

終戦暦のヒューマン社会

リアスターグで最も繁栄している種族。元々リアスターグには人間しかいなかったもので、絶対数が他種族より多いのは当然ではある。5つの地方それぞれに固有の民族が住んでいたが、現在は混血が進んでおり純粋な血を引いた者の方が少なくなっている。こうした事情から、異なる民族の外見的特徴が混ざり合っている者も、今は多数である。

ヒューマンの民族

リアスターグでは人々がどここの出身なのか？を見るために、よく瞳を見る。各地域の民族の特徴として、瞳の色は異なっているため、大まかな目安にはなるためだ。混血した場合、その限りではないとしても瞳の色はその親やその前の代の民族的な特徴を示すのだから、そこから人々の系譜はある程度読み取れる。

ここから「自分の素性を知られないようにする様子」を「瞳を隠している」という風に表現するのが一般的になっている。

まずはリアスターグ各地域でそれぞれ主流となっている民族を示す。外見的特徴を一覧すると以下ようになる。

民族	髪	瞳	肌
チェレスト	金	碧	白
ジヒト	茶	黒	浅黒
フリーアムス	銀	銀	白
アウギューヴ	金	金	黒
ガレイア	黒	茶	黄

■ チェレスト (東方)

東方出身の民族。かつてリアスターグを全土支配した帝国が現在も統治する地域。全土支配時にリアスターグ全土に拡散した。このため、チェレストの血は全世界に広がっていった。この民族の特徴を持った人間は、全世界で普通に見かける。全世界に広がった中で民族的な特徴は弱まったが、東方では伝統を重んじる意識の強い性格が垣間見える。

■ ジヒト (北方)

北方に広がる砂漠の名を冠した民族。古来から砂漠に住む民族の末裔といわれる。照りつける砂漠の日差しに耐えるために、肌が黒っぽくなったといわれる。第一印象は寡黙そうに見えるが、実は意外に社交的な性格である。さらに色濃く古い血を残す人々も砂漠で暮らしており「砂弓の民」として知られている。

■ フリーアムス (西方)

人知を超えた力を扱う技術を持っていたらしく、魔道大戦時、それを恐れた魔族により最優先で攻撃され、根絶やしにされた。純血のフリーアムス民族は現在確認されていないが、今もこの民族の特徴を持った子供が西方では生まれる。それはその家にとって吉凶様々なことが起きる

前触れとされる。西方の人々はじっと困難に耐え忍びながら、辛抱強く過ごすことを苦にしない性格で知られている。

■ アウギューヴ (南方)

陽気で社交的な性格の民族。金色の瞳が非常に印象的。この民族の血を引いた者は、かなりの高確率で金色の瞳を受け継ぐ。この特徴はヒューマンだけでなく、南方で生活をする亜人間種族全般に受け継がれている。

なお、南方には様々な少数民族が生活しており、独自の文化を保っている人々も多い。そうした中でも有名なのはファランズ族であるが、他にも存在が知られている民族がいてもおかしくない。

■ ガレイア (中央)

生真面目で堅物の印象が強い民族。結界に長年閉ざされていた過去があり、そのせいか独自の文化を他の民族よりは色濃く残している。ガレイアの身体的特徴は、民族が混血したとき現れづらいことで知られる。このため何代か後になって、突然ガレイアの特徴をもった子供が生まれて騒ぎの原因になることはある。

中央地域には純血のガレイア民族が多数生活している。こうした純血のガレイアの人々は、どちらかというとな保守的で、外部の者を排斥する傾向が強い。

■ その他の少数民族

アウギューヴの項でも触れたが、リアスターグに住むヒューマンの全てが5大民族の血筋だけで生まれたわけではない。規模は小さくても独自の文化を持つ民族の存在が、それなりに知られている。5大民族の組み合わせで望みの外見的特徴を構成できないようであれば、そうした少数民族の血を引いていることにするのも、良いかも知れない。以下に、世界背景の中で名が現れた少数民族の外見的特徴と概略を一覧する。

民族	髪	瞳	肌	概略
砂弓の民	茶	黒	黒	北方の砂漠で暮らすジヒト民族の源流。
ジェスリダ	黒	銀	白	西方に住む大地の精霊剣士の一族。
バリダ	黒	金	浅黒	南方に住む大空の精霊剣士の一族。
カンリダ	水	金	白	南方に住む大海の精霊剣士の一族。
ファランズ	赤	金	浅黒	南方で竜を神と奉ずる少数民族。

砂弓の民は、ジヒト民族より遥かに寡黙な性格で、約束事や誓いに絶対逆らわないことで知られる。北方に住む人々の祖とされ、北方の人々は彼らの生活や態度を尊重する。

後で説明するが、精霊剣士のクラスを選択したい場合、必ず上記の3つの一族いずれかの出身になる。逆に言うと、それ以外の理由で精霊剣士の一族の出身となることは選択できない。

ファランズは、謎の多い民族である。現在はアンフェナを占領して、そこで竜王朝と呼ばれる

独自の国家を築いているが、ビステム王国の息が掛かっている兆候が見られ、周辺から警戒されている。この民族は、PC として選択できない。

特に西方や南方は他にも独自の文化を持つ民族がいてもおかしくないのも、オリジナルの文化を考案するのも良いだろう。PC にそうしたオリジナル民族の血を引かせる場合、必ず GM と相談して許可を得ること。

ヒューマン社会概略

各地域ごとに独自の文化が発達しているため、それぞれ分けて説明をするが、その前にリアスターグ世界の特徴を少しだけ。

リアスターグにおけるヒューマンの国家の大半は、圧制とは程遠い平穏な統治を敷いており、概して国民の自国に対する支持は大きい。このため、普通に暮らしている分には、自分の生まれたところを離れて暮らそうという意識はあまり働かない。

これに関連し、軍隊の構成も基本的に志願された者で構成された騎士団（呼び名は国により様々）が中心で、強制的な徴兵を行う国はほとんど無い。これは魔族による侵略を何度も受け、魔族や魔物などが跋扈する世界で、自分たちの国は自分たちで守るという意識が未だに根強いことに起因する。国家の正規軍の役割の多くは、こうした魔物との戦いであり、国家間の戦争に兵が投入される自体は稀なことが多い。

また国家間での戦いがあっても、軍事的な常識として、正規に訓練された兵隊が不足する、と言う事態は戦略的な敗北であるという流れがあり、さらに民兵を徴用しての戦闘続行は意味が無いというのが主流の考え方となっている。これはそうして国が疲弊することで、魔族が跳梁跋扈するのを許すわけには行かないという事情も存在する。

以上のことから「戦争に自分や肉親が狩りだされる」という事態はほぼ無いことを、PC 設定検討時は踏まえておく方が良い。戦いとなれば、自ら進んで志願して戦いに出る・・・そうした事のほうがはるかに多いからだ。これは国家間の戦いがあまり起きず、魔族と言うどう考えても相容れない敵が存在するが故の幸運なのかもしれない。

■ 東方

出身社会をヒューマンとし、その地域を東方と定める場合は、帝国内の都市かアールハス公国、もしくは「槍の神殿」が出身となるのが普通。または、上記に挙げられていない小さな街や集落が出身でも構わないが、その場合 出身社会の書き方は「ヒューマン（帝国）」というように範囲的に広めの書き方にする。

(1) 地勢

東部に「槍の玉座」と呼ばれる山岳地帯があり、そこを源流とするヴェゼリア河が西に向かって流れ、支流を無数に作りながら肥沃な大地を育んだ地域。河の下流地域は草原と森林で緑多い場所であり、農業生産も豊か。数多くの支流などを使い、水運も発達している。ヴェゼリア河に沿うように移動することで、帝国の主要な都市は大体回れる。

東方をさらに東に向かうと「槍の玉座」から続く山岳地帯がよりいっそう険しくなる。その先を見たという者は、いまだかつていない。

(2) 主な国家・機関

■ ディエル・レン・ティトス帝国 (321 ~)

ガーランド戦役 (318 ~ 320 年) 終結後、一時的だがリアスターグ全土を統一支配した ディエル・

レン・ティルス帝国が、領土を縮小した後も継続して統治を行っている唯一の地域。元々 帝都 が東方にあることから、この地域だけは帝国領として残された。リアスターグにおいて "帝国" といえば、ディエル・レン・ティルス帝国のことを指すと思って良い。

全土支配自体は 400 年 ティルス 6 世が即位したのと同時に発布された「解放宣言」によって終結した。この宣言で帝国は領土を東方のみに縮小したが、各地域の安定のために、その後も黒影衆を派遣するなどして支援は続けた。それでも特に西方は大きな混乱が収束するまで、しばらく時間が必要だった。

東方のさらに東部にそびえる "槍の玉座" と呼ばれる山岳地域には、ガーランド戦役以前からダスタム教団の総本山である "槍の神殿" が建てられていた。ティルスが魔王ミレニルスを封印するために打ち倒した時、神々から授かったとされる "御神の槍" は、この大神殿に安置され、そこに併設されるように帝国の帝都シリウム＝ティトセラが建造された。

初代皇帝は帝位継承に当たり、継承者に "槍の審判" を受けることを義務付けた。これは "御神の槍" に認められなければ、帝国皇帝として即位はできないことを意味する。もし槍に認められなかった場合、天からの雷に打たれて継承者候補は必ず命を奪われる。この儀式は、初代皇帝の血筋は 3 代で断絶させるほど壮絶なものとして知られる。

帝国は、常に魔族と戦うことを国是とし、皇帝は必ずその陣頭に立った。その態度は、全世界統治が終結してからも変わらず、必要とあれば帝国はどんな地域にでも赴いて、魔族たちと戦ってきた。それゆえに、リアスターグでは、どこでも帝国は敬意の対象となっている。ただし、魔族の攻撃の目標となることも多く、乱帝の南方干渉 (434 ~ 435 年) や ミシェイラ討伐戦 (480 年) など、様々な事件の主役にもなっている。

皇帝の直属組織として "黒影衆" という一団が存在する。皇帝は筆頭となる "槍" として親衛騎士団を率いる。さらに黒騎士団を率いる "剣" 5 人、黒魔兵団を率いる "杖" 2 人、補給などの後方支援を担当する "車" 3 人、そして非公式ながら諜報隠密活動を行う "矢" 1 人、と計 12 人から構成される この一団が、帝国統治を統括する。各黒影衆には皇帝全権代理の権限が認められ、様々な形で国政に関わり、帝国内外で尊敬と憧れの的である。

東方で比較的有名な都市としては、帝都シリウム＝ティトセラ、要塞都市ヅレキス、商業都市バッカース、農業都市レチェスが挙げられる。この 4 都市は "四柱都市" とされ、帝国の中心地として必ず黒影衆が駐留している。

それ以外にも、水上都市チュイラス、農業都市ハルチェス、鉱山都市デュレックロートなどが知られている。どの都市も犯罪に対する取り締まりはもちろん厳しいが、住民達が自由に暮らせる程度には住み良い都市となっている。

・デュレックロートは荒くれ者が多いので、ちょっと賑やかだが、ここには冒険者ギルドの本部が存在することが知られている。(リアスターグにおける "冒険者" とは古代魔法文明の遺跡を発掘して暮らす人々を表す)

■ アールハス公国 (353 ~) / 魔術師の塔

東方にはアールハス公国という帝国とは独立した都市国家がある。といっても、親友だったティルス 4 世から "公" の称号を贈られた魔術師ヨブ＝アールハスにより作られた都市なので、帝国との関わりは非常に深い。もっとも、この国の名前を言ってもぴんと来ない人の方が多いはずだ。というのも、この都市の中心部には "魔術師の塔" という巨大な建造物があり、その名で呼ばれる事のほうが多いからだ。

"魔術師の塔"は、まさにその名の通り、魔術師達が集い魔法の研究をするための専門機関であり、古代語魔法の研究においてリアスターグ世界では筆頭に挙げられる場所である。古代語魔法研究で必ず名が出るのは、ここのほかだと東方デュレックロートに本部を置く"冒険者ギルド"と、西方ゼハラにある"ゼハラ＝ライブラリ"で、この2つの機関とも連携を取り合っているようだ。

ちなみに"公"の称号とは、全土支配中の帝国が自治を認めたものに贈ったもので、割と積極的に帝国はこの称号を贈り、各地の独自性を維持しようとしてきた。他にも東方に住む亜人間種族を代表してエルファリア＝フィオレンサラス、中央地域のガーランド王国、南方地域のディス公国などが"公"の称号を受けて、自治を認められている。

今となっては"公"の称号は形式的なもので実効価値は無いのだが、無理に捨てる必要のあるものでもないため、今も普通に使われている。

■冒険者ギルド

鉦山都市デュレックロートに本部を置く冒険者の互助機関。各地の都市に支部を置いているが、その全てを統括している。リアスターグにおいては、古代魔法文明の遺跡発掘を専門に行う人々を"冒険者"と呼んでいる。この機関は、冒険者達の集めた情報を管理し、遺跡探検のノウハウなどの訓練をするために存在している。

その性質上、魔術師の塔や北方のゼハラ・ライブラリとも綿密な情報交換を行っている。実際に遺跡に向かう機会が最も多いため、様々な調査や探索の仕事が依頼として冒険者ギルドには上げられており、冒険者達は自分の腕に見合った依頼をその中から選んでこなしながら、日々の糧を得ている。

■槍の神殿

帝国のところで多少記述したが、帝国より昔から東方に大神殿が構えられ、ダスタム教団の総本山となってきた。帝国建国後は"御神の槍"が安置され、皇帝即位の際の"槍の審判"の儀式もここで行われる。

神殿に住む人々の生活を支えたり、訪れた人の宿泊先を確保したりするため、規模は小さめだが街が出来上がっている。

(3) 過去の主な出来事

321 年 ディエル・レン・ティトス帝国建国

"御神の槍"でミレニルスを打ち倒したティトスが、そのまま初代皇帝として即位し、人々に請われてリアスターグの全土の統一支配を開始した。

338 年 真祖ティトス 1 世崩御

その死を悼んで、エルフ・フィオレンサラス氏族の最長老エルファリア公や、彼と共に戦った竜シュミファイアまでが帝都に姿を現したことが逸話として残っている。

352 年 堅帝ティトス 2 世崩御

その後、その皇子が"槍の審判"でことごとく命を落とし、勇者の血筋は断絶した。不吉とされて3世は空位扱いとなり、当時の重臣の中でも人々の信頼厚かったデュランが、ティトス4世として即位した。

353 年 アールハス公国 建国

先見帝ティトス4世と共に魔族と戦った功績により"公"の称号を授与されたヨブ＝アールハスが東方辺境に興した都市国家。その最初から"魔術師の塔"が存在しており、その塔を中心とした自治領としてスタートして、現在に至っている。代々、皇帝の参謀として"塔"の魔術師は登用されている。

400年 解放帝ティトス7世、即位と同時に「解放宣言」発布

これにより帝国は自身の領土を東方のみに縮小したが、それ以外の地域の中でも混乱が起きると予想されていた西方と南方には、非公式に黒影衆が派遣されて混乱収拾に協力している。

434年 乱帝の南方干渉

乱帝ティトス8世が魔族に乗っ取られたために起きた動乱。いまだ混沌とした情勢の続く南方を平定するという名目で、黒騎士団2つが南方に派遣され、半ば侵略に等しい戦闘行動を繰り返した。異常を察した黒影衆により、帝都のそれも皇帝の居城内で激しい戦いが繰り広げられ、黒影衆の殆どが討ち死にした。"御神の槍"を独断で持ち出した最後の黒影衆リアーナが大怪我を喰いつつも主君の姿をした魔族を倒して、この戦いを収束させた。その後、リアーナがティトス9世として即位する(唯一の女帝)。

480年、ミシェイラ討伐戦

黒影衆ミシェイラが魔族に乗っ取られ、やはり南方地域を襲撃。婚約者でもあった黒影衆ジーナスが"御神の槍"を託されたが、これが折れるという事態に見舞われた。西方が国王の命を捧げて復活させた槍を持ったジーナスが、ミシェイラと刺し違えて争いを終結させた。当時の皇帝ティトス10世は事実を公表後自害した。

502年 父帝から譲位されて、ティトス12世即位

元々黒影の"車"だったが、父が体の衰えを理由に隠居を決意、自分の息子に帝位を譲位した。もちろん、"槍の審判"も通過して、新たな皇帝が即位することとなった。

■北方

出身社会をヒューマンとし、その地域を北方と定める場合は、カハシュ都市連合の都市か、学術都市エレンヴァースのいずれかが出身となる。

砂弓の民の出の場合、出身社会の書き方は「ヒューマン(ジヒト砂漠)」というように範囲的に広めの書き方にする。

黄金都市を出身とすることは出来ない。

(1) 地勢

北方はジヒト砂漠という大きな砂の海が広がる荒廃した土地である。南端部は多少背の低い草地になっている。500年ほど前は古代魔法文明の中心地だったが、魔道大戦で大量の力を利用した結果、大地は荒廃したといわれる。過去を裏付けるように、砂漠には古代魔法文明の遺跡が数多く眠っている。

北方の果てはやむ事の無い砂嵐が巻き起こっていて、先には進めないようになっている。

(2) 主な国家・機関

■カハシュ都市連合

ジヒト砂漠に点在する都市が連合したもの。経済・軍事・政治の総合的な同盟で、登録されている市民が一番多い都市を主幹都市と定めて、そこに中枢を置いている。ポルワードが主幹都市だったが、504年に地下遺跡が作動して壊滅してからは、比較的新参のレスティアが主幹都市となっ

ている。

元々はア＝カハシュ・ヘ＝カハシュ・ウィ＝カハシュという3都市の同盟だった。ここに次々と都市が加わる形で連合は拡大した。ポルワード加入の翌年、ゼハラ封印戦争(425年)と呼ばれる、リアスターグでも珍しい国家間の紛争で、ゼハラが発掘された兵器を作動させてウィ＝カハシュを消滅させたが、その後ウィジッタという都市となって再建され、再び連合の一員となった(430年)。

その後クアロシウス(460年加入)、レステア(482年加入)、ゼハラ(482年加入)、ヴィシュ(490年加入)が連合に加わって、現在は8都市で構成されている。

各都市は自治体制をとっており、その法体系も都市によって異なる。主幹都市に認められた権限は、各都市から拠出された資金を連合の利益のために運用することで、この資金から傭兵を雇って治安維持に当てたり、商人達への資金貸付を行ったりしている。もちろんいくばくかは自都市の収入にも充てられるので、主幹都市になるメリットは大きい。

ウィジッタには北方商人の互助組織"大ギルド"の総本部がある。この組織は、リアスターグで初めて公に作られた互助組織で、現在でも最大規模の組織でもある。ギルドによる結束で北方商人はリアスターグ全土の流通に貢献してきた。

■ 学術都市エレンヴァース

ハーフエルフのカレン＝エレンヴァースによって、"銀の神殿"に隣接する形で450年に作られた学術院エレンヴァースに、通う人などが暮らすことにより形成された都市。学術院は文字などの基礎的な学力が認められれば誰でも門下生となって、学問を学ぶことが可能である。リアスターグでもその知名度は高く、国家を統治する立場にいる者の多くは、ここでの就学経験があるという。

エルフの血を引いていることもあり、学術院が作られて50年経った今も、当時と同じ美貌を保って、カレンが院長を務めている。また、彼女は学術都市としてのエレンヴァースの責任者も兼任しているが、そのことに不満を漏らす者はいない。学術院では魔法そのものの研究は行わない方針だが、彼女自身は優れた魔術師であることが知られている。

その後芸術院フィリシーズという芸能文化を育てる機関も、この都市に開設され、芸術や学問と言った分野の中心地として、この都市は世界中に知られている。

■ 銀の神殿

ジヒト砂漠西部に作られたタナルス教団の総本山。生活し易い環境とはいえないはずだが、都市連合というものが形として見える以前から、神殿はここに存在していた。一説では古代魔法文明期からこの場所にあったといわれている。

■ 砂弓の民

北方に住むジヒト民族の源流。彼らは、定住せずに砂漠内を移動しながら暮らしている。砂漠にすむ動物たちの肉を食べ、そこで取れる宝石や情報などを他者に売っている。彼らの信用を勝ち取るのは並大抵のことではないが、その信義を重んじる性格は有名であり、その助力を請う者は後を絶たない。砂漠のことをよく知っている民である。

■ 黄金都市

北方辺境地域にあるといわれる幻の都。それを見たと言主張する者は、黄金に覆われた外壁や建物のことを熱っぽく語るのだが、二度とその地にたどり着けないため、その都市の存在そのもの

が眉唾とされている。

実際のところは、錬金術師達がここに集っており、彼らであれば都市に確実に向かうことが可能である。ただ、そうした事実が人々に語られることは無いし、錬金術を学んだからと言ってその場所のことを知れるわけでもないの、現実はその場に足を踏み入れるのは不可能に近い。

この都市に住む錬金術師は チャルザック記念会という一団を結成している。チャルザックとは、リアスターグでも高名な錬金術師で、彼の著述を読まない錬金術師はいないといわれる。彼の著述を丹念に調べ、錬金術の秘法を自分のものにした時、黄金都市へ向かうための方法が少しずつ見えてくるらしい。

(3) 主な過去の出来事

■ 西方

出身社会をヒューマンとし、その地域を西方と定める場合は、ゼール王国か正統ゼール王国の都市出身となるのが普通。そこに挙げられていない街や集落を出身とする場合、出身社会の書き方は「ヒューマン(ゼール王国)」か「ヒューマン(正統ゼール王国)」というようにどちらの領内かが分かるような広めの書き方にする。

ジェスリダの里を出身と出来るのは 精霊剣士(大地)をクラスとして選択するつもり者のみである。

(1) 地勢

西方は大きな沼地が無数に広がり、空は曇りがちで鬱蒼としている。そんな中でも森林がところどころにあるが、その森林の木々のは銀色であることが多く、これはエルフの手によるものであることが知られている。

西方の雰囲気は暗めなのは、魔道大戦が起きた最初の場所だからといわれる。実際、魔界へ通じる「門」は、西方辺境で開かれ、その影響はいまだ残る。西方辺境部は「歪んだ沼地」と呼ばれ時間と空間がねじれて、一度入ると出られないとまで言われる。その先に何があるのか知る者はいないが、この沼地に迷い込んだものが、銀髪の人影に助けられたという事例が今も絶えず、謎の多い地域となっている。

(2) 主な国家と機関

■ 「生ける盾」と旧ゼール王国

既に過去の存在だが、西方の情勢を語る上で、この2つのことに触れないわけにはいかないの、先に説明しておく。

400年の解放宣言により、突然自治を強いられた西方地域はリアスターグの中でも最も混乱が続いた地域でもあった。治安は悪化し、犯罪組織が幅を利かせるようになった時、それに敢然と立ち向かったのが、ゼールとその支持者たちだった。403年、彼らは自らのグループを「生ける盾」と名づけて公に立ち上がった。彼らは武力を使うことも辞さず、4年にわたって犯罪組織と正面から立ち向かってこれを壊滅させた。これにより、西方に平穏がもたらされた。

そんな彼らが新たな体制の中で中心人物として推されるのは当然の成り行きだった。こうして、407年にゼールを国王とするゼール王国が建国された。この最初のゼール王国は、その後の王国と区別するため歴史家達には「旧ゼール王国」と呼ばれることが多い。以下でも区別し易くするためそのように呼ぶが、もちろんその当時の人々が「旧」をつけることはなかったので注意

されたい。

旧ゼール王国では、犯罪組織との抗争は終わったものの、人々の暮らしを脅かす魔族の存在もあり、国王以下 建国後も戦いの日々が続いていた。それでも高い統率力と、配下の兵の忠誠心により、王国内の治安は著しく改善された。建国から 1 年と経たずに西方の全域がゼール王国の統治下に入っていたのだが、建国から 3 年後の 410 年、魔族との戦いで国王ゼール 1 世が命を落としてしまった。ここから西方の混迷が再び始まってしまった。

ゼール亡き後、その国政を引き継いだのは彼の右腕でもあったヘカリスだった。しかし、経済政策に関して王妃エーリアと意見の対立が起き、それを禍根としてエーリアが自分の支持者と共に王国を出奔、西方辺境に「自分こそがゼールの遺志を継いだ者」と主張して、413 年に正統ゼール王国の成立を宣言した。それ以降、ミシェイラ討伐戦 (480 年) で歩み寄りが始まるまでに、2 度の大きな戦いがあり西方は完全に 2 分されてしまった。

■ゼール王国

ゼールの死後、彼の参謀だったヘカリスが国政を引き継いだ王国。主に西方の北部地域を統治する。王都はシリアム＝ゼルス。王国を支える 4 つの師爵 (すいしゃく) 家が リサアンテ・マナテルム・アフィシャス・コルフティカで、その名を冠する都市を中心に領内の治安維持を代々司ってきた。特にアフィシャスは正統ゼール王国との国境を守る要として度々名が挙がる。

師爵家はそれぞれが軍団の長でもあるが、その全てを束ね王都防衛も任じられているのが統爵で、現在その任に当たっているのはミナティス＝ゴージェットである。彼女は王国軍の統括を国王に委任されている。

アフィシャス事変 (491 年) でゼール 2 世が崩御したため、492 年 アナティ 1 世が即位して現在に至っている。歴代の国王の多くが悲劇的な死を遂げているが、それがなお国民の王に対する支持を高めている。

■正統ゼール王国

"生ける盾" 時代からゼールたちを経済的に支援していた独立商人ヴィシュ家。ゼールの死後、国家を牛耳ろうとしているかのように見えた この商人の動きに反発したエーリア達がゼール王国を出奔して、建国を宣言したのが正統ゼール王国である。

世界的に有名なゲーゼ布を産出するゲーゼビットや、フリーアムスの技術の流れを汲むといわれる武器職人の町ノム・ノードが臣従することで、当初問題だった国力の低さは解消され、最終的に西方を二分するというに足る勢力へと発展した。伝統的に最高権力者は女王と定められている。

当初、ゼール王国はこの国家を認めず、アフィシャス近郊で二度 (416 年・426 年) にわたって国家間での戦いが繰り広げられたが決着は付かず、膠着状態が続いた。その後、450 年にジェスリダが大きく干渉した "焰の戦い" で両国は大きく疲弊し、魔族の動きが活発化したことから、両国の争いは沈静化していく。

現在は西方の南部地域を統治している。エルフたちの源森 "銀輪の森" は、正統ゼール王国領にある。西方が流行り病で蔓延した時、それを治す特効薬の処方をジュゼ 1 世に教えた (469 年) ことから、西方の人々はエルフたちに対し深い感謝の念を忘れていない。

アフィシャス事変 (491 年) でジュゼ 2 世が崩御した後、後継者がいないために女王空位の時期が 3 年続いた。だが、往年のエーリアに瓜二つの女王エーリア 2 世が 494 年に即位している。

■銀十字

ゼール王国領内を中心に活動する「銀の矢車」と呼ばれる組織がよく知られている。その名の通り、車輪に2本の矢を交差させた銀製の小さな装飾品が、組織の一員の証で、これを持つ者はフリーアムスがかつて保持していた不思議な力を持つ技術や知識を精力的に集めている。時には、法に触れることも辞さず、治安を維持する立場である王国側と真っ向から対立することもあり、西方で魔物以外の理由で騒ぎが起きると、必ずこの組織のせいになってしまうほどである。

■精霊守ジェスリダ

大地の精霊と盟約を結んだ精霊剣士の一族が住む里。国家間の争いには不干渉の立場を貫き続けていたのだが、450年に族長の長男とその支持者がゼール王国側に仕官し、その力を国家のために使おうとしたため、それに賛成する者と反対する者とで里は二分されてしまった。

ジェスリダの力を使いゼール王国は正統ゼール王国に戦いを挑んだことから、残った里の人々は正統ゼール王国側につき、真っ向から大地の力がぶつかり合う壮絶な戦いが繰り広げられた。大地の力…すなわち炎により、かつての二度の戦いを遥かに凌ぐ大破壊が起き、この戦いは「焔の戦い」として人々に記憶され、ジェスリダの名は西方において一種の禁忌とされるまでになっている。

「焔の戦い」は正統ゼール王国側のジェスリダー族が、ゼール王国側に仕官した同族を全て打ち倒して収束した。その後、生き残ったジェスリダの一族は里に戻って再びかつての生活を始めた。ただ西方ではジェスリダと聞くだけで石を投げられてもおかしくないのも、注意した方が良さそう。

(3) 主な過去の出来事

ミシェイラ討伐戦(480年)は、帝国の黒影衆ミシェイラが魔族に乗っ取られて起こした大騒動である。この騒動で、ミシェイラを討伐するべく遣わされた黒影衆ジーンスが携えた「御神の槍」がなんと折れてしまった。これを修復するため、西方の二国に住む職人が協力した。これにより形だけは修復できた槍だが、神の力をどうしても取り戻せなかった。事態を打開するため、ゼール国王ヘカリス3世は自らの魂を捧げ、これにより槍は本来の力を取り戻し、ジーンスとミシェイラは相打ちの形で戦いを終結させた。

今まで争っていた二国は、この事件で分裂以来始めて協力した。また、魔族との戦いに魂を捧げたヘカリス3世に敬意を表して、翌年正統ゼール王国は少なくとも30年と時間を限定したが非戦闘の宣言を出し、西方に初めて平穏が訪れた。

それから10年がたち、本格的に両国は友好を強め、統一に向けた話し合いを本格的に開始しようとした。だが、そのために両国の王と重臣がアフィシャスに集った時、そこを魔族に急襲され、アフィシャスは半壊、王と女王以下、主だった重臣は皆命を落としてしまった(491年)。これがアフィシャス事変である。これと前後して、魔族たちが西方では多く現われて人々を襲うようになり、悲しむ間もなく両国はこれに対応しなければならなくなった。大きな動乱にはなっていないが、これが現在も続いている。

■南方

出身社会をヒューマンとし、その地域を南方と定める場合は、オッフレング王国かディス公国の都市、もしくはグリアテールが出身となるのが普通。そこに挙げられていない街や集落を出身

とする場合、出身社会の書き方は「ヒューマン(オッフレング王国)」か「ヒューマン(ディス公国)」というようにどちらの領内かが分かるような広めの書き方にする。

ビステム王国・竜王朝・ジデニア王国出身としたい時は、GM の許可を得てからにすること(これらの国家はちょっと特殊なため)。特にビステム王国と竜王朝は不穏な動きを見せていることから、PC の出身社会としてはあまり相応しくないことは明言しておく。

バリダやカンリダを出身と出来るのは、西方ジェスリダと同様に クラスで 精霊剣士(大空か大海)を選択するつもりの方のみである。

(1) 地勢

気候は湿潤で森はジャングルになっている。山岳地域もかなり多く、人の住める地域は限られているが、そこに数多くの都市国家が昔から作られてきた。

南方のさらに辺境は壁のように山岳がそびえる。その先は " 時が凍る地 " と呼ばれている。実際、そこに入った者は、その瞬間時が止まったかのように二度と動かなくなる。目を凝らすと、随分古い時代の服を着た者の姿も見える事から、何とかアクセスしようと試みる者もいる。ただ、その大半はネハースリッグのウィングたちに阻まれて、山岳を越えられない。

(2) 主な国家・機関

- ビステム王国
- オッフレング王国
- ディス公国
- 竜王朝
- ジデニア王国
- 神聖都市グリアテール
- 精霊闘士バリダ
- 精霊船団カンリダ

(3) 主な過去の出来事

■ 中央

出身社会をヒューマンとし、その地域を中央と定める場合は、ガーランド選王国の統格都市出身となるのが普通。そこに挙げられていない街や集落を出身とする場合、出身社会の書き方は「ヒューマン(ガーランド王国)」というように広めの書き方にする。

(1) 地勢

多数の島から成る地域で、そのうち大きな2つの島はその形から " 剣 "・" 盾 " と称されている。殆どの地域はなだらかな草原地帯だが、" 盾 " の中央部には高い山岳がそびえており、亜人間種族たちが過去に隠れ住む場所となっていた。全域が穏やかな気候に恵まれており、農業生産も充分に行われている。

中央部を語る上では、魔道大戦時に魔王が封じ込められた場所であったことを欠かすわけには行かない。これについては次項に譲るが、それが中央に与えた文化的な影響は計り知れない。

(2) 主な国家・機関

- ガーランド選王国
- 母なる神の揺り籠

(3) 主な過去の出来事

魔道大戦のとき、精霊の力を結集した結界に魔王ミレニルスが封印された地域。この封印の力はあまりに強すぎ、中央地域は結界に閉ざされて外部との接触が不可能になった。それから 300 年後、封印から放たれた魔王ミレニルスとの戦いが繰り広げられるまで、全く独自の文化がこの地域では発展した。

魔王を封じていた結界は " 精霊殿 " と呼ばれる 8 つの要によって構成されていた。精霊殿は結界の要であったが、魔王との接点でもあり その力を受けて精霊を危険な邪精霊に変えてしまうという問題があった。このため、各精霊殿には強力な精霊使いが見張りとして常に詰め、生み出された邪精霊を払うことで、結界を守ってきた。

しかし 8 つの要のうち、炎・土・氷・水・雷・風の 6 つの精霊殿には、見張りとなる精霊使いが常にいたのだが、光・闇の 2 つの精霊殿は、その存在自体が殆ど秘密と化しており、守る者がいなかった。これだけが原因ではなかったが、300 年の歳月のうち、この 2 つの精霊殿は邪精霊の巣窟と化し、結果として結界の力は弱まった。これについては、やがてミレニルスが力を取り戻すことを予想し、無理に結界を維持せずに外部と協力できるようにするため、わざと存在が秘密にされた、と主張する者もいるが賛否両論で結論は多分出ないだろう。

力を少しずつ取り戻したミレニルスは、300 年かけて結界を破り、自分を封じ込めた不屈きな人間達に報復の刃を向けた。だが、結界が破られたことで中央部は外部との連絡が可能になり、全世界の人々と協力してミレニルスと戦うことが可能になった。

ミレニルスとの戦いでは、" ガーランド戦役 " という名称からしても分かるように、中央地域は最大の激戦地となった。選王家の 2 つがこの戦いで断絶するほどの壮絶な戦いだったが、神々の力を託された勇者ティトスとその仲間達の活躍により、ミレニルスは見事打ち倒されたのだった。

終戦暦のウィング社会

背中に翼を持ち、実際に飛行が可能な種族。この翼は背中に綺麗にたたむことも可能で、そうすると外見はヒューマンと殆ど変わらない。絶対数は決して多くないが、ヒューマンの大都市であれば、翼を広げた姿を見せてもさほど驚かれないくらいには、その存在が知られている。

ウィングの空中都市

リアスターグでは、ウィングが築いた彼ら独自の都市が 2 つ知られている。どちらも " 空中都市 " の名に恥じない作りだが、空を飛べない者でも それなりに生活が出来るようにはなっている。ただ、そうした空中都市ではなく主にヒューマン社会で生まれ育ったウィングも多い。

2 都市のうち、人前でも気にせずに翼を広げるのは、リッグキートの血を引くウィングたちだけである。ネハースリッグのことは、南方以外の地域では知らない者も多い。実際、ウィングの外見的特徴といえばリッグキート系であると思っている者がいてもおかしくないほど、ネハースリッグ近隣地域以外でネハースリッグ系のウィングが空を飛んでいる姿を見ることは無い。

ウィングたちの外見的特徴は以下の通り。なお、どちらの出身でも翼の色は白を基本としていて、違いは無い。

出身都市	髪	瞳	肌
リッグキート	金	碧	白
ネハースリッグ	黒	金	浅黒

■ リッグキート (中央)

中央の山岳地帯に作られた空中都市の名前であり、その都市出身のウィング民族の名前でもある。中央が結界に閉ざされていた時、この外見的特徴が、ヒューマン(ガレイア)とは大きく異なることから差別の対象になった。その差別から逃れるため、空を飛べなければたどり着くことも難しい山岳地帯に都市を築いた。

ガーランド戦役から年月を経て、現在はヒューマンたちとも和解しており、都市を訪れる者は誰であっても歓迎される。明るくて嘘のつけない性格は人々にも好まれている。

ウィングの社会出身のPCを作る場合は、基本的にこの都市出身としなければならない。GMが許可した場合、新たなウィングの都市があることにしても良い。

■ ネハースリッグ (南方)

南方の山岳地帯に作られた空中都市と、その都市出身のウィング民族の名前。さらにその南方に広がる"時が凍る地"を監視しているといわれ、無謀にもそこに向かおうとする者を制止するため、常に山岳地帯を哨戒している。何かに向けて戦う準備をしているらしいが、その目的は謎である。外部の者が都市に入ることをあまり好まず、入れても最下層部に限定されるのが普通。

ネハースリッグのウィングは、南方の山岳地帯で見かけることはあるが、その他の地域にいる所は殆ど目撃されていない。もっとも、翼をたためばヒューマンと変わらない彼らだから、ヒューマンの振りをしながら各地を訪れていたとしても誰も気づかないだろう。

外部との接触を避ける彼らだが、付近にある山岳都市ランデルトとは物資の取引を行っているため、どうしてもネハースリッグのウィングと話をしたいというのであれば、ランデルトに頼ってみるのも一つの手段ではある。

PCとしてネハースリッグ出身のウィングを作ることは出来ない。

終戦暦のエルフ社会

長身細身で細長い耳が特徴の美しい亜人間種族。非常に長命であり、寿命で死んだ者がまだ知られていない。森に根ざして生活をしており、逆に森から離れると生きていけないとされる。長い年月を生きるため、その時間間隔が他の種族とはかなり異なるところがある。

エルフの氏族

リアスターグでは、森が存在しない北方以外の各地域にエルフが暮らしている。地域ごとに異なる特徴を持っており、その家系を辿ると、各地域ごとに一人のエルフ女性の血を引いていることが分かる。この女性は最長老と呼ばれ、最長老が住む森を源森と呼ぶ。もちろん、エルフの森は源森だけではないが、世界でも良く知られている森が少なくとも4つはあるということにな

る。

4人の女性の名を取り、エルフたちの血統は「氏族」という単位で呼ばれている。エルフのPCを作る場合、必ずどの氏族の血を引いているのか決めなければならない。異氏族の血が混ざり合うこともあるが、その場合は母親の血統が必ず外見的特徴として引き継がれ、異氏族の特徴が混ざり合うことは無い。

4氏族の外見的特徴は以下になる。

氏族	髪	瞳	肌
フィオレンサラス	金	緑	白
メヌエラ	銀	銀	白
キュールセルタ	茶	金	白
ニスティアート	黒	青	浅黒

■フィオレンサラス氏族

東方のエルフたちの血統。最長老はエルファリア＝フィオレンサラス。源森は「久緑の森」。最も古い血を引く氏族で、長い時の流れの中を、静かに暮らしてきた彼らには、どこか高貴な印象がある。東方に住む者なら、エルフの森に無粋に立ち入ることはしないのが常識である。

帝国建国当初から、エルファリアは「公」の称号を受けており、エルフたちは帝国領内でも自分たちの生活を邪魔されることなく暮らしてきた。称号の有無に関わらず、彼らはそうしたであろうが、真祖が法的な保証の意味でエルファリアに儀礼的に称号を贈っている。それに礼を示し、真祖の葬儀には本人が参列した。それ以降、彼女が公の場に姿を現すことは無かったが、新しい皇帝が即位した時は、必ず彼女の名代が祝辞を携えて帝都を訪れている。

■メヌエラ氏族

西方のエルフたちの血統。最長老はリュシル＝メヌエラ。源森は「銀輪の森」。

ゼール王家の争いから距離を置いており、そのせいか外部の者をあまり受け入れない傾向がある(といっても、いきなり拒絶はしないが)。ただ、リュシル自身はとても明朗な性格で、彼女は外部の人々とも喜んで話をしてくれる。西方で流行り病が起き犠牲者が相次いだ時、自らも病に冒されつつ特効薬の作り方を尋ねに来たエーリア2世にフリーアムスの知識を伝えている。さらには捨てられていたヒューマンの子供を育てていたこともあったらしいが、そのことを尋ねても優しい笑顔を浮かべるだけで、それ以上のことは聞けないだろう。

メヌエラ氏族のエルフの森の木々は、その葉が銀色であることから、すぐにそれと分かり、ゼール王家もエルフの森の付近では絶対に戦いを起こさないようにしている。この銀色の木々はエルフたちでなければ育てられない。

■キュールセルタ氏族

南方のエルフたちの血統。最長老はオーサレイス＝キュールセルタ。源森は「秘癒の森」。

名前にも現われているが、この源森には万病を癒す魔法の効果がある泉が湧いている。ただし、その泉の水を外に持ち出すと力は失われてしまうため、望む者は自ら森に赴かなければならない。この森のエルフたちは、こうして癒しを求める人々を歓迎しており、エルフ氏族の中では最も外交的と知られる。オーサレイス自身が、泉のほとりにたいてい座っていて、癒しを求めて訪れた人々を温かく迎えている。

泉の癒しの力について解明しようとする者も多いが、完全に解明できた者はいない。ただ、何十年かに一度「白き月(慈母神の住むところとされる)」「蒼き月(闇の精霊の力の中心とされる)」の双方に「黒き月(魔族との関係が深いとされる)」が交差する時だけは、その力が弱まること

から、やはり慈母神や精霊の力によるものであろうことは予測されている。

■ニスティアート氏族

中央のエルフたちの血統。最長老はグレッサ＝ニスティアート。源森は「深淵の森」。

その名と容姿は良く知られているが、源森を中心として外部の者を排除している。森の中に部外者が入ろうとすると、一度は警告するが、二度目は矢が飛んでくるという徹底振りである。この氏族のエルフは、自分たちの森から外に出ることは滅多にない。

ただ、ガーランド戦役時は中央地域でグレッサの指揮の下、人々と共に最前線で戦っており、決して世界のことに興味がないわけではないことも確かである。他の氏族とは異なる肌の色は、それまでニスティアートのエルフを見たことのない人には強烈な印象を残したらしく、中央地域以外でも「共に戦った黒いエルフ」の歌が残されている。

この氏族のエルフはPCとして選択出来ない。

終戦暦のドワーフ社会

ヒューマンの半分ほどの背丈の小人。豊かな髭と頑強な肉体を誇りつつ、繊細な指先を持ち合わせており、リアスターグでは有能な職人として名を馳せている。彼らは地下に巨大な都市を築き、ドワーフに伝わる秘伝の技を磨いている。ドワーフにしか作れない業物もあり、それを求めて世界中の人々がドワーフの都市を訪れる。

ドワーフの地下都市

■砂の都ヴァーディ

北方のジヒト砂漠に築かれた地下都市。良質の宝石鉱脈があり、ここに住むドワーフは宝石細工を得意としている。都市内でジグ・バオ・メアという3つの流派が競い合いながら、その技を日々高めるべき切磋琢磨している。彼らでなければ作れない光を発する装飾品が有名。

■鉄の都メナフィ

南方の山岳地域に築かれた地下都市。良質の鉄鉱石鉱脈を擁し、ここに住むドワーフは鍛冶を得意としている。武具を作る技に長けており、彼ら自身優れた戦士でもある。自らが腕を認めた相手にしか武具を作らないことで知られ、彼らの武具を受け取ることは武人の誇りとされる。ミスリルと呼ばれる特殊な金属加工による軽くて丈夫な金属を扱うことで有名。

■岩の都ケレイア

南方の差額地域に築かれた地下都市。良質の大理石などが切り出せ、ここに住むドワーフは土木建築を得意としている。リアスターグの各地に赴いて業を振るうことでも知られ、城を含めた巨大な建築物の多くはドワーフの仕事である。ここに住むドワーフだけが、ガラスを作れることでも有名。

■捨てられた都アネール

中央地域にあるかつてのドワーフ都市と思われるもの。既にそこに住む者はいないのだが、侵入者を阻む様々な装置が現在も稼働しており、その奥に進もうとするものの命を容赦なく奪う。その一番奥に何があるのか知る者はいない。

中央に住むドワーフは、都市を作らずヒューマン社会で暮らしてきたが、この都のことになる

と完全に口をつぐんでしまい、絶対に都市のことを話すことは無い。何かを知っているのか、それとも何も知らないのかも不明である。

終戦暦のホビット社会

見た目は子供にしか見えない小人。その意識もかなり幼稚なところがあり、極度の楽道家。肉体的にはもちろん非力だが、身体能力自体は高く、その敏捷さや器用さは折り紙つき。彼らは抑えきれない強い好奇心の持ち主で、一度気になるとそれに触れずにはいられない。…これが様々な悲劇や喜劇を生んでいるのは事実でもある。

彼らは草原に穴倉を掘って家にして生活している。大体、数家族単位ぐらいで小さなコロニーを作っており、東方・南方・中央には、そうしたコロニーが狭い範囲に隣接しあって「ホビットの里」とでも言うべき状態になっている場所が幾つか知られている。

ホビットの里

以下では、ホビットの里の中でも扱いが特殊なものを挙げる。

■緑園の里

東方にあるホビットの里。見た目は一般的なホビットの里のように見えるが、住むものの年齢層を見ると、圧倒的に若者が多い。…もっとも、そうしたことを気にする者は外には殆どいないので、そうした特徴を知る者も自然と少なくなる。

この里が普通の里と違うのは、ホビットに伝わる隠密行動の技術を学ぶための里である、ということだ。しかし、そのことはホビットたちの中で唯一と言っても良い秘密であり、そのことを口外することはどんなに楽天的なホビットでも絶対に冒さないタブーである。この里での生活は長くても1年以内である。その中で、技を学んだ者は里を出て、その世界を満喫するのだろう。技を誰かのために使う…といった発想はあまり無さそうだ。

ホビットのPCを作る場合、この緑園の里で訓練を受けているかどうかだけは決めておく必要がある。もし訓練を受けている場合、それによってオリジナルの専門スキルを得られる。そこから隠密系のクラスとは別個の特殊能力を発揮できるようになる。

■小さき者の園

中央にあるホビットとピクシーが共生する里。といっても、今ここに住むホビットの多くは年老いて、そうそう旅など出来ない者ばかりである。この里は、中央が結界に閉ざされていた頃、ガーランド選王国の亜人間種族に対する差別政策から逃れるために、ホビットとピクシーが力を合わせて築き上げたものだった。ガーランド戦役が起きるまでの間、彼らはこの里から一歩も外に出ることなく隠れ住んでいたという。

現在、亜人間種族に対する差別は払拭されており、そうすると好奇心を抑えきれないホビットたちは、どんどん外へと出ていくようになった。ピクシーの小女王は相変わらずここを住处としているので、寂れることは無いがホビットの絶対数は減っている。が、最近は年老いたホビットが、老後の生活をするためにここに移り住むようになり、結果として老人の多い里となっている。

ピクシーが総力を挙げて作った結界により、ホビットとピクシー以外の種族の者は、里にいるホビットの長と、ピクシーの小女王が承認しない限り、中に入れないようになっている。

終戦暦のピクシー社会

ヒューマンの手のひらや方に乗れる程度の小さな種族。慈母神の使いとされる妖精（フェアリー）とは区別されるので注意すること。音楽と踊りが大好きで天真爛漫な性格の種族。女性しかいないという特徴がある。エルフについて長命であり、それだけに知識も深い…はずだが…？

ピクシーの里

ピクシーは3人の女王の誰かの血を引く。子供を生む時期になると彼女らはそのことを自然に悟るという。そして、自分の血筋の女王の元に赴く。女王は男性の役割をも兼ねており、魔法的な力で訪れたピクシーに精を与え、これによってピクシーは子を宿す。子を産むことは一生に一度しかできず、その時期がいつ来るのかは個体差が大きすぎて一概には言えない。

この設定ゆえ、ピクシーのPCは必ず以下に示す里のどれかからの出身と言うことになる。

■大女王の里

西方にあるメヌエラ氏族エルフの源森「銀輪の森」の中には、ピクシーの里もあり、そこに大女王が住んでいる。大女王はピクシーの中でも最年長でもある。大女王という呼び名は、中央にいる女王と対比させたもので、別に能力などが並外れて優れているという意味合いではない。

ガーランド戦役が終わるまで、結界の内外でピクシーの女王は一人だけとされていたのでどちらでも単純に「女王」と呼ばれていたが、結界がなくなったとき、2人の女王は出会った。その時、どちらかを区別できるようにするため、背が他よりも大きかった西方の女王が「大女王」と呼ばれるようになった。

■小さき者の園

中央で小女王が住む里。ホビットたちと共同でかつての亜人間種族差別政策から逃れるために築かれた。現在、差別などは無いため、若いホビットたちはあつという間に世界各地へと飛び出していったが、小女王の里は依然として健在。

ガーランド戦役が終わるまでの間、その力で小さき者の園を守り抜いた。現在も、ホビットの長老と、彼女の許可なくして、小さき者以外は入れない。

■友女王の里

大女王と小女王が初めて出会ったとき、友好の証として協力して生み出したという3人目の女王が、友女王で生まれてからずっと南方にあるキュールセルタ氏族エルフの源森「秘癒の森」の一角に里が作られている。

終戦暦のライカンスロープ社会

俗に言う獣人。特定の1種類の動物の姿に変身できる。腕や脚など一部だけを獣化させて、その能力を発揮することも可能。彼らの存在は噂にはよくなるが、実際に見たことがある者は殆どいない。それゆえ、ライカンスロープであるということが、公に知られることは、PCにとってあまりありがたくないことになる可能性もある。

彼らの変身は「白き月」の満ち欠けに大きく影響を受ける。満月の時は完全に獣化してしまい、人の姿を取ることができなくなる。反対に新月の時は、どんなに頑張っても獣化が一切出来ない。この特徴が、彼らを妖精たちの子孫と呼ぶのは、「白き月」によるこれらの影響ゆえに、慈母

神との関わりが深いことが見て取れるからでもある。

ライカンスロープの生活

■ 山岳都市ランデルト

剣王ケリング・後にその妻になるマリエルと共に世界各地を旅した仲間 ギルスが掌握した辺境山岳にある都市。ネハースリッグのウィングたちと交渉できる唯一の都市でもある。昔から、この都市に住む人たちは ちょっと風変わりなことで知られていた。毎月一定の間隔で具合が悪くなったりするのであるが、その真相は、ここの住人の殆どがライカンスロープであったから・・・であった。

この秘密は、かなり強く守られており、不用意に他者に知られないように気を使っている。だが、自分たちと同じライカンスロープたちを保護するために、この都市は存在するといっても過言ではない。

ライカンスロープを選択した場合、この都市で住んでいた経験があることにしても良い。

キャラクター能力 > プロフィール > 種族 (終戦暦)
