代随一の巨星ギュスターヴが動き出したことによって、エッグの計画に狂いが生じているのは確実だった。それは真アニマ教本拠地の一件から、間を置かずしてエッグの情報を入手できたことからもわかる。今度のターゲットは海賊。直接対決を望むウィルは、そのために一計を案じた。

経緯　計画は偽情報を海賊たちに流し、海賊船が投錨したところで海賊船に乗り、洋上でエッグと戦う、というものだった。その際のシュヴァルツメドヘン（夜の町）の守りをシルマールに依頼したのだが、そこにギュスターヴ自らが乗り出すことになったのは些細な誤算といえる。計画は順調に進み、甲板上でウィルとオルフェが戦い、この日のために鍛錬していたウィルはついにオルフェを海中に追いやることに成功する。しかしそのころには海賊船は荒れ狂う海の上。ウィルの命もまた風前のともしびだった。

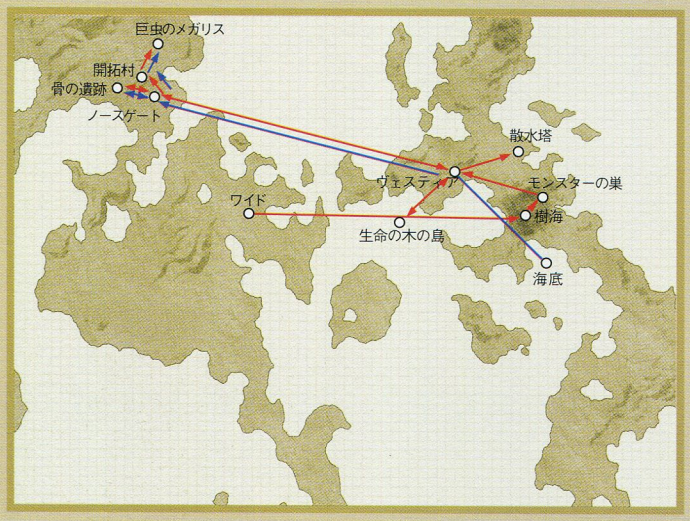
その後　シュヴァルツメドヘンに上陸した海賊を一掃し、ギュスターヴは急いでウィル捜索の船を出す。ほどなくしてウィルが乗る海賊船は発見され、ウィルは無事に保護される。悪夢は終わった、とウィルは思っていた。



リチャード跳躍

1257〜1291

確かにエッグは海底に沈んだ。沈みはしたが、それしきで終わるエッグではなかった。ウィルに対する憎しみを募らせつつ、人の手に渡ることを気長に待ちつづけた。400万年待ったエッグにとって、それはたいした時間ではなかったのだ。



凡例
ナイツ家
エッグ

1257〜1291 エッグとナイツのおおまかな軌跡

東大陸を縦横に駆け巡り、最終的には北大陸にも足を踏み入れるなど、リッチの行動範囲はかなり広い。そして各地に親しい女性がいたというのだから、女好きの加減が地理的にわかるというもの。エッグとの接触は主に北大陸上陸後。

① 1275 ナイツ家 リッチが樹海探索

関連シナリオ：樹海へ

発端 ウィルも寄る年波には勝てない。船上の戦いでエッグを海に追い落とした後は、燃え尽きたように覇気を失っていた。だから16歳の息子リッチが家を飛び出すときも、特に言葉もかけずに行かせてしまう。リッチが家を出たのは、偉大なる父と比較され続けるその境遇に不満があってのこと。その父が、家の中ではめっきり老け込んだ中年でしかないことも、家にいたくない大きな理由だった。家を出ても他に能がないリッチは、結局ディガー業を始めることに。かつてウィルをサポートしたレイモンとパトリックが共に戦ってくれるので、冒険は最初から順調だった。リッチがいくつかの遺跡探索を経験して、それなりに名を挙げたころヴェスティアで声をかけてきたのがエレノアである。エレノアとの3回目の冒険の地が樹海だった。

経緯 冒険する術士という珍しい存在のエレノア。実地で研究するタイプの彼女が、今回持ちかけてきた仕事は樹海の探索だった。古代文明の研究中に手に入れたという地図を片手に、まずは塔を探す。探索の目的を告げらていないことに不満なリッチだったが、とりあえずは任務の遂行に全力を尽くすことにした。しかしエレノアが持つ地図は、そこに書いてある通りに進んでも目的地にたどり着いた者がいないというやっかいな代物。それでもなんとか塔を探し当て、その上から樹海を観察することができた。

その後 エレノアが塔の上から確認していたのは、スヴェルドルフ鉱山付近にあるというモンスターの巣の位置。正確な場所を把握して、一行はモンスターの巣へと向かう。樹海の冒険は、スヴェルドルフ鉱山を再利用したいと考えているヤーデ伯ケルヴィンの依頼につながる任務だったのだ。

② 1275 エッグ ミスティがエッグを入手

シナリオとの関連：樹海へと同年

発端 シュヴァルツメドヘン沖で海中に没したエッグは、デレクの手を離れ海中をさまよっていた。エッグ単体では移動することもできない。ただ海流にその身をまかせ、人のいるところに行き着くまで、エッグはひたすら待っていた。そして18年の月日が流れ、ようやくエッグは海岸に打ち上げられた。

経緯 エッグが流れ着いたのはシュヴァルツメドヘンから北西にいったヴェスティアの砂浜だった。そこに現れたのは1人のあどけない少女ミスティ。その日は両親が市場に出店するために不在で、朝から砂浜で遊んでいた。4歳の子供にすぎないミスティは、そこにあったエッグを疑うこともせず手にとってしまう。そしてその瞬間、ミスティの意識はエッグのものとなった。

その後 さすがに少女の身体では大きな行動にでるわけにもいかず、エッグはまた鳴りをひそめることになる。しかし、子供だからこそ余計な意識や知識がなく、その分エッグの力を発揮しやすい。エッグは太古の知識を甦らせ、その力を使ってみようと考えていた。


樹海

年代	エッグの歴史 出来事	エッグ所有者	ナイツ家の歴史 出来事	ゲーム内シナリオ
1271	ミスティ誕生	(海底をさまよう)	リッチが家を飛び出す	樹海へ
1275	② ミスティがエッグを入手	ミスティ	① リッチが樹海探索	モンスターの巣へ
1276			リッチがモンスターの巣探索	生命の木の島
1277			リッチが生命の木の島探索	
	ヴェスティアでリッチと会う		リッチがミスティ発見	化石洞窟へ
1280			リッチが化石洞窟探索	あの空に虹を
1285			③ リッチが散水塔探索	エッグ再び
1290	リッチと再会		リッチがミスティと再会	ミスティの企み
1291	骨の遺跡にアニマ獣を配置		リッチが骨の遺跡探索	エッグとの死闘
	リッチに憑依しようとして失敗	リッチ	④ リッチがエッグと戦い自決	
			ジニー誕生。ウィルが命名	

③ リッチが散水塔探索

1285 ナイツ家

関連シナリオ：あの空に虹を

発端 ウィルほどではないものの、ディガーとしてまずまずの成功をおさめ、そろそろ父親への気持ちも氷解しつつあるリッチ。仕事に余裕ができると今度は生来の女好きが頭をもたげてきて、各地に親密な女性をつくっていった。ヴェスティアで知り合ったユリアもそんな女性の１人だ。ユリアは古代帝国の遺跡群、散水塔で有名なマクサール砂漠の出身者。帝国時代の散水塔はクヴェルの力で水をまいていたが、帝国崩壊後はその機能を失ってしまったという。ユリアの夢は、水をまく散水塔とその水でできた虹を見ることだった。リッチはその夢を叶えるために散水塔に行く。

経緯 今の技術では散水塔の修復はできない。そこで、まず水をまくのに必要なクヴェルを散水塔から回収し、比較的損傷が少ない散水塔にそのクヴェルを設置することにした。途中、エレノアも作業を手伝ってくれることになり、見事に散水塔は甦る。

その後 リッチは、ユリアの希望どおりに虹を見せると、湧水のクヴェルを回収してしまう。

④ リッチがエッグと戦い自決

1291 ナイツ家

関連シナリオ：エッグとの死闘

発端 リッチはヴェスティアでミスティと出会い、初めてエッグを見た。そのときはまだ少女に過ぎなかったミスティだが、13年経って偶然ノースゲートで再会したミスティは立派な女性になっていた。そして自分の力を試すかのように事件を起こすのだった。

経緯 クヴェルを製作してノースゲートの住人のアニマを吸い取るなど、不穏な動きを見せていたミスティが、より積極的な行動に出た。開拓村からさらに奥地に行ったところにある巨虫のメガリスにリッチを誘い込んだのだ。エッグの危険性を思い知っているリッチは、放っておけずにミスティを追いかけメガリスに行く。リッチと対峙したミスティは、リッチに自分を殺させてエッグをリッチに手渡すという驚くべき暴挙に出た。

その後 エッグを受け取ったリッチは、本能的に意識を乗っ取られる危険を察し、遺跡の高所から飛び降りる。エッグの身体獲得を阻止するのと引き替えに、ワイドの幸せな生活を永久に放棄してしまったのだ。そのころ、ウィル待望の初孫が産声をあげていることも知らずに。

KEYWARD 生命の木の島

一人占めしたい長寿の秘薬

ヴェスティアの海上、南西へ50キロほど行ったところに、多数のモンスターが闊歩する無人島があった。たまに難破船が流れ着くくらいで、人が上陸することはないこの島に、世界に１本しかない木がはえている。ナルセスがこの木を発見し、種を食してみたところ生命力がみなぎるのを感じたため、生命の木と名づけ、島を生命の木の島と呼んだ。これがナルセスの依頼でリッチが訪れることになる生命の木の島である。ナルセスはウィルに出会う直前にこの島を発見し、定期的に種を収穫していた。引退をほのめかしながらも、ウィルのために冒険に出られたのは、この生命の木の種を口にしていたおかげだ。しかし、この木や島のことは、決して他人には口外せず、種を独占し続けた。老境にさしかかり、自分で収穫することが難しくなると、収穫をリッチに頼むが、それでも詳しい説明はしない。そして口止めも忘れなかった。ナルセスは持ち帰った種で生命の木を増やす研究もしていたが、結局成功することはなかったようだ。この生命の木の種を食べると、なぜ生命力が増すのか。それはこの木が生えている環境に秘密がある。木の真上にある天窓のような部分が、ごく微量ながら星のアニマを収集しているのだ。僅かずつ降り注ぐ星のアニマが、ほんのちょっとずつ木の体内に蓄積されて7000年。ついにその種に星のアニマをたたえた生命の木が生まれた。この時代には星のアニマというものが認識されていないので、ナルセスにもその謎は解明できなかったのである。そしてこの木の種を他の場所に植えても、生命の木が生えてくるわけがない。先住種族の星のアニマ集積施設の名残りがあるこの島だからできた種なのだ。ナルセスとリッチの死後、この木の存在を知る人間はいなくなってしまう。

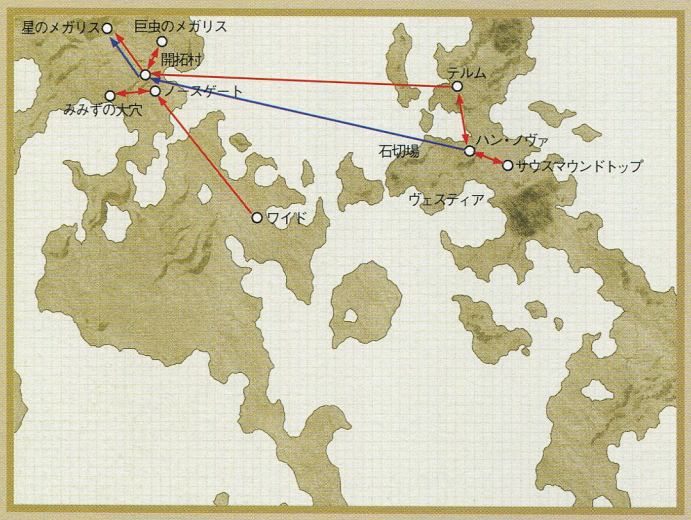




長き闘争の終焉

1292〜1321

エッグはリッチの取りこみに失敗し、遺跡の深淵に墜落していった。そして月日は流れ、世は偽ギュスターヴ乱立の時代。世界を揺るがしたこの騒動の裏にエッグの影があった。エッグとナイツ家の戦いに終止符が打たれる日が近づいている。



凡例
ナイツ家
エッグ

1292〜1306 エッグとナイツのおおまかな軌跡

テルムを目指してノースゲートに着いたジニーのとんちんかんぶりのスケールがわかってもらえるだろうか。気のいい人々に囲まれて、ジニーはかなりラッキーだった。ジニーとウィルのエッグ追跡はハン・ノヴァ以降、本格化する。



① 1297 エッグ デーニッツがエッグを入手

シナリオとの関連 ギュスターヴの後継者の8年前

発端 巨虫のメガリスでリッチとともに落ちて行ったエッグ。リッチのはメガリス最深部へと吸い込まれていったが、エッグは下層部の床に転がっていた。モンスター駆除と探索のために士卒を率いてメガリスを訪れたある青年将校が、そのエッグを発見し手にとってしまったのである。

経緯 その青年将校は、ナ国連合に属するある一国から派遣された新鉱脈監査隊の部隊長であった。開拓村で近年特に繁殖し始めた虫系モンスターの被害を聞き、駆除を兼ねてその巣となっているメガリスの調査に赴いたものである。彼は勇猛で腕がたち、指揮能力も兼ね備えていた。国では将来を有望視されていた優秀な軍人だったのである。

その後 デーニッツは北大陸から、治安が乱れつつあった東大陸に行く。そこで偽ギュスターヴ騒動に目をつけ、自分も偽ギュスターヴとして決起した。他の偽ギュスターヴの失敗から、優秀な部下の必要性を痛感。まず、石切場にあった古代遺跡の力を借りてエーデルリッターを結成した。さらに、ハン・ノヴァの招聘に応じて兵を率いるときに鋼鉄兵を整備し、鋼のギュスターヴの後継者ということをアピールする。これらの動きには、戦乱を呼び戻し、一挙に大量のアニマを吸収する、という狙いがあった。エーデルリッターと鋼鉄兵はヤーデ伯のギュスターヴ討伐軍との戦いで威力を発揮し、ヤーデ軍を負かしてしまう。しかし偽ギュスターヴ率いるハン・ノヴァ軍があまりに勝ちすぎたため、急遽反ハン・ノヴァの連合軍が組まれ、ハン・ノヴァへと進撃してきた。偽ギュスターヴは軍を2手に分けて迎撃。別働隊の動きが悪く、本隊が敗退してしまう。ハン・ノヴァ軍崩壊の後、ヤーデ伯デーヴィドによって世界的な和平条約が結ばれ、偽ギュスターヴが望んでいた戦乱の世は完全に終わりを告げた。

② 1306 エッグ ジニーとウィルが星のメガリス探索

関連シナリオ 最後のメガリス

発端 ディアナの後を追ってくるはずのリッチが戻ってこない。この事実はウィルを現役へと引き戻した。そして、ひたすらエッグの情報を集める日々。ある日、共にエッグの調査をしているヴァンアーブルからの使者がウィルのもとを訪れ、ついにウィル自身が旅立つ決心をする。14歳になっていた孫のジニーもその後を追い、紆余曲折を経て2人でヴァンを訪ねることに。そこで偽ギュスターヴがエッグを持っているらしいという情報を得て、ハン・ノヴァに乗り込んだ。ウィルは確かにエッグを感知し、エッグを持っているのが偽ギュスターヴであると確信する。偽ギュスターヴのハン・ノヴァ軍は、その後のサウスマウンドトップの戦いに敗れ、エーデルリッターと偽ギュスターヴは北大陸に上陸した。ウィルたちも偽ギュスターヴを追跡し、北大陸奥地の端のメガリスにたどり着く。

経緯 そこは星々の力を吸収できる星のメガリス。エーデルリッターが変化した姿である将魔やアニマのシンボルモンスターがジニーたちの行く手を阻む。ジニーたちはそんな強敵と戦いながらも、どうにかエッグのもとに行き着き、最終決戦を挑む。

その後 最終形態に限りなく近づいたエッグとの決戦。今までのように、ただ戦いに勝つだけではエッグの息の根を止めることはできない。ジニーたちに策はあるのだろうか。



年代	エッグの歴史 出来事	エッグ所有者	ナイツ家の歴史 出来事	ゲーム内シナリオ
1294			ラベール没	
1297	① 青年将校がエッグを入手	青年将校		
1300	偽ギュスターヴに成りすます	(偽ギュス)		
1301	サルゴンをエーデルリッターに加える			エーデルリッター
1305			ウィルがテルムへ	
			ジニーがウィルを追って家出	ジニーの旅立ち
			ジニーが大ミミズの穴探索	ジニーの冒険
			ジニーが巨虫のメガリス探索	巨虫のメガリス
			ジニーがテルムへ	エッグを追って
	ハン・ノヴァの戦い勃発			
	サルゴンを差し向ける		ジニーとウィルがハン・ノヴァへ	ギュスターブの陣営へ
	サウスマウンドトップの戦い勃発		ジニーとウィルがサウスマウンドトップへ	サウスマウンドトップの戦い
1306	北大陸へ逃れる		ジニーとウィルが北大陸へ	北大陸奥地へ
	サルゴンを差し向ける		② ジニーとウィルが星のメガリス探索	最後のメガリス
	③ ナイツと最後の戦い		エッグと最後の戦い	
1321			④ ウィル没	

③ ナイツと最後の戦い

1306 エッグ

関連シナリオ：最後のメガリス

発端　偽ギュスターヴの、戦争でアニマを集める計画はサウスマウンドトップの敗戦で頓挫した。とはいえ、すでに集まっているアニマだけでもかなりの量になる。そこで偽ギュスターヴは北大陸にある先住種族文明の施設を使ってアニマを集める方法に切り換えることにした。ところが、ここにも憎きナイツ家の連中が現れ、計画の邪魔をしようとしている。偽ギュスターヴとエーデルリッターたちは、星のメガリスにたどり着いたところで、ナイツ家を迎え撃つことにした。

経緯　星のメガリスは、天に輝く星からアニマを吸収できる、現在唯一の施設。ミスティでは力不足だったが、偽ギュスターヴならこの施設のパワーを引き出すことができる。そのパワーで目的量のアニマは集まる公算だったが、怒りの感情に捕らわれた偽ギュスターヴは、まずナイツ家を打倒しようと考えた。ミスティの自作のクヴェルで実験したとおり、アニマの移し替えは可能。将魔たちとエッグが融合すれば、絶大な戦闘力が手に入るのだ。

その後　エッグは最終形態に近づくため、偽ギュスターヴを自らの中に取り込み、エッグとして戦う準備を整える。そして予定通り将魔との融合を果たし、ジニーたちとの戦闘に突入した。しかし、実際に戦ってみて、エッグの計算に狂いが生じる。ナイツ家とそれを助ける人間たちの力はエッグの予想を大きく凌駕していたのだ。それどころか苦戦に苦戦を重ねて、とうとうエッグが敗れてしまう。無防備なまま、巨大な卵型の本体をさらけ出すエッグ。それでもエッグはあせっていなかった。自分を破壊できるものなどこの世に存在しないことを知っているから。しかし、その目算もまた崩れた。かつて鋼のギュスターヴが鍛えた長剣が、エッグの表面にひびを走らせたのだ。その傷口から光を放つとエッグは、抱え込んでいたアニマを撒き散らしながら消えてしまう。

④ ウィル没

1321 ナイツ家

シナリオとの関連：最後のメガリスの15年後

発端　エッグとの戦いに決着がつき、ウィルは悠悠自適の隠居生活を楽しんでいた。そんなウィルも今年で101歳。そろそろお迎えが近づいている。

経緯　一流ディガーに成長したジニーは、去年仲間のディガーと結婚し、ウィルに曾孫をプレゼントした。常々、曾孫を見るまでは、と言っていたウィルも最近は体が弱りきっている。そして101歳の誕生日の一ヵ月後、息子の嫁、孫、孫の婿、曾孫が見守る中、ウィルのアニマは旅立った。

その後　ジニーは子育てを母親のディアナに押し付けて、また冒険を再開する。後に北大陸で自警団を結成し、大きな功績をあげたという。

KEYWARD 巨虫のメガリス

虫の生態に異常をきたす

北大陸はほとんどが人類未踏で、今が開拓真っ盛り。多くの未発見メガリスが眠っているといわれ、レベルの高い冒険者が未開の土地に挑んでいる。その中にあって巨虫のメガリスは、北大陸では一番有名なメガリスだ。内部には、その名の通り巨大な虫が住み着いている。ここのほかにも大ミミズの穴など、北大陸に虫系のモンスターが多い。人類の文明と相容れない生物が、この地にあつまっているのだろう。巨虫のメガリスには、大砂漠のメガリスや星のメガリスほど強力ではないが、アニマを集める機能がある。ところがアニマを溜める装置が壊れていて、メガリス内部の植物にアニマが注がれてしまっているのだ。過剰にアニマを注がれた樹液を吸ったり、実を食べたりすることで、虫が巨大に成長してしまっているらしい。



ウィリアム・ナイツ



1220年 0歳 父ヘンリー・ナイツ、母キャサリン・ナイツの一男として生まれる。

1223年 3歳 砂漠のメガリスにて、ヘンリーは卵型（エッグ）のクヴェルを発見。ヘンリー、アレクセイと共に伝説のメガリスを探しに旅立つ。

1224年 4歳 ウィル、ニーナに引き取られる。

1227年 7歳 ヘンリー、エッグを持って自宅に帰還。アレクセイによって両親が殺害される。

1235年 15歳 ウィル、ディガーとしてデビュー。ヴェスティアの町に向かう。ハンの廃虚で、クヴェルを発見する。※【ウィルの旅立ち】にて

1236年 16歳 大砂漠のメガリスに旅立つ。翌年、帰還。※【大砂漠のメガリス】にて

1238年 18歳 コーデリアと共にアレクセイ一味に潜入。子供をかばい、コーデリア死去。※【潜入！アレクセイ一味】にて

少年期 青年期

ワイドへ移住した理由

ラベールが妊娠すると、ウィルはワイドへ移住する。身重のラベールを心配して、戦乱のない南大陸を選んだのだ。ウィルの人を思いやる心優しい部分が実に良く表われた行動である。だが同時に、この機会に引退を考えていた。ウィルはタイクーンと呼ばれることに疲れていた。周りからちやほやされるのが嫌であり、政治がらみのどろどろとした仕事の依頼も増えてきた。そして若くして多大な成功をしたプレッシャーや疲れから、普通ならディガーとして脂の乗るころに引退を考えてしまう。また氷のメガリスでの事件も、心に深く楔を打ち込んでいた。ウィルは冒険者としては純粋すぎたのかもしれない。そこにはタイクーンと呼ばれる者ゆえの苦悩があった。だからあえてディガーの重要度が低く、自分の知名度も高くない南大陸を選んだのだ。

ワイドでは半引退状態で冒険はせず、比較的平穏な生活を送っていた。そんな生活も、エッグが再び姿を現すまでのことであったが。

エッグ（海賊オルフェ）との決着

アレクセイを倒した後テルムでエッグのアニマを感じて以来、エッグの情報を得ることはできなかった。そして17年が経ち、ようやくエッグの噂を入手したウィルは、エッグを抹殺すべく東大陸へ戻る。一度は取り逃がすものの、遂には海底に沈めることに成功。しかし自分も嵐の海へ沈むことを覚悟しなければならなかった。

船が沈むのを待ちながらもウィルにはあまり恐怖はなく、むしろこれで終わったという安堵感のほうが強かった。エッグに執着したのも、両親やニーナ、コーデリアといった身内の死がきっかけだった。その敵討ちは終わり、これでエッグに関わり死ぬ人も、それにより悲しむ人もいなくなる。エッグの恐怖は海の藻くずとなり消えたのだ。妻や息子を残して死ぬのは心残りだが、自分の使命としてきたエッグ抹消を叶えた今、エッグとの心中も止むを得ないという気持ちであった。

ところが間一髪のところで、同じく海賊を追っていたギュスターヴ軍の船に救助される。一命は取りとめたウィルだが精も根も尽き果てており、回復まで数ヶ月の療養を必要とされた。その後はエッグとの因縁を断ち切った達成感と安堵感を味わいながら、本当の意味で穏やかな生活を送ることができた。だが20年後にはエッグがまた現われたことを、息子のリッチにより知らされることとなる。

出身地　モントルイユ



ディガーの名門ナイツ家に生まれたウィル。それまでは幸せな日々を送っていたが、7歳のとき両親の死という悲劇が訪れる。この事件を機に以後80年近くもエッグと人生を共に歩むことになる。

ウィルのデビューは15歳。ナイツ家の血は伊達ではなく、術の素質は高くアニマも強かった。代々伝わる杖による武術の才能を受け継ぎ、アニマに対する感覚がズバ抜けて鋭いのも特徴的。またウィルには人を引きつける不思議な魅力があった。人懐っこく素直な性格と真直ぐで意思の強い瞳、そして正義感の強さなどが接する人を引きつけるのだろう。またアニマの強さも人の興味を引く要因の一つ。単に術が達者なだけではなく、将来を期待させる器の広さをアニマから感じさせた。

デビュー戦での大成功の後、両親を殺したアレクセイとのケリをつけるが、仲間と育ての親の死という代償を払うことになった。だがその悲しみを乗り越えて、ディガーとして最大級の名誉であるタイクーン・ウィルと呼ばれるほどの活躍ぶりを見せる。周りからは順風満帆に見えたが、33歳の若さでワイドに移住。そして宿敵のエッグを海に沈めてからは、伝説のディガーと言われながらも真の隠居生活に入った。

時が過ぎ、成人したリッチからエッグ出現の話を聞いたウィルは、運命の悪戯を感じずにはいられなかった。捜査も虚しく結局エッグは見つからなかった。そして数年後リッチはディアナとお腹の子を残して行方不明に。不吉にもエッグの影を残したままで…。

リッチが消え、ジニーの誕生から14年後、今度は旧友のヴァンアーブルからエッグの話が舞い込んできた。齢85歳にして、エッグとの最終対決に向かうウィル。図らずも孫のジニーと一緒になる。遂に星のメガリスでエッグを撃退、破壊に成功し、囚われていた多くのアニマを開放した。そこには父ヘンリーのアニマもあり、ようやく永きに渡るエッグとの因縁を断ち切ることができたのである。この死闘の後、ディガーの生き字引的存在として余生を過ごしたウィルは、101歳の寿命を全うした。

年	歳	出来事
1321年	101歳	ワイドの自宅にて死去。
1306年	86歳	開拓の村で、偽ギュスターヴの情報を収集。
1305年	85歳	※【北大陸奥地へ】にて ※【最後のメガリス】にて 星のメガリスにて、エッグを撃破。
1294年	74歳	ミーティア来訪。ヴァンアブールの要請によりテルムへ。
1291年	71歳	ジニー、ウィルを追って家出。
1277年	57歳	※【ジニーの旅立ち】にて ウィル、ジニーを探し、ノースゲートへ。
1271年	51歳	ジニーと共にテルムへ。ヴァンからエッグの情報を入手。
1257年	37歳	※【エッグを追って】にて ハン・ノヴァで、偽ギュスターヴからエッグの存在を感じ取る。
1256年	36歳	偽ギュスターヴから逃亡。サルゴンとの戦闘。
1255年	35歳	※【ギュスターヴの陣営へ】にて 偽ギュスターヴ軍とデーヴィド軍の戦いを傍観。
1254年	34歳	※【サウスマントトップの戦い】にて ラベール没。
1253年	33歳	ディアナを保護。数ヶ月後、ディアナ、リッチの子供を出産。ウィル、ヴァージニア（ジニー）と名づける。
1251年	31歳	※【エッグとの死闘】にて ウィル、リッチと6年ぶりに再会。リッチからエッグの話を聞く。
1249年	29歳	※【生命の木の島】にて リッチが家出。
1248年	28歳	海賊がエッグを持っているという情報を入手。
1247年	27歳	シルマールを会して、ギュスターヴ1・3世に海賊退治を依頼。
1246年	26歳	夜の町で海賊船に潜入。エッグと対決。
1244年	24歳	※【ウィル対エッグにて】 ウィル、ディガーを引退する。
1243年	23歳	アニマ教徒がエッグを持っているという噂を耳にしたウィルは、真相を探るべくハンの廃虚へ。
1239年	19歳	※【アニマ教の噂】にて リチャード（リッチ）誕生。
		ラベール、ウィルの子供を身ごもる。ラベールの身を案じて、ワイドに移住。
		ウィル、ナルセスの紹介でシルマールと出会う。
		鉱山崩壊。
		※【鉱山にて】にて ウィル、ラベールと結婚。
		氷のメガリスから帰還。その後、タイクーンと呼ばれるようになる。
		ヴァイスラントに到着。ウィリアムと合流し、氷のメガリスへ。
		ウィリアム、アニマを食われモンスター化。
		※【タイクーン・ウィル】にて クヴェルを求めてヴァイスラントへ。途中、グラン・ヴァレでラベールと出会う。
		※【グラン・ヴァレを越えて】にて 意見の対立により辞任。数日後、鉱山からモンスターが出現し、救出へ向かう。
		※【鉱山にて】にて ディガーとしての実力を買われ、スヴェルフドルフの鉱山へ赴かれる。
		アレクセイを追って、ミカゲの石切り場へ。
		両親の仇であるアレクセイを倒す。
		同年、ニーナ死去。
		※【対決！アレクセイ】にて

壮年期　晩年期

息子リッチと孫ジニー

タイクーンの名を重荷と感じたウィルだったが、同じディガーの道を歩む息子のリッチは、ウィルの名前を同様に感じていたようだ。それを見て少々不憫に感じたが、力強いアニマを持つリッチなら打ち勝てると信じていた。

そのリッチが初めてエッグの話を持ってきたときは、戦慄を覚えた。エッグのしぶとさに舌打ちし、自分の息子までが関わったことに、宿命めいたものを感じていた。そして十数年後、子を宿したディアナとエッグの影を残したまま、リッチはついに帰らなかった。忘れ形見のジニーが成長するにつれ、ウィルの中の不安も膨れ上がっていく。もしリッチがエッグに乗り移られていたら…。そう考えると、ジニーにはエッグの話をすることはできなかった。

テルムへの道中でジニー家出の一報を聞いたウィルは、エッグの話よりも孫のジニーを探すことを優先する。それほどジニーが大切で、また心配でしょうがなかった。自分でもエッグより優先できるものがあると内心驚き、それが孫であることに老いを感じていた。

ウィルはまだ幼いジニーを巻き込みたくはなかったが、その体に流れるナイツの血とアニマを感じて、これも定めと心を決める。そしてジニーは自分の命に代えても守ると誓っていた。

冒険者の恋愛観念

浮き草稼業である冒険者の男たちは総じて女性関係が派手な輩が多かったが、その中でウィルは非常に純情で奥手な、やや珍しい存在と言える。

デビュー当時は仕方がないにしろ、3年間連れ添ったコーデリアと何もないとは、ウィルに想いを寄せていたコーデリアはさぞや歯痒い想いをしていたはず。ウィルもコーデリアに好意を抱いていたようだが、恋愛に発展するまでに時間のかかるタイプなのである。そのためコーデリアとは想いを遂げることはできなかったが、あの悲劇の後は反動で女性関係が派手になることもなく、むしろ恋愛に対してより慎重になっていた。物腰がやわらかだが優柔不断なわけではなく、穏やかな顔立ちでディガーとしての実力もピカイチのウィルは、女性から人気があったが、それでも冒険者仲間では堅物で有名であったという。

ちなみに冒険者同士が結婚するケースはよくあること。長期間共同生活をして共に死線を潜り抜けていくうちに、いつしか結ばれることが多いようだ。また冒険者の世界自体が狭く、あまり世間から快く思われていない職業ということもある。ウィルの身近でも、両親のヘンリー夫妻や叔母夫婦は冒険者同士で結婚している。

ニーナ・コクラン



代々優秀なディガーを輩出する名門ナイツ家に生まれたニーナ。年頃になると当然のようにディガーとしてデビューした。兄ヘンリーには及ばないが、ナイツの血を継いでいるため素質は充分。経験さえつめば一人前と呼ばれるようになるのはたやすいことであった。すでに腕利きディガーと呼ばれていた兄ヘンリーと組んでメガリスを探索するなど、若くしてトップディガーの仲間入りを果たす。その気さくな性格と確かな実力から仕事の依頼が絶えることはなかったが、仕事仲間であったポールと結婚し、同時に惜しまれつつもディガーを引退。だが子宝には恵まれず、兄のヘンリー夫妻が殺害され、孤児となった幼いウィルを引き取り育てることにした。

そしてウィルがディガーデビュー。初仕事後にアレクセイの情報を入手したウィルと共に、エッグの謎を確かめるべく砂漠のメガリスへ。久々の現役復帰に心が躍るのを隠せないニーナだった。そして遂にアレクセイと対決するが、ドラゴンに苦戦。ニーナはウィルを助けるために自らの命と引き換えにしてドラゴンを仕留める。アレクセイはウィルが倒したが、ニーナもその生涯に幕を閉じることになってしまった。我が家で旦那ポールと我が子同然のウィルに見取られての最期だったためか、その死に顔は安らかだった。

1190年	1205年	1220年	1222年	1227年	1228年	1235年	1236年	1238年	1239年
0歳	15歳	30歳	32歳	37歳	38歳	45歳	46歳	47歳	48歳
少年期			青年期			壮年期			
ナイツ家の長女、ヘンリーの妹として生まれる。	ディガーとして初仕事を成功させる。	兄ヘンリー、キャサリンとの間にウィル生誕。	ヴィンランツだったポール・コクランと結婚。ニーナ、ディガーを引退。	ニーナ、孤児となったウィル（7歳）を引き取る。	ヘンリーの敵討ちのためアレクセイ一味へ潜入。追い返される。	ウィル、ディガーとしてデビュー。※【ウィルの旅立ち】にて	ウィルのパーティと共に砂漠のメガリスへ。ニーナ、14年振りに現役復帰。※【大砂漠のメガリス】にて	ウィルがアレクセイに接近。※【潜入！アレクセイ一味】にて	アレクセイを追って石切場へ。※【対決！アレクセイ】にて、ドラゴンによって瀕死の状態に陥ったニーナは、自宅にて最期の時を迎える。

ポールとのなれそめ

ニーナはポールに惹かれていた。ポールとは冒険者仲間として知り合い、パーティを組んでいた。お互いにディガーだったがニーナに比べてポールはまったくの無名で、体力も戦闘能力も頼りなく優れているのは鑑定眼と豊富な知識ぐらいだった。共に冒険していると、自分でも不思議だったがどうにも母性本能をくすぐられてしまうのである。守ってあげたいというよりは、自分が守らなければという一種使命感めいた感情が、ポールといるとふつふつと湧いてくるのであった。その感情が押さえ切れず、ニーナは一生ポールの面倒を見ようと決めたのだった。そしてニーナのほうからプロポーズをして、本人のポールだけでなく、冒険者仲間たち全員を驚かせた。

2匹のドラゴン

アレクセイがドラゴンを操れるなんて。ニーナは正直驚きを隠せなかった。ウィルを始め他の仲間たちも、戦慄を感じているようだった。まずドラゴンをここまで間近に見られることが奇跡のようであり、それも子供となればなおさらである。さらに2匹が並ぶ姿といえば、噂や伝承でもまず聞いたことがなかった。そして極め付きなのがその2匹のドラゴンを、人が操っているという事実。これを目の当たりにして驚愕をしない人間がいるだろうか。ニーナは自らの目を疑いたくなった。長年のディガー生活の中でも、これほど衝撃的で危険な状況はなかった。しかし観念する訳にはいかないのだ。息子同様のウィルを守るためにも。ニーナは自分の心を奮い立たせつつ、みなに檄を飛ばし活を入れたのだった。

ウィルを死なせたくない。勝ち目のないドラゴンとの戦闘のさなか、そう強く思ったニーナはある策を用いることに決めた。現役時代に手にしたクヴェルで、シンボル術以外の不思議な効果を発揮した物があった。実際そういうクヴェルは多いのだが、それが特徴的なのは攻撃力が非常に高いところだった。ニーナは引退後も夫のポールとその術について研究していたのだ。

ニーナは全アニマを注ぎ込んで、その術をドラゴンにぶつけることにした。本来なら対アレクセイ用にと思っていたが、この状況ではこれしか考えられなかった。クヴェルなしでは、たとえ全アニマを使ってもドラゴン相手に効くかどうかは賭でしかない。まさに自分の命を賭けるのだ。だが迷ってなどいられない。そう心を決めると、アニマを全て注ぎ術を発動させた。賭けに成功しウィルを助けることができたニーナは満足しながら意識を失う。

Cordelia　出身地　ナナミィ

コーデリア

メルシュマン地方の最南端、ロードレスランドに程近い辺境の村ナナミィの農家で生まれたコーデリア。ロードレスランドの近くなためモンスターが多い土地柄で育ち、村の有志が集ったモンスター退治の一行にも参加するほどのおてんば娘であった。そのおてんばぶりに両親も手を焼いていたが、大きくなればおとなしくなるだろうと思っていた。しかしいつしかヴィジランツになることを心に決めていたコーデリアは、15歳になると両親の制止を振り切って村を後にする。

デビュー戦でそこそこの成果をあげたコーデリアは、冒険者の集まるヴェスティアへ行けば大きな仕事があると聞きつけ、早速アナス川河口へ足を向けた。そしてそこでは、コーデリアにとって最愛の人となるウィルとの出会いが待っていた。ウィルと一緒に仕事をして驚いたのは、そのディガーとしての才能の豊かさと人間的な魅力。「この同い年の青年を守りたい、置いていかれたくない」という想いから、コーデリアは必死で槍技を鍛え上げる。ウィルに相応しいヴィジランツになるために。彼の負担にならないために。健気に想い続けたコーデリアは、実際驚異的な速さでレベルアップしていく。そのまま成長すればウィルといいコンビになると思われたのだが …。



1220年　0歳　農家と営むエメリー家の長女として生まれる。

1235年　15歳　村を飛び出し、ヴィジランツとしてデビュー。ヴェスティアでウィルと出会う。※【ウィルの旅立ち】にて

1236年　16歳　砂漠のメガリスへ。※【大砂漠のメガリス】にて

1238年　18歳　夜の街でアレクセイに接近。アレクセイの手下との戦闘で命を落とす。※【潜入！アレクセイ一味】にて

少年期　青年期

ウィルへの想い

ウィルと出会ったときは、コーデリアもまだまだ駆け出しのヴィジランツであったが、「自分に足りないのは経験だけ」と実力には自信を持っていた。しかし同じ新人同士といえどもウィルはディガーの名門の出であり、初仕事から大手柄をあげるなど、その実力が本物であることをまざまざと見せ付けられた思いがした。しかしウィルはそれを鼻にかけることはなく、人柄も顔立ちも良く聡明で、特別な想いを抱くまではそう時間はかからなかった。出会ってから3年、コーデリアの気持ちは日に日に高まり、ウィルの行くところには必ず同行したいという想いは言葉の節々に表われるほどだった。しかしその気持ちを直接本人の口から伝えることはなかった。

コーデリアの性格を考えると、ヴィジランツは的を射た職業だったと言える。おてんばだった割に心優しく尽くすタイプの彼女は、誰かを守るときに最大限の力を発揮できるという性分の持ち主である。さらに想いを寄せるウィルを守るためならば、死をも辞さない覚悟で相手に向かうという肝の据わった女の子であった。しかしそのような優しさや健気に想う人のためにとった行動が自分自身の命を縮めることになるとは、皮肉なものである。

シュヴァルツメドヘン（夜の町）で

コーデリアはアレクセイ一味に潜入し、夜の町でモンスター除けのクヴェルを探していた。アレクセイは評判通り嫌なやつだったが、これもウィルのためだと思えば我慢することができた。しかし幼い子供をどうこうしようというアレクセイには、さすがに従えなかった。コーデリアは自分の身が危険になるのも構わずにクヴェルを持つ少年を逃がしてやり、アレクセイに忠告した。しかしその優しさと気丈さが、今回ばかりは裏目に出た。アレクセイの怒りを買ったコーデリアは、大勢の手下たちになぶり殺しにされてしまう。ヴィジランツという仕事を選んだときから、死ぬ覚悟はしていたし、自分の信じる正義を貫いた結果だから後悔はなかった。ただ一つ心残りなのは、これでウィルと別々になることだけだった。ウィルの腕の中で最期を迎えられたことが、コーデリアにとって唯一の喜びだったろう。

コーデリアの死は、ウィルにとって今一つ現実味のない両親の死と違い、仲間が目の前で殺されて死ぬという初めての経験だった。新米同士から仲良く歩んできた仲間の死という体験が、ウィルに与えた衝撃は想像に難くない。ウィルは生涯、コーデリアのことを忘れることはなかったという。

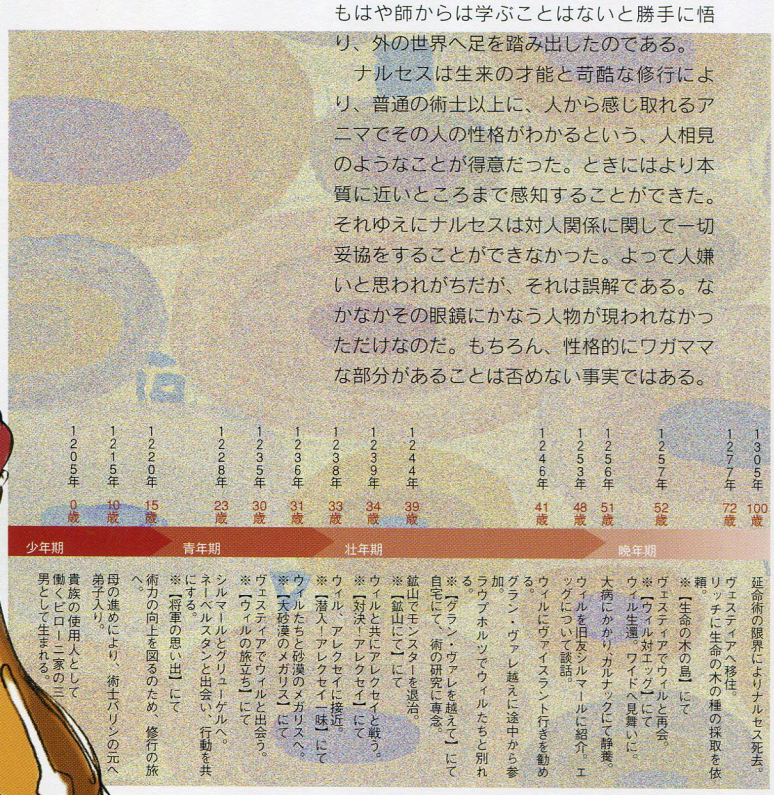
ナルセス



術の研究に生涯を費やしたストイックな術士のナルセス。その皮肉めいた口調とプライドの高さは一級品だが、それは実力に基づいての言動なのが憎いところである。

ナルセスは幼い頃から強いアニマの素養を感じさせ、周りから神童だと噂されていた。10歳のときに母親は高名な術士のもとへ息子を預けた。本人も将来は術士を志していたので、若くして術士に師事できることは願ってもないチャンスであった。それからは、純粋に術を学ぶことの楽しさを知り、またろくでなしの父親を見返してやるという気持ちからか高い向上心を持ち厳しい習練も自ら率先して行った。そして才能を急速に開花させ、もはや師からは学ぶことはないと勝手に悟り、外の世界へ足を踏み出したのである。

ナルセスは生来の才能と苛酷な修行により、普通の術士以上に、人から感じ取れるアニマでその人の性格がわかるという、人相見のようなことが得意だった。ときにはより本質に近いところまで感知することができた。それゆえにナルセスは対人関係に関して一切妥協をすることができなかった。よって人嫌いと思われがちだが、それは誤解である。なかなかその眼鏡にかなう人物が現われなかっただけなのだ。もちろん、性格的にワガママな部分があることは否めない事実ではある。



希代の術士シルマールとの友好

術士たちは情報交換を頻繁に行い、独自のネットワークを持っていた。だがナルセスはその性格上、同じ力を持つ術士たちとも必要最低限しか付き合わなかった。そのため実力の割には、周りから浮いた存在だった。そんなナルセスが放浪の旅の途中で、希代の術士と噂されるシルマールに会うため南大陸へ向かった。元来クヴェルのない土地など、行く価値のない場所であった。しかし自らの術能力を試すべく、また磨きぬいたアニマによる人相見の術（すべ）で、シルマールを見たいという好奇心に駆られての行動だった。

いざ対面してみると、ナルセスは感服せずにはいられなかった。同じ術士として、心の底から尊敬できる人に会ったのは初めての経験だった。それほどの実力の差を感じ、それはその力を妬むことすら虚しくなるほどであった。シルマールとしても、ナルセスの術知識の豊富さには（ナルセスは術に対しての強烈な探求心と惜しみない行動力から、術の実力よりも知識量はかなり豊富であった）、感心していた。

お互いを認め合った２人が意気投合するのにさしたる時間はかからず、さらには一緒に旅に出るまで交流を深めた。それは２人を知る人々からすると、かなり不思議な光景だったことは想像に難くない。その旅路でネーベルスタンと出会うのだが、さらに以後何年にも渡るシルマールとの交友関係は、後年意外な繋がりを持たせることになる。

ナルセスがエッグの驚異を、シルマールにも話したことがあったが、さらに後年タイクーン・ウィルとシルマールを合わせるのも面白いと両者の対面の場を設けたのだった。このようなことをナルセスが画策すること自体珍しいのだが、当代随一のディガーと希代の術士の対面はナルセスならずとも、ぜひ実現させてみたい催しではあったろう。この対面によりウィルからギュスターヴやヴァンアーブルへのパイプが繋がったのであった。

延命術の研究

ナルセスは人相見など人のアニマにもともと興味を持っていたが、大病を患ってからというもの、一般術（シンボル術）から延命術の研究に傾倒し始めた。あるときリッチに「生命の木の種」の採取を依頼しているが、ナルセスの延命術にはこの種が必要なようだった。実際１００歳まで生きたということは、延命術の研究は成果があったのだろう。しかし長寿の秘訣である生命の木のことは生涯隠していたため、世間に広まることはなく詳細は謎に包まれたままである。一説にはリッチに伝授したという噂も…。

Tylor　出身地　ボンテイ

タイラー



術よりも肉弾戦が得意なタイラーだが、両親は優秀なディガーだった。しかし親からはアニマの強さや術よりも、むしろ武術の素質や戦いのセンスを色濃く受け継ぐことになる。タイラー自身も体を使って戦うことのほうが性に合うと感じており、気が付いてみれば肉弾戦が得意なディガーという一風変わった存在になっていた。また野盗に間違われるような奇抜なスタイル（特に髪型）と屈強な体格も手伝って、周りからは少々敬遠されることが多かった。ただしタイラーは周りの反応は全く気にすることはなく、かといって一匹狼を気取っていた訳でもないだろうが、一人でもそれなりに功績はあげていた。

ウィルと出会ったのは、ディガーとして冒険に出てから10年が経った頃。おりしもその場所はタイラーが初仕事をしたハンの廃虚であり、ウィルにとってのデビュー戦でもあった。ウィルと仕事をしてからは、自然とヴィジランツとしての役割が定着していく。性格も面倒見が良く実直で、頼まれたら嫌と言えないところがあり、まさにヴィジランツという職業に向いているだろう。ウィルの名前が売れると共に地位と名誉を手に入れたが、相変わらず周囲の反応は気にせず、以前と変わらずに冒険を楽しんで過ごす。そして若者の育成に貢献しながら、生涯を現役で通した。

1210年	1224年	1235年	1236年	1238年	1239年	1246年	1247年	1249年	1254年	1256年	1257年	1271年	1275年
0歳	14歳	25歳	26歳	28歳	29歳	36歳	37歳	39歳	44歳	46歳	47歳	61歳	65歳
少年期	青年期				壮年期								晩年期
当時、ディガー仲間の間で有名だったスティーブンソン家の一男として生まれる。	ハンの廃虚でアイガーとしてデビュー。	※【ウィルの旅立ち】にて	ハンの廃墟で、ウィルたちと出会う。	※【大砂漠のメガリス】にて	砂漠のメガリスへ旅立つ。	※【潜入ーアレクセイ一味】にて	アレクセイに接近。	※【対決ーアレクセイ】にて	石切場でアレクセイと対決。	※【グラン・ヴァレを越えて】にて	グラン・ヴァレを越えて、ラウプホルツへ。	※【タイクーン・ウル】にて	ラウプホルツでパトリックと出会う。※氷のメガリスを探索
息子ロドニーとの冒険中のアクシデントにより死去。	リッチ、ディガーデビュー。リッチに、レイモン、パトリックを紹介する。	※【ウィル対エッグ】にて	ギュスターヴとパーティを組み、ワイバーンを撃破。	ウィルの作戦で、「夜の街」で海賊退治。	海賊がエッグを持つという情報を入手。ウィルへ伝える。	※【アニマ教の噂】にて	タイラーの元へレイモン訪問。	板娘メグと結婚。メグとの間に長男ロドニーが誕生。	ヴェスティアの酒場で働いていた看	※【アニマ教のアジトへ潜入。			

ギュスターヴ13世との海賊退治

タイラーにとって生涯忘れられない出来事なのが、シュヴァルツメドヘン（夜の街）での海賊退治である。ウィルの宿敵であるエッグを倒すための大掛かりな作戦だったが、タイラーたちは東大陸の覇王「鋼のギュスターヴ」とパーティを組むことになったのだ。

ウィルが予めギュスターヴに軍の要請をしていたとは知らなかったので、偶然ギュスターヴに出会ったタイラーは、誰かも知らずに啖呵を切っていた。相手が誰だろうと退くようなタイラーではないがギュスターヴとわかると、この時ばかりはさすがに肝が冷えたという。しかしモンスター狩りだと張り切るギュスターヴの嬉しそうな顔を見ると、自分と同じく戦いや冒険が好きなのだとわかり、共にモンスター退治に勤しんだ。戦闘のプロであるタイラーも、ギュスターヴのアニマを全く使わない（使えないのだが）戦い方と、異様に長く鋭い鋼の剣を縦横無尽に駆使する剣技には素直に感心した。

ギュスターヴとタイラーたちの連携で止めを刺したワイバーンとの戦闘後は、共に戦った者だけが知る、なにかしら友情めいたものが生まれていた。これ以降ギュスターヴと会うことはなかったが、いい思い出話としてよく息子に語り聞かせている。

生涯現役

氷のメガリス帰還後は、ヴィジランツ志望の若者がタイラーを慕ってやってきた。そのような若者たちとの冒険もタイラーにとっては、楽しい一時であった。なかでもパトリックとレイモンはタイラーと大舞台を経験することで実力を伸ばし、タイラーの指導者としての力量も世間に認められた。結婚して子供ができてからも、家に居ることは少なく、常に冒険の中に身を置きたいと感じていた。若者たちと冒険をしながら、年を重ねるにつれ、自分には死に場所も冒険の中にあるのがふさわしいと思うようになっていた。

息子が一人前になると、親子でパーティを組み冒険をするようになった。若者の成長を見ることに楽しみを覚えていたタイラーだったが、それが自分の息子となるとまた格別であったろう。息子がヴィジランツとしては伸び盛りの頃にはすでに60歳を超えていたが、年齢をあまり感じさせない活躍をしていた。しかしモンスターとの戦闘中に起きたアクシデントによって危機にさらされた息子を、自らの身をていして庇い命を落としてしまう。だが息子の腕の中で息を引き取るとき、タイラーは自らが望むような最期を迎えることができて、本望だったのではないだろうか。

アレクセイ・ゼルゲン



ヘンリーとの接触

アレクセイはヘンリーが嫌いだった。ディガーの名門ナイツ家に生まれ、才能にも恵まれたヘンリーが妬ましかった。さらに実力と容姿を兼ね備えた美女と評判のキャサリンのハートを射止めたことも気に食わなかった。自分は商売女にすら嫌われているのにと、筋違いな怒りに血をたぎらせていた。

そんな順風満帆のヘンリーが、伝説の砂漠のメガリスへの同行者を探していると聞くと、アレクセイはチャンスとばかりに近づいた。ヘンリーの邪魔をする絶好の機会と、同行を申し出て破格の報酬を要求する。他に同行者がいないのを知っていての要求だった。値段の交渉もなくヘンリーは素直に了解した。ゼルゲン3兄弟の悪評はヘンリーだって知っているだろうから、悩むと思っていたので拍子抜けしてしまった。だがヘンリーの砂漠のメガリスへの入れ込みようは半端ではなかったのだ。かくしてゼルゲン３兄弟は、ヘンリーの砂漠のメガリス探索に同行することになる。

砂漠のメガリスでエッグ発見

アレクセイは砂漠のメガリスなどあるはずがないと思っていた。だがヘンリーのアニマに対する感覚の鋭さは抜群で、砂漠での長い探索の結果、遂にメガリスを発見してしまう。だがメガリスへと入るなり、ヘンリーは異様な雰囲気をいぶかしんでいた。念入りにメガリスと鉛の箱を調べたヘンリーは危険すぎると一旦みなを街まで引き返させる。街に戻るとヘンリーは「もうメガリスへは行くな」と言い出した。アレクセイはヘンリーの言っている意味が分からなかった。多少危険でも、もう少しでタイクーンと呼ばれるほどの成功をみすみす手放す理由などどこにもない。しかしあの鉛の箱に眠るクヴェルは全く不明であり、ヘンリーの優れた鑑定能力は、この探索にどうしても必要だった。数日に及ぶ議論の末、アレクセイはヘンリー抜きで行くことを決める。それは砂漠の横断にしろクヴェルの解明にしろ、大きな戦力ダウンであることには間違いない。だがタイクーン級の成功を前にしたアレクセイは、リスクを承知の上で希望と不安を胸に抱き厳しい道中を進んだ。

アレクセイの不安は適中する。エッグを持ったニコラは2度もアニマを暴走させ、ピーターを殺し自分も自滅してしまう。挙げ句エッグはヘンリーが持ち去り、自分は罪を問われ拘留される。アレクセイはヘンリーがタイクーンと呼ばれているに違いないと妬み、猛烈な憎みを抱いて脱走を図った。

出身地　ザントフールト

エッグ入手以前のアレクセイは、普段は誰彼構わず威張り散らしているが、本来は臆病者といった人物であった。たいてい弟２人と仕事をしており、彼らゼルゲン３兄弟の名前はその悪どさで有名だった。ディガーというよりは盗賊に近い仕事ぶりで、当然のように民間でも業界内でも嫌われ者である。兄弟3人ともが盗賊上がりであったが、実際そういった輩がディガーと名乗ることは案外多く、ゼルゲン３兄弟だけが取りたてて酷いという訳でもない。アレクセイ自身は普通にディガーとして活動してもそれなりに成功できるだけの実力を持ち、それはみなも認めるところではあった。特に「お宝」に対しては嗅覚が鋭く、ハイエナのようなしつこさと意地汚さを発揮する。そのようなアレクセイが信条として掲げているのが、「騙すほうより騙されるほうが悪い」というものであった。彼はその信条に従ってヘンリーに取り入ったのだが、砂漠での厳しい探索行に加えエッグによって弟2人を亡くすという事件まで起きる。

紆余曲折の末、エッグを入手してからはそれまで以上に傲慢さを増していく。しかし以前とは違い自信に満ち溢れ、なにより側にいて感じられる圧倒的なアニマの強さに、誰も逆らうことなく従っていた。さらに悪どさと残忍性を増してからは手段を選ぶことなくクヴェルをかき集めて、その悪評は天下に轟くほどに膨れ上がる。悪評が広まると、アレクセイの周りには甘い汁を吸おうとする盗賊まがいの連中が群れるようになり、そのクヴェルや金品の強奪ぶりに拍車をかけていった。ニーナがヘンリーの敵討ちにきたときも、大勢の部下にものをいわせ一蹴する。

だがアレクセイ一味の盛隆もウィルが現われるまでだった。力任せに集めたクヴェルの一つを使い、ドラゴンの操作を試しているところにウィルやニーナの一行が到着し対決を挑んできた。ドラゴンをけしかけるがニーナの命懸けの秘術により倒され、アレクセイもウィルたちを迎え撃つつもりが、敗北し谷底へ消えていった。頭領を失ったアレクセイ一味は、残ったクヴェルを奪い合い自解する。

1188年	1003年	1223年	1224年	1227年	1228年	1238年	1239年
0歳	15歳	35歳	36歳	37歳	38歳	48歳	49歳
少年期	青年期	壮年期					
ゼルゲン家の長男として生まれる。	ディガーとしてデビュー。以後はディガーとも盗賊ともつかぬような仕事を続ける。	ヘンリーと砂漠のメガリスを探しに旅立つ。	砂漠のメガリスにてエッグを発見。エッグの力により、ピーターとニコラが死去。エッグはヘンリーが持ち去り、アレクセイはグリューゲルで捕捉される。アレクセイ脱走。ヘンリーを追う。	アレクセイ、ヘンリーの自宅へ。ヘンリーとキャサリンを殺害。エッグを奪って逃走する。	ニーナがヘンリーの敵討ちのため、アレクセイ一味に潜入。追い払う。	魔除けのクヴェルを探しにシュヴァルツメドヘンへ。ウィルとコーデリアがアレクセイの一味へ潜入。エッグの力でウィルの正体を察知し、嘘でウィルを混乱させて追い払う。反抗したコーデリアを部下を使って殺害。魔除けのクヴェルを入手。 ※【潜入！アレクセイ一味】にて	単身石切り場へ。追ってきたウィルと対決、敗北して谷底へ。アレクセイ死去。 ※【対決！アレクセイ】にて

砂漠のメガリスとエッグ発見の噂

本来砂漠のメガリスを見つけエッグを持ち帰ったなら、タイクーンの名誉は揺るぎ無いものになっていたはずである。メガリスを見つけた、クヴェルを発掘したというのは、自己申告でしか判明しようがないものである。　しかし当の本人たちがエッグに乗り移られ、いわゆる名声などどうでもいい状態のため、砂漠のメガリス発見とエッグ発掘という歴史的大発見は世間に知られることがなかった。また他の関係者がほぼ全員口をつぐんでいたのと、フォーゲラングの街が閉鎖的だったことも大きな要因である。

ニーナへの隠れた想い

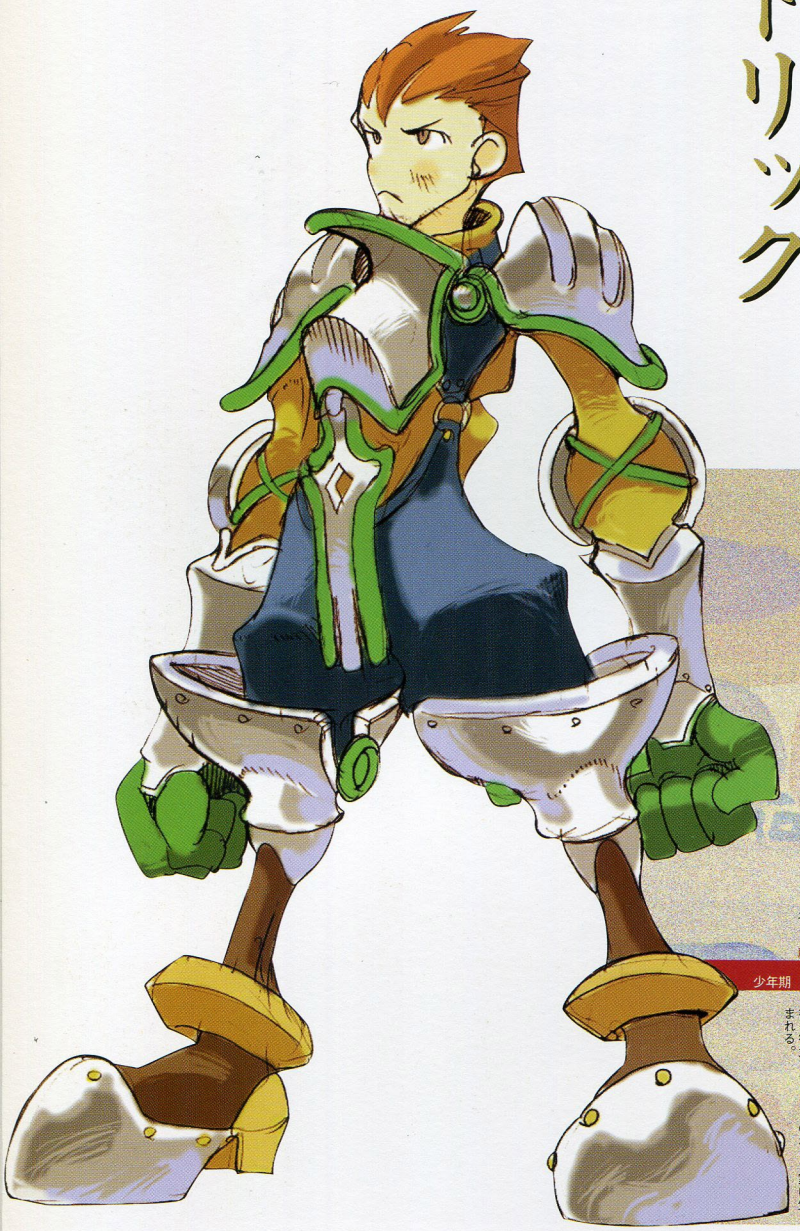
ナイツー族のヘンリーとニーナは先人の例に漏れず、その界隈では実力者として知られた顔であった。アレクセイは一緒に仕事をしたことはないが、2人の実力のほどは噂話などでよく耳にしていた。冒険者のメッカ・ヴェスティアで何度かニーナに会っていたアレクセイは、勝ち気で勇ましく美しさも兼ね備えたニーナに対して密かに好意を抱く。実際に感じられる暖かみのあるアニマも魅力的だった。他の女性ならいくらでも誘いの声をかけることができた（実際は誘い方が下品で相手にされないことが多かったが）。だが同業者でしかも自分よりも実力が格段に上のニーナとなると、元来のひがみ根性により挨拶程度の会話すらできず、暗い目で見つめていた。

ニーナがやたらと冴えないポールと結婚して引退したときはあまりのショックに茫然自失となり、そしてしばらくすると無性に腹が立ってきた。ポールのことはよく知らないが、唯一鑑定能力だけに優れた落ちこぼれディガーだと聞いている。ハゲ頭を差し引いても自分のほうがポールよりも勝っているはずだと、自分勝手なことを思っては憤りを感じていた。

しかも聞いた話では、ニーナのほうからプロポーズをしたというではないか。そうなるともはやアレクセイとしては、歯噛みして悔しがるしかなかった。世の中は不公平だと、散々人を騙して甘い汁を吸っておきながら、自分のことを棚に挙げて毒づいていた。その後のアレクセイは怒りを解消するために、以前にも増して人を騙して金や財宝をむしり取ることに専念し悪評をさらに高めていった。

だがニーナへの恋心は胸の奥でくすぶったままだったのである。エッグ入手後にニーナがヘンリーの敵討ちに来たときも深追いせずに逃がしたのは、ニーナに対する恋慕の記憶の情が残っていたため。もちろんニーナはそんなことを知る由も無かったのだが。

パトリック



杖をメインの武器として使いこなし、鋼の防具に身を包んだ変わり種のヴィジランツ。一応ディガーとしてデビューしたものの、才覚に欠けていると自ら判断して、すぐさまヴィジランツへと鞍替えした。ただしパトリックが自分なりに考え出した杖に鉄の装備という結論は、本人は大マジメでも冒険仲間からは嘲笑を買うような変なスタイルだった。

ヴィジランツに転向したばかりのパトリックはウィルとの出会いから時を置かずして、タイクーン・ウィルの最年少パーティメンバーとして脚光を浴びるようになる。昔のパトリックを知る者は皆びっくりしたが、当人は大物なのか変り者なのか、慢心することもなく今まで通りの生活を送っていた。

それにはタイラーの影響も大きかった。パトリックは当然ウィルを尊敬してはいたが、それはある種憧れの対象であり、自分と同じような肉弾戦タイプのヴィジランツであるタイラーをより尊敬し、参考にしていた。実際ウィルと離散後もタイラーとはコンビを組んで活動しており、タイラーから学んだことは数え切れないほどだった。いい年をしてまで現役を続けていたのも、老いてからのタイラーの姿を見たからだった。ただ冒険そのものを愛していたのは、誰の影響でもなくパトリック本人の意思である。

1230年　0歳　少年期　術が得意なディガーのボンオ家に生まれる。
1245年　15歳　青年期　ディガーとしての初仕事へ赴く。
1247年　17歳　ラウプホルツの有名レストランでウィルと出会う。氷のメカリスへ。※【タイクーン・ウィル】にて翌年無事に帰還する。
1256年　26歳　ヴェスティアでウィルと再会。アニマ教のアジトへ潜入。※【アニマ教の噂】にてギュスターヴとパーティを組むことに。※【ウィル対エッグ】にて
1257年　27歳　タイラー、レイモンとともに夜の街で海賊退治。※【ワイバーンを撃破】にて
1265年　35歳　夜の町の踊り子エマに一目ぼれし、結婚。翌年には長女誕生。
1271年　41歳　壮年期　リッチ、ディガーデビュー。レイモンと共にリッチをサポート。
1274年　44歳　パーティにエレノアが依頼主として加入。
1275年　45歳　エレノアの依頼で樹海へ。※【樹海へ】にて
1276年　46歳　エレノアが受けたケルヴィンからの依頼で、鉱山跡を調査。※【モンスターの巣へ】にて
1292年　62歳　晩年期　パトリック死去。
1275年　55歳　ヴィジランツとして東大陸で活動するも、体力の限界を感じて、引退。

鉄の装備

パトリックは、術を得意とするディガーの家系に生まれた。親は優秀なディガーであり、肉弾戦オンリーの戦闘家なのに、ファイアストーム等の合成術を持つのは親直伝だからこそ。ただしその親から見れば、成長しても術の才能が開花しないパトリックは出来損ないも同然であった。

パトリックはデビュー後まもなくして、術の不得手に加えて、アニマで宝を察知する能力もないと自ら判断して、ディガーを止めてヴィジランツへ転向した。そのとき両親はすでにディガーとしての成功は諦めていたため、かえって応援してくれたほどである。それにヴィジランツに賛成したのは、杖技に関しては親譲りかそれ以上の資質があったから。子供の頃から同様に鍛えられてきたが、杖技は術とは違い面白いように上達し、デビュー時には侮れないレベルにまで達していた。

職をヴィジランツに変えるにあたりパトリックは、鉄の防具を揃えるために南大陸へと渡った。おりしも時代はワイド侯になったギュスターヴ13世が鋼鉄の装備を大量に生産していた頃で、術が不得手な自分の防具は鉄の装備しかないと飛びついたのであった。実際に装備してみるまでは不安がなかった訳ではないが、流行に流され易い性格であり（いくら有名とは言えラウプホルツまでわざわざ食事をしに行くあたりからも伺える）、親から餞別まで貰っていた手前、思い切って購入してみたのだ。実のところ鉄装備は流行を先取りしすぎていたのだが…。

とにかくワイドにて術者の武器である杖に鉄の防具という、おかしな格好のヴィジランツが誕生した。これで後々冒険者たちから「鉄のパトリック」と呼ばれる所以たるスタイルが確立したのだった。十数年後には、鉄に馴染みの深いギュスターヴとパトリックの2人が直接出会い共に戦うことになるが、その出会い自体は歴史的になんら大きな事件になることはなかった。

ウィルとの出会い

ヴィジランツとしての初の大仕事に成功したパトリックは、その報酬でラウプホルツの有名レストランへと出かけた。ヴィジランツに転職してとりあえずの成功と、これからの大いなる繁栄をご馳走で祝うつもりで訪問したのだが、あいにく満席で店を追い出されてしまった。しかしそこでヴィジランツとしての栄光の道を用意してくれることになるウィルに出会う。パトリックは弱冠18歳、冒険者としてデビューしてから3年足らずでタイクーン・ウィルのメンバーとしての栄光を手にしてしまうのである。

Raymonnd　出身地　ラウブホルツ

レイモン



万能タイプのヴィジランツであるレイモンだが、中でも得意な武器は弓である。しかし杖以外の武術にも一通り心得があった。それは旺盛な好奇心と行動力のなせるわざであり、若いからこそ色々と試して自分の可能性を探っていたのだろう。良く言えば積極的、悪く言えばムラの多い性格といえる。ただし結局は使い慣れた弓に落ち着いたのだが。尊敬するタイラーから長所を伸ばすようにアドバイスを受けてからは、他のものに目もくれず弓の技に磨きをかけていった。

レイモンはタイラーに憧れてヴィジランツをしている部分もあったが、自分でも性格的に向いていると分析していた。言動からは軽そうな印象を受けるが、ヴィジランツとしては有能であった。落ち着いているパトリックとはいいコンビであり、タイラーが育てた2人のヴィジランツとして、共に名を挙げていくことになる。リッチがデビューしてからは、ウィルやタイラーの願いもありパトリックと共にリッチのヴィジランツとして各地を廻った。ナイツ家の親子2代に渡りヴィジランツを勤めたレイモンは、それを生涯誇りに思い生きていった。

北大陸へは仕事の関係で上陸したのだが、開拓民として永住することを決意。そこで家族を呼び寄せ、その地で生涯の幕を閉じた。

1235年	1254年	1256年	1257年	1264年	1271年	1274年	1275年	1276年	1280年	1285年	1292年
0歳	19歳	21歳	22歳	29歳	36歳	39歳	40歳	41歳	45歳	50歳	57歳
少年期	青年期				壮年期						晩年期

憧れのヴィジランツであるタイラーを訪問。以後タイラーのもとで成長。ルクレール家の次男として生まれる。

※【ウィル対エッグ】にてヴェスティアでタイラーにウィルを紹介してもらう。ウィルたちと共にアニマ教の隠れ家であるハンの廃虚へ潜入。

※【アニマ教の導】にて

リッチ、ディガーデビュー。パトリックと共にパーティを組む。

同業者である女性ディガー、ケイトと結婚。後に3人子供をもうける。

タイラーたちと夜の街へ海賊退治。ギュスターヴがパーティに。ワイバーンを撃破。

エレノアが依頼主としてパーティに加入。

※【樹海へ】にて

エレノアやリッチたちと樹海探索。

※【モンスターの巣へ】にて

エレノアと北大陸に渡る。ノースゲートでリッチに再会。化石洞窟へ。

※【化石洞窟へ】にて

エレノアの受けたケルヴィンの依頼で、鉱山跡を調査。

北大陸の開拓村の一つに落ち着き、引退。家族を呼び寄せる。

開拓村にて寿命が尽きる。レイモン死去。

憧れのタイラー

同業者のタイラーのことを心から尊敬していたレイモンは、19歳のときにタイラーを訪問して以来、弟子のような存在になっていた。ヴィジランツとしてデビューしてから数年後、自分の実力にある程度自信がついたとき、前から憧れていたタイラーのもとを訪ねたのだった。レイモンは、奇抜な髪型で怖い顔をしていながらも陰ながらタイクーン・ウィルを支えてきたタイラーのようになりたいと常々思っていた。その憧れの人物と一緒に冒険できることを幸せに感じ、また間近で見るタイラーの戦い方や技の切れ味には、興奮と感動を覚えずにはいられなかった。しかしレイモンとてただ単に見とれていたのではなく、タイラーの技術を観察して、自らのものとして実力を高めることに精を出した。

タイクーン・ウィルとリッチ

レイモンがタイラーを訪問したころ、すでにウィルはワイドへ移住していた。ウィルの話を聞くことはあっても、実際にその姿を見たことはなかった。30歳以前にタイクーンの称号を抱き、今は南大陸で隠棲中という不世出の天才ディガー、ウィリアム・ナイツ。レイモンの中では、もはや生きた伝説として崇められていた。その伝説のウィルを目の当たりにしたとき、噂以上のただならぬアニマの強さと共に、彼の人のよさそうな風貌にも驚かされた。ともに冒険すると、その戦いぶりやディガーとしての才覚にまたもや驚かされ、同じパーティ内にいることに感激した。しかしウィルのエッグへの執着には、別の意味で驚かされた。エッグの力を感じてないレイモンにとっては、ウィルが血眼になって追う理由が今一つ分からなかったのだ。

ウィルがエッグを海に沈めてから14年後、ウィルの息子リッチがディガーデビューを果たす。レイモンはパトリックとともにリッチのヴィジランツを買って出た。タイラーなどから頼まれてはいたが、レイモンとしてもタイクーン・ウィルの息子がどれほどの活躍をするのか側で観てみたいという個人的な興味もあった。

20年ヴィジランツをやってきて、色々な冒険者を見てきたレイモンから見ても、リッチの素質は父親譲りどころか、あのタイクーン・ウィルを凌ぐほどであった。ディガーとして成功するのは間違いないように思えたが、名誉や富にはまったく興味を示さない。そういうリッチの態度をレイモンは微笑ましく思い、偉大な父親の影に追われてもがいているリッチを、できるだけサポートしようと心に決めた。

リチャード・ナイツ

Richard Knights



反抗心とプレッシャー

リッチは“ウィル・ナイツ”の息子ではなく、リチャードという1人のディガーとして独立したかった。しかし冒険の世界に生きる限り偉大なる父タイクーン・ウィルの名は必ずついて回る。それを極端に嫌ったリッチは、自らは決してナイツの姓は名乗らなかった。ナイツの血には誇りを持っており、父親のことも尊敬はしていた。しかし何をしても「さすがタイクーンの息子」と言われるのは非常に心外であった。ディガーではない道を選ぶこともできたが、冒険の世界以外で生きる事は考えられなかった。すでにディガーの道を歩み始めた今となっては、自分が好きで選んだこの世界から抜けることが父の名前に負けたことになり、それこそ我慢のできることではなかった。

また伝説のディガーの息子ということで周りから過度の期待をされ、そのプレッシャーは相当なものだった。期待に応えようとすればするほど、父の偉大さが分かってくるような気がしていた。プレッシャーに押しつぶされる位ならという気持ちと生来の自己主張の強さが、破天荒な生き方を選んでいったのではないだろうか。

リッチは精力的に各地を飛び回っていたが、儲けに関わりなく仕事をするので若い頃からずっと貧乏だった。名前の割には金が無いと、よくからかわれていた。だがリッチ個人として認めてもらうほうが重要で、たとえ生涯根無し草であっても平気だった。北大陸へ渡ったのも、ここなら父の痕跡がないという考えから。本人の意思とは関係ないが、その結果鉱脈発見など北大陸の開発に貢献することになる。

父をも凌ぐ戦闘力

リッチの父と比べられたくないという気持ちは、先祖代々伝わってきた杖術をまったく使わないほど徹底していた。そして代わりに鍛えぬいたのが、ナイツ家ではサブ武器であった剣だった。他にも槍や弓も試すなど、杖の代わりに何を使うか試行錯誤したことが伺える。術に関しても、父の苦手な音や獣のシンボルを使いこなし、特に音術を好んだ。戦い方に関しても、父親譲りな部分を感じられるのが嫌だったようだ。だがその割にはしっかり資質と強いアニマを受け継いでいた。しかも術の素質だけで言えば父を上回るほどであり、エリート貴族のグスタフと同じ位の才能の持ち主であった。

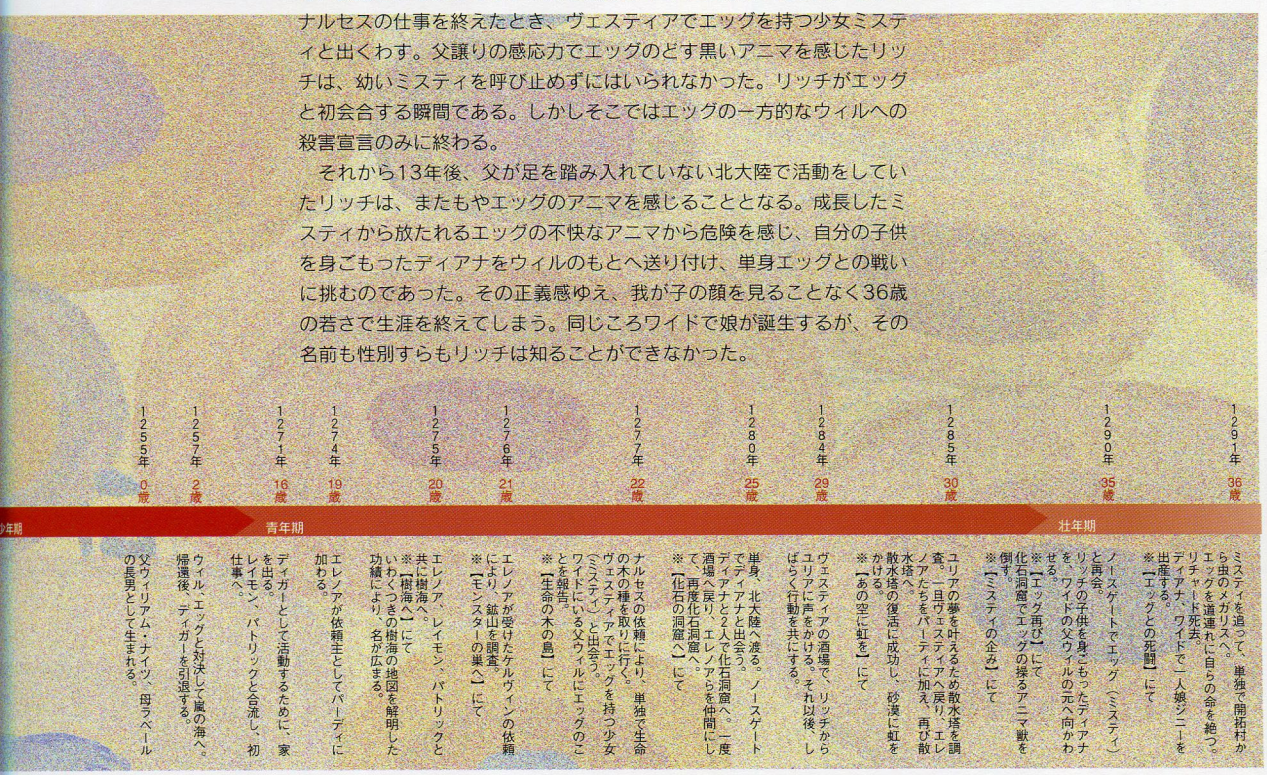
単純な戦闘能力では父を軽く凌駕していた。また宝に対する嗅覚も鋭く、エッグに関わり早死にしなければ、親子2代でタイクーンになったかも知れないほどの実力があったと思われる。

出身地　ワイド

リッチはタイクーン・ウィルの息子と呼ばれることに反発し、個人としての独立を目指したが、実はプレッシャーも大きかったと見える。父とは違う人間であることを主張するためかその生き方は破天荒そのものだったが、エッグには父と同様に強い正義感を持って対抗した。性格や話し方も違い、軽いというか荒々しく、優等生のウィルよりはディガーらしかった。また女性には奥手な父に対してリッチの女好きは相当なもので、各地に付き合っている女性がいたという。仕事にしても富や名声にこだわらず自分の好きなように冒険をするため、実力に対する評価は高かったが、何を考えているのか分からないという風評も多かった。

リッチはデビュー直後からパトリック、レイモンという2人のベテランヴィジランツと仕事をすることで急速に冒険に必要なノウハウを吸収していき、実力を伸ばしていった。そして22歳のときには父ウィルの盟友であったナルセスから、リッチ単独での仕事の依頼を受ける。かつての父の戦友に1人前と認められて仕事を任されるのはまんざらでもなく、表情にこそ出してないが内心は嬉しくてやる気満々だった。そしてナルセスの仕事を終えたとき、ヴェスティアでエッグを持つ少女ミスティと出くわす。父譲りの感応力でエッグのどす黒いアニマを感じたリッチは、幼いミスティを呼び止めずにはいられなかった。リッチがエッグと初会合する瞬間である。しかしそこではエッグの一方的なウィルへの殺害宣言のみに終わる。

それから13年後、父が足を踏み入れていない北大陸で活動をしていたリッチは、またもやエッグのアニマを感じることとなる。成長したミスティから放たれるエッグの不快なアニマから危険を感じ、自分の子供を身ごもったディアナをウィルのもとへ送り付け、単身エッグとの戦いに挑むのであった。その正義感ゆえ、我が子の顔を見ることなく36歳の若さで生涯を終えてしまう。同じころワイドで娘が誕生するが、その名前も性別すらもリッチは知ることができなかった。



エッグとの関係

ウィルのエッグへの執着はリッチには不可解だった。エッグが人を操る危険なクヴェルという話は、どうにも納得しづらかった。実物を見て嫌なアニマを感じ、さらにはそれを持つ少女からウィルの話を聞かされてもにわかには信じられなかった。ウィルに確認すると、予想通りエッグを取り上げるためなら子供でも殺すことを厭わないと言う。普段の温厚な父とは違う変貌ぶりに不信感を抱きつつ、あの邪悪なアニマを思うと父の態度も分かる気がした。だがリッチの信念から女子供に手は出せない。結局父には居場所を明かさず、リッチもまた少女の姿を見失う。

13年が経ち成人したミスティが不審な行動を起こすと、リッチは責任を感じた。やはりあの時ウィルと協力しておけばと、リッチにしては珍しく後悔していた。その思いが責任感となり、危険なエッグを野放しにはできないという正義感と融合し、ミスティの企みを阻止すべくリッチを駆り立てた。ただし危険とは分かりつつ、いざ女性のミスティと向かい合うと、即座に殺すという決断は下せなかった。意を決してミスティに刃を突き立てるが、同時にエッグを渡され全てを理解する。個人としての独立を志していたリッチは、エッグの支配より死を選ぶのだった。

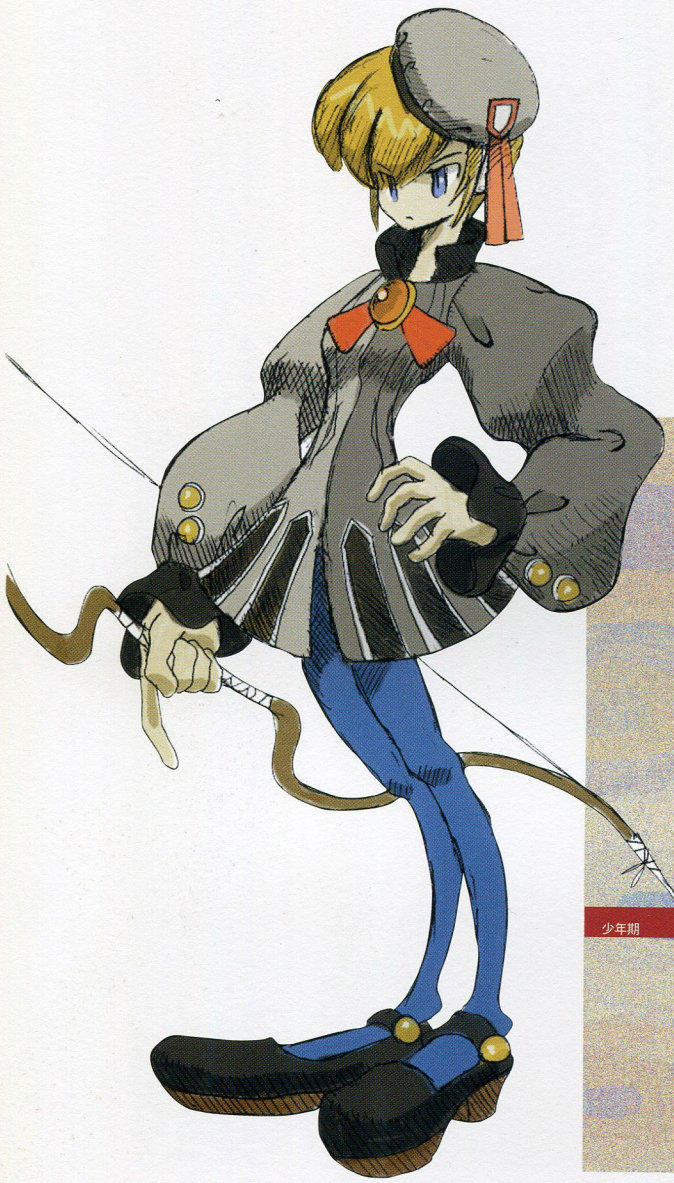
派手な女性関係

リッチは女性関係にまで父ウィルに反発していたのか、奥手の父に対して非常に派手に遊んでいた。そのワイルドな風貌で若い娘から年上まで幅広い層にモテており、自身の女好きも手伝って色々な噂が流れていた。十代から四十代まで同時に付き合ったことがあるとか、後家殺しであるという噂が主だったが、中にはどこぞの貴族のご令嬢を夢中にさせてしまい、その親族に殺されそうになったというものまであった。冒険に赴いた先々で仲良しの女性をつくっていたのは事実で、そのことでの痴話げんかは絶えなかったという。ただどうにも憎めない人柄であり、揉め事は多いがそれ以上までエスカレートすることはまずなかった。

気に入った女性がいれば手当たり次第声をかけていたが、エレノアのような行動力のあるしっかりした女性は苦手とした。またエレノアに同じ匂いを嗅ぎつけたリッチは自分のことは棚に上げて、「ああいう女に手を出すと後々厄介な目に会う」と、手を出すことはせず、また向こうからの誘いにも乗ることはなかった。

遊び人だが芯の部分では誠実で、エッグとの決着がついていれば妻と子供のことも大事にし、浮気もしない真面目ないい父親になったであろう。

ラベール



ラベールは狩猟民族の村で生まれ育った。非常に活発な娘で、狩りの腕前も村では定評があった。弓だけではなく体術も得意なラベールは村中の人気者だった。妹と違い落ちこぼれだった兄ウィリアムは、ある日クヴェルを探しに行くといって家を出たまま帰って来なかった。10年近く連絡もなくて生死不明だった兄の姿を、行商に出ていた村人がヴァイスラントの町で見かけたというのを聞いて、ラベールは早速兄のいる南へ向かう。そして道中のグラン・ヴァレで、未来の夫ウィル・ナイツとの出会いを果たすのである。

すでに両親はおらず唯一の肉親だった兄がモンスターと変わり果ててしまい、天涯孤独となったラベール。だが兄を追う旅路で出会ったディガーのウィルと結ばれることとなる。そして無事にリッチを出産。ウィルがエッグを追いかけ家を空けた時は、リッチがまだ1歳で毎日が不安だった。だがエッグとの決着をつけたウィルがディガーを引退した後は、優しい夫と最愛の息子に囲まれて、今までになく幸せな日々を送ることができた。ディガーとして家を出ていったリッチの生死が不明になった時は悲しみに暮れていた顔も、孫のジニーが誕生すると幸せそうな笑顔が見られるようになった。最期は夫に看取られ、静かに永遠の眠りに就いた。

1219年	0歳	少年期	リジェ家の長女、ウィリアムの妹として生まれる。
1239年	18歳	青年期	兄ウィリアムがクヴェルを探しに行くといって、村を出る。 ※【グラン・ヴァレを越えて】にて
1246年	27歳		ウィリアムの情報を得たラベールは、兄探しの旅へ。グラン・ヴァレでウィルと出会う。ウィルのパーティに加わり、兄のいる南へ向かう。 ※【グラン・ヴァレを越えて】にて
1247年	28歳		ヴァイスラントで兄ウィリアムと再会する。氷のメガリスでウィリアムがモンスター化。 ※【タイクーン・ウィル】にて
1248年	29歳		ウィリアムを残したまま、氷のメガリスから帰還。
1249年	30歳		ウィルと結婚。
1254年	35歳	壮年期	妊娠したラベールを気遣ったウィルの勧めで、ワイドへ移住。
1255年	36歳		長男を出産。リチャードと名付ける。
1256年	37歳		ウィルがエッグを追って、東大陸へ。
1257年	38歳		またエッグを追いかけ、ウィルは東大陸へ。ワイドへ帰還後、ウィルはディガーを引退する。
1271年	52歳		リッチ、ディガーデビュー。
1291年	72歳		ディアナを保護。リッチ、行方不明に。ディアナが初孫であるジニーを出産。
1294年	75歳		ワイド自宅で寿命を全うする。ラベール死去。

狩猟民族出身

ラベールの出身はグラン・タイユ地方にある狩猟で生計を立てている村。狩りは弓を主に使うため、弓を使いこなさなければ話にならない。村人は子供の頃から鍛えているので、弓の腕前は相当なものである。また村には太古から伝わる格闘技があった。祭りなどでは村一番のつわものを競ったりと盛んで、幼い頃から男女問わず教え込まれてきている。よってこの村の人々は弓、体術が達者である。冒険者たちと比べても遜色がないほどだ。しかし反対に村から出なければ、それ以外の武術が鍛えられることはまずなかった。

兄ウィリアムへの想い

ラベールの兄ウィリアムは弓も体術も不得手で、村ではバカにされる存在だった。兄想いでしっかり者のラベールは、幼い頃からウィリアムがバカにされていると必ず庇いに行った。ウィリアムは余計なことをするなと怒ったが、兄のことが好きなラベールは庇うことをやめはしなかった。

クヴェルを探し当て村の連中を見返すことだけを考えていたウィリアムは、落ち着いて欲しいという妹の想いとは裏腹に、ラベールが18歳のときから帰らなくなった。それからは自分のことをミッチと愛称で呼んで（本名はミシェーラでスペルはMichaela。ラベールは通り名）可愛がってくれた優しい兄のことを考えては、悲嘆に暮れていた。その兄が生きているのを知ると、早速出発の準備に取り掛かった。とにかく兄に会いたいという気持ちで胸がいっぱいになっていた。

ヴァイスラントで10年ぶりに再会したときは、ついつい憎まれ口を叩いてしまったが、内心こうして話ができたことを非常に嬉しく思っていた。しかしその喜びも長くは続かなかった。頑固なウィリアムにつき合って氷のメガリスへ行ったのが間違いのもとだった。あそこで無理やりにでも連れ戻せばよかったと、ラベールは非常に後悔した。なにより悲しかったのは、優しかった兄がモンスター化したとはいえ自分に襲いかかってきたことだ。モンスター化した時点で、人間時代の記憶や理性が消えることは分かってはいたが、どうにもやるせなかった。

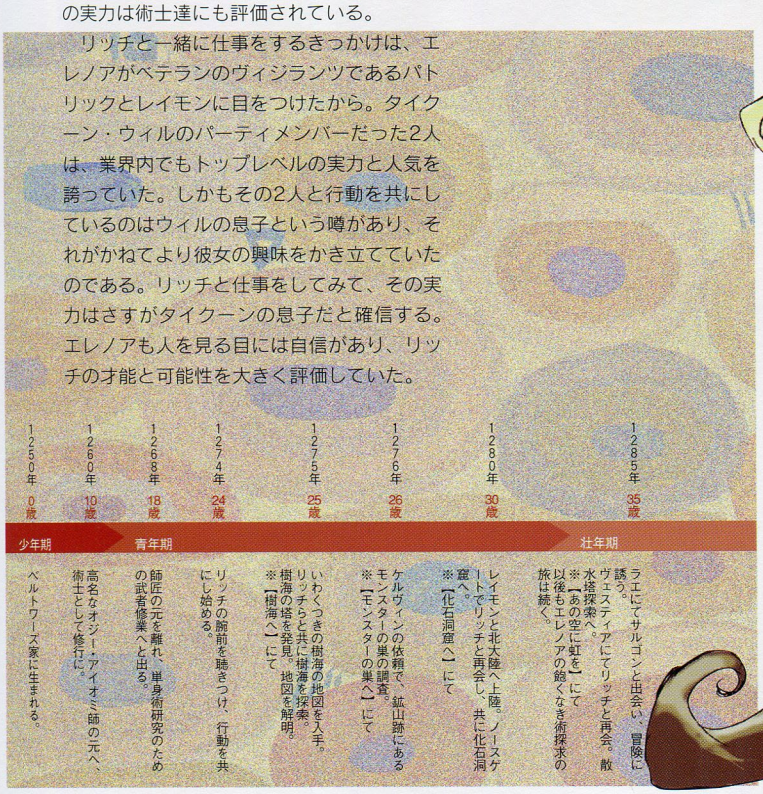
しかしそこで悲観にくれるばかりではなく、気丈なラベールはこの道中で知り合ったウィルという青年を守るために、元兄であった獣に弓引くのだった。なんとか逃げ伸びた一行だったが、ラベールは湖を渡ってこない獣を見て、泳げなかった兄の面影を見る。ラベールにとっては最後にウィリアムを見た光景であり、それは悲しみとともに一生心に焼きついた。

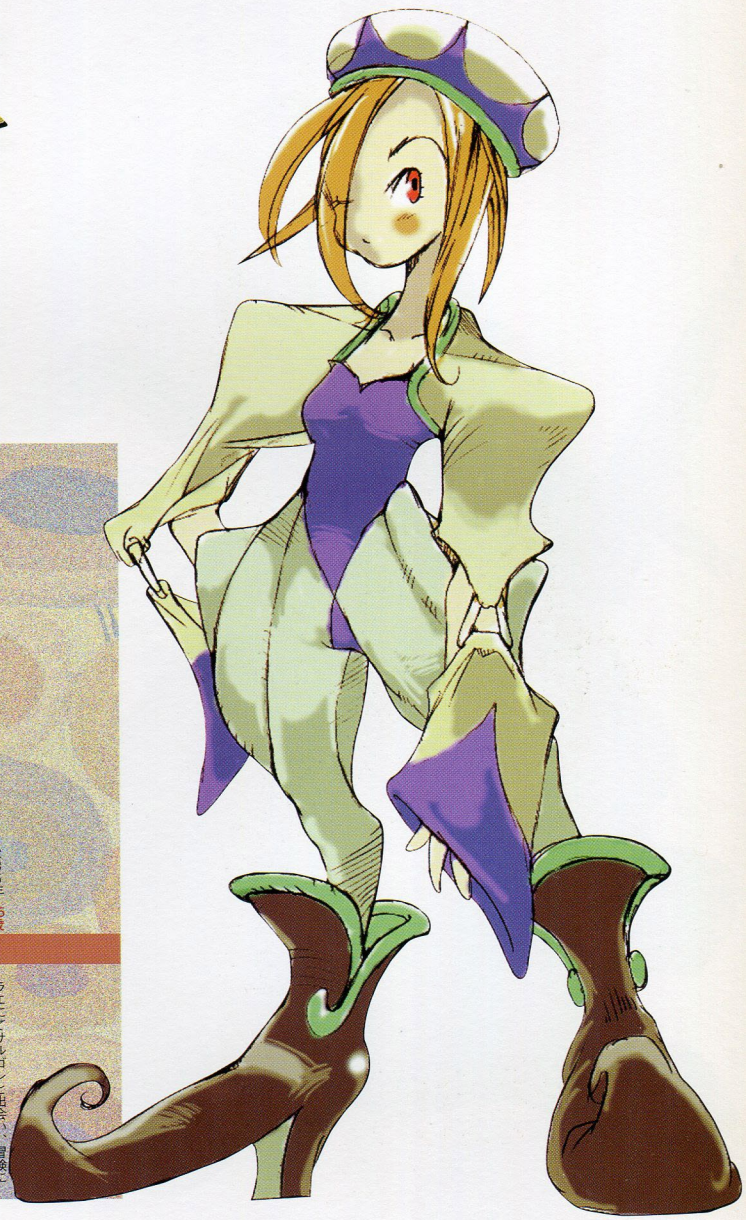
Eleanor 出身地 ブレノワ

エレノア

エレノアは一応術士と名乗っているが、その活動内容は到底術士とは思えないようなものばかりである。彼女の場合、術の研究も趣味のようなもので、若い頃から破天荒な生き方をしてきた。当然術士仲間からは煙たがられていたが、当人はそんな評判もどこ吹く風と言わんばかりに、興味があるものを追いかけた。その興味の対象に含まれるのがアニマや術であり、若い頃は術士としての修行に一心不乱に励んだ時期もあった。昔から自分の才能を的確に理解していたエレノアは、自分の最も得意とする火のシンボルをさらに徹底的に鍛えた。術士に必要なのは資質だけではないと身をもって証明している人であり、その実力は術士達にも評価されている。

リッチと一緒に仕事をするきっかけは、エレノアがベテランのヴィジランツであるパトリックとレイモンに目をつけたから。タイクーン・ウィルのパーティメンバーだった2人は、業界内でもトップレベルの実力と人気を誇っていた。しかもその2人と行動を共にしているのはウィルの息子という噂があり、それがかねてより彼女の興味をかき立てていたのである。リッチと仕事をしてみて、その実力はさすがタイクーンの息子だと確信する。エレノアも人を見る目には自信があり、リッチの才能と可能性を大きく評価していた。





エレノアの仕事ぶり

この世界で術士を名乗る者は例外なく博識であり、その知識を利用して仕事をする者も多い。特に興味を引かれればとりあえず引き受けるエレノアには、様々な種類の仕事の依頼が舞い込む。それ相応の報酬をもらう限りきちんと仕事をするので、ある種何でも屋的な存在として重宝がられることになっていた。なかには何を勘違いしたのか人殺しや呪いという類の依頼もあったが、そういったものは一切受け付けることはなかった。

仕事の依頼の量とその多種多様ぶりからも伺えるが、エレノアは人との付き合いが非常に上手かった。それは術士としてのテクニックでもある。ナルセスがアニマで人相見をするのとは逆に、彼女は人に決して不快感を与えないように、自らのアニマを操作していたのだ。それも術士エレノアのアニマ研究の成果と言える。

アニマ云々を抜きにしても元々交渉ごとは得意で、メンバーへの払いも良く報酬のことでもめることは皆無だった。自分が興味ある物に対しては利益の有無に関わらずとことん追い求めるところなどは、リッチに通じるものがある。だがエレノアはその際に援助してくれるスポンサーを確保するなど、抜け目無さでは一枚上手である。

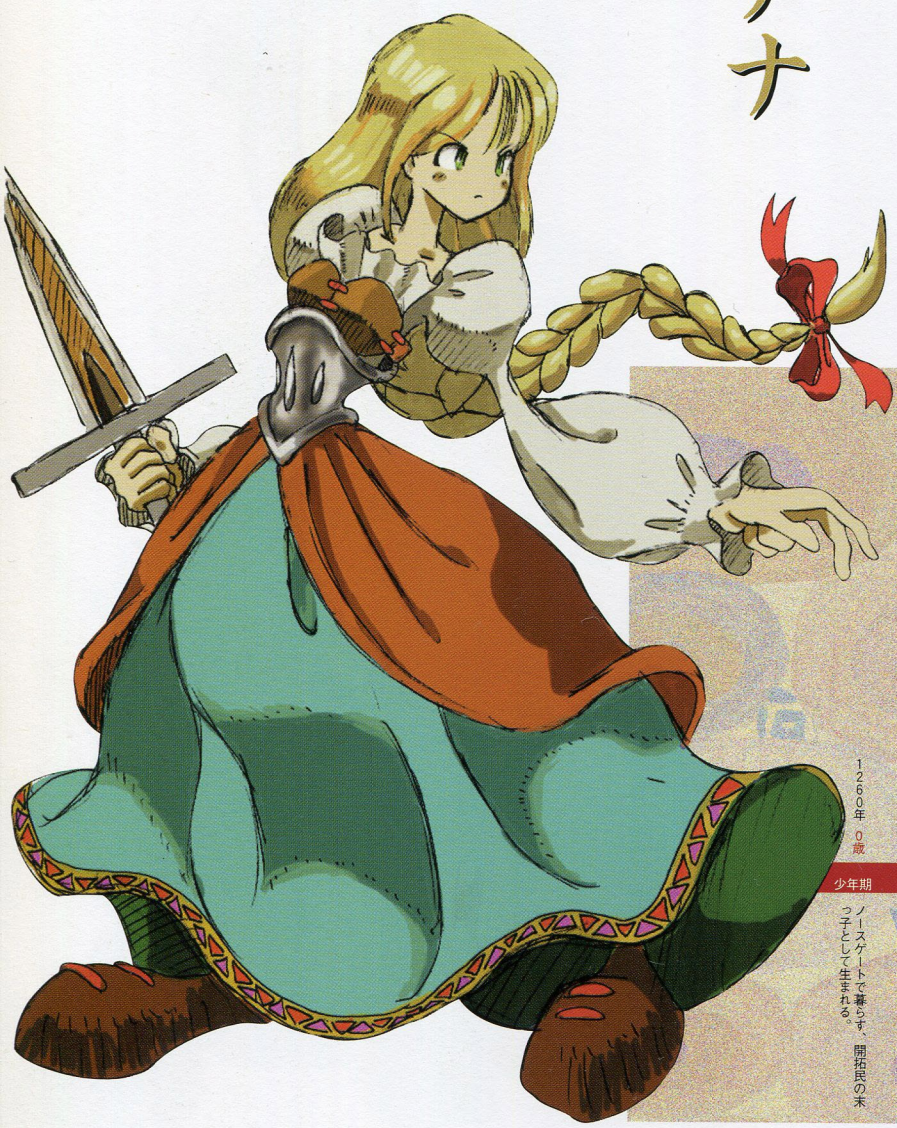
ケルヴィンからの仕事の依頼

ケルヴィンから仕事の依頼がきた経緯だが、エレノアには悪いが、直接依頼されたのではない。ケルヴィンは鉱山調査の適任者が誰かいないか、相談役の術士ヴァンに相談。ヴァンは実力者だが何でも屋をしている変り種の術士エレノアの話を聞いたことがあり、ケルヴィンに推薦する。そしてエレノアに仕事の依頼がきたのだった。当然実力がないとそのような大仕事の依頼もないが、とても術の研究をしているとは思えないエレノアは、術士たちの間で異端な存在。だが、そこが彼女にチャンスを与えたともいえるだろう。

若い男好き？

エレノアは才能ある若者（異性が特にお気に入り）と冒険し、成長する姿を見るのが好きだった。サルゴンもエレノアが見出した若者の一人だ。後のエーデルリッターに目をつけるあたり、見る眼の鋭さを伺わせる。もちろん若い男が好きなのだが、いい年して若いツバメを連れていると白い目で見られることは頻繁にあった。さらに彼女自身は年の割に外見は若く、それも術やクヴェルの仕業だと、心無い者たちから噂されていた。孤高を好む術士の中では、彼女のそうした振る舞いも変り者と見られる理由の一つである。

ディアナ



内気で自分の意見もあまり言わないおとなしい娘だったディアナは、北大陸の奥地の開拓村で育つが、そこは大ミミズの襲撃に遭い壊滅。それにより目覚めたフロンティア精神に任せて、故郷へ帰る親の反対も押しきり、一人残ることを決意する。リッチに声をかけられたのは、まさしくそんな時だった。

精悍な顔立ちのリッチというディガーは、希望と自信に満ち溢れていた。そのアニマからは決して悪人という感じは受けず、ディアナはつい身の上話をしてしまう。話を聞いたリッチは、何もしなければ始まらないと冒険に誘った。頼もしそうなリッチとなら丈夫だろうと思い、また何か行動を起こしたかったので、多少強引にでも引っ張ってくれる彼に従い化石洞窟への探索行に同行した。

強い意志と行動する力があれば何でもできることをリッチに教えられたディアナは、もはや途方に暮れ無駄な日々を送ることもなく、ノースゲートの発展に従事した。リッチは化石洞窟で見つけた鉱脈の権利をすべてディアナに託し、その鉱脈のおかげで人が流れ、ノースゲートも活気づいた。ディアナは鉱脈の管理者として忙しい生活を送っていた。そしてリッチの子供を身ごもるが、それと引き換えのようにリッチとは2度と会えなくなってしまうのだった。

1260年 0歳	1280年 20歳	1290年 30歳	1291年 31歳	1305年 45歳	1306年 46歳	1321年 61歳
少年期	青年期	壮年期				
ノースゲートで暮らす、開拓民の末っ子として生まれる。	ノースゲートの酒場でリッチと出会う。リッチに誘われ、化石洞窟へ冒険に出る。※【化石の洞窟へ】にて	リッチの子供を身ごもり、リッチに報告。リッチの薦めにより、「ワイドのウィルのもとへ。※【エッグ再び】にて	リッチ、エッグを道連れに死去。ウィルのもとでジニーを出産。※【エッグとの死闘】にて	ジニー、家を出る。※【ジニーの旅立ち】にて	ジニー、ウィルらはエッグと最後の対決。エッグを撃破。ジニーとウィル、ワイドに帰還。リッチの死を知らされる。身内でリッチの供養をする。	ウィル死去。

リッチの子を宿して

リッチは精力的に活動していたが、案外マメにディアナに会いに来ていた。30歳を迎えたある時、子供を授かったことを知ったディアナはリッチをノースゲートに呼び出した。それはリッチと知り合って10年目の出来事だった。ディアナは子供ができて本当に嬉しかった。これで世界をあちこちに行き危険な冒険をするリッチが、落ち着いてくれればいいと思っていた。

しかし妊娠を告げるとリッチは驚き、あまつさえ他の女（しかもすごくセクシーな美人！）に目を奪われている。…信じられなかった。ディアナは取り乱したが、リッチになだめられつつ、その真に迫った表情から危険に向かうのだと察知した。リッチの勧めるままにワイドのウィル宅へ向かったが、その途中で妙な不安を覚えた。あの美女がそんなに危険だとは到底思えなかったが、嫌な予感は次第に大きくなり、できることなら引き返して無理やり連れていきたいとさえ思った。

ワイドに着きウィルに卵のことを伝えると、彼はディアナを気づかいながらリッチの直面している状況を話してくれた。ウィルはリッチならきっと戻ると励ましてくれたが、その表情からそれは慰めでしかないことが分かり、辛かった。タイクーンと呼ばれる人物が危険を感じる存在に、リッチが立ち向かったことを知ると非常に不安になった。だが彼なら無事に帰ってくる、自分が信じないでどうするという気持ちを奮い起こす。生まれてくる子供のためにも、絶対帰ってきてもらわねばならなかった。しかし不安は的中し、2度とリッチは帰らなかった。そして父親不在のままヴァージニアは誕生し、元気な子へと成長していった。

ジニーの家出を知って

娘の姿が見えないことにディアナが気付いたのは、朝になってからだった。慌ててウィルへ使いを出したものの、ジニーの身の安全が心配で眠れない日々が続く。早く冒険に出てウィルやリッチのように立派なディガーになりたいと言うジニーを見てきたが、こんなに突然家を出るとは思っておらず、ショックも大きかった。数ヶ月後無事だったジニーから便りが来るが、安心したのもつかの間、その便りの中に「エッグ」の文字を見て、目の前が暗くなった。リッチを死に追いやったであろうエッグに、愛娘のジニーが関わるなんて。だがこれもナイツ家の宿命かと思うと、しかたないという気分にもなった。もはやウィルに全てを任せるしかない。ディアナにできることは、ひたすら無事を祈ることだけだった。

Julia　出身地　ナーブル

ユリア



砂漠の村ナーブル出身のディガーであるユリアの家系はハン帝国時代の貴族の末裔で、先祖伝来の剣技はなかなかのもの。貴族の末裔とはいえ、現在は貴族階級としての責務はない。ただ砂漠の民には慕われているという一族である。ユリアはその家の末っ子だったが、少女の頃からの夢のために家を出た。

リッチと知り合いしばらくしてから、ユリアは生涯の夢である散水塔の話をして、生まれ故郷でもある散水塔跡地を案内した。リッチは1クラウンにもならないのに散水塔を蘇らせ虹をかけてやると、はりきりだす。ユリアにとっては、始めて話を真剣に聞き実現しようとするリッチの態度と行動がすでに夢のようであり、興奮して積極的に手伝った。

そしてとうとう散水塔を復活させ、砂漠の空に虹をかけることに成功。ユリアはその光景を目の前に、しばらく茫然としていた。実現不可能だとみなから言われ自分でも可能性は低いと考えていた、幼い頃からの夢を叶えたリッチは、もはや白馬の王子様であった。できるなら一緒になりたいが、リッチは一カ所に留まるタイプではないと半分諦めていた。そしてある日北大陸で行方不明に、という噂を耳にする。ユリアは悲しみながらも、実はどこかで生きていると思い続け、生涯リッチのことは忘れなかったという。

1265年 0歳　砂漠の村ナーブルのハルフォード家の長女として生まれる。

1284年 19歳　ヴェスティアでリッチに声をかけられ、共に冒険をするように。

1285年 20歳　リッチと共に散水塔を復活させるべく調査。ヴェスティアに引き上げ、一旦ヴェスティアに引き上げ、エレノアたちと合流し再び散水塔へ。砂漠の散水塔を復活させて、空に虹をかけることに成功する。※【あの空に虹を】にて。リッチとの仲は続いていたが、その後音信不通に。

1291年 26歳　リッチ死去。ただし世間では行方不明扱い。

少年期　青年期

ユリアの夢と、夢の後

マクサール砂漠の民であり、散水塔にまつわる子守歌を聞きながら育ったユリア。今は壊れて水が出なくなって久しい（何百年と経っている）散水塔から、水が降りそそぎ虹を作るのを幼い頃から夢見ていた。散水塔跡にある壁画を見ては当時の様子を夢想するなど、ロマンチックな娘であった。その夢を叶えるためにディガーになったが、塔の復活にむけて具体的に何かをしている訳ではない。いつか虹を掛けて夢を実現させてみせるとは思っていたのだが、月日が経つにつれて、それは夢のまた夢となっていた。

リッチによって成されたユリアの夢であった散水塔の復活は、世間では一時期話題になったが、それもつかの間のことだった。そしてそれを為し遂げたリッチに対しても、苦労した割に何の得にもならないことをしたバカ者という評判しか残らなかった。しかしユリアの育った砂漠の村では、虹をかけたリッチを招き、祭りを行って盛大に迎えた。そして散水塔から虹をかけた勇者として末代まで語り継がれ、虹のかかった日は記念日として年に1回祭りが催されるようになったという。時が経てばユリアの聞いていた散水塔の子守歌に、リッチのことが新たに加えられて伝わっているかも知れない。

ユリアから見たリッチ

リッチと出会ったのは、仕事にも慣れてきた頃だった。仕事探しの最中に、いかにも軽そうに声をかけてきたのがリッチだった。ユリアは意志の強そうな砂漠の民特有の端麗な顔立ちをしていて、よく男たちに声をかけられていた。その中にはろくでもない連中も多く、リッチの場合も軽くあしらおうと思った。しかし軽そうな態度とは裏腹に精悍な顔つきと、感じ取れるアニマから、ただ者ではないことはユリアにも伺い知る事ができた。そしてリッチの名前を聞いて、驚きつつ納得もいった。

リッチは遊び人だが芯は意外としっかりしていた。そしてディガーとしての実力と才能、特に宝や謎に対しての鋭い感覚は、さすがナイツ家の血筋と感心していた。ユリアも以前からリッチの噂は聞いていたが、もっとボンボンだと思っていた。父親譲りのアニマと父の名声だけではダメな世界であることは、十分承知の上だった。だが父親時代からのお供がいると聞いていたし、エリート気取りの嫌なやつだろうとの偏見があった。しかし実際のリッチは年齢的にも成熟した大人の雰囲気を持ち、死線を幾つもくぐり抜けてきた精悍さを持っていた。それに富や名声にはこだわらずに生きてきたようで、そこにもユリアは惹かれた。

ヴァージニア・ナイツ



箱入り娘ジニーとプルミエール

リッチが2度と帰らないことを知っていたウィルとディアナは忘れ形見のジニーを溺愛して、結果的に甘やかされて育てられる。おてんばだったが箱入り娘として育ち、世間知らずに成長するのだった。ジニーはウィルから口授されたディガーとしての知識は豊富でも、世間の常識にはとことん疎かったのである。

ジニーに自覚がないのを見たプルミエールは呆れると共に、ずいぶんと手厳しい発言をしてしまう。しかしそれはプルミエールの屈折した家族愛によるものだった。複雑な家庭環境に育った彼女は、いつも自分は独りぼっちだと思って生きてきた。そして人懐っこいジニーに会い初めて妹のような存在ができたのだが、どう接していいのか分からず言いまわしがきつくなっていただけだった。しかしジニーもきつい言葉の中にも親しみがあることを承知しており、それはまるで本物の姉妹のように気心の知れた関係であった。

ジニーの初仕事

異国の地ノースゲートにて、成り行きでディガーデビューを果たすジニー。だが一刻でも早く冒険に出たかったジニーにとっては、冒険ができればどこでも問題はなかった。幼いころからディガーになると言ってきかなかったジニーを、母や祖父は大きくなったらねと、よくなだめたものだった。それほど冒険に対する憧れが強かったジニーだが、それは父や祖父の影響である。

北大陸での探索行も、一応ジニーの中ではテルムへ渡る資金稼ぎという名目があったのだが、それも次第に薄れていく。母親を心配させていることなどはもはや頭の隅に追いやられ、ひたすら初体験となる探索行に胸を躍らせていた。パーティのメンバーは、経験豊富な頼りになる先輩たちで、ジニーはその中で思う存分暴れることができた。幸い洞窟の主である大ミミズに遭遇することもなく、成果も上々だった。

父リチャードの死を知って

ジニーはウィルたちから、リッチは今でも世界中を冒険していると聞かされており、エッグについては何も知らされていなかった。ウィルはリッチがエッグと関わったのは、自分がエッグの話をしたせいだと責任を感じていた。だからジニーには話すまいと心を決めていた。またエッグの話をすればどうしてもリッチにも繋がってしまうので、話す訳にはいかなかったのである。

ジニーは会ったことのない父のことを自分なりに想像して、父のよう↗

出身地　ワイド

父リッチがエッグの脅威を命懸けで封じていたとき、ジニーは誕生した。そして父親不在のまま、母ディアナと祖父ウィルの愛を一身に浴びて育つ。幼いころから父の勇姿や祖父の冒険譚を聞き、自分もディガーになると心に決めていた。無邪気で子供っぽいジニーだが、その素質はウィルとリッチの特徴を受け継ぎ、ナイツ家歴代の中でも希に見る才能を秘めている。幼いときからじゃじゃ馬で、ナイツ家直伝の杖技や父の得意な剣のみならず、他の武器も好んで訓練していた。術に関しても、早く一人前になりたい一心でウィルの指導のもと鍛練を積んだ。アニマの強さや術の素養を色濃く受け継ぎ、その成長ぶりはウィルも目を見張るほど。14歳で飛び出すころには、すでに一人前に近い実力を兼ね備えていた。「実力には自信がある。足りないのは経験だけ」とは新米冒険者がよく口にする言葉だが、ジニーに関しては本当にその通りだった。

テルムへ向かうウィルを追跡するぞという軽い冒険心から家を出たジニー。密航はばれてしまうが、プルミエールやロベルトに助けられる。しかし船を乗り間違えたジニーが踏んだ地は、テルムとは正反対の位置にあるノースゲートであった。だが物怖じしない性格からか、悩むことなく誘われるままロベルトたちと冒険へ。ウィルが迎えに来てからは、ナイツ家に因縁のあるエッグと関わることに。曾祖父ヘンリーが発見したことから始まり、祖父ウィルが抹殺しようと追い続け、父リッチを死に至らしめたエッグとの決着が、自分の代で大詰めを迎えていることをジニーは感じていた。そして激闘の末、ナイツ家親子4代にも渡るエッグとの確執に終止符をうったのだった。

ジニーが船を乗り間違えて着いたノースゲートは、ディガーデビューの地になり、父と母が出会った場所であった。奥地にある虫のメガリスはリッチの亡くなった場所でもあり、またエッグとの最終決戦の場所も北大陸の奥地に位置していた。ジニーにとり北大陸は実に縁の深い場所であった。ジニーはエッグ撃破後も北大陸を中心に冒険を続けたという。

1291年 0歳　少年期
父リッチ・ナイツ、母ディアナの1人娘として誕生。
※【エッグとの死闘】にてリッチ、エッグと共に死亡。ただし、世間では行方不明扱い。

1305年 14歳
ミーティア来訪。ウィルはヴァンアーブルの要請でテルムへ。祖父ウィルを追って家を出るが、間違えてノースゲート行きの船に密航。船内でプルミエールに、ノースゲートでグスタフ、ロベルトに出会う。
※【ジニーの旅立ち】にて大ミミズの穴へ。初仕事でクウェールを発掘。
※【ジニーの冒険】にて巨虫のメガリスを探索。メガリス内で巨虫のメガリスから遺留品を見つける。開拓村でリッチの死を知る。
※【巨虫のメガリス】にてノースゲートのジニーのもとへ、ウィルが迎えに。みなでテルムへ。ヴァンアーブルからエッグの情報を得る。ミーティアと合流し、ハン・ノヴァへ。
※【エッグを追って】にてハン・ノヴァにてウィルがエッグのアニマを感じる。偽ギュスターヴに見つかり、サルコンと戦闘。
※【ギュスターヴの陣営へ】にて偽ギュスターヴ軍とデーヴィド軍の戦闘を傍観。
※【サウスマウンドトップの戦い】にて

1306年 15歳　青年期
偽ギュスターヴを追って北大陸へ。開拓村で「偽ギュスターヴの情報を入手。
※【北大陸奥地へ】にて星のメガリスでエーデルリッター、エッグと戦闘。エッグを撃破。
※【最後のメガリス】にて以後もジニーたちの冒険の旅は続く。

1321年 30歳
ウィル・ワイドの自宅で大往生。

エッグに対しての感応力

ハン・ノヴァで偽ギュスターヴからエッグのアニマを感じて震え出すウィル。そのときジニーは平然としているが、それはヘンリーとの血の繋がりがどれだけ濃いかによる。ウィルは同じ町中にさえいればエッグのアニマを感知できたが、リッチはエッグが側に近づいてきた場合のみだった。ヘンリーから4代離れたジニーには感知する力はあるものの、それは微弱なものでしかなかった。エッグに向けて意識を高めるか、エッグのほうからわざとアニマを放出したようなときに限り感知できる程度だと思われる。

ジニーに恋愛はまだ早い？

能天気なジニーはグスタフやロベルトに対してどういう印象を持っていたのか。ロベルトは甘えん坊のジニーには頼り甲斐のある兄のような存在。そしてグスタフへの興味の対象は奇抜な髪型や2本の大剣に向けられ、散々あれこれと聞きまわった挙げ句うるさがられる始末。そのような調子で両青年を異性として見たことはなかった。それにジニーには冒険のほうがまだまだ魅力的だった。恋愛沙汰には当分縁遠そうなジニーである。

その横でプルミエールはグスタフの素性を知り、その生き方を見てグスタフを見る目が変化してきたのを意識する。だがそこには様々な感情がうずまき、正直な気持ちにはなれない。しかしエッグ破壊後には、ようやく自分がグスタフに惹かれている事実を認めることができた。そうはいっても大貴族の娘として育てられた彼女は、自分から行動を起こすことができずにいた。そしてロベルトは、プルミエールの気の強さが寂しさの裏返しであることを見抜いており、そこに愛おしさを感じていた。エッグ撃破後の一行はこのように新たな局面を迎え、大波乱を予感させつつ旅を続けるのである。それをよそにジニーは一人無邪気に冒険を楽しむのだった…。

なディガーになりたいと思っていた。奇しくも父の逝った北大陸に辿り着き、そこでディガーとして冒険に出たジニーは、虫のメガリスで父の残した遺留品を見つけ、開拓村の人の話でリッチの死を悟る。いつか帰って来る日を楽しみに待ち焦がれていた父の死を知ったジニーは、泣き崩れてしまう。今まで生意気なじゃじゃ馬ぶりを見せ付けられていたロベルトたちが、うろたえるほどの泣きっぷりだった。

その後リッチの死がエッグに関わったせいだと知り、祖父もずっとエッグを追いかけていたことを聞いたジニーは、祖父と父の果たせなかった無念を自分が晴らそうと心に誓っていた。

グスタフ



戦闘スタイル

クヴェルであるファイアブランドと、アニマを打ち消す鋼の剣という相反する2本の大剣を携え、盾を持たないグスタフのスタイルは非常に特徴的である。この戦い方はグスタフが独自に編み出した戦法だった。鋼の剣を持った状態でも他者と同様に術を使うことが出来るという、強靭なアニマを持つグスタフならではの離れ業である。プルミエールのように、はなから術を使うつもりのない金属製防具の装備とは根本的に違う。そしてすさまじいまでの剣技の冴えは、祖母の兄に当たるギュウターヴに匹敵する才能の開花である。

ファイアブランドとギュスターヴの剣

ファイアブランドの儀式を無事に終えたグスタフはフィニーの王になるために必要な資格を得た。同時に将来ファイアブランドを持つことのできる資格も手に入れた。そしてグスタフが11歳のとき父フィリップ3世から形見としてファイアブランドが手渡される。それともう1本、劇中で「グスタフの剣」となっている金属製の大剣もグスタフの手へ。この剣はギュスターヴを敬愛していた父が、鍛冶屋に命じてギュスターヴが持つような鋼の大剣を造らせたものだった。グスタフが相反する2本の剣を持つのは、両方ともが父の形見の品だからなのだ。家を捨てたものの、父に対するグスタフなりの敬愛の証なのである。

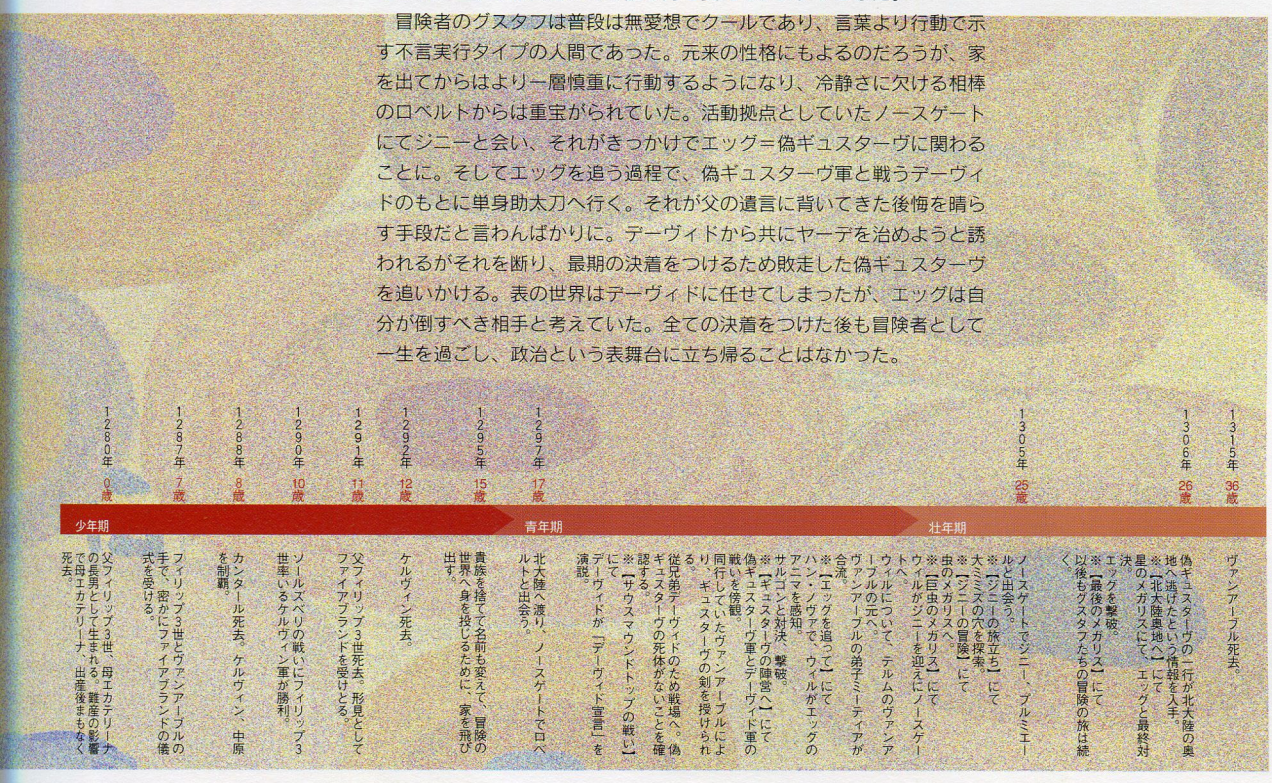
そしてグスタフはヴァンから本物のギュスターヴの剣を授けられる。時代を象徴する2本の剣が、ギュスターヴの名を継ぎながらもその名と生き方を捨てた1人の男の手へと集結したのだ。グスタフは感無量の面持ちでその剣を受け取った。父が憧れ模造品まで造らせた、そのオリジナルであるギュスターヴの剣が今や自分の手にあるのかと思うと、感動と共にどんな敵にも破れはしないという心強さに包まれた。

そしてフィニーの正当な継承者である最後のギュスターヴは、対偽ギュスターヴへの戦いに身を投じていった。戦場で鬼神のような強さを発揮していたグスタフは、デーヴィドと久しぶりの対面を果たす。再会の喜びも束の間、互いに協力して鋼鉄軍の猛攻を防ぎ遂に戦局は逆転する。デーヴィド側の勝利が確定すると、グスタフは偽ギュスターヴの遺体の確認をデーヴィドに頼む。遺体がないことが分かると、グスタフは即座にエッグを追いかけた。デーヴィドに戻ってくるように誘われたが、まだやり残したこと（エッグとの決着）があると言い、仲間の待つ冒険の世界へと戻るのだった。そうしてグスタフが戦場にいたという事実は、歴史の陰へと埋もれていったのである。

出身地　ヤーデ

本来の名前はギュスターヴ（15世）。ノール侯とフィニー王、両方の継承権を持つグスタフであったが、自由に生きたいと2つの継承権と家を捨て、自分を知る者のいない北大陸へ渡った。
グスタフが11歳のとき、父フィリップ3世は戦場で負った傷によりこの世を去った。父が死に際にグスタフへ託したものは、従兄弟のデーヴィドと共にヤーデの家を守れという遺言と、2本の剣であった。だが父の死の原因を作ったのが叔父チャールズの無謀な作戦であり、さらに叔父が父を見捨てたこともグスタフは知っていた。それでも父の遺言を頑なに守ろうとチャールズの下で政務に就く。しかしフィニーやノールを継げとか、デーヴィドに成り代わりヤーデもろともギュスターヴの帝国を再建しろなどと近寄ってくる連中は多く、政治の道具になりたくないという思いは強まる一方だった。過度の期待に対するプレッシャーも手伝い、誰も自分のことを知らない世界で生きたいという思いを募らせる。王侯貴族という肩書きを捨て冒険の世界に出ることを決めると、本名のギュスターヴでは目立つので読み方を変えてグスタフとした。

冒険者のグスタフは普段は無愛想でクールであり、言葉より行動で示す不言実行タイプの人間であった。元来の性格にもよるのだろうが、家を出てからはより一層慎重に行動するようになり、冷静さに欠ける相棒のロベルトからは重宝がられていた。活動拠点としていたノースゲートにてジニーと会い、それがきっかけでエッグ＝偽ギュスターヴに関わることに。そしてエッグを追う過程で、偽ギュスターヴ軍と戦うデーヴィドのもとに単身助太刀へ行く。それが父の遺言に背いてきた後悔を晴らす手段だと言わんばかりに。デーヴィドから共にヤーデを治めようと誘われるがそれを断り、最期の決着をつけるため敗走した偽ギュスターヴを追いかける。表の世界はデーヴィドに任せてしまったが、エッグは自分が倒すべき相手と考えていた。全ての決着をつけた後も冒険者として一生を過ごし、政治という表舞台に立ち帰ることはなかった。



エッグ粉砕

草原に横たわる巨大なエッグを見たグスタフは畏怖の念を抱いていたが、仲間たちよりはまだ冷静だった。触れればたちまちアニマを食われるからといって、このまま放っておく訳にもいかない。とはいえ強力な術を使えるほどの力はもはや残っておらず、ファイアブランドはエッグと共鳴しており攻撃も逆効果になりそうな気がした。アニマを吸収して巨大化したエッグを破壊するなら、アニマを妨げる鋼の剣だと思ったときには、すでに手にしたギュスターヴの剣をエッグの前で振り上げたいた。

クヴェルではなく、人間が作り出した反アニマの象徴のような鋼の剣により、エッグは破壊された。アニマの権化のようなエッグを、アニマ・術社会に反旗を翻したギュスターヴの名を継ぐ者が、術社会で忌み嫌われていた鋼鉄で造った剣をもって破壊する。時代の移り変わりを感じさせる瞬間だった。ヴァンアーブルがその場にいたら、きっと感慨深げにそう考えたであろう。

ギュスターヴの剣は、エッグを粉砕して折れた。その後グスタフは手に残った柄の部分をお守りとして、生涯ファイアブランドとともに持ち続ける。それはエッグを退治した話と共に、子孫へ受け継がれていったという。

その後のグスタフ

大貴族の家名とそれに付随するプライド、そしてそれを捨てたことに対する罪悪感と開放感など様々なものを背負い続けているグスタフは、ロベルトのように気楽には異性に興味を持てずにいた。家を出てからは異性のみならず、心を許せたのはロベルト唯一人であった。しかしジニーと出会い、その明るい人柄により頑なに閉じていた心が徐々にほだされてきていた。そして父の遺言に背いていた後ろめたさをデーヴィドと再会し共に戦うことで解消し、またエッグを倒したことで全てのわだかまりから開放されたグスタフは、少しずつ他人に対して心を開くようになる。無口なところは変わらないが、常に張り詰めたアニマを周りに感じさせることはなくなっていた。すぐに誰かを受け入れられるほど器用ではないが、少なくとも以前にはなかった余裕ができたということであり、グスタフにとっては大きな前進と言えた。

そしてグスタフに好意を抱くプルミエールが行動を起こしてきたら、グスタフはどうしただろうか。そしてプルミエールに愛情を感じているロベルトとの友情はいかに？　一人取り残されたジニーは一体どうするのか。一行の今後の動向は非常にスリリングな展開に満ち溢れているといえよう。

プルミエール



カンタールの子供でありながら家柄を捨て、冒険に生涯を費やしたプルミエール。生まれたときはカンタールにとって23番目の子供であり、母親の身分も低かったため、すっかり忘れ去られていた。母親は難産の影響で出産後も床に伏せており、ヌヴィエムが引き取り面倒を見ていた。プルミエールという名前もヌヴィエムが名付け親である。そして母親はプルミエールを生んで数ヶ月後には、この世を去ってしまった。ヌヴィエムの働きかけで、生後半年でようやく多忙な父カンタールと対面。そこで正式にカンタールの子供と認められると共に、ヌヴィエムの養女となった。

しかし17歳のとき、血筋や家に縛られず自由に生きるために家を出る。貴族らしからぬ斧を持ち、貴族の象徴である術が不得意であったのと、術を使いたくないという思いから金属製の防具で冒険していた。そしていつそのこと自分のことを知る者のいない北大陸へと渡ることを決意。その途中、船内でジニーを助けたことで、奇妙な縁が生まれ、同じように家を捨て北大陸へ渡っていたグスタフとの出会いを果たす。後で思い返してみても、ここからプルミエールの人生で最も劇的で濃密な、波瀾万丈の2年間が始まるのである。エッグを撃破後も冒険は続けていたが、最後までヌヴィエムのもとへは帰らなかった。

1286年　0歳　少年期
父カンタールと、宮廷の使用人だった母の子供として生まれる。数ヶ月後、母はお産で衰弱したまま死去。ヌヴィエムが引き取り、プルミエールと命名。ヌヴィエムの計らいで、父カンタールと面会。正式にヌヴィエムの養女となる。

1288年　2歳
カンタール死去。

1301年　15歳
冒険者として家を出る。しばらくは東大陸で活動を続ける。

1305年　19歳　青年期
偽ギュスターヴの一行が北大陸の奥地へ逃げた情報を入手。
※【北大陸奥地へ】にて星のメガリスにて、エッグと最終対決。
エッグを撃破。
※【最後のメガリス】にて以後もプルミエールたちの冒険の旅は続く。
ノースゲート行きの船内にて、ジニーを助ける。ノースゲートでロベルトと出会う。
※【ジニーの旅立ち】にて大ミミスの穴を探索。
※【ジニーの冒険】にて虫のメガリスへ。
※【巨虫のメガリス】にてウィルがジニーを迎えにノースゲートへ。
ウィルについて、テルムのヴァンアーブルの元へ。
ヴァンアーブルの弟子ミーティアが合流。
※【エッグを追って】にてハン・ノヴァで、ウィルがエッグのアニマを感知。
サルゴンと対決、撃破。
※【ギュスターヴの陣営へ】にて偽ギュスターヴ軍とデーヴィド軍の戦いを傍観。
グスタフが戦いへ参加。偽ギュスターヴの死体がないことを報告。
※【サウスマウンドトップの戦い】にて
冒険者として家を出る。しばらくは東大陸で活動を続ける。

1306年　20歳

家を捨てた理由

ヌヴィエムは聡明で気位の高いプルミエールに、父カンタールの後を継ぐのはこの娘しかいないと、非常な期待を寄せていた。しかしプルミエールは、ヌヴィエムの過度の期待からくるプレッシャーをひしひしと感じ、いつしか養母と同じ事（戦争を起こし、それにより多数の人が死ぬ）をやらされる、もしくは自分がしてしまうのではと考えるようになっていく。そして自分はヌヴィエムの道具ではないという思いが生まれていった。ヌヴィエムのやり方や生き方は性に合わないと思い、自分を犠牲にしてまで家や血に対する誇りを守ることに反発を覚えた。

またプルミエールには、自分の出生に関してのコンプレックスもあった。母親は一般市民であり、父親に忘れ去られていた存在だったという事実。そして父は自分が2歳で亡くなり、父に対する記憶はなく、ヌヴィエムから聞いた話でしか父を知らないということ。それらは暗い影を心に落とし、そんな父の名を継いでまで、自分が家を守る必要はないと強く思わせていた。そして17歳のとき、とうとう家を捨てる決心をする。ヌヴィエムは幼い妹を政治の道具にさせまいと養女にしたが、皮肉にもプルミエールは養母の道具になりたくないと家を飛び出した。

グスタフの素性を知って

グスタフが実は父カンタールと養母ヌヴィエムの敵だったケルヴィンの孫だと分かったときは、複雑な気分だった。顔立ちとファイアブランドらしき剣から、もしやと疑っていたが確証は持てなかった。しかしいざ判明してみると、やはりショックは隠せない。自分も、そしてグスタフもお互いに家は捨てており、その家が敵同士であろうとも関係はないはずだった。しかし父や養母の敵の一族であるとの思い。そして自分は家を捨てた人間であり、そういうことを考えたりすることがおかしいという気持ちがせめぎあう。また同じ境遇に対する親近感もあり、だからこそグスタフの気持ちも分かるような気がした。

一度は家を捨てたグスタフが、苦しい戦いをしいられている従兄弟デーヴィドを単身助けに行くのを目の当たりにして、心が動かされた。図らずも自分が家を出たときのことを思い出してしまい、何か行動を起こしたくてしかたがなくなっていた。自分でもどうしてだか明確には分からなかったが、この場で動くことのできるグスタフを羨ましく思っていた。そしてグスタフの行動によって触発された熱い気持ちは、打倒偽ギュスターヴ（エッグ）へと向かうことになるのだった。

Robert　出身地　オーバス

ロベルト



ロベルトは術使いのディガーで、戦闘では術をメインに戦い、武器は弓を使用する完全なる後衛タイプ。だがパートナーのグスタフは生粋の剣士なので、前衛後衛のバランスがとれたコンビであった。長年北大陸で活躍してきたロベルトの術レベルは、実際たいしたものだった。そして厳しい北大陸での冒険生活の中で、グスタフを上回る体力を身に付けており、おかげで体力のある術使いという頼もしい存在になっていた。

術に関しては石以外の全て資質があるという、たいした素質の持ち主。資質のない石術は全く鍛えてないところから、抜け目ない性格が見て取れる。そして音術が得意なあたりに、人があまり得意ではないものをあえて身に付けてやろうという積極性と物好きな性格が伺える。北大陸へ来た理由も、物好きな性格によるところが大きいのかもしれない。

また面倒見が良く機転も利くリーダータイプの性格なのだが、人情家なのとおっちょこちょいな性格も手伝って、つい関係のないもめ事にまで首を突っ込んでしまう癖があった。それと女の子に甘いところも玉にキズ。しかしロベルトは、その性格がジニーたちと出会うきっかけを作ったことに感謝していただろう。何しろエッグなどという前代未聞のバケモノと戦うことができたのだから。

1278年 0歳　ディガーの長男として生まれる。

1294年 16歳　ディガーデビュー。一山当てようと、北大陸へ上陸。

1297年 19歳　ノースゲートでグスタフと出会う。
偽ギュスターヴ軍とデーヴィド軍の戦いを傍観。
※【サウスマウンドトップの戦い】にて

1305年 27歳　ジニー、プルミエールとノースゲートにて出会う。
※【ジニーの旅立ち】にて
※【ジニーの穴を探索。】にて
※【ジニーの冒険】にて
虫のメガリスへ。
※【巨虫のメガリス】にて
ウィル、ジニーを迎えにノースゲートへ。ウィルについてテルムのウィルの弟子ミーティアが合流。
※【エッグを追って】にて
ハン・ノヴアで、ウィルがエッグのアニマを感知。サルゴンと対決、撃破。
※【ギュスターヴの陥落】にて
偽ギュスターヴ軍とデーヴィド軍の戦いを傍観。
※【サウスマウンドトップの戦い】にて

1306年 28歳　偽ギュスターヴの一行が北大陸の奥地へ逃げた情報を入手。
※【北大陸奥地へ】にて
星のメガリスに、エッグと最終対決。エッグを撃破。
※【最後のメガリス】にて
以後もロベルトたちの冒険は続く。

少年期　青年期

頼もしい相棒グスタフ

ロベルトは若く血気盛んな頃に、一山当てようと野望を持って北大陸へ上陸してきた。グスタフと出会ったのは、北大陸での生活も3年が過ぎようとしているときである。初めてグスタフを見た時は、その独特のスタイルに目を奪われた。見たこともない斬新な髪型と傾いた服装に加え、最も目を引いたのは大ぶりの剣を2本も携えていることだった。しかし良く見ると端整な顔立ちをしており、物静かでどことなく気品を感じさせる部分もあった。

初めは好奇心からグスタフに近づいたのだが、そのふた振りの剣とそれを扱う腕前を見て非常に驚いた。1本は超強力な火のクヴェルであり、もう片方は鋼の剣というアンバランスな組合わせ。未だかつてこんな組合せで戦う剣士を見たことも聞いたこともなかったが、グスタフの強さは本物だった。術使いのロベルトから見ても、術の才能と素質は十分あるように感じたが、あえて鋼の剣にこだわっているようなところもロベルト好みだった。自他ともに認める物好きな男ロベルトは、この無口で奇妙な剣士と組んで仕事をするようになった。

度胸も良く勘も鋭いロベルトは、グスタフというすご腕のヴィジランツと組むことで、自分の術力を思う存分発揮できた。そのかいあってか数々の功績をあげて、ロベルトとグスタフのコンビはノースゲートではかなり知られた顔になっていく。ロベルトはディガーとしての力量もさることながら、宝の処分の仕方にも優れていた。終始強気で押し切れる度胸と威勢の良さで、旨く宝を処分し稼ぎも上々だった。

またロベルトは非常に相棒思いで、冒険内でも外でもグスタフの世話を焼いた。ピンチを幾度も救われた物静かな剣士に対しては絶大な信頼を置き、グスタフの言うことは第一に尊重した。自分が感情的なことを承知していたロベルトは、冷静で的確なグスタフの意見を大切にしていたのである。

ジニーに見ていた妹の面影

ジニーのことを非常に可愛がっていたロベルトだが、決してロリコンなどではない。幼くして亡くなった年の離れた妹の面影を見ていたのだ。まだ幼さの残るジニーの言動を見ていると、どうしても亡くした妹と重ね合わせてしまうのだった。また甘えん坊だった妹と同じ様に、甘え上手なジニーが可愛く思えて仕方がなく、ついつい心を許していた。エッグという得体の知れない物に立ち向かおうとするジニーのことを当然放っておけるはずもなく、守り役になるつもりで同行を願い出たのだった。

ミーティア



今でこそヴァンアーブルの弟子ではあるが、元々はヴィジランツだったミーティア。辺境の村で育ち、このままここで一生を過ごすのが嫌だと言い、当てもなく家を飛び出した。冒険の世界に憧れを持ち、見かけによらず村一番の怪力で腕っ節が強く、いつしかヴィジランツとして冒険に明け暮れていた。

しっかり者に見えるのだがどこかぬけている性格と、がんばりすぎて空回りしやすいところが災いして、本人はまったく自覚せずにピンチを招いていることもしばしばあった。しかし生まれついての強運で、仲間と共になんとかピンチを切り抜けてきた。またそういう時に限って偶然宝を見つけることが多く、ミーティアの失敗は帳消しにされる。みなその強運には参っていたが、ミーティアとパーティを組むと危険な目に合うが大きな成果をあげられる可能性があると、ちょっとした噂になっていた。

あるとき例のごとくピンチに陥っていたところを、偶然居合わせたヴァンに助けられると、恩返しとばかりにヴァンのもとへ押しかけた。それからは弟子でもないのにヴァン先生と呼び、身の回りの世話など、何から何まで尽くそうとする。根負けしたヴァンに許されそのまま弟子となり、修行の一環としてエッグとの戦いに参加することになった。

ヴァンアーブルのもとでの修行時代

命を助けられ恩義を感じたミーティアは、ヴァンのもとへ勝手に押しかけ護衛する役を買って出た。すっかり居着いてからは、いつの間にやら内弟子となり、直接指導を受けて術の修行を始めていた。資質は多くないが根が素直で努力家であり、なによりヴァンの指導なので必死に修行に励んだ。初めは大恩のあるヴァン先生から教えを請うなど恐れ多いという思いと共に、認められたという嬉しさが大きかった。だが次第に術そのものに興味を持ち始め、持ち前のがんばりでヴァン先生の弟子と自ら名乗るのも恥ずかしくないような成長を遂げる。術レベルも実戦で使える程に成長し、今まで力押しだった戦い方に幅が出てきた。またヴィジランツ時代に鍛えた武術の修行も怠らず、常に先生を守るという気合だけは十分すぎるほど入っていた。

エッグとの決戦

ヴァンのもとでの修行時代にミーティアは、歴戦のヴィジランツに劣らないほどの実力を身に付けていた。女性にしては人一倍体力があり、怪力による斧の破壊力と鍛え上げたシンボル術はかなりの戦闘力を生み出している。ヴァンが自分の代わりにジニーたち一行に合流させたのも、総合的な戦闘能力の高さを買ってのこと。自身は心身ともに老いていたし、また立場上自由に出歩けないなどの理由もあったが、それでも人類の命運を分けるであろう戦いに挑ませるほどミーティアの能力と可能性を信頼していたのだ。

ヴァンはミーティアに大いなる可能性を見ていた。非常に困難な試練だが、それを乗り越えて大きく成長して欲しかったし、この戦いは若い世代に任せたい（ウィルは例外）と思っていた。しかしミーティアはその意図をあまり理解しておらず、師匠に修行と言われたので、ジニーたち一行に合流したのである。エッグの脅威はあらかじめ聞かされ、事の重大さも感じてはいたが、まだ一人で呑気な味を出していた。

そしてエッグと相対したときは、あまりにすさまじいアニマを前にして、ヴァンを一瞬恨みたい気分になった。そしてエッグを前にみなが緊迫した中で、ただ一人ブツブツと恨みつらみを並べる。だがそれが逆にみなの切迫した精神を、ほどよくなだめる効果を与えたのだった。これも先生の与えた試練と腹を括り、覚悟を決めた。もちろん死ぬ覚悟ではなく、生き残るために全力を尽くして戦う覚悟である。ヴィジランツ時代からどんな状況でも前向きな性格で、ここぞというときは自然と肝が据わったものだった。

Misty　出身地　ヴェスティア

ミスティ



ヴェスティアの浜辺で変わった「卵」を見つけた幼いミスティが、子供の旺盛な好奇心からそれを手に取ったのはごく自然なことである。しかしミスティが幼かったため、エッグはその成長を待つように、積極的な行動は起こさずにいた。成長するにつれ、エッグの影響でミスティのアニマは異常なほど増大し、それに比例するように美しさも増した。6歳の頃に変な卵を拾ってきたときは奇妙な言動も多く困惑した両親だったが、その成長ぶりを素直に喜んだ。しかし我が子とは思えないアニマの質と強さ、また親から見ても妖艶な美しさには畏怖する部分もあった。

幼い頃からエッグとして育ったミスティは、個人の記憶や経験が少ない分、ストレートにエッグの復活に向け動いていた。ミスティが成長するまでの十数年間をかけて人間を観察し、アニマを集め他の物に移すというクヴェルを作り出していたのだ。19歳で北大陸へ渡り、ノースゲートで自作のクヴェルを実験しようとしていた。そこで13年ぶりにリッチと再会し、最終的にはリッチのアニマを取り込もうとするエッグのために、ミスティの肉体はあっさり捨てられてしまう。6歳のときから意識をエッグに乗っ取られ、肉体も最期には道具のように扱われたミスティは、それを悲しいと思うことすらできなかった。

1271年 0歳　レブソン家で生まれる。

1277年 6歳　ヴェスティアの浜辺でエッグを拾う。ヴェスティアでリッチと出会い、ウィルへの伝言を託す。※【生命の木の島】にてその後家族で引っ越し、リッチの前からしばらく姿を消す。

1290年 19歳　ノースゲートでリッチと再会する。※【エッグ再び】にてアニマを集めるクヴェルを作り、ノースゲートの人々からアニマを吸い取る。集めたアニマを持って化石洞窟へ。追ってきたリッチとアニマ戦を戦わせる。※【ミスティの企み】にて

1291年 20歳　虫のメガリスでリッチに自らを殺させてエッグを手渡す。ミスティ死去。リッチはエッグを道連れに命を絶つ。※【エッグとの死闘】にて

少年期　青年期

ミスティの目的

ミスティはある目的を持って北大陸へ渡った。太古の昔に滅んだ巨大生物が眠る化石洞窟で、自らが作ったクヴェルの実験をするために。ミスティがクヴェルをどう作ったかは謎だが、エッグの中身は元々クヴェルやメガリスを作った先行種族の意識である。当然作り方の知識を持ち、エッグによって増幅された強大なアニマを使いクヴェルを作成したのだ。そのクヴェルは周りの人たちから直接アニマを収集することができ、集めたアニマを他の物に移し変え、過去に滅んだ生物を復活させるという代物だった。

また他の場所に比べて人の少ない北大陸ならば、アニマを集めて人々が集団で昏倒しても（作ったクヴェルで人からアニマを吸い取るときの副作用）、たいして話題にならないという打算があった。そのような理由からノースゲートが実験の候補地となり、人々からアニマが抜き取られたのだ。

実験の真の目的は、人間のアニマが復活のエネルギーに適しているのかを確認すること。村人から集めたアニマで巨大な化石の復活に成功するが、リッチという思わぬ邪魔が入り蘇った化石は倒されてしまう。しかし人間のアニマが復活に利用でき、重要なのはアニマの質であることが分かり、当初の目的は果たせたといえた。さらに収穫だったのは、次の所有者に適したリッチを見つけたことだった。そしてミスティの次の目的は、強く美しいアニマを持つリッチの獲得へと変更された。

ミスティがエッグを拾わなかったら

もしもミスティがエッグを拾わなかったとしたら、どのような娘に成長していただろうか。両親に不信がられることもなく素直に育ち、エッグの影響がなくても美しい娘にはなっていたに違いない。それも変に妖しい色っぽさではなく、生気に満ちた元気ではつらつとした美人である。街や村でも評判の美女として、男たちの憧れの的になっていただろう。

それとも美しい容姿に物を言わせて男たちに貢がせまくる魔性の女か、はたまた夜の街で人気ナンバー1の売れっ子踊り子。さらにはどこかの貴族に見初められ、妾として豪勢な暮らしを送っていたかも知れない。

そして、もしどこかでリッチと出会っていたら…。女好きで有名なリッチのことだから、美しく魅力的なミスティへ積極的にアプローチしたはず。またミスティもワイルドなリッチに、1人の女性として興味を引かれていたかも。そして多数の女性がいるリッチに泣かされていたかも知れない。

サブ・キャラクターズ

Sub Characters

人の心の数だけそこには人生がある。けっして歴史の表に表れることはなかったが、時代に根をおろし、自分の道を生きた者達が大勢いる。語られることのない舞台に生きた者達の姿を知ろう。

ウイル・ナイツ編

1235年　ウィルの旅立ち

1236年　大砂漠のメガリス

1238年　潜入！アレクセイ一味

1239年　対決！アレクセイ

1244年　鉱山にて

1246年　グラン・ヴァレを越えて

1247年　タイクーン・ウィル

1251年　鉱山にて（鉱山崩壊）

1256年　アニマ教の噂

1257年　ウィル対エッグ

1275年　樹海へ

1276年　モンスターの巣へ

1277年　生命の木の島

キスク

夜の町で暮らしていた老人。魔除けのクヴェルを保有していたが、それを残して世を去っていた。カイの祖父。

ウィリアム



富と名声を求めたディガー。氷のメガリス中枢でその核心に触れるが、アニマを食われて怪物と化す。

オルフェ



エッグを手にしてしまった海賊。嵐の大海の船上でウィルと対峙するが敗れ、海の藻屑となる。

ポール



若かりし頃はディガーを生業としていた。両親を亡くした身よりのないウィルを引き取り、ニーナと共に育てる。

カイ



キスクの孫。形見にクヴェルを受け取るが、悪党達に奪われてしまう。その後は立派に成長し、町に貢献した。

鉱山主任

ウィルに鉱脈の調査を依頼。一度解雇するが、坑内の事故時に助けられる。

アニマ教教主

アニマが全てと信じるカルト教団の長。ギュスターヴの襲撃に遇い、命を落とす。

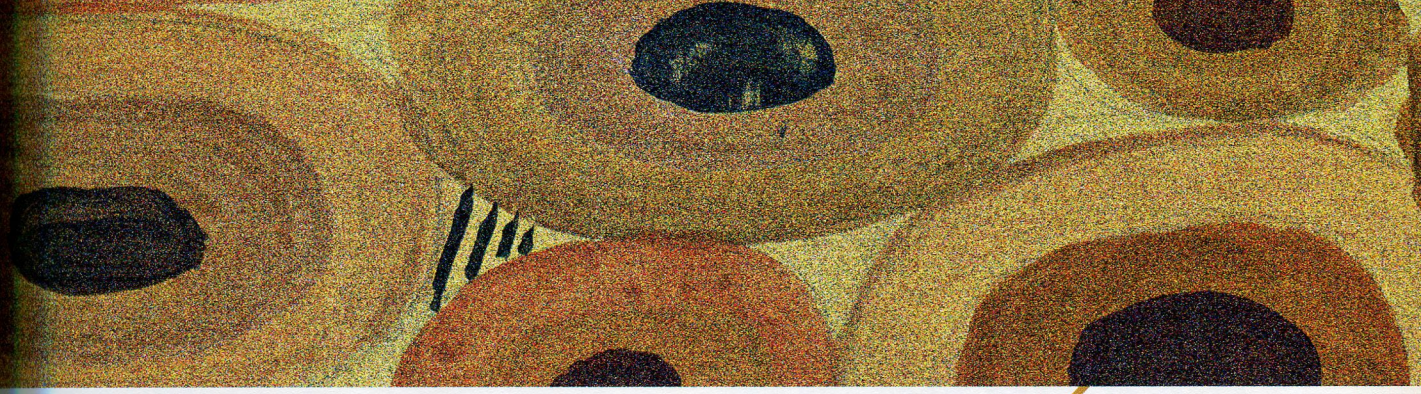
人物タペストリー



Paul Cochran
ポール・コクラン



Misty
ミスティ



1306年　最後のメガリス

1306年　北大陸奥地へ

1305年　サウスマウンドトップの戦い

1305年　ギュスターヴの陣営へ

1305年　エッグを追って

1305年　巨虫のメガリス

1305年　ジニーの旅立ち

1291年　エッグとの死闘

1290年　ミスティの企み

1290年　エッグ再び

1285年　あの空に虹を

1280年　化石の洞窟へ

エーデルリッター
ボルス、モイ、イシス、トーワ、ミカ

エッグに見初められ、ミカゲの石切り場で超人的力を与えられた若者達。偽ギュスターヴを守護するために存在し、サウズマウントトップの戦いに敗れた後も側を離れることはなかった。最後は星のメガリスでエッグに自らのアニマを捧げた。

交易船船長

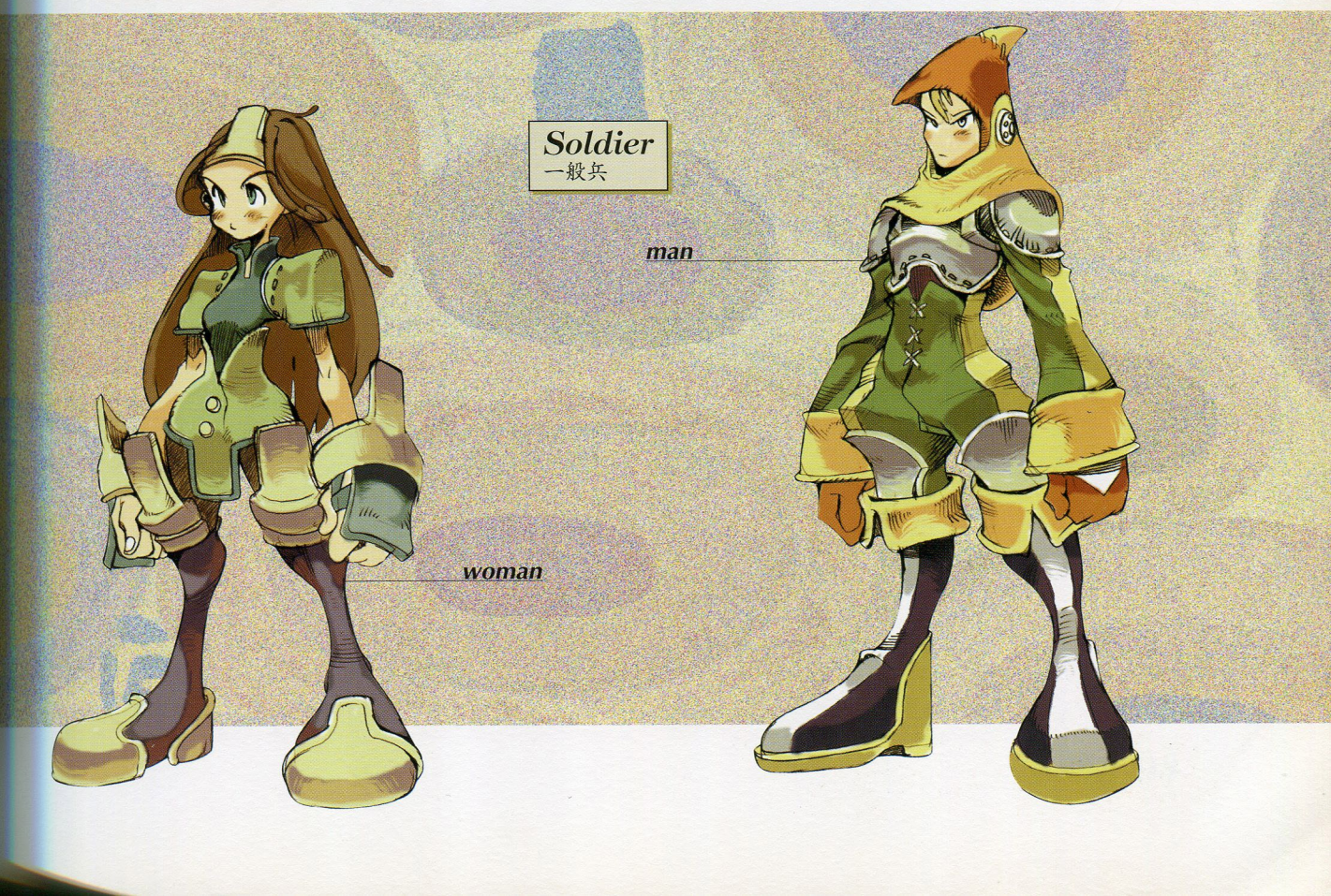
ジニーが密航した船の船長。捕らえて人買いに売ろうとするが、プルミエールに阻止される。

開拓村の湧き水娘

村を訪れる人に清水を勧める。ミスティの伝言をリッチに伝え、14年経ってもそのことを覚えていた。

Secondary Role

ヘンリー…一流のディガーでありウィルの父親。砂漠のメガリスに挑み、エッグを発見する。
キャサリン…ヘンリーの妻でウィルの母親。元ディガーで、美貌と実力で人気者だった。
ニコラ…ゼルゲン三兄弟の次男。頭を使うのは得意ではない。エッグに初めて触れた人間。
ピーター…ゼルゲン三兄弟の末弟。兄以上に横柄で嫌われ者。小柄で術を得意とした。
ヴェスティアの物知り青年…素性は不明だが実に博識。世界の色々な情報を提供してくれる。
開拓村の跳ぶ少女…上手にジャンプできたら狩りに一緒についてきても良い、という謎の課題を兄に与えられ、ひたすら跳躍する娘。
海賊船船長…ペットのスライムに危険な愛情を抱いていた。そのペットをウィルに倒される。



サンダイル
人物資料館
Character Data
その１

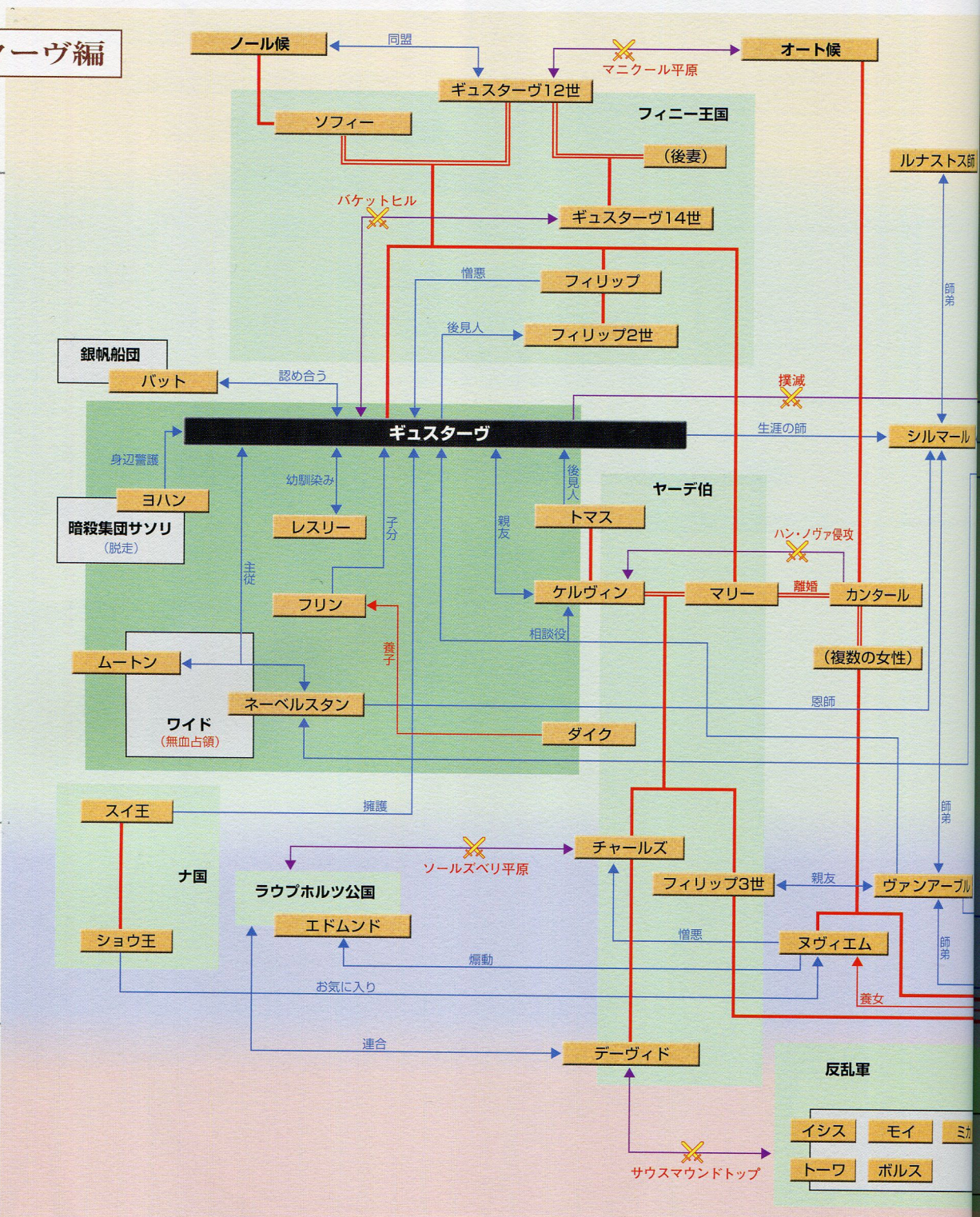
これぞ公式！ 68人を完全網羅
キャラクター相関図

ギュスターヴを中心とした歴史物語と、ウィルを中心とした“人間とエッグの争い”に登場する人物の関係をまとめてみた。少々複雑ではあるが、これで相対的な関係が分かるだろう。複雑な人間関係も、この図と合わせてキャラ別の解説を読めば理解できるはずだ。

血縁関係
結　婚
対決
対立関係
その他の関係全般

この相関図ではギュスターヴとウィルを軸にその世代を第１世代とし、子供たちを第2世代、孫たちを第3世代として区分した。また図内にある囲みは、各勢力や団体などを表わしている。ギュスターヴ編は各国やそれに対抗できる勢力別に、ウィル編はナイツ家を中心としたパーティメンバーを囲んだ。

ギュスターヴ編



ギュスターヴ編

ギュスターヴ陣営内の立場と友好関係

ギュスターヴにとってケルヴィンとレスリーは古くからの友人であり、立場は違えども対等な関係である。それ以外の人間は皆主従関係であったが、フリンとの間には奇妙な友情が流れていた。

また術士のヴァンは常にギュスターヴの側にいたが、シルマールから預けられた客将的な立場であり年の近いダイクと友好を深めた。ギュスターヴの死後、ヴァンとダイクはケルヴィンに仕える事に（ヴァンは相談役として）なる。

なおナ国のスイ王は第１世代より上で、ショウ王は第１世代の人物である。

ウィル・ナイツ編

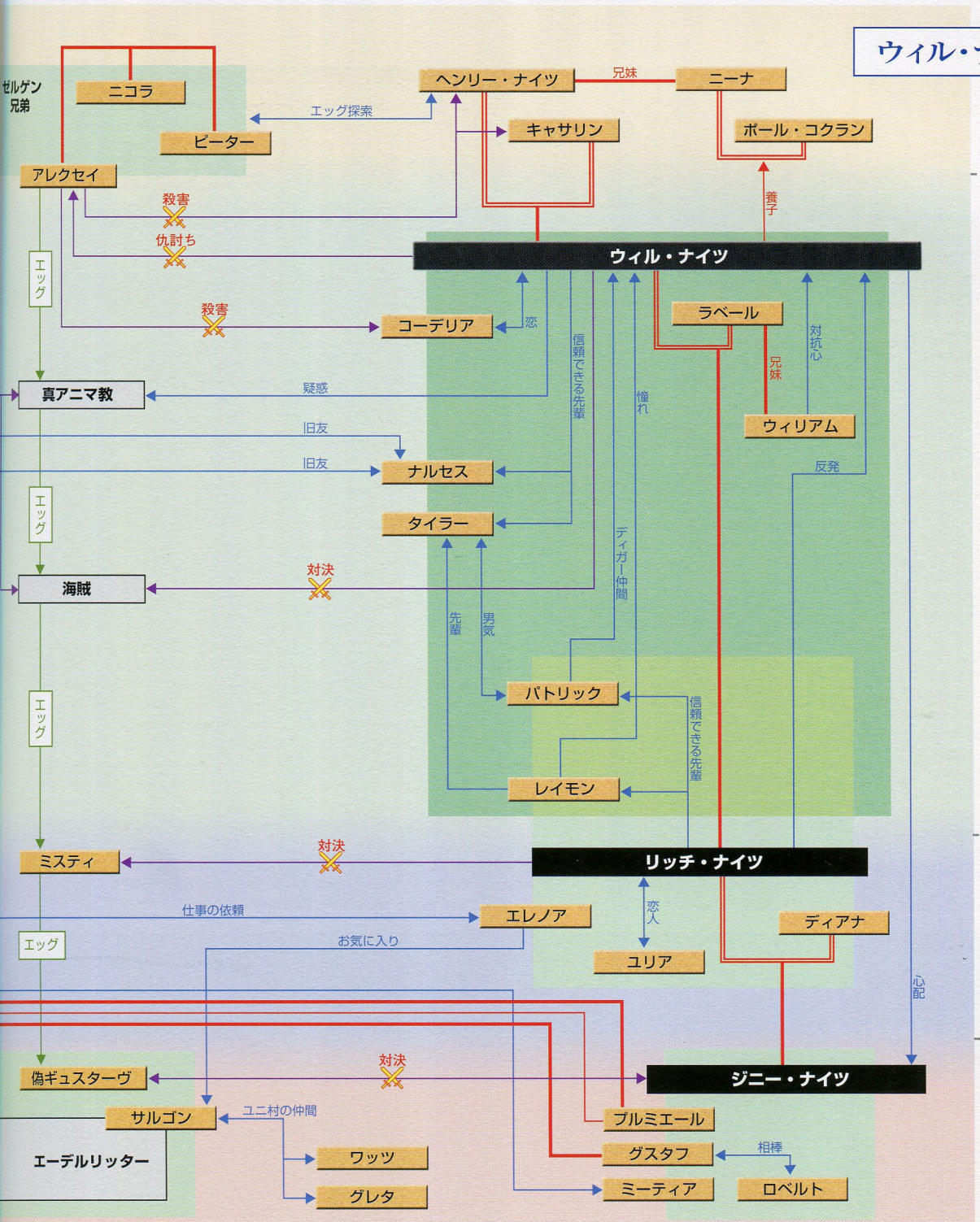
年代を経てナイツ家と関係する人たち

ウィル編には、ナイツ家２代にまたがり絡んでくる人物が多い。アレクセイはヘンリーとウィルと深く関わりを持つ。ナルセスにパトリックとレイモンはウィル親子と冒険したり、仕事の依頼をする。サルゴンはリッチと共に冒険し、ジニーとは敵として対決する。こうして見ると、ウィル編では人物の繋がりの妙が浮き出て面白い。極めつけなのはジニーの代で現役復活するウィル自身なのだが。ちなみに図内ではウィルとニーナはパーティを組むが、それは省いてある。またゼルゲン兄弟だけは別扱いなのであしからず。

術　士

歴史の表と裏を結ぶ術士の存在

ギュスターヴ編とウィル編の重要な橋渡し役を務めているのが、術士たちである。特にシルマールからの3代に渡る師弟関係は、物語を語る上でも重要かつ面白い位置にいる。ギュスターヴとウィルはシルマールと術士ナルセスとの友好関係にて繋がりを持つことになる。またケルヴィン依頼の仕事をリッチがするのは、ヴァンとエレノアの術士のネットワークがあったからこそ。そしてミーティアは直接ジニーとパーティを組み、エッグとの対決に挑む。またギュスターヴの剣がヴァンからグスタフへ渡るのも興味深いところである。



サンダイル
人物資料館
Character Data
その２

シナリオ中における誕生と死

連綿と流れる命の河。人は限りない祝福と共に世に迎えられ、やがて見守られながら自然に帰る。「生」は初めに刻まれる人生の証であり、「死」は何人も逃れることの出来ない宿命として、ディガーであろうと、王族であろうと平等に与えられるもの。物語の中でも多くの人の命が産まれ、時代の流れと共に去っていった。ここでは繰り返される生との死の営みを見つめてみる。

表の見かた

1220年から1306年代までを対象に、登場人物がいつ生まれて死んでいったかをまとめた。最上列のシナリオ名は、上がギュスターヴ編で下がウィル編。年代は左から右へと流れていき、縦軸のシナリオと年号に対して横軸は人物の年齢を表している。

	ギュスターヴ誕生			ギュスターヴ追放故郷を離れて			ギュスターヴ12才	ギュスターヴと鍛冶屋ギュスターヴ15才	再会		病床の母	ワイド奪取	ギュスターヴと海賊			父の急逝		上陸	パケットヒルの戦い兄弟再会	ハン・ノヴァ建設				ファイアブランドの悲劇		
								ウィルの旅立ち	大砂漠のメガリス	潜入！アレクセイ一味	対決！アレクセイ				鉱山にて		グラン・ヴァレを越えて	タイクーン・ウィル				鉱山にて（鉱山崩壊）			アニマ教の噂	ウィル対エッグ
	1220	1221	1222	1227	1228	1229	1232	1235	1236	1238	1239	1240	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1255	1256	1257
アレクセイ	32	33	34	39	40	41	44	47	48	50	51															
ニーナ	30	31	32	37	38	39	42	45	46	48	49															
ギュスターヴ12世	25	26	27	32	33	34	37	40	41	43	44	45	47	48	49	50										
シルマール	24	25	26	31	32	33	36	39	40	42	43	44	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	59	60	61
ムートン	21	22	23	28	29	30	33	36	37	39	40	41	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	56	57	58
ソフィー	20	21	22	27	28	29	32	35	36	38	39															
ネーベルスタン	15	16	18	22	23	24	27	30	31	33	34	35	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	50	51	52
ナルセス	15	16	18	22	23	24	27	30	31	33	34	35	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	50	51	52
タイラー	10	11	12	17	18	19	22	25	26	28	29	30	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	45	46	47
ラベール	1	2	3	8	9	10	13	16	17	19	20	21	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	36	37	38
ギュスターヴ13世	0	1	2	7	8	9	12	15	16	18	19	20	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	35	36	37
ウィル	0	1	2	7	8	9	12	15	16	18	19	20	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	35	36	37
コーデリア	0	1	2	7	8	9	12	15	16	18																
ケルヴィン		0	1	6	7	8	11	14	15	17	18	19	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	34	35	36
レスリー		0	1	6	7	8	11	14	15	17	18	19	21	2	23	24	25	26	27	28	29	30	31	34	35	36
フィリップ			0	5	6	7	10	13	14	16	17	18	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	33		
フリン			0	5	6	7	10	13	14	16	17	18	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	33	34	35
マリー				0	1	2	5	8	9	11	12	13	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	28	29	30
ギュスターヴ14世					0	1	4	7	8	10	11	12	14	15	16	17	18	19	20							
カンタール						0	3	6	7	9	10	11	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	26	27	28
パトリック					0	1	2	5	6	8	9	10	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	25	26	27
レイモン								0	1	3	4	5	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	20	21	22
ヨハン														0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	12	13	14
ダイク																					0	1	2	5	6	7
ヴァンアーブル																		0	1	2	3	4	5	8	9	10
エレノア																					0	1	2	5	6	7
チャールズ																							0	3	4	5
リッチ																								0	1	2
フィリップ3世																										0
ディアナ																										
ユリア																										
サルゴン																										
ヌヴィエム																										
ミスティ																										
偽ギュスターヴ																										
デーヴィド																										
ロベルト																										
グスタフ																										
ミーティア																										
プルミエール																										
ジニー																										

はかなく散ったアニマを憂う　～悲壮なる死・ランキングベスト８～

誰しも穏やか死を願うだろう。安らかにひっそりと、想いを残すことなく世界を去りたいだろう。だが、激動の時代はそれを許してはくれなかった。短い生涯を駆けぬけ、しかし何を呪うことなく散っていった人間達（一部、例外有）。その哀切に満ちた最後を振り返り、勝手な話だがランキングをつけることで手向けとしよう。

8 ギュスターヴ14世

享年20歳
戦に敗れ処刑される

腹違いの兄と雌雄を決し、あえなく敗れ去った悲劇の王子。歴史あるフィニー王家を継ぎ、王道を歩いてゆくはずが、その最後は捕らえられての処刑であった。まあ、戦争だからしょうがないということで。

7 ワイド候

享年25歳
領主の座から幽閉の身に

ギュスターヴの簒奪による犠牲者。ワイドを奪われた後の処遇は、生涯の幽閉であった。5年の月日を囚われの身で過ごし、誰に見守られることもなく死に果てたその結末は、悲壮のひとことだ。まあ、愚か者だったわけで。

6 グレタ＆ワッツ

享年25、24歳
共に原生生物となる

自分たちの村をモンスターの脅威から守るため、命をかけて石切り場に向かった若者達。二人にも歩んできた人生があり、続く未来があったのだ。サルゴンを引き立て、スライムとなるために登場した命ではないだろうに。

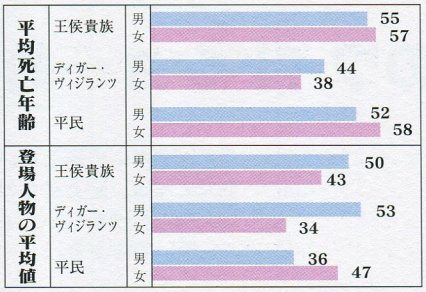
5 リッチ

享年36歳
悪の手先よりも死を選ぶ

エッグの人形と化す寸前、自ら命を断つ道を選んだ。最後まで人間であり続けた彼の行為は、父と妻と、まだ見ぬ娘へ向けた愛が根底にあった。その最後は、悲壮感よりは崇高な輝きに満ちていた。

サンダイルの寿命

１００年にも及ぶ歴史に登場した人間達の享年から、平均の死亡年齢を算出し、サンダイル世界の平均と比べてみる。一般に女性は体内の脂肪が多いため、男性より長生きするらしいとの話がある。これはサンダイルにも当てはまるらしく、世界の平均でも女性のほうが長寿の傾向があるようだ。物語に登場した人物と比較してみよう。



世界の平均と比べた場合、男性のディガーは平均を上回っている。常に危険と隣り合わせで短命な者が多い商売だが、ウィル達はそこらの連中よりたくましい冒険家だったのだ。王族は平均より短いが、やはり大国や主要国の要人は戦や暗殺で命を落とすのだろう。こうして全体を見ると、身分は問わずにほとんどの人が50代前後で世を去っているようだ。自らに延命術を施したナルセスは例外だが、ウィル・ナイツの１０１歳まで生きた生命力は、そうとうなものだったといえる。

＊ナルセスは延命術を使用していたため除外しています。

暗殺者ヨハン	将軍の思い出			南の砦で、ギュスターヴの後継者		ハン・ノヴァ炎上			樹海へ	モンスターの巣へ	生命の木の島		化石洞窟へ	あの空に虹を		カンタールの死		エッグ再びミスティの企み		エッグとの死闘	ケルヴィン最後の戦い			偽ギュスターヴ誕生		聖議会（シンクの戦い） サウスマウンドトップの戦い ジニーの旅立ち、（以下＊参照）	北大陸奥地へ 最後のメガリス
1260	1264	1265	1267	1269	1270	1271	1274	1275	1276	1277	1278	1280	1285	1286	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1300	1301	1305	1306
64	68	69	71	73	74																				
61	65	66	68																						
55	59																								
55	59	60	62	64	65	66	69	70	71	72	73	75	80	81	83	84	85	86	87	88	89	95	96	100	
50	54	55	57	59	60	61	64	65																	
41	45	46	48	50	51	52	55	56	57	58	59	61	66	67	69	70	71	72	73	74	75				
40	44	45	47	49																					
40	44	45	47	49	50	51	54	55	56	57	58	60	65	66	68	69	70	71	72	73	74	80	81	85	86
39	43	44	46	48	49	50	53	54	55	56	57	59	64	65	67	68	69	70	71						
39	43	44	46	48	49	50	53	54	55	56	57	59	64	65	67	68	69								
38	42	43	45	47																					
33	37	38	40	42	43	44	47	48																	
31	35	36	38	40	41	42	45	46	47	48	49	51	56	57	59										
30	34	35	37	39	40	41	44	45	46	47	48	50	55	56	58	59	60	61	62						
25	26	27	29	34	35	36	39	40	41	42	43	45	50	51	53	54	55	56	57						
19	21	22	24	26																					
10	14	15	17	19	20	21	24	25	26	27	28	30	35	36	38	39									
13	17	18	20	22	23	24	27	28	29	30	31	33	38	38	41	42	43	44	45	46	48	53	54	58	59
10	14	15	17	19	20	21	24	25	26	27	28	30	35	36	38	39	40	41		43	44	50	51	55	56
8	12	13	15	17	18	19	22	23	24	25	26	28	33	34	36	37	38	39	40	41	42	48	49	53	
5	9	10	12	14	15	16	19	20	21	22	23	25	30	31	33	34	35	36							
3	7	8	10	12	13	14	17	18	19	20	21	23	28	29	31	32	33	34	35	36					
0	4	5	7	9	10	11	14	15	16	17	18	20	25	26	28	29	30	31	32	33	34	40	41	45	46
		0	2	4	5	6	9	10	11	12	13	15	20	21	23	24	25	26	27	28	29	35	36	40	41
					0	1	4	5	6	7	8	10	15	16	18	19	20	21	22	23	24	30	31	35	36
				0	1	2	5	6	7	8	9	11	16	17	19	20	21	22	23	24	25	31	32	36	37
						0	3	4	5	6	7	9	14	15	17	18	19	20							
							0	1	2	3	4	6	11	12	14	15	16	17	18	19	20	26	27	31	32
									0	1	2	4	9	10	12	13	14	15	16	17	18	24	25	29	30
											0	2	7	8	10	11	12	13	14	15	16	22	23	27	28
												0	5	6	8	9	10	11	12	13	14	20	21	25	26
												0	5	6	8	9	10	11	12	13	14	20	21	25	26
														0	2	3	4	5	6	7	8	14	15	19	20
																		0	1	2	3	9	10	14	15

＊ジニーの冒険
巨虫のメガリス
エッグを追って
ギュスターヴの陣営へ
サウスマウンドトップの戦い

- アレクセイ
- ニーナ
- ギュスターヴ12世
- シルマール
- ムートン
- ソフィー
- ネーベルスタン
- ナルセス
- タイラー
- ラベール
- ギュスターヴ13世
- ウィル
- コーデリア
- ケルヴィン
- レスリー
- フィリップ
- フリン
- マリー
- ギュスターヴ14世
- カンタール
- パトリック
- レイモン
- ヨハン
- ダイク
- ヴァンアーブル
- エレノア
- チャールズ
- リッチ
- フィリップ3世
- ディアナ
- ユリア
- サルゴン
- ヌヴィエム
- ミスティ
- 偽ギュスターヴ
- デーヴィド
- ロベルト
- グスタフ
- ミーティア
- ブルミエール
- ジニー

4 ミスティ

享年20歳

人生の半分をエッグと生きる

幼い頃エッグと出会わなければ、平凡だが一人の女性として生きる事ができたであろう。エッグに人生を狂わされ、友達も楽しい事も、恋も知らずに成長し、遠い異国で息絶えてしまう。虫の卵の花園なんて。

3 ウィリアム

享年30歳

メガリスの作用でモンスター化

欲望に溺れ人間からモンスターへ変わった悲劇を、誰が笑えよう。数十年後、自分に死をもたらした者がラベールの孫だという事実も悲劇といえる。ジニーも知らなかったとはいえ祖母の兄をつかまえて「化物」と呼ぶ始末。

2 フィリップ2世

享年7歳

父親の目前で刺客に倒れる

フィニーの血筋に生まれ、汚濁渦巻く王家内の謀略の前に犠牲となった。年端もいかぬ少年の胸は、大人になっていろんな世界を知る希望に溢れていただろう。わずか７才という、あまりにも幼くして散った命だ。

1 コーデリア

享年18歳

己の信じるものに殉ずる

幼い子供のために、絶望的な戦いに身を投じた少女。どれだけ傷つき倒れても退くことをしなかったのは、死を賭しても自分の正義に背を向けたくなかったから。ウィルはそれをこそ誇りにするだろう。

悲劇王

ヴァイスラントの名も無き町人

ヨハンを追ってきた刺客に殺される。とばっちりである。

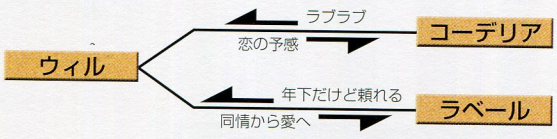


サンダイル
人物資料館
Character Data
番外編

ウィル編のワイドショー的!? 恋愛相関図

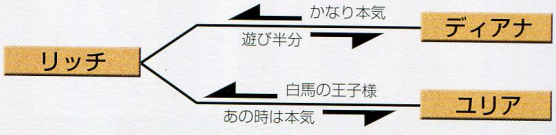
ギュスターヴ編と違い政略結婚などない社会で生きるウィル編の人々は、明るくさわやかな恋愛を楽しんでいる。そこでウィル編におけるパーティ内での恋愛感情（発展する可能性を含む）を覗いてみよう。

純情ウィル2つの恋の物語



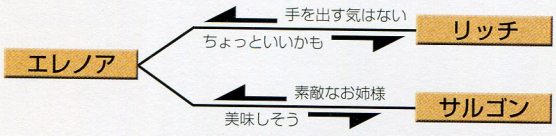
ウィルは純情で女性に対しては非常に奥手である。多感な年頃でありながら同い年のコーデリアと3年間を共に過ごして何もないとは、紳士なのか鈍感なのか。だがラベールとは出会いから3年で結婚。やはり同情が愛へと変わったのかと疑うのは無粋だろうか。

ナンパ王リッチ！ その毒牙にかかった乙女たち



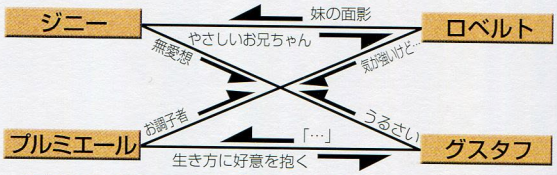
リッチは冒険に赴いた各地に懇意の女性がいたと言われるほどの女好き。手当たり次第に声を掛けていたようだが、どちらかというとおてんば娘よりはおしとやかなほうを好んだ。やる気はあるが行動を起こせない娘の後押しをしてほれさせるのが、リッチのよく使う手である。

若い男が好き!? エレノアの次の獲物は？



エレノアは陰のあるクールな男性が好みのようで、リッチ（クールではないが）に興味を持つのも頷ける。もちろん若くていい男というのが大前提にあるのだが。ただしエレノアは飽きっぽいところもあるようなので、長続きはしなさそうである。

ジニーのパーティ内は複雑な男女関係



劇中では進展がなかったが、その後の4人はどうなっていったのか。プルミエールはグスタフに、ロベルトはプルミエールに好意を抱くだろう。このように三角関係になるという予想が立つが、ジニーだけは相変わらずで恋愛より冒険命であった。

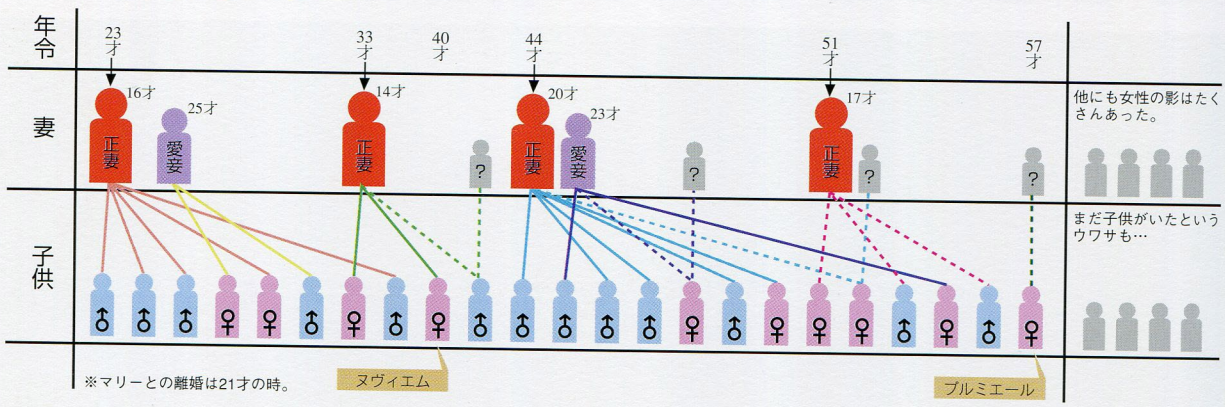
カンタールの6人の妻と23人の子供

公になっているカンタールの妻の遍歴と、子供の生まれ順を図に表わしてみた。？となっているのは噂があった女性たちで、点線はその噂になった女性の子供である可能性を示している。

カンタールは公式には生涯6人の妻と23人の子供がいたと言われている。下図は公式の発表に基づき妻子の関係を表わしたものだが、すでにプルミエールの母親は身元不明である。実際にはさらに妻が3人、子供が4人いるとの話だが、その数字も甚だ怪しい。正妻はみな貴族出身で愛妾時代から前妻との争いは絶えず、前妻が失脚すると愛妾が正妻にということを繰り返す。おりしも貴族文化は爛熟期にあり、複雑な関係もさして問題ではなかった。後年は民間の婦女子にまで手を出すが問題にならなかったのは、ひとえにカンタール人気の賜物。優しいカンタールに憧れを持つ女性は多く、口説かれても無下に断る者は少なかった。なおカンタールは決して年上の女性には手を出さなかった。

子供に関しても同様に、認知した23人以外にも4人ほどいたとされている。子供全員を覚えているはずもなく、途中から面倒になって生まれ順をそのまま名前にしてしまう。子供たちも母親の違う兄弟たちの顔は知らずに育ち、名前すら知らない者もいた。

なお図中で妻と子供の順番がクロスするのは、失脚した元妻と再度関係を持ち子供ができたことによる。カンタールはおよそ考えられるだけの多種多様な女性関係を歩んできたのだ。死産・流産が多い時代だったが、23人の子供はみな無事に産まれた。カンタールの血は類希なる生命力を有していたと言える。



肖像・景観 素描画帖



小林智美 人物設定線画 背景線画&設定原案

小林智美のキャラクター線画と開発用設定画など、貴重な画稿集。

今作では登場人物の多さもあり

より精力的に筆を進められた小林智美氏

ラフ・スケッチを含む線画を大挙して公開

また、開発段階で描かれた背景のラフ画や

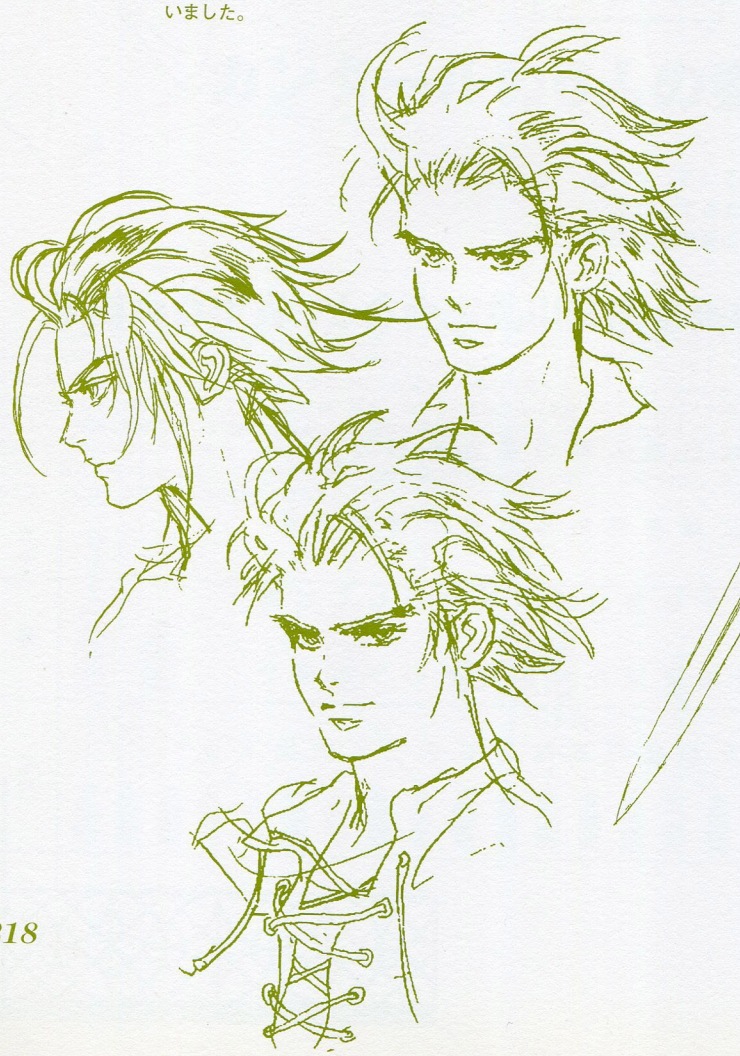
採用されなかった設定原案などもすべて放出する

小林智美　人物設定線画

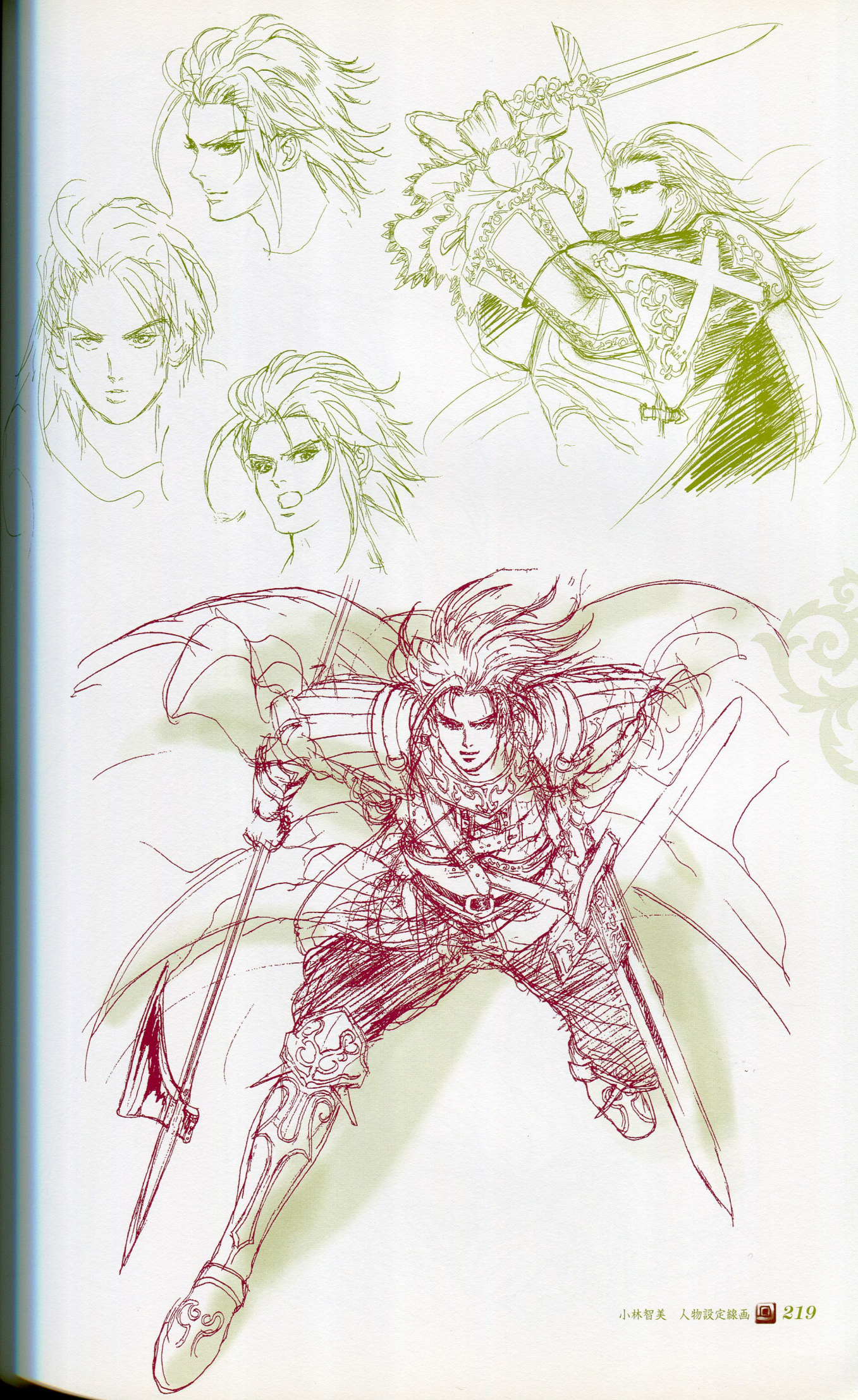
ここでは、小林氏によるキャラクター設定イラストの線画を、各キャラクターごとにまとめて掲載していく。「準備稿」の表示がされているものは、小林氏がイメージを固める段階で描いたラフ・スケッチ。また、キャラクターごとに小林氏のコメントをいただいたので、あわせて紹介していく。

ギュスターヴ
Gustav

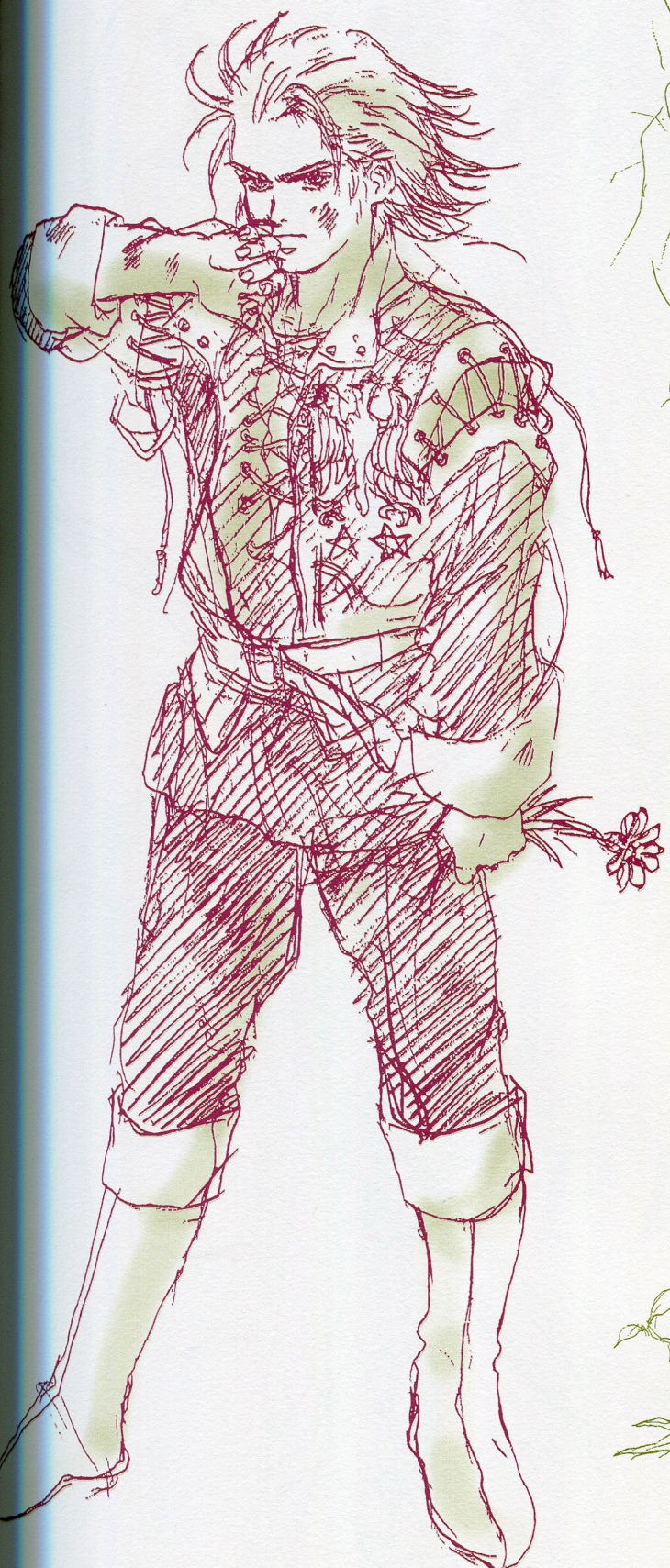
ギュスターヴの少年時代はジュヴナイル小説（たとえばスティーヴンソンやジュール・ヴェルヌのような…）や、「スタンド・バイ・ミー」「トム・ソーヤの冒険」「ハックルベリー・フィンの冒険」などを頭によぎらせながら描いていました。

























フィリップ
Philippe

20歳のキツめの美青年と、30歳代のフィリップはすべてを押し殺した…という表情を目差してみました。

準備稿



準備稿



マリー

Marie

映画「1000日のアン」アン・ブーリン役のジュヌビエーブ・ビジョルドを（外見として）モデルにしてみました。



ギュスターヴ14世

Gustav XIV

準備稿



14〜15歳の頃の絵は、母親の愛情をめいっぱい受けて育ったという風に。カラーイラストの方は、帝王学を学び顔つきも変わったというカンジにしてみました。





Gustav XII

ギュスターヴ12世

男性キャラクターを描くときまず真っ先に考えるのは、品の良いタイプか、ワイルドなタイプか。映画「黒騎士」をバックに描いていました。
家族の肖像画ではソフィーの衣装が先に上がったので、それにあわせてデザインしました。



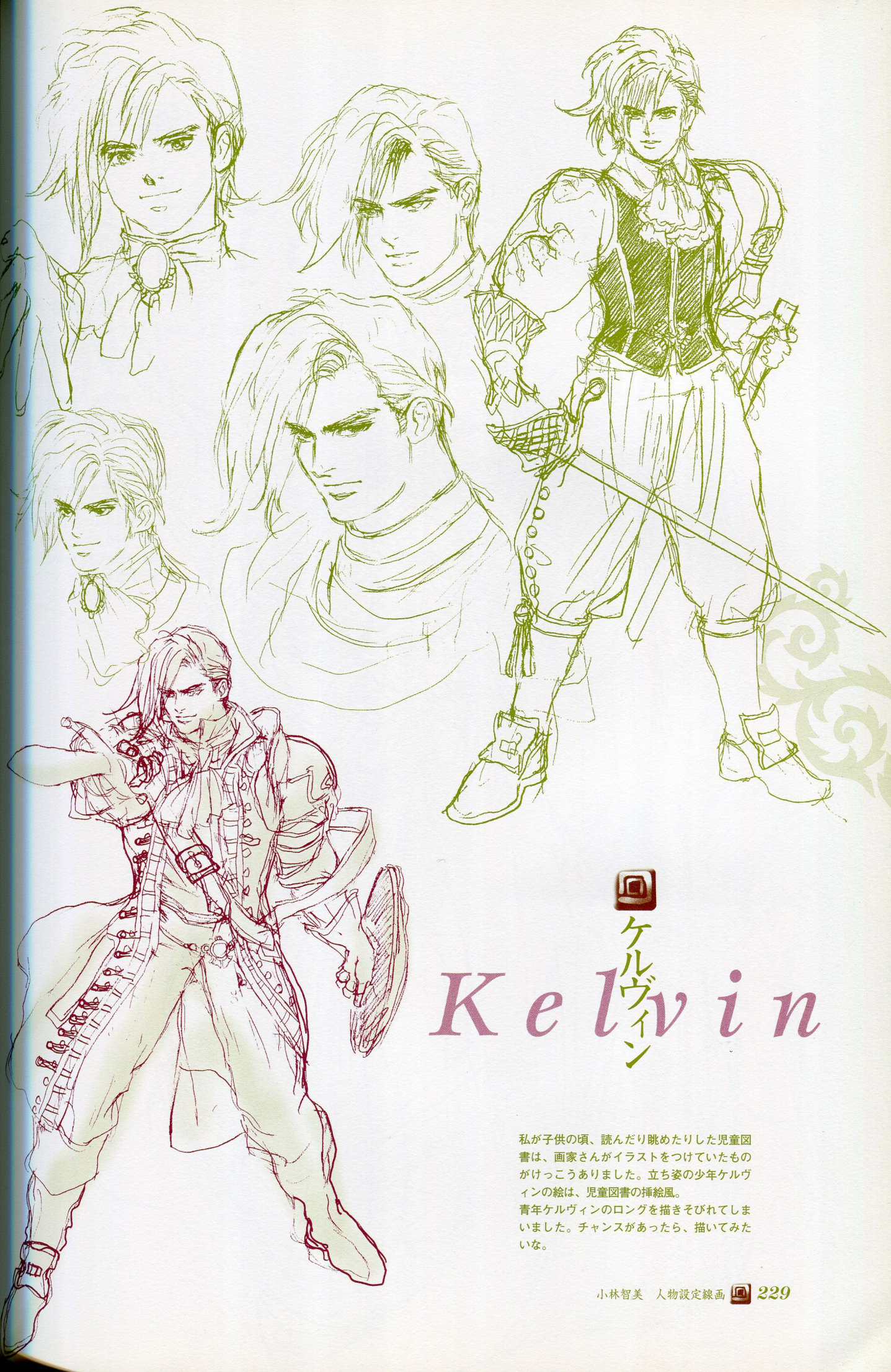
準備稿



ソフィー

Sophie

家族の肖像画のソフィーの衣装は、映画「コロンブス」でスペインのイザベル女王の着ていた、トランプをアレンジしたようなコスチュームを参考にさせていただきました。ソフィーとマリーは、理想の母親像の一人として「風と共に去りぬ」のメラニー・ウィルクス、王者の母親像の一人としてエリザベス女王Ⅰ世の母アン・ブーリンを思い浮かべました。



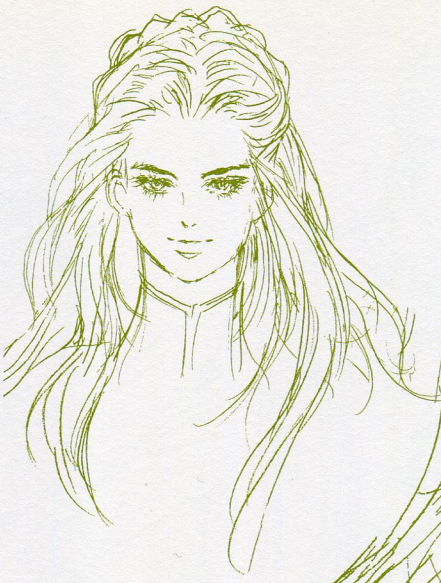
ケルヴィン
Kelvin

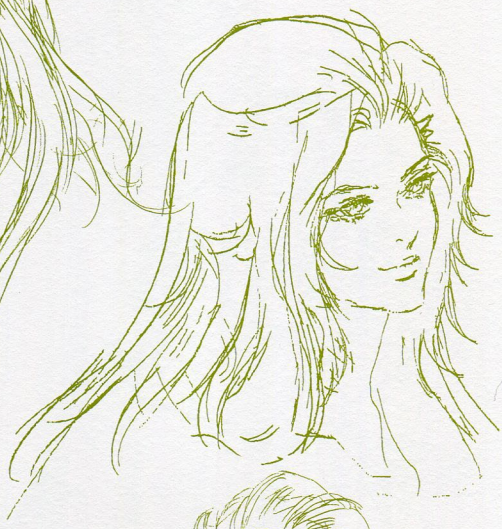
私が子供の頃、読んだり眺めたりした児童図書は、画家さんがイラストをつけていたものがけっこうありました。立ち姿の少年ケルヴィンの絵は、児童図書の挿絵風。
青年ケルヴィンのロングを描きそびれてしまいました。チャンスがあったら、描いてみたいな。



レスリー
Leslie

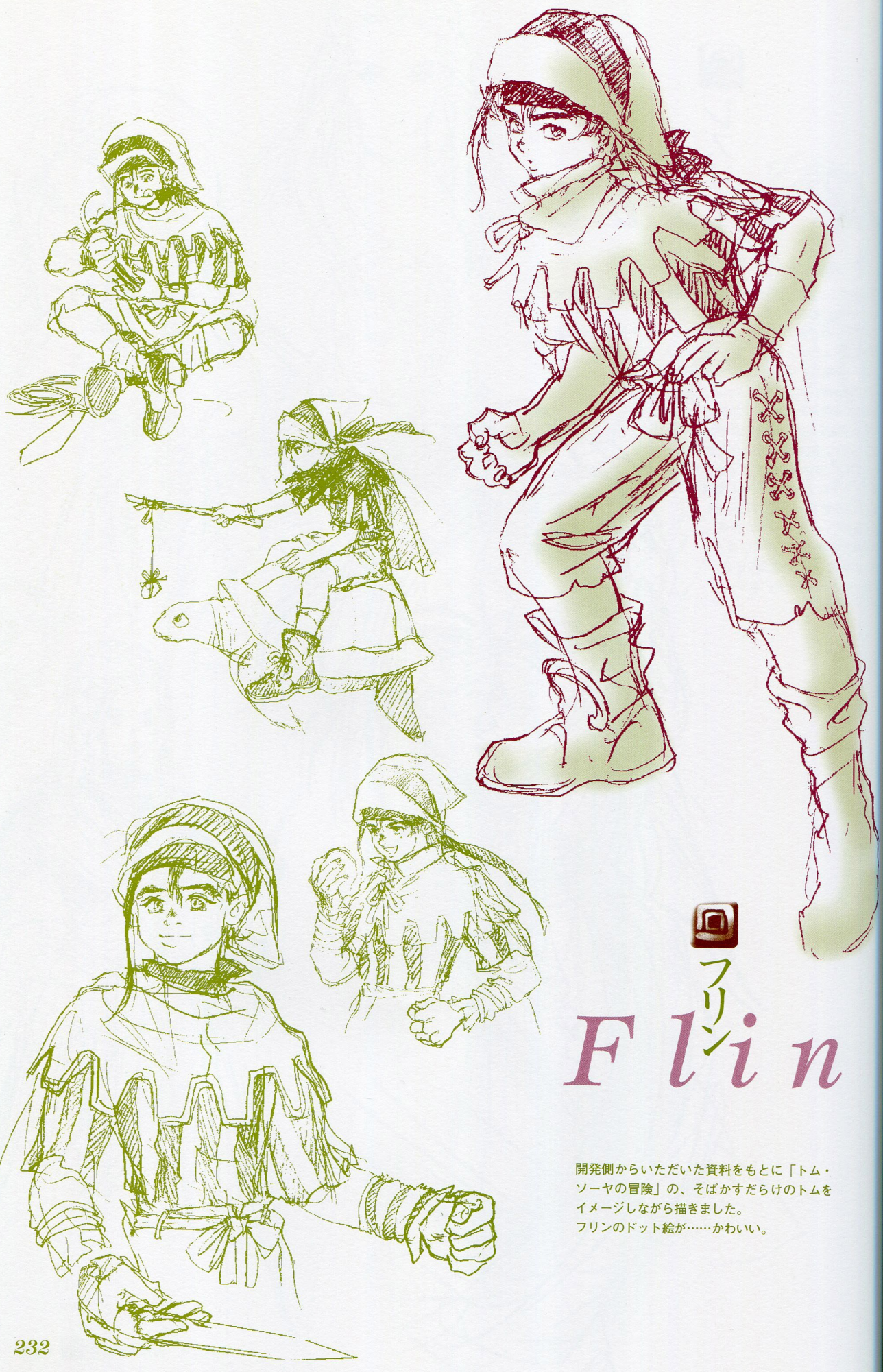
「赤毛のアン」の世界の登場人物を思い浮かべながら、少女時代の彼女を描いてみました。
ギュスターヴの家のキッチンのイメージイラストは、そのようなワケでアメリカン・カントリーが少々入っています。
レスリーの顔はワリと早くイメージが決まりました。
人物に何か持たせることによって、ストーリー性が出てくる場合がある。私は頭にポッとドラクロアの「民衆を導く自由の女神」が浮かびましたので、旗を持たせようかなと思ったのですが、剣と書物にしてみました。
何でドラクロアなのかと申しますと、私が小学３～４年生の頃、初めて連れていってもらった美術館で見たのが「ドラクロア展」だったので、どこか強烈に印象に残っていたのだと思います。











フリン

Flin

開発側からいただいた資料をもとに「トム・ソーヤの冒険」の、そばかすだらけのトムをイメージしながら描きました。
フリンのドット絵が……かわいい。



シルマール

Cielmer

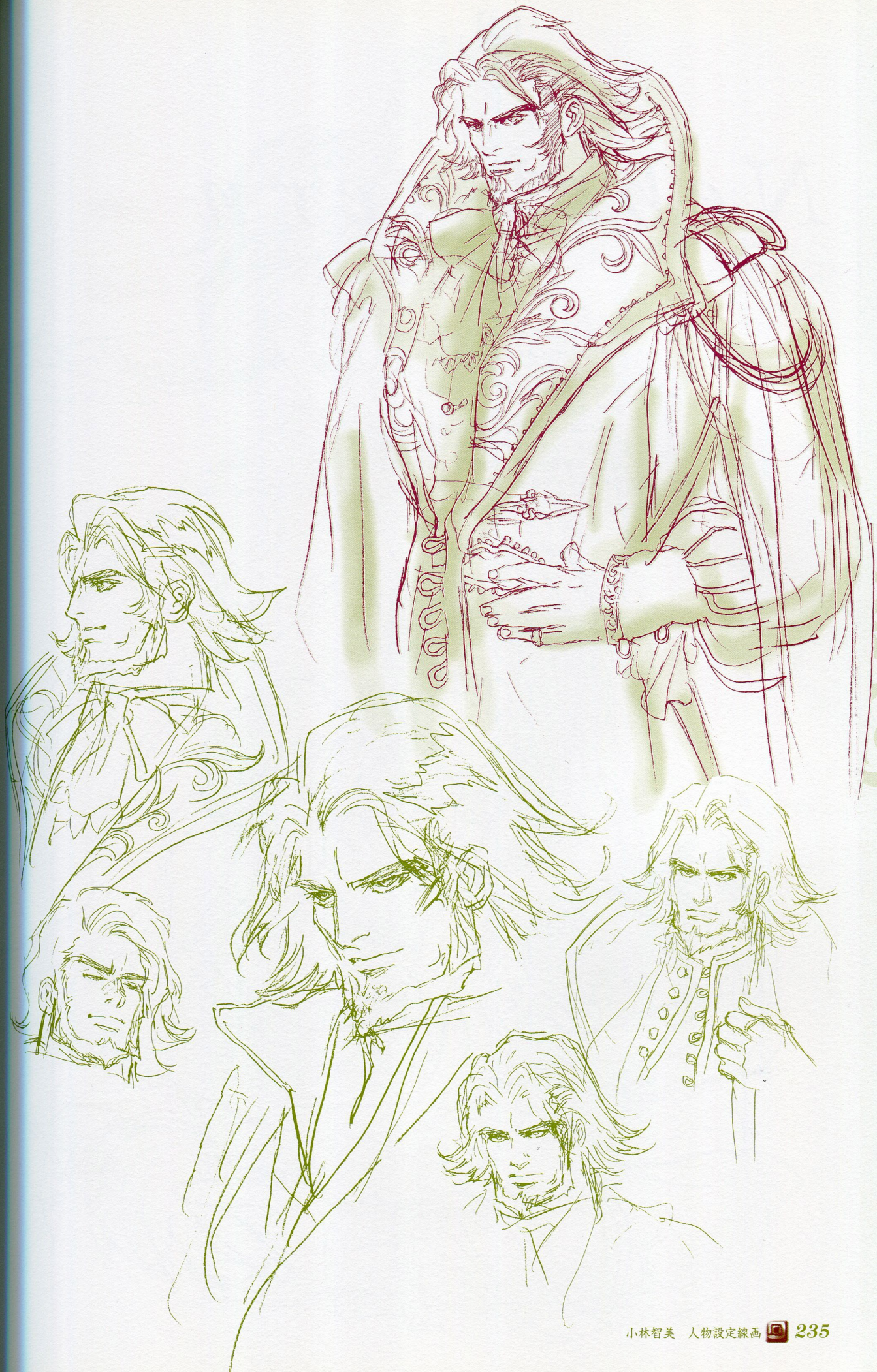
厳しくも穏やかなる。教師というのもまた生徒。時には自分の生徒の生徒だったりする。そのようなことを考えながら描いてみました。

カンタール
Cantal

頭に浮かんだのが、まず映画俳優のリチャード・バートンでした。それから古事記の大雀の命（仁徳天皇）。それから徳川家康。



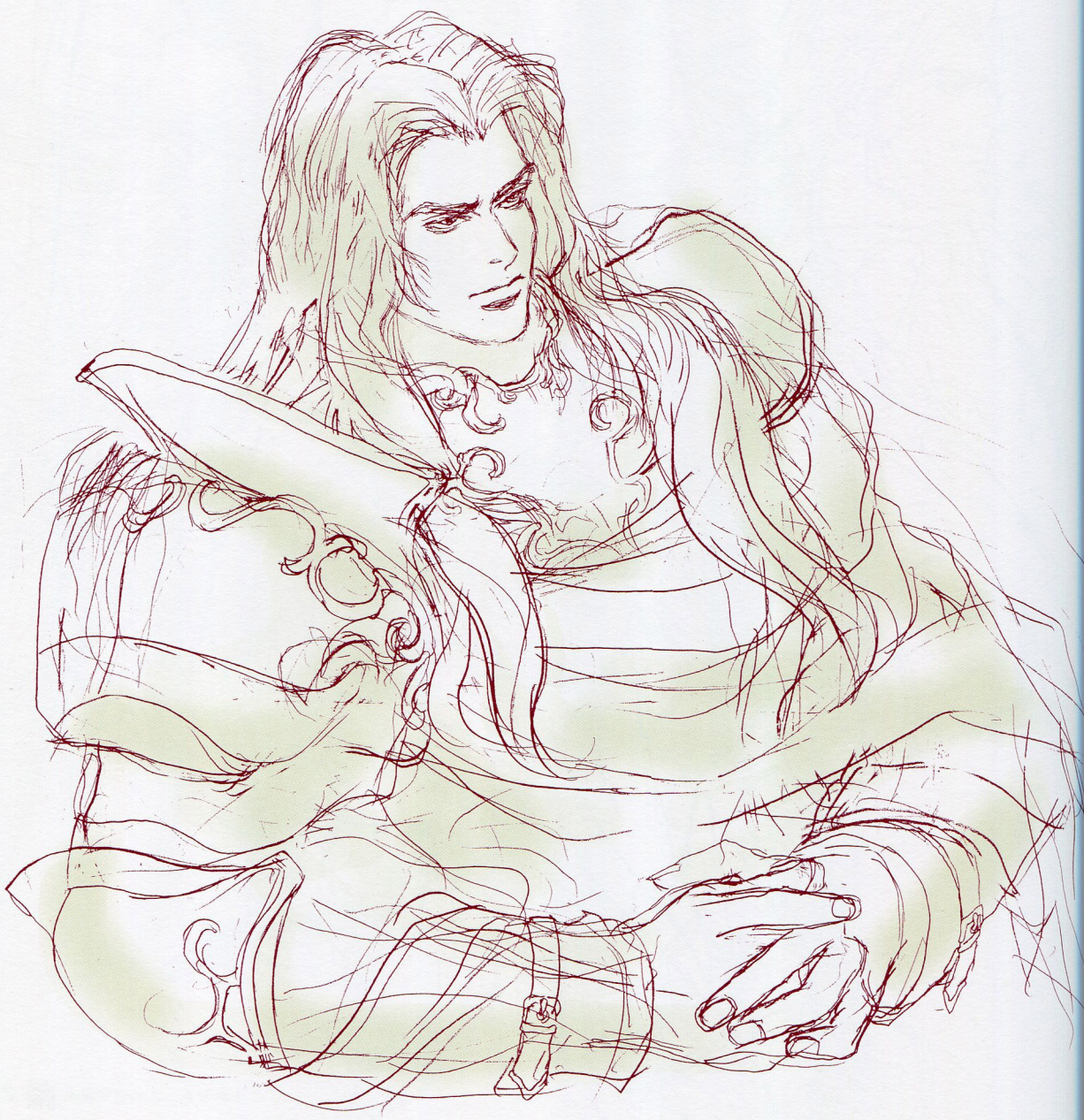




ネーベルスタン

Nebelstern

描いている時に、バトルがあるだろうから何かそれなりにイメージを作れそうなＢＧＭを…ということで「エイジア」のファースト・アルバムを聴いていました。詞は好きでないので、音だけ。
“他人に厳しく、自分にはさらに厳しい”姿というイメージを作るのに、ちょっと苦労しました。一番最後に描いた絵です。美形＋ワイルド・タイプを目指しました。





ヨハン

Johan



ギュスターヴ&ケルヴィン



image

ウィリアム・ナイツ
William Knights



映画「クロコダイル・ダンディ」の主人公が
少年の頃というのを想像しながら描きました。
姿・形は違うんですけれど。





準備稿



準備稿



リチャード・ナイツ

Richard Knights

某CMの男性がモデルです。





ヴァージニア・ナイツ
Virginia Knights



冒険にあこがれるジニーということで、左腕に蝶のタトゥーを象徴的に入れてみました（蝶=羽根=自由に飛ぶ）。実はお気づきと思いますが、ウィリアムの左腕にタトゥーがあります。ジニーはそれ見てマネしたのかも。冒険者=タトゥーというワケではないんですけど。
たぶん、おしゃれ用のかしら。そんなことを考えながら描いてみました。

ニーナ・コクラン
Nina Cochran



開発の方が描かれたイラストを、自分流に描いてみました。

コーデリア
Cordelia

赤ずきんちゃんのようでかわいいですね。描いた後で、もっと民族衣装っぽくしてもよかったなと思いました。彼女が動きまわる「夜の町」のビジュアルがけっこう好きなんですよ。昔みた絵本のことを思い出しました。それから「ハンの遺跡」。ここ大好きです。







ナルセス Narses

美形で傲慢で嫌味…というナルセスはどうでしょう。こういうタイプは「ふんずけて泣かせてみたい」もしくは「ふんずけられて泣かされたい」なんて思ったりして。皆さんは、どんな風な彼を想像しますか？

タイラー Taylor

初め俳優さんのジャン・レノをモデルにしたつもりが、2転3転してこんなカンジに。よくやるんですよ。2転3転。こんな風にして人物の絵が出来上がっていくことは、けっこう多いです。





ディアナとユリア

Diana&Julia

2人は働く女性です。自ら収入を得られ、自分の仕事に自信を持っているので、大地に足を踏みしめて立っています…なんて思いながら。それからリッチと3人でというのは、ボンド・ガール風という感じで描いてみました。



ディアナ
Diana

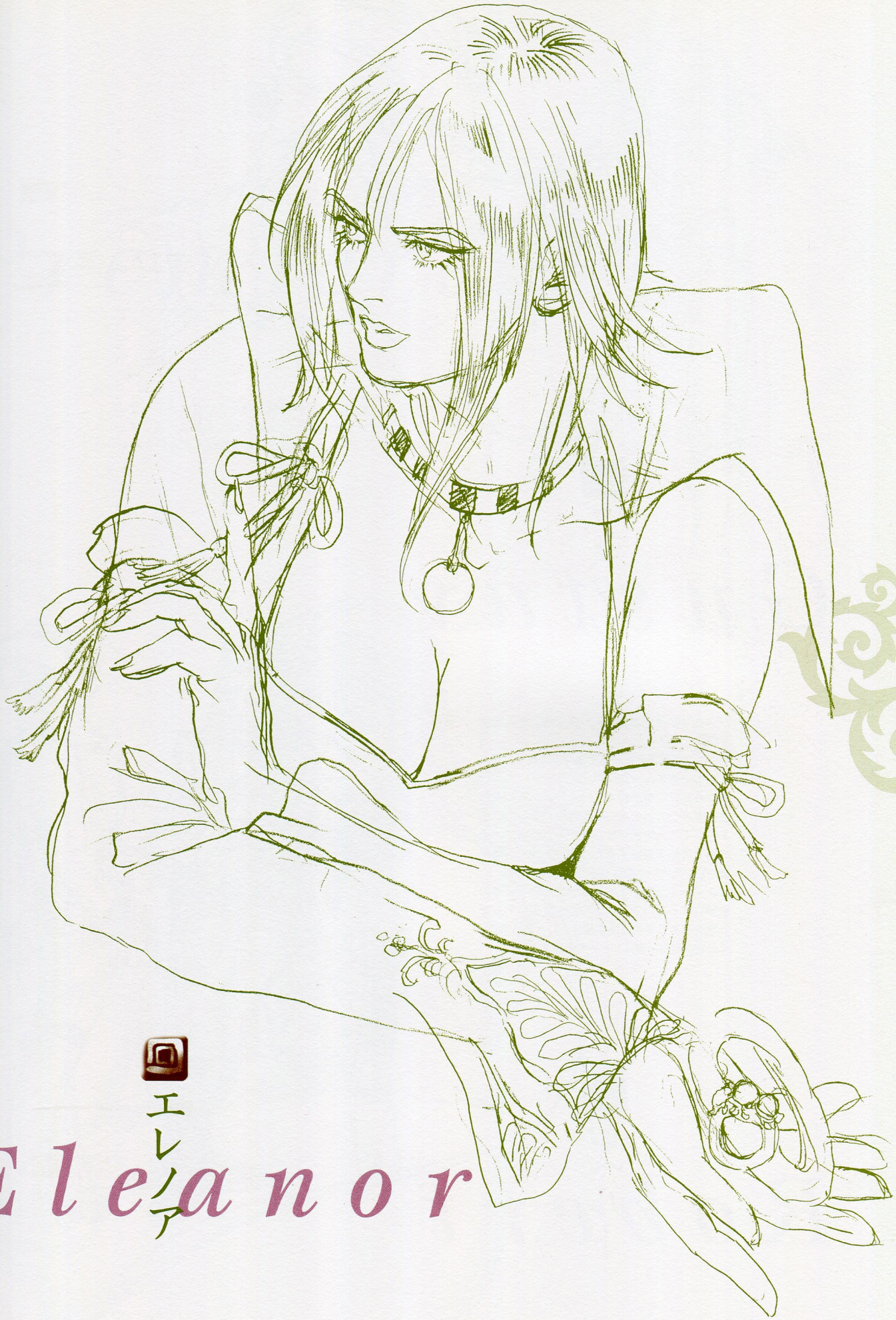
ジニーを生んだ人なので、母性を感じさせるようなバストに。左足のブレスレット（…とは言わないか）は、リチャードからもらったもの。リチャードは幼い頃、ウィルから譲られた。ディアナがいつ、これをプレゼントされたかは…。
皆さん、考えてください。



ユリア
Julia

ユリアが持っているクマのぬいぐるみ。彼女が幼い頃、両親に連れられて訪れたラウプホルツのお土産屋さんでひと目惚れ。おねだりしたけど買ってもらえず、それでも忘れられないクマちゃんを一生懸命思いだしながら、ママからもらったハギレで自分で作ったもの。ところどころ縫い目はデコボコだけれど、出来上がった時嬉しくて、自分で作ったからさらにまた愛しくて、彼女の旅のマスコットになっている。
…自分で描いた絵を連想してみました。





エレノア

Eleanor



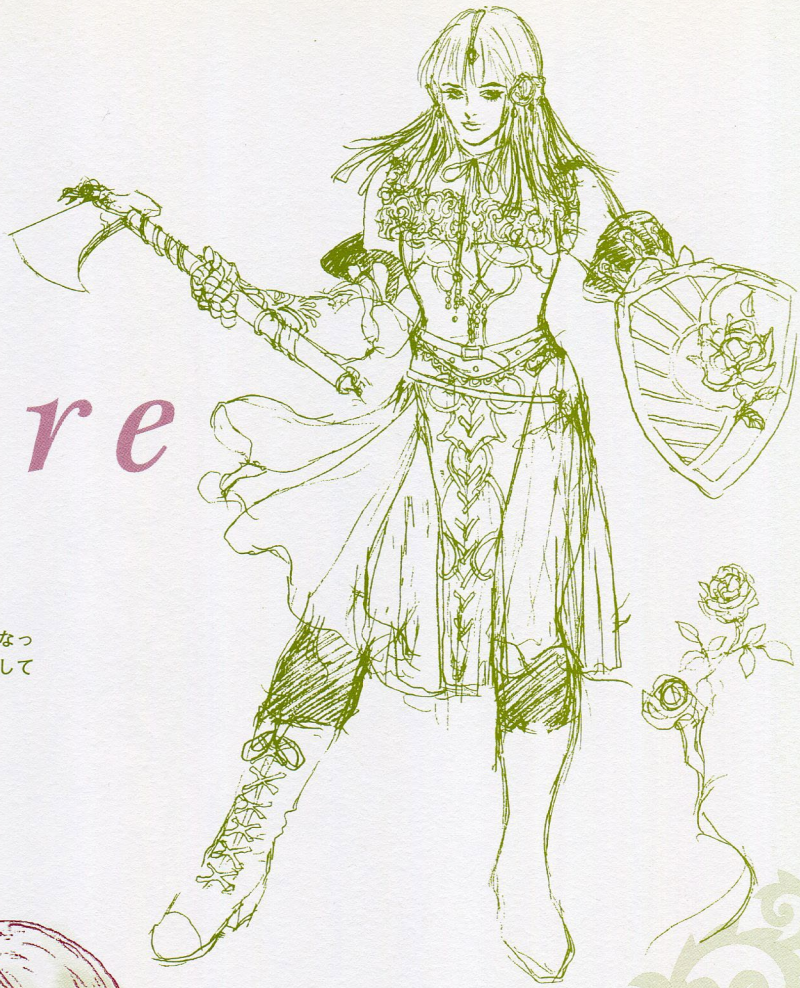
グスタフ
Gustav

グスタフがクールなイメージで青い主人公タイプ。
ロベルトは軟派なムードで赤い主人公タイプ。
２人のコスチュームはギュスターヴ13世の時代からだいぶ時が経っているので、中世と近世をミックスしたムードを目指しました。イメージで２人を色分けしたからといって、その通りの色で着彩するとは限りません。開発側からいただいた色は茶とグレー系でした。
イメージイラストなどは、他の人物や背景の色彩によってバランスよく色を変更してしまう場合があります。違和感はないと思うので、その辺は自由に遊ばせていただきました。

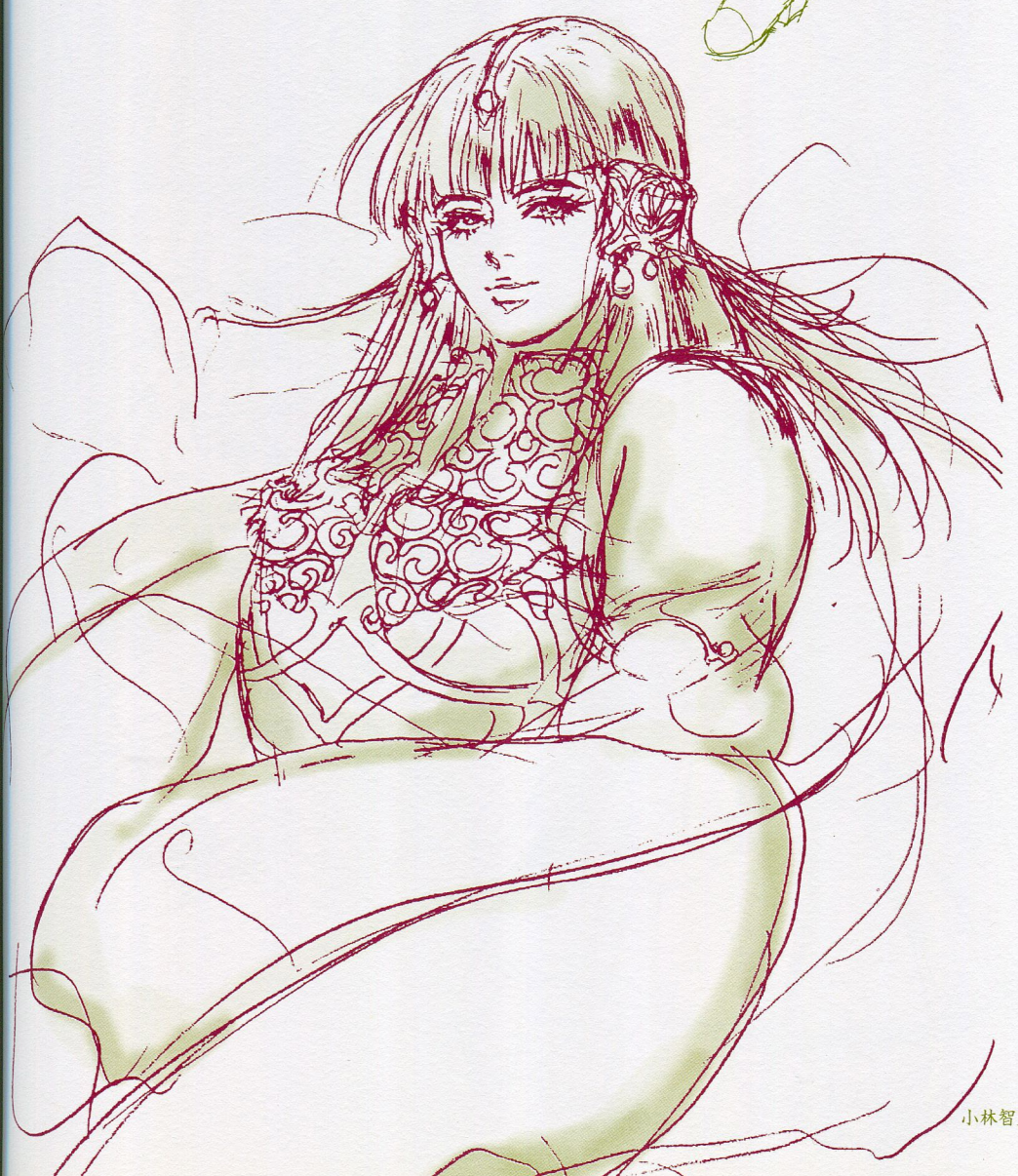


ロベルト
Robert

プルミエール
Premiere



ずいぶん小さいときに、精神的に大人になってしまった彼女。私は彼女のペルソナとして“S”を加えた表情を描いてみました。

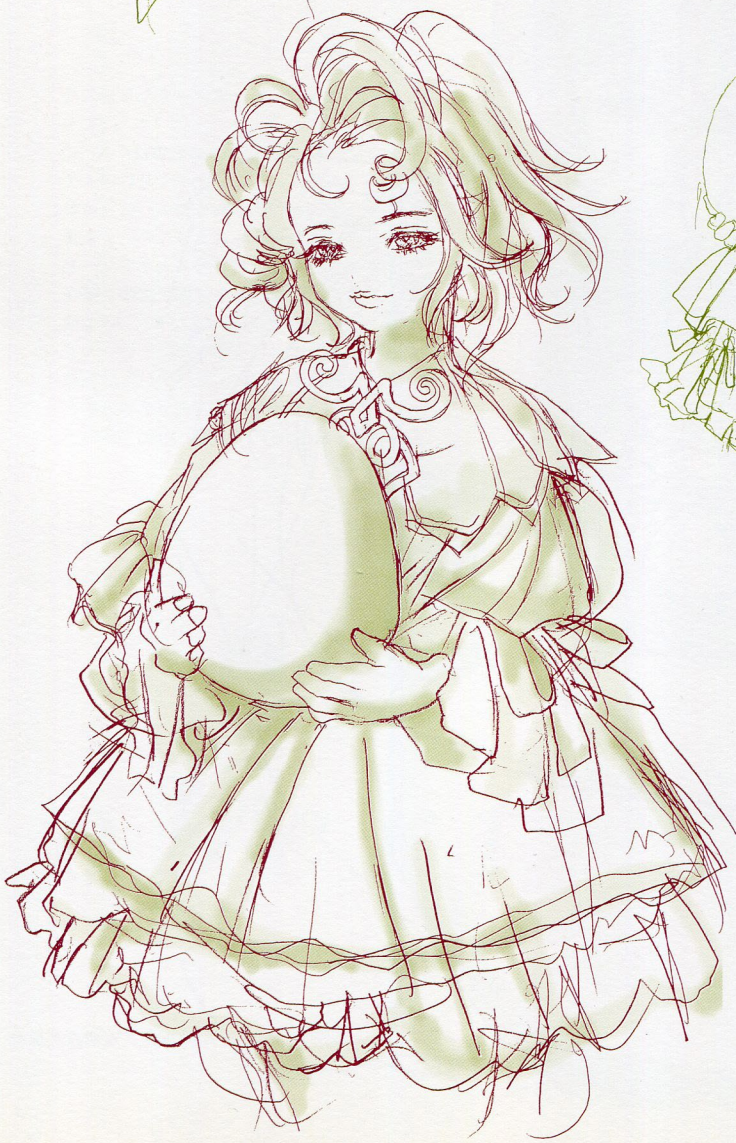


ミスティ
Misty

フランス人形やシャーリー・テンプルのイメージ。背景のヘビは誘惑者の、羽根は天使と悪魔の象徴。



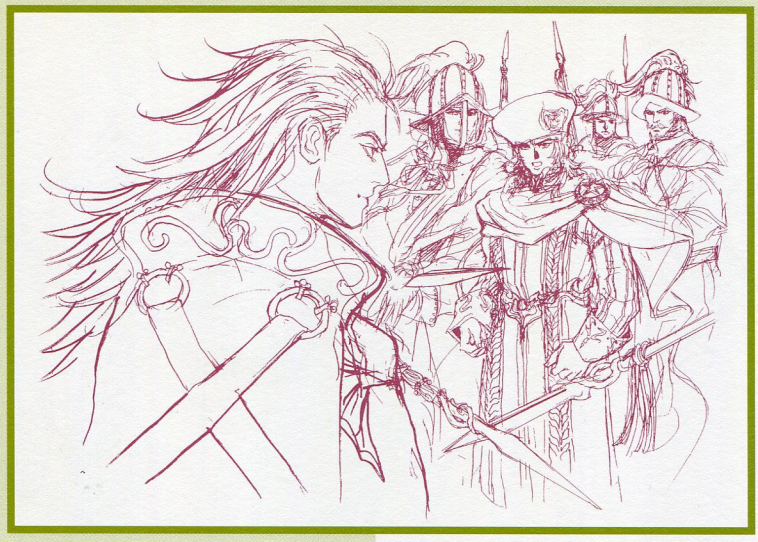






ギュスターヴ誕生

image

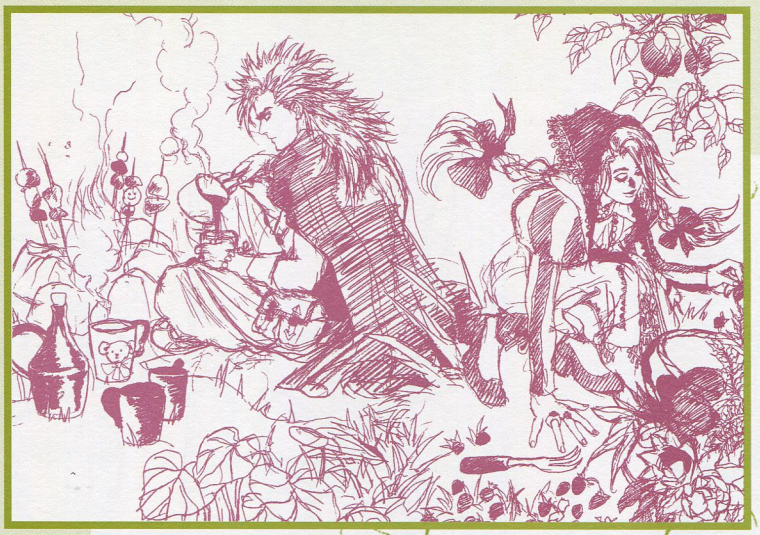


宿命

image

ギュスターヴ対ギュスターヴ





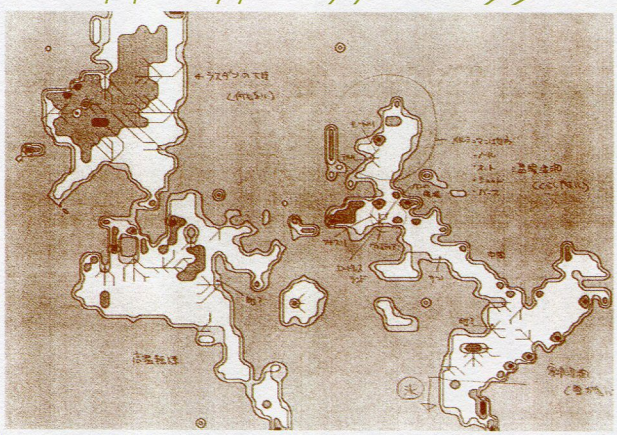
ウィル&コーディ

平穏 image



背景線画＆設定原案集

ここでは、ゲームに使用された背景イラストの線画やラフ画を中心に、スタッフが様々なアイデアを描きとめた開発素材を公開しよう。前半はおもにゲームに登場する都市やメガリスといった背景や設定画をまとめ、後半にはゲームで使用されなかった背景原案や様々なアイデア集を掲載した。



サンダイル・ワールドマップ［ラフ画］
ワールドマップ製作にあたっての原案。各都市やメガリス、土地名などが書き込まれている。

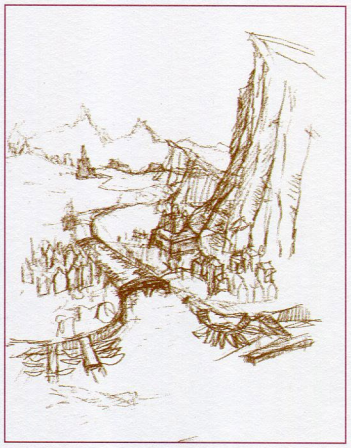


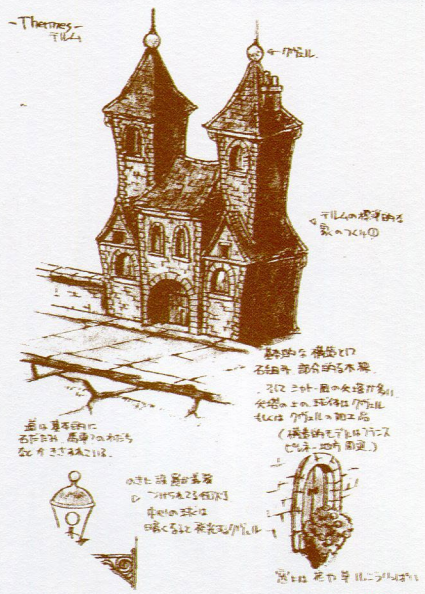
少年期のギュスターヴ［イメージイラスト］
内部デザイナーによるギュスターヴのイラスト。唯一、このラフ画のみが描かれたらしい。

背景原画&ラフ画集

ゲームで使用された背景イラストの線画（着色前）と、その元となるラフ画や設定案を掲載。線画はほとんどが鉛筆で描かれている。ラフ画や設定画と線画の微妙な違いがおもしろい。

ヴェスティア［イメージ］





テルム［設定］



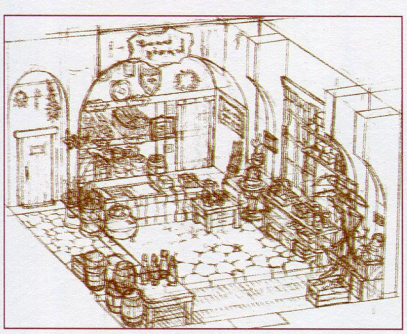
フォーゲラング［ラフ］

フォーゲラング［ラフ］



街

各地の街を描いたものを集めてみた。テルムの設定画にはクヴェルによる街灯の設定が書かれている。



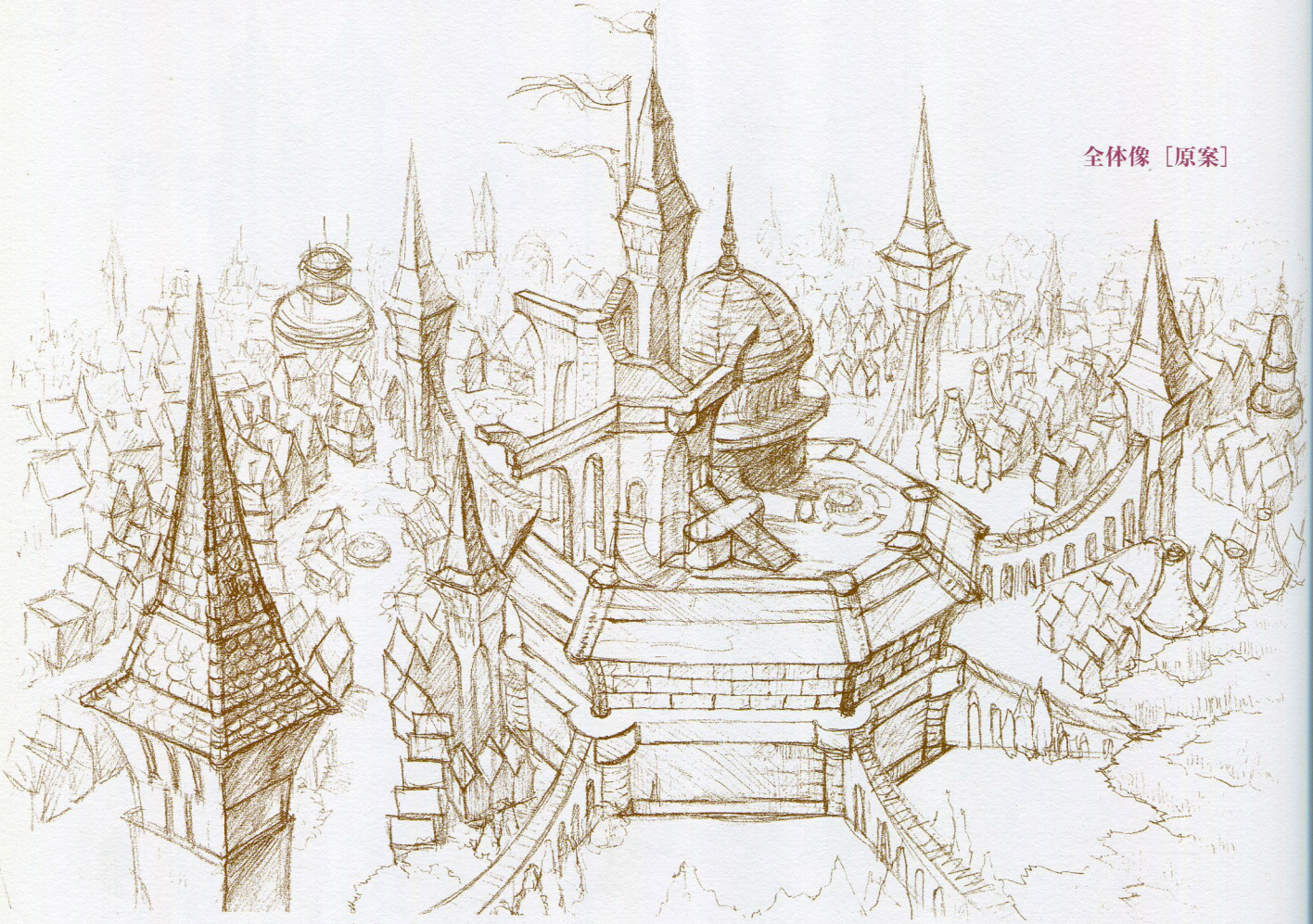
フォーゲラング道具屋［ラフ］



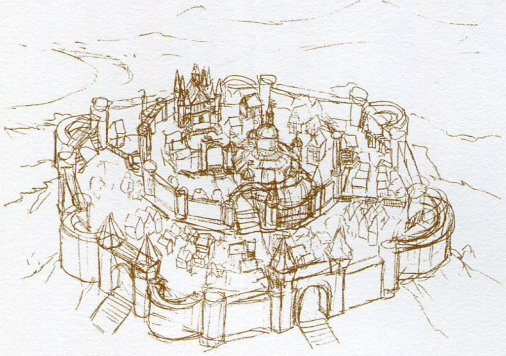
フォーゲラング［イメージ］

ハン・ノヴァ

ゲーム中ではプレイヤーが地区配置できるようになっていたギュスターヴの居城。

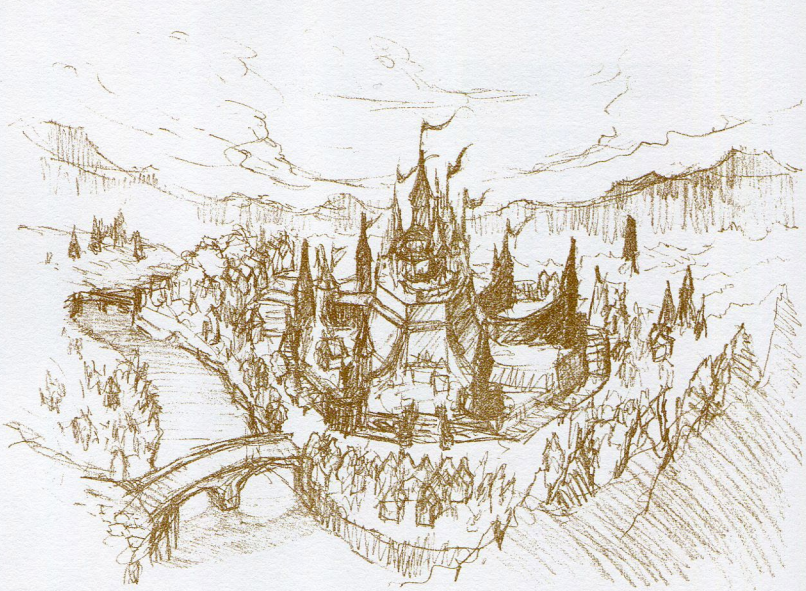


全体像［原案］





遠景［原案］



全体像［イメージ］



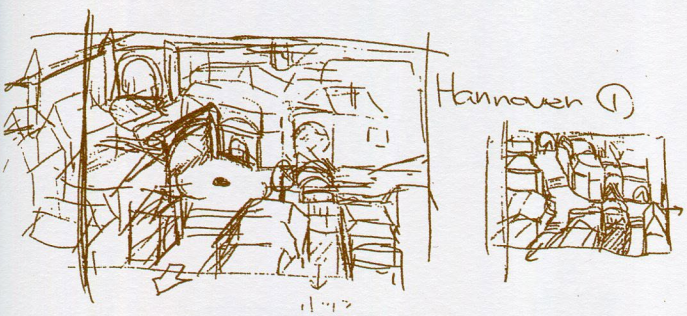
街並みのイメージ

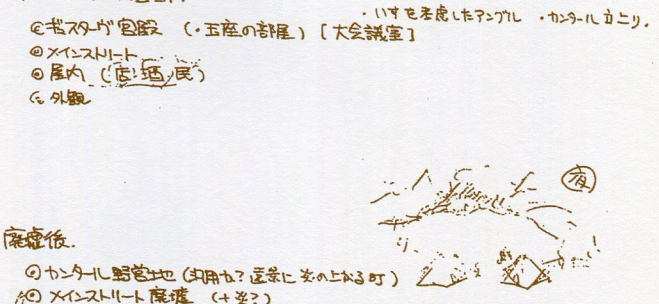


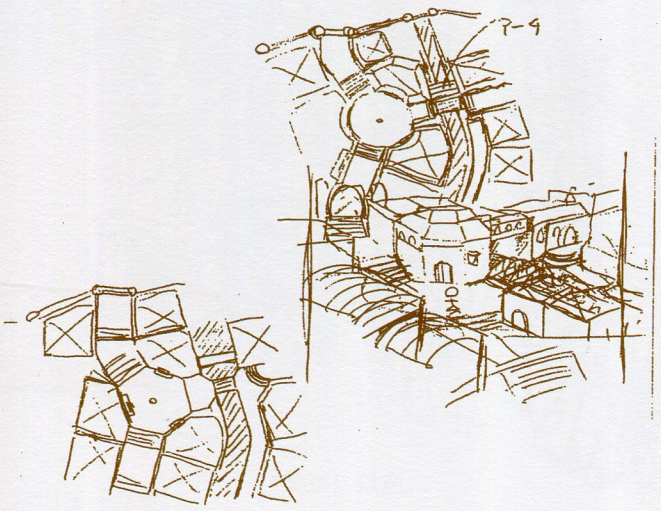


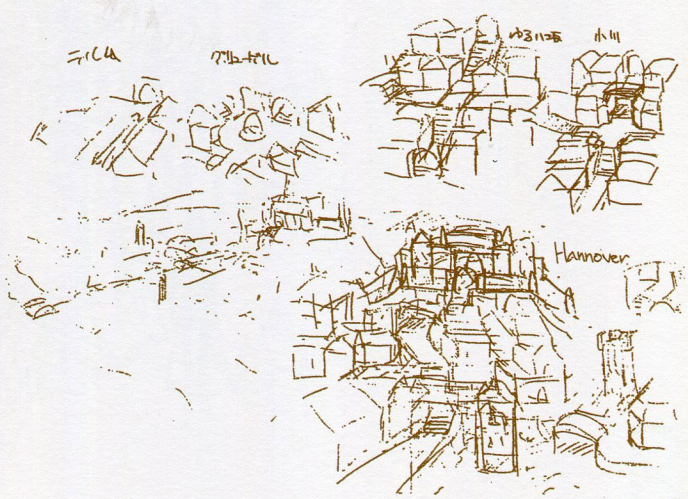
ギュスターヴ宮殿［原案］

市街地の設定







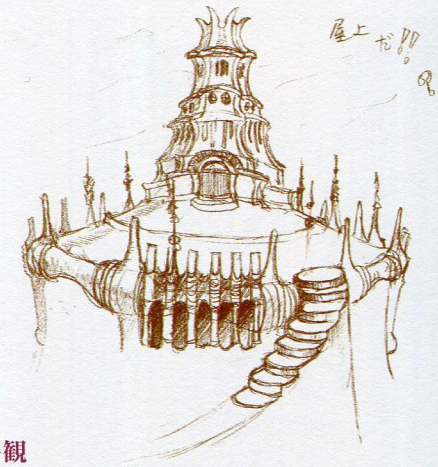


ラウプホルツの塔

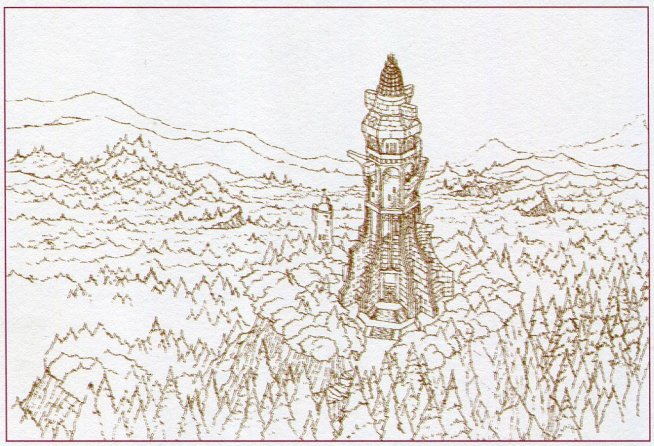
ラウプホルツにある不気味な塔は、当初「コレクターの塔」と呼ばれていたようだ。



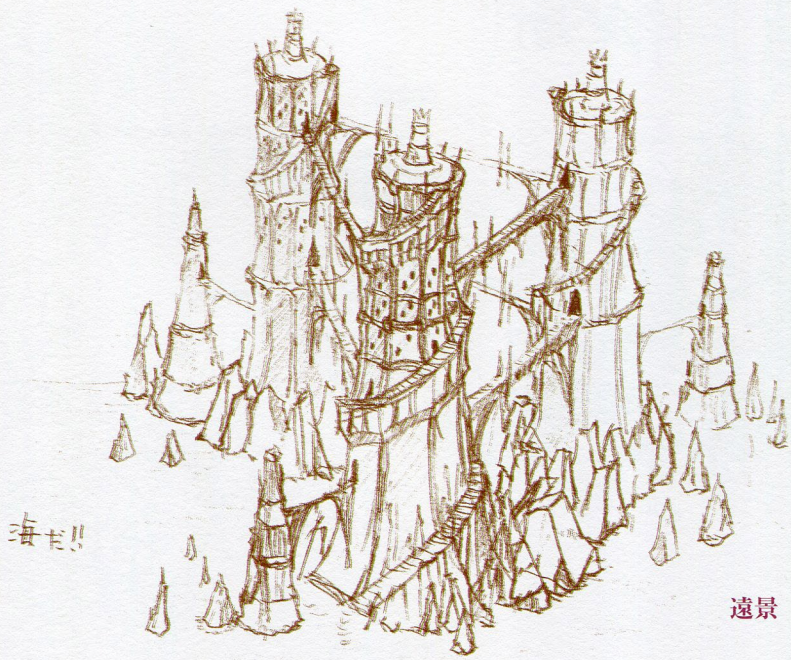
塔［原案］



塔の外観
［原案］

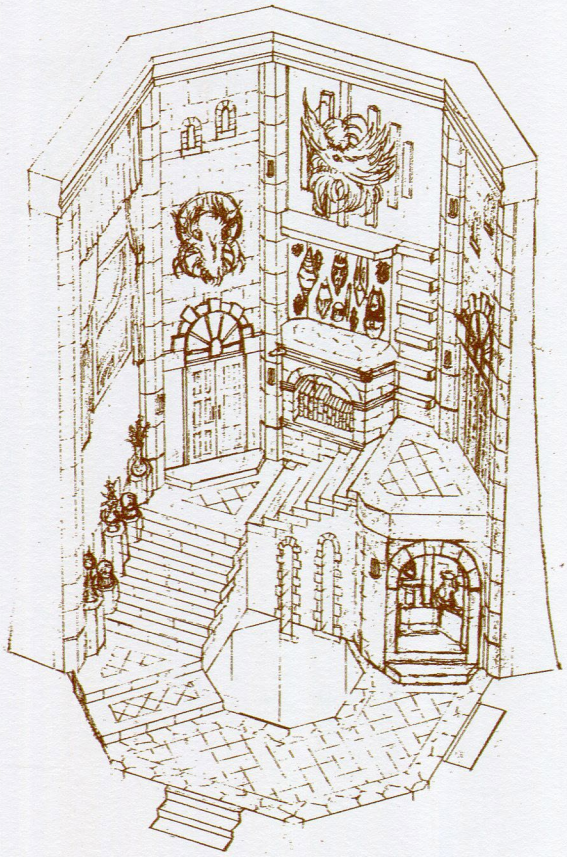


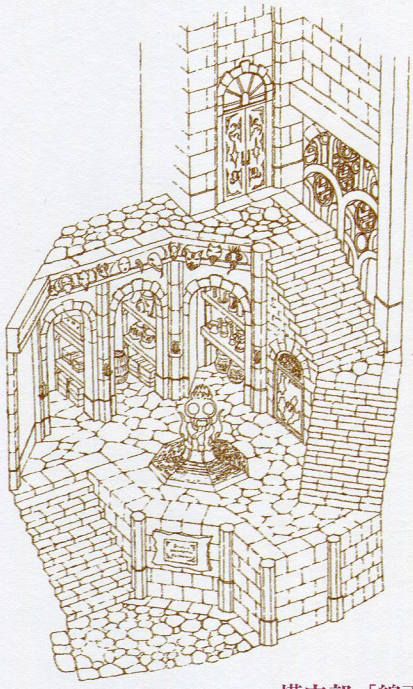
塔全景［線画］



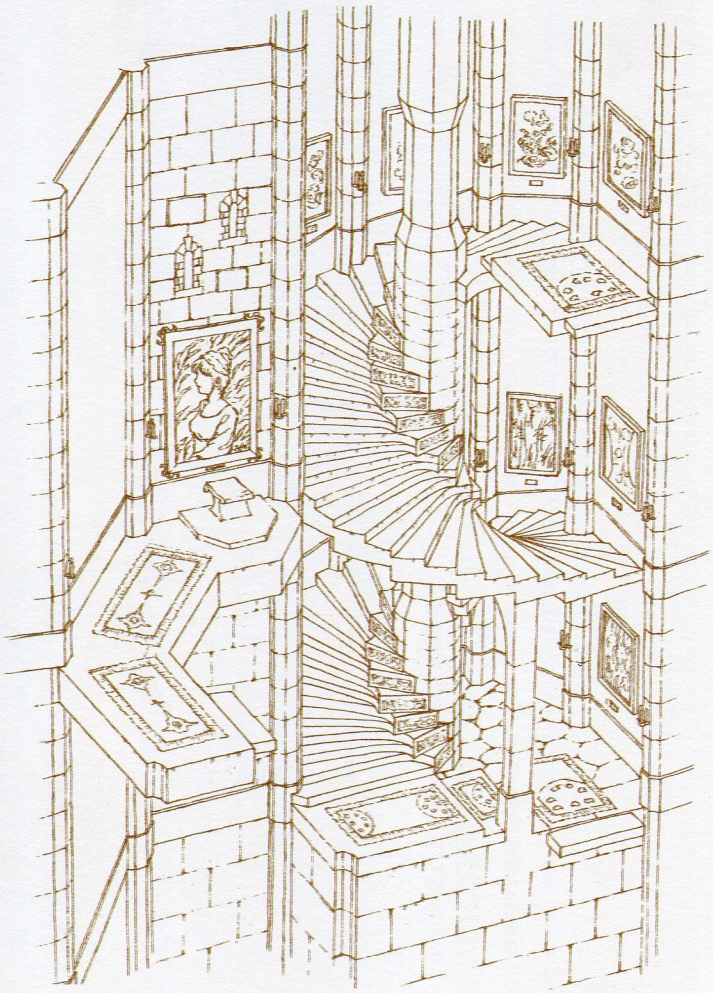
遠景［原案］

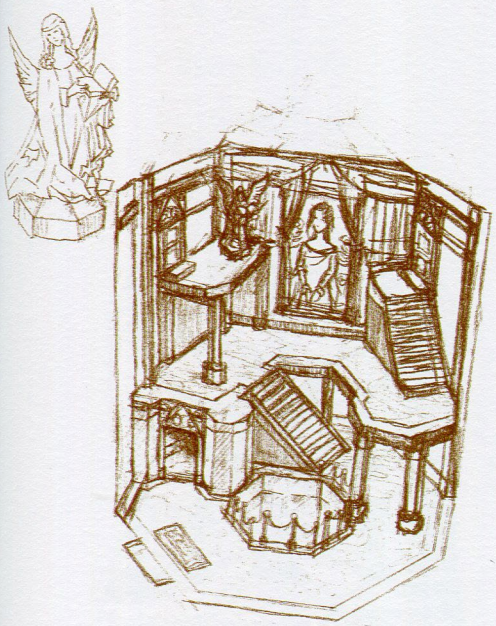
塔内部［ラフ］





塔内部［線画］

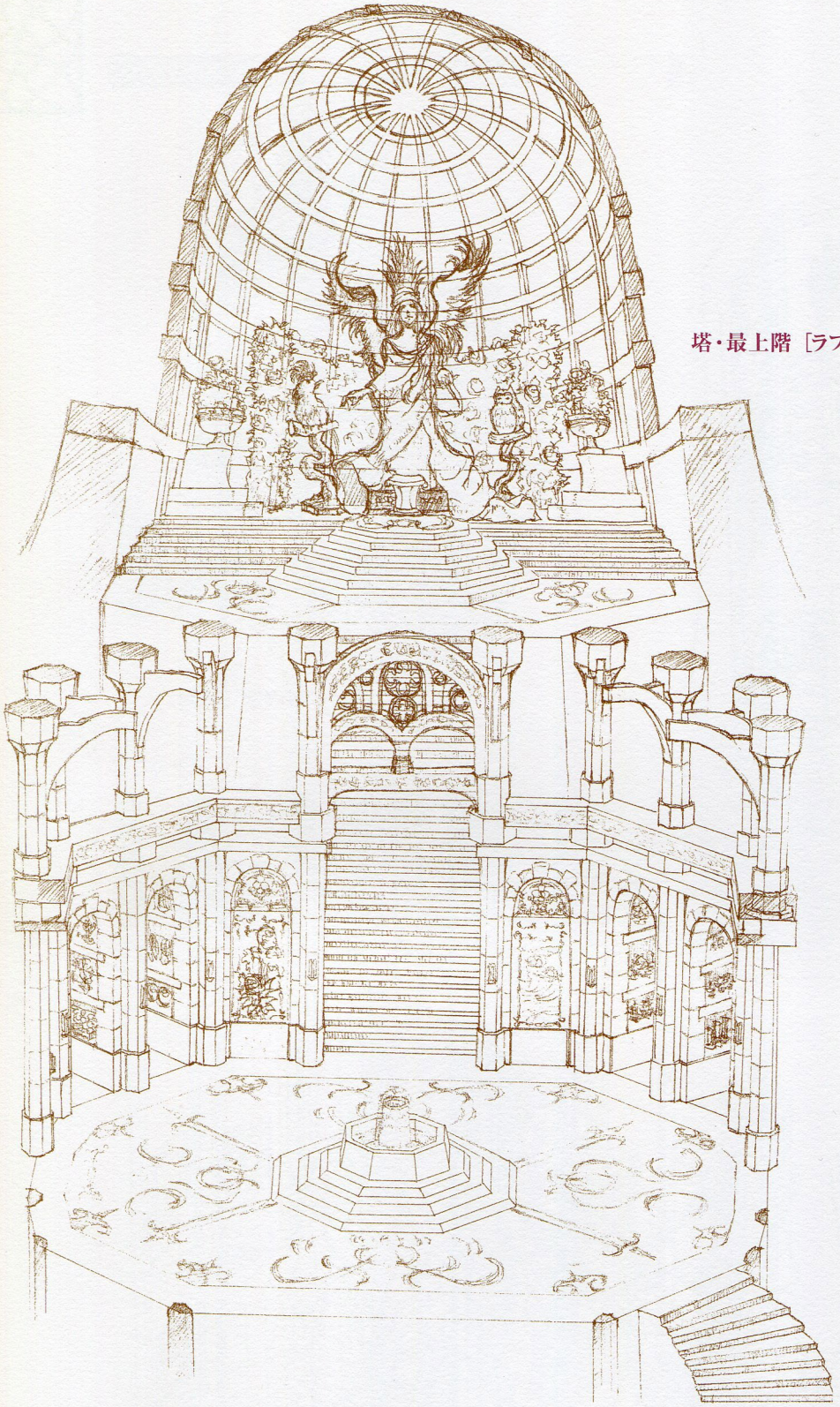


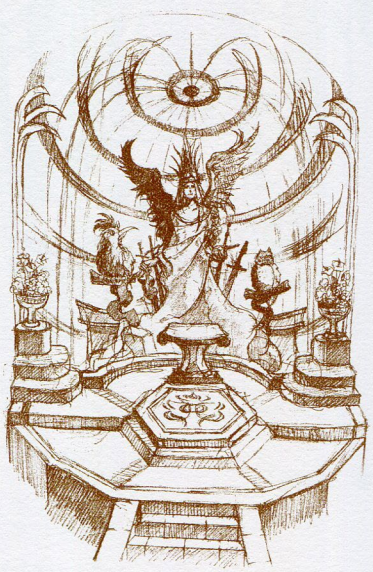


塔内部［原案］

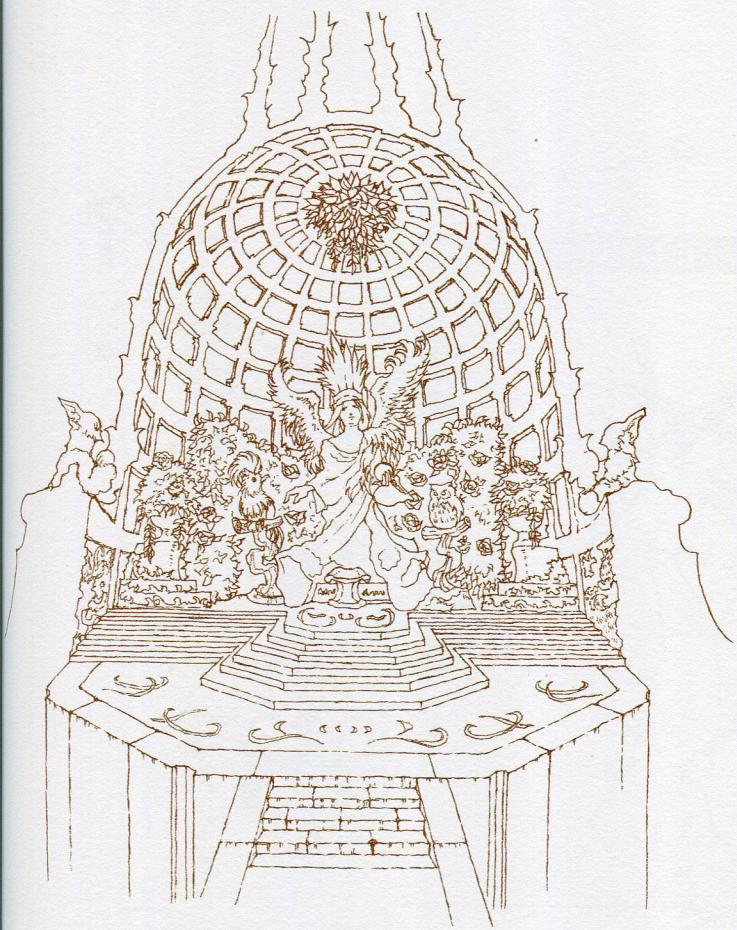
重厚
・もう少しがっしりと造る。
・屋上はもう少しハデにする。

塔・最上階［ラフ］

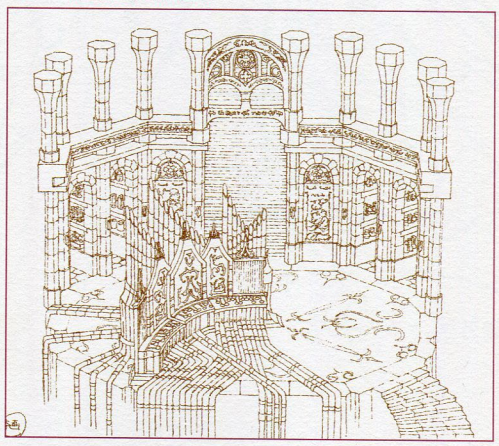




塔・最上階［原案］



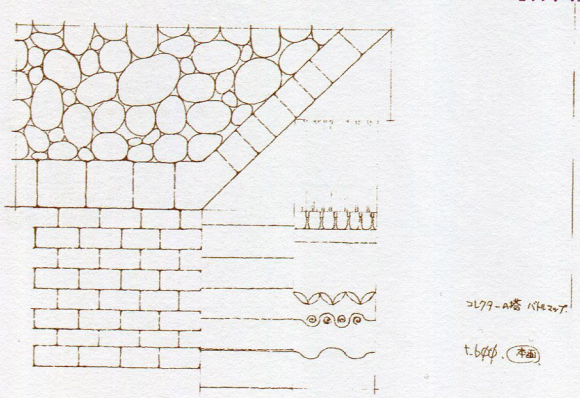
塔・最上階［線画］

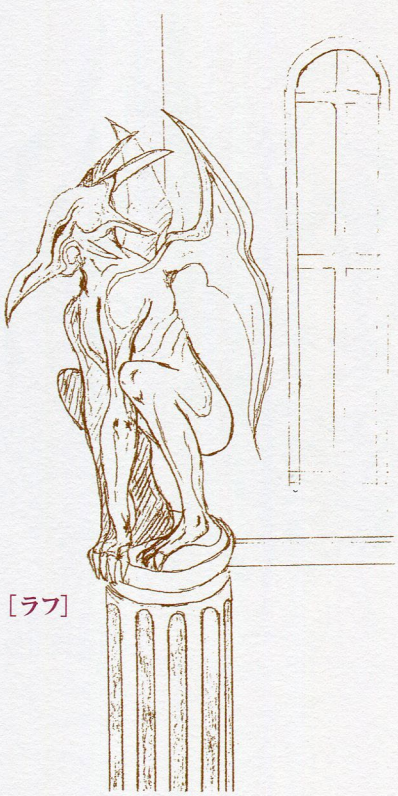






バトルマップ［線画］





ガーゴイル像［ラフ］

化石洞窟

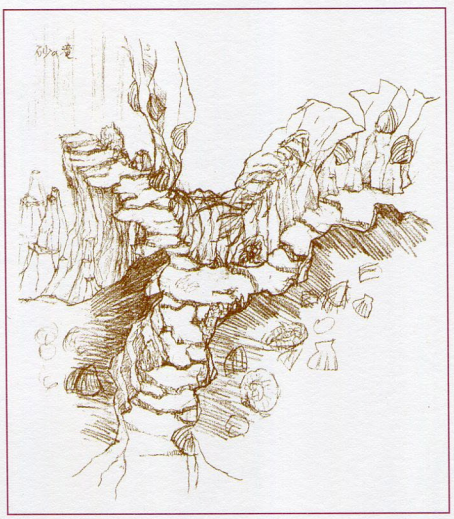
巨大な生物の化石が眠る洞窟。化石獣や洞窟が崩れるシーンのアニメーション原画も。



化石洞窟外観［イメージ］



洞窟内［ラフ］





洞窟内［ラフ］

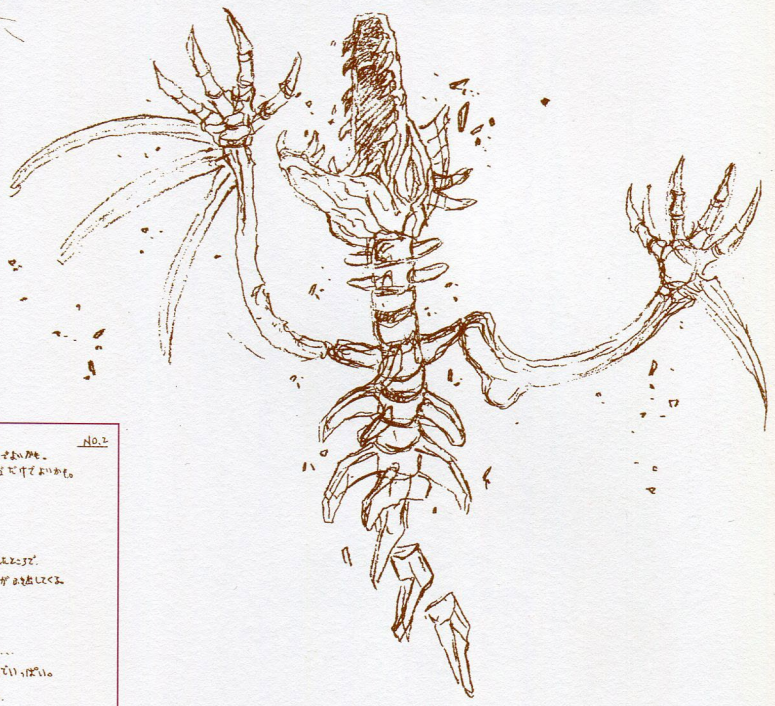




洞窟内［ラフ］



化石獣アニメーション動画

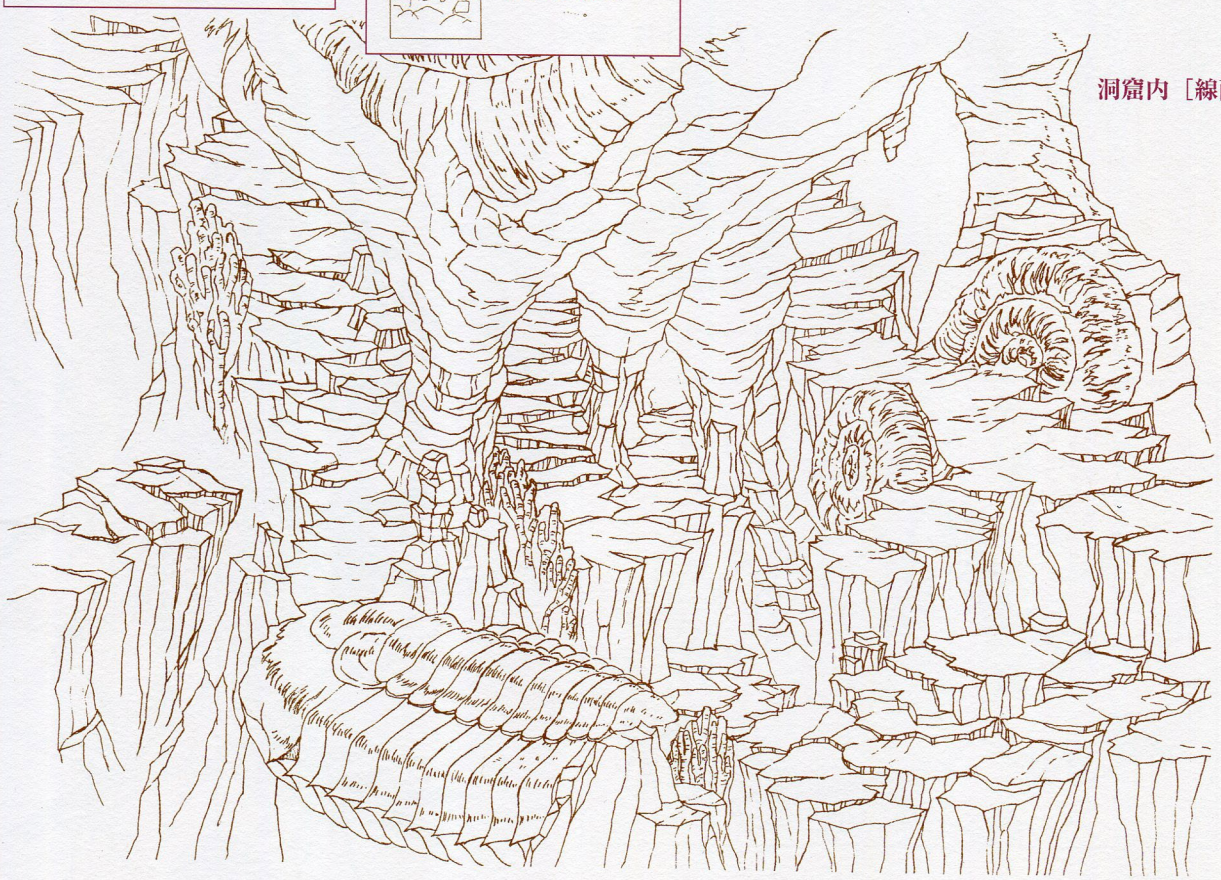






アニメーション絵コンテ

洞窟内［線画］



氷河メガリス

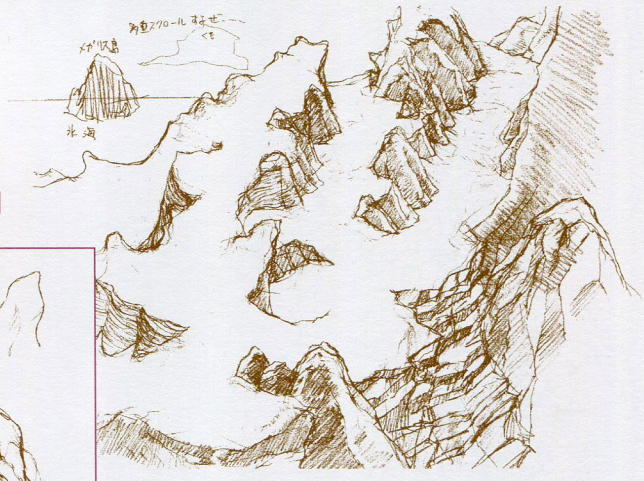
もっともメガリスらしい（？）氷河メガリス。中心部の回転体は何通りものデザインが。



メガリス本体［線画］



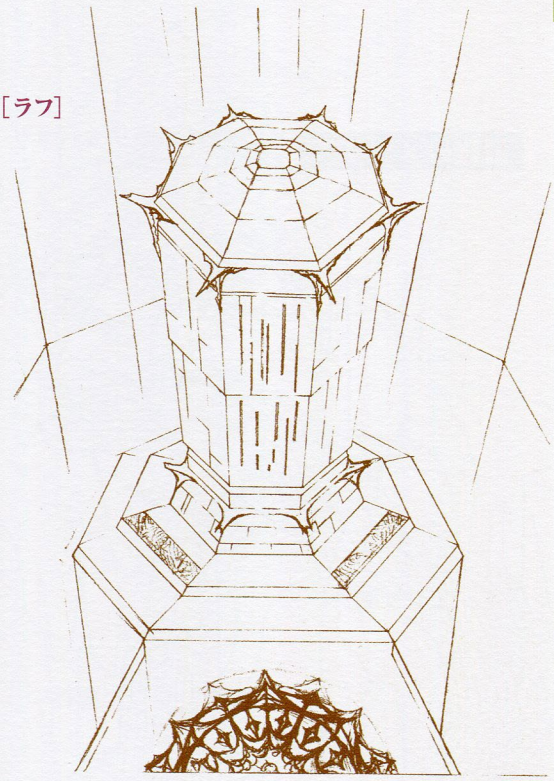
メガリス全景［線画］

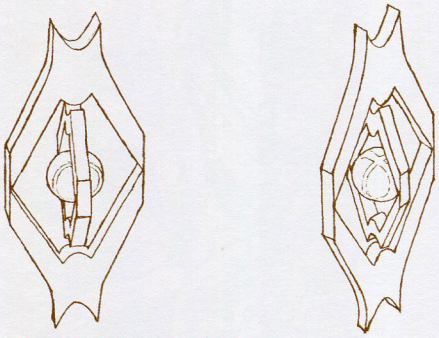


氷河［ラフ］

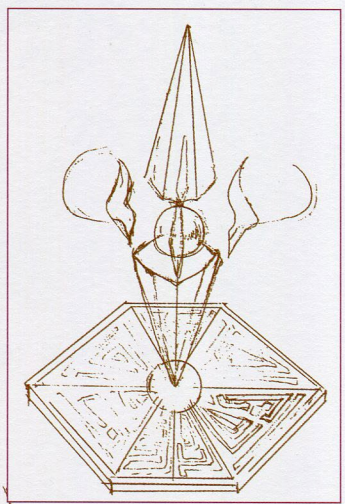


中心部［ラフ］

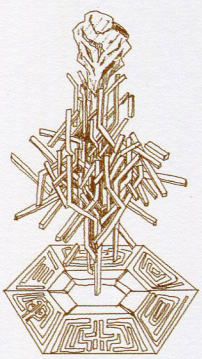


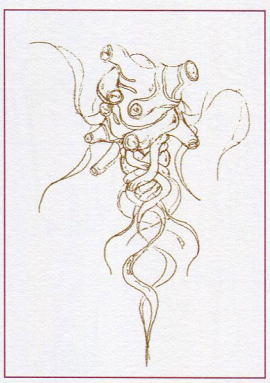


中心部の柱内部の回転体［線画］



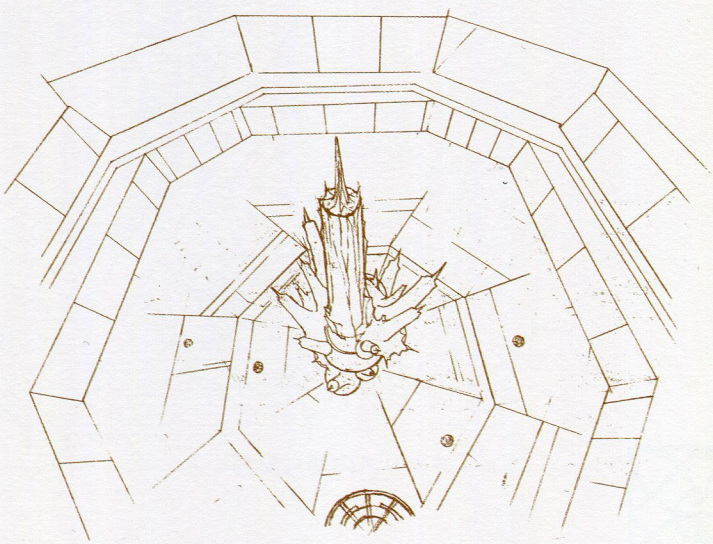
中心部原案





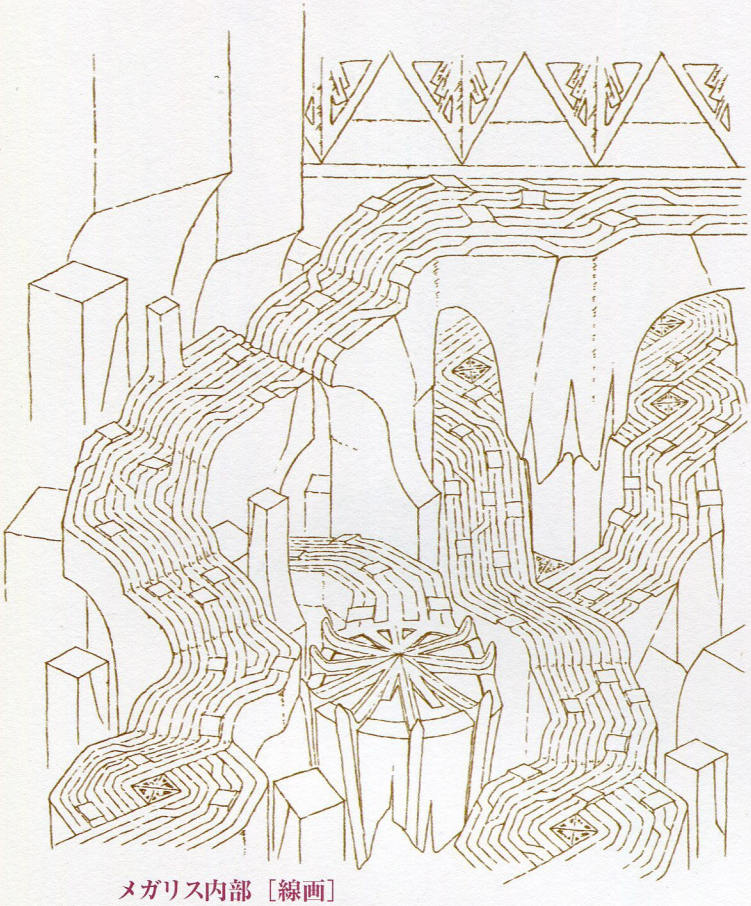


中心部［ラフ］



最後のメガリス

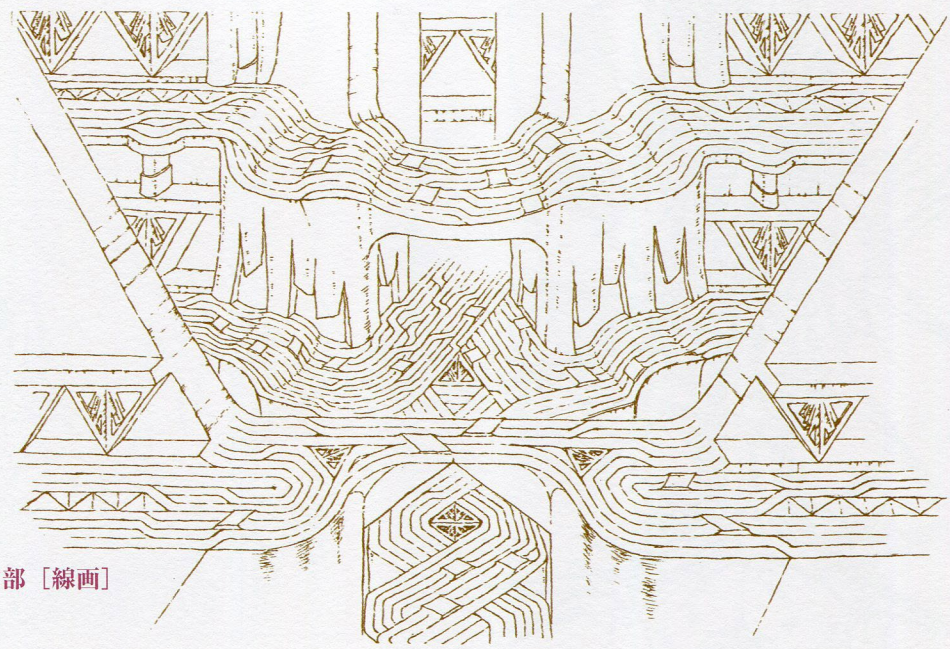
エッグとの最後の戦いを迎える星のメガリス。6つの将魔フロアが特徴的。



メガリス内部［線画］



メガリス外観（破壊）［ラフ］



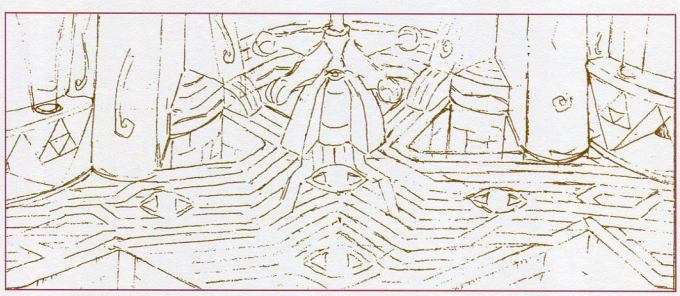
メガリス内部［線画］



水の将魔フロア［ラフ］

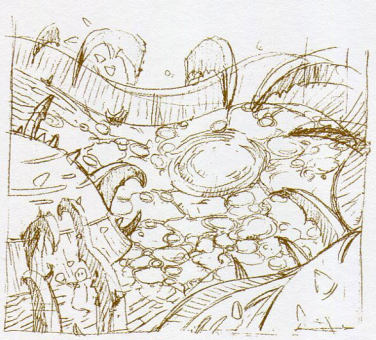


炎の将魔フロア［ラフ］

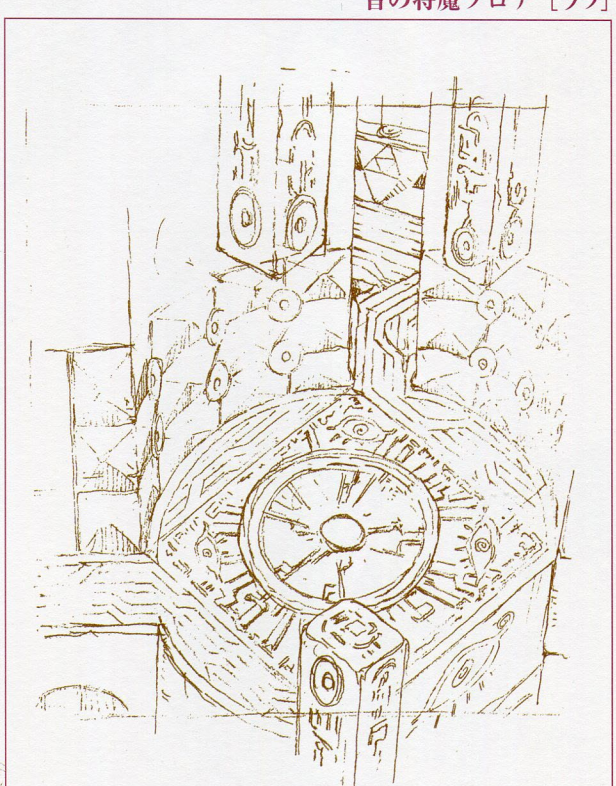


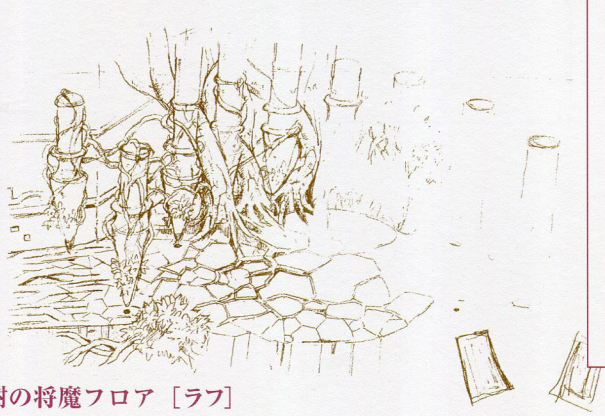
石の将魔フロア［ラフ］

音の将魔フロア［ラフ］

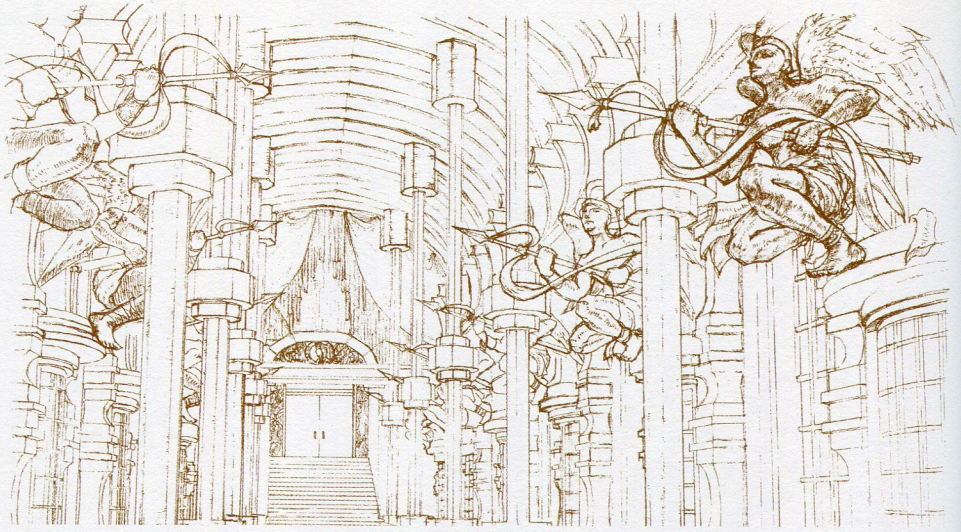


獣の将魔フロア［ラフ］





樹の将魔フロア［ラフ］

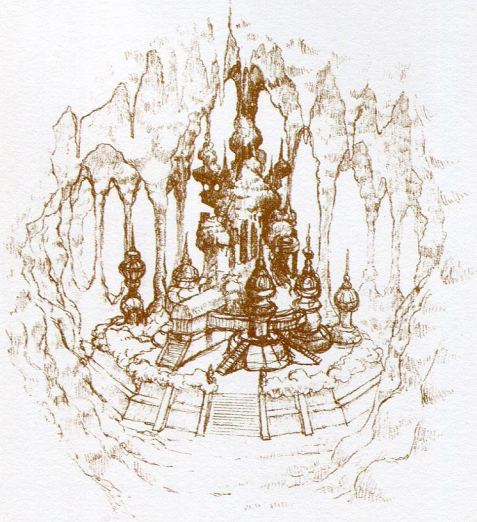


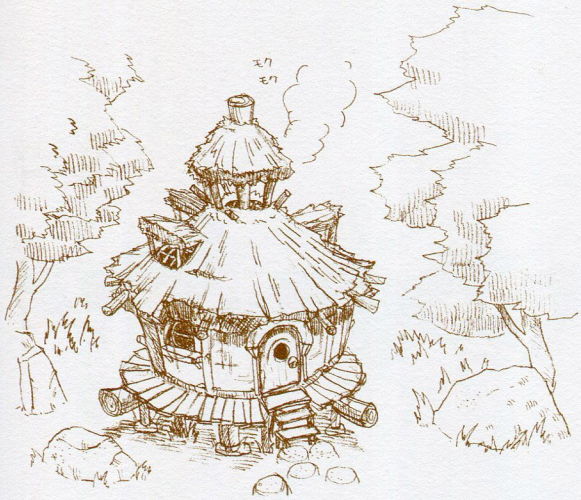
未使用背景原案集

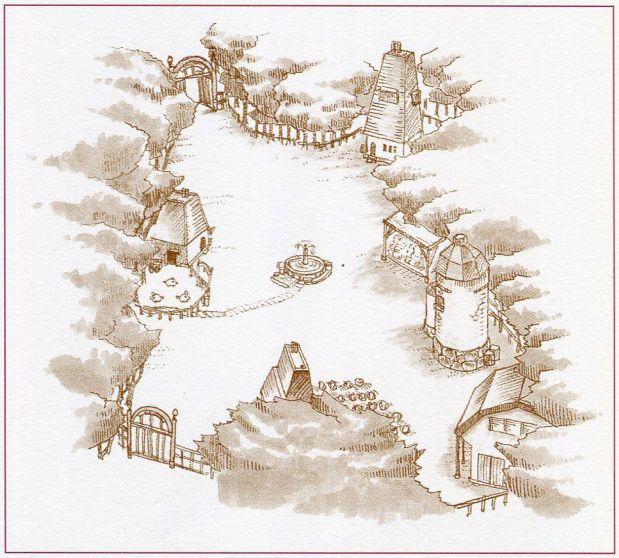
ここに掲載したものは、ゲームには使用されなかった背景のラフ・スケッチ。何点か着色されているものや、樹の家に住む不思議な種族の設定もある。

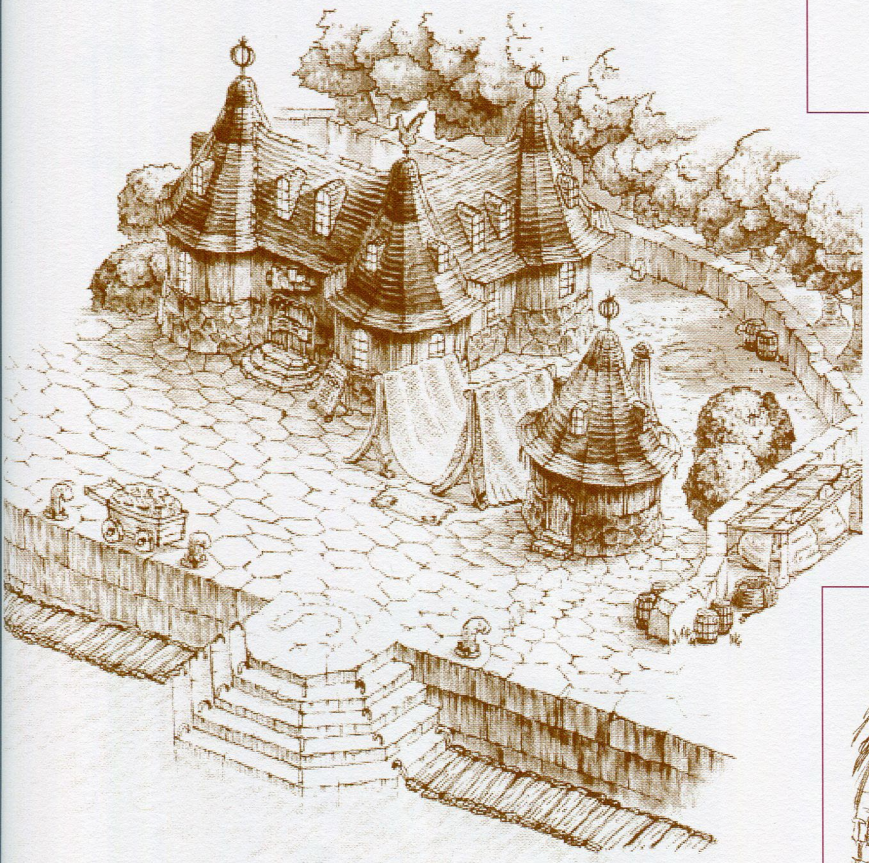








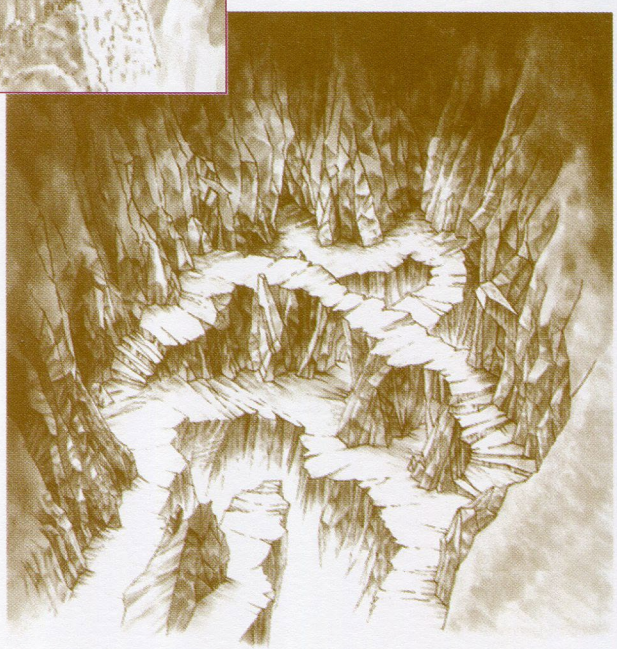




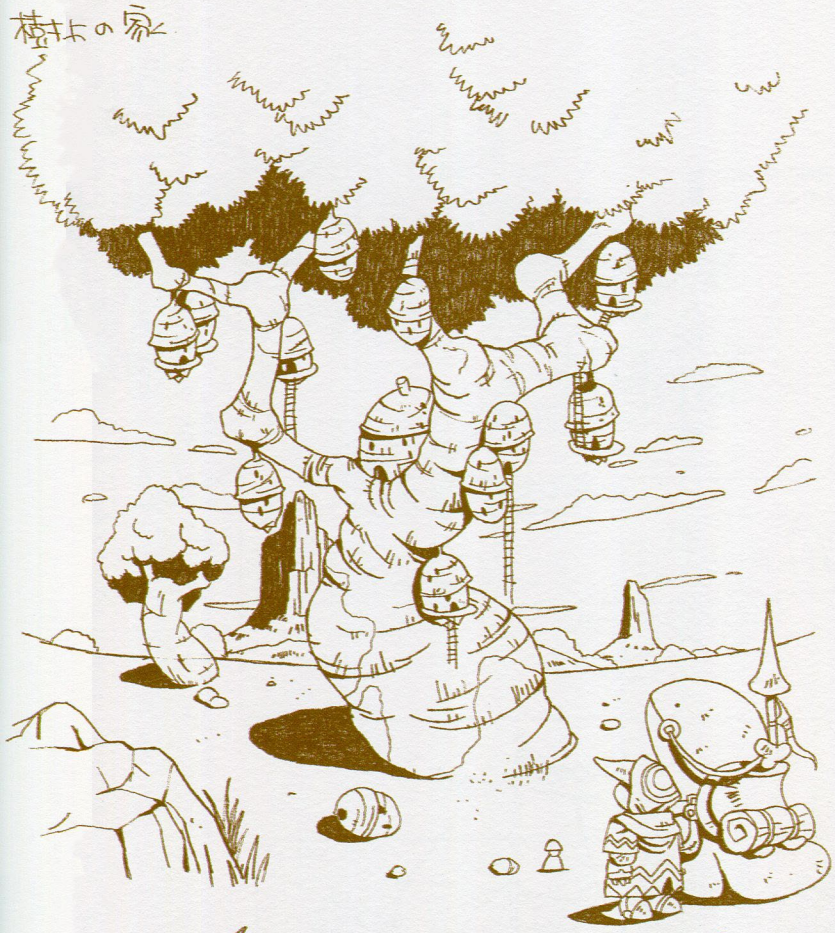




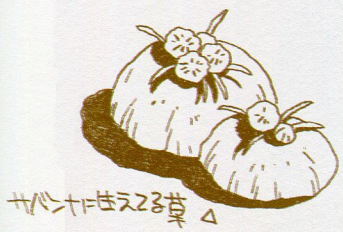





井戸
花壇

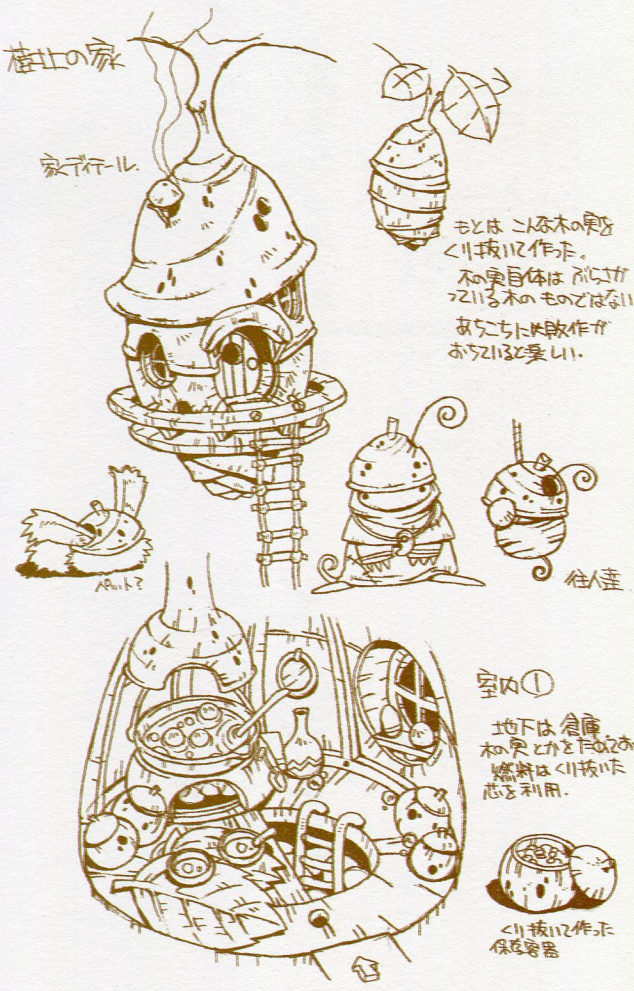


△ サバンナに ぽっぽっと生えている バオバオの木、そこになっている実と 思ったのは、小さな小さな家だった。



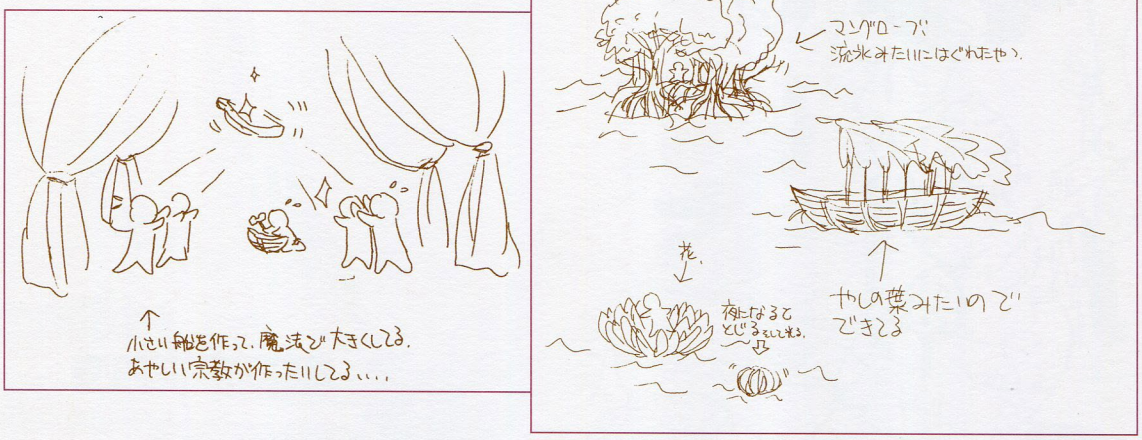
サバンナに生えてる草 △

未使用背景原案集



船・造船所・灯台

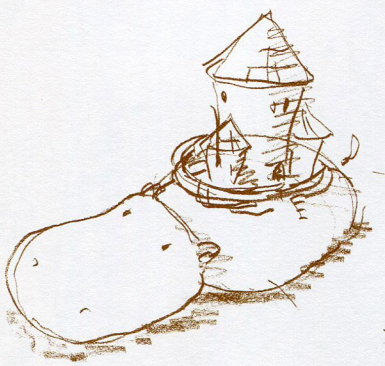
劇中に船はほとんど登場しないが、独特の世界観の中で船や灯台が考えられているのがわかる。

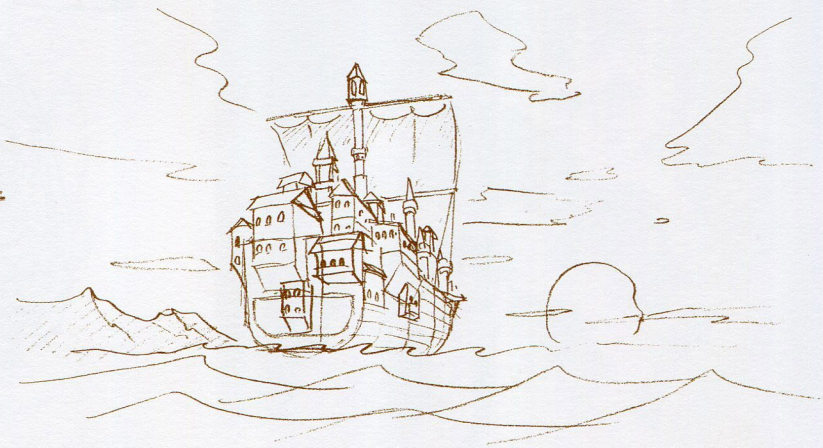


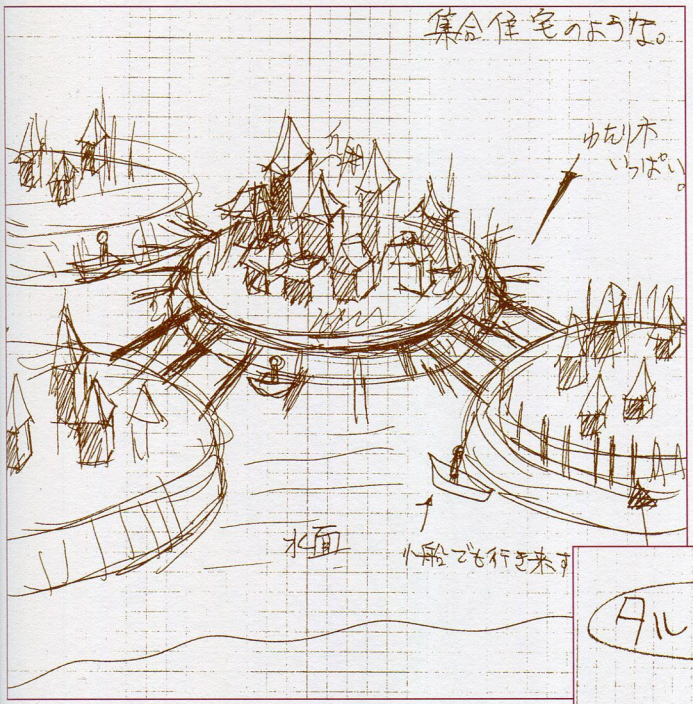
各種設定アイデア集

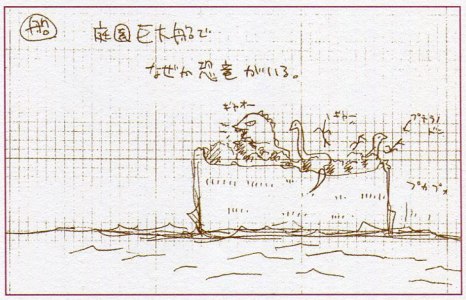
ここではゲーム開発前の様々な原案を、スタッフが描きとめておいたラフ・スケッチで紹介していこう。採用はされなかったが楽しい設定ばかりだ。



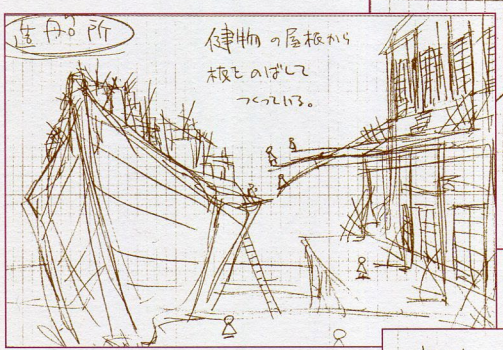


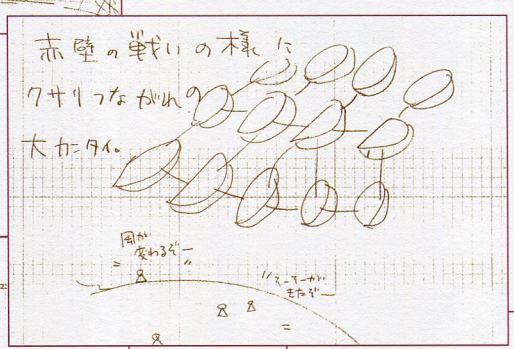


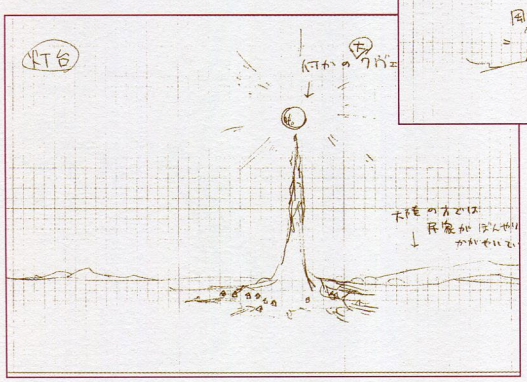

集合住宅のような。
わたり木いっぱい。
水面
小船でも行き来す

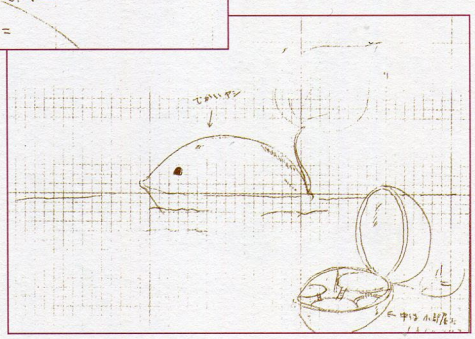

船
庭園巨木船で
なぜか恐竜がいる。


タルの船
そのまんま。
海ゾクにさらわれた姫様を
救けよーと 泣ぐましい努力を
する主人公の姿。
いとあわれ。


造船所
建物の屋根から
板をのばして
つくっている。

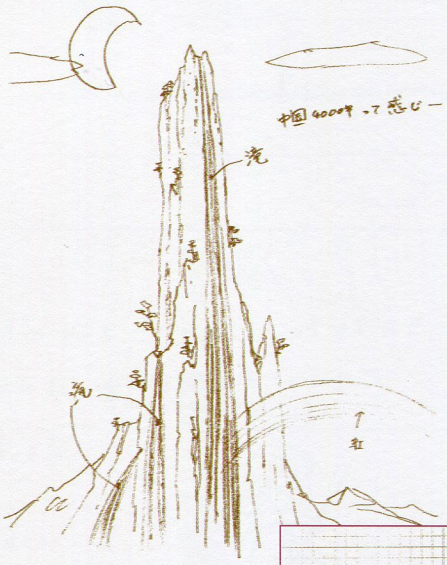

赤壁の戦いの様に
クサリつながれの
大カンタイ。
風が変わるぞー
ミーヤーが
きたぞー

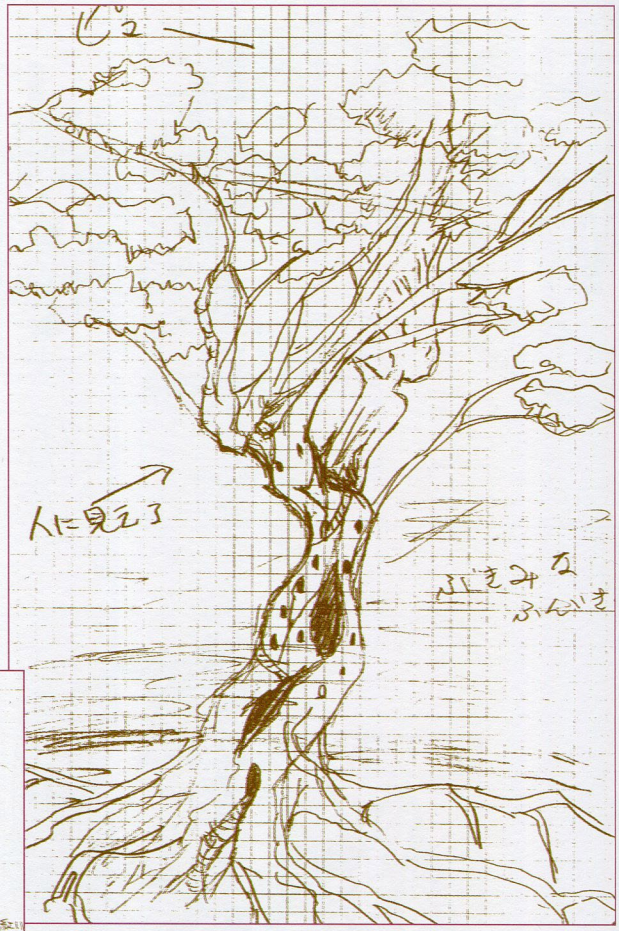

灯台
大陸の方では
民家がぼんやり
かがやいてい

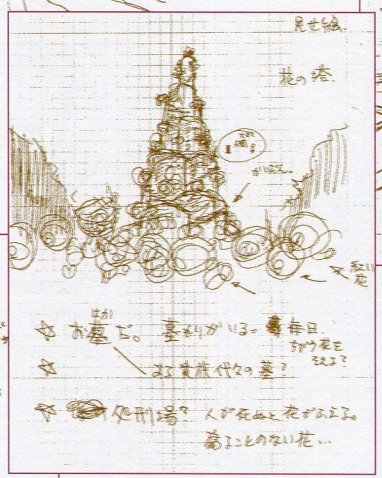

でかいサン

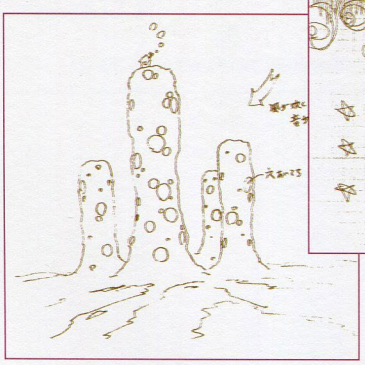
塔

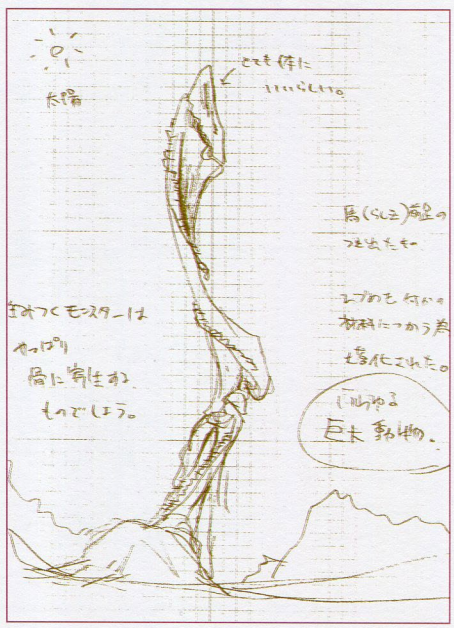
ほとんどがメガリスの原形となったアイデアばかり。この段階ではあくまでも「塔」である。





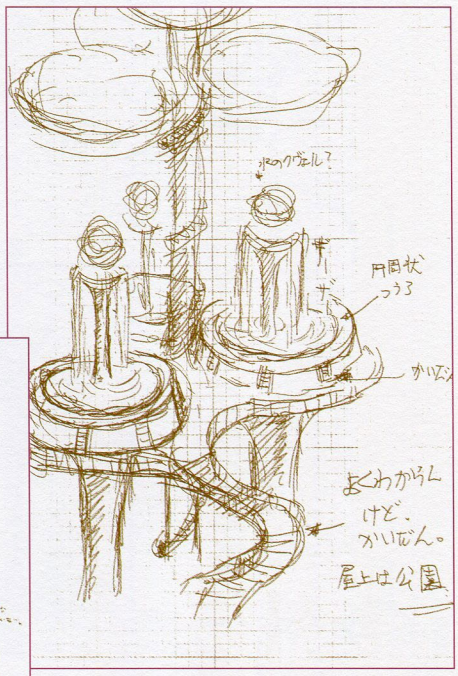


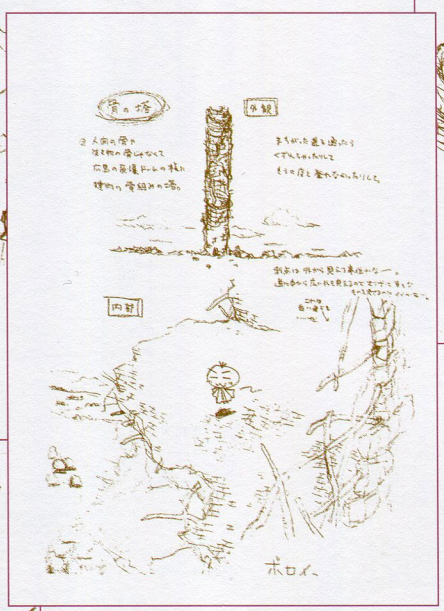


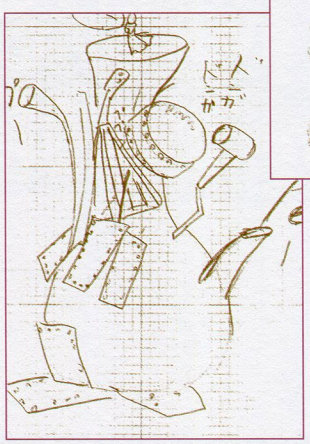




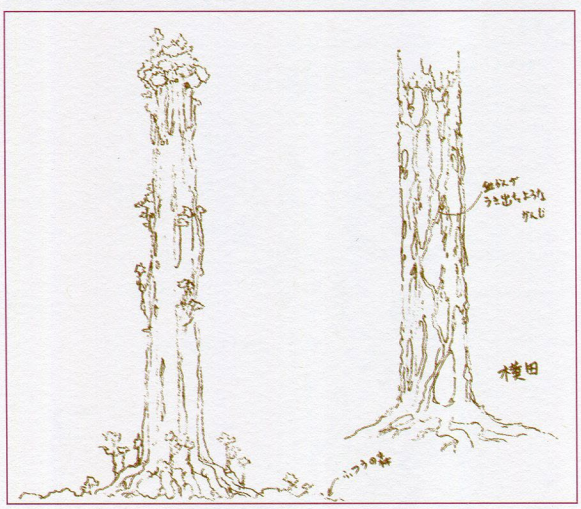

塔の町

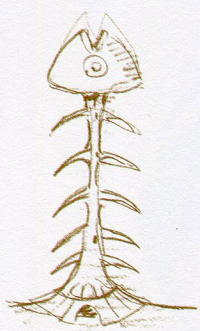

水のクヴェル？
円周状
つうろ
よくわからん
けど、
かいだん。
屋上は公園


骨の塔
外観
内部
ボロイ




月とかさなると…呪われる…
といわれている。
。実は…気候でどっかのどくが流れてくるとか…。
。実は…悪いやつらのねぐらで…
えんせかんじ。
べのになんでもいい。

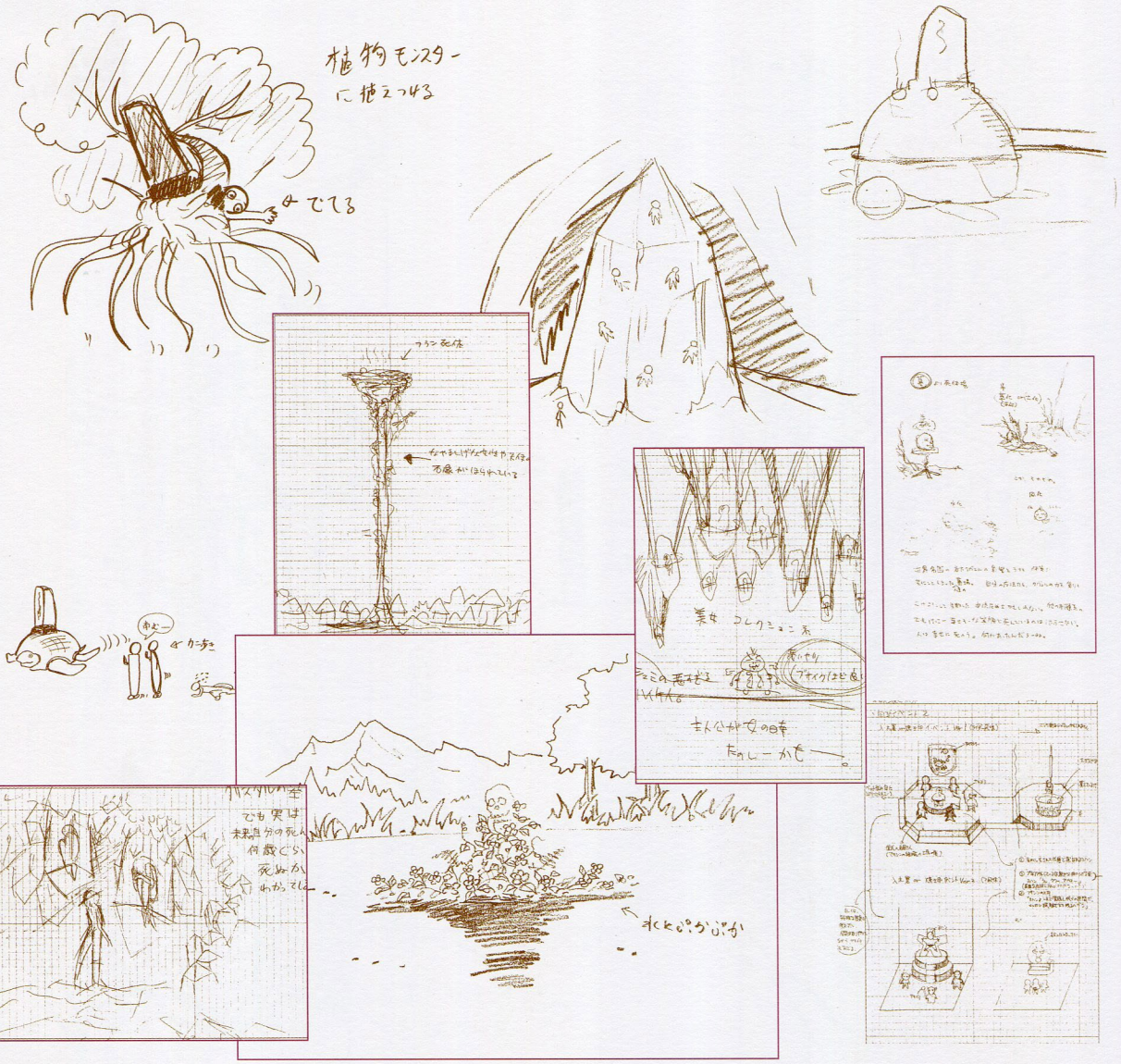

横田





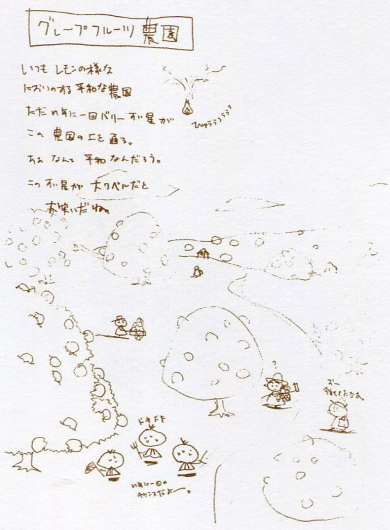
墓

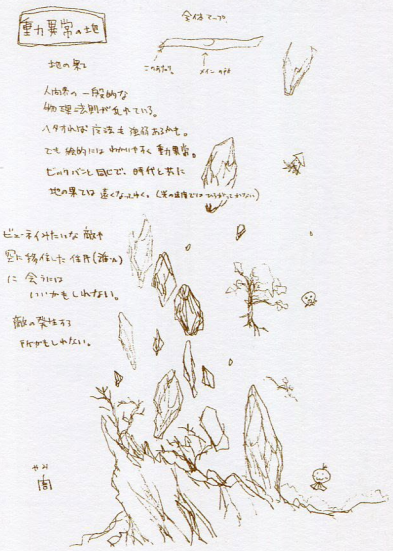
なぜか、お墓のアイデアがたくさんある。イベントでも考えられていたのだろうか？



土地

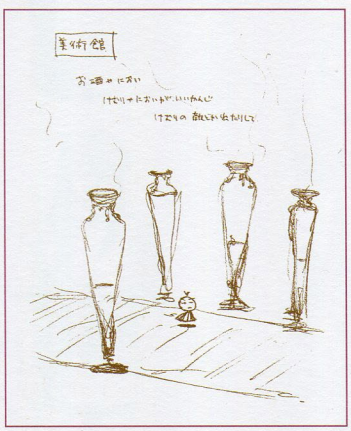
ファンタジックな場所。これらが採用されていたら、イメージも随分変わっただろう。





美術館

なんとも怪しげな美術館。「コレクターの塔」＝ラウブホルツの塔の原形か？





橋

これもまた限定されたテーマ。劇中で「橋」といえばグラン・ヴァレだが…。



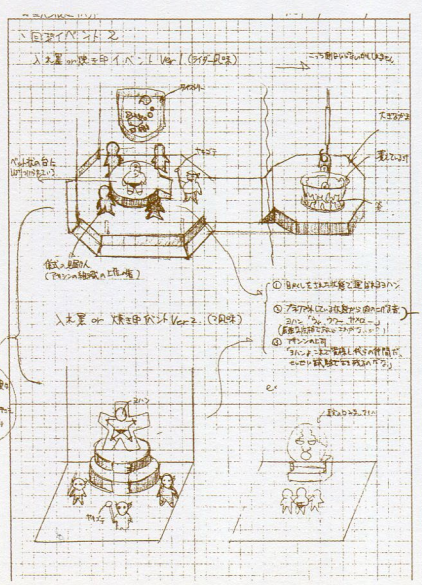
竜の口から入る橋
くぐれる気がして やな感じ。
おしりから出てきても やな感じ。





ヨハン～暗殺集団サソリ～イベント原案

ヨハンがサソリの刺青をされるシーンの原案。悪の組織による改造手術的な雰囲気が漂う。





人物サンプルイラスト集

キャラクター原案の1つであるカラーイラスト。中央の立ちポーズの若者は「海賊バット」である。





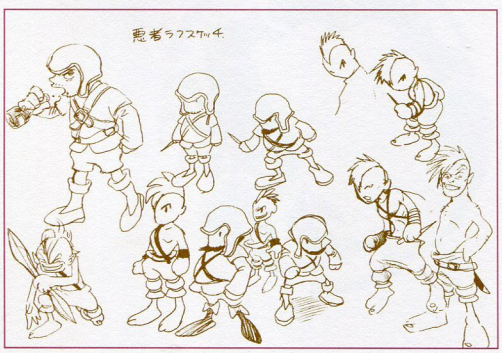










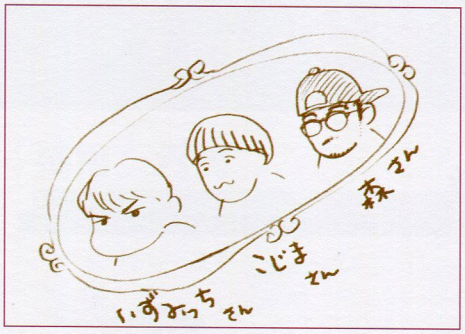






おまけ～開発スタッフ似顔絵～

開発スタッフの方が描いたもの。いわば落書きなのだが、おもしろいから強引に掲載（笑）。







Main Staff of SaGa Frontier II

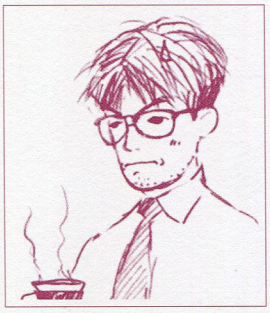
開発陣から
サガ　フロンティア２を
愛してくれた皆さまへ

名前
Name
担当
❶開発時の思い出
❷ユーザーへ一言

河津　秋敏

Akitoshi Kawazu

プロデュース、シナリオ、ディレクション



Profile

'87年4月1日、スクウェアに入社。代表作は「ＦＦⅠ、Ⅱ」「魔界塔士Ｓａ・Ｇａ」「Ｓａ・Ｇａ2秘宝伝説」「ロマンシング サ・ガ１～３」「サガフロンティア」。

'99年６月現在、同社の業務執行役員であり、第２プロダクション（「サガフロ２」「聖剣伝説」「レーシングラグーン」などを製作している部署）の責任者でもある。

❶❷一行の年表に裏打ちされた人間の生き様、それを感じる事ができれば物語が生まれる。「サガフロ２」が「歴史」というジャンルを楽しむきっかけになればと思います。

濱渦　正志

Masashi Hamauzu

音楽



Profile

過去の作品に「チョコボの不思議なダンジョン　オリジナルサウンドトラック」、同アレンジバージョンＣＤがある。

７月には「サガ フロンティア２」のピアノ小曲集のＣＤと楽譜が発売予定。

❶とにかくあの12月ですね。自分でもあまり記憶にないのですが、この一ヶ月という期間に50数曲書きました。恐ろしいほどのペースと言われましたが、考えてみればそれでも古の作曲家には遠く及ばないんだなあ、と（笑）。しかし意外にこの期間で出来た曲の方が満足したものになっています。聴き手に対しての媚びと言うんでしょうか、そういうものが一切無い、純粋に音楽を突き詰めることが出来たからだと思います。

❷やりたいことがやれたと思います。非常に満足しています。自分がやりたかった「冒険」を人目を気にすることなく出来たのかも知れません。「自分が今出来る最高の音楽を作る」ことの最大の敵は、「たくさんのゲームファンに受けようとすること」でもあるんですね。しかし、想像以上にプレイヤーのみなさんからの反応も良く、その内の意見のひとつに、「ゲーム音楽がただの演出効果でなくなってきている」とありました。これには「来たな…」と、ちょっと嬉しくなったものです。聴いて下さった人全てに感謝します。ありがとうございました。

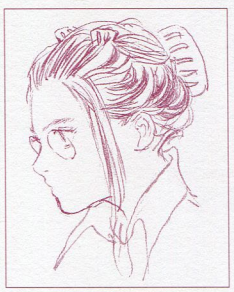
小林智美

Tomomi Kobayashi

キャラクター・イラスト

Profile

「ロマンシング　サ・ガ」より歴代シリーズのキャラクター・イラストを手がけ続ける。小説の挿絵などでも活躍中。新画集「艶舞―心拍数のリズム―」も大好評。



❶❷いつも「サガ」の世界を描くにあたって、まず漠然と思っていたのが「今までに描いたことのないキャラクターを描いてみよう」ということでした。

私が描く人物は男性も女性も何かしらモデルを思い浮かべたりはしますが、なんとなく、そのキャラクターになったつもりになる方法があります。元気な女の子ならそんなムードに。男性を描くときは大股に歩いてみたり、べらんめぇ口調になってみたり。他の人が見たらとってもコミカルな行動をとりつつ気分を盛り上げたりします（笑）。それから「転んでもタダでは起きない」方式というのがありまして、力強い絵を描く時、自分をショボクレる状況に追い込んで立ち上がる怒りの反動で描いてしまう。しかし、これをやると絵がコワくなるので使用する場所には気をつけなければ、と思います（笑）。…と、以上の行動をとりながら作業いたしますと、とても効率が悪いことにも気がつきましたので、ホドホドにしなければとも思いました。

「サガ　フロンティア２」をプレイしてみて、それぞれを受け持って作られた方々の美学を感じました。私は語られていない部分は自分で想像してみると楽しいのじゃないかしらと思ったのですが、その時人の想像力というものがどこからどんな形でやってくるのか、しみじみ感じるものがありました。人は悲しい時や気が沈んでいる時はハッピーな気分や元気が出るものを欲しがります。元気いっぱいの時は他人を元気づける余裕が出てきます。私は、私の中のちょっと暗めで重厚なもの、綺麗で妖しいものへの憧れ、明るくて楽しくてハッピーな気分を絡めて、さまざまなタイプの素敵なキャラクターを描ければと思います。

自分の絵は「色」の絵だと思っているのですが、「サガフロ２」では線画だけでも何かムードを伝えられればと思って描いたキャラクターもあります。自分では、自分のエンピツ線画が好きなのです。

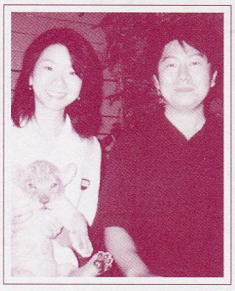
私は自分の描く絵は万華鏡だと思いました。
たくさん並べて見たらば、そう思いました。
私は自分の描く絵が、自分にとっても、見てくださる方々にとっても、何かのヒーリングになればよいなぁと思います。

1999年　初夏
サガ　フロンティアＢＧＭ集を聴きながら
（心にしみますね）
小林智美

外岡　高明

Takaaki Tonooka

メイン・プログラム



❶今回、プログラマーは３人と前回の半分以下でしたが、開発前半を前詰めスケジュールで乗り切り、そのアドバンテージを保ちながら、発売まで行くことが出来ました。非常にスムーズだったのが印象に残っています。あと、個人的には結婚式も無事出来ましたし。おまけに、新婚旅行（仮）まで行けたし！？　非常に良かったです。どれもこれも開発仲間達のおかげです。
❷サガは毎回、プレイヤーの意見が見事に分かれるタイトルです。良いにせよ悪いにせよ、意見が聞けるのはとても励みになります。個人的に、今回もヌル目？だと思いますが、是非、プレイして見てください。

小泉　今日治

Kyouzi Koizumi

バトル・企画

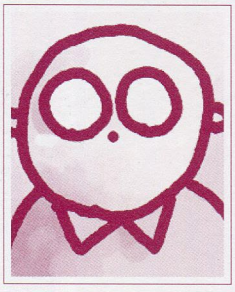


❶狙ってなくて出来た連携が殺伐とした開発の空気を和らげてくれました。
「突く突く脇子」
ヤーデの洞窟の難度が上がり過ぎて、製品版ではつながらなくなってます。
❷ラスボス楽勝だった人は、将魔ノータッチ・クリアを狙ってみてください。
「ブッシュ正拳」
もうじき実現するかも知れません。
「裏本」
１８歳未満は作らないでね。（以上でも法律違反みたいですけど）

蒲田　泰彦

Yasuhiko Kamata

フィールド・グラフィック

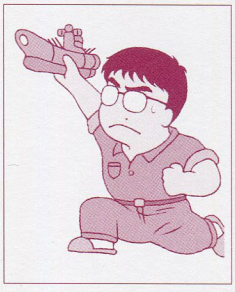


❶いろいろありましたが、いいスタッフに恵まれ、久しぶりに楽しい開発でした。海外取材、水彩など、会社としても初めての事だらけで、プレッシャーもありましたが、“絵”を描けた事がなによりの収穫でした。絵を描くのはやっぱり面白い。そう思えた１年でした。
❷「サガフロ２」は楽しんでいただけたでしょうか。背景は気に入っていただけたでしょうか。水彩で背景を全部描いてしまおうというのは、開発側としても初めての試みで、受け入れてもらえるかとても心配でした。幸い好評なようで背景の責任者としてもほっと一息ついたところです。今回で培った財産を、なにかしらの形で、次回の作品にも還元していきたいと思っていますので、今回気に入ってくれた方、ちょっと気にしてくれた方、楽しみにしていてください。

横田　哲男

Tetsuo Yokota

フィールド・グラフィック

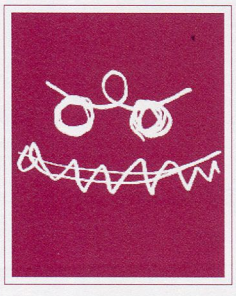


❶❷背景をデザインするに当たって、今までのＲＰＧに無かったようなちょっとさびれた雰囲気にしようと思いました。街なども人里から離れのんびり暮らしている、そんな静かな雰囲気にしようと気を付けましたが、実際限られた時間の中でデザインをじっくり煮詰めていくことはなかなか困難で、頭でイメージした通りの背景は必ずしも描けませんでしたし、実際ゲーム上では人の出入りがけっこうあったりして自分の思惑とは設定が少々違った部分もありました。ユーザーのみなさんにはイメージ的に我々が描ききれなかった部分を、各々の解釈で自分だけの「サガフロ２」をイメージして欲しいです。

佐々木　文康

Humiyasu Sasaki

キャラクター・グラフィック

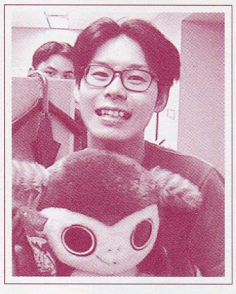


❶❷気が付いたらそこそこの数のゲームキャラクターデザインをしてました。昔描いたキャラクター、今描けるかなぁ…。でも、ギュスとジニーは忘れそうもありません。

塩田　雄一

Yuichi Shiota

キャラクター・グラフィック

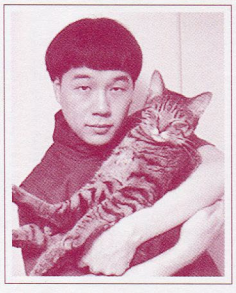


❶開発が終わってから随分経ちますが、短い期間でよくやったと思います。手法としては古いとは思いますが、今回のキャラも２Ｄでやらせていただきました。２Ｄの方が絵的に嘘がつきやすい分、個人的には３Ｄよりも好きなんですよね。止め絵として成り立っているドットを目指して描いたつもりです。作業的には、チームバトルのキャラが、物量が多くて大変でした。あと今回は、初めてのキャラデザイン等で勉強しつつも楽しんで仕事ができました。
❷ＲＰＧは苦手な自分が、珍しくクリアできたゲームです。しんどいですが頑張ってクリアしてください。

小島　雄一郎

Yuichiro Kozima

モンスター・グラフィック



❶１月中旬から六精霊とラスボスを吐血状態で製作しました。後半は朝帰り＆昼出社だったけど、みんな根性出して頑張ってくれました。最後は手伝っていただき大変助かりました。この場を借りてお礼を申し上げちゃいます。泉っち、拓史さん、加トス、田村君…どうもありがとうございました！
❷個人的に続編をリベンジしたいのでユーザーのみなさん応援してくださいね。とっつき難いゲームかも知れませんが、スタンス的にも本来もっているゲームらしさ（突き放した部分かな？）があると思います。最近、ゲームがつまらなくなったって言う人が挑戦して欲しいですね。ゲームってたしか、こんなだったよって思い出しますよ。

惣水　清貴

Kiyotaka Sousui

宣伝



❶❷いろいろウソばっかり言ってゴメンなさい。(^^)戦況はキビしかったけど「サガフロ２」を担当できてうれしかったです。「ＦＦ」の対極であると意識するあまり、「ＦＦ」ができない体になってしまったり。イヤイヤ、エンターテイメントの頂点はひとつではないと前に誰かが言ってました。「ＲＰＧはこうでなきゃいけない」なんて概念、捨てた方が楽しいですよ。ね？

あ、ワンタロも使ってやってくださいね。(^^;

サンダイル

ファッション通信

階級・職業ごとにサガの服装をチェック!!

現実世界に流行があるように、サンダイルの世界においても流行は存在する。とはいえ、階級や職業によって服装のタイプはある程度決まっている。しかし、その中でも自分なりにポリシーを持ち、ファッションを楽しんでいる人々もいる。ここでは、そんなこだわりを持ったキャラクターたちにスポットをあて、その装いをチェックする。

～for female

王族

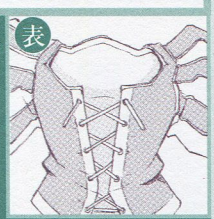
MARIE マリー



王族にとっての衣服は、単に身につけるものではなく、権力を示す重要な役割も兼ねている。当然のことながらマリーも、高貴な印象を相手に与える…きらびやかなドレスを着用している。脚線美の分からないロングスカートに、手首まで伸びた上着…。ちょっと色気に欠ける感はあるが、マリーの清楚さを十分に引き立てている。

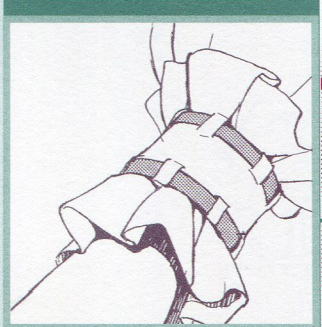


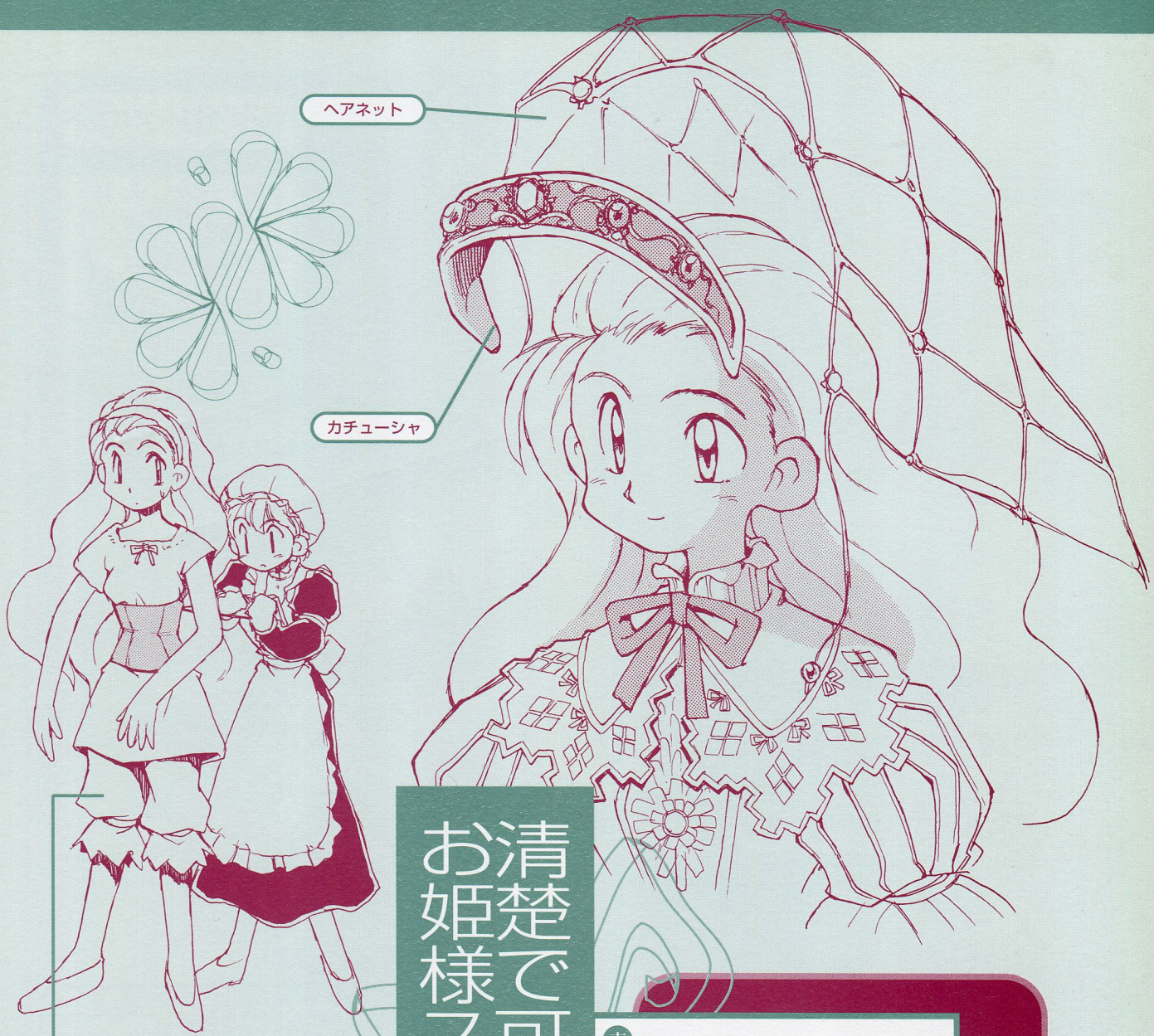
上着



上流階級の女性たちが身に付ける上着は、背中の紐で服を固定するタイプが多い。これは、体のラインを細く綺麗に見せるためである。それが傘のように開いたフワフワのスカートと相まって、より一層腰の細さが強調される。

アームバンド





清楚で可憐…お姫様スタイルの王道がここに!!

ドレスの下に着用するコルセットも、ウエストを細く見せるための重要な着衣。可能な限りウエストを締めつけるため、当時胃下垂や腸下垂に苦しんだ貴婦人が多かった。まさに今も、マリーのウエストを細くしようと、侍女の奮闘ぶりが伺える。

下着

春夏秋冬、どの季節においても肌を露出しないマリーのファッションは、当然のことながら人よりも暑い。そこでマリーは、通気性の良いガーゼを下着の素材に愛用している。気品に満ちた涼しげな笑顔の秘密は、こんな所にある？　のかもしれない。

セクシー度	＊
ラブリー度	＊＊＊
オリジナル度	＊＊
コスプレ難易度	＊＊＊

ドレスと言えば、胸元や肩の露出しているセクシー度の高い装いを思い浮かべる。が、マリーの場合ドレスの上に提灯袖の付いた上着と付け襟を着込み、肌の露出を極端に抑えている。豪華な所は認めるが、男性へのサービス精神にちょっと欠けている傾向がある。



付け襟

華美な刺繍が施されたレースの付け襟。刺繍の部分に色が付いていないため、遠目からは単なる無地に見える。当時レースは、貴族のみに許された特権で、庶民の着用は認められなかった。例外として、結婚式での使用は許可されていたが、レース自体が高価なため庶民には馴染みの薄いものだった。

元貴族

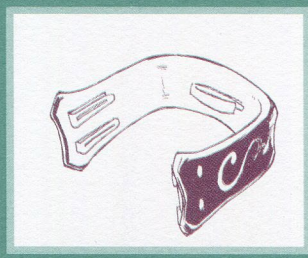
PREMERE

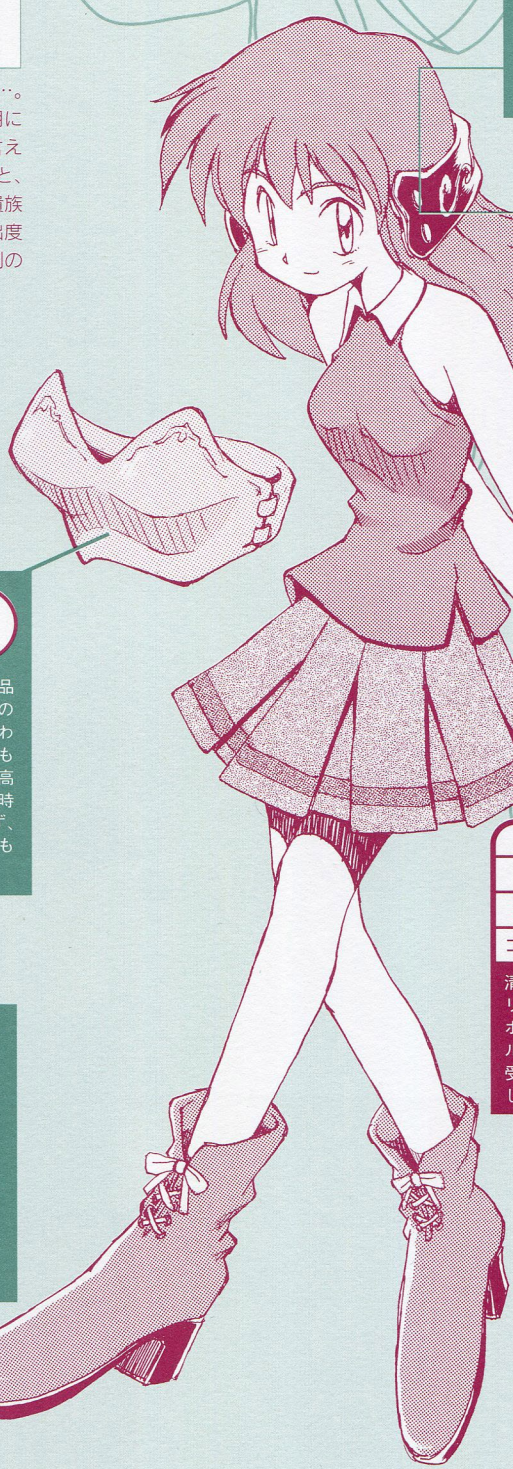
プルミエール



重量級のガントレットに８本足の軽装鎧…。プルミエールの装いは、あくまでも戦闘用にコーディネートされたファッションと言える。しかし、ひと度これらの防具を外すと、女のコらしいカワイイ彼女が姿を現す。貴族たちの間では「ハシたない」とされる露出度の高い服装は、彼女が貴族を捨てた“決別の証”なのかもしれない。

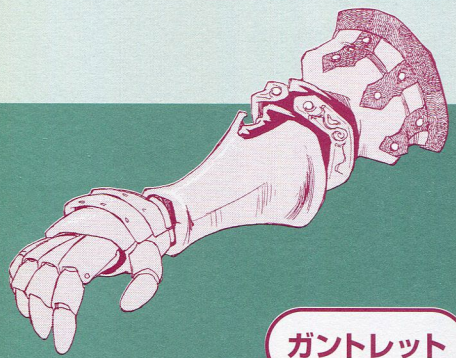
バレッタ付ヘアバンド





胸当て

この時代になると、いろいろな鉄製品が出回るようになる。プルミエールの装備している胸当てもその鋼鉄製。わざわざハン・ノヴァのお店で作ってもらった特注品だ。もちろん防御力を高める目的で購入しているが、この当時はまだブラジャーが発明されておらず、胸部の補整及びバストアップの役目も兼ねている。

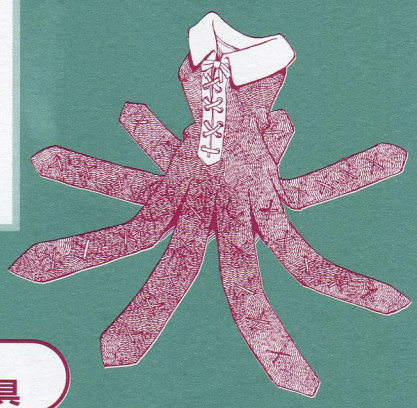


ガントレット

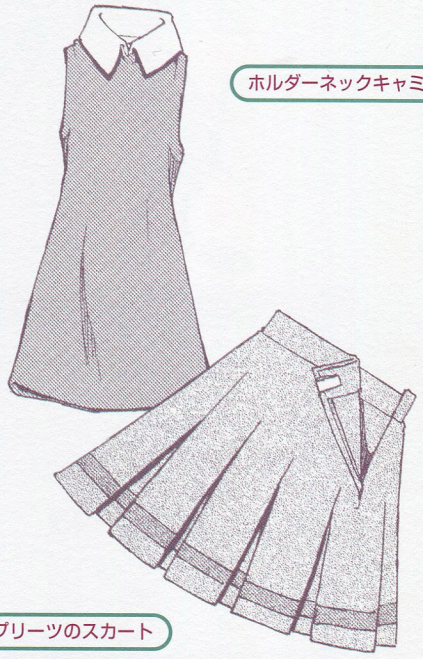
セクシー度	＊＊＊＊
ラブリー度	＊＊
オリジナル度	＊＊＊
コスプレ難易度	＊＊＊＊

清純派路線の女のコによく似合うボックスプリーツのスカートに、背中がパックリ開いたホルダーネックキャミソール…。プルミエールの装いはどことなくアンバランスな感じを受けるが、これが意外と似合っている。初々しい大人の色気が彼女の魅力か。



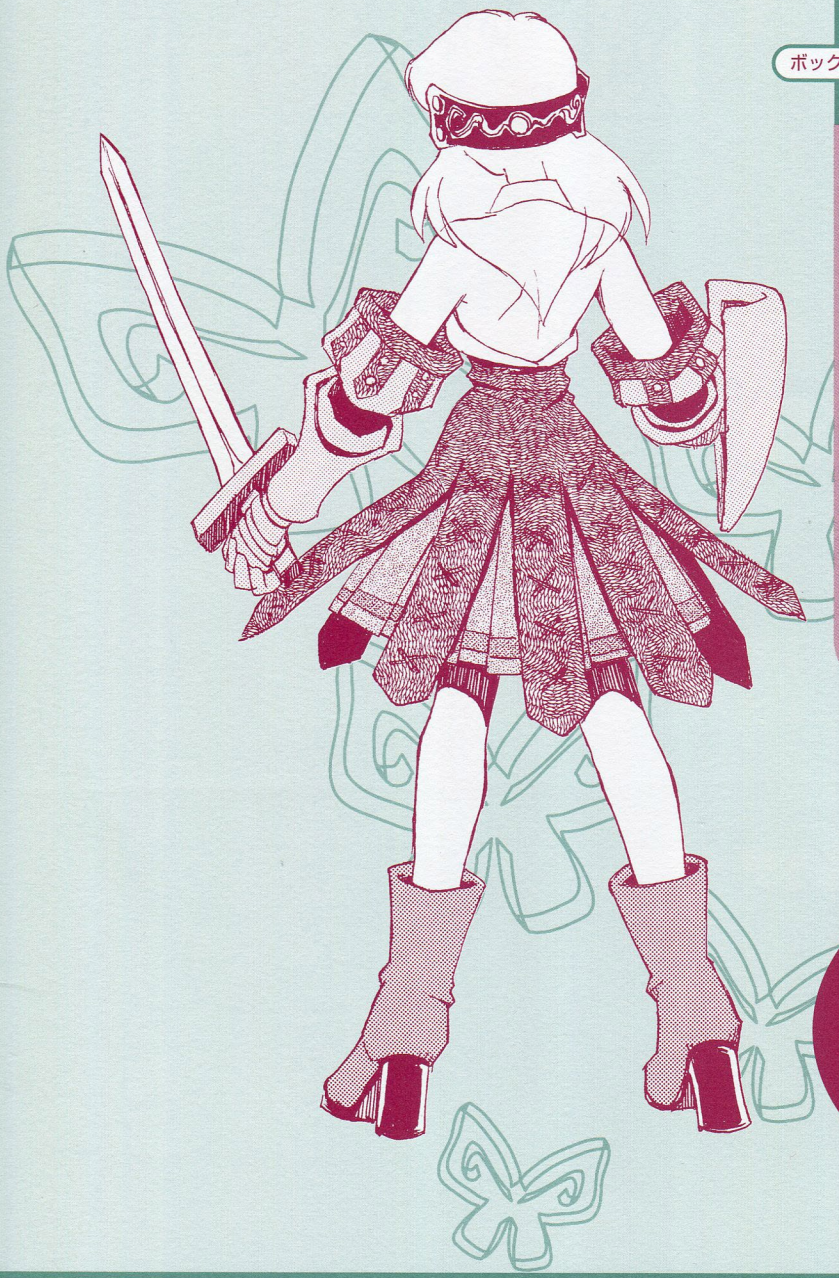


8本足の着いた
ワンピース型の防具



ホルダーネックキャミソール

ボックスプリーツのスカート



ホルダーネックキャミソール

背中の部分がパックリと開いたセクシー上着。こういったタイプの服はカラー無しが主流で、付いてるタイプは珍しい。また、伸縮性に富んだフィット感のある素材が、体のラインを露わにし、女っぽさを強調している。この世界の素材でいえば、キャットスーツで有名なライクラに近いと言えるだろう。

ボックスプリーツのスカート

薄地のコットンで作られたボックスプリーツのスカート。プルミエールは優しい感じのするさらさらした素材を好んで着用した。ただ唯一の難点は、ちょっとした風でスカートがめくれてしまうこと。8本足の革製軽装鎧は、モンスターからの攻撃を軽減すると共に、エッチな目線を防ぐ役割も果たす。

★Column★

サンダイルで暮らす人々は、己のポリシーに従い、自由気ままなファッションを楽しんでいる。現代の日本においても同様のことが言えるが、平安時代のような過去の歴史においては、赤や青、紫といった服装の着用は禁じられていた（禁色）。中世ヨーロッパにおいても、色や靴の形、素材など、細かい規制が敷かれていたが、サンダイルにはそういった厳しい規制はない。唯一レースとマントの着用が王侯貴族の特権とされていた。

セクシーファッション

ディガー

VIRGINIA KNIGHTS

ヴァージニア・ナイツ



ジニーのファッションは、子供っぽいアクティブな装いとは裏腹に、大人への憧れがヒシヒシと感じられる。セクシー女優で有名なマリリン・モンローが愛用したビスチェ（見せる下着）に幼さを強調するショートパンツ…。そんなアンバランスな出で立ちが、ジニー流の初々しいファッションと言える。

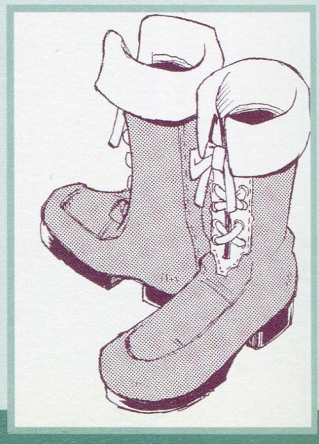
カジュアルな装いの中に大人の魅力を演出!?

ビスチェ

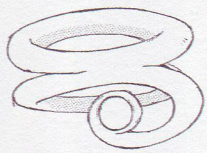
大人っぽい女性に憧れるジニーが、ディアナに作ってもらったビスチェ。普通、艶のある素材（ベルベットやビロード）を使い、色っぽさを引き立てる上着だが、まだまだ子供ということもあり厚めの綿がベースとなっている。

黒いタイツ

ジニー自身、母ディアナが愛用している黒いストッキングを履いてみたかったが、「10年早い！」とディアナに一喝されたため、110デニールのタイツを身に付けることとなる。デニールとは糸の太さ・繊度の表す単位。ちなみにストッキングは、20デニール以下の糸で作られている。



バングル



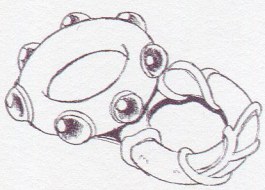
蝶をあしらったタトゥー



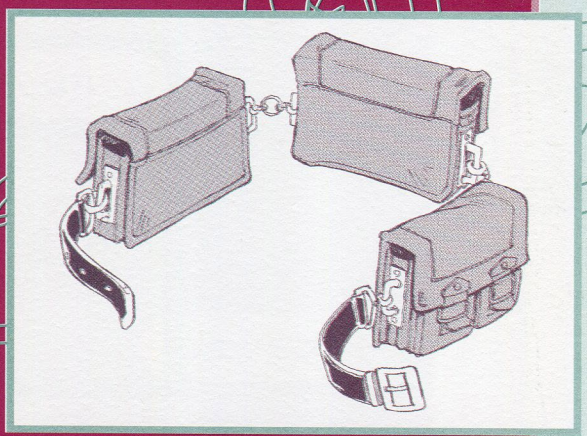
チョーカー



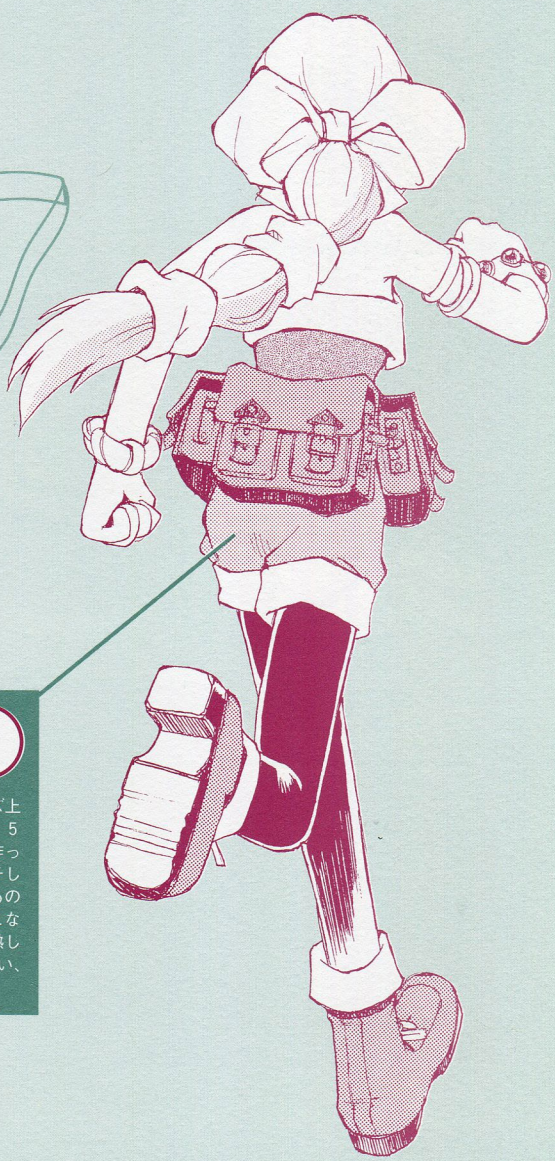
シルバーブレスレット



ウェストバック



ジニーの14歳の誕生日にウィルがプレゼントしたウェストバック。船の帆と同じ、帆布で作られており、頑丈さは折り紙付き。



ホットパンツ

ジニーのホットパンツは、2サイズ上のカーゴパンツをひざ上でカット、5センチ幅で3回ロールアップして作った。普通ホットパンツは、ピチピチしたものを履いてセクシーに決めるものだが、ジニーはこのダブダブな着こなしが気に入っている（ただ単に成熟していないお尻のラインを見せたくない、という噂もあるが…）。

セクシー度	＊ ＊
ラブリー度	＊ ＊ ＊ ＊
オリジナル度	＊ ＊
コスプレ難易度	＊ ＊

まだまだ発育がおぼつかないジニー。もう少し大人の色気が備わればセクシーな装いも似合ってくるが、14歳のジニーにはまだまだ先のお話。全体的に薄着なファッションは、健康的でＧＯＯＤ！　ロベルト辺りなら90点以上の評価をくれるかもしれない。

ヴィジランツ

CORDELIA

コーデリア



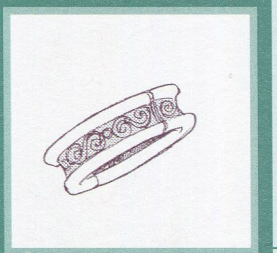
牧歌的な印象を色濃く感じさせるコーデリアのファッションは、農村生まれの彼女らしい装いと言える。ヴィジランツになったら、もう少し機能性に富んだ服を購入しようと心に決めていたが、あまりの収入の悪さにまだそれは実現していない。唯一買ったのは、腹部を守るコルセットだけだという。



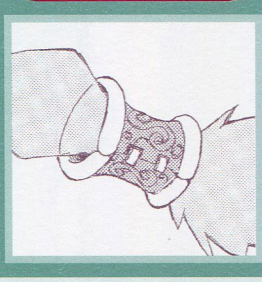
スカーフ

一般ではまったく売られていないカチューシャ付きのスカーフ。面倒くさがり屋のコーデリアが、簡単にスカーフを取り付けられるよう、母に頼んで作ってもらった。以来このスカーフが、コーデリアのトレードマークとして定着した。こんな感じにコーデリアのファッションは、“思い付き”という一言で語られてしまう…単純明快なもの。しかし、偶然ながらも重ね着したすべてのアイテムがレイアースタイルになっており、生まれ持ったファッションセンスはなかなか秀逸である。

アームバンド



バレッタ



セクシー度	＊
ラブリー度	＊ ＊ ＊
オリジナル度	＊ ＊ ＊
コスプレ難易度	＊ ＊ ＊ ＊ ＊

まるで日本の懐石料理のごとく、いじりようがないコーデリアのファッション。「単なる農家の制服やんけ！」という突っ込みはさておき。彼女の優しい心が、そのまま服装に現れている。コスプレ難易度はマックスといえるが、ぜひチャレンジして欲しい装いだ。

オーバーニーソックス

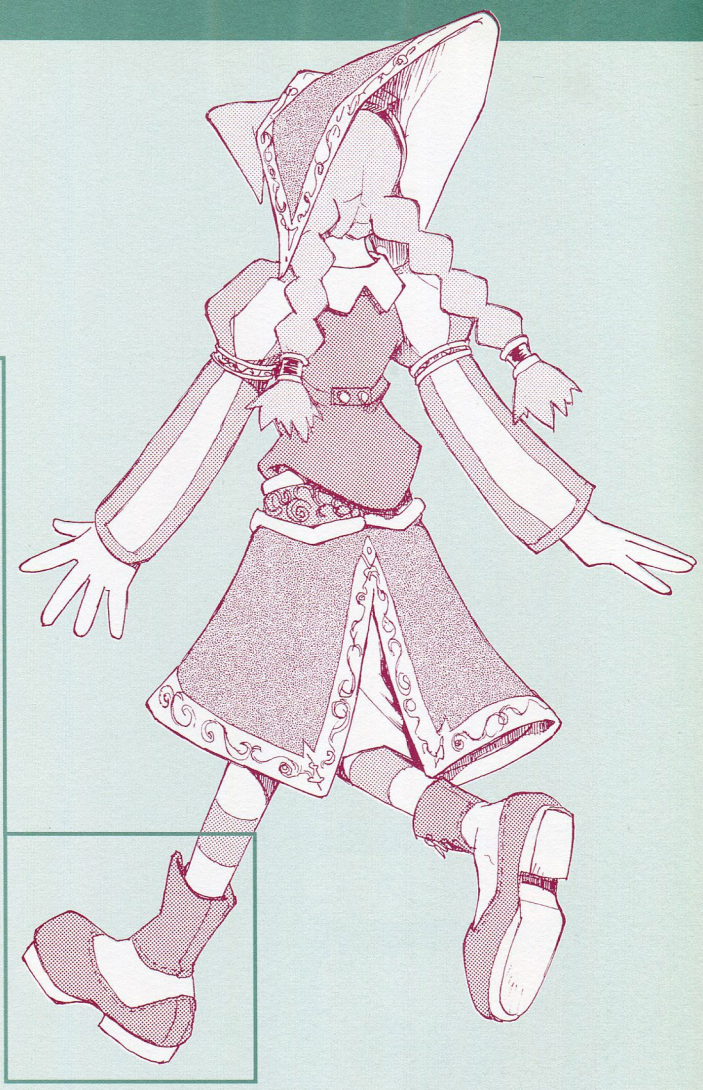
ボーダー柄のオーバーニーソックス。動き易いよう、生地は薄目のものを使用している。折り返し部分はゆるいリブあみ。

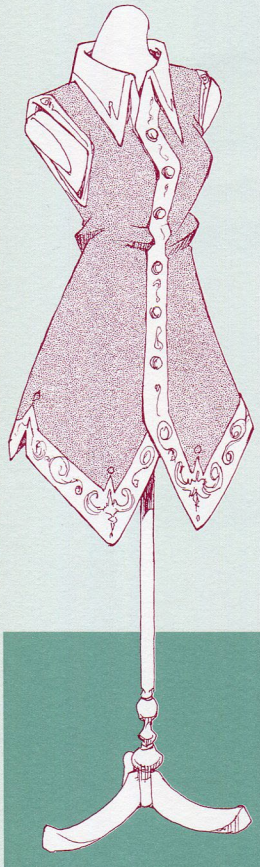
抜群の天然センスが



ショートブーツ

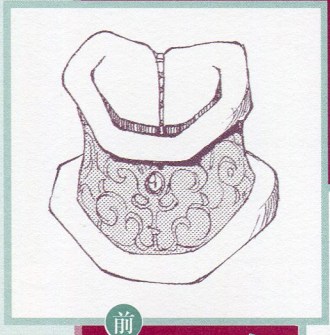
麻の帆布で出来たブーツ。ブーツの中では珍しい4ホールになっている。ソールは硬いコルク製。

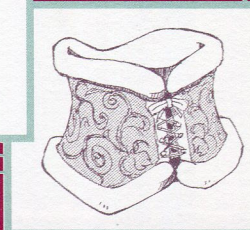




白い縁取りがポイントの、赤いマキシ丈のノースリーブコート。ちょっと厚めの麻で作られている。スカートの裾がピンと跳ねているのは、麻の特徴である硬さとゴワゴワ感が、うまく活かせた結果。頭に被ったスカーフと、同じ素材である。

マキシ丈コート



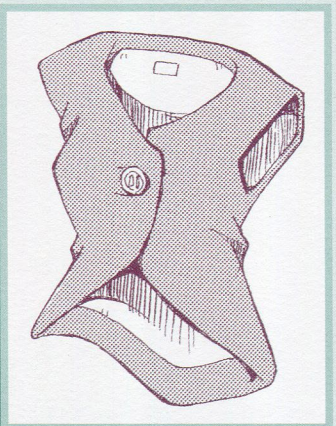


前

後

コルセット

ヴィジランツの給金で初めて買ったコルセット。癒しの能力を向上させる木の素材で出来ている。ちなみに、当時コルセットは女性のたしなみとしてほとんどの成人女性が身につけていた。



アシンメトリーベスト

コートの上から羽織っているアシンメトリーベストは、鹿皮で作られており、とても柔らかい。

生んだカントリー風の装い

元貴族

GUSTAV グスタフ

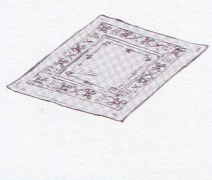


フィニー王家という高貴な血筋とは思えないラフな出で立ちがグスタフの特徴。ジャケットやズボンにフリンジを施し、カウボーイ風のファッションに身を包む。その中でも際だって突飛な髪型は、彼のアイデンティティを感じさせるものだ。傾奇いた格好を好む盗賊たちも、彼のファッションセンスには呆れているらしい。



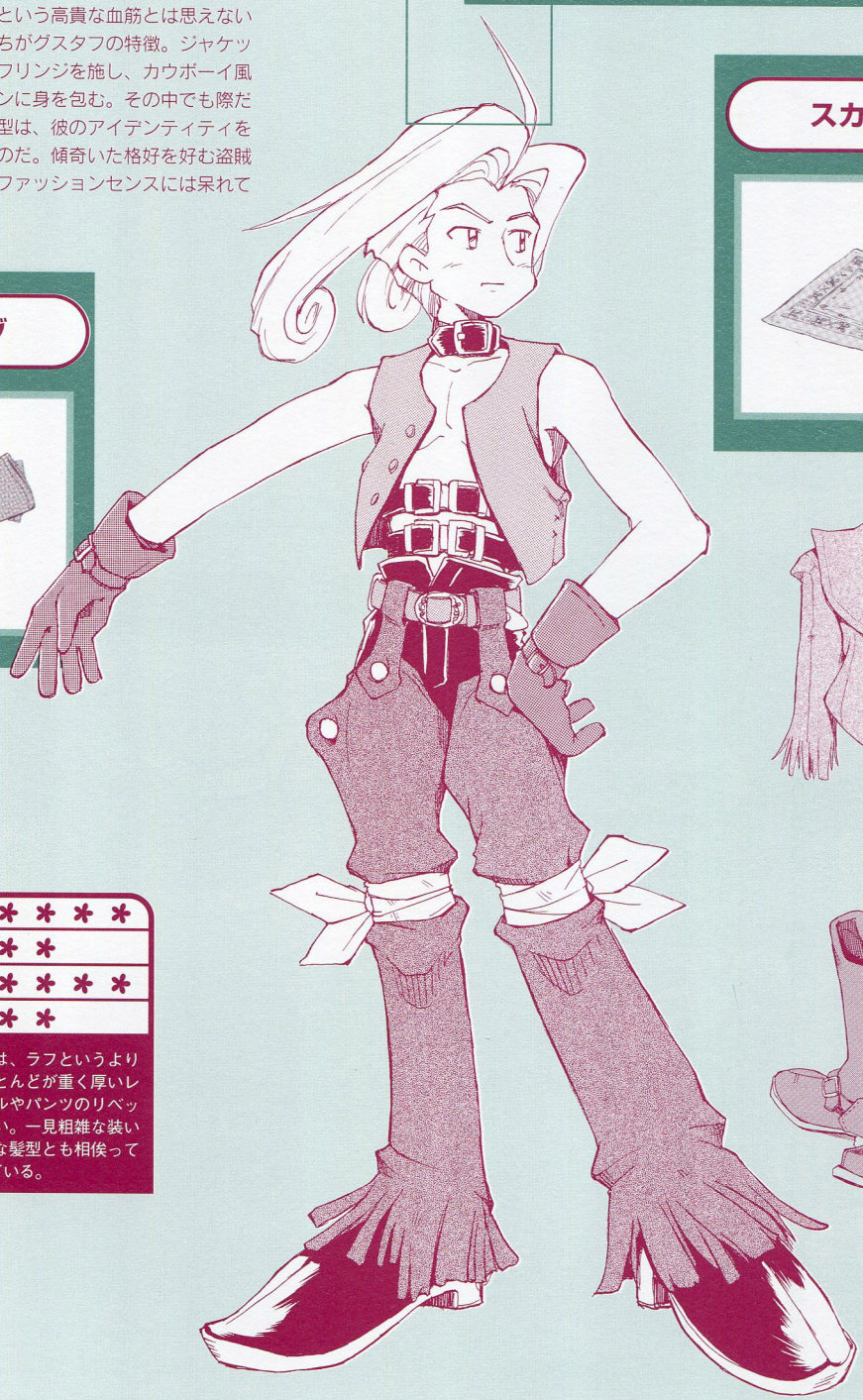
ハードスプレーやディップといった整髪料のないこの世界で、グスタフは砂糖水を使い、この髪型を完成させた（この手法は、80年代のロッカーたちが髪を立てるのにも用いたもの）。グスタフは週に1度、3時間の手間暇をかけ、この髪型の維持に勤しむ。

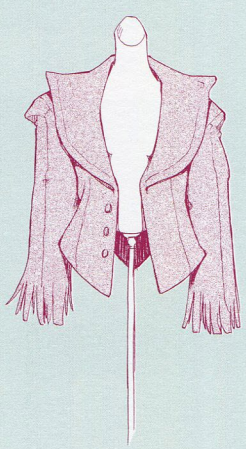
スカーフ

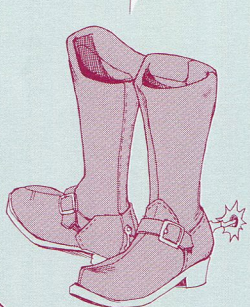


グローブ









ダンディー度	＊＊＊＊＊
オシャレ度	＊＊＊
オリジナル度	＊＊＊＊＊
コスプレ難易度	＊＊＊

グスタフのファッションは、ラフというよりもハード。アイテムのほとんどが重く厚いレザーで、ベルトのバックルやパンツのリベット…どれをとってもごつい。一見粗雑な装いと思われがちだが、奇抜な髪型とも相俟ってダンディズムを醸し出している。

術士ならではの神聖ファッション

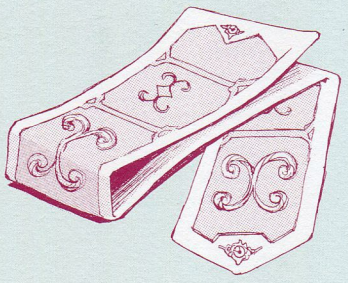
術士

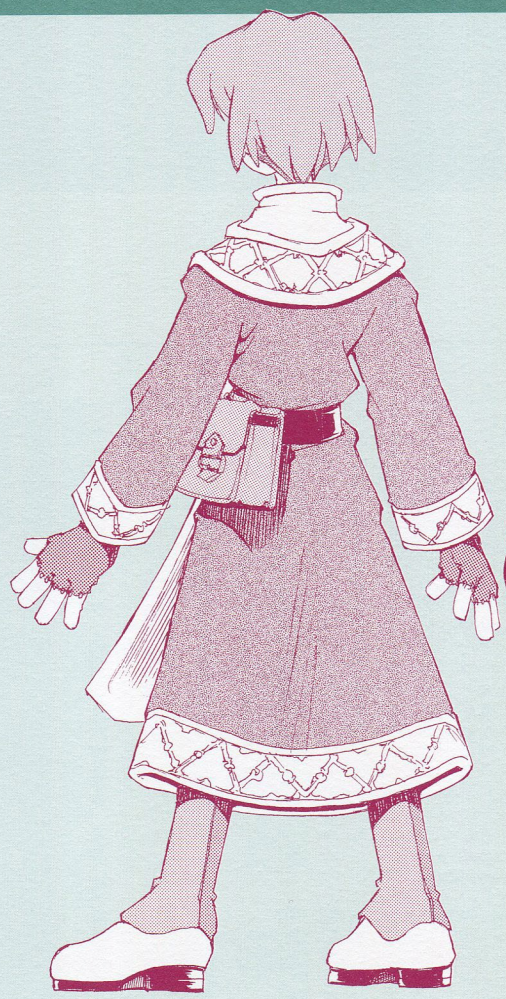
VANTARBRE

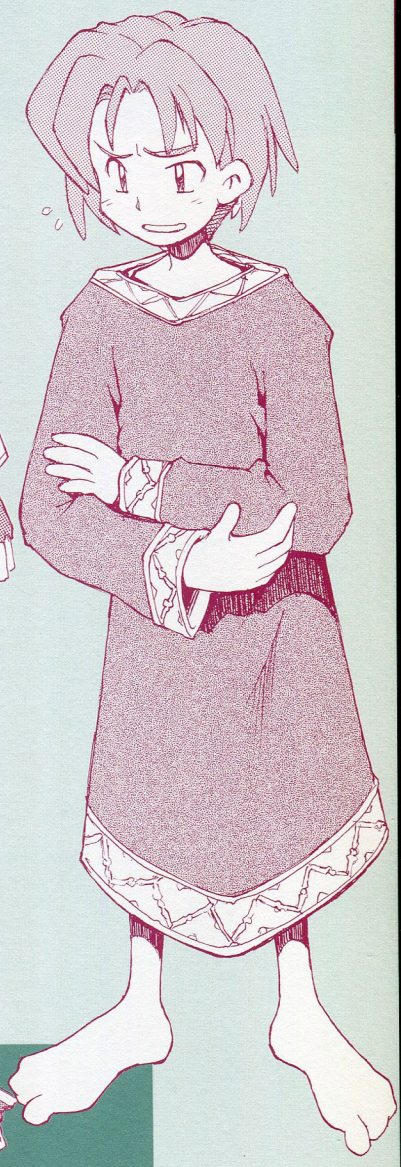
ヴァンアーブル



シルマールを尊敬し弟子となったヴァンは、彼の格好に憧れ法衣を纏った。シルマール自身、術の研究に服装は関係ないとヴァンに言って聞かせたが、ヴァンはシルマールの真似を止めなかった。ただシルマールの無味乾燥な装いに対し、ヴァンは首飾りやウェストバックといった小物類を好んで着用した。



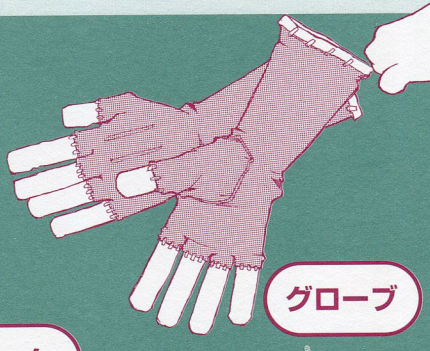




冷え性という若者らしからぬ持病を持ったヴァンは、保温性の高いネックウォーマーやロングブーツを愛用している。また、術士の中では珍しい手袋をしているのもヴァンならではのファッションと言える。

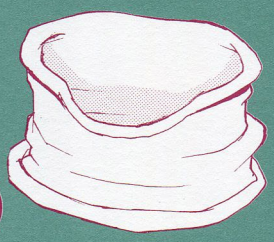


ウェストバック



グローブ

ロングブーツ



ネックウォーマー

ダンディー度	*
オシャレ度	* * *
オリジナル度	* *
コスプレ難易度	* * *

術士の着用する法衣は非常にシンプルなデザインが多い。ヴァンのファッションが一見ゴージャスに見えるのは、小物類をうまく使ってコーディネイトしているため。大人がこの装いをするとちょっと下品になりがちだが、ヴァンの年齢ならバッチリOKだ。



用語インデックス

カテゴリ……用語を共通項により大まかに分類。
設定……基本設定やそれに付属する解説。
設定原画……開発チームの手による設定画。
小林智美カラー……小林智美氏のカラーイラスト。
小林智美線画……小林智美氏の着色前の線画。

人物

ゲームに登場するキャラクターはもちろん、設定のみの人物もすべて含む。

アッパース
設定……127、129
アニマ教教主
設定……210
アレクセイ・ゼルゲン
設定……178、192
設定原画……192
イシス
設定……211
ヴァージニア・ナイツ
設定……184、202
設定原画……202
小林智美カラー……18
小林智美線画……244、245
ヴァンアーブル
設定……164
設定原画……164
ウィリアム
設定……210
ウィリアム・ナイツ
設定……180、186
設定原画……186
小林智美カラー……14〜16
小林智美線画……240〜242、261
ウィル・ナイツ
→（ウィリアム・ナイツ）
ウィルファルド
設定……153
エドムンド
設定……171
エレノア
設定……199
設定原画……199
小林知美カラー……22
小林知美線画……252、253
オルフェ
設定……181、210
カイ
設定……210
鍛冶屋
設定……171
カンタール
設定……55、133、156、216
設定原画……156
小林智美カラー……10
小林智美線画……234、235
キスク
設定……210
キャサリン・ナイツ
設定……178、211
ギュスターヴ11世
設定……125
ギュスターヴ12世
設定……125、127、151
設定原画……151
小林智美線画……227
ギュスターヴ13世
設定……58、123、129、131、146
設定原画……146、172
小林智美カラー……2、11〜13
小林智美線画……218〜221、239、257、258
ギュスターヴ14世
設定……121、129、150
設定原画……150
小林智美カラー……7
小林智美線画……226、259
ギュスターヴ15世
→（グスタフ）
銀帆船団船長
設定……171
グスタフ
設定……204
設定原画……204
小林智美線画……254
クリスティーナ
設定……148
グレタ
設定……171
ケルヴィン
設定……135、154
設定原画……154
小林智美カラー……8
小林智美線画……229、239
建設技師
設定……171
コーデリア
設定……189
設定原画……189
小林智美カラー……23
小林智美線画……246、247、261
交易船船長
設定……210
鉱山主任
設定……210
サルゴン
設定……166
設定原画……166
ジニー・ナイツ
→（ヴァージニア・ナイツ）
シュタイン
設定……164
ショウ王
設定……171
商船隊三銃士
設定……171
シルマール
設定……153
設定原画……153
小林智美カラー……9
小林智美線画……233
スイ王
設定……152、171
ストーレ
設定……158
ゼルゲン三兄弟
→（アレクセイ・ゼルゲン）
ソフィー・ド・ノール
設定……127、152
設定原画……152
小林智美線画……228
ダイク
設定……163
設定原画……163
タイラー
設定……191
設定原画……191
小林智美線画……248、249
タラレン
設定……159
チャールズ
設定……167
設定原画……167
ディアナ
設定……200
設定原画……200
小林智美線画……250、251
デーヴィド
設定……169
設定原画……169
デレク
設定……179
トーワ
設定……211
トマス
設定……171
ナヴァル
設定……125
ナルセス
設定……190
設定原画……190
小林智美線画……248
ニーナ・コクラン
設定……188
設定原画……188
小林智美線画……245
ニコラ
設定……178、211
偽ギュスターヴ
設定……59、135、165
設定原画……165
ヌヴィエム
設定……170
設定原画……170
ネーベルスタン
設定……158
設定原画……158
小林智美カラー……21
小林智美線画……236、237
バット
設定……171
パトリック
設定……194
設定原画……194
ピーター
設定……178、211
フィリップ
設定……148
設定原画……148、176
小林智美カラー……4
小林智美線画……222、223
フィリップ2世
設定……131、171
フィリップ3世
設定……168
設定原画……168
ブリュイエール
設定……125
フリン
設定……161
設定原画……161
小林智美線画……232
ブルミエール
設定……206
設定原画……206
小林智美線画……255
ベーリング家
→（レスリー）
ベルナッド
設定……150



ヘンリー・ナイツ 設定……178、211
ボール・コクラン 設定……210
設定原画……210
ボルス 設定……211
マリア 設定……150
マリー 設定……121、129、149
設定原画……149
小林智美カラー……6
小林智美線画……224、225
ミーティア 設定……208
設定原画……208
ミカ 設定……211
ミスティ 設定……209
設定原画……209、210
小林智美線画……256
ミッチ →（ラベール）
ムートン 設定……159
設定……159
モイ 設定……211
野盗集団 設定……171
ユーダ 設定……171
ユリア 設定……201
設定原画……201
ヨハン 小林智美線画……250、251
設定……162
設定原画……162
小林智美線画……238
ラベール 設定……198
設定原画……198
リチャード・ナイツ 設定……182、196
設定原画……196
小林智美カラー……17
小林智美線画……243、250
リッチ・ナイツ →（リチャード・ナイツ）
ルナストス 設定……153、171
レイモン 設定……195
設定原画……195
レスリー 設定……160
設定原画……160
小林智美カラー……20
小林智美線画……230
ロベルト 設定……207
設定原画……207
小林智美線画……254
ワイド侯 設定……97、171
ワッツ 設定……171

歴史

世界の歴史背景や時代の推移に関する記述、大きな事件など。

アニマ教徒虐殺 設定……131
古代帝国 →（ハン帝国）
人類誕生 設定……26、28
先住種族 設定……42
ツール文明 設定……27、32
鉄の時代 設定……27、34
ニカの反乱 設定……31
ハン帝国 設定……26、30、57
元老院 設定……59
後継者戦争 設定……61
爵位の制定 設定……57
デーヴィドの平和 設定……169

勢力

国家や統治領など、政治的・軍事的な勢力。

ハン・ノヴァ円卓会議 設定……133
ハン・ノヴァ条約 設定……35、135
和平会議 設定……135
オート侯 設定……54
海洋勢力 設定……69
四候国 設定……54
シュッド侯 設定……54、101
ナ国 設定……65
ノール侯 設定……54、100
バース侯 設定……54
フィニー王国 設定……55、75
ヤーデ伯 設定……66
ラウプホルツ公国 設定……61、125、133
ワイド侯 設定……67、129

戦争

国家間の紛争に関する記述。軍団、戦場など。

鋼鉄軍 設定……35
サウスマウンドトップの戦い 設定……35、144
サン・ジャブイーユの戦い 設定……151
ソールズベリ平原の戦い 設定……35、140
ティベリウスの戦い 設定……29、151
南方遠征 設定……123、131
バケットヒルの戦い 設定……34、136
ハン・ノヴァ攻防戦 設定……138
ハン・ノヴァの戦い 設定……142
マニクールの戦い 設定……127

組織

民間レベルの集団組織。

紅いサソリ 設定……41、131、162
エーデルリッター 設定……119、211
海賊 設定……69
銀帆船団 設定……171
真アニマ教 設定……190



術

アニマ 設定……36
アニマの暴走 設定……118
一般術文化 設定……48
クヴェル 設定……29、31、33、35、46
合成術 設定……39
術 設定……37
シンボル術 設定……38
チップ 設定……48
ツール 設定……33、49
未解明アニマ 設定……41
メガリス 設定……28、44

メガリス

巨虫のメガリス 設定……45、110、183、195
最後のメガリス 設定……45、184
設定原画……272
大砂漠のメガリス 設定……44、176
氷河メガリス 設定……44
設定原画……270
星のメガリス →（最後のメガリス）

クヴェル

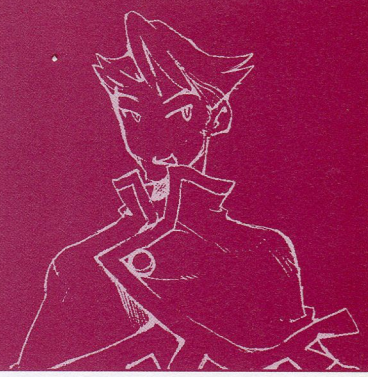
アンスリウム 設定……46
エッグ 設定……43、176
ガラティーン 設定……165
クリス・アカラベス 設定……46
樹氷の腕環 設定……46
ファイアブランド 設定……34
ポケットドラゴン 設定……46
夢魔のメダリオン 設定……46
湧水の宝珠 設定……47

ツール

ウインドシェル 設定……48
火成岩の腕輪 設定……48
銀環の杖 設定……49
黒の石鎧 設定……49
湖水のローブ 設定……49
獣角の護符 設定……48
水樹の斧 設定……49
生活用品 設定……50、51
風伯 設定……49
藤娘 設定……49
ブルーウォーター 設定……48
雷伯 設定……49

モンスター

アーマーン 設定……112
悪魔草と種子 設定……111
アンカーヘッド 設定……112
アント類 設定……110
ヴォルカノイド 設定……117
エビル 設定……117
エンプーサ 設定……109
大ミミズ 設定……120
海洋モンスター 設定……112
ガルム 設定……109
魚人 設定……112
グール 設定……117
グラスダンサー 設定……111
グリフォン 設定……109
ゴースト 設定……117
将魔 設定……119
スケルトン 設定……117
砂親父 設定……109
スライム 設定……113
スレイヤー 設定……112
ダートホッパー 設定……112
タイガービートル 設定……110
ドラゴン 設定……114
ドローレム 設定……112
ハウスキーパー 設定……110
ファンドスレイヴ 設定……114
フォリナー 設定……117
ベッグ 設定……113
ヘルウインガー 設定……114
ボーラドレイク 設定……114
ボーレン 設定……111
ホーンバファロー 設定……109
マンドレイク 設定……111
未登場モンスター 設定……120
メガリスドラゴン 設定……114
森の番人 設定……109
ランドアーチン 設定……111
ランドクラーケン 設定……110



地理

MAP上に表記されている都市や地域。

アイセル湾 設定……78
アドラー川 設定……73
アナス川 設定……72
アルダス川 設定……71
アルヌー 設定……72
石橋 設定……31、83
インネル川 設定……71
ヴァイスラント 設定……63、73、84
ヴァイタス川 設定……73
ヴァルタザール川 設定……72
ウーズ川 設定……71
ヴェスティア 設定……78
設定原画……261
ウルスラ川 設定……73
ウルバト川 設定……71
エムス湖 設定……71
オートゥイユ岬 設定……72
オーバス 設定……72、103
オールージュ川 設定……72
海賊諸島 設定……69
開拓村 設定……68、98
カイラワン砂漠 →（大砂漠）
化石洞窟 設定……99、115
設定原画……268
カラヤ川 設定……73
カルナック 設定……101
北の大陸 設定……52、68、71
グラン・ヴァレ 設定……83
グラン・タイユ 設定……60、62、73
クリシー 設定……72
グリューゲル 設定……88
クルディガ川 設定……73
ゲルプ川 設定……73
ザール峠 設定……72
サウスマウンドトップ 設定……72
サン・ジャブイーユ 設定……72
散水塔 設定……47、183
ザントフールト 設定……72
シャルンホルスト 設定……71
シャン・ド・マルス 設定……78
樹海 設定……73、182
シュッド川 設定……72
シュヴァルツメドヘン →（夜の町）
シュバイヤー川 設定……73
シェンケル湖 設定……73
スヴェルドルフ鉱山 設定……80、180、182
スオミ川 設定……73
スライプール 設定……102
生命の木の島 設定……183
ソールズベリ平原 設定……72
ソマ川 設定……71
大砂漠 設定……71
大森林 設定……72
タウゼント湖 設定……71
ツーラ 設定……100
テルム 設定……55、74
設定原画……261
テルム湾 設定……74
ナープル 設定……72、201
ナナミィ 設定……72
ノースゲート 設定……68、98
バース 設定……103
バース海峡 設定……72
ハウアー川 設定……73
バケットヒル 設定……72
ハン・ノヴァ 設定……59、86
設定原画……262
ハンの廃墟 設定……72、79
東大陸 設定……52
ファウエンハイム 設定……94
フィニー島 設定……55、74
フォーゲラング 設定……67、92
設定原画……261
ブラウ川 設定……73
ブレノワ 設定……72
ベルヒデスガーデン 設定……73
ベンゾイル川 設定……72
ポンテイ 設定……72
マクサール砂漠 設定……72
マニクール平原 設定……72
マルマラ川 設定……71
ミカゲの石切り場 設定……45、72、119
ミドルランド 設定……69
南大陸 設定……52、64、71
メルシュマン 設定……53、72、129
メルツィヒ 設定……73
モート川 設定……72
モントルイユ 設定……72
ヤーデ 設定……71、94
ユニ村 設定……72、166
ユノー海岸 設定……72
夜の町 設定……47、80
ラウプホルツ 設定……82
ラウプホルツの塔 設定……115
設定原画……264、266
ラエの町 設定……72、158
ラノック川 設定……71
リンホフ川 設定……73
ルーデル川 設定……73
ロードレスランド 設定……56、72
ワイド 設定……96、129
ワロニエの森 →（大森林）

文化

人々の生活や社会構造に関する記述。

海路図 設定……69
ヴィジランツ 設定……34
ギンガー 設定……72、106
クヴェルの酒 設定……84
CR（クラウン） 設定……70
サンダイルの経済学 設定……70
サンダイルの交通機関 設定……72
サンダイルの娯楽 設定……71
サンダイルの寿命 設定……215
サンダイルの世界観 設定……73

SaGa Frontier II
PERFECT WORKS

スクウェア公式
サガ フロンティア2設定資料集

EDITOR IN CHIEF
垣貫真和

EDITOR
青木基至
松本智春

EDITORIAL STAFF
芳賀浩樹

PRODUCT MANAGER
中村寛文

WRITING
風間尚二
宮本正教
加納結介
鳴沢猛司
石井芳之

ILLUSTRATION
佐々木文康（スクウェア）
塩田雄一（スクウェア）
時輪旅孔（アイテム・特産品）
小平A.O.K（戦場）
MASKI（ファッション通信）

DESIGN&LAYOUT
有限会社エストール
村岡志津加

CHARACTER ILLUSTRATION
小林智美

SURERVISER
株式会社スクウェア
野村　匡
惣水清貴
内藤有香

1999年7月15日　第1刷発行
発行人　鈴木　尚
編集人　横田洋文
発行所　株式会社デジキューブ
〒150-0012
東京都渋谷区広尾1－13－7
恵比寿イーストビル
TEL　03-3444-5765
FAX　03-3444-5940

印刷　大日本印刷株式会社

落丁・乱丁本はお取り替えします。本書の全部、あるいは一部を小社からの承諾を得ずに複製することは、いかなる方法においても禁じられています。ゲームの内容に関するご質問には一切お答えできませんのでご了承下さい。定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-925075-54-3　C0076

©1999スクウェア　イラストレーション／小林智美

“PlayStation”マーク及び“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。





DigiCube

ISBN4-925075-54-3 C0076

ネットワークゲームのすべてがわかる
世界初のオンラインエンターテインメント誌

Play Online

毎月24日発売　定価/980円(税込)
付録/体験版・デモ版ゲームがギッシリつまったCD-ROM
http://www.play-online.com/
定期購読等のお問い合わせは
デジキューブブックセンター　03-3444-5765

サガ フロンティア2

BOOK SaGa Frontier II ULTIMANIA
好評発売中　本体価格/1,500円(税別)

BOOK メモリアル アルバム
9月発売予定

CD オリジナル・サウンドトラック
好評発売中　価格/3,204円(税別)　SSCX-10031(3枚組)

CD Piano Piece "SF 2"
Rhapsody on a Theme of SaGa FRONTIER II
好評発売中　価格/2,718円(税別)　SSCX-10033
★全曲楽譜集付き

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

BOOK 聖剣伝説 LEGEND OF MANA ULTIMANIA
9月下旬発売予定

BOOK 最速攻略本 for beginners
好評発売中　本体価格/1,000円(税別)

BOOK ポストカードブック
好評発売中　本体価格/1,000円(税別)

BOOK ジグソーパズルブック(仮称)
発売日未定

CD オリジナル・サウンドトラック
7月23日発売　価格/2,718円(税別)　SSCX-10034

レーシング ラグーン

BOOK 横浜最速攻略本
好評発売中　本体価格/1,200円(税別)

BOOK ファンブック(仮称)
好評発売中　本体価格/1,200円(税別)

CD オリジナル・サウンドトラック
好評発売中　価格/2,718円(税別)　SSCX-10032(2枚組)

ファイナルファンタジーVIII

BOOK FINAL FANTASY VIII ULTIMANIA
好評発売中　本体価格/1,500円(税別)

BOOK シールブック
好評発売中　本体価格/1,200円(税別)

BOOK メモリアル アルバム "Wish you were here."
9月発売予定

その他

BOOK クロスオーバーエンターテインメントコラム
ゲーム千一夜　長井好弘 著
好評発売中　本体価格/1,600円(税別)

●デジキューブの書籍、サントラの最新情報はこちらで
http://www.digicube.co.jp/

©1999 デジキューブ　イラストレーション：小林智美
"PS" ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標、
また"PocketStation"は同社の商標です。



ISBN4-925075-54-3

C0076 ¥3500E

9784925075541

1920076035005

SQUARESOFT

DigiCube

株式会社デジキューブ 定価(本体3,500円+税)