

世界全般

地理

■大陸

世界樹世界の舞台となる大陸。

少なくとも1と2の舞台となる地域は同一の大陸に存在するらしいが、モバイル版・3は大陸外であり、4は同じ大陸に属するか定かでない。

1・2で言及される限り、ゲームの直接の舞台以外に、以下のような地域が存在することが確認されている。

ただし、ここで触れる1・2に登場する国家・地域は、「海を越えてきた」などの別の大陸や島であると取れる記述がゲーム内で存在しないため、同じ大陸にあるものとして扱うことに注意されたし(逆に言えば『大陸の～』となっていない地域は大陸外にある可能性もある)。

大陸辺境にはエトリアという名の小さな街がある。(→次項)

大陸東方の外れには、ブシドーのような古くから伝わる武術を継承している異国がある。(→ P.9)

エトリアより遙か西にも異国の存在が確認されており、その国からエトリアを訪ねてきた者がいる。(→ P.10)

大陸遙か北方には高地が広がり、そこにはハイ・ラガード公国が存在する。(→ P.6)

ハイ・ラガードにも隣国は(当然ながら)あるようだが、詳細は明らかではない。(→ P.10)

ラガードから西方には、ハイ・ラガードのギルド長が騎士団副長位に付いていた国があったが、もはや地図にすら残っていないという(→ P.10)。

おそらくその近くに、ギルド長の本来の故国がある(あった)と思われるが、現在どうなっているかは定かではない(→ P.10)。

3の大航海で到達できる『北の大陸』がこの『大陸』と同一地域を指すかどうかは不明。

■エトリア

緑に囲まれた肥沃な大地、大陸の辺境である、とある地方に位置する街。シリーズ内で言及がある限りで、樹海迷宮が見つかった最初の街である。

この街の位置は、前時代では、日本国首都東京の新宿副都心に対応する。

迷宮が発見される前は、何の変哲もない、本当に小さな街だったこの地が、現在のように発展したのは、ある年、街はずれで大地の下に広がる樹海が発見されたことがきっかけ。執政院が大陸中に出した樹海探索の触れにより、数多くの冒険者が集まることとなる。そのために、今のように大きな街として栄えるようになった。

この発見で、エトリアは大陸で最も有名な都市となったのである。

執政院によって統治や治安維持が行われ、発展が進められている。街の由来、および、クエスト依頼者に富豪はいても貴族は1名も存在しないことから、貴族制自体が存在しない可能性が考えられる。

プレイヤー達が訪れた頃には、根性のある冒険者は少なくなっていたようで、ギルド長によれば、「街の雰囲気はすっかり停滞気味、新人を受け入れてくれるギルドも少なくなり、目の前の小銭ばかりひろってるとしみつたばかりで、腕が立ちながらくすぶっている若者達も多い」という。その後、プレイヤーギルドの活躍により再活性化し、第6階層発見後には、街の英雄となったプレイヤーギルドを目標とした若き冒険者達がたくさん集まるようになり、街はさらに活気づくこととなった。

ともかくも、エトリアの経済は樹海を探索する冒険者の活躍により成り立ち、潤い、発展してきたものであり、迷宮の謎が全て解け、樹海の探索が終わってしまったら、街がどうなるか、心配を抱く者も多かった。迷宮の謎は明かされぬほうがこの街のためだ、と口にする者さえ存在したのである。

樹海探索を進めたエトリアではあるが、樹海の所有権を主張する亜人種モリビトによれば、人間達は(エトリアの住民に限らず人間全体を指しているのかもしれないが)、森の外に隔離された者たちであり、古き盟約により、聖地である樹海に無断で入ることは禁じられているはずだという。

執政院の長ヴィズルは、この街は樹海(世界樹の迷宮)あって成り立っていると主張し、世界樹がモリビトのものだと認めれば、街は成立たないため、それを認めるわけにはいかない、と真っ向から反発。執政院のミッションを受けたプレイヤーギルドが、モリビトの守護神を打ち倒したことで、モリビトは影響力を失い、実質、樹海は人間のものとなった。

第5階層踏破の過程でヴィズルがいなくなった後は、オレルスが新たに長となり、街を導くことになる。それまでの方策は、迷宮によって人を集め街を発展させるものだったが、迷宮の謎が解かれ人が集わなくなったときどうするのか、オレルスは考え始めている。

先に記したとおり、第6階層発見後にも新たな冒険者が集っていたのだが、世界樹の迷宮が踏破されたため、冒険者が集うこともなくなるだろう、と考えられているようである。実際にエトリアが衰退していくのかどうかは、シリーズ内では述べられていない。

街には、世界樹の迷宮の地下25階まで到達した冒険者に授けられる「エトリアの勲章」や、世界樹の迷宮を踏破したプレイヤーの働きを称え授けられる、この世に二つとない王冠「エトリアの王冠」が存在する。

→エトリア関連項目[P.12 ~]

■ハイ・ラガード公国

大陸の遥か北方に広がる高地にある街。他国より大分遠い場所にあると言われている。

街の中央にそびえる巨大な樹を、世界樹様と呼び、神木として崇めている。その天高く伸びる樹は、空飛ぶ城へと繋がっているという伝説があり、ハイ・ラガード王家には自分達が空飛ぶ城の民の末裔であるという伝承と、それを裏付けるいくつもの古い文献が伝わっている。しかし、一般人は空飛ぶ城の存在をさほど信じていなかったようで、後に実在が証明されても『信じられない』という感想が多かったという(すぐに受け入れ、頭上に巨大建造物が浮いているという事態にも慣れたようだ)。

後に、ハイ・ラガードの民が空飛ぶ城の末裔である事実が、空飛ぶ城に残された紋章とハイ・ラガード貴族のそれとの類似性などから、信憑性を認められることとなる。

現在の大公家は、ある時点で選出されたもののようで、大公宮に伝わる公統記は、その時点からの歴史を記している。それ以前がどのような国体だったか(そもそも国だったのかどうか)は不明。

この公国を建国した女王は、素晴らしい知識を持ち、多くの病人を救ったと伝えられている。その女王の残した多くの書物が、古さ故に真偽を疑われながらも、病に倒れた大公を救う手だてとなったのである。

様々な(眉唾と思われていた物を含めて)伝説を持つ神木の中に、あるとき謎の遺跡群と未知の動植物を内包した巨大な自然の迷宮が見つかったため、大公が、その迷宮を調べ、空飛ぶ城の伝説の真偽を確かめるべく、大陸全土に触れを出し、冒険者を呼び寄せた。ただし、一部の者や選ばれた冒険者にしか明かされない事だが、重い病に倒れ、多くの治療士や巫医に匙を投げられた大公の病を治すという目的も秘められている。建国女王が残した古書に記してあった、いかなる病をも治す秘薬の材料とその製法を求め、絶望の淵にいた公女は冒険者に望みを賭けたのである。

表向きの目的だけでも冒険者たちの心を捕らえ、公国へ招き寄せるには十分だったが、しかし、どんなに多くの冒険者が集まろうと、その迷宮を踏破し伝説を解明する者は現れなかった。話によれば、新たに街に来る冒険者の半数は、樹海の厳しさに耐えかねて公国を去り、残りのさらに半数は、己の実力を過信した結果、樹海の露と消えるのだという。

それでも公国の中央広場は多くの冒険者によって賑わうが、反面、物価の上昇、公共設備の悪化などの悪影響も見うけられる。現に、この街から延びる道は、全部が全部きれいな石畳というわけではないのだが、冒険者の流入に伴い、余計に悪化が進んでいるという。

こうも多くの人間が一度に流入することを想定していなかった大公宮では、街道の整備や宿屋の手配、食料の確保など山積みの問題を抱えているが、道の整備と拡大を兼ねた工事のために大量の石材を確保すべく、樹海内にも石切り場が整備するなどの対策も立てている。それですら想定が甘いと考える者もあり、冬に向けて備えが枯れていくことを予想し、冒険者を動かして樹海内の資材の収集を考えている。

世界樹の樹海の外にも森は広がり、田畑の風にそよぐは美しい、自然に溢れた国ではあるが、高地であることも手伝って冬の寒さは厳しく、店の中でも凍え、酒も凍る、と言われている。慣れない他国の者が冬を越すのは辛く、あまり薄着で出歩いていると風邪でもひいて冒険どころではなくなる、という寒さであり、当然ながら樹海外

の冬季の恵みには期待できない。そのため、街の者は夏期に収穫した果物をジャムやコンポートにすることで保存しているが、プレイヤーギルドが活躍している頃には、日照りで畑や果樹園に被害が出始めており、そんな備えすら危機的状況にあったのである(ただしこれは依頼を受けたプレイヤー達の行動で危機を脱する)。

公国はその中心に、この地を治める大公が住まう大公宮を擁し、政は大公に仕える按察大臣によって司られている。大臣は大公の命により樹海迷宮の調査も担当している。

世界樹の迷宮に挑むためにはハイ・ラガード公国民となる必要があり、そのためには、冒険者ギルドでの登録後、まずは公宮に赴き、出題される試練を乗り越える必要がある。ただし厳密には、冒険者の登録を行った時点で、登録証がそのままこの国の臣民登記として記録される。

この国では冒険者の過去は問われず、名前が偽名でも、元他国の貴族であろうと または何処かのお尋ね者であろうと、迷宮に挑む冒険者である限りは気にされない。ただし、ハイ・ラガード国内で重大な犯罪を行った場合は、通常通りお尋ね者として扱われるようである。

こうして冒険者に便宜を図る形で発展してきた市街には、冒険者専用の宿がいくつも用意されている。また、冒険者の力は樹海開拓だけではなく、街のよろずもめ事解決や、治安維持、公共設備整備の手伝い(資材運搬など)としても期待されている節がある。なお、本来は特定の冒険者に肩入れする事は御法度とされているらしい。

街の中は幾つかの地区に分けられており、ゲーム内でも『居住区』『貴族街』などの地区名が散見される。また、それとは別に方角による区域分けもされているようで、ゲーム内では雷竜に破壊された区域が『西地区』と呼称されている。

街の外の地理としては公国南方に街道が走っている。この街道には世界樹の迷宮から迷い出た魔物が現れるため、冒険者も含めた武力を動員しての掃討が行われる。

また、沖合いの商船が難破したとき、多くの怪我人がハイ・ラガードに運び込まれてきたことを考えると、海もそこそ近い場所にあるらしい。

街の北東には翠の谷という地区があり、かつては勇気の試練の開催場であった。

街の行事としては以下が知られている。

公女の誕生式典……民が公女の姿を見る数少ない機会。民から贈り物を贈る動きもある。

武闘大会……年1の恒例行事。かつては地味だったが冒険者が来てから気合が入り、今や街を挙げての大騒ぎとなっている。大会前の数日間、大会を盛り上げるために様々な前座がある。

建国記念式典……5年に1度のみ行われる式典。勇気の試練という、ラガード大公の栄誉である、勇者を決定する大会が行われる。

冒険者による急激な膨張で忘れられがちだが、元々が小さな国であり、武力と言う武力を持ち合わせているわけではない。公国衛士と冒険者の戦力差は桁違いであり、その様を目の当たりにした按察大臣は、冒険者のような者が他国に溢れているなら少し考えなくてはならない、と述懐している。

その代わり、と言うべきかどうか、技術水準が高く、他国では少ないガンナーのような職の者も多い。また、理由は不明だがドクトルマグスの数も多いという。

一部の者は文句を言うものの、統治は悪い方ではなく、街の守りは真面目に成されており、税金もバカ高いというほどではないらしい。

街の人間の心根は基本的に暖かく、滅多な犯罪はそうそう起きないようである(が、皆無ではないようで、滅多な事はないかもしれないが無用心もほどほどに、と注意される)。

街の者同士の連帯も強く、小さな街だから助け合いが大事、と古着を教会への寄付に出す者もいる。

プレイヤー達が上帝を下した時分も、天から石の雨が降るとい騒ぎの中、民は一丸となって力を合わせ、互いを支え合い、住人達を守った。

その様を見た大公宮の者達は己を恥じ、国とは自分達ではなく民なのだと思い知ったのであった。このハイ・ラガードこそは、民が成した国。国に暮らす者全てが力を合わせ作り上げた、理想の世だったのである。

プレイヤーギルドの探索により、安定した資源供給を手にしたハイ・ラガードは、一時期は戦争になるのではと不安がられたシヴェタの民とも友好を結び、その導きで樹海内の過剰な危険をも排除し、国家としての安泰を果たしつつある。大臣は、この国はプレイヤー達のおかげで栄える事はあっても、プレイヤー達のせいで滅する事はない、と断言する。あるいは世界樹の迷宮に関わった地域の中では、最も安定した成長を果たしている国家といえるかもしれない。

国家の繁栄に寄与したプレイヤー達には、「公国の守護証」が与えられ、証を持つ限り、この国がプレイヤー達の祖国であると告げられる。

→ハイ・ラガード関連項目[~]

■ブシドーの故国

大陸の外れにあると言われる異国。正式な国名不明。

古くから伝わる武術を継承している。この武術は世界樹世界の一般的な文化から見れば異質なものである。

正確な立地は定かではないが、レンが修行をした地域が間違いなくこの国だとすれば、エトリアから見ても遙か東に存在するという。

■遠く西の小さな集落

エトリアから遠く西にある異国。正式な国名不明。

1では、百年甲殻を求めてこの国から長い旅をし、エトリアにやってきた男がいる。

この集落で行う祭りでは、甲殻を強い炎であぶり、割れる形で100年先までの未来を占うという。

■ハイ・ラガードの隣国

文字通りハイ・ラガードの隣にあると思われる国。正式な国名不明。

按察大臣が隣国から美味しい茶葉を取り寄せているというエピソードがある。

また、ラガードを7代前の『氷王』が統べていた頃、鞭の名手としても名を馳せた『氷王』を”ラガードに白き鳶の守りあり”と表したのも、ハイ・ラガードの隣国である。

ただし、上記2エピソードが同一の国のものかどうかは不明。

■ハイ・ラガードギルド長の第二の故国

かつて、ハイ・ラガードから西方にあったという国。ゲーム中の時代には、もはや地図上にすら残っていないという。

ハイ・ラガードのギルド長は、かつてこの国の騎士団長に拾われ、その恩に報いるために努力し、騎士団副長にまでなったというが、結局、養父の力にはなれなかったという。そのエピソードがこの国家の興亡に関わりあるかどうかは不明。

■ハイ・ラガードギルド長の故国

ハイ・ラガードのギルド長の生国。

後にギルド長の第二の故国となる国と、戦争状態、あるいはそれに近い関係にあったと思われる。結果は不明ながら、ギルド長が敵国の騎士団長に拾われたというエピソードを加味するならば、こちらの国が敗北に近かったと推測される。ゲーム中の時代でどうなっているかは不明。