

世界の成り立ち (歴史)

プレイヤーがキャラクターを通じて体験するリアスターグ世界は、魔道大戦から 500 年経過した時期以降が基本となる。5 つの地域ごとに様々な国家や組織が入り乱れているが、それ相応に落ち着いた秩序が保たれているのが、終戦暦 500 年前後の特徴である。だが、そこまで行き着くには様々な事件が起きたし、今後も起きることだけは約束されている。

どの時期のリアスターグに降り立つのかは GM 次第だが、未来に起きることを予測するような行動は避けるようにしていただきたい。もっとも一人が何かをしようとしても、歴史の流れそのものは変えられないのだが。

なお「終戦暦」という言葉も、聖帝追悼戦後に作られた言葉である。新たな暦と区別するために、そのような呼び名が便宜的に付けられた。聖帝追悼戦前の言い回しは「(魔道大戦終結から) ~年目」というものである。単に「~年目」という言い方をすることも多かった。

魔道大戦

ここでは終戦暦の起点となる魔道大戦と、その影響について紹介する。いわゆる亜人間種族は、この大戦の後人間と妖精の子供として生まれて増えていったといわれている。だから、最年長の亜人間でも 500 歳を越すことは無い。

ガーランド戦役

魔王と呼ばれる存在との二度目の戦い。この戦いの後、リアスターグは帝国による全土統治を受けることになり、これが現在に至るまでリアスターグ世界に大きな影響を残している。

動乱前夜

帝国による全土支配終結後、リアスターグ各地域は独自の秩序を作って発展していった。その間、魔族の影は何度も見られたが、世界を揺るがすほどの動乱は起きていない。そんな動乱が起きる前の嵐の静けさに似た雰囲気が世界を覆うようになる。

GM がシナリオの時間軸を「聖帝追悼戦前」に設定した場合、この項の最後まで歴史を進めた世界が舞台となる。

聖帝追悼戦

魔道大戦 ~ ガーランド戦役と続く魔王との三度目の戦い。ガーランド戦役は、この戦いのプロローグに過ぎなかった。世界は再び魔族の大侵攻を受けることになる。最終的に魔王を打ち倒すことに成功するが、各地域で秩序の変化が大なり小なり起きた。

GM がシナリオの時間軸を「聖帝追悼戦後」に設定した場合、この項の最後まで歴史を進めた世界が舞台となる。