

# Xenogears

スクウェア公式 ゼノギアス設定資料集

# PERFECT WORKS

~the Real thing~



- History
- Socialstructure
- Geography
- Monster
- Science
- Genre
- Character
- Drawing
- Gallery

SQUARESOFT

# XENOGLOSSIA: PBRFBOT WORKS —the Real thing—

---

スライムとハヤシロ式子集  
設定資料集

---



Digicube



# XENOPHON'S PERIPLON AND THE REAL THING

---

AND HANDBOOK  
AND DATA COLLECTION

---

Digitized by  
Digitized by



WELLTALL





Cherry

スクウェア公式

# Xenogears

PERFECT WORKS

~The Real Thing~



# EPISODE V の真実

ゲーム「ゼノギアス」は、作品世界に流れる悠久の歴史のこく一部である。そのスケールは、時間にして1万5000年。物語は6つの大きなエピソードで紡がれており、エンディングの「Episode V」から推察できるように、本編はその5番目に当たる。

世界は膨大な情報量を持ち、そして過去から現在へ至る因果律に収束していく。我々は、その全貌を明らかにするために「Episode V」を考察しよう。劇中で描かれなかった事実を知り、制作者の声を聴くことで、「世界の全て」を理解するのだ。その時「ゼノギアス」は、隠れた音の中にある「真実」を映す鏡となる。

## EPISODE I

### 星間戦争時代

劇中の時間から約1万5000年前、地球を築いた人類は、M24射手座銀河団に居住可能な惑星を発見、以後この惑星を「ネオ・エルザレム」と命名し、さらなる宇宙の探求を目指していく。そして人類が銀河のほとんどもをその生活圏とした約1万年前、兼ねてより勃発していた星間戦争が激化する。エピソードIは、戦乱の吹き荒れる激動の宇宙が舞台となる。

劇中に登場するデウスシステムはこの時代に開発されているが、それ以外の事象については、全てが隠に包まれているエピソードである。

10000年 ●

●  
15000年

## EPISODE II

### 原初の時代

フェイたちの住む惑星に知的生命体が溜え始めた時代…。ヒトの始祖となったカインは、天人神として崇められていた。エルドリッジ墜落時の生き残りであるアベルは、このカイン信仰に反発。エリイと共に新しい生き方を模索し始める。エピソードIIは、こんな背景で物語が進行していく。この頃のカインは、デウスの復活こそが自分の使命であると考えており、劇中のような“ヒトの解放”を求めていなかった。

## EPISODE III

### ゼボイム文明

エピソードⅢの舞台は現実の世界に近い、科学文明が発達していた時代。ヒトの知能レベルはピークに達してはいたものの、遺伝子操作によって子孫を残せない者が増え始めていた。キム（アベルが転生した者）は、AI/テクノロジーによって遺伝子障害を克服しようとしたが、キムの進歩により失敗してしまう…。エメラダが誕生したのはこの時代で、アノマラス・ロジはシェバトの三賢者の一人、トララによって復活する。

## EPISODE VI

時間軸的にはEpisode Vの直後となっているが、朝陽点では全てが未開示となっている点に注意。セノギアス世界の終着点でもあるだけに、今後の情報開示が待たれる。

現代

500年前

4000年前

## EPISODE IV

### ソラリス戦役

フェイたちが生まれる約500年前のイグニス大陸がエピソードⅣの舞台。この頃、ヒトの進化が最終段階にあると判断したカインたちは、ソラリスを建国。直接的な地上支配を實行しようとしていた。しかしこの時代のヒトは、エネルギーを行使できるまでに進化しており、地上対ソラリスの戦いは壮絶を極めた。500年前の大戦と呼ばれるこの戦いは、やがて「崩壊の日」によって終戦を迎える。

## EPISODE V

### Xenogears

デウス復活を間近に控えた創始暦9999年、本作の主人公となるフェイは辺境にあるランハン村に住んでいた。フェイは生来よりこの村に住んでいたわけではなく、3年前、仮面の男によってランハン村のリー村長宅に運び込まれた。その時、心身ともに非常に強いダメージを浴びていたフェイは、今までの記憶をほとんど失っていた。そして防れるランハン村襲撃事件…。フェイはこの事件が引き金となり、運命の道を歩み出すこととなる。

## ディレクター高橋哲哉氏のコメント

ゼノギアスの世界は大きく分けて三つのエピソードに分かれています。第一部が現在の我々の時代から凡そ5000年後、広大な宇宙を舞台にした話。第二部がゲーム本編、フェイ達の世界の話。第三部がその後の話となります。

この中で、第二部は更に細かく4つのエピソードに分かれます。元々は第二部内のそれぞれの時代のエピソードを、例えばシミュレーションゲームや、ノベライズといった、全く別の形態として発表しようと考えていたものなのですが、結果として一つの作品の中に入れ込む形を探りました。そういう意味では、ゲーム「ゼノギアス」は、エピソードⅣとⅤに断片的にⅡ、Ⅲがくっついた作品なのです。

さて、そうすると未公開のⅠとⅣが気になる所、いえ是非是非気になって載せたいのですが、これらについては今後の事象の移り変わり次第でしょう。可能性事象が都合良く変移するように、皆さんソハルに“お願い”してみてください。

エピソードVの  
真実

.....2

History

歴史

.....6

Social  
Structure

社会構造

.....18

Character

キャラクター

.....156

Drama

ドラマ

.....196

Character  
Gallery

ギャラリー

.....206

ギア設定資料集	.....32
メインギア設定画ギャラリー	.....106
艦艇設定資料集	.....146
短編小説「DARK SUMMER」	.....204
Image Photograph ～if～	.....234
トロネとセラフィータの試験に出る軍事用語	.....280
Main Staff of Xenogears	.....288
評論「作品はユーザーに何を求めようとしたのか」	.....290
用語インデックス	.....294
あとがき	.....302



Xenogears PERFECT WORKS ~the Best Thing~

デウス誕生からゲーム冒頭まで…  
「ゼノギアス」の歴史を  
史実と共に解説

「ゼノギアス」という作品は、1万年という長い歴史を持っている。たとえフェイたちの活躍する時間がわずかだとしても、ストーリーを形作る“基盤”は、この歴史に集約されていると言っても過言ではない。もちろんこれは劇中だけの史実であり、世界観を構築する“歴史”は1万5000年前から始まっている。ここでは、ゾハルが発見された時代の史実を紹介した上で、劇中の歴史を詳しく解説する。

# 人類が宇宙へ旅立つ以前… ひとつの物体が発見された

Before mankind set out for the universe...they accidentally found the origin of species.

第三ミレニアム期・初頭

西暦2001年……人類は未知の物体を発掘する

## パンスベルミア

宇田物理学者フレッド・ホイルが唱えた「生命の起源は宇宙にある」という学説がパンスベルミア説である。彗星にも有機物種が多数存在しているという事実が判明して以来、宇宙から生命が持ち込まれたという説が提出されてきた。

## ◆新説 生命はゾハルから誕生した?

約45億年前、広大な宇宙空間に地球という惑星が誕生した。この頃の地球はかなりの高熱を発生しており、二酸化炭素と水蒸気が主な大気成分であった。その後、地球の温度が徐々に冷え始めたことによって大気中の水蒸気が大雨となり、生命の源となる“海”が生まれる。そして約5億年後——現代から換算して約40億年前、地球最初の生命が誕生する…。ただ、「地球誕生から約5億年という最月で生命が出現した」という説には「早すぎる」という意見もあり、「何らかの形で生命の誕生が促進されたのではないか」という考え方が、隕石説、パンスベルミア説を生んだ要因であることは間違いないだろう。

さて、これらの学説を踏まえた上でゾハルが発見された地層を考えると、地球上に生命が誕生した時期と、ゾハルが地球上に存在していた時期がほぼ一致していることが明らかになる。ゾハルが直接「生命を作った」という乱暴な考え方もあるが、生命の誕生を「促進させた」という推測が、現時点では一番すっきり来るのだが…。ただ、ゾハルについての設定は劇中ではほとんど触れられておらず、ハッキリとした設定は言及することはできない。しかし、「ゼノギアス」の世界観の“核”となる存在であることは、上記の内容からも容易に予想できるであろう。

その際が、歴史上「最後に現れた救世主」の名で呼ばれていた時代。稀代の予言者の遺した言葉が記憶に終わり、人類が新たな1000年期を向かえた第三ミレニアム期初頭。西暦2001年。

ある一つの発見が世界を震動させた。

凡そ39億年前の地層から発見された謎状の“物体”が明らかに“人為的に創られた形”をしていたからである。やがてその“物体”には、ある研究機関によって一つの仮説が立てられ世界に対して公表された。

「地質年代が地球始原生命誕生の時期とも重なることから、

その“物体”こそが全ての生命の源、

“人為的”パンスベルミア（汎宇宙胚子）である」と……。

ある意味非常にロマンチックともとれるこの仮説を皮切りに、

“物体”の解析を巡る玉石混濁、諸説入り乱れる激論、

推論が関連学界を中心に吹き荒れた。

が、それらはどれも非常に曖昧としたものであり、

確たる論拠があるものは何一つとして存在しなかった。

乱立する諸仮説は“物体”が何であるのか？

という以前の問題——それが人為的な創造物であるのか、

単なる偶然の産物なのかといった疑いさえも解明することはなかったのである。

徒に迷走の度合いだけが深まっていく中、仮説はその立証を待たずして分化し、

闇雲な再生産だけを繰り返していった。

しかしそれら仮説の再生産も、ある計測結果をもって終焉を迎える事となる。

年代測定によって、“物体”が遂に150億年以上昔、

宇宙創世の刻から存在していた事実が判明したのである。

公表された計測結果は迷走をより深い迷宮へと迷い込ませていった。

“物体”が人為的な創造物でないとすれば、最早それは神の領域である。

結局“物体”は、それがかなりの磁気を帯びていたことから

便宜上「MAM——磁気異常物質（magnetic abnormal matter）」

という名だけを冠せられ、国際規模の解析、応用研究計画は、

予想的な問題もあって事実上凍結。

一部自発的研究者達の手にによって、細々と解析作業だけが継続された。

やがて“物体”は、その研究者の間で別の名を冠せられる事となる。

「ゾハル」という名を。

## 西暦

2001 全世界規模のプロジェクトとして宇宙移民計画が発動。15年後の移民開始を目標し、その管理運営組織として「総機院」を設立。年号をT.C. (Transcend Christ) と改め、それまでの1年、365日を1「豊満標準年」と定める。

## T. C. (Transcend Christ)

001 総機院設立から16年、人々はかねてよりの懸念——当初の予定からおよそ500度の異常率も示されていたが——異変に直面する母を8次地。その重功の支配から解き放たれ、移民船団を組織し宇宙の探検を自任し異常な、以後絶対的「無慈悲の地」[Lost Jerusalem] と呼ばれ不可侵区域とされる。（理由は不明となっているが、少なくとも惑星環境の測定ではないと思われる）

004 およそ2500年に及び放浪の旅を終る移民船団は、M24射手座新彗星団に居住可能な惑星を発見。遂に、この惑星を新たな約束の地「Neo Jerusalem」と命名し居住を開始する。

009 異星探検発見、「Neo Jerusalem」は異星探検隊の主張となる。移民管理組織「総機院」を異星探検隊を組織へと改組。現代を異星開拓。以後「Neo Jerusalem」を基拠とし、人類は更なる宇宙の探検を目指すことになる。

人類が初めて手に入れた地球以外の居住可能惑星ネバ・エルサレム。人類はこの惑星を拠点とし、さらなる発展を遂げていく。しかし、その発展は単なる科学的なものであり、精神的な「発展」を迎えることはなかった。そして勃発する大規模な戦い…。その産物として生まれるデウス…。重力から解放された人類は、新天地となる宇宙でも同じ過ちを繰り返していく。

4740

4744

4748

4752

4756

4760

## 年間戦争激化／デウスの暴走

T. C. (Transcend Christ)

第7ミレニアム期

- 4743 考古学研究者「6」の手によって、かつての「Lost Jerusalem」時代の遺物、「MAM（超常現象物質）」が「運乳船団」と呼ばれる、宙域を放浪する古代宗教信者らの船団に属する、博物館船団と思しき船の貨物室の中から発見される。
- 4744 凡そ5000年の時を経て、MAMの解析が再開。
- 4750 MAM解析の過程で事実変移論が生まれる。
- 4751 MAMを核とし、各種機関によってこれを統御、操作することで理論の実現を試みようとする計画「プロジェクトソハル」発動。
- 4752 宙域戦争激化。
- 4766 原因不明の事故によって「プロジェクトソハル」の行われていた惑星が消滅。宙域に漂うMAMのみが発見、回収される。

- 4766 統御システム「カドモニ」を得て、ソハル一役の完成をみる。尚、MAMに組み込まれているカドモニの中核である量子「ベルソナ」のその出自、開発経緯等についてはMAMと同じく不明となっている。同年、恒星間に亘る宙域戦争を継続させるべく、かねてより開発中であった、恒星間砲撃戦兵器システム「デウス」が完成。ソハルはその主動力炉として採用されることとなる。
- 4767 ソハルがデウスの主動力炉として採用されてから三月。両システムの連続実験が、NGC6744（註1）にある、Miktam 0 4 β 移民惑星（移民と併せて惑星改造中）の静止衛星軌道上に建設された工業衛星内で開始される。同年、連続実験中に原因不明の事故により両システムが暴走。暴走したデウスが周辺コロニー、及びMiktam 0 4 βへと侵襲。暴走後始まる被害が出る。デウスの機動的な機動力に脅威を感じた軍部は、多大な犠牲を払いデウスを強制的に活動停止を強要する。その後デウスを各コアと分離、封鎖。移住準備資金のみ、企業的所有する超大型恒星間航行機「エムドリッジ」を機動、搭載されたデウスは他の惑星へと移築される。尚、このエムドリッジにはこの移築過程での作業家、及び周辺コロニーの生存者約120万人が保護され乗組っていた。

フィラデルフィア地球科学博物館にて展示

### エムドリッジ

劇中に登場するさまざまな艦艇・建造物は、エムドリッジが墜落した際、この惑星へと運び込まれた。ここではエムドリッジに搭載されていた艦艇をはじめ、船体を構成する幾つかのブロックを紹介する。

#### 艦首ブロック パベル

エムドリッジほどの船体になると、各主要ブロックごとに自立航行可能な構造となっている。その1つが艦首ブロック「パベル」で、劇中に登場する「ベルタウアー」がこれにあたる。また、艦首ブロックには大規模なプラント用H.V.が搭載されており、シェバトを構築する中央ブロックとなった。

#### 中央ブロック マハノン

エムドリッジ全体を統括するコンピュータ「ラシエル」が収納されているブロック。艦首ブロック「パベル」同様、自立航行機能により戦隊を築き立てている。ラシエルには、異星文明の兵器・生体情報を始め、デウスに関する資料も記憶されていた。そのため、これらの情報がどれに属していることが判別できなかった。また、データによってマハノンの行き先をできないようにした。



プレアスター型機動推進炉  
エクスカリバー(No.1)

プレアスター型機動推進炉  
エクスカリバー(No.2)

強襲補給艦  
ユグドラシルIV

強制的に起動停止状態にされたデウスは、コア毎に分解され、エムドリッジに搭載されている。オーブニングムービー中、オペレーターが選択する「ルビ1」とは、生体艦隊カドモニのメインフレーム（主素子ヘルソナ）の呼称。オメガ1は、デウス本体を指している。

エムドリッジ墜落後、シェバトによって発露、管理が施された。500年前の大戦でソフィアが乗っ取り、メルク1にて稼動をかけた艦艇は、戦艦に次ぐ攻撃力を持つ。

同じくシェバトによって発露、修繕が施された。劇中ではユグドラシルの「新」となった。ちなみに、エクスカリバー以外にも相当数の戦艦が搭載されている。

強襲補給艦となるユグドラシルは、宇宙空間に存在する多種多様な攻撃目標（戦艦「コロニー」等）に対応するため、変形機能も搭載されている。

最新航行を目的とした大型船は、小規模な国家を形成していると言っても過言ではない。そのために民間船と区別もそれなりの準備は整っている。もちろんデウス移送途中、軍艦は大幅にアップしている。

## デウスの抵抗 / 自己修復プログラムの起動

原初

- 4767 活動停止状態にされ、移送途中のデウスが突如起動。デウスから分離され封印されていたゾルは、エルドリッジのメインフレーム「人工電脳ラジエ」をハッキング、占領、空間転移モードを起動させ、エルドリッジごと「本星」への転移を企図する。一時的にエルドリッジ艦長の任に就いていた技術研究本部(技本) 所蔵、シグゾシ・イノウエ遺兵特務大佐は、エルドリッジの放棄を決定するも、船体そのものの破壊プログラムはデウスの制御下により、その使用は不可能であった。そこで初期目標を転換してのSpinal Shaft結合ボルトの破壊が実行される(註2)。このSpinal Shaft分離(註3)は、エルドリッジを空間転移させない場に行うと船体の損ともされ、事実、Spinal Shaftを失い一時的にその航行機能とメスバランズを失ったエルドリッジは、その後続く感震の重力に崩壊し、大気圏へと突入している。エルドリッジ船体は重力の影響により分解を開始。後どのプログラムが大気との摩擦熱で消滅、または地表との衝突によって熱エネルギーへと変わっていく中、緊急用自立航行機能を持った一部プログラムの地殻変換の軍事を継承。完全消滅を免れるが、生存者の有無は不明。デウス本体を格納する中央船体、大洋の真ん中へ落着き、高度へと沈む。ゾルは本体、移送直前で極点付近へと到着。その直前、ゾル本体から制御システムであるカドモニが分離。大気圏の海岸線へと軌道降を果たす。
- 0000 中核要素ゾルソナの基特プログラム「Elohayim」から「System HAWWA」が起動。この感震で始まる知的生命体が発生する。「System HAWWA」はカドモニの構成部品「アムニス」からヒトの胎嚢となるカインと12人のガゼルを生成。その管理者として「System HAWWA」からエレハイムとミアンが分化。激大なデウス(正確にはゾル)のシステムの異常制御が開始される。エルドリッジ唯一(と推定される)の地を管理する少年アベル(当時7歳)分化後のエレハイムと出会う。カインら。カドモニの機能をj使用し、多量性分化種(ヒト)の“完結”も量産。ヒトと呼ばれる生命体は一時異常暴発的に増えていくが、やがて爆発の曲率は緩やかとなる。
- 0010 人々の間に異人神としてカイン信仰が生まれる。アベルはその信仰に反発。アベルの思想がカインの暗殺となる。
- 0011 カイン、異分子であるアベルの抹殺を計略。エレハイム、アベルの身代わりとなって死亡する。ミアンはこれを静観する。

4764

4768

0000

0004

0008

0012

## エルドリッジ Eldridge

民間船となるエルドリッジは、フィラデルフィア船と呼ばれる恒星艦航行船の2番艦。船体内側にコロニーを格納することもできる。オープニング中、艦窓から見える船がそれにあたる。またエルドリッジは、デウス移送のため、軍によって一時的に徴発されている。そのためブリッジ乗員の8割は軍人となっている。

常備重量  
最大幅  
標準開発

270トン  
42キロメートル  
100キロメートル

## 年表補足

註1) 記されている目録の数字はハップル河川分類によるものである。次のMikamtaは、恒星艦の呼称を表し、後二桁はその母艦が第四母艦の艦隊であることを表している。第五母艦上の艦隊の場合には更にS00と付記される。最後のβは恒星艦改造等級β級の意味で、多少の大気、地熱(または海洋)改造が必要な艦隊のこと。また、この母艦は艦隊ではなく、艦隊支配レベルに即じて、中では、等級表示はへんとしてかかると、実際の艦隊改造が可能な等級β級から、それ以下の艦隊は隊員が入れ替えが多い。つまりこの場合Mikamta母艦系にある第4母艦の艦隊で、前在艦隊改造等級β級にある艦隊。一という意味となる。

註2) Spinal Shaft分離機能その本来の用途は、大規模モジュールの解体ともいえるエルドリッジ船体の各部位ごとの分離を簡便化し、運用用途に合わせたモジュール修繕を行うためのものである。

註3) 船体制御の約9割を掌握していたデウスに理由のつととして、船体の破壊が実行されたことと有り得ない。結合ボルトは、デウスによる支配が離れた事が見られる。

## 一万年前の宇宙

人類が母なる大地(地球)を巣立ってから約5000年後——宇宙には複数の星間国家が立ち、一大銀河連邦を形成していた。それらは「極楽院」と呼ばれる中央統合組織によってまとめられているが、辺境での小競り合い、民族紛争、宙域海賊による略奪等は比較的日常的の出来事として起っている。その最たるものが、星間戦争となるわけである。

また、ちょうどこの頃、行方不明となっていたMAMが、古代宗教信者の船より発見される。これが何を意味するのか……後世の歴史家により判断されることとなるが、およそ5000年の時を経て、MAMの解析がスタートする。そしてMAMを解析する過程で、ゾルの事象変移理論やカドモニ……後のデウスが誕生する。しかし、当時の科学者たちは、それを完全にコントロールできなかった。

## デウスが目指した本星とは……

オープニングムービー中、ラジエルを占拠したデウスは、空間転移モードを起動させ、エルドリッジごと「本星」への転移を企てる。この「本星」とは、この時代の主星ネオ・エルサレムではなく、ロスト・エルサレム……つまり地球のことを指している。

デウスが地球に進路を取った経緯については、劇中では明らかにされていない。しかしロスト・エルサレムが“神聖な星”として、この時代の人類に認知されていることは間違いない。それは人類が宇宙へと旅立ったT.C.0016年……地球が“禁忌の地”として、不可侵宙域に指定されたことが始まりと言える。なぜ地球が不可侵宙域に指定されたのかは分からないが、少なくとも惑星環境の激変ではないと思われる。地球は“何から秘密”が隠されているのではないだろうか。



## 波動存在に影響された デウスの自己修復プログラム

エルドリッジの自爆・墜落によって倒れたデウスは、自分の身体を修復するために、「部品となるヒト」を量産する。そして求める一歩をべき戦いに向けての完全復活。しかしその復活の真意には、三次元に降臨した「波動存在の意志」が組み込まれていた。

### ■ ミアン・ハッワーが分化した意図

ミアン・ハッワーがなぜ分化したのか？ この理由が一つ分かります。それは、デウスの自己修復プログラムに「波動存在の意志」が組み込まれているからである。波動存在の意志とは、アベルとの接触によって誕生したオリジナルエレハイムのことで、人工電脳カドモニを構成する主素子ペルソナが分化した姿でもある。エレハイムが波動存在とアベルによって定義づけられた存在であるにしろ、やはり実体を構成する生体はデウスによって支配されている。オリジナルエレハイムは、デウス側でもあり波動存在側でもあるのだ。これを裏付けるものとして、オープニングムービー中に登場するエクソン置換という言葉がある。これは、オリジナルエレハイムがミアン・ハッワーへと変容する状態を指し、デウスが起動していることを意味する。簡単に言うと、デウスが「オン」になっている状態をミアンと呼び、「オフ」になっている状態をエレハイムと呼ぶ。

さて、ミアン・ハッワーはヒトの始祖となるカインらを生み出した後、エレハイムとミアンに分化を果たしている。これはアベルの回帰願望を感じた波動存在が、「母親としての意志」を備えたことが関係している。つまり、ミアン・ハッワーが分化しエレハイムを創ったのは、接触者アベルに対する「母親」の役割を果たすためである。波動存在が降臨しなければ、ミアン・ハッワーは分化する必要がなかったのではないだろうか。

### ■ 復活に必要なファクター

生体兵器となるデウスが復活するためには、生体部品を補うヒトの存在が必要であった。しかし、ただヒトを生成するだけでは、完全なる復活を成し得ることはできない。ヒト自体の「質」も要求されたのだ。また、カドモニの構成部品となるアニメとアニムス…。そして主素子ペルソナも、デウスの復活には欠かせないファクター。ここでは、デウス復活に必要なすべてのファクターを、個々に解説していく。

### factor 1 部品となるヒト

多様な分化種と呼ばれるヒトは、外部からの影響や環境の変化により、「特異的な形態と機能」を身に付けることができる。ある意味ヒトは、変革することを運命づけられた生命体なのだ。その変革を人工的に行う手段が、ガゼル法院たちが押し進めるM（マラーク）計画。メルカバ本体の構造材、及びアィオンとなるヒトを創り出すことを主目的としている。また、変革を促す手段として、リセットという行為も行っている（ゼボイム時は核による変革を求めた）。ただここでちょっとした疑問が生じてくる。それは、デウスの部品となる生命体が「ヒトである必然性があったのか」ということである。しかしこれには腹とした理由が存在している。それは、「来るべき戦いに備えた実験体」として、ヒト型を形成する生命体を生成したのだ。つまり、完全なる復活を果たした後、敵性勢力との戦いを「ヒトを使ってシミュレート」していたのだ。それを証明する事実として、500年前のミアンはラカンをソハルに接触させ、ディアポロス軍団を復活させている。ディアポロス軍団とは、デウスの初期型機動補完群の1つ。ミアンはディアポロス軍団とヒトとを戦わせることにより、その能力的な相違をテストしていたのだ。

### 連結実験中の自己

デウスとソハルの連結実験中、高次元の存在である波動存在が降臨した。そしてその時、偶然にも1人の少年が波動存在との接触を果たす。この接触が後の「デウスの自己修復プログラム」に大きな影響を及ぼす。

### 波動存在 (高次元)

肉体を持たない高次元の存在。我々には知覚することのできない「波」のようなもの。宇宙が誕生する以前、すべては「波動存在が存在する次元」において1つであった。ソハルの事象変移によって次元間の境目がなくなり、三次元に降臨した。

重の中でもトップシークレットとなる連結実験に、「偶然」立ち会った謎の少年。波動存在との接触により、不思議な力を身に付けることとなる。

波動存在サイド  
デウスサイド

恒星間戦略統合兵器  
デウス

連結

事象変移機関  
ソハル

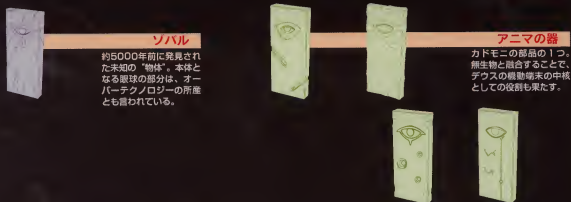
生体電脳  
カドモニ  
オリジナル  
エレハイム

事象変移機関として開発されたソハルにより、デウスが起動するのを試す実験。ソハルは事象の変移により、無限のエネルギーを創り出すため、無機物に似せた有機体とも呼ばれる。

接触

アベル

デウスとソハルの連結実験中、偶然その場に居合わせたアベルと、ソハルに降臨した波動存在との接触によって誕生した女性。劇中では、「アベルの回帰願望を感じた波動存在が、母親としての意志を備え、エレハイムを生成した」となっている。…が、真実はもっと深いところにあるようだ。



## factor 2 アニマとアニムス

アニマは、生体電脳カドモニを構成する生体素子の呼称。デウス復活には欠かせない重要なファクターの一つでもある。しかしそのアニマは、エルドリッジが自願・墜落する際、各地へと散らばり行方不明となる。ガゼル法院たちは躍起になって、アニマの行方を探すが、落ちた場所が特定できないため、現在に至るまで探し続けることとなる。

アニムスはミアン・ハッワーの手により、最初の人(カインら)として形態を変化させられる。アニムスをヒト型の生体にしたのは、デウスを復活させるための実験部隊を必要としたから。アニムス原体となるカインら13人のガゼルは、以後1万年の間、デウスの構成部品となるアニマの器を探索。デウスの部品となるヒトを生成し、管理していくこととなる。

## factor 3 エレハイムとミアン

生体電脳カドモニの主素子となるペルソナは、ソハルを制御するためには欠かせない部品。しかし、デウスの復活を実行するために、オリジナルエレハイムはミアン・ハッワーとなり、ガゼルたちを生成する必要があった。その後ミアン・ハッワーは、生体素子維持プラントに戻り分化。エレハイムは母として、ミアンは兵器として、歴史の裏舞台で暗躍していく。基本的には、カインを含めた13人のアニムス原体を管理していくこととなり、復活の日に、エレハイムが「最後のミアン」に覚醒することで、デウスとの統合を果たすようプログラムされている。

## 5章 デウスの求める復活

恒星間戦隊統合兵器として割り出されたデウスは、敵性勢力を殲滅させるようにプログラムされていた。しかし、連結実験中の暴走により、味方陣営に対する破壊を開始してしまう。その報告を受けた軍は、多大な犠牲を払いデウスを強制的に活動停止状態にした。この後デウスは暴走事故の原因調査の為、別の星系へと移送されるが、その途中で、劇中の舞台となる惑星に墜落してしまう。やがて惑星へと墜落したデウスは、一万年の歳月を費やした、完全なる復活計画を開始するのである。この、一万年という時間の流れは、人にとっては永遠とも思える程遅大なものであるが、兵器であるデウスにとってはほんの瞬の事であったのかもしれない。しかし、疑問は残る。それは、復活の後、依然として敵性勢力が存在している可能性があるのだろうか？という事である。場合によっては敵対文明そのものが滅亡している可能性も考えられる。この復活計画が、単に兵器としての存在意義——敵性勢力の消滅という目的のみにとどまるならば、非常にコストに合わない計画であろうことは明白である。この事から、デウスの復活計画が、単なる敵対勢力の消滅ではなく、もっと別の目的であった可能性が推察される。移送途中のデウスが、数多く存在する星団連邦の惑星の中から、敵えて母星への転移を企図していることから、それは裏付けられる。デウスの完全なる復活とは、たとえそれが、どんなに時間を費やしてもであったとしても、必ず「果たさなければならぬ」ものであったのではないだろうか。

## 修復プログラムの発動

エルドリッジが墜落する際、地表との衝突により消滅を免れないと判断したデウスは、ソハルからカドモニを分離させた。軟着陸を果たしたカドモニからは、ミアン・ハッワーという女性が目覚め、ヒトの始祖となるカインらを生成する。そして、来るべき復活の日に備え、海底の奥底で長き眠りにつく。

## アベル

エルドリッジ墜落時の、唯一の生き残り。波動存在の意思によってデウス破壊を運命づけられる。

## アニマの器

生体電脳カドモニを構成する生体素子の一つ。エルドリッジが墜落した時に、行方不明となる。

## 覚醒

## ミアン・ハッワー

## 生成

## 分化

## 上体

## 下体

## エレハイム (エリィ)

## ミアン (MOOOO)

カインらを生成したミアン・ハッワーは、生体素子維持プラント内に戻り、自分の分身となるエレハイムとミアンを生成する。

## アニムス原体

## 生成

## アニムス

カドモニの生体素子「アニムス」から生成したヒトの始祖。その後、デウスの部品となるべくヒトを産産していく。

カインらによって産まれたヒトは、多様性分化種と呼ばれる。カドモニによって生成され、以後進化していく。

## 天帝カイン

## ガゼル法院(12人)



サイエンスによって造られたヒトは、知能レベルのピークに達し、繁栄の時を迎えていた。しかし、遺伝子に大きな欠陥を持つこの時代のヒトは、平均寿命が極めて短いという悩みを抱えている。刻の管理者となるミアンは、この時代のヒトがデウスの部品としては欠陥であると判断。放射能等によるヒトの突然変異を期待し、核戦争勃発の下準備を開始した…

6050

6051

6056

6059

6062

6065

6068

6071

## ナノテクノロジーへの期待／ミアンの陰謀

創始歴

ゼボイム文明

6053 双子の姉妹がミアンとして完結 (MO611とMO612)。

6055 キム誕生。エレハイム誕生。

6071 キムは連邦大学、医学部へ入学。

6074 学部編入試験を受け、理学部生化学科へ編入。分子機械の研究を始める。同年、エレハイムは連邦医師局に着任して勤務。

6075 キムは、院へ進学。二年修士号取得。

6077 キムは、学生時代からの研究テーマであった「分子機械による遺伝子再構築の方法」を論文として学会に発表。その具体的プランとして、層形分子機械で構成される群体疑似生命の創造を提唱。しかし、この提唱は、神への冒瀆、常軌を逸した異端であると見做された学会はキムを追放する。同年、学会から追放されたキムは、分子機械研究を諦め、医学部へ再編入。再び医者への道を選ず。

6078 ミアンは、この時代のヒトがデウスの部品として欠陥品であると判断。施設との合議の結果その処分を決定。ゼボイムの国家元首の御近として全面核戦争への下準備を始める。

6079 キム、連邦医師局医師に。同病院にてエレハイムと出会う。

6081 反政府組織ラヴィーネによる中央電源施設破壊事件。このテロ行為によって、首都への電力供給の30%が停止。連邦医師局も停電に見舞われ、不幸にもそれに自家発電装置の故障が重なり、キムが働いていた少女の命が失われてしまう。同年、ミアンはキムの研究論文に因りたれた可能性に惹きつけ、ヒト変化の手段を模索したミアンは、医師局の一強固であるキムに接触し、スポンサーとして研究施設の提供を申し出る。ミアンの申し出を受けたキムは、連邦医師局の医師をする傍ら、再び自己機械の研究開発に着手する。同年、反政府組織ラヴィーネもキムの論文を入手。論文に兵器転用の危険性が承知されていたこともあり、キムへの接触を図る。

### 滅びゆく種

第三期アーネンエルベ種となるこの時代のヒトは、種としての終わりを迎えようとしていた。先天的な遺伝子障害が蔓延したことに。子孫を残せない者たちが増え始めたのである。もともと短命種（平均寿命30余年）だったこの時代のヒトは、この事実に絶望し、命をつむげない…滅びるだけの人生にいきどおりを感じていた。

刻の管理者となるミアンは、このような状況を踏まえ、この時代のヒトが欠陥品であると判断。ガゼルたちとの合議の結果、全面核戦争によるヒトのリセットを決定する。この時代のヒトが第三期アーネンエルベ種と呼ばれる理由は、こういったヒトのリセットを、過去に2回も行っているからである。キムは、ミアンたちの意思を知り得ぬまま、人類の未来を託しナノテクノロジーを研究する。

### 利用されたナノテクノロジー

キムの提唱するナノテクノロジーは、障害のあるDNA情報を取り除き、正しい情報を機械が補うというもの。極論をいえば、ヒトのDNAを思うがままに操作できる…究極のテクノロジーであった。当時の学者たちは、キムの研究論文を検証したものの、「神への冒瀆、常軌を逸した異端である」と判断。キムはなし崩し的に学会から追放される。その後キムは、医学部に再編入。ナノテクノロジー自体、お蔵入りになるかと思われた…。

創始歴6081年、偶然にもキムの研究論文を手に入れたミアンは、新たなヒトの変革を期待し、キムに研究施設を提供する。しかし、ミアンの求めるヒトの変革は、キムが求める未来とはまったく異なるものだった。後にはキムは、そのことに気づき、反政府組織ラヴィーネと接触するようになる。

### ゼボイムの崩壊までとその後

この当時のミアンは、国家元首の御近として、裏で世界を操作していた。他国との関係は徐々に悪化し、大規模な戦争が勃発するのにも時間の問題であった。それを阻止しようと政府軍に抵抗しているのが、反政府組織ラヴィーネである。ミアンの正体に気付いたキムは、ラヴィーネ達とは違う「独自の戦い」を決意するが、その直後、政府軍の研究施設への侵襲によってエリィを失ってしまう。その後キムは、エメラダを封印し、姿を消している。そして同年、全面核戦争が勃発——シエルトラ内へ連れた一団のヒト以外、すべて死滅することとなる。ちなみに、核戦争勃発後、大規模なプレート移動が各地で起きている。ゼボイム文明が海底に沈んでいるのはそのためで、約4000年もの間、人類の前から姿を消すことになる。

創始歴

## エメラダ創造

ゼボイム文明

- 6087 ラヴィーネは、キムを自らの組織に取り込もうと図得するが、キムはこれを断絶。臨し合いは平行線に終わる。以降もラヴィーネは執拗にキムへの接近を続ける。同年末、惑星界の目にエメラダ創造。
- 6083 スポンサーであるミアンの正体とその目的に気づいたキムは、エメラダをラヴィーネの用意した研究施設へと移送。ミアンによって動かされた軍部はキムの研究を奪取するため、特殊部隊を施設へ差し向ける。施設は制圧されるが、エメライムの機性によって制圧部隊は壊滅。キムは、施設ごとエメラダを永久封印し、姿を消す。全面戦争勃発。直接破壊、放射線放射線、B C兵器の影響によって、僅か一年の間に全人口の90%以上が失われる。
- 6084 成層圏高度まで舞い上がった粉塵によって秋の冬到来。破壊された地上の遺伝子研究施設からは、生き残った実験動物が逃走。チュチュに代表されるヒト源種の母体はこの頃誕生する。

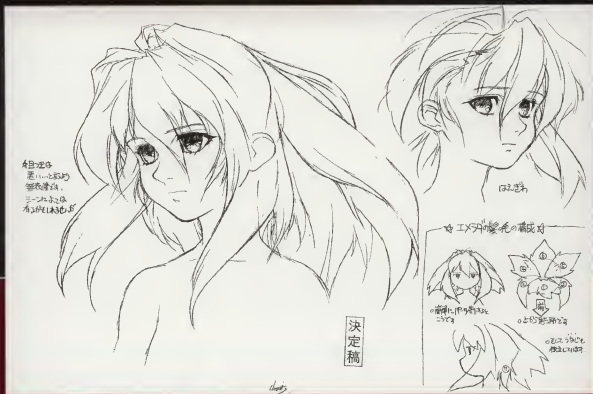
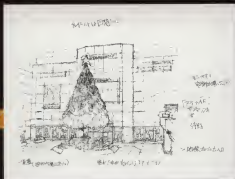
6074

6077

6080

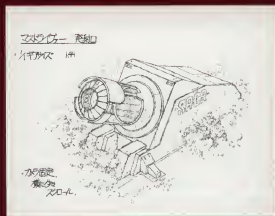
6083

6086



## ゼボイム文明の遺産マストライバー

マストライバーとは、磁力同士の吸引力と反発力を利用・応用した物体射出装置のこと。リニアモーターカーもその一種となる。ゼボイム時代はこのマストライバーを、ミサイルを放射させるための手段として用いていた。もともとマストライバーは、地上にある物資を宇宙空間へと運ぶために発案された技術だが、軍によって戦争の道具として利用されている。劇中では、トーラの発明したナノアセンブラーを放出するために、マストライバー施設が登場した。



## 造られしヒトが初めて起こす始祖への反乱

The artificial human beings started rebellion against the gods, it happens about 500 years ago.

### 真実

「私を殺した貴族の？」

自らに斧を背ざんと立ち尽くす男を前にして、少女は云った。  
 情態に乏しいその言葉を、己と世界とを隔絶した者だけが放つ特有の色。  
 黒彩色<モクローム>の少女。

対する男は、緋に染まっていた。

手に掛けた海苔着染の返り血によって染まっていた。

緋色の男は、少女の胸に広がる代わりに、黒色で手にした長剣を振り廻す。

「——そう、ありがとう」

男の腹に変わりか無い事を見取ったのか、そう云って少女は嬌然と微笑んだ。

その一瞬だけ少女は彩られる。

陰翳と欺瞞に溢れたこの常世の世で、斯くも無垢で輝かしい笑顔があるものか——

そう男は思う。

エレハイムとカレルレンの出逢いであった。

(未収録脚本より抜粋)

約800年前、ヒトの進化が最終段階であると判断したカインらは、選民国家ソラリスを建国する。今まで陰から地上を支配してきた彼らが、直接支配に乗り出したのである。これに対し地上は、反ソラリス同盟を結成。ヒトの尊厳を守るため、全面対決を決意する。しかしこの団結は、権力欲に取り付かれた見せかけものだった。そしてヒトは、忘れられない傷跡を残す…。

9080

9180

9140

9170

9200

9230

9260

## ソラリス建国／エレハイム誕生

創始経

ニサン教の誕生

9088 開祖アドリエルによってニサン教が興られる。

9164 カインら、ヒトが最終段階であると判断。ソラリスを建国する。

9226 バベルの塔を拠点に、シェバトが建国される。

9301 現在のアヴェ・ケスレブの国境付近に、ニムロドが建国される。

9440 クセル・ラオディキア、第5代ニムロド国王に、ラオディキア王即位。

9453 ニサン教、クセル・ラオディキアによりニムロドの公教として認知される。

9457 ペヌエル教、ニサン修公会士の教団を受け継ぐ。

9458 ペヌエル修道院設立

9465 カレルレン私生児として生を受ける。同年、母エルザル死去。

9469 ロニ・ファティマ、レネ・ファティマ生まれる。

9475 ラカン、イグニス東端（現ラハン地区）に生まれる。同年エレハイム、アシェラ修公会士会の三人姉妹の次女として生まれる。

9481 ラカン、両親と死別。

9482 エレハイム、ペヌエル修公会の養女に。同年、ペヌエル修道院に入る。

9483 病氣療養の為、イグニス東端に移転されたアシェラ修道院に入る。同年、ラカンとエレハイム出逢う。エレハイム、再びペヌエル修道院へ。ラカンは別れしな一枚のエレハイムのスケッチを手渡す。ソフィアと改名。

9486 シェバトの第三皇女としてゼファアが生まれる。

### ニサン教の起こり

ごく僅かの人だけがエーテル能力を行使していた時代、ニサン教の開祖となるアドリエルは、秘希なエーテル能力を身に付けていた。その不思議な力に魅せられた人たちは、アドリエルを“神の使い”と崇め、日に日に信者の数は増えていく。もともとニサン教は、アドリエルの住んでいた土地に伝わる“教え”であり、普遍宗教には成り得ないものだった。しかし、アドリエルの持つエーテル能力は、その“教え”を普遍宗教へと発展させる。アドリエル死後、後継者として“エーテル能力の高い女性”が選ばれるようになったのも、アドリエルがエーテル能力の高い教母だったことが始まりとされている。フェイたちの時代にあるニサン正教は、ソフィアが教母となった時点で教えの変更がなされており、当時のニサン教とは教えが異なる。

### ニムロドとニサン教

約600年前、多数の小国家が乱立するこの時代に、ニムロドという国が建国された。建国当初は比較的小規模な国として認知されていたが、徐々にその勢力を拡大。第5代ニムロド国王にクセル・ラオディキアが即位した頃には、シェバトに次ぐ大国へと成長を遂げていた。しかし、政情的にはまだまだ混沌としていたこの時代で、揺るぎない権力を求めたクセル大帝は、当時盛んだったニサン教に着目。周辺諸国への覇権も含めた帝国政策の一環としてニサン教を公教と認める。公教として認知された当初のニサン教は、クセル大帝の援助を受け、飛躍的な発展を迎える。しかし、クセル大帝の目的が“ニサン教の政治的利用”であると知った教団側は、クセル大帝に反発。やがてこの確執は、ペヌエル修道院襲撃事件を生むこととなる。

### ソフィアとペヌエル修道院

アシェラ修公会士会の次女として生まれたエリイは、7歳になってすぐ、ペヌエル修公会の養女として迎えられる。幼い頃からエーテル能力に長けていたエリイは、教母候補としてペヌエル修道院に身を置くこととなった。しかし、生まれつき病弱だったエリイは、間もなくして病状が悪化。治療のため、イグニス東端に移転したアシェラ修道院へ帰郷する。そこでエリイは、ラカンとの出逢いを迎えることとなるが、ほんの数か月余りでペヌエル修道院に戻ることとなる。それから5年後、クセル大帝によるペヌエル及びソフィア暗殺計画が実行される（ペヌエル修道院襲撃事件）。この事件の実行犯の一人であったカレルレンは、ペヌエル殺害には成功するものの、ソフィアを殺害することができず、約7年の同行方不明となる。

創始歴

## ソラリス戦役勃発／ソフィア死亡

500年前の大戦

9496	ベスエル修道院襲撃事件。ソフィアとカレルレン出陣。ソフィア19歳。同年ニサン襲撃。	9496	ラカン、ソフィアとアシェラ修道院にて再会。同年、シェバトを中心とした地上諸国による反ソラリス同盟結成。ソラリス戦役が勃発する。
9490	ラオディキア王領瓦解。ケセル・ラオディキア離脱。ニサン公教会衰退。	9497	戦役の影響によって、各地で叛乱風の暴民が生まれる。暴民はニサンへ、ラカン、地上軍を相手に虐殺をしていた叛徒の領領口ニ、レネと出会う。
9493	叛徒を離れたラカンは、訪れた地で、ソラリスの関与する政変騒動に巻き込まれ、そこでカレルレンと出会う。この時、既にカレルレンはソフィアと行動を共にしていたと思われるが、ラカンはソフィアと再会を果たさず終わっている。	9498	暴民の流入によって、困窮するも地上での影響力を増したニサンに引かれ、シェバト長老会議は第三皇女ゼファーを大使として遣わす。ニサン、反ソラリス同盟へと組み込まれ戦乱の渦中へ。同年、ソラリスは地上各地にインテリゲンシス手入を派遣。ミアンと法皇の権威顕彰化。同年末、ラカン、カレルレンの捕縛で、ソフィアの再帰面を描く。
9495	7年の歳月を経て、教団総帥ソフィアがニサン公教会会士達の前に姿を現す。旧ベスエル会士の提督により、ソフィア、教母となる。ソフィア20歳。教団名をニサン正教と改め、組織、教義の改革が行われる。ジークリンダ教母補佐官に。同年、僧兵隊設立。カレルレン僧兵長に。	9500	ラカンを、アニメの経緯探へ。その過程でラカンは、ゾハルの存在を知る。アニメの結を得た4人のガゼル法皇は地上諸国を蹂躞するも、ラカンらによって倒される。ガゼル法皇、シェバト長老会議と密約を交わす。イグニス防衛戦にてソフィア死亡。享年28歳。ミアン、シェバトの捕縛となる。

90 9320 9350 9380 9410 9440 9470 9500

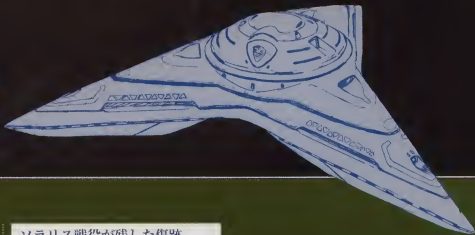


エクスカリバー — Excalibur

ソラリスが製造したメルカバーに對抗するため、シェバトによって発掘・修理が施された遠洋艦。かたりのオートマチック化がなされており、操縦者が1人いるだけで、ある程度の作戦行動が可能となっている。

メルカバ — Merkabah

500年前がデウス復活の時と判断したガゼル法皇たちは、デウスの同盟となるメルカバーを建造（ミアンは明確な相手である反対した）。大戦中期に完成したメルカバーは、シェバトとニサンにかなり打撃を与えた。



## ソラリス戦役が残した傷跡

創始歴9496年、ソラリスの地上支配に反発する地上の人々は、シェバトを中心とした反ソラリス同盟を結成。その数日後、ソラリス戦役が勃発する。結局この戦いは、勝敗のつかないままに終戦を迎えるが、多くの人々の目的は単なる地上支配であり、その陰害と成り得るソラリスは邪魔な存在であった。そんな折り、地上の人々の間で反ソラリスに対する気運が高まりをみせる。シェバトはそれに乗じて反ソラリス同盟を結成、邪魔者となるソラリスを排除しようとした。が、結果的にソラリスの軍事力に脅威を感じた長老たち

は、内々で進行していた密約を交わし、同盟軍を裏切るのである。

しかし、内情が不安定だったのは地上軍だけではなく、ソラリス側も権力者同士による確執が生まれていた。この当時ガゼル法皇たちは、デウスの部品…正確に言うところの器と融合し、デウスの起動機末兵器になるために躍起になっていた。しかし、時のミアンは、エーテル能力を身に付けたヒトの可能性に期待。エーテル能力を持たないガゼル法皇たちよりも、ヒトとアニメの器を融合させた強力な兵器を望むようになる。これによりガゼル法皇たちは、ミアンの存在が邪魔となり、シェバトの長老たちと接触。地上の半分をシェバトに譲る代わりに、ミアンのカーボナイト凍結を要求する。また、その条件の中にはソフィアの引き渡しも含まれていた。

### 第3 勢力の台頭がヒト同士の戦いに終止符を打つ

The artificial human beings started to fight against the gods, it happens about 500 years ago

イグニス戦役の末期——デウスの初期型機動端末兵器ディアボロスが機動…全人口の96%が死滅した。いわゆる「崩壊の日」と呼ばれるこの惨劇は、ロニ・ファティマたちの活躍により一応の決着をみる。しかし、ミアンの計画は、ヒトを新たな変革へと導いていくことになる。それはヒトの運命をどう変えるものなのか…現時点では誰も知る由もなかった。

9500 9530 9560 9590 9620 9650 9680 9710

創始歴

## ディアボロス軍団の出現／カレルレンの暗躍

崩壊の日

9501	ロニ、イグニス戦乱からエルドリッジに搭載されていた風船（機・ユクトラシル4）を発見。機室に潜すため、改修作業を機室の仲間へ命ずる。ラカン、シェバトに頼らわれていたミアンを解放。ソハルを求めベツレヘムへ。同年、ラカン、ソハルと接触。不完全接触はグラフを生み出す。グラフとなったラカンは、ディアボロス（デウス初期型機動端末）を目撃させ、地上を破壊し尽くす。この破壊によって全人口の96%が失われる。ロニら残された人々は、その威力を結集させディアボロスに抗戦。その中核となっていたオリジナルヴェルトルを起動停止させることによって、早くも滅亡を免れる。この戦いで、死を逃ったレネ・ファティマが死亡する。その後、グラフとなったラカンは行方不明となる。	9506	カレルレン、天啓カインと接触。法廷のデータを再構築し、SOL-9000に移住する。
9502	崩壊の日を免れた人々によってニサンが再興される。同年、ニサン正教義団幹部ジーウリンデは、レネ・ファティマの忘れ形見イソルデを救出。後にイソルデはニサン正教義団二代教母となる。	9510	ロニ・ファティマ、アヴェエ連面。同年、人知れずラカン死亡。場の残存思念のみが遺り、グラフとなって人の精神を転移していく。
9505	ゼファー、三賢者によってシェバト再興。	9511	カレルレン、シェバトに参訪。ゼファー以下、数名の重鎮たちに延命処置を施す。同年、水面下の支配を画策したソラリスは、地上に「教会」組織を設置する。
		9513	キスレブ襲撃。 . . .
		9698	ソラリスによる第1次シェバト象徴作戦開始。別動隊のカレルレンによって場上人（ラムス）にリミッター設置が後される。
		9701	ソラリスによる第2次シェバト象徴作戦開始。

### ディアボロスを復活させた理由

ミアンにとってのデウス復活は単なる通過点に過ぎない。それは、復活後に想定される来るべき戦い…つまり、宇宙空間に存在する敵性勢力の殲滅こそが“真の目的”となるからである。ガゼル法院たちも“真の目的”については理解していたものの、単純にデウス（神）との一体化を求めており、ミアンのような深い考えを持っていなかった。そこでミアンは、“完全なるデウスの復活”を求め、ディアボロス軍団を復活させる。

当時ミアンは、ラカンやソフィア、ロニたちが持つエーテル能力に強い関心を抱いていた。それは、デウスの初期型機動端末群ディアボロスが、エーテル能力を持っていることが最大の要因となっている。もし、ディアボロスのような機動端末兵器にエーテル能力が備わったら…より完璧な復活を果たせるの

では…。そう考えたミアンは、もう一度ヒトの変革を求め、ディアボロスによるヒトのリセットを実行する。結果、エーテル能力の高い強靱なヒトのみが生き残り、デウスの部品となるヒトは、最終段階の進化を迎える。

また、ディアボロスを復活させた理由ももう一つある。それは、来るべき戦いに備えてのシミュレーションを、ディアボロスによって行っていたのである。ディアボロスとは、デウスの初期型機動端末群で、遥か1万年以前に開発された。この兵器が、復活後の戦いに適用するのかというテストも兼ねていた。またこの頃、神との一体化を求めているガゼル法院たちは、ゲーティアの小鍵を発動させようとしていた。ディアボロスが地上だけではなく、ソラリスにも攻撃を加えたのは、小鍵の発動を食い止める意味も含まれていた。

### 用語解説

【ゲーティアの小鍵】 ヒトは最初の神から、デウスの部品として生まれ変わるべく、通信子操作が施されてきた（MIB計画）。通信子操作が行われた人々は、魂体人種「スファラディー」と呼ばれ、メルカバ一本体や魂体眼目顔になることを宿命づけられている。ゲーティアの小鍵は、デウスの構成部品として創られたヒトを、本来の姿（部品）に還元するための発動キー。デウスが復活するその日に使用することが定められている。



## イグニス戦役勃発／乱立する人間関係

創始歴

福音の劫

- 9715 イグニス戦役勃発。キスレブがアヴェに戦線布告。
- 9959 カレルレン、第五世代マラック計画推進。ミアン（0996）と接触。
- 9965 父エイブラム・プランシェ、母マリアの一人子としてジェシア誕生。
- 9969 教会勢力の増強によりリコ、悪人として誕生。キスレブの船載ジークメントの跡継ぎとなるはずだったが、悪人誕生の事実を隠すため、母アンナとともに放逐される。
- 9970 父リクドク・ショウキ、母ルリの9子としてヒュウガ（シタン）誕生。アヴェ国王エドバルト17世、母シャリマ・ハーコートの一子としてシグルド誕生。
- 9975 カレルレンの手により天帝のコピー「0008191ラメセス」生成。約10年に達し、調整措置を怠られる。
- 9978 ジェシア、ユージェントへ入学。
- 9979 教会医団による、産量なる過度の調整が原因となり、リコの母アンナが死亡する。
- 9981 父ウォン・カーン、母カレンの一子としてフェイ誕生。父エーリッヒ・ヴァン・ホーテン、母メディアーナの一女としてエイズ誕生。エドバルト17世と正妃マリエルの跡継ぎとしてバルト誕生。同年、シグルドの母シャリマ死亡。その葬儀にてシグルドは、実父エドバルト17世と初顔合わせする。その後シグルドは、王太子付近衛士としてアヴェ宮入りを果たす。
- 9982 ソイレント皇族の組織実験により、ソラリスの第3都市民衆に疫病が蔓延。若年ながら天才的才能を発揮していたヒュウガは、毒物実験の犠牲を受ける。
- 9983 ニヤン大教母エルヴィラ・ファティマとフランス・ラヴァーン侯の一女としてマルー誕生。ジェシア・プランシェ、ラケルの長男としてビリー誕生。同年、シグルド、ソラリスの経験者として扱われる。
- 9985 カレン、ミアンに覚醒。フェイの精神融合実験を開始する。カレン、カレルレンと接触し、ラメセスを盗み取る。ラメセスは第2都市民カーク・ウン・ベッカーを殺害・融合。ベッカーのIDを取得した後、ユージェントへ。そこでも知らぬ少女（後の現ミアン）と出会う。カレンがミアンに覚醒してから10か月後、フェイの暴走によりカレン死亡（現ミアン覚醒）。同年後半、ヒュウガ、シグルドはラムサスの旗取り成しによりユージェントへ。
- 9986 父ニコラ・バルタザール、母クラウディアの一女としてマリア誕生。同年、エレンツ発見。ジェシー、ラムサス、シタン、シグルド、ラムサスが就任する。
- 9987 宰相シャーカーンによるクーデター発生。バルトとマルーは幽閉される。その1か月後、シグルドはソラリスを脱出。メイソンと合流を果たした後、バルトとマルーを救出する。
- 9990 ジェシー、ゲブラー期間中責任に妻子共々ソラリスを脱出。同年、シタンが守護天使に重任。同年末、マリアの母クラウディア死亡。マリア、曾祖父バルタザールによりセブツェンに送られソラリスを脱出。
- 9991 リコ、バトリングキングになる。
- 9992 シタン、第3次セバト復讐作戦の指揮を取る。その際、ジェシーはガスバール率いる地上ゲリラ部隊に参加。同年、ビリーの妹プリメーアが誕生。
- 9993 ジェシー、家族のもとから飛走する。同年、ソラリスによるエルム大覚醒。同年末、マルーはニヤンの大教母に就任する。
- 9994 エイリ、ユージェントに入学する。同年、シタンはユエと結婚。ミドリが誕生する。同年末、ジェシーはセバト作業員ジョシュア・ブラックと出会う。彼の死後、ジェシーは孤身。
- 9995 バルトのギア「ブリガディアン」完成。初陣を飾る。同年、死運の襲撃により、ビリーの母ケル死亡。ストーンの勧めで「教会」の修道院に入る。
- 9996 フェイの父カークがグラブと再戦。傷ついたフェイは、ラハン村に運び込まれる。同年、天帝カインの悪命を帯び、シタンは地上へ。「シタン・ウグキ」と名乗る。その後、ジョバハの軍団と合流し、ラハン村へ移住する。同年、マリアはバルタザールと共にセバトへ。
- 9997 バルトとシグルド、スレイブジェネレーターの手続きにより左目を喪失。眼帯を付ける。同年末、ビリーの元父ジェシー帰還。
- 9998 エイリ、選闘会ドライブの挑戦により、両期生に悪名を負わせる。父エーリッヒは、88期預言を辞任。同年、ビリーは正式なエドントンに就任する。その後、孤児院を開く。
- 9999 ゲームスタート時へ。



複雑にからむ組織と勢力  
それらは何をなさんとし  
どんな結末を望むのか…



約1万年前、生体コンピュータ・カドモニによって創られた「ヒト」は世代を重ねるごとに進化していき、その過程で様々な文明社会を築いていった。しかし、そのすべてが「デウス復活プログラム」によって定められた運命だとしたら…。デウスの復活を切望し、太古より裏側から世界を監視してきたカインと12人のガゼル。彼らが約800年前にソラリスを建国した狙い、そして500年前の大戦の構図や現存する国家ができるまでの経緯は…。ここではそういった国家勢力、組織間の動向や歴史的事実から垣間見える、社会の構造や情勢の変化を解説していく。



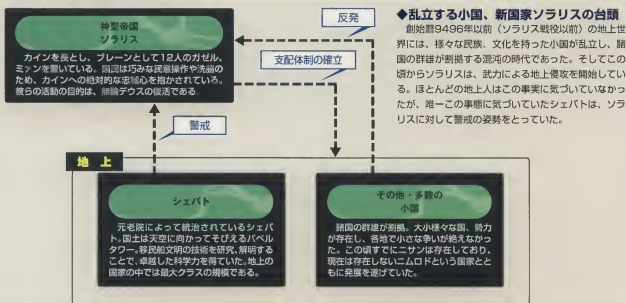
### 天使像

約1770年から、急速な成長を果たしたニサン正教。現在  
の教団のほとんどは、この時の教母、ソフィアの活動や行動  
理念がもとになっているようだ。ニサン大聖堂に置かれた2  
体の片翼の天使像。人と人が助け合うことで救済が得られ  
る。そんなソフィアの願いが伝わってくるようだ。

# 地上支配を目論み歴史の表舞台に姿を現したソラリス

数百年前、地上では各地に乱立する小国が、小さな衝突を繰り返していた。そして時は流れ、創始暦9164年（835年前）、水面下で世界支配を策謀し、暗躍してきた天帝とカゼル法院、そしてミアンによって、「ソラリス帝国」が建国される。成層圏より大地を見下ろすように建造されたソラリスの国土。そこから次々と降り立つ、強大な力を誇る軍隊。反発する地上の小国、勢力は次々と駆逐され、統制されていった…。ここでは、そのソラリス建国以降の各国家勢力の動向と共に、ソラリス戦役に至るまでの世界情勢を研究、考察する。

## 835年前の国家勢力

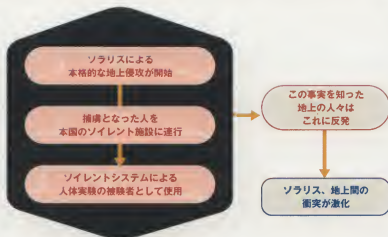


## ソラリス勢力拡大による地上国家への影響

この頃のソラリスは、統率された軍隊と卓越した科学力をうしろだてに、次々と諸国を制圧し、徐々にその国力を増大させていた。ただソラリスの行動目的は、他の地上勢力のように覇権を拡大する等の目的とは異なるものだった。

これら武力による他国への侵攻は、すべてM（マラーク）計画の一環である。M計画とは、人体の遺伝子操作等により、最強の生体兵器・マラーク（天使）や、超大型移動要塞・メルカパーを創り上げる為の構成材（パーツ）を製造するというものだ。さらにこの構成材は、デウスを復活させるためにも必要不可欠となっている。ソラリスは拉致した人々を、この生体パーツへと作り替えていたのである。

やがてソラリスは計画の早期実現を目指し、地上勢力への武力侵攻を開始。また、人体改造の為の施設である、ソイレントシステムを地上各地に設置しはじめた。これによって拉致された地上人の多くが、ソイレントシステムの犠牲となったのである。こうして徐々に表面化してきたソラリスの存在と目的。地上勢力はこれに強く反発し、次第に乱立する小国が、「ソラリス打倒」というひとつの目的のため、まとまりを見せていくのである。



## ソラリス要人、それぞれの思惑

ソラリス帝国に君臨する天帝カインと12人のガゼル、そしてミアンは、「デウス復活」という同じ目的を持ちながら、各々別の思惑を抱いている。

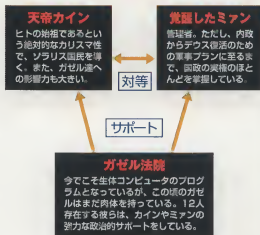
カインは、デウスの構成部品となるためのヒトの変革ではなく、ヒトがデウスの構成部品という運命から、解放される為の変革を求めている。そのため接触者の出現を待ち、完成したデウスの破壊を密かに願っている。

一方デウスの一部ともいえるミアンは、純粋に「デウス復活」という目的を実行しようとしている。不適合理と判断したヒトを一旦リセットすることによってヒトの変革を促し、さらに強大で完璧な兵器として復活させようとしているのである。ミアン自身はその為に生まれたので、それ以外の目的はない。

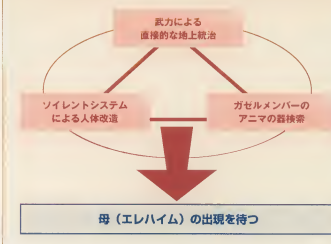
永い時を経て「感情」が生じたガゼルは、支配欲というものに取りつかれているようだ。地上支配はもちろん、他星系への侵略兵器として、デウスを完成させようとしている。

彼らはデウス復活の為に協力し合っているようだが、ある意味互いを利用しているともいえるだろう。

### ソラリス要人の地位と役割



### 当時のソラリスのおもな動き



#### ◆着々と進められる“デウス”復活の準備

当時のソラリスは地上の武力統制を軸に、地上へのソイレントシステムの設置、ガゼルによるアニマの器探索等のプランが進行していた。しかしソイレントシステムやアニマの器だけでは、デウスの復活はならない。核となる存在、母(エレハイム)が必要なのである。カイン等は、ソイレントシステムの設置、アニマの器探索に力を注ぎ、すべての用意を終えた状態で母の出現を待とうと考えている。

### ソラリス建国までの経緯

ソラリスの母体は、遙か昔、原初の刻にまでさかのぼる。

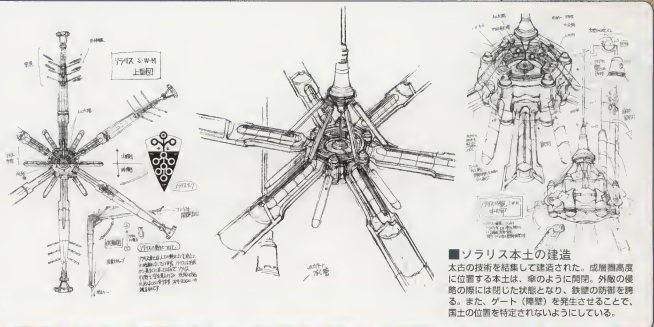
その頃、人々の間でカインを現人神と崇める「カイン信仰」なる現象が起こっていた。カインとガゼルは、「我等は選ばれし民である」といった思想を植え、巧みに民意を操作。徐々に大きな勢力として発展を遂げていった。

その後カイン等は移民船の残骸等を元に、現在のソラリス国土の原形となる居住区を建造したのである。ここを拠点にヒトの研究、改造等を行い、着々とデウス復活の準備を進めていたのだ。

そして835年前、ヒトがデウスの部品として最終段階に入ったと判断したカイン等は、神聖帝国ソラリスを建国。地上人への本格的な干渉を開始した。

### 成層圏の国土

国土を成層圏に建設した理由は、戦略的な要素が大きかったと思われる。この頃からゲート(障壁)に保護されていたソラリスは、肉眼やレーザーで探ることができなかったのである。また、シエバを除く地上の技術力では、成層圏に存在するソラリスに侵攻するのは、まず不可能であった。



#### ■ソラリス本土の建造

太古の技術を結集して建造された。成層圏高度に位置する本土は、傘のように開閉。外敵の侵襲の際には閉じた状態となり、鉄壁の防壁を誇る。また、ゲート(障壁)を発生させることで、本土の位置を特定されないようになっている。

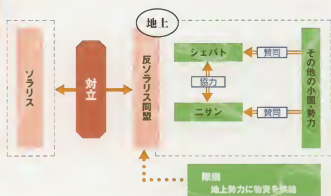
# 強大な支配に抗うべく地上勢力が蜂起、大戦へ…

ソラリス建国から332年。地上への武力行使が盛んに行われ、ソラリスの地上侵攻は着実に進んでいく。それに呼応するかのように、ますます強まっていく地上勢力の反発。「反ソラリス」という、目的を同じくする勢力が徐々に集結し、やがてそれらはシェバトを筆頭とした「反ソラリス同盟」を形作るまでに至る。そしてその2大勢力がぶつかり合い、天と地を分かつ武力抗争に発展していくのである。これが約500年前の「ソラリス戦役」である。ここでは当時の組織形態やその動向と共に、大戦の流れを追っていく。

## 大戦初期

### 大戦の原因となったソラリスへの反発の背景

地上人の間で反ソラリスの意識が高まるにつれ、反ソラリス勢力の有力候補として、シェバトが台頭してくる。そして反ソラリス意識が頂点に達した時、シェバトが武力による蜂起を表明。それまで各地で衝突を繰り返していた小国もこれに賛同し、次々とシェバトに集結していく。こうして反ソラリス同盟が結成されたのである。その頃、中立的立場であったニサンはこの争いに巻き込まれ、やむなく地上軍に協力することになる。また、これまで地上勢力を相手に行商をしていた隊商（比較的小規模なもので、パレットの祖先ロニ、その弟レネが頭領）が、反ソラリス同盟の兵器他、物資を提供するようになる。

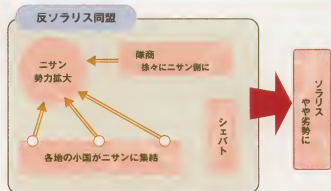


## 大戦中期

### 反ソラリス同盟、ニサンの勢力拡大 戦況も地上勢が優勢に

戦時中、食糧兵の多くはニサンに収容され、カハル（信徒）による看護を受けた。教母ソフィアの献身的な難民救済が人々の支持を集め、ニサンはシェバトに比肩する規模の勢力に急成長する。

勢いに乗った地上軍は、徐々にソラリスを優勢に追い込みつつあった。本土まで侵攻されることを危惧したソラリスは、急速、超大型移動要塞メルカパーを投入し、巻き返しをはかった。これにより戦況は一進一退の膠着状態となる。

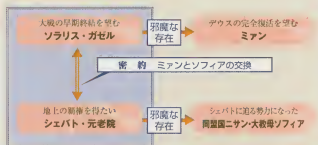


## 大戦後期

### ソラリス内部の不和とシェバトの裏切り

高勢力が激戦を繰り返す最中、ソラリスではガゼルとミアンが方向性の相違から対立。また、地上でも戦後の地上支配を目標とシェバトが、一大勢力となったニサンを疎んじていた。これにより両国の権力者であるガゼルとシェバト元老院は、ミアンとソフィアの交換という密約を交す。

ミアンはシェバトに引き連れられたが、ソフィアはイグニス防衛戦においてメルカパーに特攻し、絶命した。これは予想外の出来事であったが、結果として、両国にとって邪魔な存在は排除されたのである。



## 大戦中の各国の動き、その組織と役割

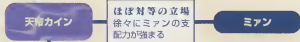
ソラリスという脅威の出現。その脅威を駆逐せんと、それまで小競り合いを続けていた無数の地上勢力は集結し、ひとつの大きな勢力となった。戦いの中でその巨大な勢力は、やがてニサンとシェバトという2つの勢力の派閥に分かれていく。

その背景には組織間の様々な思惑や政治的戦略などが見え隠れる。ここでは大戦中の主要国家、ソラリス、ニサン、シェバトの大きな組織構造や動向を検証していく。

### ソラリス

**【動向】** 圧倒的な武力をもって地上機攻を開始するも、地上勢力の思わぬ抵抗に本土中核までの機攻を許してしまう。大戦末期、切り札とも言えるメルカパーを投入するが、これも破られ、防戦状態に。

**【組織】** この頃カインは、すでに「ヒト」の未来はヒトに委ねるべきだと考え、第一線から身を引いていたようだ。そのため、国政のほとんどは側近であるミアン、ガゼルが取り仕切っている。



#### 野望派

大戦中、主にアニメの路線策を行う。4人のガゼルが絶々の陣線を築いたすも、ラカン降地上軍によって閉ざされている。

#### ●ミアンとガゼルの確執

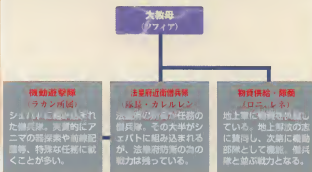
この戦争で、敵対勢力である地上人の中に疑似ソハルの能力（ソハルに干渉し、エーテルを使用できる能力）を持つ者が現れ始めていた。これは永きに亘って進化を重ねてきたヒト（アニメス）に似つた（能力差は大小様々だが）能力で、アニメス原種であるガゼル法廷にはない能力である。

ミアンは、ガゼルよりも疑似ソハル能力の強いヒトを構成材とした方が、デウスがより優秀な兵隊になると考えた。結果、ミアンにとってガゼル法廷は重要な存在ではなくなったのである。しかしガゼルはデウスの一部となり、外宇宙への機攻を望んでいる。その為、自分達を重視するミアンが、次第に邪魔な存在となっていた。この方向性の違いが、やがて確執へと変化していくのである。

### ニサン

**【動向】** 大戦勃発時、ニサンは争いに巻き込まれ、法皇府の防衛のために戦うことになる。次第に教母ソフィアに賛同する者が集まり、地上解放の為にシェバトと共同戦線を張ることになる。

**【組織】** ニサン僧兵隊がシェバトを中核とする地上軍に組み込まれる。ソフィアはこれに反対するが、ニサンの総意による決定なので防ぎようがなかった。ロニ等隊もこれに参加している。



#### ●「アニメの語」奪取の為の

##### 特殊部隊の編成

ソラリスのアニメの機探者の情報を得たシェバトは、ニサンの機兵隊からカレルレンとラカン、隊長の候補にロニを中心とする特殊部隊を編成。ソフィアもこれに賛同している。

#### ●ロニとレナが率いる

##### 隊員の役割

当初は地上軍相手に死戦をしていたロニ、レナは、そのネットワークの軽さから地上軍の補給部隊としての性質が強まっていく。そのため、補給隊としての役割も増大していく。

#### ■O.R.ヴェルトール

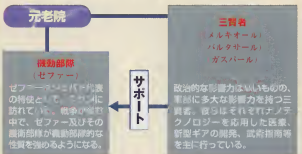
「崩壊の日」、怒りのままに世界中を破壊したグループが駆った機体。デウスの性質を持つ、まさに「悪魔」だ。



### シェバト

**【動向】** 地上軍を統率するほどの政治力を持っていたシェバト。当初は地上解放を望んでいたが、戦況が優勢になると地上の支配権を欲するようになり、ガゼルとの取り引きを画策するようになる。

**【組織】** 政治、軍事等はすべて元老院によって行われている。現女王のゼファーも、この頃は前線に出て戦っていた。三賢者も政治的影響力はなく、軍部への技術協力者立場のようだ。



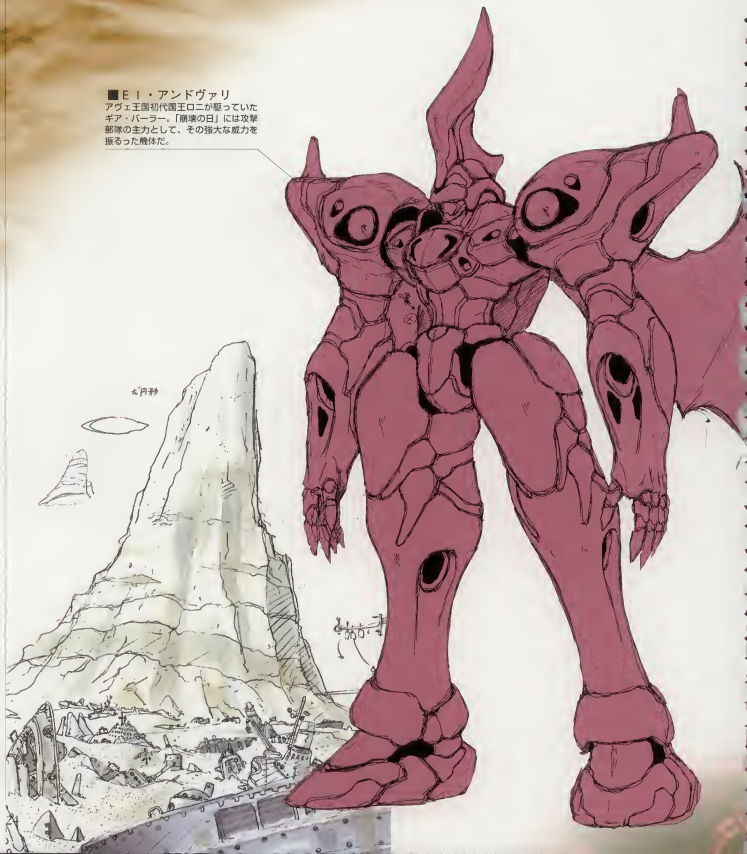
## 「崩壊の日」と大戦終結

カゼル法院とシェハト元老院の間で交わされた密約により、ミアンはシェハトに引き渡された。しかしミアンは故意に捕らわれたのではなく、地上にいる接触者、ラカンと会う為に意図して捕らわれたのであった。そしてゾハルの情報を求めてミアンと接触したラカンは、ベツレヘムと呼ばれる地でゾハルとの接触を果たす。しかしこの接触は不完全であった為、ラカンはグラーフへと変装し、後に伝わる「崩壊の日」を引き起こしたのであった。

ソラリス、地上を問わず破壊し尽くすグラーフと、デウス初期型機軸端末ディアボロス軍団。対するヒトは全力をもってこれに対抗し、辛くもグラーフの暴走をくい止める。しかし残った勢力は壊滅的な打撃を受け（ソラリス、地上間の）戦争は続行できない状態となっていた。こうしてソラリス戦役は、決着を見ないまま終結したのである。

## ■ E1・アンドヴァリ

アヴェ王国初代軍王ロニが駆っていたギア・バーラー。「崩壊の日」には攻撃部隊の主力として、その強大な威力を振るった機体だ。



# 現存する国家、その構造と組織

「崩壊の日」、グラフ率いるディアボロス軍団がもたらした大破壊が、事実上大戦を終結させた。その日より数百年の間、世界規模の復旧作業が行われ、新たな国家や勢力が誕生し、現在に至る。ここでは大戦より存在する国家及び、新たに興った国家の組織形態や国家間の関係、現在の情勢等を解説していく。

## 天上

大戦末期、シェバトはかつての国土であったバベルタワーを捨て、空中を回遊。ソラリスは3度に渡ってシェバトに攻め入るが、すべて失敗に終わっている。



## 地上

イグニス大陸の南域にアヴェ、北域にキスレブが存在し、この2大国家が永きに渡って戦争を繰り返す。ニサンはこれに巻き込まれる形になっている。他にもユグドラシル、タムズといった勢力が存在する。



## 「崩壊の日」の後に行われた世界規模の復旧

「崩壊の日」が世界に与えたダメージは凄まじいものであった。全人口が1割以下に減少し、国家や文明そのものをも崩壊させたのである。生き残ったわずかなヒト達は、永い時をかけて荒廃した世界を復旧し、少しずつ文明を築き上げていった。

やがて世界は落ち着きを取り戻し、イグニスと呼ばれる大陸に2つの国家が誕生。ニサンもようやく国家として、再び機能しはじめた。しかし、両国の建國からしばらく時が過ぎた頃、またも水面下でソラリスが動きつつあったのだ。

ソラリスは先の大戦での失敗から、武力による直接支配は不可能だと判断し、間接的な支配プログラムを施行していた。このソラリスの動きを知っていたのは、大戦で反ソラリス勢力の代表であったシェバトのみで、地上のヒトたちは知る由もなかったのだ。しかしシェバトは、大戦後に戻ってきたソラリスからの優遇を受けた為、地上支配を阻止するための力が残っていないなかった。

こうしてソラリスが地上支配の準備を進める中、アヴェとキスレブ間で戦争が勃発。地上は再び戦火に見舞われることになるのである。

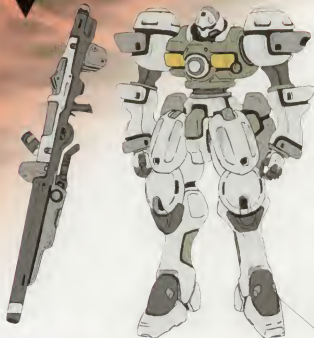
## ■ グラフ

「崩壊の日」の戦後知られてきたグラフ。しかしその内体は朽ちたものの、残留意識は生き続け、ヒトに憑依することで現在まで存在し続けている。常に単独で行動しており、またミアンとも接触しているようだ。





■ソラリス紋章  
まるで「セフィロトの樹」を思わせるシンボル。この紋章はメルカバの強力無比な主脳部分にも描かれている。



■ソラリス軍用ギア  
様々なオプションパーツの装備により、多様な環境、用途に対応できる汎用性の高いギア。これら戦力の大半は、グブラーが保有している。

## ナノテクノロジーの導入による国家復興の効率化

ディアボロスとの攻防によってもたらされた、国土の破壊、人工の減少が著しいソラリスでは、地上支配よりも国家体制の建て直しが優先されていた。そして復興作業が進行する中で、ソラリスはある問題に直面することになる。それは慢性的な物資、及び労働力の不足である。

これら物資や労働力は、当然地上から徴集されることになるのだが、地上人の中に大戦の記憶が残っているが、事を荒立てると武力による衝突が再発する危険性がある。そう判断したソラリス上層部は、先の戦役中に亡命してきたカレルレンを中心とするプロジェクトを発動。それはナノテクノロジーを応用した分子機械に「大戦の記憶の削除」、「ソラリス=天帝への絶対服従」、「身体的能力の抑制」といったプログラムを組み込み、これを散布するというものだ。この各種能力を抑制する装置（=リミッター）により、ソラリスの地上での徴集活動がより効率化される。

こうして様々な問題をクリアし、ほぼ完全な形にまで復旧を終えたソラリスは、本格的な地上支配プログラムを施行するに至るのである。

## 現在のソラリスの体制



## ソラリス上層部・主な役割

■天帝カイン  
ソラリスの最高権力者。ミアン、カレルレンの出現により、第一線からその身を引いている。現在ではその天帝という地位も形骸化しつつあるようだ。

■ガゼル法院  
SOL9000上のプログラムである8人のガゼルが、天帝の相談役兼政府である國民監（カレルレン）を監督し、國民監が執行した行政を検査する機関。

■國民監  
カレルレンが賦いている。議会の決定を拒否する権限を持っているが、議会がなく、形式上だけの監視権しか天帝にあるソラリスでは、実質的には最高権力者といえる。

■守護天使  
グブラーと教会の長、及び天帝により任命される特殊進行官の総称。進行官には各々の管轄下において、ソラリス運営にあたるほぼすべての権限が委譲される。

■天務府  
天帝の職権（任命、処置、広報等）を援助する機関。天帝の命により運営される機関。戦時部隊の養成（ユージェント）、国内の各宗教団体の管理もやっている。

■教会・グブラー  
ソラリスの地上支配プログラムの中核をなす組織。教会は地上の情報、流通等のネットワークを管理。グブラーは教会の要請による武力行使を、主にやっている。

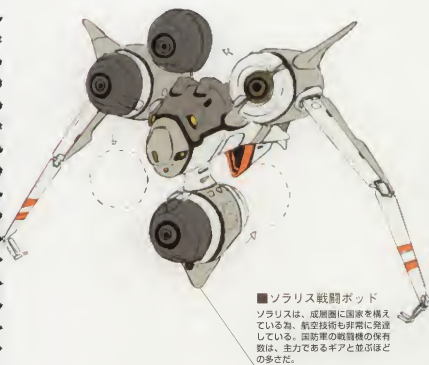
各省庁の役割		任務
軍務省	国防軍を管理、運営する。ただし国防軍自体は大戦時に消耗。現在では首都エリメンアキ管轄程度の力しか残っていない。	衛生、農事を担当。ソラリスの事実上唯一の第一次産業の生産、流通組織である。現在は國民監が総務を兼任している。
財務省	ソラリス本国内の歳入、租税、銀行といった、貨幣流通の管理を行っている。	外交目的で設けられたが、下界では帝室特設教庁（グブラー）と教会が対外交渉を行っているため、ほとんど機能していない。
教務省	国民の教育業務を管理。研究機関を共用しているが、天候予報、航空開発等、一部の産業分野の管理もやっている。	住宅、河川等の建設業務、交通機関等といった、ソラリス国内の社会資本を管理している。
課務省	ソラリス本国の通信業務全般を管理するためのものが、実際は天務府がその実権を掌握している。	第二、三次産業基盤全般と、その流通を管理。大戦後の復興の為に作られた天務府が前身で、現在でも大きな権限を持つ。
		1、2級市民の行う、嗜好性の高い第一次産業の生産と流通管理を行う。武力による3級市民の管理、運用も持っている。

## 国民に対する支配体制 管理、統制の構造

新たな地上支配プログラムを推進する過程で、ソラリスは大多数の地上人を労働力として徴集した。増加していった国民を効率よく管理する為に、ソラリスでは国民の居住区を3層に分割している。

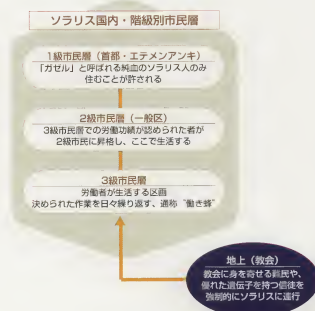
1級市民層を純粋なソラリス人の為の階層、2級市民層を中流階級、一般市民の階層、3級市民層を労働者、別名「働きバチ」が生活する階層とした。2級市民層が造られた目的は、3級市民を対象とした「2級市民への昇格制度」を設けることで、3級市民の労働意欲を煽る為である。尚、3級市民が不満の為に暴動を起こすようなことはほとんどない。それは地上から徴集された際、完全に洗脳を受けるからである（稀に事故等により洗脳が解ける場合もあるが）。

こうしてソラリスは膨れ上がった人口を管理、統制し、国家としての更なる繁栄を極めるのである。



■ソラリス戦闘ポッド

ソラリスは、成層圏に国家を構えている為、航空技術も非常に発達している。国防軍の戦闘機の保有数は、主力であるキアと並ぶほどの多さだ。



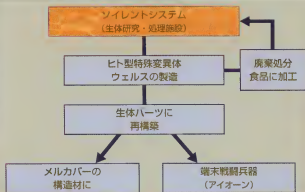
## ナノテクノロジーの応用による M(マラーク)計画の活発化

遠く以前から、ソラリスが幾度となく推進してきたM計画。現在進行しているものは、正確に言うと「第5次M計画」である。

大戦時のM計画では、人体実験の為のソイレント施設を地上各地に設置していたが、今回は地上への設置は避け、ソラリス本土にてすべての処理を行うこととなった。これにより、ソラリスという国家及び本計画を地上人間に隠されずに、計画を進めることができるようになったのである。さらに今次のM計画は、カレルンが亡命の際にもたらしたナノテクノロジーの応用によって、遺伝子操作、異種交配等の実験効果が飛躍的に向上。より効率的に機能するに至った。

また、このソイレント施設は、本来の目的である「デウス搭載艦及び、デウスの戦闘機末の構成部品の製造」以外にも、ソラリスの支配体制の根幹を支える為のプランにも利用されている。そのプランとは、様々な実験の過程で生まれた廃棄処分された被験体を食品として処理加工し、ヒトがこれらの食品を摂取することで、リミッターを維持するためのプログラムが遺伝子レベルで書き込まれる、というものだ。また食品だけでなく薬品にも同様の処理がなされており、こうして製造された食料、薬品が、国内だけでなく教会を通じて地上にも広く流通しているのである。

### M計画のシステム



## 戦後に創設された 地上支配のための組織

地上直轄の機関である、帝室特設外務庁（ゲブラー）と帝室特設教務庁（教会）。この2つの機関は、地上を直接的に支配するのは困難であると判断したカイン様が、間接的支配を目的に設置したものだ。これらの機関を経済、流通、情報、軍事等に深く干渉させることで、地上の情勢を巧みに操作しようとしたのである。

現在はゲブラーと教会は別組織となっているが、地上間接支配プログラムの発足当初は帝室特設外務庁のみが設けられ、現在のゲブラーと教会の両方の役割を内包していた。地上での諜報、追跡発掘等の活動時は教会、武力の直接行使時はゲブラーというように、同一組織内で目的に応じて2つの顔を使い分けていたのである。

しかし徐々に地上各地の教会のネットワークを利用した経済、情報活動の比重が増していく中で、これまで地上での外務庁の運営を補佐していた統合参謀本部、各鎮守府（教会施設、工房やこれらを統制する中央教

会の総称）の権限が重要度が増していく。やがてこれらの部署が、新たに設置された帝室特設教務庁の管轄下となり、教会として独立したのである。現在教会は、地上の経済、宗教、情報等のネットワークを独占しており、各鎮守府の中央教会堂が実質的な地上の支配を行っている。

一方のゲブラーは武力行使を一手に担うようになり、教会の要請で部隊を出勤させる遊軍的な性質をより強めていくこととなった。また、これまで各鎮守府の統括官として、教会の軍令を取り切っていたエレメンツが、教会とゲブラーの組織分裂によりゲブラーに編入。以降、エレメンツはゲブラー総司令官の近衛部隊として機能することとなる。

### ■ゲブラーの紋章

それぞれ水軍、火軍、土軍を象徴する、3つの輪の付いた車が連なっている。ちなみにゲブラーとは綴綴（しゃんげん）なる神の力の息。



## 帝室特設外務庁 ゲブラー

### 四元統合司令部 総司令官・ラムサス

ラムサスの司令部で、幕僚会議での決定をもとに軍隊を指揮する。ラムサスの近衛隊であるエレメンツ（ケルピナ、ドミニア、トホネ、セラフィータ）、また首席副官としてミアンもここに所属している。

### 幕僚会議 議長・ミアン

軍令を行う中央統制機関。責任者であるミアンは、ここで様々な軍事プランを立案し、司令部へ提出する。

### 内局

軍政を行う司令官室、作戦研究を行う作戦室、追跡発掘によって得られるロストテクノロジーの管理を行う、追跡局といった機関が存在する。

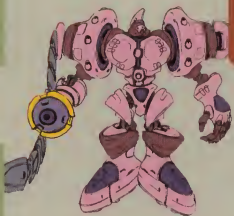
### 各軍司令部

水軍 火軍 土軍

本来はエレメンツ指揮の下、各鎮守府を統括する機関であった。教会との組織分裂の際に実施されたソラリスの組織リストラによりエレメンツが四元統合司令部に編入されたが、現在では地上の各鎮守府の軍備を行う程度である。また萬元鎮守府は、エールの象正により鎮守府自体が消滅。現在は書類上で存在するのみとなっている。

### 突入3課

ソラリスの武力実行部隊で、完全な武装集団。各軍（水、火、土）の本拠はソラリス本国に存在する。直接的な出勤要請は法院からなされ、天帝は出勤の是非を諮問する。



総司令官ラムサス（守衛天使も兼任）を頂点に構成されている軍事組織。主な役割は地上の監視と軍正である。ただ、任務によっては地上勢力への一時的な政治調子といった、直接干渉することもある。

また、ゲブラーは天帝の直轄機関であるが、ソラリス政府の法規を執行する権限を持っている。ここが通常のソラリス軍との決定的な違いである。

軍務を主眼に活動するゲブラーの中には、追跡発掘によって得られるロストテクノロジーの管理を行う、戦略考古1〜3課（追跡局内）も存在する。ゲブラーがこのような軍事組織らしからぬ部署を擁しているのは、教会とゲブラーが同一組織であった名残といえるだろう。

組織を構成するメンバーは、総司令官の近衛を主な役割とする4人のエレメンツや、幕僚会議を取り仕切るミアンをはじめ、生え抜きのエリートのみで構成されている。これらの人材は、天務府管轄下のゲブラー士官養成学校、ユーガントで養成されている。



### ■教会の紋章

羊を模したシンボル。羊は地上人<ラムス>を表しており、教会(=ソラリス)は牧羊者<アバ>として、地上人を羊から管理、統制することを目的としている。

## 帝室特設教務庁 教会

教会の前身は、ゲブラーにおいて軍政を担当する一部門として発足した、統合司令部及び各鎮守府付きの階級会議である(四元統合司令部の場合は四元総参謀本部、各鎮守府の場合は各軍部連部)。

ゲブラー発足当時は、間接的支配とは言いつつ軍事活動に主眼が置かれており、各層階級はそれに必要な軍政を司る、軍属と文官による単なるサポート組織であった。しかし当時のソラリスの国力から、程なく流通コントロール等の経済支配を重視せざるを得なくなってしまう。結果として、それはソラリス本土の復興に関しても、予想以上に有為なものとなった。

そしてソラリスは経済支配へ重きを置くことを決定し、地上がある程度復興した場合に技術、資本的立場から現在の経済優位が逆転することを防ぐために宗教(文化)を利用するプログラムに切り替えた。

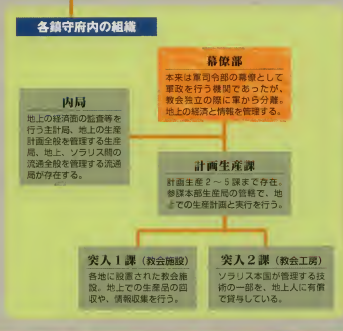
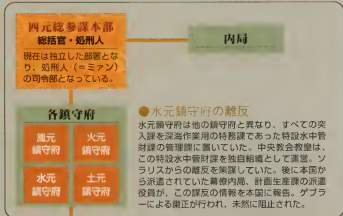
結果、誕生した帝室特設教務庁は、当初ゲブラーの隠れ蓐としてと見えず創設されていた「教会」のシステムをそっくり受け継ぎ、より本格的に運用していく事となり、内部的には各層階級を名称はそのままで、そっくり各地域の教会司令部として活用する、という形で始まった。

またそれに伴い、下界の生産計画を実行させる計画生産課(生産局内)、下界への生産品と情報の収集が主任務であった突入1課、下界へのソラリスの技術貸与を管理する突入2課(ともに各鎮守府付)等、経済関係の各組織は全て教会の管轄へと移動した。

現在の統括官は守護天使でもある処刑人(=ミアン)であり、水元鎮守府内に置かれた中央教会内の教皇を通じて、各鎮守府が統御されている。

その活動内容は、教義を利用した民意操作による文化のコントロール、その波及効果としての経済のコントロールである。

また、教会はその教義を利用した巧みな民意操作を行っているわけだが、その副次的な効果として、高い能力を持った地上人の教会への帰属、自主的使役が確認されている。





■ニサンの紋章

「光」のモチーフは、宗教のシンボルや聖堂等の建築物の装飾に多く用いられている。

教義の賛同者によって栄えた  
「ニサン正教」の総本山

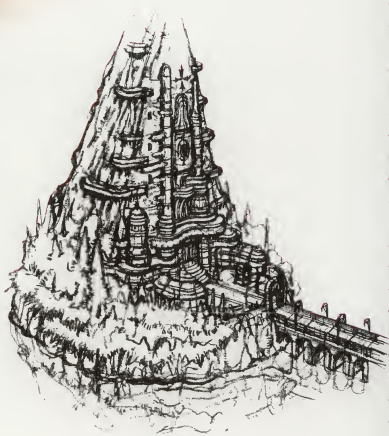
ニサンは、宗教団体「ニサン正教」の教母を長とする宗教共同体である。数百年前までは「ニサン教」という辺境宗教で、教義や体制等、現在とは大きく異なるものだった。しかし、ソラリス戦役勃発の前年に大幅な教義、体制の改革が行われており、この時に「ニサン正教」と改名。現在のニサンの母体となったのである。

ニサンは、「ニサン正教」発祥の地であり修道の総本山である法王府と、そこを中心に広がる居住区で構成されている。

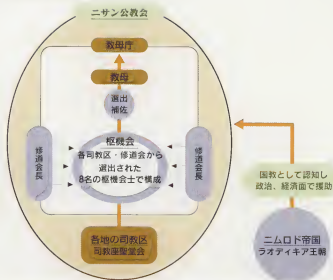
「ニサン正教」の教父はアヴェ、キスレブをはじめ世界中に広がっており、各地に存在する教会には、法王府と同様に多くの人々が集まり、共同生活を営んでいる。これら各地に存在する「ニサン正教」の共同体は、「同教区」と呼ばれている。

また、布教及び修道を目的とした人々が集まるニサンでは、共同体という性質上、国家組織のような政治的機関は存在しない。そこがソラリスの教会との決定的な違いである。

ちなみにシャーカーンが探している碧玉要塞（内部にはギア・バーラーを搭載）は、実はニサン大聖堂の地下、大聖堂に繋がっている。



ニサン教（約550年前）



創始暦9453年  
ニムロドの介入による旧ニサンの最盛期

「ニサン教」の発祥は、現在から約900年前にまでさかのぼる。開祖アドリエルによって開かれた「ニサン教」は、現在よりも一層、国家宗教的な特色合いが強いものであった。

当時のニサンには、全ての行政を司るニサン公教会という最高統治機関が存在していた。その中核ともいえるのが教母庁である。教母を首長とし、行政のサポート機関である枢機会を中心に構成された教母庁は、「ニサン教」全ての教会の統括を目的とし、機能していたのである。

そして発祥から約370年、当時ニサンの近隣に位置していたニムロド帝国が、国教として「ニサン教」を迎え入れる。これは帝国政策の一環としての、領有拡張が主な目的であった。こうしてニムロドは、司牧の為の政治的、財政的援助を行い、ニサンはここに宗教体としての最盛期を迎えることになった。

教母の兼任を巡る

枢機会の権力争い

現在、ニサンの教母は出資制となっているが、当時は別の方法で選出されていた。各同教区の代表者、枢機卿が擁立する複数の教母候補者の中から、枢機会議によって選ばれていたのである。

この教母選出は、枢機士同士（同教区同士）のパーゲームの場であり、水面下では各派閥間の対立もあつたようだ。こういった争いは、本人の望むままに拘わらず、教母候補者、関係者達を巻き込んでいった。約500年前、有力であったベヌエル修道会に擁立されていたイレハイムも、その権力争いに翻弄された一人である。

## 創始暦9487年

### ラオディキア王朝とニサン教が対立

政治目的で「ニサン教」を自国の公教とし、ニサンに様々な援助をしてきたニムロド帝国。当時の國王であるケセル・ラオディキア大帝は、ニサンに援助を行うことと引き換えに、各司教区の司教の叙任を執り行う権限を得ていた。

やがてケセルは、「ニサン教」の利用による民衆の思想統一をより効果的かつ権美なものにする為、王朝のシンパ（支持者）を教母とすることを考えるようになる。こうしてケセルは、公教会に対して教母の叙任権をも求めるのであった。

しかし公教会側はこれに強く反発。あくまで教母は、ニサン枢機會から選出されるべきであるという姿勢を固持する。

対するニムロド側は、教母叙任権を持つ司教区の代表を懐柔しようと、各地の司教区に圧力をかけはじめた。これを重く見たニサン枢機會は、やむを得ず筆頭会士をたて、枢機會内の体制変更を行うことになる。

筆頭会士に選ばれたのは、当時最も有力であったベヌエル枢機會で、教母叙任の権限が彼に一任されることになったのである。

以後、ニムロドはベヌエルを懐柔しようと接触するが、他の枢機師のサポートにより、ニムロドの介入は阻止されたのだった。

ただ公教会の内部には、教母叙任をベヌエルに一任することに反対する者も少なくはなかった。

## 創始暦9490年、旧ニサンの衰退

### 5年後、「ニサン正教」として復興

ベヌエル枢機師襲撃事件の後、筆頭会士を失ったニサン公教会では、これまでの教会内部の不和が表面化していった。その後教会改変が起こり、旧ベヌエル会派と公教会の2つに分裂してしまう。

そして、程なくして突如起こったラオディキア王朝の瓦解の余波で、公教会は宗教組織として機能しなくなり、衰退の道をたどることとなった。

一方、修道院襲撃、教会改変の抗争から退いた旧ベヌエル会派は、現在ニサンが置かれている地に移り住み、「ニサン教」の再建に向けて歩み出そうとしていた。

だが教母を欠いた状態ではそれもままならず、旧ベヌエル会派は日々修道に暮れる。やがてジークリンデに伴われ、かつての教母候補ソフィアが会士達の前に姿を現したことで状況は一変、急遽公会議が開かれ、衰退した公教会と旧ベヌエル会派は統一される。

そして、ジークリンデ及び旧ベヌエル会士の推挙によって教母をソフィアとし、教団名を「ニサン正教」と改名。教義と組織の抜本的改革を行い、司教座聖堂（現在のニサンにある大聖堂）の建設に着手。教団として新たな第一歩を踏み出したのであった。

しかしその翌年、ソラリス戦役が勃発。諸国からの難民を受け入れることによって、徐々にその規模は拡大していく。そして戦事動乱から数年後には、シエバトに匹敵する程の一大勢力となった。

## 戦後～現在

### 徐々に確立する体制

ソラリス戦役末期に起こった「崩壊の日」により、ニサンを含むほとんどの国が壊滅状態に陥っていた。

そんな状況の中、ニサン教母補佐官ジークリンデの尽力により、ニサンは共同体として再建する。

この頃、現在のニサンの中核である法王府ができ、以降、教母は世襲性となった。その活動も修道及びその教育を主とし、司教も含めた政一切に干渉しない旨わたり、現在に至る。

この点が「ニサン教」の時代と大きく異なる点といえるだろう。

## ケセル大帝の策略による

## ベヌエル修道院襲撃

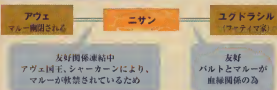
枢機會の反発に業を煮やしたケセルは、枢機會筆頭会士であるベヌエル及び、公教会側が確立する教母候補、ソフィアの暗殺を計画する。

ケセルはこの計画の為に、傭兵による暗殺部隊を組織。部隊のリーダーは、傭兵の中でも特に冷酷なカレルレンであった。暗殺部隊は鷲奪集団を装って、ベヌエルの修道院訪来を機に襲撃を遂行。この時、修道院への侵入を手引させたのは、公教会内の反ベヌエル派である。

この襲撃事件によって、ベヌエルをはじめとするソフィア独立派のほとんどが死亡。しかし当のソフィアは、ベヌエルの姪であるジークリンデと共に行方不明となってしまった。



## 現在のニサン周辺の情勢



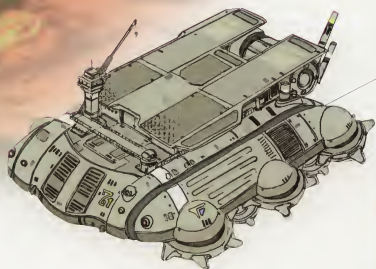


■アヴェの紋章

アヴェの象徴であるファティマの碧玉を、両手で掲げているかのようなシンボルと見える。

大戦の英雄、ロニ・ファティマによって興された王国

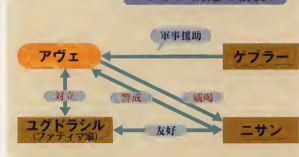
「崩壊の日」に、人類の存亡を賭けて戦った地上勢力の主力部隊。アヴェは、その主力部隊のリーダー的存在であったロニ・ファティマが、いつかまた起こるであろうソラリスとの決戦に備え、興した国家である。アヴェはファティマ王朝によって治められており、代々王家の血筋の者が王位を継承してきた。しかし12年前、当時のアヴェ国王、エドバルトIV世とその王妃マリエルが、ゲブラーへの協力を拒んだ為に宰相シャーカーン（その正体は教会、イグニス教区の大司教）に殺害される。その手に政治権限を掌握し、国王となったシャーカーンはゲブラーと結託。強大な軍事力をもって、劣勢に追い込まれていた戦況を五分にまで回復させたのである。現在も着々とその覇権を広げており、また埋没している遺跡資源の発掘にも力を入れている。



■アヴェ輸送艇

アヴェは国土の大半が砂漠である為、大型輸送機もしくは輸送艇のほとんどが、推進装置としてホバークレーンを採用している。

アヴェ周辺の情勢



ファティマの碧玉  
～隠された巨人の伝説～

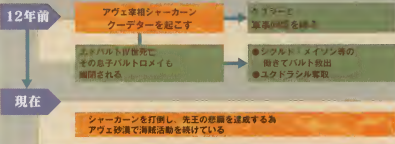
初代国王ロニは、来たるべき大戦に向けて移民船文明の遺物、碧玉と神の力を持つ巨人、ギア・バーラーを隠した。そしてこれらアヴェの至宝のありかは、代々王家の者にしか知らされなかったのである。

シャーカーンはこの宝を狙い、同じくファティマ家の血を引くニサンの教母、マルーを誘い出し監禁。シャーカーンへの政権交代以前は友好国であったニサンも、現在は教母を人質に取られた箱、警戒体制を取っている。

ファティマ家の忘れ形見 バルトロメイ・ファティマ 復権への道

12年前シャーカーンは、ファティマの碧玉のありかを聞き出す為エドバルトIV世以下、ファティマの血族を抹消。自白剤の運用を前に、エドバルトIV世と当時のニサン教母エルヴィラは自害する。残った王族も、ことごとく死亡。その中でエドバルトIV世の息子バルトと、エルヴィラの嫁マルーは生かされるが、碧玉の尋問の対象となり監禁されることになった。その後、先王の臣下であったメイソン、

青年騎士シグルドの働きによって救出され、現在に至る。現在バルトは、砂漠にてアヴェ軍の輸送部隊を狙う、潜砂海賊の長となっている。その行動目的は、シャーカーン政権からアヴェを奪還し、父が遺した「アヴェを王政から共和制にする」という遺言を果たす事である。つまりこの海賊行為は、アヴェ奪還計画の為の兵器等の確保による、軍備の増強を目的としているのだ。





## かつて強大な力を誇った大国も 今では見る影もない

先の大戦で反ソラリス勢力の要であったシェバトは、バベルタワーを国土とする地上最大規模の国家であった。しかしディアポロスの侵攻を回避する為、バベルタワー頂上のブロックに一部の国民を收容。これを塔から切り離して戦線空域から離脱し、「崩壊の日」をしのいだ。

そして488年前、カレルレンが、大戦時にシェバトの機動部隊（厳密に言えばシェバト軍に組み込まれていたニサンの傭兵隊）に所属していたという経歴を利用し、シェバトに來訪。すでに天帝との接触を果たし、ソラリスの上層部にまでほりつめていたカレルレンは、ゼファー、元老院等に延命措置を施して逃亡。同年、ゼファーが女王の座に即位し、以降現在に至るまでシェバトを統治している。

現在シェバトは、アクヴィと呼ばれる多島海エリアを中心に回避しており、頻りに工作員を地上へ送り込んでいる。工作員は、何らかの原因でソラリスに遊ばれている人々（亡命者等）をシェバトに導き、彼等を反ソラリス軍の戦力として徴用している。元老院は、未だに地上支配の悲願を捨て切れないのである。

### ■シェバトの紋章

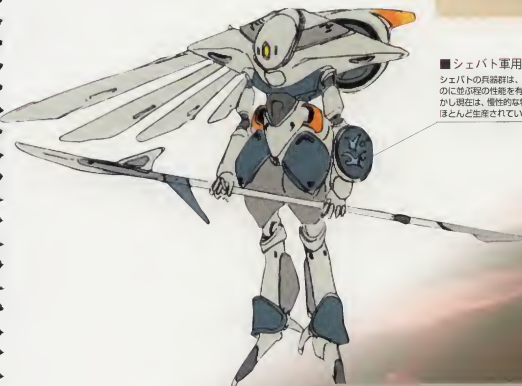
バベルタワーを離れ、青い空を浮遊し続ける国土。そんなイメージを象徴したシンボルである。

### シェバト周辺的情勢



### ■シェバト専用ギア

シェバトの兵隊は、ソラリスのものに並ぶ程の性能を有している。しかし現在は、慢性的な物資不足の為、ほとんど生産されていない。



### 3度に及ぶソラリスの侵略

現在のシェバトはソラリス打倒を諦めつつも、対抗するほどの戦力が残っていないというのが現状だ。これは3度に渡って行われたソラリスの侵攻が原因である。侵攻の目的は、主にシェバトが保持するギア・バーラーと、エクスカリパー等の移民船文明の兵器類を奪取することであった。三賢者の活躍やゲートの覆りによって、

### 消耗していく軍勢力

侵攻はすべて失敗に終わっているが、結果としてシェバトの戦力が大幅に消耗してしまう。これはシェバトの国土が空中に孤立した状態だった為、物資の補給が不十分だったのが原因である。結果、シェバトは消耗していく他なかったのだ。現在もソラリスはシェバトを狙うが、ゲート攻略が難解である為攻めあぐねている。



## 500年前の戦場跡に建国 優れた科学力を持つ都市国家

大戦後、遺跡から古代の戦艦を発掘したロニは、これをノアトゥンの地に運び、改修するよう部下に命じた。その目的はソラリスとの決戦に向けての準備である。

改修作業が速く、戦艦自体が大規模なものであった為、作業に大勢の人員を投入することになる。そしてヒトが集まることで、次第にこの場所を中心に物資等の流通が発達し、小さな町として発展を遂げたのである。その後、更に古代文明の原子炉の発掘、運用により、次第に都市として発展していくことになる。

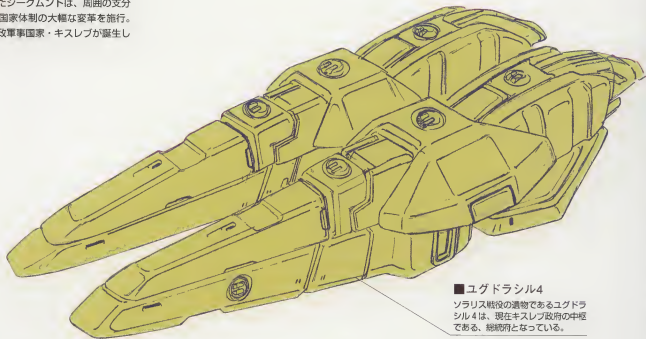
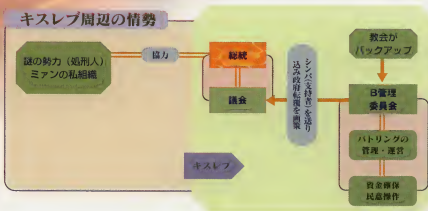
程なくしてソラリスが、地上人へのリミッター措置を実行。また、この都市の急速な発展に目を付けたソラリスは、そこに教会の下部組織である委員会を派遣する。委員会の働きで都市は統制されていき、やがてキスレブという連邦国家が誕生するのである。

時代は流れ、アヴェ、キスレブ間の戦争が勃発。ここで一介の兵士であったジークムントが驍将を現し、異例の出世を遂げる。そして遂に総統の地位にまで上り詰めたジークムントは、周囲の支配国をまとめ上げ、国家体制の大幅な変革を施行。こうして現在の帝政軍事国家・キスレブが誕生したのである。



■キスレブの紋章

キスレブの発達した工業と軍事、国家の体裁を表しているシンボルといえるだろう。



■ユグドラシル4

ソラリス戦役の遺物であるユグドラシル4は、現在キスレブ政府の中核である、総統府となっている。

### たびたび現れてはキスレブに協力する

グラーの軍事介入によってアヴェの兵器群が強化され、キスレブは技術面で大幅な遅れをとっていた。その技術格差を是正する為、ジークムントの命令のもと独自のギア開発プランが発足する。その新技術開発の助勢をしたのが処刑人(=ミアン)である。処刑人は、過去にヴェルトールを一時貸与しており、キスレブはこの機体構造を研究することで飛躍的な技術進歩を果たしたのである。こうしてキスレブは、独自のギアを生産するに至ったのである。その後処刑人は、キスレブにゲ

### 謎の“処刑人”の目的

ートキーパーを供与。更なる助力を得たキスレブは、ゲートキーパー搭載ゴリアテを建造する。この時点でキスレブは、アヴェとの技術差問題を解決したのであった。

処刑人の目的は、両国の軍事レベルの均衡保持による戦争の長期化、そこから得られるヒトの能力データを収集することである。また両国を戦わせることによって、デウスの部品としてヒトの更なる変革を促す目的もあったようだ。

## 委員会の役割と陰謀 教会との関係は？

かつてはキスレブを統治していた委員会。教会の下部組織である彼等は、ジークムント政権が確立した現在も存在し、復権を狙って政府の中核に委員会の人間を送り込んでいる。

では何故ジークムントは政治体制移行の際に、むしろ邪悪な存在といえる委員会を放逐しなかったのであろうか。それはバトリングの運営を継続させる為である。バトリングは、政権移行の前から委員会によって運営されており、国家経済の根幹を支えていた。現在、政権が移行してからも、ジークムントはこれら経済波及効果やデータ収集、バトラーの軍隊登用による軍部の強化等を重要視。その為、結果として委員会を放逐できなかったのである。このバトリングによって得られた様々な戦闘データは、政府のみならず、委員会を通じて教会にも送られている。

近年、バトリング運営によって再び議会でも影響力を持つようになった委員会は、過去に政府転覆計画の一環として悪人排斥政策を推進している。多くの人種が混在するキスレブでは、悪人の割合も少なくはない。委員会は彼等悪人の反発、蜂起を煽ることで、ジークムント政権を失脚させようと画策したのである。しかし、この狙いは思ったような結果が得られず、現在は小規模状態となっている。

### ■キスレブ軍用ギア

キスレブの軍用ギアは、近衛人によって開発されたヴェルトール、バトリングから収集した各種データの研究によって開発された。



## 海上都市 タムズ

### 広大な海のエリア・アクヴィを中心に活動する自由交易都市

タムズは多島海エリアを回遊する巨大船である。その規模は大きく、ひとつの都市といってもいいほどだ。住民達は艦長によって統率されており、海底資源や遺跡から発掘した遺物を引き上げるサルベージ活動を生業としている。この海域では、引き上げた物資を巡っての血なまぐさい争いも多く、ほとんどの船がなんらかの形で武装している。ただタムズは争いごとを好まず、主たるものを装備しているもの長い間使っていない。ギアも多数保有しているが、これらはいくまで深海作業用で、戦闘には使用していないようだ。同じ海の手としてバルトと意気投合し、両勢力は以後友好関係となる。

### タムズ周辺の情勢

ユクトラシ

タムズ

教会

友好関係

おもな取引相手

### 大規模なサルベージ計画に隠された

### 教会の目的

教会から依頼された大規模なサルベージ計画は、セボイム文明の高度な科学技術を得る為のものだった。その背景には、アクヴィの

中央教会を中心とした教会のソラリス離反計画が存在。セボイムの技術を解明することで、ソラリスを出し抜こうとしたのだ。

# アヴェ・キスレブ間戦争～戦乱の中の均衡～

核戦争、世界大戦、崩壊の日…。これまで幾度となく絶滅の危機を乗り越えてきたヒトという種。世代を重ねることで、ヒトは身体的、潜在的な能力を向上させ、テウスの構築素材としての完成形態へと近づいていく。こうしたヒトの変革期には、必ずカインやガゼル達、そしてミアンが動いていた。そして現在、イグニス大陸では大規模な国家であるアヴェとキスレブが、国境地帯で武力抗争を展開している。この戦争がいつ始まったのか、その原因は何なのか、今となってはそれすら分からない。しかしその陰には、やはりソラリスが暗躍していた…。

## 争いの原因、目的も忘れ 日々衝突が繰り返される…

アヴェ、キスレブ間戦争が勃発したのは、正確な記録が残っていない為特定できないが、約300年前といわれている。その戦争原因はイグニス大陸の覇権を巡ってか、それとも思想の違いから起こった民族紛争か、いずれにせよ今となっては不明である。かつてはイグニス各地で大規模な戦闘が展開していたが、現在は国境付近の過剰を巡っての小競り合いが、各地で起こっている程度。互いに出兵を伺っているといった状況である。

### 約300年前（開戦当時）～13年前 ～発掘資源の差でキスレブが優位に～

#### 【開戦当時】一進一退

開戦当時、アヴェとキスレブの軍勢力はほぼ同等であった。その為、戦況の大変変化もなく、一進一退を繰り返していた。両国はこの状況を打破すべく、遺跡発掘に力を入れるようになる。イグニス各地で遺跡発掘が行われるようになると、遺跡文明の解明も盛んに行われ、両国の技術レベルは大幅に上昇。産業や経済にも大きな影響を及ぼしたのであった。

#### 【14年前】アヴェ優勢の中、和平方進む

両国の遺跡発掘競争が加熱する中、ソラリス教団の戦術後に建設されたキスレブは、地下に埋没する大戦の遺物を研究、改修することで、大きな技術進歩を果たす。これによって戦局は、アヴェ優勢の埒を見せる。しかし勝った目的もなく、ただ争いを続けるこの状況を憂えた当時のアヴェ国王、エドバルトⅣ世は、キスレブとの和平を推進、和平成立直前まで譲り渡したのである。

### 12年前～現在

～戦況は逆転、激動の時代を迎える～

#### 【12年前】アヴェ国王死去・和平方消滅

アヴェ、キスレブ間の和平成立直前、当時のアヴェ宰相であったシャーカーンがクーデターを起こす。この時エドバルトⅣ世をはじめとする、アヴェ王族のほとんどが殺害され、和平交渉は白紙となってしまった。

#### 【11年前】ゲブラー、アヴェに駐留基地建设

アヴェの政権を掌握したシャーカーンは、ゲブラーと軍事同盟を結ぶ。ゲブラーはアヴェ王都、プレイダブリクに駐留基地を建設し、アヴェへの強力な軍事サポートを開始。キスレブ優位の準備を進めていく。

#### 【現在】優勢だったアヴェ、戦局を五分に

これまで遺跡資源の豊富さでアヴェを追い込んでいたキスレブは、圧倒的な威力を誇るゲブラー兵団に圧倒される。勢いに乗ったアヴェはキスレブの領有を次々と奪い、その領有を広げている。

## アヴェ・キスレブ以外の勢力の動き

### ユグドラシル

潜砂艦ユグドラシルはイグニス西側のアジトを拠点に、アヴェ領内の砂漠で活動する海賊船である。情報はアヴェ王家の生き残りであるバルトで、その目的はアヴェ王都の奪還だ。現在はアヴェ軍輸送部隊等を襲撃し、兵器や物資を調達。アヴェ奪還の機会を伺っている。

### ニサン

アヴェ王族とは血縁関係にあり、友好的であったニサン。しかし現在、その国交は断絶状態にある。これはアヴェ宰相シャーカーンがアヴェの至宝を盗み、ニサンの教母マルーを軟禁した為である。また、マルーの親戚にあたるバルトの海賊組織とは、友好関係を保っている。

### シェハト

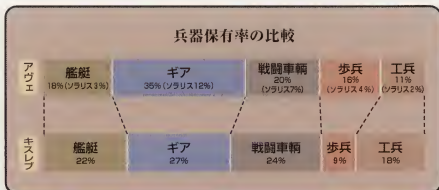
シェハトは地上勢力に一切干渉していない。これは現在、地上が完全にソラリスの管理下に置かれているからである。つまり地上に接触するという事は、何らかの形でソラリスに攻め入る隙を与えるということなのだ。最悪の事態を避ける為、シェハトは警戒態勢をとっているのである。

### ソラリス

アヴェに加担しているゲブラーと、キスレブの政治中枢に入り込んでいる教会勢力を統括するソラリス。戦争勃発時から戦争を長期化させる為、両国の軍事バランスの均衡を保つ等、様々な工作をしている。アヴェ、キスレブはこの事実を知らないうちに争いを続けている。

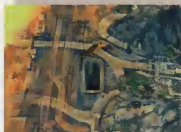
## 「大艦巨砲主義」の時代とギア運用による戦術転換

開戦当時、地上にはギアと呼ばれる兵器は存在しなかった。「崩壊の日」以後ソラリスが実施したリミッター処置によって、ギア自体の存在とその運用技術全般を、地上から完全に隠蔽したからである。たゞ通話発掘自体は開戦当時から行われており、発掘された遺物を研究することで技術の進歩もあった。しかしギアの技術だけは、当時の科学力では解明できなかったのである。こうして地上は大艦巨砲を主力とした、「大艦巨砲主義」の時代を迎えることになる。この時代は数百年間続き、約20年前、ようやく地上にギアが出現するのである。ギアはこれまで主力だった大型艦艇に代わって、瞬く間に両軍に普及。劇的な戦術転換を迎えた。そして、それに伴い通話確保の争いも激化していった。



### アヴェ所有兵器の傾向 ソラリスの高性能ギアの輸入

これまでアヴェは、砂漠という悪条件から通話発掘面でもキスレブに大きな遅れをとっていた。通話発掘部隊を含む工兵が少ないのはこのためである。しかしゲブラー介入後は、地上ではまだ少ない大規模な空中戦艦、キスレブ軍とは出力/火力面で大きな開きがある。高性能ギアを中心とした兵種の輸入が行われた。これによってキスレブ軍との物量差は解消され、更にソラリス製兵器群の性能により実質的に大幅な戦力格差をつけることとなったのである。



#### ■ソラリス軍駐留基地

アヴェ王都に建設されたゲブラー基地は、ソラリスの地上施設としては、最大の規模を誇っている。

### キスレブ所有兵器の傾向 豊富な資源でバランスよく

通話発掘技術が発達していたキスレブには、発掘作業を主とした工兵が多い。また、発掘資源も豊富で軍事工業も発達していた為、兵器生産ラインが確立されており、艦艇、ギア、戦闘車輛といった兵器がバランスよく生産されている。現在、アヴェ駐留のゲブラー軍との兵器開発技術の格差を解消する為、キスレブ独自技術による兵器生産が進行中である。特に主力となるギアと、ゲブラーの空中戦艦に対抗しうる艦艇の開発に、心血を注いでいるようだ。

#### ■キスレブ軍戦車

戦車技術が発達しているのも特徴。アヴェの砂漠戦でギアの後方支援兵器として、効果的に運用されている。



## 両国に介入するソラリス 一体その目的は…？

ソラリスは、ゲブラーをアヴェに、教会をキスレブにそれぞれ頼み込ませている。また、戦争が長期化し、両国の戦争目的が希薄となってきた20年前、教会を介してイグニス全土にギアを流通させたのもソラリスである。こうした活動によって両国の軍事バランスの均衡を保ち、戦争を継続させているのだ。実は、これはソラリスによって推進されている、M計画の一環なのである。先の大戦で「懸険状態(=戦争)に直面した時、ヒトは変革する」ことを確信したソラリスは、新たに戦争を勃発させ、継続させることで更なるヒトの変革を促そうとしたのである。また、地上の情勢を不安定にすることで、ソラリスという国家の存在と、地上での活動が公にならないようにしている。

### 地上はソラリスの実験場なのか？

現在イグニスで起こっている戦争やキスレブのバトリングは、ソラリスの生体兵器を生み出す為の実験場と化している。

戦場やバトリングで得られた生体、戦闘データは、遺伝子操作及び異種交配等の人体実験に使用される。この実験によってヒト型特殊変異体ウェルスが生成されるのである。ウェルスは地上でテストされ、合格したものだけが解体、生体回路に再構築され、人機融合ギアやデウス端末兵器の構成素材に使用されるのである。

またこれらの実験は、アニマの器に同調できる優れた生体(法廷の内体)を生み出すことが目的でもある。

### 例：キスレブのバトリング

B管理委員会により  
データを収集


データをもとに  
人型特殊変異体  
ウェルスの創生

地上でテスト

基準に合格すると  
解体、再構築され  
生体回路となる

教会  
エトーンにより  
処理(抹殺)

失格  
廃棄処分

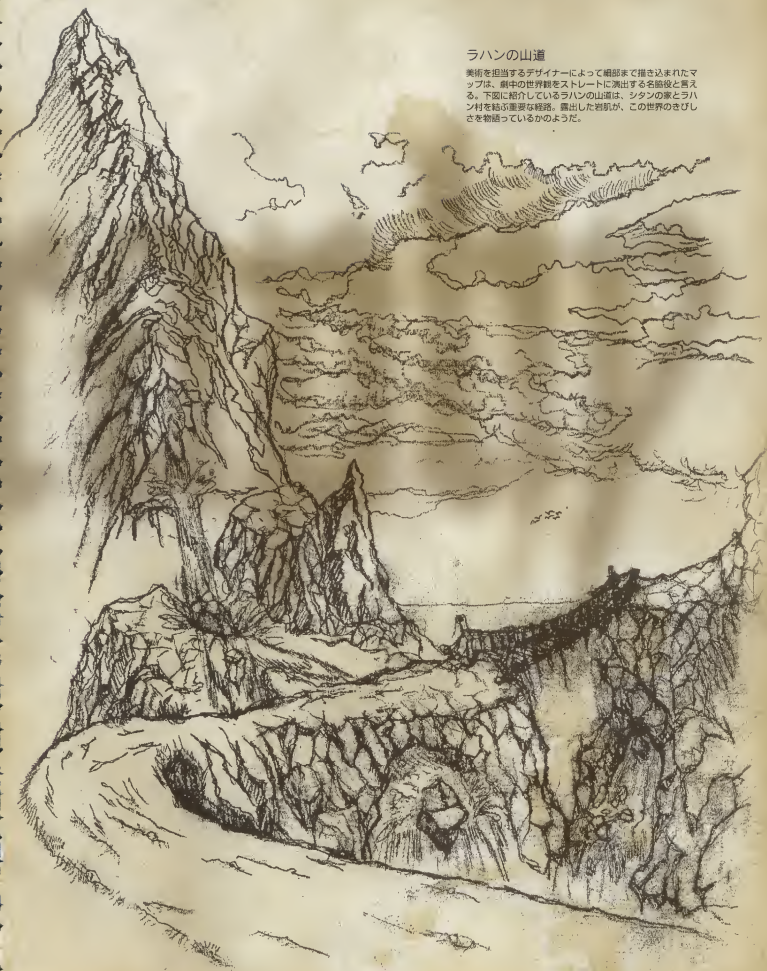


再構築されたワールド・マップから、  
劇中世界を捉え直す。  
“Xenogears WORLD ATLAS”  
すなわち、“早引き地図帳”

新版の地図をもとに、セノギアスの舞台となった世界を地理的観点から探る。ゲーム中には、それほど意識されなかったであろう標高差についても比較検証。また、主要な国家の設定イラストから、その文化・風俗の解説を付した。

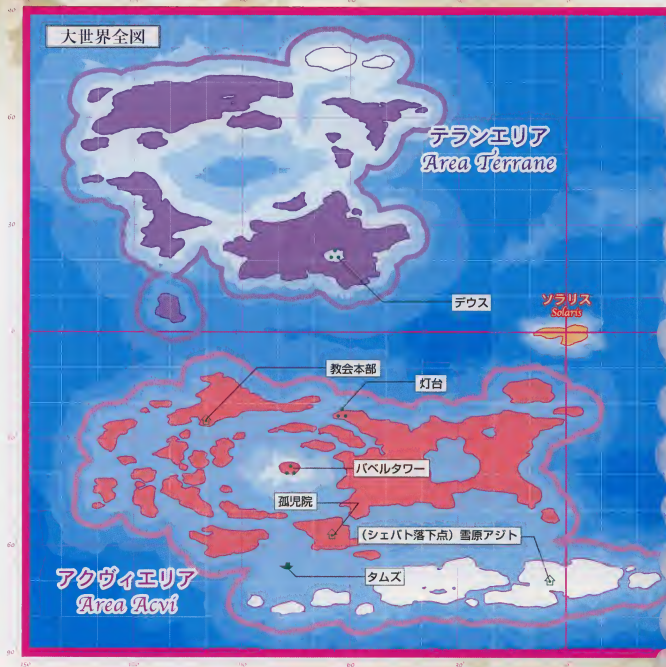
### ラハンの山道

美術を担当するデザイナーによって細部まで描き込まれたマップは、劇中の世界観をストレートに演出する名脇役と言える。下図に紹介しているラハンの山道は、シタンの家とラハン村を結ぶ重要な経路。露出した岩肌、この世界のきびしさを物語るようなようだ。



【概論】

まずは以下の基本地図を見渡してほしい。正距円筒図法によって表されているため、両極地方に若干の縮尺の誤差があるが、この世界全国によってこの星の大きまかなたちは掴んでもらえると思う。4つのエリアに大別されているのは、ソラリスの統治による分割である。が、大陸の分布を見ても、経度・経度0の線によって大まかに4つに分割できる。陸地に関しては極力地形的な情報を排除してあるが、これは、都市などのランドマークの分布を、まずこの図でもって確認するためである。高低差についてはP42~43を、地形や文化などを含まずに詳細な情報に関してはP44からの各国図説を参照してほしい。ここではまず、この世界を大きく分かつ4つのエリアについて解説しよう。



## ■イグニスエリア

イグニスと呼ばれる、この世界最大の大陸を中心としたエリア。大陸の周囲にはニサンやサンドマンズ島などの島嶼が点在し、また大陸地の分布からは、遙かな過去には現在のおよそ1.5倍程度の陸地からなる巨大大陸であったと推測される。大陸はキスレブとアヴェとの2大陸に分かれており、中央平原およびその両側にそびえる山脈の稜線を国境線としている。なお、この2大陸は数百年の承ぎにわたって対立関係に在り、国境線付近には緊張状態を保っている。大陸内部はその大半が砂漠からなり、その間を肥沃な高原地帯や山脈が取り囲む。主たる都市は大陸内部に、そして海岸近くには多数の小規模都市や村が散在し、ともに点在している。気候帯としては、キスレブの領有である北部の大半が冷帯～温帯気候に属し、南部のアヴェ領有地域の大半は砂漠気候に分類される。この地域には、文明の堆積層が多数認められ、その地層中には過去の文明遺産が埋没している。ダシルや小規模に豊饒したプリスといった都市は、これらの遺跡発掘によって発見したと言える。

## ■アクヴィエリア

「多島湖エリア」とも呼ばれるこの地域は、過去の頻繁な地殻変動の影響で、陸地が少なく大規模な都市などは存在しない。唯一、世界宗教である「教会」本部や、その関連施設などは他エリアと同様に存在。かつてはその頂上にシエバトを冠したパベルタワーは、このエリアの中心部に残存する。この周辺の海域は広い範囲の大陸棚の存在が認められず、陸地が点在するわりには水深の深い海域が多いが、それは重要な隆起・沈降が起った結果による。タムズをはじめとする海上都市（巨大船）が、このエリアには多数設置しているが、これらの都市は規模の差はあれど、それぞれが独立した自由交際都市として成立しており、その交流はさかんである。

## ■テランエリア

3つのエリア中で、最も海域部分の占める面積が広いのがこのテランエリアである。その実、エリア名の「土」を意味する言葉からきているのは興味深い。このエリアにおける人々の生活の特色は、イグニス、アクヴィの2エリアと対照的といえよう。遊牧民や狩猟民族といった「地に足の着いた」感のある彼らの生活は基本的に自給自足に近いもので、産業で言うところの第一産業が殆どを占めている。気候的な側面から見ても、その大半である海域を寒流が取り巻いているゆえに、3エリア中で最も過酷な地域である。

### □ゲート破壊後に出現した中規模大陸

エリア名の無いこの地域には、中規模な大陸が、ゲート破壊後に出現した。かつては南緯部の大陸棚や島嶼であった部分が隆起して、陸地部分の面積が拡大したと思われる。トーラの研究所や亡国エルルが、このエリアに存在したらしい。が、エルルは他のエリアの国々との交流が無かったため、正確な位置などは推測の域を出ない。



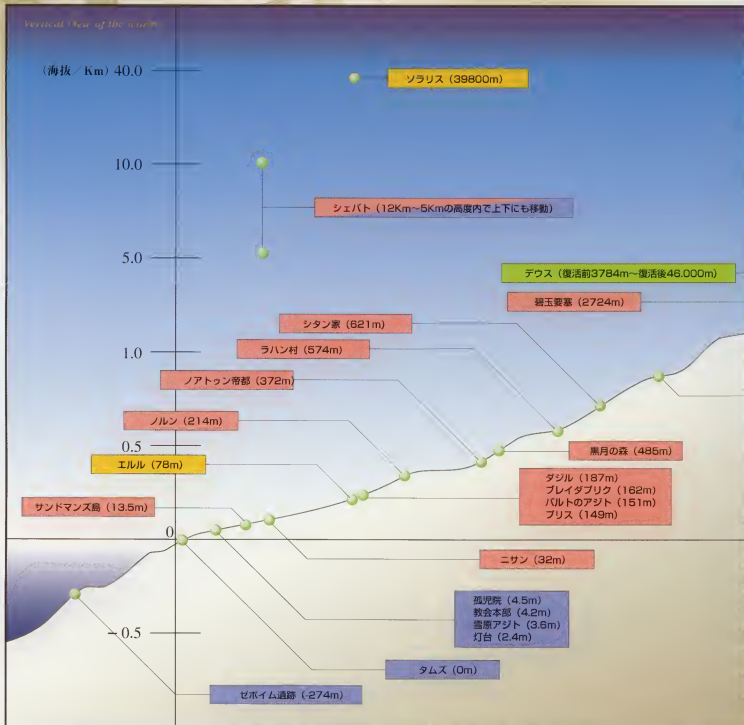


# 高度差で観る世界 *the altitude of the world*

## [凡例—この図の読み方]

縦軸には海拔0メートルを基点にした高度、すなわち標高がキロメートル単位で示してある。前ページの基本地図をもとに、各ランドマークの存在するエリア毎に色別してあり、それぞれ ■ = テランエリア、■ = イグニスエリア、■ = アクヴィエリア、■ = その他の地域となっている。特例としては緯度・経度ともに0度の位置で、高層部に位置する国家ソラリス、アクヴィからイグニスにまたがり空中移動を続けるシェバトなどが挙げられる。これらを低地・中層部・高層部に分類し、それぞれの検証を試みている。

また、右図には地球上の同程度に位置するランドマークを明示することによって、この星との比較対照とした。



## ■標高別・各ランドマーク解説

### 低地(〜10 m)

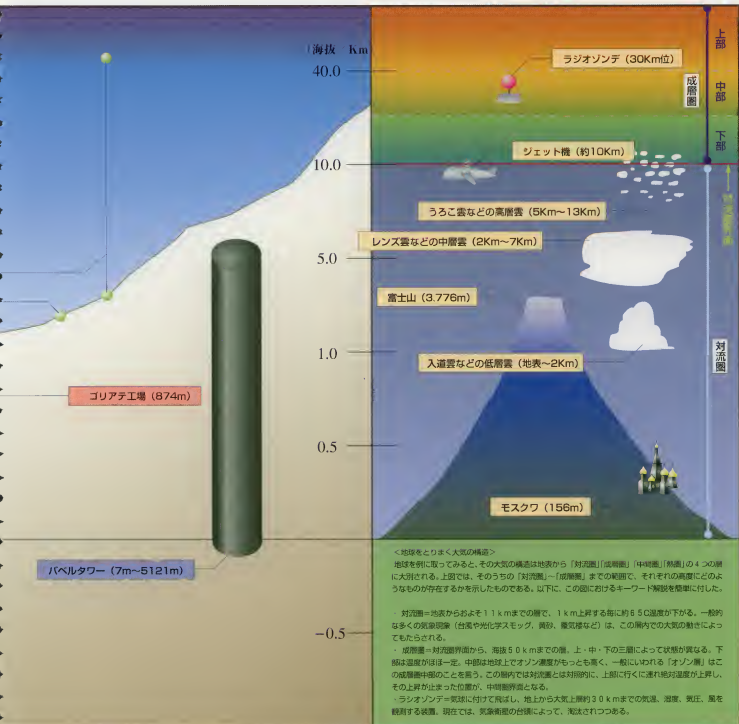
最も海面に近いこの標高に存在するランドマークは、地上では教会本部、ビリーの孤児院、灯台など。そして海上都市であるタムズ、海中の比較的浅い部分に発見されたゼボイムの遺跡など。これらはほぼ全てがアクヴィエリアに集中している。陸地部分の面積が狭いわりに起伏が大きいことが、海岸線に沿ってランドマークが集中している主な理由と考えられる。前項でも触れたとおり、この地域は度重なる降圧・沈降を経ており陸地部分・海洋部分ともに断層なども多く確認されている。ゼボイムという4000年前の遺跡が奇跡的に発見されたというのも、こうした理由によるものである。

### 中層部(10 m〜300 m)

気候的な因子を除き、人々が生活活動をするのに、最も適しているといわれるこの標高には、大小さまざまな都市や村落が点在する。この層上では、ゲームに深く関わるランドマークを提示するにとどめておけるが、その実、他のすべての地域においてこの標高で、集団生活を営んでいる人々が存在するのである。かつてソラリスによって潰滅され壊滅した都市エルムもこの高度に立地していた。地層的にも最も安定した高度であり、その大半が大陸中心部に近い地域や、中小の大陸では海岸線から多少離れた位置にあり、海流の影響は例外を除けばさほど大きくはない。

### 高層(300 m〜)

陸地部分では、この世界でもっとも山岳の多く存在する高度である。ここに点在するのはゴリアテ工場などで、巨大な建造物を立て易い条件が揃っていることを証明している。特筆すべきは空中に存在する2つの都市。ソラリスは緯度・経度0度の位置の空中、対流圏の境界点に近い成層圏上部に位置する。またシェバトは地球でいうジェット機の高高度周辺を、上下差7 kmの範囲で空遊しており、地上ではアクヴィ〜イグニスエリア上空をその経路としている。また、かつてはそのシェバトが固定されているパベルタワーの頂上部分も、この標高にある。



# 遠国・近国 各国図説

さて、ここではキスレブ、アヴェ、ソラリス、ニサン、シェハト、タムスの主要な国々を、設定面を使って紹介していこう。なお、参考までに国名（欧文が正式名称）と国旗、そして世界地図上での位置を示した図を付記した。



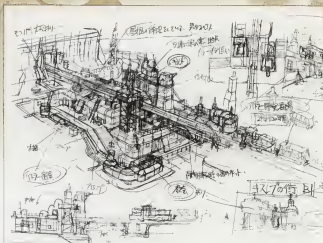
## キスレブ

Empire of Kislev



工業と軍事において他国とは比較にならない発達を遂げてきた国である。国家経済の根幹を支えていた「バトリング」は、現在もデータ収集のため実施されている。キスレブ帝都は、中央の総統府を囲むように、一般市街であるA区画、バトリング会場のC区画、D区画などに区画で分割されている。

首都であるノアトゥンの語源は「造船所」を意味し、その人口は約100万。この巨大都市の電力供給源は、過去の文明遺産である原子炉で、帝都の東にその施設の一群が現在も稼働中である。



### キスレブ帝都—D地区

100万を超える人口を擁す、この巨大工業都市は、区画によって分割されている。なかでもD区画は囚人収容を目的に構成されているため、他の区画への出入りは厳しい。また、地価が帝都内でもっとも安価であるため、低所得層の一般民衆・亜人、そして靴災孤児などもこの区画に集まってきているのが現状だ。

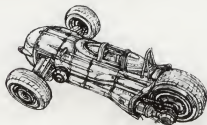


### 帝都周辺の風景

比較的高地にある帝都の周辺は、高原～山岳地帯へと連なっている。この荒涼とした風景のどこかに、帝都を支える原子炉が現在も稼働中である。ゴリアテ工場など、過去の巨大建造物が点在している。

### キスレブ帝都—A区画

街中を走り抜ける三輪バギーや、人々の服装から想像しうるように、中～高所得層市民が集められている。生活水準は高いが、首都部故に、D区画とは別の意味で警備が厳しい。





## アヴェ

Kingdom of Ave



砂漠の王国アヴェ。その国土の大半を占める砂漠は、ステップ地帯も含め、地下に未曾有の遺跡資源を埋没させたままであり、遺跡を中心に都市が発達している。首都ブレイドブリクは砂漠の中央堆積層上に位置し、ファティマ城を中心に市街が広がる。その人口は約40万、民族構成は雑多で異民族

族や垂人の割合も多い。建国の父はロニ・ファティマで、王となる前は砂漠の降魔の長であったといわれる。また、ファティマ王家は隣国ニザンの法皇府とは血縁関係にある。

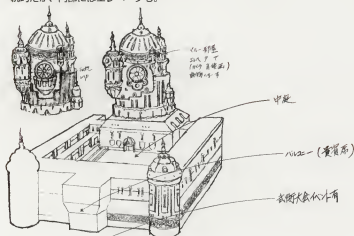
### アヴェ兵士

砂漠地域での警備は、過酷な労働にほかならない。昼間と夜間の気温差、砂塵じりの暴風などが身を護るためには厳重な装備が必要となる。



### ファティマ城

砂漠の中央堆積砂岩上にそびえるファティマ城。その景観はまさに「楼閣」といった様相を呈している。外観は伝統的だが、内部にはエレベーターも。



### ダジルの水道局

砂漠では貴重なライフラインである水。それを守るのが、彼ら水道局員。狭い上、下水道内での作業に対応した装備になっている。

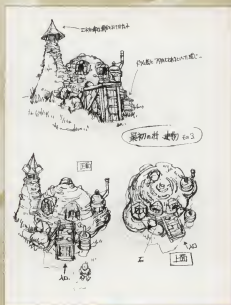


### 黒月の森

ステップ地帯と山岳地帯の間に位置する森林で、最も大規模な面積を占める。山岳部に近い部分から針葉樹～常緑樹で構成された混雑林。

### 辺境の村・ラハン

山麓低層部に位置するので、民衆の過りに特徴がある。牛の飼育や名物カミナリダイコンなどの出荷収入は村の貴重な収入源となっている。





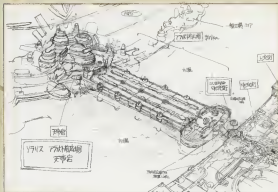
# ソラリス

Empire of Solaris



成層圏高度に位置する一大帝国。その首都は「エテムアンキ」と呼ばれ「天地の基なる家」の意味を持つ。5000年前の大戦により、国土の損壊および人口の著しい減少にさいなまれたこの国では、国家体制の抜本的な建て直しが行われた。現在では国家の中核機能が復活し、地上人をエリア別に支配するプログラムを施行。イグニスを火元鎮守府、アクヴ

イを水元鎮守府、テランを土元鎮守府がそれぞれ支配・統制している。また、減少した人口対策として地上人を労働力として徴収した結果、割合として純粋なソラリス人が激減。その政策として市民層を三層に分割している。



### 広場の様相

観艦式など大規模な祭典が行われるアラボト広場。天帝宮から2層市民層へと連なり、両側を壁が囲む。そこにはショッピングセンターなどの施設があり、人々の憩いの場となっている。

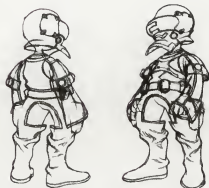


### ソラリス全貌

俯瞰で見ると、遥か下方に雲を従えた様相である。が、その反重力システムによって天地が逆になっているため、ソラリスに住む人々には頭上に雲を冠しているように写る。

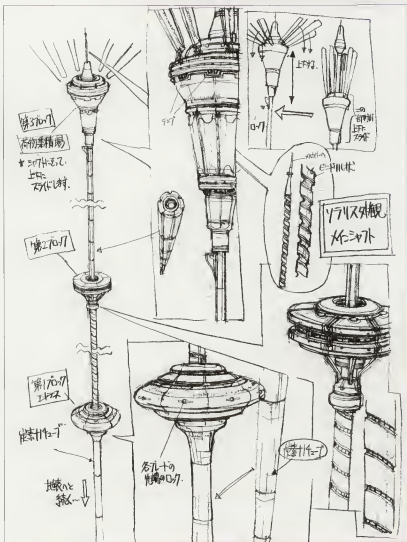
### 地表への続くシャフト

6基のブレード部、天帝宮、3つの市民層などを含む全ての国土を、メインシャフト部分が支えており、このメインシャフトは地上とソラリスを結ぶ重要なパイプの役割も果たしている。細長いシャフト部は地表まで続いており、地上から運ばれた物資・人員などは一度最上層の第3ブロックに集約される仕組みになっている。



### ソラリス兵

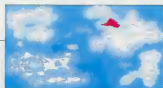
国内警備を任務とする彼等の装備は、比較的軽装であるため、動きが素早いのが特徴。





## ニサン

Nisan

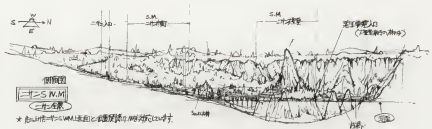


イグニス大陸西方にある宗教国家だが、厳密に言えば国家よりもむしろ宗教共同体といえよう。首都は存在せず、カテドラルを中心とした信徒の住む住民街が湖の周囲に広がる。よって、人口は確定できないが、ニサン正教の関係者に限定すれば1万、近隣に住む信徒までをその数に含めれば10万以上となる。法皇府と呼ばれる中央政府によって国策が営まれ、

その中心となるのは世襲制の「大教母」。現在はマルグレーテ・ファティマである。もとは一辺境宗教であったニサン教を、世界に広がる普遍宗教としたのは、その開祖であるソフィアで「知識の母」とも呼ばれる。

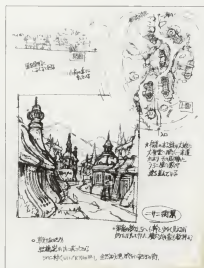
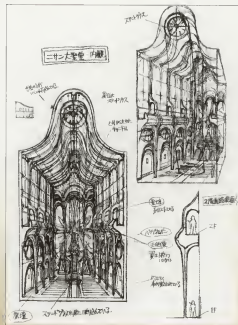
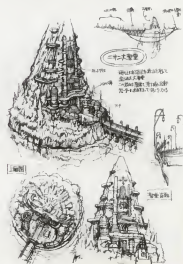
### 地形的な特徴

もともとは、隕石によって出来た巨大なクレーターで、そこに水が溜まり湖が形成された。隕石そのものは岩山として湖の中央部に残り、それが現在の大聖堂の基となった。また、湖の周囲に残った僅かな平地と、比較的低らかな斜面部を利用して街が形成されており、建物は道を挟んで列を成している。その街並を囲むようにして存在する切り立った崖は隕石落下時の名残である。



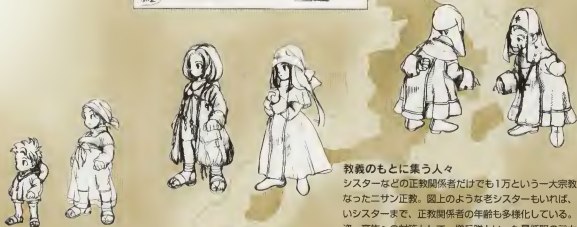
### 中心となる大聖堂

隕石であった岩山を削って建立された大聖堂。正確な文献は残っていないが、たとえ掘削作業用のキヤを使用したとしても、完成までにかかなりの歳月を要したと推測される。聖堂内壁は、元が隕石とは思えない程美しい仕上がり。



### 街の形成

少ない平地には、うるこ屋根が特徴的な民家が湖面を囲むように並んでいる。その平地の面積の都合上、細長い建物が殆ど。岸壁部分には、横穴式に彫って建てられた民家も存在する。



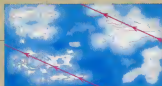
### 教義のもとに集う人々

シスターなどの正教関係者だけでなく1万という大宗教となったニサン正教。図上のような老シスターもいれば、若いシスターまで、正教関係者の年齢も多様化している。野盗、蛮族への対策として、僧兵隊といった最低限の武力も保有しているが、因左から三人の村人たちの様子を見る限り、基本的にはどなか町が形成されている。



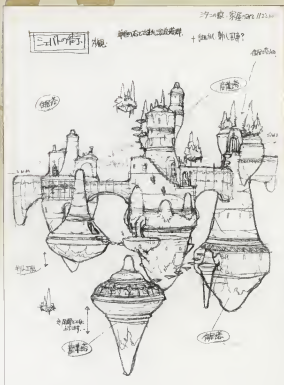
# シェバト

Kingdom of Shebato



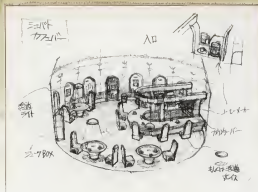
対流圏界面を挟んで、高度5km~12kmでイグニス、アクヴィにまたがるエリアの空中を回遊する都市国家。かつてはアクヴィエリアに現存するバベルタワーの頂上にあった。ソラリス同様、ゲートによって守られているものの、高度が一定ではないので時には地上からその姿を垣間見られる

こともある（その高度上の移動範囲は、地球上の高層雲とほぼ同じである）。独自の技術により、農耕もその国内で行われている。首都はアウラ・エーベイルと呼ばれ、語源はアウラ=講堂を意味する。

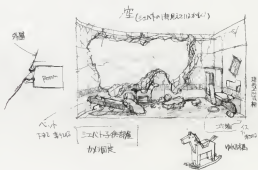


## 空中を回遊する都市

現在では、かつての国土を捨て、首都であるアウラ・エーベイルのみを残し、空遊を続けているシェバト。かつてはバベルタワーの頂上部にあり、タワー全体も含めてその国土であった。もともとエルドリッジに搭載されていたプラント用のHLVが、現在のシェバトの基となっている。

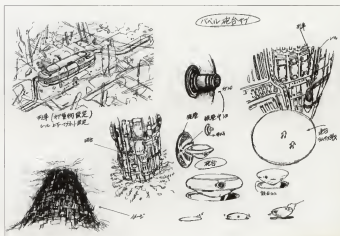


ティープ・シー・プロス  
この国にも一個所は最低でも必要になるのが、「食」を扱う施設。ここでは、カフェバーという洒落たものがそれにあたる。浮遊ライトを使用するなど内装も凝っている。



## 500年前の痕跡

今を遡ること約500年前に起こった大戦。その痕跡は、いまだ国内の至る所に残っている。これはゲーム中でも紹介された、かつては子供部屋だった部屋の壁。爆撃を受け開いた穴が残る。



## バベルタワーの現在

大戦の前は、そのすべてを含めて国土としてシェバトであったバベルタワー。大戦後、シェバトは首都のみを選びとり、この巨大な塔を地上に置き去りにした。もちろん現存しているこの塔は、すでに遺跡として認知されており、そのあらゆる部分に長年の老朽化による痛み、頂上部に最大の痕跡を残してアクヴィエリアの中心部にそびえ立っている。

# タムズ

Tams and the others

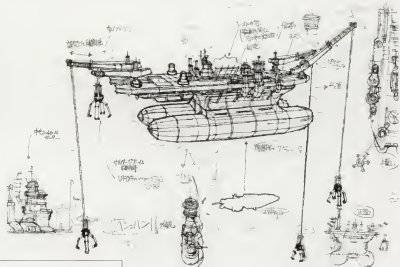


アクヴィ=多島海エリアを回遊する巨大船であるタムズは、独立した自由交易都市である。ニサン同様、厳密には国家とは言えないが、その規模や成立を見ても独立国家として捉えることに無理は感じられない。様々な海産資源や海底遺跡から発掘した遺物を教会に納めることで、その生計を立てている。タムズのほかにも、同様の交易都市(船)

は大小様々にこのエリア内に存在する。各都市間の交易はさかんであるが故に、野盗も多く血生臭い事件も頻繁に起こっている。特色としては、船内にあるピアホールで、その充実振りはアクヴィエリア随一といわれる。

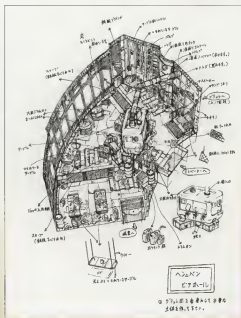
## 超弩級艦の全貌

全長1100シャールという、およそ「船」の一言では語り尽くせない大規模船である。船内はブリッジ(4F)・ピアホール(3F)・医務室(2F)・甲板(1F)・物資搬入口(B1F)・ドック(B2F)と、サルベージ作業を船員生活の生活を十分に支えられるだけの設備をその船内に全て備えている。ゲーム開発中は「ヘシュバン」と呼ばれていた。



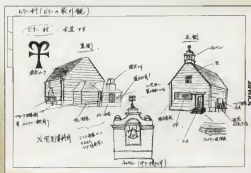
## 艦長自慢のピアホール

アクヴィエリア広しといえど、これだけ充実した飲食施設は他には見当たらないであろう。しかもそれが、レストランとしてではなく、ピアホールとして存在しているのも特殊である。これはひとえにこのタムズ艦長の信条「酒も巧く呑めぬえ人生なんぞ波に飲まれて消えちまえ!」の一言にその特殊性が象徴されている。しかもこのピアホール、ブリッジと直結している。



## タムズの回遊エリアには...

タムズら交易都市の、主たる収入源は、サルベージによって得た物資を「教会」に売ることによって発生する。これはその「教会」の関連施設であるビリーの孤児院の様子である。



## 船上生活を営む人々

船内には巫人をはじめ、ありとあらゆる種族の人々が溢れている。甲板広場では、駆け回る子供たちの姿が見られ、ブリッジでは巫人のハンスが艦長の突っ込み役として活躍し、医者は……手にしたパーボンらしき酒瓶を見て頂ければ想像はつくだろう。なんともどかな国民性(?)がうかがえる。





## 「地理学のなかの地学、地質学への招待」

～アイザック・バルタザール氏による特別講義の記録～

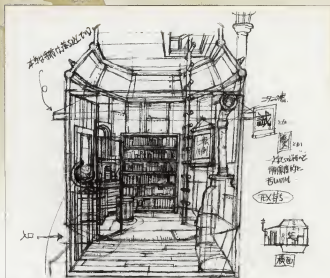
### ◇前口上

さて、今までおまはらは地表から上に起こる様々な現象——人々が集まって出来た集落や都市、遺跡や洞窟——そんなものをずっと見てきたわけだ。このあたりで、視線を足元に落としてみるのも悪くないとは思わんか？ おまらにとっては単なる足場しか見えないかもしれないが、この地面の下にもさまざまな物質や現象が起こっているのだ。それを無視していると、いつか「足元をすくわれる」ってこともあるかもしれないぞ（笑）。

### Isaac Baithasar

氏のプロフィール

シェバト三賢者の一人で、現在はアヴェエ王都滞留にて遊学。化石をはじめとし、様々な地下資源を発掘、研究にいそしむ毎日。



### ◇この星の形

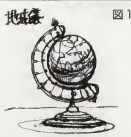
これはウツキという匠者が持っておいた物でな、球体に大陸やら島やらが描かれ、南北の軸で固定して回転させることが出来る。いわはこの星のミニチュアじゃな（図1）。しばらく眺めれば分かるが、大陸や島の位置や形状が現在とは少し違う。こうした大陸レベルでの移動は、その短期間で起こるものではない。このミニチュアは相当古い物の様じゃな。

地殻変動といっても色々あってな。島や陸地が徐々に移動していく大規模なものから、地表の山だの谷だのの形状が変わるのも地殻変動と言っんじや。どちらにしても、こうして目に見えるほど変動するには、さすがのわしでも気が遠くなりそうなくらい長い年月が必要なのじゃろうな。

島や大陸が移動したり、大まかな形が変わったりするのは、地殻…つまり陸地が「プレート」という地盤の上に乗っかって、そのプレートが惑星内部…「マントル」を構成する物質の流れに押し流されていくためじゃ。地殻やプレートは非常に分厚いものぞな。イグニス大陸などが乗っかる程の広さがある。これを動かすマントルのもの凄いやネルギーは、時に地震や火山活動といった形で噴出することがあるのじや。

地殻の表面…つまり地表の山や谷等の起伏じゃが、これは大規模な岩石や泥、水が移動するために変動するものじやな。これは先に述べたプレートの流動に伴う地震や火山活動による褶曲、隆起、沈降に加え、河川や海の水、雨や風等による浸食や風化が原因となる。

こうした地殻変動は、規模の大小に拘わらず、現在も続いている。地震による地割れや、豪雨による土砂崩れなどで至極小規模の変動は認識できても、大陸が動いているなどと、実感することはないがな。また、500年前の「磨礫の日」や4000年前の核戦争の様な大破壊は、地形すら変えてしまった。人為的な地殻変動といえるかもしれないな。あちこちにある地割れや断層の中には、かつての大破壊の痕跡もあるのじや。



シタンの家  
書

### ◇断層から出土するもの

これが何処のスケッチだか、わしも忘れた。まあ、場所はともかく、この切り立った断層を見てくれ（図2）。地面が隆起したのか沈下したのか、とにかく割れてその断面をさらけ出している。小規模な地殻変動のひとつじゃな。ほれ、断面に腐が入っているじゃ。これが堆積層…地層じゃな。これは岩石碎屑物、つまり砂粒ほどに細かく砕かれた岩で構成されている。長い年月をかけて堆積したものじや。腐になっているのは、その構成物や含有物に変化したためぞな。この境目辺りで、何か堆積物を変化させる様な事が起こったのじやな。

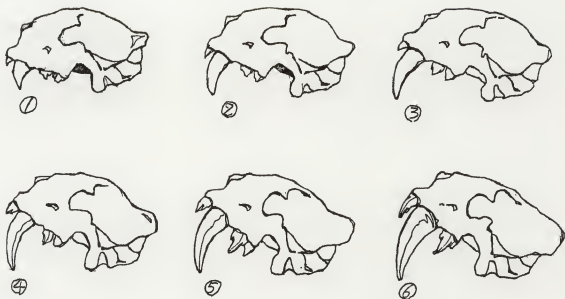
地層はその含有物を調べることで、およそどの年代に堆積したのかを推測することができる。さらにその含有物から、その時代、その場所がどういった世界であったのかということも推察できるのじや。地層というのは基本的に上へ、上へと積もっていくのぞな。上の層ほど新しい。つまり、上から順に地層を調べていくことで、時代を遡ることができるのじや。

地層の含有物で最も興味を惹かれるのは、やはり化石じゃな。生物遺骸やその痕跡を残す化石は、地層形成の時代や当時の環境を推察する大きな手掛かりになる。わしもこの断層や、今暮らしている湖底の中で、色々な化石を掘り出した。次はその化石を見ながら、話を進めていこう。

図2



図3



### ◇化石が語る

わしが掘り出したのは、主に獣と人の骨じゃ。ここに並べた6つの頭蓋骨は、同種の獣の骨じゃろうな(図3)。①が最も古く、あとは年代順に並べてあるのじゃ。③の辺りから、人骨も出土し始める。これがおよそ1万年前じゃな。人骨はそれ以前の層からはまったく出ん。

とりあえず人骨の話は置いておき、6つの獣の頭蓋骨をもう少し見てみるか。頭蓋自体とキバがどんどん大型化してある。①と⑥では、もはや違う獣の様じゃな。こうした変化…進化といえるか、これは環境に順応した結果というのが自然じゃな。他の動物を捕食しておたのだから、頭蓋やキバが大型化してあるということ。捕食される側の動物も大きく、強くなっていったのじゃろう。特に②～③辺りから、大型化のスピードも上がってあるようじゃ。同時期の層から人骨が出土すること、何らかの関係があるのかもしれないな。

生物の進化は、その生息環境に左右されるのは周知のとおりじゃ。元は同じ種の生物でも、例えば地殻変動などで島嶼と大陸に分かれたりすると、進化形態が異なる場合もある。この獣はすべてわしが洞窟の中で掘り出した物だから、同種の連続した進化形態と見て間違いはなからう。だが、別の土地では、同種であるが別途の進化を遂げた化石も見つかるかもしれない。突然変異や人為的な操作によっても、生物の形態は変化するものじゃ。かつての核戦争などで、放射能による突然変異種が発生してもおかしくない。また、ソラリスはソイレントシステムを使って色々な事をやっつから、非常に短い期間で亜種が生み出されることも有り得る。ひとつの獣の骨が段階を踏んで変化してあるといっても、それが果たして自然の進化なのか、今ではもう、判断するのは難しいのじゃ。



## ◇人の起源

ここにある小さな化石(図4)は、魚やら巻き貝やらの海生生物じゃ。年代はバラバラで詳しい事は分らんのだがな。中には原始的な節足動物の化石もある。これは相当古い物の様じゃ。これらが出てきた際は、かつて海の高だったわけじゃな。こうした海生の原始生物が、すべての生物の源だということじゃ。もちろん、人間もそこに含まれるのじゃな。上陸した原始生物が進化し、やがて爬虫類の哺乳類だのが出現するのじゃ。ランカーードラゴンといった巨大な爬虫類は、遙か数億年前にも似たようなのがあったらしい。氷河期の訪れなどで絶滅したらしいがな。今生きておるヤツらは、せいぜい1万数千年前頃に発生した種のような。化石も出ておるが、年代が新しいほど巨大化して(図5)。一度数億年前の巨大爬虫類の化石を掘り出して、現代のヤツらと比較してみたい。

さて、人骨(図6)じゃがな。先に述べたとおり、1万年以上前の地層からは人骨の化石は出土しておらんじゃ。4~5千年程度でも、まったく出ん。もっとも、もっと手広く本格的に調査せんことには何も分らんじゃがな。1万年の間隔内では、4000年前の海底遺跡のように、その時代の文明の痕跡が見つかっておる。アヴェエヤクスレブが躍起になって掘り出しとる遺跡やギアも、その1つじゃな。わしがシェバトに逗留しておった頃、太古の機械文明の調査研究をしておってな。どうやらそれは巨大な船の残骸で、およそ1万年前のものであるらしいじゃ。そして、これより古い文明の痕跡は、やはりそこから4~5千年程度遡っても出てごん。人骨化石の出土と、巨大な船の残骸。それ以前に人類の痕跡が皆無であることをみるに…こう考えることもあながち無理とは言えまい。

人は1万年の昔、突然この星に現われたのじゃ。教会の唱える進化の系譜とやらも、間違っではないのじゃろうな。この星にも、元々生物はおったのじゃ。それらは今に到るまで、様々な進化を遂げておる。人類も、教会が言うように元はサル類が進化したものなのじゃろう。しかし、それはこの星の上で起こったことではないのかもしれない。わたらの起源は、もしかしたら宇宙の彼方にあるのかもしれない…。

図4

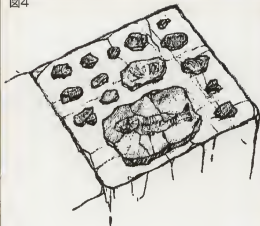
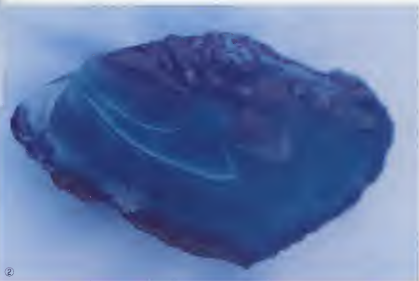


図6

図5



①



②

### 「ファティマの碧玉」に関する一考察

ファティマ王朝に伝わる「ファティマの碧玉」とは、王家の血族に道徳的に受け継がれる特定の熊鷹パターンのごとである。しかし、劇中でシャーカーンやラムサスが求めていたものは、宝石としての「碧玉」であった。実際にバルトとマルーは家宝のペンダントを身に付けており、それにはおそらく元は1つのものであったと思われる碧玉…青い宝石の半片が、それぞれ飾られているのだ。「崩壊の日」に世界を救ったアヴェ初代国王ロニ・ファティマの伝説は民間にも広く流布しており、同時にファティマ王朝の至宝、その在りかを示すという碧玉の存在も、伝説化されて民間に伝わっている。そしてそれはやはり、「碧玉」という呼び名のイメージから、青い宝石であるというのが迷念となっている。

では、実際に碧玉とはどのような宝石なのか？ 一般的に碧玉といえは「ジャスパー」という宝石のごとであり、これは不純物を含む石英の一種だ。石英は普通白色であり、純粋な物は無色透明で「水晶」と呼ばれる。碧玉は多量の酸化鉄を含んでおり、緑褐色の物が多い。酸化鉄によって赤みを帯びた物もあり、これは赤碧玉（赤玉）と呼ばれ珍重される。写真①がジャスパーの原石であり、写真②はその断面。これは見事に青い。

「モースの硬度計」で見ると、ジャスパーは硬度7に当る。同硬度の宝石はアメジストやオニキス。どちらも石英の一種である。宝石の価値は硬度以外にも産出量や色沢、屈折率等で判断されるので一概には言えないが、それほど高価なものではない。

石英はごく一般的な鉱物であり、深成火成岩（マグマが地下深くで冷却されたもの）に多く含まれているものだ。これに酸化鉄が加わると碧玉が生まれるのだが、主に金や鉄などの鉱産に富む地域で産出される。砂漠の国アヴェもその地中には多くの鉱脈を有しており、碧玉が産出されるのであろう。高品質で真青なジャスパーは王家の碧玉伝説と結び付き、貴重な宝石として扱われていたのではないだろうか。それが民間に流出していくことで、同時に碧玉にまつわる王家の秘宝伝説も、さらにその神秘性を増しながら流布していったのだと思われる。



### ■モースの硬度計

鉱物の硬度比較の標準となる10種の鉱物を並べたもの。1から順に硬度が増していく。これらの鉱物で順次、試料の表面を引っ掻き、硬度を決める。

硬度	鉱物
1	滑石
2	石膏
3	方解石
4	螢石
5	沸灰石
6	正長石
7	石英
8	トパーズ
9	碧玉
10	ダイヤモンド

## 世界各地で遭遇する数々のモンスターの生態を考察

旅の途中でひとたびモンスターに遭遇すれば、やるかやられるか、喰うか喰われるかの生存競争が待っている。凶暴なモンスターは、人間を脅かす厄介な生き物である。だが、より大きな視点で捉えれば、モンスターと言えども同じ惑星に共存する生物であると言える。モンスターの生態を知り、その背景を追究して行けば、今まで持っていたイメージが変わるに違いない。

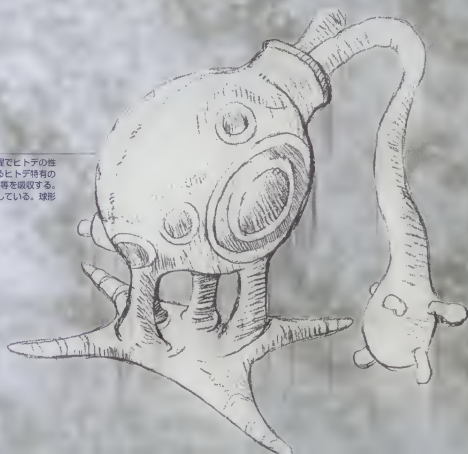


ミニ

砂漠地帯に生息する巨大な砂ミミズの一種。首段は砂中に潜んでいるが、砂上にいる獲物の振動を特殊な皮膚で感じ取り、襲い掛かる。また、水の乏しい環境に適応した結果、獲物の体液を吸い取るための鋭いくちばしを持つようになった。

### つちのこ

担子菌類のきのこ「つちぐり」が、進化の過程でヒトデの性質を併せ持った種。放射状に広がる部分にあるヒトデ特有の管足で移動し、その中央にある口で獲物の体液等を吸取する。主に、森の奥などの静かな環境を好んで生息している。球形の部分は美味とされ、食用に採獲されている。



## 様々な環境におけるモンスターの生態

これから紹介する“モンスター”とは、「人間に対して敵意を持ち、襲い掛かるもの」というカテゴリーに当てはまるものを指している。だがここでは、モンスターと言えども動植物と同じく“惑星に共存する生物”として捉えて生態環境別に分類し、考察していく。

モンスターの生態や背景を知ることにより、自然との接し方や人間の歩むべき方向について考えてみてほしい。

### 自然種

#### すべての生命の源

すべての生物の始祖である原生動物（単細胞動物）は、海で生まれた。そして、比較的浅い海で著しいスピードで魚類や水棲の哺乳類へと進化を重ね、現在の生態系の基盤を形成していったのだ。植物プランクトンを基底とする海洋における生態的ピラミットの頂点には、海洋モンスターが君臨している。

浮力の存在は、通常の進化の過程においても海洋モンスター巨大化の要因となっている。更に操作の手が加わることで、それは著しく加速された。その結果、陸上モンスターの数倍のパワーや耐久力を持つ種が、海洋には数多く存在するようになったのである。

海洋は陸地に比べて開発途上であるため、海洋汚染や乱獲による絶滅種は今の所あまり見受けられない。だが、人間の手が及ぶことによって、次第にモンスター化する生物が増加するのも時間の問題だろう。

海洋

クラーゲン（強）

グリフォン

砂漠

巨獣

スナハミ  
スナハミ（強）  
ドラゴン

シャディ

プランター  
ミミー  
リーパー

#### 鮮やかな緑の大地

陸上面積のおよそ半分を占めている森林・草原地帯は、温暖な気候と豊富な水源に恵まれ、人間を含めた動植物にとって最も住み心地の良い環境である。人々もその肥沃な土地の恩恵を受け、世界各地で農耕や牧畜を営みながら生活している。

それらの地域では開拓時代、それもかなり初期段階で危険度の高いモンスターは駆逐されるか、生活の場をより辺境へ移し、姿を見る機会は減った。しかし、近年の科学レベル向上による人間のテリトリーの拡大につれ、再びまみえる機会が増えてきたのである。中でも特徴的なのは、モンスターたちが生活環境の変化を受け、より凶暴な存在へと変化していたことだろう。遺伝子的に極めて近く交配も可能な、同一種と言ってもよいモンスターでも、それぞれ異なる環境要因の影響により全く違った性質を身に付けていたのだ。

森林・草原

ゲ族  
甲殻虫（紫）

アイムインラヴ  
スラムスラッグ

エーデルワイス  
ドワーフ

さい  
地電ランカー  
つちのこ  
ビーニック  
ヤマドリ  
レインフロッグ

ドラゴン  
ホッパー  
リノ

特殊環境

ゲ族（強）

アイムインラヴ（強）  
アシッドフロッグ  
ライギョ

グリフォン（強）  
甲殻成虫  
甲殻虫（赤）  
つちのこ（紫）

ハットラット  
ハンマヘッド  
ハンマヘッド原種

## 自然種

惑星に人類が誕生する以前から生息し、現在まで種を保存して来た生物全般のこと。長い年月をかけて進化の過程を経た結果、様々な亜種や変種も出現しているが、あくまでも自然選択的に派生した種に限られる。自然種のモンスターは、一般的な動物と似た外見を持ちながら、凶悪化したものが多いのが特徴である。

## 操作種

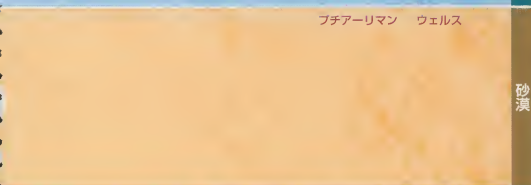
人為的な遺伝子操作によって進化の過程を歪めた結果、誕生した生物のこと。自然の摂理に反しているため、脳や身体に掛かる負担がことのほか大きく、短命種が多い。しかしながら、あまりの個体間能力の格差故、操作種のモンスターが自然種のモンスターと絶滅に違いやったケースも稀に見受けられる。

## 操作種



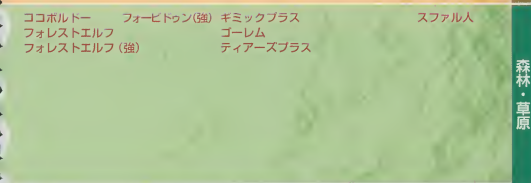
デスサイズ(海上)  
デスサイズ(深海)

海洋



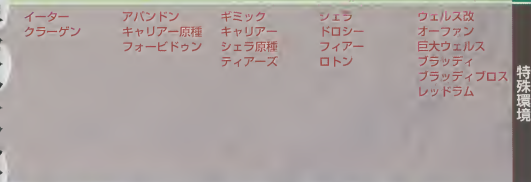
プチャーリマン ウェルス

砂漠



ココボルトー フォービトウン(強) キミックプラス スファルム  
フォレストエルフ ゴーレム  
フォレストエルフ(強) ティアーズプラス

森林・草原



イーター アバンドン キミック シェラ ウェルス改  
クララゲン キャリアー原種 キャリアー ドロシー オーファン  
フォービドウン シェラ原種 フィアー ブラッドィ 巨大ウェルス  
ブラッドィ プロス  
レッドラム

特殊環境

### 乾き切った不毛の地

イグニス大陸の大国・アヴェウ周辺は、灼熱の太陽が容赦なく照りつける熱砂の地である。日中の最高気温は軽く50℃を超え、地表温度は70℃にも達する。年間を通しての降雨量はほんの僅かで、数少ないオアシスも天候によっては姿を消して行く。その僅かな水場を巡っての争いは激しく、厳しい生存競争を勝ち抜いた者達だけが種の保存を許されるといふ、最も過酷な環境である。また、近年では他のエリアでも砂漠化が急速に進んでいる。特にアクヴィエリアの荒地は砂漠気候に近い環境に変化しているため、荒地も砂漠に含めて分類している。

砂漠に生息するモンスターは、暑さを克服するために全身を固い皮膚や鱗で覆っている種や、水の代わりに獲物の体液を吸収するため、鋭く尖ったくちばしを持つ種など、環境に適応した様々な身体的変異を遂げているものが数多く見受けられる。

### モンスターの巣窟

ここで分類する特殊環境とは、海洋、砂漠(荒地含む)、森林・草原のどこにも属さない環境のことを指している。それらは主に人工的に造られた環境であり、地下水道、廃棄現場、都市の一部分など、世界各地の様々な環境が生息地となり、モンスターの種類や生態も千差万別である。

特に興味深いのは、殆ど外界との通交がない場所にも関わらず、モンスターや動物たちによるマイクロコスモスが形成されていることだ。そこには捕食し捕食されるという、生態系のツリーが見事なまでに形成されているのである。遺伝子操作の対象となり、適合性が向上していることを考えても驚くべきことだろう。残念なことに、この分野における研究は、特殊環境に生息するモンスター調査の危険度が高すぎるため、未解明な点も多い。今後、より大規模な調査隊の編成が望まれる所だ。



ここでは、各環境に生息している代表的なモンスターを図を交えて解説する。細部まで描き込まれたスケッチから、身体の特徴や環境に適応するために変化した骨格や器官など、今まで見えなかった部分が見えてくるはずだ。

## 海洋 Ocean

惑星の面積のおよそ7割を占めるほど広い海洋だが、現在まで確認されているモンスターの種類は少ない。生息地は、海上と深淵の一部に限定されているようだ。



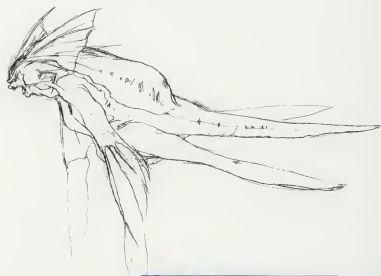
### クラークン (強)

左右二本の巨大な触手から海水中のイオンを吸収して電気を作り、放電攻撃する能力を持つ。その他の触手は、獲物を絡めて口へ運ぶ役割を果たしている。



### グリフォン

海上の小さな孤島に生息し、主に岩場を住処としている。並外れた視力で数千キロ先の獲物を発見すると、時速1000キロ以上の猛スピードで襲い掛かる。



### デスサイズ

トビウオのように海上に姿を現す種と、深海に潜んでいる種がある。原始的な魚類の体に人間に似た頭部を持つことから、操作種であると思われる。

# 砂漠 Desert

極度の暑さと乾燥状態により植物がほとんど育たず、生態的ピラミッドは崩壊している。モンスターは環境に適応するために変異を繰り返し、より強い種へと変貌している。



## プランター

水を求め、自らの意志で移動する能力を身に付けた植物系モンスター。水や栄養分を体内に貯えることが可能で、一度補給すれば半年程度は生存できる。



## リーパー

ウツボカヅナなど、食虫植物が進化した種。プランター同様、獲物の欠乏を解消するために移動できるようになった。体内に分泌される消化液は、強酸性。



## ドラゴソ

太古の姿を残している生きた化石。空を飛べた時代もあったが、現在では翼が退化している。代わりに前肢、後肢とも発達し、重立歩行が可能になった。



## スナハマ

元は軟骨魚類の一種。陸に上がる際、心臓機能を停止、砂に潜っているため目が退化した。鋭く鋭いウチバシは、砂を掻き分けするためのシャベルの役割。



## シャディ

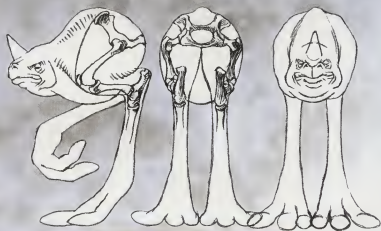
アクウィエリアに出没する、狩猟を営む女性中心の少数民族。一見あまり強そうではないが、自分より大きなモンスターでさえ瞬時に倒す、狩猟のプロ。

# 森林・草原 Forest・Prairie



## ピーニック

時折見える「高みの見物」は、人間の心理を理解した高等な行動である。恐らく、元はペットとして人間に飼い馴らされていたこともあると思われる。



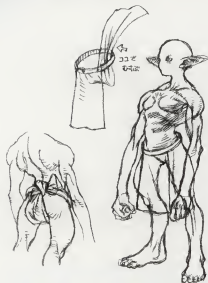
## ホッパー

「跳ねる者」の名に相応しく、二本の下肢が繰り出す強力なジャンプ力により移動する。本来は昆虫で非常に大人しく、草や低木の新芽を主食としている。



## さい

狼の亜種らしき、哺乳類系のモンスター。ごく限られた環境に生息し、集団で行動することが多い。強靱な後肢から繰り出される「けり」が最大の武器。



## フォレストエルフ

森に生息する亜人種。木の上で生活し、枝から枝へと自由自在に移動する。モンスターの中でもその攻撃スタイルはかなり特殊で、格闘技を体得している。



## 地竜ランカー

強靱な尻尾で獲物を倒し、大きく発達したアゴで補食する肉食恐竜の生き残り。この環境下において超大型であるが、絶滅の危機に瀕している。



### ココボルドー

弓矢を使った狩猟を得意とする亜人の少数民族。体の小ささをカバーするため下肢が発達し、身のこなしはかなりぎざぎざで、ジャンプ能力も高い。



### ドワーフ

棒に石をくくりつけた原始的な武器や、棍棒を振り回して攻撃する。知能はあまり発達していないが、人間の真似をするのが得意、ノックが好きなのようだ。



### ゴーレム

デウスがテラフォームした後に島原に姿を現わした、ソラリスの実験生物の一種。体内構造は単純で、目や口などはすっかり退化している。知能も低い。



### ゲク

トカゲの亜種である、爬虫類系モンスター。腹を身に重ねているのは、高等な部類に入る巨鱗であろう。群れを成し、独自の文化を築いている。



### リノ

皮膚が角質化した鋭いツノを持つ、単食の哺乳類。全身を硬い皮膚で覆われているため、防御能力が高い。背中に乗っている鳥とは共利共生の関係にある。



### エーデルワイス

高山に自生するキク科の高山植物が巨大化し、モンスターへと変化したもの。肉食化しているが、獲物に乏しい時期は光合成で栄養補給することも可能。



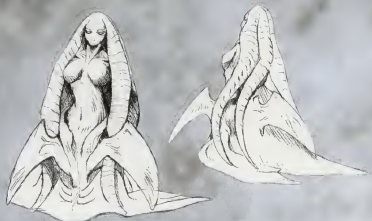
### スファルム

「メルカバ一の構造材になること」を定められた因子を持つヒトの改造した体。分子変化による身体への負担は大きく、短命。健康人の血肉を求めている。

## 特殊環境

### Others

特殊環境に生息するモンスターは、人間的な遺伝子操作を  
受けたものが多い。強力な攻撃力を持っているため、在  
来の生物は許けず、モンスターの巢窟と化している。



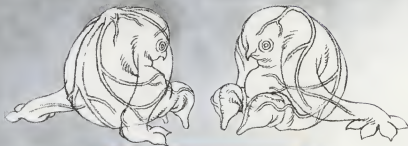
#### フィア

顔部から垂れ下がる髪状の触手で相手のエーテルを  
吸収し、自分のエネルギーに還元している。下半身  
はエイのような軟骨質で、えらあなの名残がある。



#### シェラ

オウムガイに似た硬い殻を持つ、水棲の頭足類の操  
作種と思われる。顔部から羽にかけは人間の器  
官で構成され、尻尾には猛毒を蓄える器官を有する。



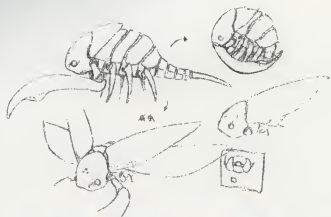
#### ロトン

母体から生み出される前、つまり胚の段階で強制的  
に成長を止められ、操作された種。獲物の体力を吸  
取する際の指き付きは、母体への甘い行動である。



#### バットラット

距離で活動できるコウモリと、雑食で繁殖力旺盛な  
ラットの長所を兼ね備えたモンスター。超音波を放  
射する両眼を持ち、獲物を混乱させて捕食する。



#### 甲殻虫・甲殻成虫

幼虫の段階から全身を硬い殻で覆われ、さなざの時  
期を経ずに成虫に羽化する。特殊な体内構造を持っ  
ている。口から強酸性の分泌液を出して攻撃する。



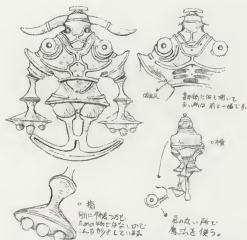
#### キャリアー

強靱な尻尾を攻撃の主体とすることから、恐らくワ  
ニの亜種に遺伝子操作を施した種であろう。前肢と  
目が退化しているにも関わらず、復讐な動きが可能。



### ハンマヘッド

軟骨魚類の垂穂が、水の無い環境に適応したもので、背筋は隠れて見えませんが、マント状のヒレの内側に獲物のエネルギーを吸収する尻尾を有する。



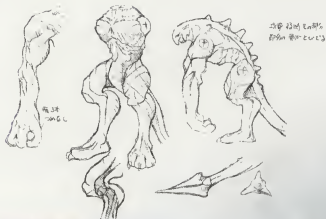
### ギミック

その名の通り、シェバトのシャフト内を匿るために作られた「からくり人形」。捕食する習性はなく、他者のエネルギーをエネルギー源としている。



### フォービドゥン

かつて、シェバトでカーボナイト凍結にされたモンスターを再生したもので、怒念を力に変換する能力を持つため、拘束状態から強靭な力を出すことが可能。



### レッドラム

キスレフ地下水源に生息する殺人鬼。元は人間だったが、操作された結果、モンスターに変異した精神がある。「方向オンチ」は人間の頃の名残である。



### ティアーズ

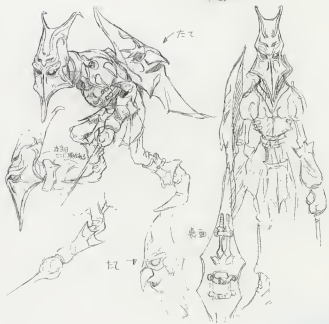
殺人行為そのものが原動力という、恐ろしい操作種モンスター。ギミック同様、シェバトのシャフト内に生息する。常に二体で行動し、その連携は奇絶。

# 未知のモンスター

## Unknown Monsters

この冊子(4冊)に大別した生息環境・習性をもつモンスターの主要な特徴を紹介して  
きた。だが世界には、また詳しい生息が解明されていない未知のモンスターが数  
多く存在している。そのうち残るスケッチを元に、假説を考案してみたい。







## 世界を理解するうえで、もっとも重要かつ とても難解な、科学背景を分かりやすく解説

あらゆる場面で登場する不可解なキーワードは、独特の超科学的 세계觀から来るものが多い。ストーリーを進めて行くと次々に謎が浮かび上がり、そのうちいくつかはD・S・C 2で解き明かされる。しかしエンディングを迎えても、解明されることのない大いなる謎が確実にひとつだけ残る。…テウスシステムの本質の真の目的は何だったのだろうか？

ここでは、ストーリー最大の謎となる「テウスシステム」の解明を中心に、科学に関するキーワードを解説を行っていく。





### すべての希望を叶える機関「ソハル」

思うがまま世界を動かしてみたいという欲望は、誰しもあるだろう。また、どうしようもない状況のとき、思わず空を見上げ祈りを捧げたことも、一度はあるはずだ。その祈りは誰に対してのもの？ …「神」だ。

万物の創造者である「神」との交感。もしそれを科学的に行うことができる世界なら、貴方は何を祈る？

# 意思を持つ科学兵器

そもその事件の始まりは、恒星間航行船エルドリッジを管制する第7世代コンピュータ・中央脳ラジエルが、ハッキングされたことだった。その船は表面は普通の移民船だったが、実はある兵器システムの移送を依頼されていた。システムの名はテウス。きっかけは謎に包まれているが、テウスは暴走し、エルドリッジを墜落させるに至る。墜落した先は無人の惑星。そこから新たな人類が誕生し、独自の文明と科学を発達させている、というのが、ゲーム世界の背景になる。

ここでは、物語の起源であり核となる、テウスシステムとそれを取り巻く科学構造を考察していく。

## 軌道航行兵器システム「テウス」の構成機関

拡大する宙域紛争に終止符を打つべく建造されたテウスシステム。その構成機関は大きく4つの部位に分かれ、それぞれ独立しての動作が可能だ。

まず、すべての機関の駆動エネルギーを生み出す事象変移機関ゾハル。意思及び知能は存在せず、すべての行動がアクセス者の意思に依存する。具体的には特定のアクセス者からの呼びかけに応じ、そこにエネルギーを発生させるだけの機関だ。

次に、ゾハルのエネルギーを最大限に利用するために生み出された生体兵器テウス。単体の攻撃力も強力だが、その性能はゾハルにリンクして初めて100%発揮されるように設計されている。

そして、この2つを制御するための管制コンピュータが、生体電脳カドモニ。内部は論理演算素子と生体素子に分かれ、それぞれの計算した選択行動を統合する。第8世代のコンピュータだ。

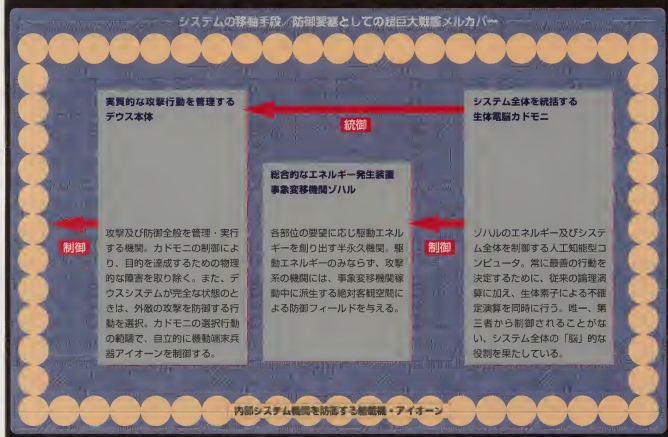
さらに、この3つの部位を移送する役目をもつ超巨大戦艦メルカバ。メルカバ内は、機動運末兵器アイオンが、各部位を物理的に防御するために配置されている。これらが揃って初めてシステムが成立する。



▲生体兵器テウスのハッキングにより、船内の機軸がまるで生き物のように人間に馴染みかかる。

## テウスシステムの制御構造

各部位がどのような働きで構成されているかを、図に示す。



各パーツの相互干渉

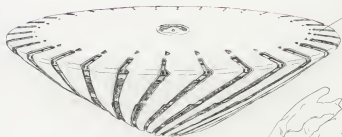


すべての中心・ソハル システム全体に駆動エネルギーを供給するのは、事象変移機関ソハル。だが、ソハル自体は意思を持たず、他機関の要望のままにエネルギーを供給し続けるだけだ。

一方、明らかに自立行動可能な2つの機関、システムの統御を目的に作られている生体電腦カドモニと、実質的な兵器としての生体兵器デウスは、ソハルのエネルギー供給により稼働が可能になっている。

つまりデウスシステムは、デウス自体よりもむしろ、ソハルの力をコントロールし、兵器としての力を持たせた機関だといえる。

戦略制圧母艦メルカパー  
デウスシステムの、言葉通り外殻となる直径80Kmの巨大母艦。表面に刻まれたスリット部分にデウスの機動端末アイオンを結する。名称は「天の車」という意味の言葉から来ている。



生体兵器デウス（本体）  
無機機械ではなく、主に生体パーツで構成された生き物のような外見が特徴。自己回復+学習機能を備えており、進化の度に本体構造すら変化させる。



事象変移機関ソハル  
本体上部にある「眼」のような形状の部分がソハル本体。明らかに人為的なフォルムだが、宇宙創世の時から存在していたとされる謎の機関。物語と世界背景の鍵を握る存在。



生体電腦カドモニ  
ソハルの腫（らしき部分）の奥に埋め込まれている制御コンピュータ。オーバーテイクノジーによる産物であり、材質などは不明。



用語解説

■恒星艦航行船  
恒星、つまり太陽を中心とした恒星系を移動できる宇宙船。この種の宇宙船というものは、太陽系のものでなく、ほかの星系に存在する恒星をも含む。

■ハッキング  
他のコンピュータに不法に侵入（ハック）する行為。主にデータ破壊か目的の盗撮が多い。近頃はコンピュータ用紙で、データを破壊することをクラッキング、偽データを置換えることをフレンジーという。

■中央電腦ラジエール  
恒星に自衛する知識を写る大天使の姿を呈したコンピュータ。データベースを人工知能により制御する。読みで字の如し、である。

■アイオン  
「天使」という意味の言葉。デウスシステムを制御する目的でデウス本体に制御される。メルカパー艦載機をまとめた総称。水風池火雷し力射、という7つの機関に分かれた機体が存在する。

■事象変移  
時空の移り変わりを意味する。事象変移前、時間と共に変移していく（変移していくことにより時間差を生み出される）ものだが、ソハルの場合は、元来「変移される」事象を指している。

■流理演算  
恒星の高度を生かしたまま使用するコンピュータ用の部品を意味する。上記の「不確定演算」に必要不可欠な要素。

# ■成長する兵器デウス

## 無限に成長し破壊力を増し続ける究極兵器

生体兵器デウスは、恒星超戦略統合兵器デウスシステム、実質的な攻撃を担当する機関。自己修復機能と成長機能により、単体でターゲットを破壊し続けることが可能な兵器だ。

デウスの自己修復機能は、有機体を取り込むことによって機能する。取り込んだ有機体を吸収し栄養として、戦闘で受けたダメージの修復作業に充当するしくみだ。

初期状態、つまり幼体の段階で、すでに惑星を破壊できる戦闘力を持つデウスは、存在するあらゆる生物・機械を吸収していく。結果的に惑星すべてを壊滅させ、吸収できる対象がいなくなった時点で、行動を停止する。

これを、恒星間戦略統合兵器として発展させたのが、デウスシステムだ。単体兵器としてのネックであった駆動エネルギーは、事象変移機関ゾハルが充当。さらに戦略制御艦メルカパーを母艦とすることにより、恒星間の移動が可能となる。

制圧対象の惑星にメルカパーで移動し、攻撃対象がなくなるまで破壊活動を続けるための駆動エネルギーを、ゾハルが充当する。攻撃対象の消滅後、再びメルカパーで他の惑星に移動し、破壊・成長活動を繰り返すため、理論上無限に成長できる究極の破壊兵器となる。

## メルカパーを守るアイオン群

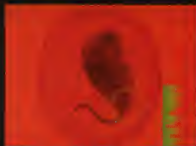


空のアイオン

## デウスの端末兵器、アイオン。

デウスシステムの移動手段となるメルカパーは、デウスが生体パーツを用い無限に生み出すことができるアイオン達によって守られている。その働きは、メルカパーを人体と見た場合、血液（白血球）のようなもの。メルカパーの内部を循環し、外敵の駆除を担当する。

## 生体兵器デウス進化の過程



### 幼体・オメガ1

最初、デウスシステムに組み込まれるときのデウス。ゲーム冒頭にリアクターに保存されている状態で登場する。大きさは約20〜30メートル。この状態で、すでに惑星ひとつを壊滅できる戦闘力を持っている。

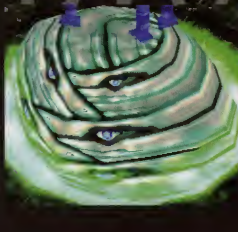


### 第1期

エルドリッチ宇宙船に、第1期深くに沈んでしまったデウスが、13年の時間を経て、成長した姿。幼体ではコア位置に刺さるシーンが出てくるが、実はこのとき既にコアとなる部分を、成長第2期の場所へ転送している。

### 第2期

メルカパーを破壊され、移動手段を失ったデウス本体が、屍体に進化する直前の段階。うすまき状の殻のなかに、本体が隠れている。



テラフォームと成体  
成体になるために、惑星と一体化を始めたテラフォーム。その内部には、成体に進化したデウス本体がいる。

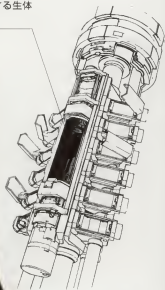
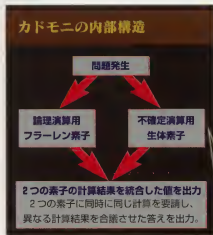
# システム制御コンピュータ・ 生体電腦カドモニ

生体素子ベルソナ  
カドモニの中央部分に存在する生体  
維持プラント。

生体素子を用いた万能演算システム。

デウスシステム全体を制御するために開発された生体電腦カドモニ。ソハル内部に埋め込まれているという構造から、材質はソハルと同じか近いものだろうと推測される。機能的には、デウスシステムを制御する目的で作られている。ソハルにアクセスして、デウスシステム全体の駆動エネルギーを供給するのが、主な役割だといえる。意思を持たないソハルの「アクセス窓口」的な役割を担っている。

内部素子が大きくふたつに分かれるのは、まず問題が提起されると、同じ内容の問題を、内部の論理演算用のフラーレン素子と、不確定演算用の生体素子群に入力。それぞれで決められた答えを合議決定するためだ。



## 生体素子ベルソナについて

カドモニ内の生体素子部は、大きく三つの部位に分かれ、各部位はベルソナ、アニメムスと呼ばれている。

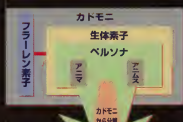
デウスシステムのコントロールが、命令の履行、制圧対象の分析、兵器管制、システム全体の出力制御等、提起される命題その全てにおいて、生体素子（ベルソナ、アニメムス）と、論理演算素子という二階合議構造によって意志決定されているのに対して、ソハルそのもののコントロールは、ベルソナが独立して行っている。

ベルソナとは、ヒト型をした生体素子の

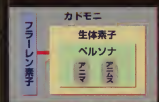
影射である。そのベルソナを構築する基幹プログラムの名を「E lehayym」と呼称する。これは人間で言うところの“人格”に相当するものといえる。

軟着陸したカドモニは、この中核素子ベルソナの基幹プログラム「E lehayym」から「System HAWWA」を起動させる。そして起動した「System HAWWA」によって、デウス（正確にはソハル）システムの再構築計画が開始されたのである。

## エルドリッジ墜落後

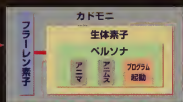


## 連結起動実験前

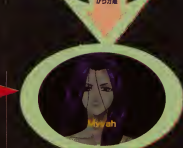


▲カドモニ内の生体素子ベルソナは、他の生体素子の維持管理のため存在。

## エルドリッジ墜落直前



▲カドモニは基幹プログラム「System HAWWA」を起動させる。



▲カドモニの生体素子維持プラントから「Myeah」が誕生する。

## 用語解説

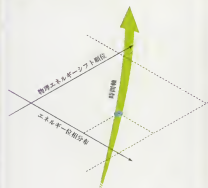
■オメガ1  
個別移動実験中の機体乗組により、個別移動されることになったデウス本体。他にコートネームとして、カドモニのメインフレーム、または、その生体素子ベルソナのことを、「アルバ」呼称する。

■テラフォーム  
ある感情を記憶（コア）のよっくに作り変える（フォーム）こと。劇中では、生体兵器デウスが、その目的のために自らを変態させ、艦艇と一体化した状態のこと。感情そのものを作り変え、自分の体の一部としてコントロールできるようになる。メルカハールを失ったデウスが、新たな移動手段として選んだのは、感情そのものだったわけだ。

■超大型恒星間航行船エルドリッジ  
企業力所有している。宇宙移民計画のために建造された大型艦。遠征移動実験中に着陸したデウスシステムを分別移送するために、軍部に徴収される。コロニーのような居住空間部と管制部に分かれた構造になっている。航行中のあらゆるトラブルに備え、人工電脳システムを配備。劇中では、オープニングの背景となる。

# 世界を操る事象変移機関 ゴハルの力

図1 事象を面として捉える。



時間軸と事象は垂直に交わる。交わった「点」が「現在」である。

図2 可能性事象モデル。



ビックバンから、層級的に増えてきた可能性事象。

## すべてのエネルギーの源、事象変移機関の理論

不確定性定理上での粒子の相互関係 (ヒュッケンブルグ ウェグ) の解であるハイゼンベルグ原理の5行列をその基礎に置いてデザインされている。無補給増殖永久機関。

現在を含むごく近未来の事象を可能性事象として捕らえ、その中で能動主体 (この場合、ソハルを利用する人、モノ) に対し最も「都合の良い」事象を実在事象として顕在化させて、それによるエネルギーポテンシャル変位を利用する物である。「事象」を「物質=エネルギーシート単位」と「エネルギー位相分布」の二次元面で表した場合は、その面積はその直前の実在事象に対する確率の総和として必ず1となる。この面は時間軸に対しては平面の性質を持つが、(持たなければ確率の総和は1とならない) 直前の実在事象に関しては面上の全ての点等距離である曲面の性質を持つといえる。(つまり、「現在」から、ある一点で表される「未来」への距離は全て等しい)

ここでは便宜上「物質=エネルギーシート単位」と「エネルギー位相分布」を両辺とする面積1の正方形を縦面に積み上げた立体をモデルとする。垂直軸は時間の流れであり、単位は相対性理論により可変であるが可逆ではないので、一定のスケールで強制的に変化する物として表すとする。(図1参照)

ある実在事象は点に限りなく近い面積で表されるが、その事象に対する可能性事象はその面上の全面積である。この面は全て異なる事象の可能性の集合であり、それら一つ一つは面積を持たないものの、その傾向により面積としてのグループに分割可能であり、その面積の大小は実在事象に対する確率の大小に比例する。このグループは、ビックバンの0時間後には面積も数も0であり、ビックバン直後から面積の総和は1、数は指数的に増えて来たことが予想される。つまり、簡単に言えば、確率的な概念で見た宇宙は、誕生の瞬間からその総量(?)は変わらずに、複雑さが新たな複雑さを再生産して成長してきていると云える。(図2参照)

さて、その種多な可能性事象の中から、大抵の場合確率が低いことが予想される「能動主体に対し都合の良い事象」を選択するにはどうすればよいだろうか? 確率の低い可能性事象を強引くまで選択するのは、事実上不可能である。能動主体がその可能性事象を指向しようという行為自体が、その事象を寛容させてしまうからだ。そこで、ソハルのプロジェクトでは、逆に、望んだ可能性事象の確率を増していき最終的にそれ以外の可能性を無くしてしまうことで「都合の良い」可能性事象の選択を可能たえようとした。具体的には、完成したソハルでは望みの「物質=エネルギーシート単位」又は「エネルギー位相分布」の軸を中心として可能性事象面を時間軸に対して傾けることにより確率の総和で1を維持したまま相対的に望みの事象の確率を高めていく、という操作によって「都合のよい」可能性事象の確率を増大させる。という手法が採用されている。早い話、細かいところを針を刺す場合、そこだけを虫眼鏡で拡大すれば鎌でも刺すことが出来る、といった程度のことです。ソハルは可能性事象面を傾けることにより虫眼鏡の代わりとしているわけだ。(図3参照)

この後、実在事象が「望ましい」事象に移行した時点で可能性事象の向きを戻してやれば、操作前のエントロピー変位からエネルギーを得ることが出来るわけだ。現在の技術では、「エネルギー位相分布」軸に対して一元的にしか傾けられず、無限のエネルギーを取り出す、という訳にはいかず、また代償となるエネルギーポテンシャルを能動主体外に求める必要がある。加えて、能動主体の存在する時空間的な系の干渉を受けるため、可能性事象のより多し涼、即ち絶対真空中に無い環境ほど効率が悪くなる。しかし、理論上は能動主体も含めた、この宇宙全てのエネルギーが利用可能である。

## 妄想力学園



① 事象変移機関の仕組み



① フェイはエリが好き



② 「彼女に出来ればいいな」と考える



③ 妄想は思念となりソハルに働きかける

## 用語解説

■エネルギーポテンシャル変化  
ある状況の前で変化したエネルギーのレベルの差を表す。

■物質=エネルギーシフト単位  
この宇宙の全質量のうち、どれくらいがエネルギー化しているか？という比率を表す。

■エネルギー位相分布  
エネルギー（または物質）が宇宙のどのあたりに分布しているかという偏りを表す。

■相対性理論  
相対論者アインシュタイン（1879～1955）が定めた物理学の重要な理論。等速度運動をする観測者の対しても光の速度は変わることはない。すべての物理法則は同じ形で表されなければならない。とされる。

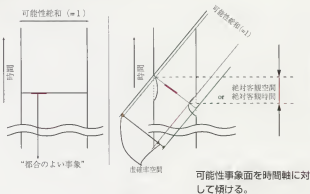
■ビッグバン  
1954年に物理学者ガモフが提唱した。150億年前に起こった大爆発によって、宇宙が生まれたとされる宇宙論。

■運動主体  
ほかの物体を相対的に動かす場合、意図的にそれを行う者にして、原因を定める者を表す。

■エントロピー  
熱力学第二法則。エントロピーの増大（変化）に由来。クラウジウスが命名した熱学上の概念。エントロピーとは、雑音の程度を表すための熱力学的概念であり、雑音と対立。でたらめが通るエントロピーは大きくなる。室蓋されて情報理論などでも用いられる。

■ゾハルとビッグバン  
ゾハルが提供する事象を監視し、可能性事象を駆け抜け、ついに待ちが時間軸に対して平行になった。しまつたらどうなるか？その時、実態主体は確実に存在するものの、時間軸の中心を軸にする事象とは全く変わることのない別の宇宙が創出される。これが宇宙の始まり、ビッグバンであるとする形も存在する。

図3 可能性事象面を時間軸に対して傾ける。

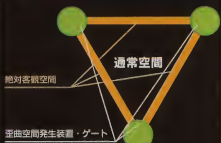


## 絶対客観空間を応用した空間歪曲防護壁・ゲート

絶対客観空間とは、本来時間的に厚みを持たない瞬間の事象がゾハルの干渉により傾いた際に誕生する「時間的ボリュームを持った一瞬」の事である。（図3参照）

通常は、時間が経過することにより様々な因子が事象世界を刻々変化させていくが、絶対客観空間内では既に決定された瞬間が傾きのタンジェントの値に匹敵する時間だけ存在しているだけなので、事象世界は変化しない。

ゾハルは「空間歪曲防護壁」を構築し、本国を数層且つ防壁していたが、これが「最適性が最適しない」瞬間を絶対客観空間化させ（時間的なボリュームを持たせ）、それをパルス状に継続させることにより作り出した「閉じた（留まった）空間」を「ゲート」と呼ばれる種末間に張り巡らせたものである。



発生装置に囲まれた空間は、歪曲を無効にする装置、ゲートキーパーを使用した場合のみ干渉可能。



④ ゾハルは起こり得る事象を予測する



⑤ 事象を操作し、フェイの望みの事象へと導く



⑥ ⑤を繰り返し、最終的に「望みの事象」しか選択できないようにする



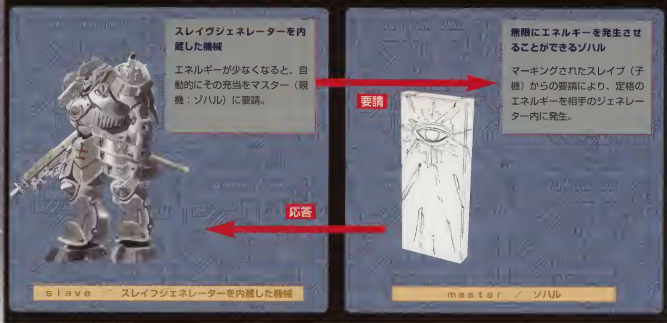
⑦ フェイの妄想が実現する

これが「事象変形」だ！！



# ■ゾハルに干渉する機関

## ゾハルとスレイブジェネレーターの交信



### エネルギー情報を「受信」するスレイブジェネレーター

事象変移機関ゾハルは、稼動中にさまざまなエネルギーを発生させる。それを機械の駆動エネルギーとして受けとることができる装置が、スレイブジェネレーターである。ここでは、スレイブ（従）に対する機関として、ゾハルをマスター（主）として表す。

そこをみれば、充電電池と充電器の関係のようなもので、定格の容量が決まっているエネルギータンクを、ゾハルが充当するというもの。まず、エネルギーの減少を感じたスレイブは、マスターにアクセスしエネルギー充当を要請。スレイブからのアクセスを感じたマスターは、スレイブに対しエネルギーを配当する。結果、エネルギーが供給されることになる。

ここで重要なのは、エネルギーは定格しか充当されない、ということ。スレイブ各機には特殊マーキングが施されており、これによりマスターはスレイブの容量を確認する。当然、オーバーロード（過負荷）が行われることはない。

つまりスレイブジェネレーターによって駆動している機関（ギア、その他）は、定格以上のエネルギーポテンシャルを得ることはできない。最初に設定されたマーキング設定で、機能の上限が決まっているのだ。代わりに、定格以内であれば何度でも補充できるので、半永久的な駆動が可能である。

## スレイブジェネレーターの反応値を変える「アニマの器」

ゾハルを制御するカトモニを構成する生体素子のひとつ、アニマが単体として存在化したものがアニマの器である。これはカトモニの自己修復プログラムにより分離されたアムス（ヒト）と融合することにより、ゾハルの機動遊歩の中核としての役割も担うものである。

これに適応・融合したヒトは、当然ゾハルへのより強力なアクセス権を獲得することができる。それは、ギアに内蔵されたスレイブジェネレーターの定格容量にも大きく作用し、ギアの能力を大幅に上げる結果となる。

### 通常のギア（ギア・アーサー）

干渉する手段  
スレイブジェネレーター



### アニマの器+ギア（ギア・バーラー）

干渉する手段1  
スレイブジェネレーター

干渉する手段2  
アニマの器



### 用語解説

#### ■マーキング

スレイブジェネレーターは、能力を決定する、ディアルゴネイッチのようなもの。ここでマーキングされた単体を元に、ゾハルが定格のエネルギーを発生させる。マーキングはヒトの手によって変更することはできない。劇中、唯一グループのみがマーキングを変更し、対象ギアの能力を高めることができるが、理由は不明。

#### ■エーテル

1979年に物理学者ホーレン・エーテルの波動説に基づいて構築し、1985年に、アインシュタインの相対性理論に基づき、その存在を否定した仮想的物質。または、化学化合物エーテルエーテルの略称。2種の炭化水素が酸素原子と結合した化合物R-O-Rの総称。ということとは関係なく、ゲーム世界では、一般RPGにおける魔力・精神的な存在。



**ギア・アーサー**  
 単座型兵種のため、スレイブジエネレーターのマーキング容量が小さい。当然、バーラーと比べると、ポテンシャルは低い。

**アニメの器**

アニメの器は、別称「擬似ソナル」。ペルソナ搭載以前に、不安定なソナルの捕縛と設計された生体素子である。アニメスはアニメとは別目的、どちらかといえば兵器管制を主目的として造られた素子であり、本来はアニメのようなソナルのエミュレーション機能はない。だが累代を重ねたヒト（アニメス）の中に、その機能を持った者が現れはじめている。

**ギア・バーラー**

アニメ、アニメス（ヒト）はカドモンの構成部品であると共に、デウスの近接防弾用端末の中核としても機能する。当然、擬似ソナルであるアニメ、そしてアニメスを包含しているのでその戦闘力は、ギア・アーサーに比べケタ違いに高くなる。

**エネルギーを具現化する「エーテル」**

ソナルとスレイブジエネレーターの間係に似ているのが、特定のキャラクターが使用できる能力・エーテルだ。単にエネルギーを充当するだけのスレイブジエネレーターと違い、エーテルは能力者が直接ソナルと交信するので、より細かい要請が可能である。

厳密には、事象変移行動中に発生するエネルギーを利用するスレイブジエネレーターと、事象変移そのものにアクセスするエーテルはほとんど同じである。エーテルとは、アクセスした能力者の描く結果像を、ソナルに事象変移させる能力なのだ。

また、前者は定格以上のポテンシャルを引き出せないのに対し、後者は場合によっては限界の無いパワーを現実に出せる。イド発現中のフェイやグラフなどが素手でギアを倒すという、脅威の力の源がそれに当たる。

カドモンの主素子ペルソナから生み出されたヒト（アニメス）の中には、エーテルを使用できる資質を持っているものも存在する。しかし実際は、その能力を行使できる者は少ない。



4 生身の人間でもソナルにアクセスすれば、強大な力を手に入れることができるのだ。

**妄想力学園**

**ギア**

II

**スレイブジエネレーターとエーテルの違い**

**スレイブジエネレーターの場合**

ギアの駆動エネルギー減少

動きが鈍いぞ?

① 問題提起

か、体が重い...

うーん、なんてだが

② エネルギー減少をスレイブジエネレーターが感知

スレイブジエネレーターの要請をソナルが感知

③ マーキングによるエネルギー充満要請発信

マーキング情報通りのエネルギーが発生

④ エネルギーが充満される

**エーテルの場合**

例えば強敵との戦闘中

① 問題提起

「ふっとぼしてやる!」という思念がバタハツ

② 対処法を強く望む

その思念がソナルをつき動かす

③ その思念にソナルが応答

ふっとぼした未来に。← 思念の力 (エーテル)

④ 事象変異

# ■デウスに対抗する力・ナノテクノロジー

10億分の1メートル世界が舞台の極微テクノロジー

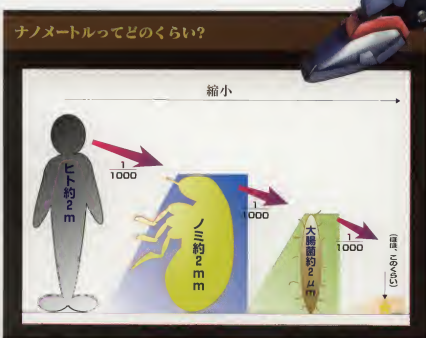
マイクロマシンニングの延長線上の技術応用して、ミクロサイズのロボットを創り出す事は理論上可能である。まず人間が操るマジックハンドの様なもので、その大きさの半分サイズのデバイスを作る。後はこの行程を繰り返すだけで、物理的な限界まで微細な物質を扱えるデバイスの製造が可能になる。最小の段階まで小さくなったところでロボットを組み始める。ロボットにする利点は、プログラムによる行動の設定が可能だからである。また、これを更に進めた理論も存在する。生物学的物理現象を応用して、何層にも自己集合させたタンパク質でこれらのものと同様の機能を持ったロボットを創り出すのである。

1976年当時、MITの学生であったK・エリック・ドレクスラーの提唱したナノマシンのアイデアは大体このようなものであった。例えばこのようにして創り出されたナノマシンを人体に使用した場合、体内に糸原菌が侵入した時のみ稼働し、病原菌を分解する様にプログラムする事も出来る。また、これらナノマシンを、その役目を終えた時点で自らを分解させ、体内に吸収させる様プログラムする事も可能である。このように考えてみると、ある特定のナノマシンが、人体の免疫、修復構造に非常に酷似している事が判る。人間それ自体が生物学的ナノマシンの群体であるといえるのかも知れない。

十億分の1(ナノ)メートル世界を動き回り、分子の組み替えが出来る「彼ら」は万物創造の神に成りうる存在である。ナノテクノロジーは、それまでの物質的問題を全てクリアに出来る可能性を秘めた超技術なのだ。



ヴェルトール セカンド  
ナノテクノロジーにより、隔されていた機能を解放されたヴェルトール。システムイドという特殊状態(ギア能力上昇)を、意図して発動できるようになっている。



## 用語解説

～科学・その他～

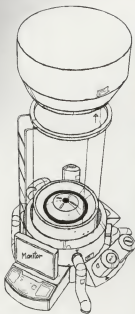
### ■セフィロートの道

高度な複製能力ソムニが、従来の複製を避け、その複製が複製体面に対して平行になった複製、異なる宇宙が創出される。それは、実存宇宙より高次元の空間（無の空間）、とリンクすることを意味する。

その際、実存宇宙と高次元空間との境界、接点を、セフィロートの道と称す。それは神の領域への扉であり、それを観測できたヒトの主体には、ホログラムで複製される（前・フェイスと活動存在の接触シーン）機会が多い。

### ■ソイレントシステム

生体兵器デウスは、自らの体を修復するために、生体をパーツとして使用する。そのための遺伝的要素「ヒトを、培養・分解・組み立て再使用するための複製。そこで作り出された素材はメルカドの複製機アイオーンなど、デウスが制御する兵器製造の部品として提供されている。



### ナノリアクター

分子レベルで人体を補修する目的で作られた生命維持プラント。エメラダは、これとほぼ同様のプラントで創り出された。

### ナノアセンブラーとナノディアアセンブラー

生体兵器であるデウスは、体内にナノマシンをめぐらせることにより、自己修復機能を備えている。そのため通常の戦闘では、どんな攻撃でも瞬時にダメージを回復できる。自己回復に使用されているナノマシンは、ナノアセンブラーといい、主に原子の組み替えて新たな物質を作り出す機能を持つ。損傷した部分の原子を組み替えて元通りにする仕組みなので、ダメージ部分の原子が失われない限り、完全な回復が可能。仮に原子が失われたとしても別のナノアセンブラーがそこから原子を調達し、回復させることができるのだ。

これに唯一対抗できるのが、ナノディアアセンブラーだ。これは、ナノマシンが暴走した場合を危惧して考案されたものである。物質を作り出すことが可能なアセンブラーに対し、ディアアセンブラーはアセンブラーの破壊のみを目的に作られている。理論上、ディアアセンブラーはすべてのアセンブラーを破壊できる。

劇中でも、デウスの体内のナノアセンブラーに対し、ナノディアアセンブラーを投入することにより、その自己回復機能を無効化。その後、通常ダメージを与えられるようになっていく。



### エメラダ

ナノテクノロジーによって生み出された少女。体のあらゆる器官がナノマシン（分子機械）で構成されていて、自分の意思で自由に複製（変形）させることができる生体兵器。

## 考察 ナノテクノロジーの危険性

人間が人間のカタチでいるのは、遺伝情報を伝えるDNAの力だ。DNAとは核酸の一種で生物の生体情報を記憶する遺伝子本体を指す。主として細胞核中に存在し、細胞分裂の際に複製され引き継がれて行く。生物の遺伝の仕組みは、デオキシリボース糖、リン酸、塩基で構成されるヌクレオチド鎖（DNA）の塩基配列によって、その遺伝情報が決定される。

さて、原子レベルで活動できるナノマシンなら、当然このDNAの構造を操作するのは訳ないこと。そこには、恐ろしい可能性が隠められ

ていることにお気づきだろうか？

劇中、ゼハイム文明時代の科学者キムのように、ヒトの個々細胞を相互補完的群体として捉え、それをナノマシンによってエミュレートすることで、初めて総体として機能する擬似生命体（エメラダ）を創造するものもあるだろう。

しかし、仮に軍事目的に使用した場合、反乱を考えられない脳、反抗する力を持たない肉體を、遺伝情報として人間に組み込めば、どうなるのだろうか？

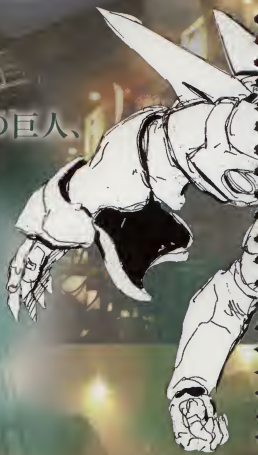
このDNA操作による肉體改変に、ナノマシン

ンによる（これも遺伝によって形質が保存される）脳内生成物質のコントロールが併用されたものが劇中ソリスが地上人に対して施している思考統制プログラム「リミッター」である。完全なる忠実な下僕。目的達成の塊り人形。そこに人間一人としての存在意義はなくなる。尚、これと最初の始祖であるカインへの従属とは別のものである。ナノマシンリミッターが後代に人道的に施されたものだとすれば、カイン（法院）に対するものは、より本能的、潜在的な精神の糧と考えられる。

## 戦火の絶えない地上に降りた殺意の巨人、 “ギア”の諸設定を紐解く

卓越した科学を一度は失い、そして再びその手に得たヒトは、やはりその矛先を兵器に向けた。地上の攻撃力、防御力、機動力を備えた鋼鉄の大型兵器——ギアの誕生である。「ゼノギアス」に登場するギア群は、決して画一的な兵器ではなく、それぞれが魅力的な側面を内包している。それはデザインであったり、エピソードであったり、設定であったりするのだが、ここではそれらの魅力について踏み込んでみたい。

また、設定原画の掲載にあたって、メインギア・デザインを担当した石垣さんからコメントを寄せていただいた。制作者の生の声を沿えることで、読者諸氏のイメージの一助となれば幸いである。



## ギア・スペック換算表

単位

- 1シャル=0.97メートル
- 1スール=33.3センチメートル
- 1カーシ=1.08トン
- 1ツァイト=62秒
- 1レプソル=0.97キロメートル/時
- 1ウーリア=0.97メートル/秒

指数基準値

- (対象はすべてアヴェ軍の主要キズ「アヴェ01」のもの)
- サブジェネレーター出力=100
- メインジェネレーター係数=1
- フレーム耐久度=10
- 機体反応値=30
- エーテル反応値=1

※「メインジェネレーター係数」はサブジェネレーターパワー100につき、と  
りだけのメインジェネレーターパワーを引き出せるか、ということを表す数値。

## ヴェルトール変型参考用ラフ

これは何回か重ねられた変型パターンの一案。決定稿のヴェルトールの場合、後背部ユニットの変型後は翼のような形状になるが、このラフでは第三、第四の脚となるアイデアが試みられている。こういったデザインの変遷を追っていくのも面白い。

# WELTALL

ヴェルトール

## 機体概要

アニメの器「ナフタリ」と、ラカンが搭していたギアとが融合し生まれたギア・バーラー、「オリジナルヴェルトール（以下O.R.W）」を基に、フェイ（イド）専用機としてグループが極秘裏に開発、建造したギア・アーサー。よって、機体の基本設計はO.R.Wを模した構造となっており、それ故、エクステリアのかなりの部分がO.R.Wに酷似している。また、その主機となるスレイブシエネレーターはO.R.Wに搭載されている物の純粋レプリカであり、構造素材の違いこそあれ、その出力効率はオリジナルのそれに匹敵する。

とは言え、やはりO.R.Wとは違い、機体を構成するほぼ全ての部品が、他のギア・アーサーと同様の素材で造られているヴェルトールにとって、最大出力時に機体にかかる負荷は無窮を絶するものであり、材質面での脆弱性は否めなかった。事実、僅か五分、最大出力で稼働させただけで、その過負荷による影響は、駆動機構、メインフレームの金属疲労だけにとどまらず、エクステリア（一次装甲）にまで及んだのである。

フェイ（イド）が搭乘することによって、その力を最大限に発揮する事を遂げられていたヴェルトールにとって、これは致命的な問題であった。急遽、大規模設計刷新が行われ、機体剛性の問題は、エクステリアの外骨格化と、可変機構を設ける事によって補われるのだが、それですら結局は稼働時間の延長行為でしかない、その打撃案として、平時に出力を抑える為のリミッターが設けられる事となる。これにより、困難を極めたヴェルトールの開発は一応の決着をみる。

その後ヴェルトールは、キスレブに一機供与、北方陸軍工廠へと搬送され、キスレブ新型ギアの母体、テストベッドとして使用されている。

## SPEC DATA

搭乗者	フェイ
全高	16.3 シャール
乾燥重量	17.8カーン
全装備重量	22.7カーン
サブエネレーター出力	400
メインエネレーター搭載	4.2
稼働時間	480ツァイトル
フレーム耐久度	260
機体反応値	0.8
エネルギー感応値	43.5
表層速度	260レゾル
飛翔速度	970レゾル

## 装備武器

内装式チェーンガン×1



## 補足解説

### キスレブ軍第11開発ベース

自国の兵器とアヴェ（ゲブラー）の兵器群との技術格差を憂慮したゾークムントは、極秘裏に総統府直轄の次世代兵器開発諮問機関を設立。エクスキュージョナーによって呼び込まれたヴェルトールをテストベッドとして、次世代ギア開発計画をスタートさせた。この計画の中心が置かれていたのが、北部に位置する第11開発ベースである。ここではヴェルトールの運用試験を始めたこと、次世代ギア開発のみならず、大型空中戦艦ゴリアテの建造などが行われている。

# WELTALL-ID

イド

BACK  
MODELSIDE  
MODEL

## SPEC DATA

搭乗者	イド
全高	19.4メートル
乾燥重量	17.8トン
全装備重量	22.7トン
サブジェネレーター出力	400 (使用しているかは不明)
メインジェネレーター性能	18.0以上 (推定)
稼働時間	不明
フレーム耐久度	260
機体反応値	0.3以下 (推定)
エネルギー効率値	不明
表面速度	計測不能
飛翔速度	計測不能
装備武器	不明

## 機体概要

ヴェルトールが、そのジェネレーターの最大出力を発揮する為の形態。別名イド・モード。

O.R.Wのレプリカとして、グラブによって建造されたヴェルトールであったが、その本来の能力——O.R.Wに匹敵するジェネレーターパワーを遺憾なく発揮する為には、機体剛性が決定的な問題であり、それを克服とする様々な問題が持ち上がった。

取り分け、最大出力での機動戦闘時における機体への過負荷の問題は深刻で、駆動及びフレーム系に多大な損傷を招き、戦闘後、行動不能に陥る事態を引き起こしていた。ある意味重大な設計ミスともとれるこの事態に対処すべく、急遽、その設計を刷新、構造材質の変更も兼ねた、機体剛性の向上が図られた。

従来のフレームは、上次級甲と一体化され、単体強度をモノコック構造とし、強度を確保。更にそれまで二次級甲として使用されていたエクステリアにも、フレームの機能と駆動機構を移植し、外骨格として機能させた。これらの設計刷新は、堅固とし、装甲被削の利便性を犠牲としたが、引替えて、内骨格と外骨格、二重のフレームと駆動機構が併設されたヴェルトールは、その最大出力時の機動戦闘にも耐えられる機体剛性を得るに至った。

この一連の改修作業によって、機体剛性の問題は一応の解決がなされたのであるが、今一つの深刻な問題として、ジェネレーターの発生さ

せる膨大な熱量の冷却問題があった。先にも述べた様に、ヴェルトールに搭載されているスレイブジェネレーターは、レプリカとはいえず、O.R.Wのそれと同様であると言っても過言ではなく、そこから発生される熱量は、通常のギアに搭載されているスレイブジェネレーターが発生させる熱量とは比較にならない。下手をすれば機体そのものを溶かしやがねない物であった。

自己完結した循環系によって、その発生熱量の99%以上が、再度機体稼働用のエネルギーとしてリサイクルされているO.R.Wとは違い、通常機体で構築されているヴェルトールにとって、その冷却は非常に困難なものであった。そこで、通常のラジエーターと併用する形で、新たに半導体冷却システムが搭載される事となった。これは、発生した熱エネルギーを機体装甲表面と背部冷却ユニットから電磁波として空間に放出。機体の強制冷却を行うシステムである。具体的には、発生熱量の約三分の二が電磁波として放出され、残熱量の三分の一が通常のラジエーターによって冷却。残りは新たに設計された蓄熱器<コンデンサー>に蓄えられ、機体の稼働に再利用される。

また、この冷却システムから放射される電磁

波スペクトルには可視領域の波長も混在しており、機体の発熱現象や、背部から発生する光輝状の発光現象、機体を包む周辺空間の発光現象はこの為である。

これら大幅な設計変更によって採用に耐えうる仕様となったヴェルトールであったが、大出力の不安定さは完全に払拭出来ず。平時は、そのエネルギー消費を最小限に抑える目的も兼ねて、外骨格の機能を停用したフレームの移動によって、機体を変形。モノコック構造のおびでの運用が可能となった。

便宜上この運用形態をノーマル・モード。最大出力時の運用形態をイド・モードと呼称する。尚、補定となるが、イド・モードを発動させる際には、搭乗者が特殊なマーカー（ソールの摩耗部）をマスタージェネレーターであるシハルに両手で発熱させなければならず、その発熱の量ヒドが変化する。イドへの人格交代時にこのモードが発動される理由がここにある。



# WELLTALL-2

ヴェルトールセカンド

## 機体概要

損壊したヴェルトールを回収し、トラー・メルキオールと、アイザック・バルタザールによって修復された機体がヴェルトール・セカンドである。

機体の修復は、本来はメルキオールのナノマシンによる単なる復元作業で終わる筈であった。しかし、墜落の衝撃により、一部その機能に支障をきたしたスレイブジェネレーターが、膨大な余剰出力を解放している事に気付いたバルタザールは、急ぎ出力制御系のブラックボックスの解析を行った。その結果、スレイブジェネレーターが、イドモード時の出力に設定されたまま稼働している事実が判明した。また、稼働を続けるジェネレーターからは、常時固有の数値を持った電磁波球の波形が発信されており、これは、イドによるソラリス級達の折りに観測された波形と同じものであった。スレイブジェネレーターとソハルの主産構造に互付きはじめていたバルタザールは、これを提案者からのマーカー発信と同様にスレイブジェネレーターからも発信されるバイパス波の一部であると確信。ジェネレーターの機能を調整し、そのまま制御可能な仕様への変更を行った。

ただし、それにはフェイ自身の精神構造への影響も考慮しなければならないなかった。バイパス波の波形が、イドの発信するマーカーと類似しているという事は、フェイのイド化を促す要因ともなりかねない。そこで、機体とフェイの身体にリミッターが設けられる事となった。

機体には、時間と共に増大していくバイパス波が極大とならないよう、一定時間が経過すると、強制的にイドモードの制御フレームを物理的に離脱し、ノーマル状態に戻す遮断機能が付加された。そしてフェイの体内には、その脳内物質の生成を抑制させるナノマシンが注入された。

これら措置によって、ヴェルトールは、平時のフェイのままでもイドの力（の一部）を行役出来るギアへと進化を遂げたのである。これはまさに傑作であったといえよう。

もっとも、ヴェルトール・セカンドのイドモードは、あくまで暫定的な措置であり、本来のイドモードに比較すればその戦闘力が幾分か劣っている点は否めない。それでも、常態のギア・バーラーをも上回る出力が維持されているのは、ひとえに接触者としてのフェイ自身の影響によるところが大きいのではないだろうか。

尚、機体剛性の問題は、イドモード時に外骨格として機能していた二次装甲を、そのままフォルトとすることで解決され、その材質もアムドヴァリから得られたデータを基に、ナノマシンによって新素材への変更を行っている。マッシュは機体シルエットはその為である。



## SPEC DATA

搭乗者	フェイ
全高	19.4シヤール
乾陸重量	18.7カールン
全装備重量	23.2カールン
サブジェネレーター出力	560
メインジェネレーター稼働	5.1(12.8)
移動時間	710(9.7)ツァイトル
耐久度	370
機体反応値	0.90(5.2)
エネルギー感応値	89
表層速度	416レプソル
飛翔速度	1310レプソル
装備武器	
内装子エーガンGX3	

※カッコ内はシステム・イド変動時

## 補足解説

### システム・イド

フェイのリストバンドに仕込まれた感情抑制装置と、ヴェルトール・セカンドに搭載された出力抑制機構の総称。ナノテクノロジーの応用で、フェイの脳内において神経伝達物質を制御し、人格の入れ替わりを物理的に抑える。ただし完全に抑制してしまうのではなく、フェイ自身の力を解放するイドの特性のみを表面化する。

ジェネレーターはフェイの人格交替にもなっており出力が解放されるため、セカンドに搭載された抑制機構によって同時に制御される。

# VIERGE

ヴィエルジェ

SIDE  
MODELBACK  
MODEL

## SPEC DATA

搭乗者	エリイ
全高	15.7 シヤール
乾燥重量	10.2 トン
全装備重量	14.7 トン
サブシールド出力	410
メインシールド消費	3.4 (6.0)
稼働時間	600ツァイトル
フレーム耐久度	220
機体応答値	1.0 (0.73)
エネルギー効率	60 (135)
表層速度	280レプソル
飛翔速度	850レプソル

## 装備武器

- 内装式バルカン×2
- 無線誘導式エアッド×12
- 格闘専用ロッド×1

※カッコ内はリミッター解除時

## 機体概要

グブラー次期主力ガリアの主兵器としてトリアル中の新型攻撃デバイス「小型エアッドシステム」の試験運用を目的として設計開発されたコアがヴィエルジェである。

ヴィエルジェには、基盤データの収集目的で試作された「A1型」、先行量産された「A2型」、実質的量産型となった「B型」などの機体バリエーションが存在する。エリイの搭乗する機体は、この中のA2型と呼ばれるもので、士官専用機として少数が実戦配備されたものである。また、攻防両用のエアッドを両肩に搭載したO1型と呼ばれる機体も僅かながら生産されており、この機体は劇中メアンによって運用されている。

ヴィエルジェA2型に搭載されているエアッドシステムは、試作機であるA1型のものが採用されており、最大12基の攻撃デバイスの同時操作が可能である。

A1型エアッドシステムは、その作動の際には非常に高いエネルギーが必要とされ、振って運用しない限りエネルギーが消費されると、故障等生命に関わる事故が起きる危険性が高い。後に量産されたB型には、必要エネルギー値が引き下げられ

た改良型が搭載されているが、同時操作可能デバイス数は6基と半減している。

エアッドシステムの攻撃デバイス自体は、その先端部に磁場を形成し、誘導発射することで発射粒子を撃ち出す、いわゆる荷粒子銃タイプの兵器である。デバイスの本体内にはビーム形成、射出用のコンデンサーが内蔵されており、このコンデンサーの大きさがそのままデバイスのサイズを決めているといっても過言ではない。実際、小型化される以前のデバイスは、ヴィエルジェに搭載されている物のゆうに四倍以上の大きさがあった（へビに搭載されていたものがそれである）。このコンデンサーの小型化には、ソラリス守護天使でもあるヒュウガ・リクドウがあたっており、約四分の一の大きさで、15倍もの蓄電容量を持つコンデンサーの開発に成功している。このエアッドシステムの小型化は、単にガリアの主兵器の強化にとどまらず、様々な戦況に対応可能な兵器としての有用性も示すこととなった。

尚、エアッドの基幹技術自体はエルドリッジ文明からのものである。

## 補足解説

## エアッドシステム

搭乗者のエネルギーを反映し飛行する無人随伴攻撃デバイスと、そのコントロールシステムの総称。回避はほぼ不可能な全包圍攻撃が可能だが、エネルギーを推進から攻撃にまで利用するため、1度の攻撃で莫大なエネルギーを消費する。そのため搭乗者は着外れて高いエネルギーの持ち主であり、且つ自身のエネルギーをコントロールできなければならない。システムには、搭乗者が不適切な場合、攻撃デバイスを分離できない安全装置が備えられている。

# HEIMDAL

ヘイムダル

## 機体概要

500年前の大戦中に設計・製造された、汎用戦闘ギアのカスタム機。同時に発掘されたブリガンディアとは、基本パーツの約8割を共有しており、元来は同型機であったと思われるが、発掘された時点で外装とアビオニクスにはまったくの別物が見装されており、特にアビオニクスに至っては、近接戦闘を主題において設計されたブリガンディアとは対照的に、光学機器、センサー類の増設強化が図られていた。このことから、ヘイムダルが遠距離戦闘、もしくは突撃任務を主として兵装が強化された機体であった事が推察される。しかし、ユグドラシルスタッフによる改修で、深刻な出力設定と、それに対応させるための過剰すぎる駆動系のセッティングが施された。常人では扱えないほどのラジカルな機体として生まれ変わる。これは取りも直さず遠距離突撃能力と近接戦能力双方の獲得を意味するが、それを活かす為には搭乗者としてシタンの出現を得たねほならなかった。

ヘイムダルはブリガンディア同様、機体構造や出力がかなりの余裕があり、セッティングによって用兵上のほとんどの状況に対応できる汎用性の高い機体であるといえよう。



## SPEC DATA

搭乗者	シタン
全高	16.9 シャール
乾重量	14.0 トン
全装機重量	18.1 トン
サブジェネレーター出力	390
メインジェネレーター容量	4.6
稼働時間	500 ツァイトル
フレーム耐久度	230
機体反応値	0.94
エネルギー貯蔵	38.4
表層速度	250 レプリソル
飛行速度	775 レプリソル

## 装備武器

内装式バルカン×2



BACK  
MODEL



SIDE  
MODEL

## 補足解説

### ギア・アーサーの基本構造

軍用ギアは機体各部がユニット化され、リベア率や機体拡張性の向上が図られている。スレイブジェネレーターと動力制御系は機体の個性を決定づける部分である。これに駆動系機器類と全身を支える骨格が一体となったフレーム・ユニットを組み合わせることで、ギアが機体向上するわけだ。さらに各部に追加兵装を施すことで、搭乗者の嗜好や状況に応じたセッティングが可能となる。

# BRIGANDER

ブリガンディア

## 機体概要

アヴェの砂中から発掘されたギアを基に、若き君主バルト王子のためにカスタマイズされた、ユグドラシル整備班の血と汗と涙の結晶。エクステリアデザインは、バルトの要望でファティマ王朝に伝わる「龍身に炎をまといて巨人と血の契約を交せし王」の絵巻物に描かれたギアに似せたものとなった。

ヘムダルとは同型機のバリエーション違いで、ブリガンディアは近接戦闘の装備が追加された機体であったが、主武装のロッドの装備と、それにもなる腕部と脚部の強化。ロッド攻撃にエネルギーダメージを付加させる目的で胸部に内蔵された、メインジェネレーター直結コンデンサーなど、ユグドラシルスタッフによって大膽に改造が施されている。

ブリガンディアはその生戦場が砂漠であるため、腕部にホバースラスターが装備されており、機体が砂に沈み込むのを防ぐ他、ホバリングによる高速機動が可能となっている。また、関節各所に防砂シーリングが施され、砂による各種部分の損傷を防いでいる。



## SPEC DATA

搭乗者	バルト
全高	17.0 シヤール
乾燥重量	13.9 トン
全装備重量	18.6 トン
サブジェネレーター出力	370
メインジェネレーター稼働	4.1
稼働時間	410ツァイト
フレーム耐久値	270
機体反応値	1.1
エネルギー感応値	40.4
表面速度	350レプリム
飛翔速度	792レプリム

## 装備武器

内蔵式チェーンガン×2  
ヒートロッド×2



BACK MODEL



SIDE MODEL

## 補足解説

### 「あんなチェーンでよく動かせるな」

これはユグドラシルに収容されたリコが、ヘムダルやブリガンディアを見てつぶやいた台詞である。恐らくはギアの出力制御やバランス制御に「遊び」が少なく、操縦者のわずかな動きにも過敏に反応する微妙なセッティングに驚いた、リコ流の褒め言葉であろう。このような「遊び」の少ないセッティングは、常人では直立させることすらおぼつかないが、言い換えればリコやバルトにとっては、逆に肉体の微妙な動きまでトレースできるということになる。ヘムダルは特にそのセッティングがシビアになっているが、シタンはそれを完全に制御している。

# STIER

シューティア



## SPEC DATA

搭乗者	リコ
全高	19.0シヤール
乾場重量	20.8カン
全装備重量	27.5カン
サブジェネレーター出力	520
メインジェネレーター容量	4.0
稼働時間	340ツァイト
フレーム耐久度	335
機体応答値	1.8
エネルギー効率	29.3
表面速度	220レプソル
飛行速度	665レプソル

## 武装装置

内蔵式バルカン×2  
マシンガン×2  
フアラクス×1  
格闘腕用クロウ

## 補足解説

### バトリング専用機

キスレブC区画で開催されるバトリングに出場するために造られた機体。中級以上のバトラーはB管理委員会から様々な部品の供給が受けられ、自由に改造ができる。

B管理委員会は、バトリングをギア開発技術向上のための試験場を利用してはいる。総じてバランスの良い機体が多い中、実力者の機体には思わぬ性能や装備を持った物がある。

## 機体概要

「教団」の下部組織であるB管理委員会の技術実験と、バトリングキング・リコの意欲なセッティングが生み出したカスタム機。

機体各部は徹底したユニット化が図られており、損耗したパーツの即時換装が可能な設計となっている。これは、シューティアだけでなく、バトリング専用ギア全般にわたる特徴である。

個々のパーツの損耗が激しく、その供給もままならないバトリングではおのずと他のギアのパーツを流用した修理、改造の機会が多くなる。加えて試合間隔も短いため、常に作業効率の向上が求められるのである。機体各部のユニット化はそれら必然によって培われた技術であるといえよう。反面、このユニット化にも欠点はある。各々のユニットが汎用規格であるが故、タイトなセッティングをすればするほどパワーロスが大きくなり、部品の耐用性と運用時間の低下を招いた。もっとも、この欠点はタイトなセッティングをした場合に限られたものであり、標準的なセッティングで運用する分にはなんら問題を生じなかった。この結果は、形勢の難しい突出した性能よりも、平均された安定性を求める軍にとって好ましく、特に兵站面で圧倒的に

有利であり、実際バトリングからフィードバックされたデータを参考にして開発されたキスレブ軍の新型ギアは、徹底したユニットごとの規格の統一と部品の共有化がなされている。

さて、シューティアだが、B管理委員会から優先的にパーツの供給を受けているとはいえ、単位時間あたりの高出力に重点を置いた結果、その稼働時間は極端に短くなってしまっている。もっとも、ほぼ全ての試合を数十秒という短時間で片付けてきたリコにとって、この欠点はさして大きな問題とはならなかったようである。リコがユグドラシルに身を置いてからは、機体の余剰スペースを利用したサブジェネレーター用の燃料タンクが追加搭載されている。

両部の大型ロケットは純正のスラスタターではなく、開発途中で放棄された弾道弾ロケットを流用したものである。リコのバトリングスタイルに合わせて、左側にドリルクロウ、即座にグランドローラーが装備されている。

# RENMAZUO

レンマーツオ

## 機体概要

一般的なエトーン・ギアのカスタム機として、「教会」本部で試作された機体。

フレーム構造にソラリスのギア製造技術の名残が見られる。外観は従来のエトーン・ギアとほぼ同様であるが、二次装甲の強化や固定武装の拡充など、その戦闘力を格段に向上させている。

他のエトーン・ギアが携行火器で武装しているのに対して、レンマーツオの武装の特徴は、その全てが固定。もしくは機体内に格納される方式となっている点である。特に両腕に装備されている回転弾倉式のアームガンは強力で、その火力は通常軍用ギアが持つマシンガンを上回る。また、高性能ターゲットディスプレイを装備しているため、命中率も非常に高くなっている。

他のエトーン・ギアと同じく頭部に長い帯状突起物を持っているが、これは識別ボールと対死雷レーザーを兼ねたものである。両部のマントはエトーンの正装である。



BACK  
MODEL



SIDE  
MODEL

## SPEC DATA

搭乗者	ピリー
全高	15.9シャー
乾重量	11.6カン
全装備重量	16.1カン
サブジェネレーター出力	400
メインジェネレーター容量	3.7
稼働時間	441ツァイトル
フレーム耐久度	240
機体反応値	1.02
エネルギー応答値	50.9
表層速度	322レブソル
飛行速度	840レブソル

## 装備武器

内装式バルカン×2  
アームガン×2  
格納式ハンドガン×2

# SIEBZEHN

ゼブツェン

## 機体概要

M計画の中で生み出された、人機融合ギアの試作一号機。

ヒトがギアを操縦する以上、どうしても避けられない反応の遅れが生じる。つまり、脳で思考、または反射により筋肉を動かし、計装を操作→機体の制御系の処理→各部への動力伝達といった流れを踏むことによるタイムラグである。

脳神経機械学の権威であるニコラ・バルタザール博士は、操縦者の思考をダイレクトにギア中核部に伝達し、機体の操作はギア自身に行わせるという方向性を打ち出す。つまり、ギアが思考し、それによって動くという方法論である。「ギアに考えさせる」という問題は、ヒトの脳とギア中核部を直結させることで解決する。その中核回路には、M計画の副産物である人型特殊変体フェルスが転写され、これを解体・再構成するバイオサーキット技術の応用により、生体中核制御回路の完成に至った。

さらに、人工的な特異点を生み出すことで重力変を制御する技術を開発。試作機ゼブツェンに搭載した。



## SPEC DATA

搭乗者	マリア
全高	28.2シャール
乾燥重量	33.5カン
全装備重量	46.0カン
サブジェネレーター出力	610
メインジェネレーター回転	5.5
稼働時間	730ツァイトル
フレーム耐久度	440
機体反応値	2.3
エネルギー感応値	20.4
表層速度	180レブソル
飛翔速度	622レブソル

## 装備武器

ロケットポッド内装式マイクロミサイルランチャー	×2
フィンガーミサイル5門	×2
胸部グラビティ Cannon	×1
トルネードハンマー	×2

## BACK MODEL2



## BACK MODEL1



## 補足解説

### 人機融合

ガゼル法廷の進め進めるM計画の礎上で開発された技術。脳を抽出して中核制御回路に直結させるタイプと、その発展型であり、ヒト人をギアの中核回路に直接融合させるタイプがある。前者はあくまでも無機質な機械の入れ物に生体回路が収められているのに対し、後者はデウスやアイオンを構成するものと同じ、生体部品とヒトが融合したものである。つまりそれは、ヒトの身体そのものがギアという形態をとることであり、より直接的な機体操作が可能である。

# CRESCENS

クレスケンス

## 機体概要

本来クレスケンスは、ヴィエルジェに代表されるエアッドシステム搭載ギアの発展型として開発されたものである。具体的にはエアッドの攻撃デバイス自体に、機体の機動制御も行うせよという画期的なものであったが、その制御系統のインターフェイス設計が複雑し、その開発は半ば凍結された状態に置かれていた。しかし、エメラダを確保したカレルレンによって急速開発が再開され、熟練となったインターフェイス向きの問題は、エメラダが機体に物理融合することによって解決される。

別解がないのは、開発凍結時の名残りが、頭部の質状エアッドがその代用を充分に果たしたため、取替えて脚を直し、替わりにサブラスターを装備することによって、機動性の向上を図っている。

質状エアッドは、それ自体がナノマシンで構成されており、誘導砲身、マニピュレーターとして機能する他、その自在な動きを利用してスタビライザーの役割も兼ねている。

補正となるが、エメラダの身体を構成するナノマシンには、安全装置として自己抑制機能が設定されており、自己の身体機能の変化、調整以上の事は出来ないようになっている。クレスケンスとの物理融合も、あくまでクレスケンス側のナノマシンとの一時的融合によって行われているものであり、その機体のメンテナンスには、通常の整備手続きが不可欠である。ただし、ナノマシンで構成されている質状エアッドだけはメンテナンスフリーとなっている。



## SPEC DATA

搭乗者	エメラダ
全高	15.4シヤール
乾重量	9.7カーン
全装備重量	13.3カーン
サブジェネレーター出力	450
メインジェネレーター稼働	3.3
機動時間	710ツァイトル
フレーム耐久度	200
機体反応値	1.0
エネルギー貯蔵	44
表層速度	300レプソル
飛行速度	1100レプソル

## 装備武器

質状エアッド(ナノマシン制御)×2

BACK  
MODEL

SIDE  
MODEL

## 補足解説

### ナノ技術のギアへの応用

物質の解体や再生をほぼ自由に行うナノ・テクノロジーは、軍事技術として無限の用途がある。

カレルレンはこの技術を、テウスを復興させる目的で使用するが、副次的にメルカバの機動艦隊兵器アイオンに、自己修復機能を与えたりもした。

また、メルキオールはこの技術によってヴェルトールを改修しており、ナノマシンの自己修復を阻害解体するディスプレイブラーも開発している。



# WYVEAN

ワイバーン

## 機体概要

カーラン・ラムサスが天布カインに悪用された専用ギア。

グブラー総司令部に相応しい「究極のギア」という開発コンセプトの下、ヒュウガ・リクドウが基本設計にあたり、グブラー兵器開発部門が総力を結集して開発した機体である。その為、通常のソラリス専用ギアが採用している機体構成部品の共有化は取られておらず、全てが専用部品で構成されたワンオフタイプのギアとなっている。

高出力の大型ジェネレーターを三基搭載し、両肩アクティブアーマー内のプラズマ推進機、ロングスタビライザーの採用により、重量級ギアに匹敵する装甲を持ちながらも、軽量級並みの運動性が確保されている。

胸部アクティブアーマー下に接続されているパーツは、誘導砲身型の大型エアッドである。サブジェネレーター内蔵のこのエアッドは、高電圧エアッドに出して発信する出力を誇る。また、格闘戦用クローとしても機能し、誘導砲身側に形成されたビーム刃によって対象を切断する事も可能。

主武装である剣は湾い反りを持った片刃の鍛造刀だが、刀身はソラリス製ではなく、遺方に譲渡された地上民族から採取されたものである。

このように最新技術が惜しみなく投入されたワイバーンだが、ナノ技術や人間融合などの次世代技術は採用されていない。



## SPEC DATA

開発者	ラムサス
全高	17.8シヤール
乾機重量	14.5カーン
全装備重量	18.1カーン
サブジェネレーター出力	500
メインジェネレーター性能	4.5
稼働時間	5.4ツァイトル
フレーム耐久度	320
機体反応値	0.8
エネルギー貯蔵	58.5
表面温度	290レプリル
飛行速度	1200レプリル

装備武器

実剣×1  
バルカン砲×4  
誘導砲身型大型エアッド  
(クロー兼用)×2

## 補足解説

### ギアの内装火器

作品中ではほとんど使われないが、大半のギアは内装式バルカンやチェーンガンなどの中口径の機関銃が搭載されている。

これは主に都市制圧に用いられるもので、装甲の薄い自然の破壊を主目的とする装備である。

すなわち機関銃とは、兵士や建造物、また戦闘車輛などの一般兵器を駆逐するために用いられる火器であり、ギアの機体を覆う厚い装甲を破るには破壊力が不足する。

よって、対ギア戦での使用局面は、主に牽制用に限定されるが、それでも装甲間から露出するケーブル類や、知覚センサーの破壊には十分有効な手段である。



# OR WELTALL

オリジナル  
ヴェルトール

## 機体概要

約500年前、ラカンの搭乘していたギアがアニメの癖・ナフタリとの融合を果たした結果誕生したギア・バーラー。

デカスの近接戦闘端末であるギア・バーラーの出力は、通常ギアとは比較にならない程絶大で、単なる余剰エネルギーの放出や成熟だけで付近一帯を破壊する程である。また、その機体を覆う生体装甲は、ゴリアテの1200セム面をもってしても傷ひとつつかない強度を誇る。

このO.R.Wだが、一度はソノバルとの接触によってその能力を極大にまで引き出され、ゼノキアス同様の形態変化を起こしている。背部に展開する蝙蝠状の翼はその時の名残であり、現在は飛翔時の制動と防御時の盾として機能している。

気運の男グラーフの乗機として、その行動が数回確認されている。

## SPEC DATA

操縦者	グラーフ
全高	19.6シャール
乾燥重量	不明
全装備重量	不明
サジェネレーター出力	無し
メインジェネレーター稼働	20以上 (計測不能)
移動時間	不明
フレーム耐久度	不明
機体反応値	0.3以下 (計測不能)
エネルギー応答値	不明
表層速度	計測不能
翔層速度	計測不能
装備武器	不明

※カッコ内はハイバーモード時



## 補足解説

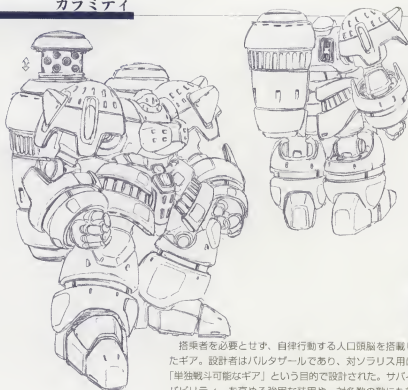
### グラーフの「力」

しばしばフェイス達の前に立ったグラーフは、「我が事は神の息吹! “懐ちたる種子”を繁花させ、秘めたる力をつむぎ出す!! 美しき滅びの母の力を!」という科白を残している。この“懐ちたる種子”とは、言うまでもなくゾハルのエネルギー端子であるスレイブジェネレーターのこと。この科白は、その出力値を引き上げる事ができるグラーフの力を暗に示しているとも言える。さしずめ“滅びの母”はデウスそのもの、とりもなおさずグラーフがデウスを兵器の象徴と見たということか。

# ギア設定資料集

GEAR DATA

## カラミティ



搭乗者を必要とせず、自律行動する人口頭脳を搭載したギア。設計者はバルタザールであり、対ソリス用に「単独戦闘可能なギア」という目的で設計された。サブバイバリティを高める強固な装甲や、対多数の敵にも対応できるようミサイルポッドを装備しており、増加した装備重量による機動力の低下を補うための、強力な飛行用ロケットを装備する。

### SPEC DATA

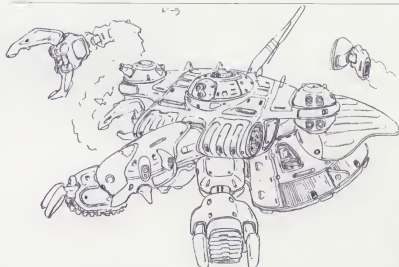
搭乗者	なし
全高	27.8シャール
乾燥重量	34.8カーン
全備重量	46.8カーン
サブジェネレーター出力	470
ジェネレーター係数	4.3
稼働時間	720ツァイトル
フレーム耐久性	350
機体反応値	2.1
エネルギー応値	17.7
表層速度	170Lソル
飛行速度	590レブソル

### 武装

ミサイルポッド×2  
回転式ロケットアーム×2



## ドーラ



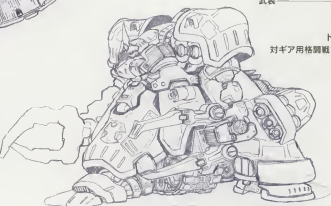
かつて砂漠での主戦力が艦船であった時代に開発された対艦兵器。艦船の強固な装甲板をも貫通出来る様にした大口径のドーラ砲を固定装備し、艦船にも耐えうる装甲が施されている。しかし、開発に長い月日を要し、開発終了時には主戦力は艦船からギアへと移行していたため、量産は見送られた。

### SPEC DATA

搭乗者	ヴァンダーカム
全高	22.4シャール
乾燥重量	70.2カーン
全備重量	91.5カーン
サブジェネレーター出力	525
ジェネレーター係数	4.8
稼働時間	640ツァイトル
フレーム耐久性	360
機体反応値	2.0
エネルギー応値	10.5
表層速度	230レブソル

### 武装

機銃×2  
主砲×1  
ドーラ砲×1  
対ギア用格闘腕アーム×2



準備稿

## シャーカーン・ギア

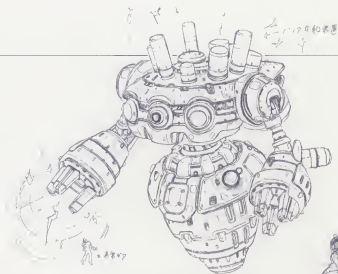
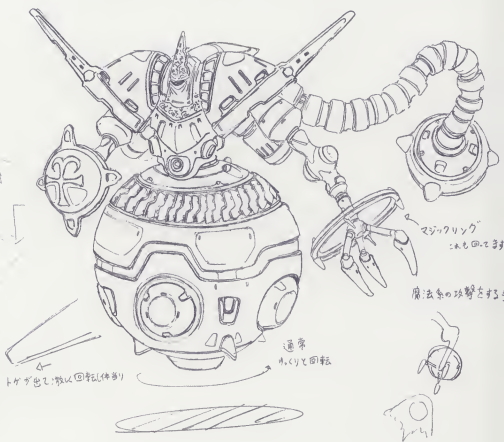
### SPEC DATA

搭乗者	シャーカーン
全高	32.5シャー
乾燥重量	42.3カーン
全備重量	44.5カーン
サブジェネレーター出力	420
ジェネレーター係数	5
稼働時間	690ツァイトル
フレーム耐久性	370
機体反応値	1.8
エネルギー感応値	45.5
表層速度	250レブソル
飛翔速度	510レブソル

### 武装

シールド内機型刷印砲×1  
エーテル感応装置付き格闘用クロウ×1

空中戦艦などに使用されている浮遊機関を小型化し搭載した試作型ギア。教会が管理するため、教会のシンボル兵器である刷印砲を搭載している。ゲートのエネルギーを抽出し、搭乗者のエーテル能力を高めることが可能であり、そのために背中のパイプが取り付けられている。



海域制圧の主力となるべく開発されたギア。長時間の活動を可能にするため、通常時は艦船と同様に海上を航行し、戦闘時など、必要に応じ空中活動へ移行する。これにより、燃料消費の激しい浮遊システムの稼働時間を短縮し、戦闘時間の伸長をはかっている。換部のツメから発する機能障害ジャマーは敵となる機体の中核回路に電磁波を送り込み100%の能力を出せないようにするもの。機体そのものはグブラー兵器開発部門で、シタンが設計主任となって開発されたものであるが、刷印砲はストーンの手に渡ったのちに取り付けられたものである。



## アルカンシェル

### SPEC DATA

搭乗者	ストーン
全高	45.2シャー
乾燥重量	58.3カーン
全備重量	69.6カーン
サブジェネレーター出力	840
ジェネレーター係数	4.1
稼働時間	710ツァイトル
フレーム耐久性	410
機体反応値	2.3
エネルギー感応値	56.5
表層速度	120レブソル
飛翔速度	330レブソル

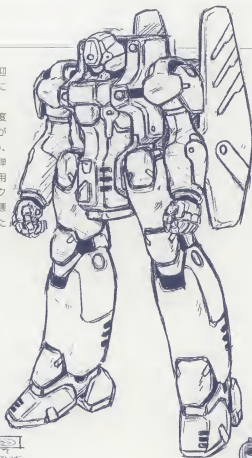
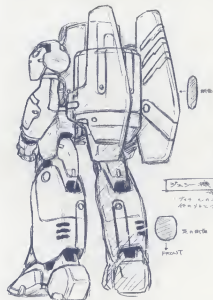
### 武装

刷印砲×1  
対ギア用機能障害ジャマー×2

## バントライン

近接戦を得意とするギアを遠距離から迎撃する為に作られた機体。移動時には人型に変形が可能な高い汎用性を併せ持つ。

キャンノモード時の単体の砲撃は命中精度が低いため、照準能力の高いギアとの連携が必要になる。さらに命中精度を上げるため、コクピットブロックを弾丸とし、搭乗者が弾道の操作をできるように設計された。その専用弾頭は、衝撃構造となっている弾芯型コクピット部分と、後部炸薬部分に分かれ、標的からの弾芯部装弾後に、標的内部に残した炸薬部分が爆撃する仕様となっている。

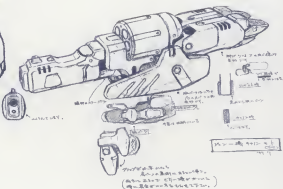


### SPEC DATA

搭乗者	ジェシー
全高	15.1シヤール
(キャンノモード時:全高20.1シヤール)	
乾燥重量	12.6カーン
全備重量	20.8カーン
サブジェネレーター出力	350
ジェネレーター係数	3.5
稼働時間	540ツァイトル
フレーム耐久性	240
機体反応値	1.3
エネルギー感応値	31.4
表層速度	250レプソル
飛行速度	765レプソル

### 武装

有人ロケット弾  
(キャンノモード変形時に使用)



## CI型ヴィエルジェ(ミアンギア)

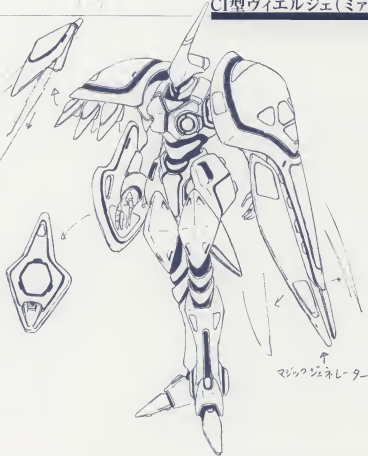
### SPEC DATA

搭乗者	ミアン
全高	16.2シヤール
乾燥重量	12.1カーン
全備重量	17.4カーン
サブジェネレーター出力	430
ジェネレーター係数	3.4
稼働時間	600ツァイトル
フレーム耐久性	230
機体反応値	0.8
エネルギー感応値	130
表層速度	265レプソル
飛行速度	920レプソル

### 武装

エアッド×6  
防盾式シールド×1  
防弾型エアッド×1

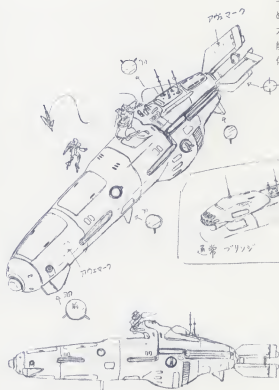
右肩に攻撃用エアッドを6基、左肩に防弾用エアッドを1基装備した、ヴィエルジェのバリエーションの一つ。主装備がエアッドであることからわかるように、特別なパイロットの専用機であり常人には使いこなせない。少数が生産された。



↑  
マジックジェネレーター

## 爆弾戦艦ヘイト

船体内に大量の爆弾を搭載し、目的地に自爆ごと突入することを目的とした機体。艦橋に備え付けられたギアは目的地に着くまで本体に近づく敵を迎撃するために備え付けられている。一機のギアで船体すべてをカバーすべく主装備をエアッドとした為、搭乗者には能力の高さが要求される。目的地到達後はギア部を船体から切り離し、船体のみを投下させる。



### SPEC DATA

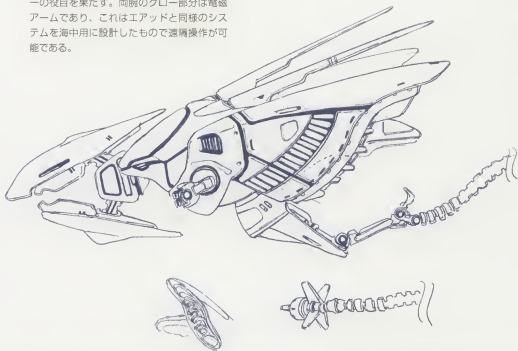
搭乗者	ドミニア
全長	189シャール
乾燥重量	56000カーン
全備重量	50200カーン
サブジェネレーター出力	380
ジェネレーター係数	3.4
稼働時間	600ツアイトル
フレーム耐久性	230
機体反応値	3.1
エーテル感応値	62
飛翔速度	580レブソル

### 武装

エアッド×6  
大型エアッド×1

## ハイシャオ

海中での戦闘のみを考慮し設計された機体。長い尻尾状の部分には、高精度のハイドロフォンを内蔵し、広範囲の索敵能力を持つツオンの役目を果たす。両腕のクロー部分は電磁アームであり、これはエアッドと同様のシステムを海中用に設計したもので遠隔操作が可能である。



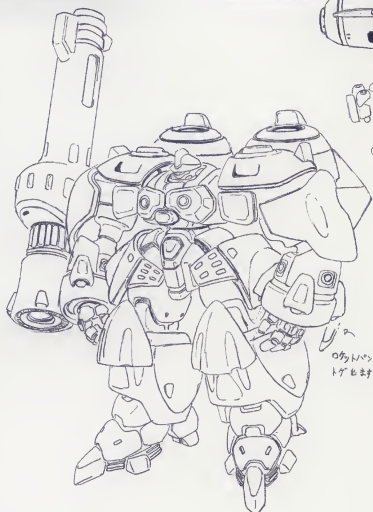
### SPEC DATA

搭乗者	ドミニア、ケルピナ / ラムサス
全長	27.8シャール
乾燥重量	66.7カーン
全備重量	78.3カーン
サブジェネレーター出力	620
ジェネレーター係数	4.5
稼働時間	640ツアイトル
フレーム耐久性	380
機体反応値	2.3
エーテル感応値	36.8
海中速度	130レブソル

### 武装

電磁アーム×2

# アハツエン



① 腕 肩へ90°

② 0°で肩へ90°

③ 腕 内側へ180°回転  
2. 腕に肩を引寄せると  
3. 腕部をスライド  
してドラッグ

ロケットエンジン  
トゲと針



↑ ミサイルホルト



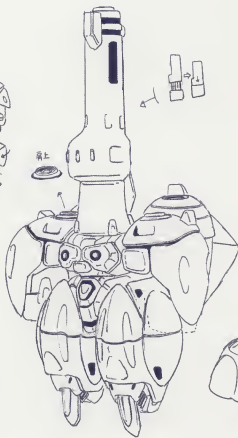
← ブースター  
肩にジョイント

## SPEC DATA

融合者	ニコラ
全高	28.4シヤール
乾燥重量	34.6カナン
全備重量	49.4カナン
サブジェネレーター出力	605
ジェネレーター係数	5.6
稼働時間	740ツァイトル
フレーム耐久性	450
機体圧迫値	2.4
エネルギー感応値	24.4
表層速度	230レプソル
飛翔速度	835レプソル

### 試装

- ロケットエンジン試作機×2
- フィンガミサイル5門×2
- 胸部グラビティカーノン×2
- トルネードハンマー×2
- グラビティライフル×1



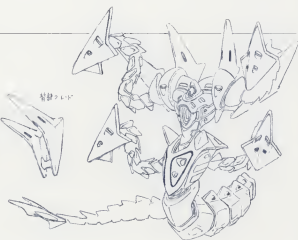
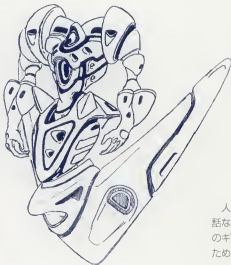
膝スカート後

SPEC DATA

融合者	ハマー
全高	13シヤール
	(実態後41.4シヤール)
乾燥重量	9.3カーン
全備重量	14.2カーン
	(実態後32.2カーン)
サブジェネレーター出力	540
ジェネレーター稼働	5.2
稼働時間	730ツァイトル
フレーム耐久性	390
機体反応値	2.2
エーテル感応値	20.2
表層速度	230レプソル
飛翔速度	655レプソル

武装

ジェル噴射銃  
装甲貫通弾  
自己実態装置



人間をパーツとして機体内に組み込んだギア。人格も残っており会話なども可能な、ギアというよりサイボーグに近い存在。このタイプのギアは組み込んだ人間の何らかの欲望をエーテルとして変換できるため、欲望の強さがギアの強さにつながるといっても過言ではない。

ケンレン/テンボウ

SPEC DATA

融合者	捲庵(ケンレン)
全高	28.5シヤール
乾燥重量	34.4カーン
全備重量	47.3カーン
サブジェネレーター出力	760
ジェネレーター稼働	7.4
稼働時間	722ツァイトル
フレーム耐久性	480
機体反応値	1.3
エーテル感応値	31
表層速度	310レプソル
飛翔速度	720レプソル

武装

腕部一体型格闘専用ハマー×1  
腕部一体型シールド×1

捲庵、天蓬共、元は徳兵衛時代のカルレルンの部下であった勇達だが、イグニス防衛戦の際、ソフィアを護り戦死。法匠同様、そのパーソナルデータのみが保管され、後にギアの中枢回路として再生処理を受ける。よって現在の二人には生前の人格は殆ど残っており、ほぼ全てが戦闘本能によって形成されている。



SPEC DATA

融合者	天蓬(テンボウ)
全高	29.6シヤール
乾燥重量	35.7カーン
全備重量	52カーン
サブジェネレーター出力	740
ジェネレーター稼働	7.1
稼働時間	765ツァイトル
フレーム耐久性	470
機体反応値	1.0
エーテル感応値	33.8
表層速度	330レプソル
飛翔速度	740レプソル

武装

2連式格闘専用フック×1  
格闘専用クロー×1





# ケブラー特殊部隊

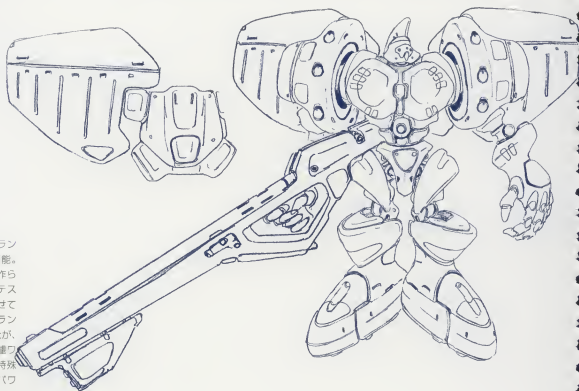
## ワンドナイト

### SPEC DATA

搭乗者	ランク/ヘルムホルツ
全高	18.5シャール
乾燥重量	16.8カン
全備重量	20.3カン
サブジェネレーター出力	380
ジェネレーター係数	3.5
稼働時間	520ツァイトル
フレーム耐久性	240
機体反応値	1.4
エネルギー応値	28.4
表層速度	245レプソル
飛行速度	760レプソル

### 武装

パワービーム砲×1



小型ホバーを搭載し両肩の羽でバランスを取ることで、短時間の飛行が可能。機動力が高く、本来は強行偵察用に作られた機体であった。当初は各機体のテストも兼ねてケブラー隊の5人に合わせて5種類のギアが用意され、ランクはランズナイトというギアに換る予定だったが、輸送中にグリラの襲撃で失われ、急遽ワンドナイトがもう1機後送された。特別部隊に配置された後に取付けられたパワービームは射程距離も長く、強襲時には敵の先手をとり、攪乱することが可能だ。

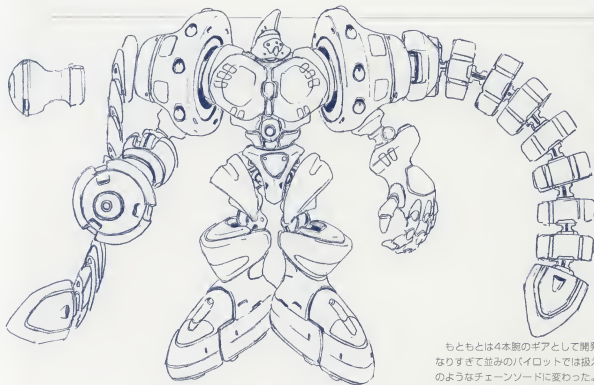
## ソードナイト

### SPEC DATA

搭乗者	ストラッキイ
全高	18.1シャール
乾燥重量	16.5カン
全備重量	19.8カン
サブジェネレーター出力	380
ジェネレーター係数	3.9
稼働時間	530ツァイトル
フレーム耐久性	240
機体反応値	1.4
エネルギー応値	28.4
表層速度	255レプソル
飛行速度	770レプソル

### 武装

チェーンソード×2  
内装式ガトリングガン



もともとは4本腕のギアとして開発されたが、操作系が複雑になりすぎて並みのパイロットでは扱えないという理由から、現在のようなチェーンソードに変わった。腕から剣に変わったことで汎用性こそ下がったが、格闘戦での攻撃力は大幅に向上している。右腕の内装式ガトリングガンは特別部隊に配置後に取付けられたもの。部隊内においても切り込み役として重宝されている。

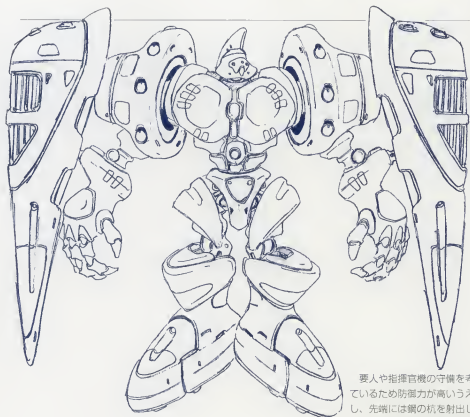
## シールドナイト

### SPEC DATA

搭乗者	プロイアー
全高	18.1シャール
乾燥質量	17.2カーン
全機質量	22.6カーン
サブジェネレーター出力	380
ジェネレーター係数	4.3
稼働時間	520ツァイトル
フレーム耐久性	240
機体反応係	1.4
エーテル感応値	28.4
表層速度	255レブソル
空中速度	770レブソル

### 武装

バイルバンカー×2
シールド内蔵ロケットランチャー×2



要人や指揮官機の守護を考えられて作られた機体。両肩にシールドを装備しているため防御力が高いうえ、シールドの上部にはロケットランチャーを装備し、先端には鋼の杭を射出し敵機の装甲を打ち破るバイルバンカーが内蔵されている。接近戦と遠距離戦両方に対応できる汎用性の高い機体で、部隊内においても状況に応じた行動をすることが可能。

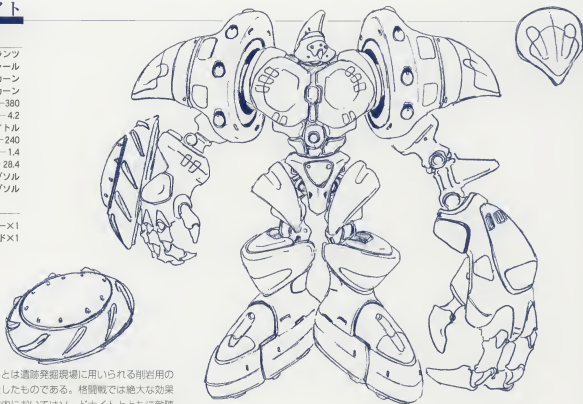
## カップナイト

### SPEC DATA

搭乗者	フランツ
全高	18.1シャール
乾燥質量	17.6カーン
全機質量	18.2カーン
サブジェネレーター出力	380
ジェネレーター係数	4.2
稼働時間	530ツァイトル
フレーム耐久性	240
機体反応係	1.4
エーテル感応値	28.4
表層速度	250レブソル
飛行速度	765レブソル

### 武装

大型クロー×1
投射用シールド×1



巨大な左手はもともとは遺跡発掘現場に用いられる削岩用のアームを改竄用に改造したものである。格闘戦では絶大な効果を発揮するため、部隊内においてはソードナイトとともに敵陣に切り込むことが多い。

# エレメンツ

## ブレードガッシュ

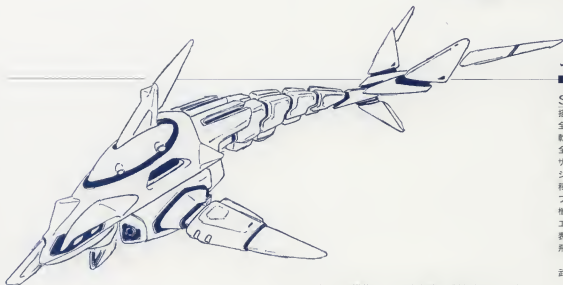
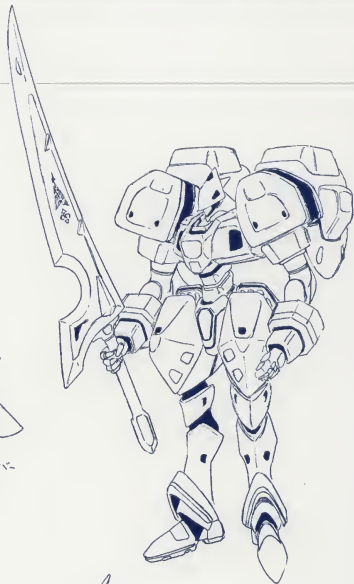
### SPEC DATA

搭乗者	ドミニア
全高	15.8シャール
乾燥重量	11.2カーン
全備重量	14.6カーン
サブジェネレーター出力	400
ジェネレーター係数	4.5
稼働時間	600ツァイトル
フレーム耐久性	250
機体反応値	0.9
エーテル応答値	55.4
表層速度	270レブソル
飛行速度	960レブソル

### 武装

エーテル剣×1

ももとの機体名は「ガッシュ」であり、様々な武器を装備可能。だが搭乗者であるドミニアが剣の扱いを得意としており、エーテル剣を装備することが多かった為、この名前で呼ばれることになる。またGエレメンツに合体時には「目」の役目をする機体であり、索敵能力は高い。また、他の3機とそれぞれ合体し、状況に応じた属性をエーテル剣に持たせて攻撃を行える。



## マリンパッシャー

### SPEC DATA

搭乗者	ケルピナ
全長	23.5シャール
乾燥重量	18.9カーン
全備重量	23.6カーン
サブジェネレーター出力	320
ジェネレーター係数	4.6
稼働時間	590ツァイトル
フレーム耐久性	240
機体反応値	0.9
エーテル応答値	57
表層速度	255レブソル
飛行速度	720レブソル

### 武装

水圧砲×1

エレメンツの機体はそれぞれ得意な戦域があり、マリンパッシャーはその名の通り海戦を得意とする機体。本来は完全な海域用であったが、地上戦や空中戦にも対応させるべく改装が施された。また、Gエレメンツのパーツとなる各機体は特殊なエーテル増幅機が備え付けられており、このギアではパイロットの水属性のエーテルを増幅できる ようになっている。

## スカイギーン

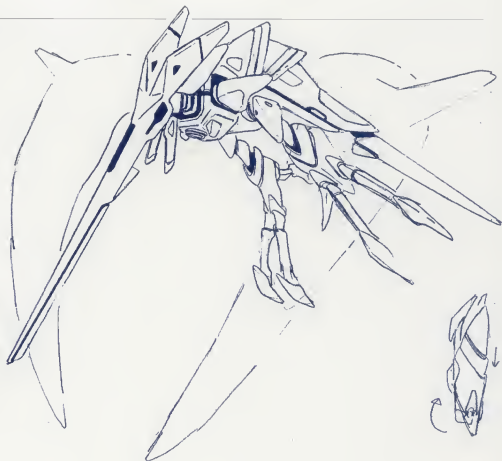
### SPEC DATA

搭乗者	トロネ
全高	17.7シャール
乾燥重量	12.1カーン
全備重量	14.2カーン
サブジェネレーター出力	380
ジェネレーター係数	4.4
稼働時間	580ツァイトル
フレーム耐久性	260
機体反応値	0.9
エーテル感応値	55.6
表層速度	370レブソル
飛行速度	1300レブソル

### 武装

ソニックウェーブ砲×1

高速強襲攻撃を得意とするギア。風属性のエーテルを増殖する機関を持つ。その性能は目覚しく、合体機能を備いた量産型の機体も作られた程である。合体時には翼となり、ジャンプ中や移動の際にバランスを取る役目を持つ。また、ブレードガッシュの背中にて合体することが可能で、その形態は「スカイガッシュ」と呼ばれる。



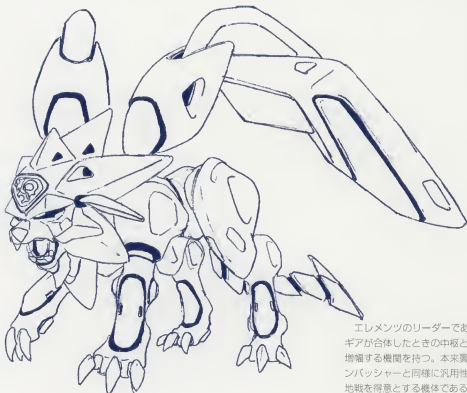
## グランガオン

### SPEC DATA

搭乗者	セラフィータ
全高	16.5シャール
乾燥重量	12.8カーン
全備重量	17.2カーン
サブジェネレーター出力	500
ジェネレーター係数	4.2
稼働時間	590ツァイトル
フレーム耐久性	230
機体反応値	0.9
エーテル感応値	56.8
表層速度	260レブソル
飛行速度	1080レブソル

### 武装

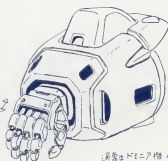
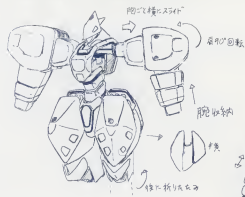
ヒートウェーブ照射装置×1



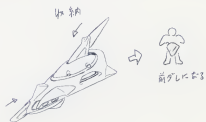
エレメンツのリーダーであるセラフィータが搭乗し、4台のギアが合体したときの中核となる機体で火の属性のエーテルを増殖する機関を持つ。本来翼は装備されていなかったが、マリンバッシュと同様に汎用性を持たせるために取り付けた。局地戦を得意とする機体である。

## Gエレメンツ

エレメンツが搭載する4体のギアが合体する事によりこの機体になる。長く続いた戦争により兵士や国民に敵戦友分が広がることを懸念し、戦場のシンボルとなり兵士たちの戦意を昂揚させる目的で作られた。その効果は絶大で、Gエレメンツを称えた歌が作られ、ソラリスの音楽教科書にまで掲載された程である—— というのが公式データだが、事実はどうやら、設計者であるシタンの単なる趣味らしい。全体の操縦はガッシュの搭乗者が行ない、他の搭乗者は楽敵やジェネレーターの出力管理などを行なう。合体後も各パーツのエーテル増幅機関は使用可能で各パイロットの属性能力を高めることが可能。



運命のメカニズムのバリエーション  
合体時の手

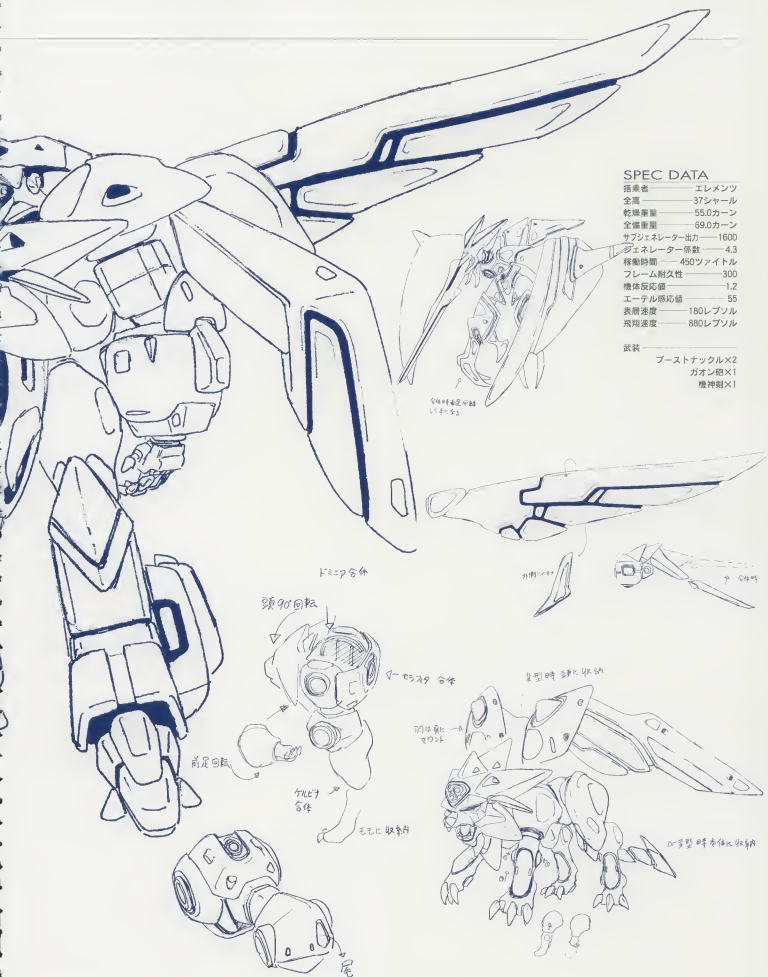


① 頭と体と分離



② 左右に分断  
面対になる





### SPEC DATA

操縦者	エレメンツ
全高	37シヤール
乾燥重量	55.0カーン
全備重量	69.0カーン
サブジェネレーター出力	1600
ジェネレーター係数	4.3
稼働時間	450ツァイトル
フレーム耐久性	300
機体反応値	1.2
エネルギー感応値	55
表層速度	180レブソル
飛翔速度	880レブソル

### 武装

ブーストナックル×2  
ガオン砲×1  
機神剣×1

ドミフ台

頭90回転

4つタ台

前足回転

カメラ台

モーター収納

尾

54444444  
1144444

小機

4444

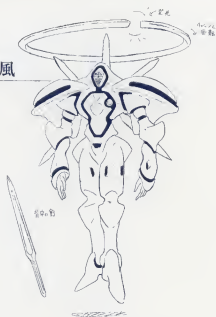
大型時 脚収納

774444  
マウス

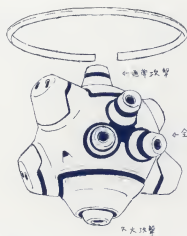
小型時 各種収納

# アイオーン

風



癒し



力



剣



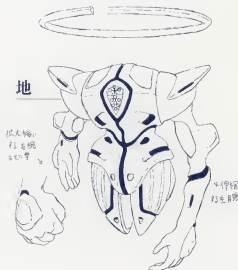
火



水



地



近接防部職末としてメルカハー内のデウスを守っているのがアイオーンである。M計画によって造られたヒトを構成部品とすることでエーテル能力が備わり、さらにナノマシンによる自己修復機能を有している。

個体ごとにもっとも強く発揮されるエーテル能力を攻撃に転用しており、その外形も様々。劇中は便宜上、エーテルの属性によってネーミングされている。

# ■ 四柱神

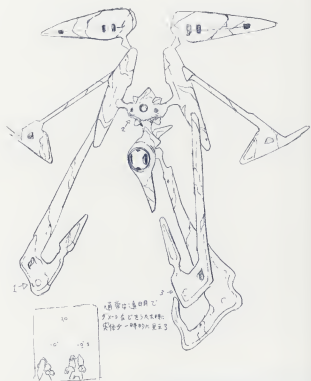
デウスの能力の象徴が具体化した姿。詳細は謎だが、同次元の物質ではなく、ある種のエネルギー集合体というべき存在。個体としての意志はなく、すべてデウスによりコントロールされている。

## メタロン

神志プログラムによる  
メタルクッキー



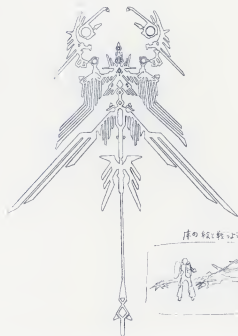
心留めてきた



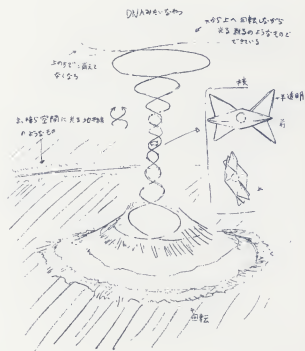
## サンダルフォン

## ハールート

一分の神志



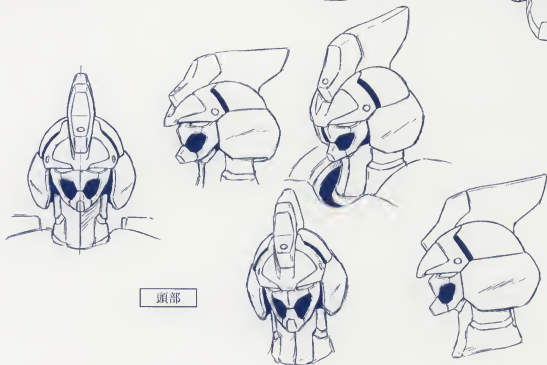
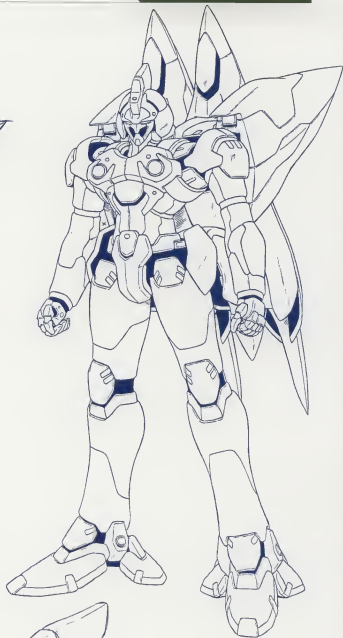
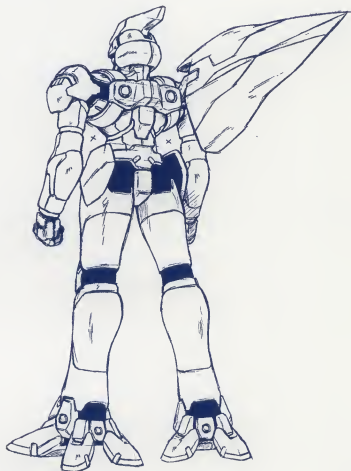
神の程に神の程に



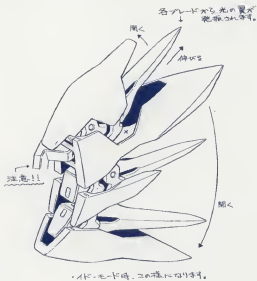
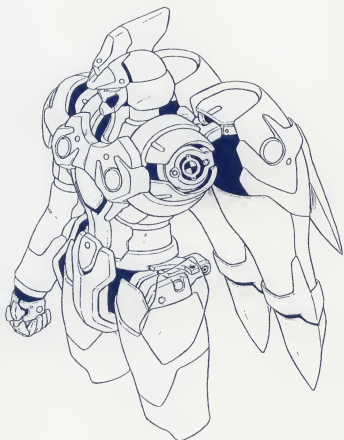
## マールート



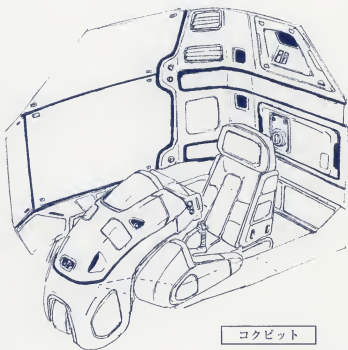
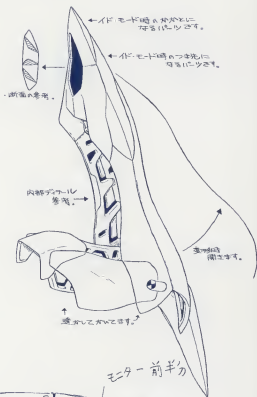
ヴェルトール



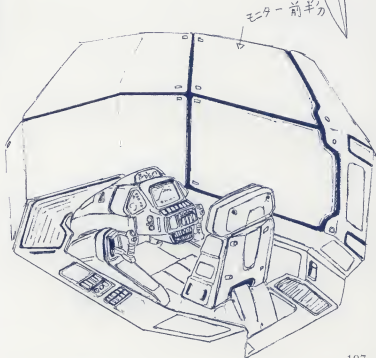
頭部



背部ユニット

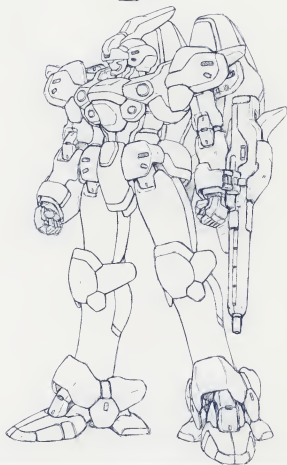
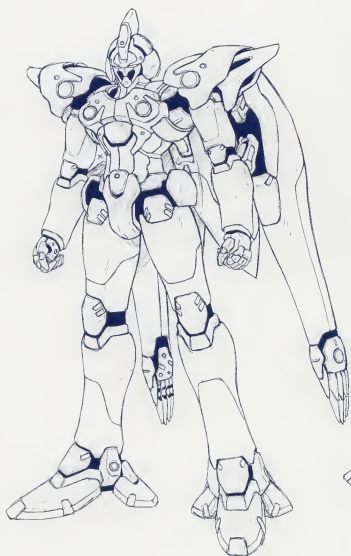


コクピット



# ■ ヴェルトール準備稿



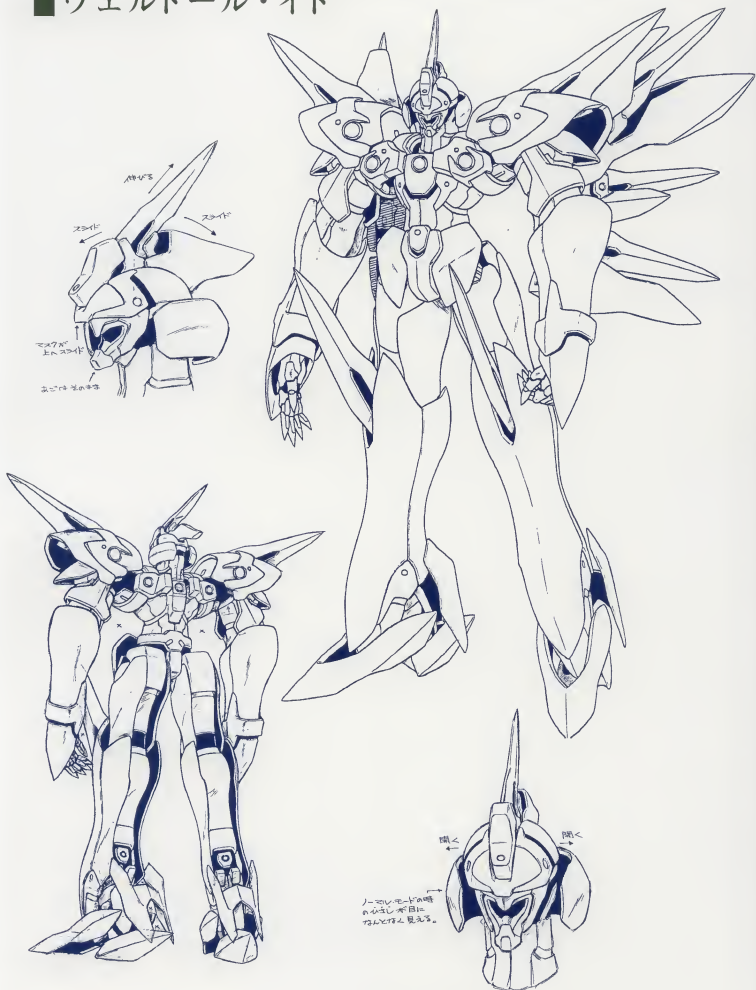


#### Designer's Comment

とにかく一番手馴れがかかったギアです。何機も何機も重ねてますしね。デザイン前のスクウェアさんからのオーダーは、主人公だけど「弱そう」で、「悪そう」なに変わっていく…というものでした。随分悩みましたけど、わりとそんな感じになったかなって思っています。

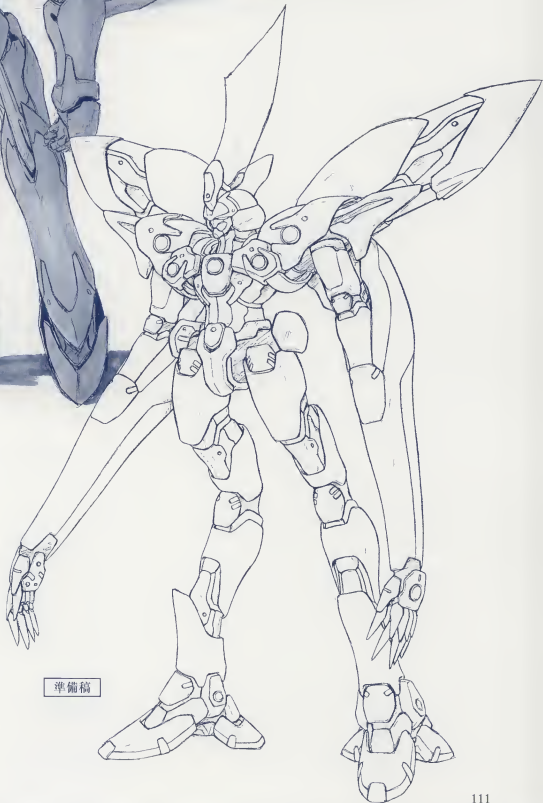
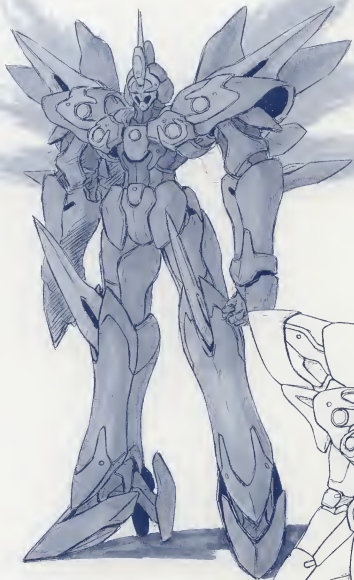
デザイン時に苦勞したのは、背中のユニットですね。みなさん、あれは飛行ユニットだと思ってくれたみたいでホッとします。変形ギミックだってバレちゃうと、後の変形シーンが予想されちゃいますもんね。

# ヴェルトール・イド



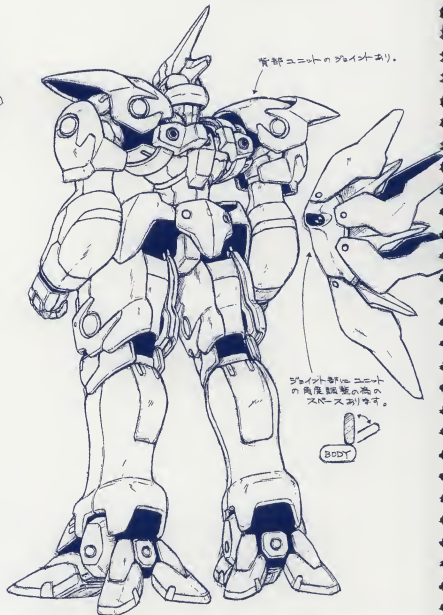
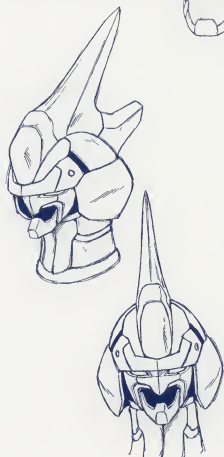
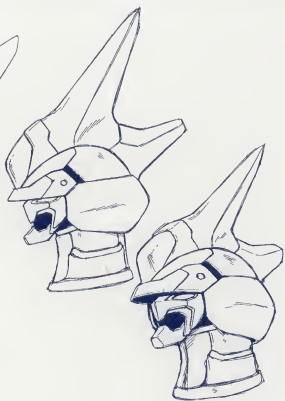
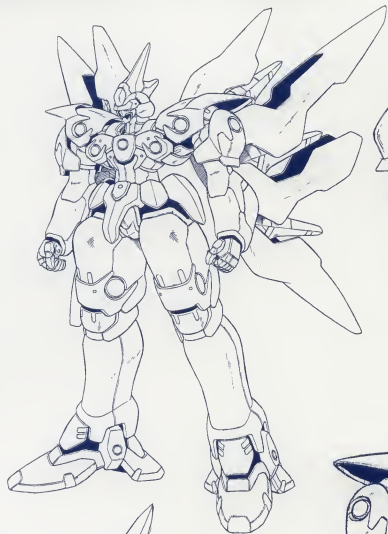
### Designer's Comment

なるべく自然な変型行程で、ガラノとシル  
エントが変わるように心がけました。いくら  
ゲームとはいっても、あんまり非常識な変型  
はできませんね。そう考えるとヴェルト  
ールの基本デザインをある程度残すわけなん  
ですけど、ユーザーに正体バレちゃわないかと  
心配でした（笑）。色が違うせいでイメージ  
はだいぶ違うと思うんですが…。もうちょっ  
といじっちゃっても良かったかなあ。でもま  
あ、イド・モードは自分ではわりとうまくで  
きたと思ってるんですが、いかがでしょうか。



準備稿

## ヴェルトール・セカンド



オーディン・ナギノ 機体

背面描にある、背骨ユニットは  
参考の図をいじりました。

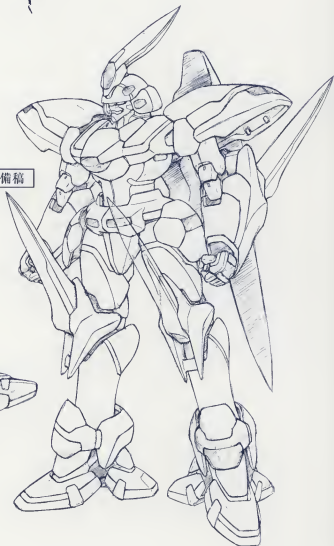
背骨ユニット (1-100時)



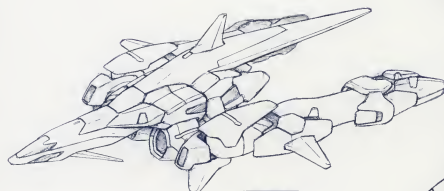
Designer's Comment

ヴェルトールに拘束具をつけたようなイメージです。だから肩や足を裏側から見ると、内側にヴェルトール1の名残が見えるようになってるんですよ。その他では、基本デザインはやっぱりヴェルトールを踏襲してますから、細い変更が中心です。そんな感じですから、デザイン面でそれほど苦労した印象はないですね。個人的には、膝の周りのデザインが気に入ってます。そういえば頭部ユニット、角だけじゃなくて顔のデザインも結構進んでんですけど、気付いてもらえなかな(笑)。

準備稿

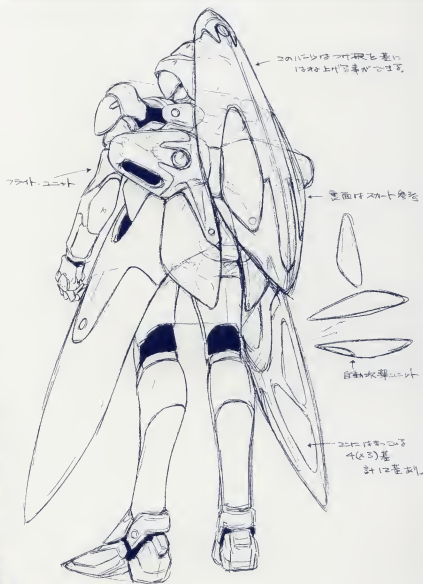
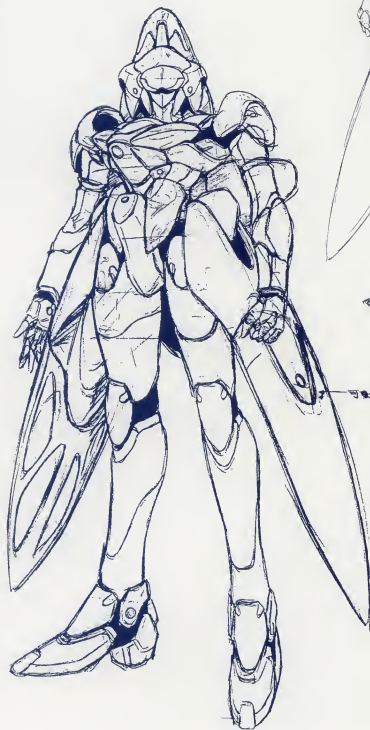


準備稿



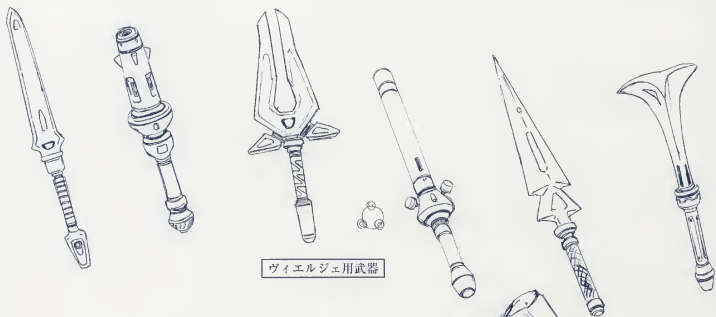


# ヴェエルジェ

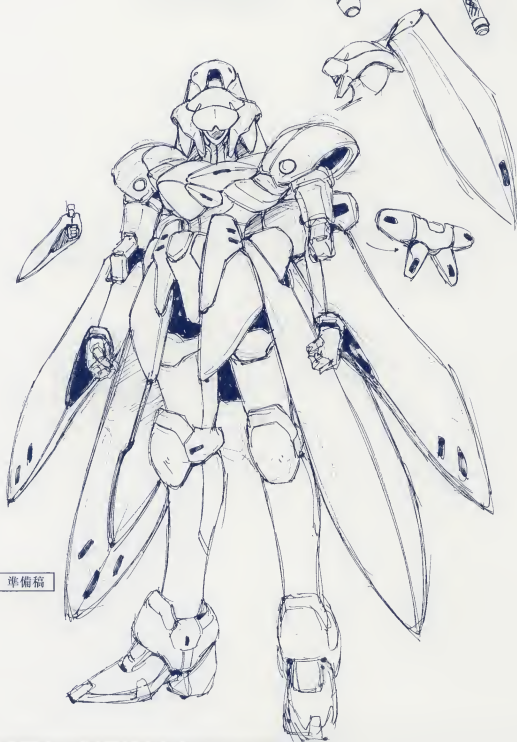


## Designer's Comment

ちょっと趣向を変えて、和風のイメーンでデザインしてみました。だから全身のシルエットは、振り袖や帯のイメージで、着物っぽいスタイルになっています。最初はもちろんちょっといろいろギミックを付けてたんですが、何度が調整して今の形に落ち着きました。頭部もやっぱり日本髪をモチーフにしている、女子大生の卒業式とかで見えるような、後ろで結った髪形を漠然とイメージしながらデザインしたものです。もっとも、特に何かを参考にしたわけじゃなくて、あくまでイメージですけどね。

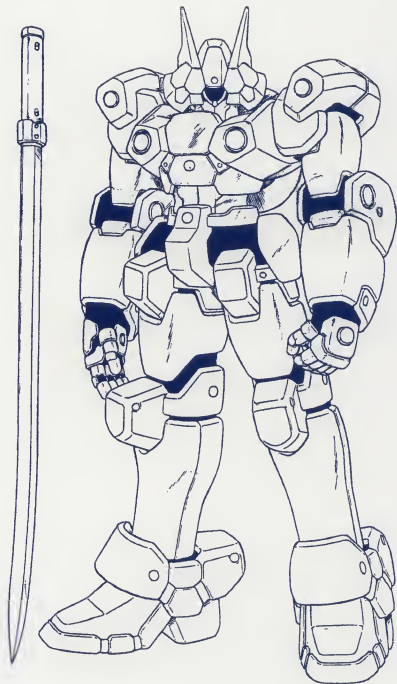
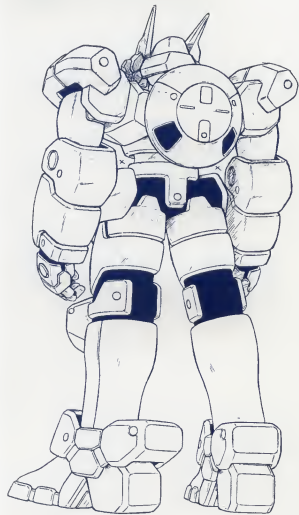


ヴィエルジェ用武器

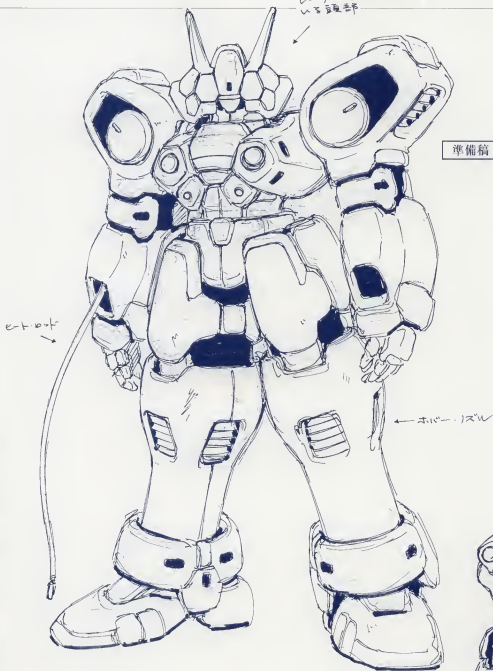


準備稿

# ■ヘイムダル

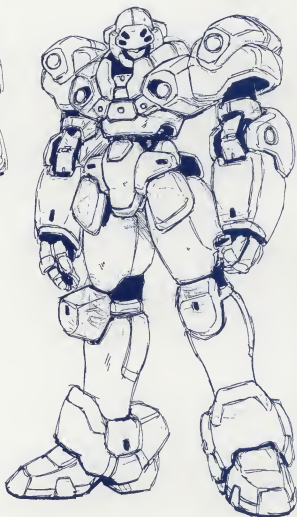


レーダー・パネルを構成要素  
いる頭部



準備稿

準備稿

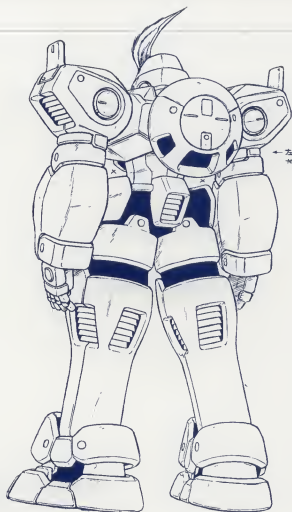


*Designer's Comment*

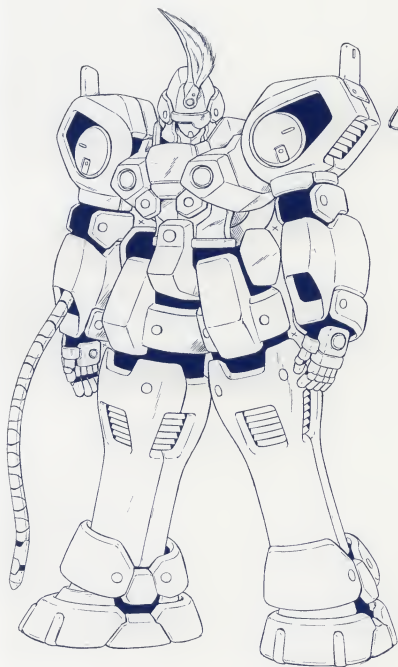
ブリガンディアと同じ場所から見つかる、  
とのことでしたので、意図的にヘイムダルと  
ブリガンディアは似た感じにしています。それ  
どこの2体はヴェルトールなどは違って、  
割と一般の人が見慣れているような「ロボッ  
トっぽい」デザインにしてみました

『ゼノギアス』のギアは有機的なデザイン  
が多いんで、こういう分かりやすいデザイン  
もいかな、と。ただ、ジレンマはすごく感  
じてたんですけどね。あんまりにも普通すぎ  
るかなって。

## ブリガンディア



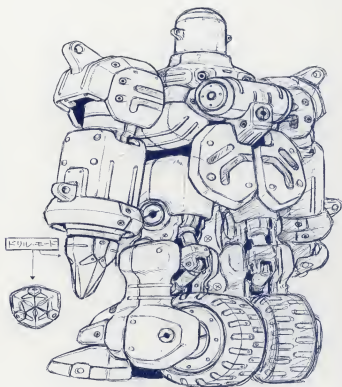
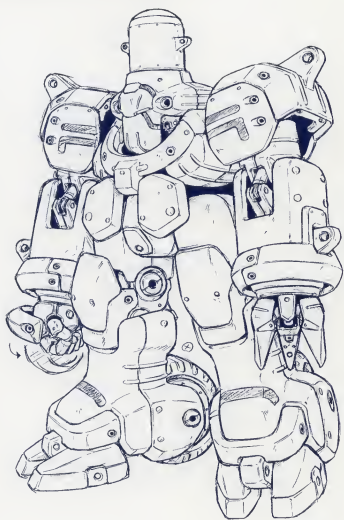
←五石の穴からビートが  
出る。



### Designer's Comment

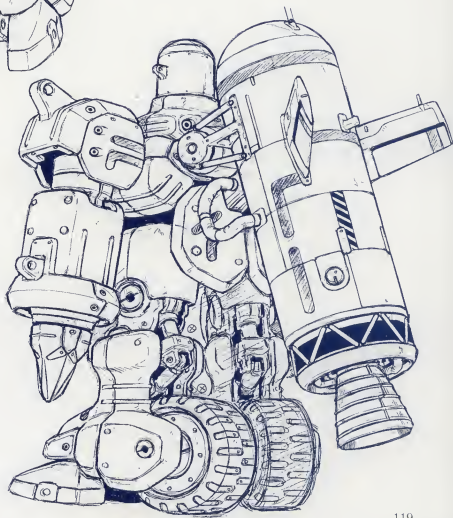
キア全体のオーダーの1つに、「搭乗者のイメージを組み込んで」というのがあったんです。それが1番ストレートに出てるのが、ブリガンディアのアイハッチですね。頭部の羽飾りは、オーダーをいたいた時のイメージイラストにあったものを、僕なりにアレンジして悪いっさり派手にしてみました。特徴付けとしても分かりやすいし、自分ではなかなか気にいってます。足のデザインは、砂浜で滑るという設定から、「じゃあホバーたろう」と思ってこんな形になりました。

## ■ シューティア



### Designer's Comment

重量感を出そうっていうのと、リコのイメージから、この形に落ちました。首輪や腕輪に見えるような所は、リコ本人の外見をモチーフにしています。ちょっと肩をいからせたようなアウトラインも、リコのデザイン面を見ながら探り入ってみました。タイヤやドリルの部分は、スクウェアさんからのオーダーに基づいたものです。全体的に、いわゆるハワーキャラの王道っぽいデザインだと思うんですが、僕の仲間うちでは結構評判のいいキアになったみたいですね。

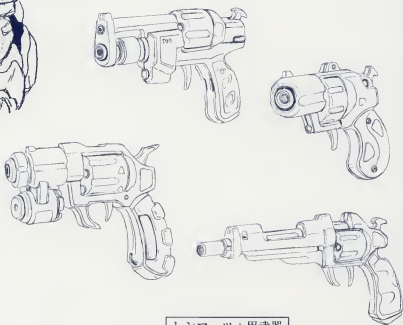


# レンマーツオ



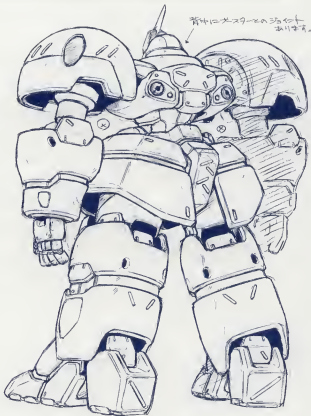
## Designer's Comment

スクウェアさんの内部デザインとして、すでに教会のギアがあったんで、そのシルエントを参考にさせていただきました。それに、このゲームのデザインの統一感を出そうと思って、ヴェルトールのイメージを若干加味しています。マントは特に狙いがあってわけじゃないんですけど、画面上で再現できるって聞いたんで、「そりゃすこい、ぜひやりましたよ！」って感じでつけちゃったんですよ(笑)ポリゴンには詳しくないんですけど、ちゃんと動いてて感心しちゃいました。



レンマーツオ用武器

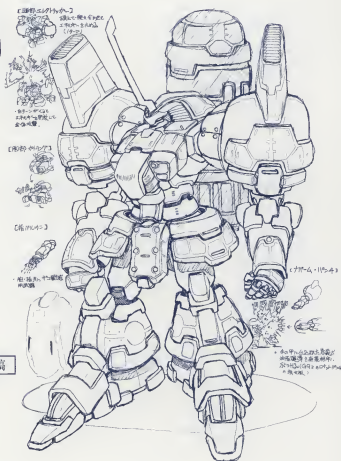
# ゼブツェン



## Designer's Comment

とにかく巨大なキアアでことで、デザイン初期はパーツ構成をかなり複雑にしています。少しずつディテールを調整して今の形が決定稿になりましたけどね。

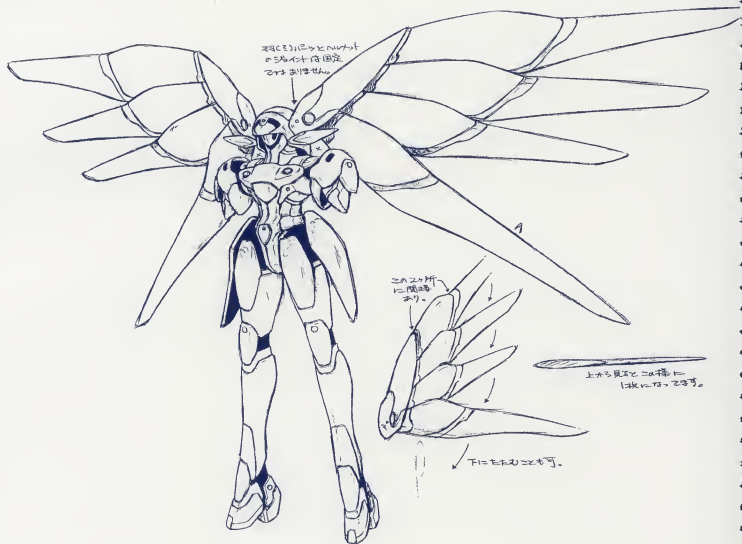
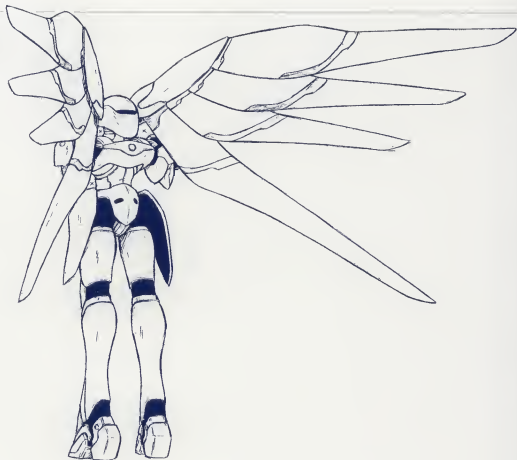
そもそもデザインコンセプトは、ゼブツェンのプロトタイプであるカラムティがスクウェアさんの方でデザインしてあったんで、「その発展型」というイメージです。作中でさらにその発展型のアハツェンが出るって後から知ったんですけど、こっちはデザインしなかったなあ。デザインに発展性があるのは好きなんですよ。



準備稿

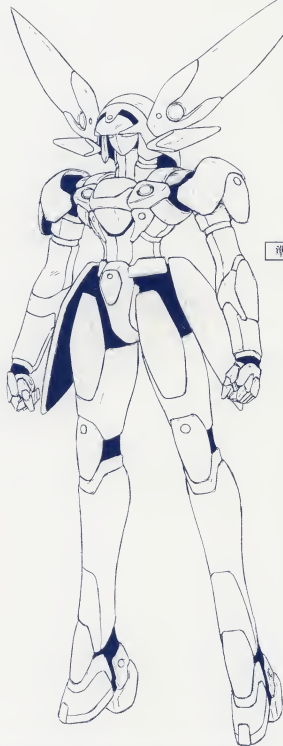


# ■ クレスケンス





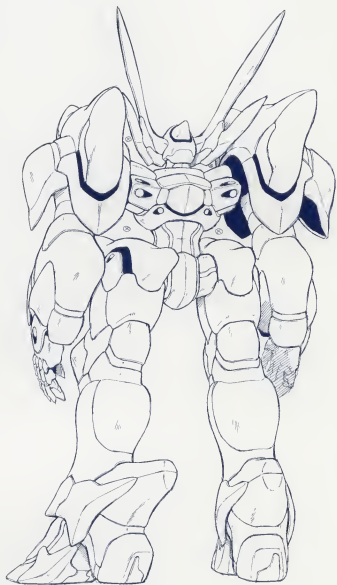
準備稿



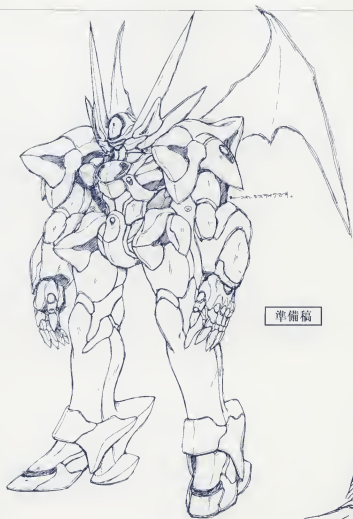
Designer's Comment

最初の頃は、ごく普通の人型ギアだったんですよ。ディレクションの高橋さんから「エメラルダの存在がこういうイメージなんて、いっそ廃なしにしましょう」と言われて、思い切ったアイデアだなんて思いましたね。そこから僕が出したデザインとスクウェアさんの方とで意見を出し合って、手の動きができる羽みたいなものを付けて…。最終的にできあがったものが、別とユーザーに支持してもらえたみたいで嬉しいです。個人的には、ラフの頃のデザインも捨てがたいんですけどね。

# ■ El・フェンリル



El・フェンリル用武器



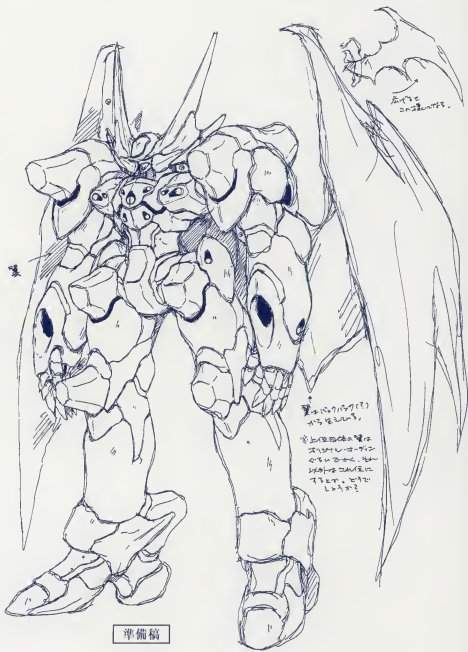
準備稿

Designer's Comment

自分自身納得のいくデザインが出せずに苦労しましたね、このギアは…。大きな特徴がないというのも理由の一つです。その辺はウフデザインが多さを見て頂ければおわかりになるでしょう。当初はORウェルトールと同様に翼をつける予定だったんですが、どうも肩のデザインを考えると翼がしっくりこないんですよ。背中ではなく頭につけたりもしてみましたが、やっぱりダメで…。肩のデザインは気に入ってたので変更したくないという理由から、結局翼はつけないことになりました。

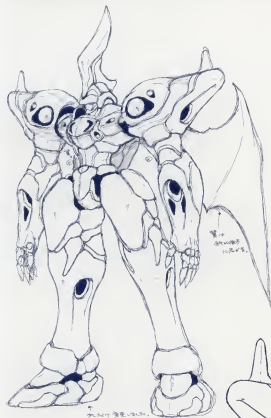


準備稿



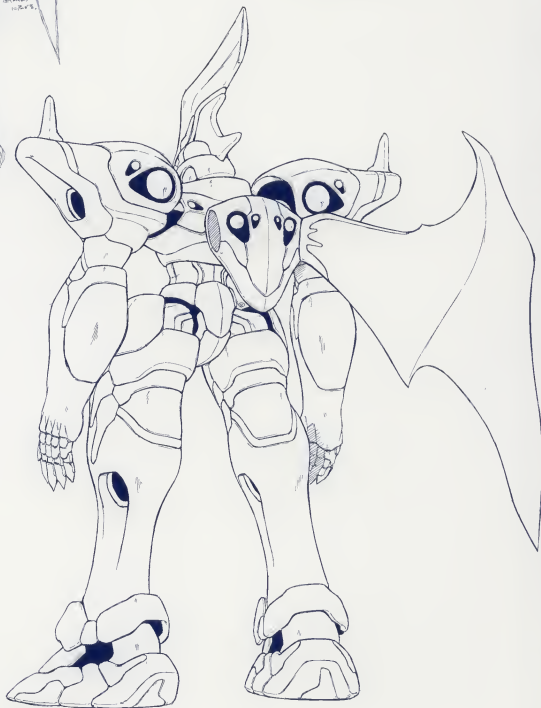
準備稿

## EI・アンドヴァリ

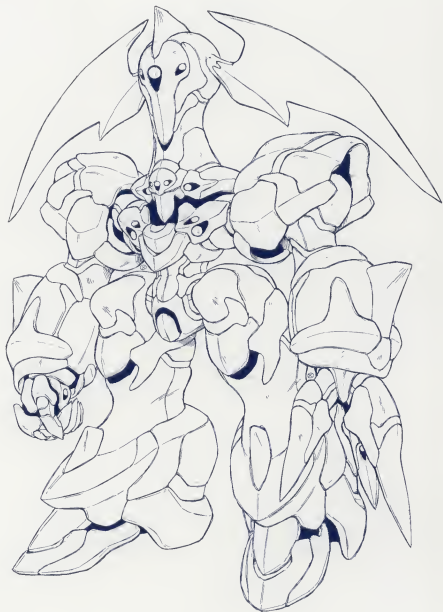


### Designer's Comment

実際はプリガンティアとは別個のギアなんですけど、僕はそれを知らなかったんですよ。てっきりハワーアップ版だと思ってました。だから機体のカラーもそうだし、ムチの出る穴や肩の丸い部分など特徴となる部分を継承させました。ただし、羽飾りはツノへと姿を変えましたが… 機体全体のイメージは最初に作られたORウェルトールのデザインを踏襲し、「プリガンティアがイドモードになったら」と考え、翼を付けるなど有機的なイメージにした結果がこのカタチです。



## ■ El・シューティア



### Designer's Comment

全体的にシューティアのシルエットを活かし、「悪そうなギア」を念頭においてデザインしました。小さくなりましたが目も残りますよ。でも、それだけではシューティアとの差別化が図れなかったので、頭に大きな羽をつけたりして…。これは背中中のロケットの名残ではないです。そもそもシューティアのロケットは途中で切り離して、その状態でギア・バーラー化する予定だったので、背中には何も無いデザインになった訳です。設定こそ変わりましたが、僕自身はスッキリした背中が好きだったので、デザインは変えてません。

## ■ EI・レンマーツォ



### Designer's Comment

ゴア・バーラー化のデザインにあたり、まずは考えたのが頭の角ですね。ひらひらしてる感じが実はイヤだったので、固く鋭利なイメージにしました。あとはマントを有機的イメージにするということで翼に変えました。ちなみに、胸に付いてる幾つかの球体のデザインは「FFVII」のコマンド画面に出てくるマテリアを装着するヤツを参考にしたんですよ(笑)。これはバーラー化するレンマーツォにも言えることです。このデザイン自体は翼に入ってたのでもちろん継承させました。

# ■ ソフィア用ギア・バーラー

## Designer's Comment

出番の少なかったギアなんですが、もともとはヴィエルジェのギア・ハーラー化した姿ということでデザインしたものです。面影ありますよね。当然、他のバーラーと同様に武器も継承して、スカートの下にエアッドも収納できることを考えてイメージしたつもりでしたし。また、準備稿を見ていただければわかる通り、当初は足のないデザインだったんです。後自身、足の無いデザインは結構気に入ったのですが、いろいろ検討した結果、結局は足のついたデザインになってしまいましたけどね。





## ゼブツェン・バーラー準備稿



### Designer's Comment

当初はプレイヤーキャラとなる機体はみんなバーラー化する予定だったので、当然ゼブツェンもデザインしました。やはり有機的でおかつ、もとの機体のイメージを残すということを考えながらデザインしましたね。ですから大きな肩はさらに大きくして、そこについての羽はツノのような感じにするなどして… バーラーのイメージの「悪そう」にはずいぶん近いのではないかと思いますよ。あとは背中のロケットも大きな特徴なんですけど、さすがにこれは無機質なので翼に変えました。

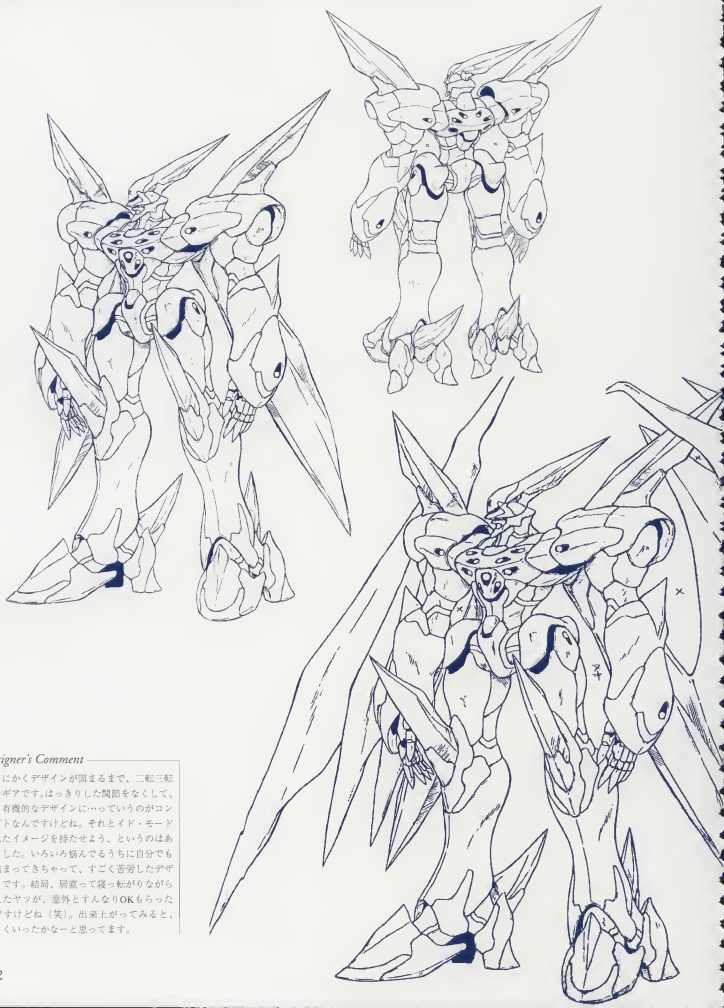
## ■ クレスケンス・バーラー準備稿

### Designer's Comment

ゼブウェンと同じように実際はバーラーにはなりません、バーラー化後をアザインするときに苦勞したギアです。もともと有機的なイメージを持ってる機体でしたし、翼も初めから生えてる。じゃあ翼を生やすかと言えば、それはそれで「顔がない」という大きな特徴を崩してしまいますね。ですから大きな翼をさらに大きなものにしてそれを下に向けたら、生え方とその位置を変えたり…。あとは「悪そう」なイメージを出すため、腕のつけ根を尖らせてみました。



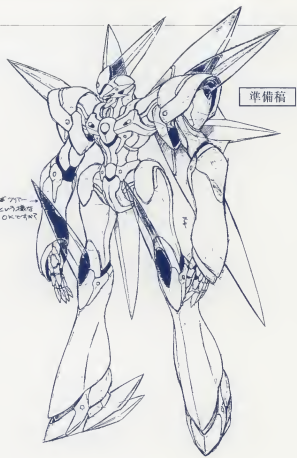
## ■ オリジナル (OR) ヴェルトール



### Designer's Comment

とにかくデザインが固まるまで、二転三転したギアです。はっきりした関節をなくして、より有機的なデザインに……っていうのがコンセプトなんですけど、それとイド・モードと似たイメージを持たせよう、というのがあります。いろいろ悩んでるうちに自分でも煮詰まってきちゃって、すごく苦労したデザインです。結局、戻置って寝っ転がりながら考えたヤツが、意外とすんなりOKもらったんですけどね(笑)。出来上がってみると、うまくいったかなーと思ってます。

●この機体の  
1/10スケール模型  
が完成した



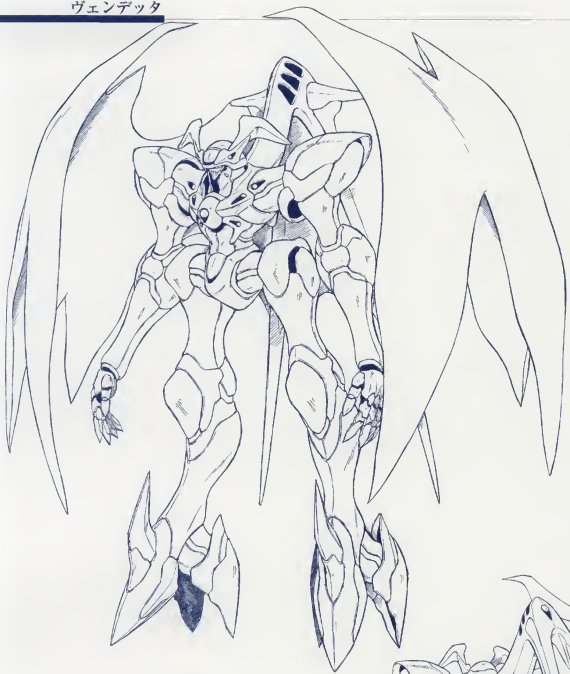
準備稿



準備稿

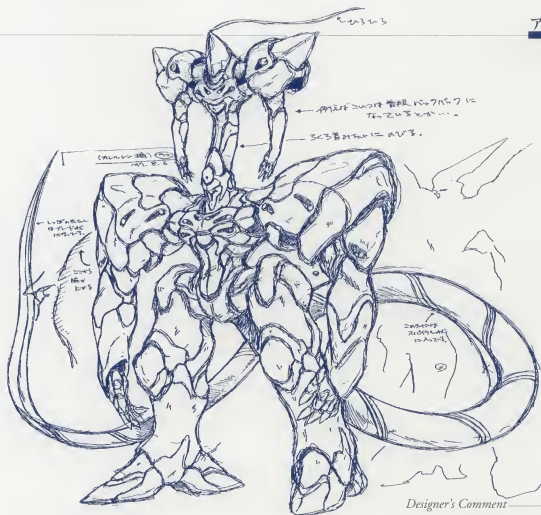


準備稿



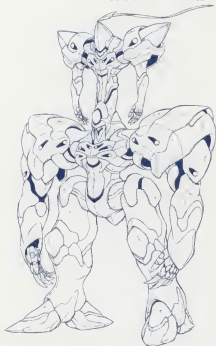
*Designer's Comment*

かなり早い時期に完成した機体です。実を言うとヴェルトールよりも早くOKを頂いたんですよ。ワイバーンのハーラー化した姿という設定なのですが、ワイバーンは僕のデザインではないので、他のギア・ハーラーのようにパワーアップしたら…という発想で浮かんだデザインではないです。機体自体の特徴と言えばやっぱり翼の生え方ですかね。他のギアはボディから直接生えてるのと比べて、この機体は背中から生えているパーツに翼が付いているといった感じにしたんですが気づいてもらえました？



Designer's Comment

敵キメラ、特にボス系にはスマートなデザインのものが多かったのでドッシリとしたタイプのもが欲しかったという理由から、このデザインになりました。もともとは尻尾はついてなかったんですが、完成してみるとB1シューテアとイメージが似ていたので差別化をするためにつけたんです。僕的にはこの尻尾の先は硬質化して刀剣になるという設定をイメージして描いています。また、顔とかかとの部分を前後対称にするなど、他の機体にはない変則的なデザインを施しました。



オピオモルプス



準備稿



Designer's Comment

搭乗者の性別を考慮して女性的なイメージのギアを描き、当初はキチンとした二本足だったんですが、他の女性型ギアとの差別化を図るため、下半身をヘビ状にしてナーガのようなデザインにしました。イメージ的にはソフィアのギア・バーラーのナーガハーゾンといった感じがもとのデザインでした。でも、見た目がわりと地味でしたので、女性型ということもあり、ワルキューレの兜をあしらった頭部にしたり、全体のイメージをトゲトゲしいものにするなどして派手さを出しました。



準備稿



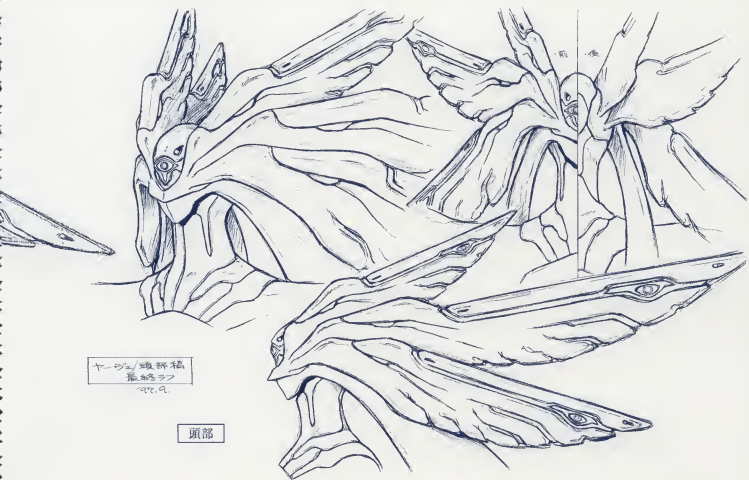
# デウス

デウス(完全体)



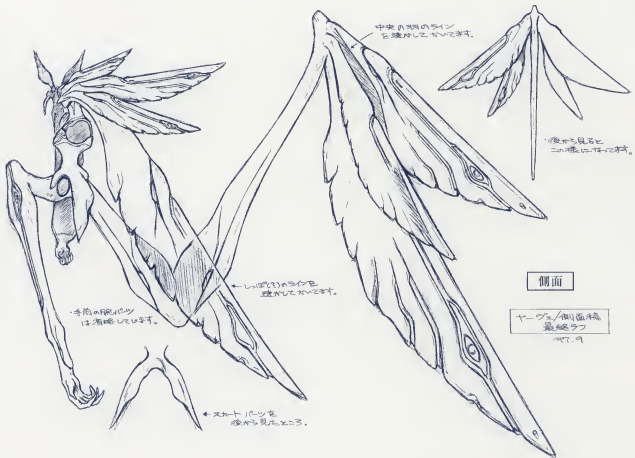
腕部の天使

マーズ/腕部の天使  
9/11



ヤグム/魔界龍  
龍の頭  
p.19

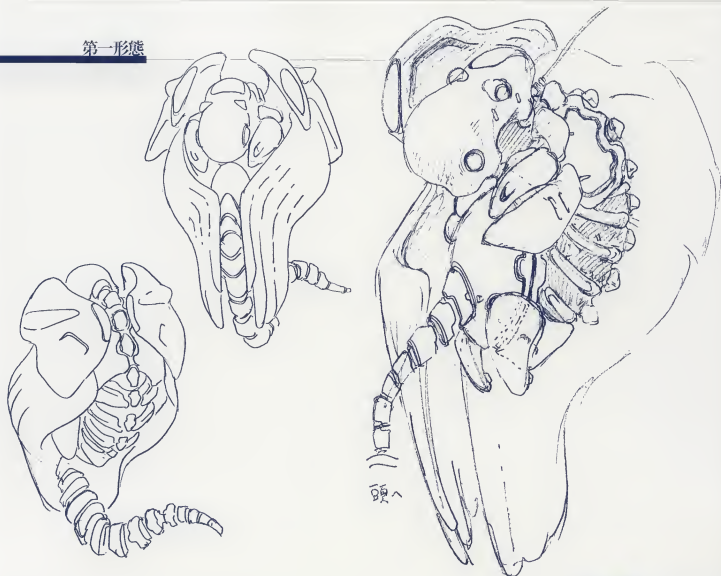
頭部



側面

ヤグム/魔界龍  
龍の側面  
p.19

第一形態



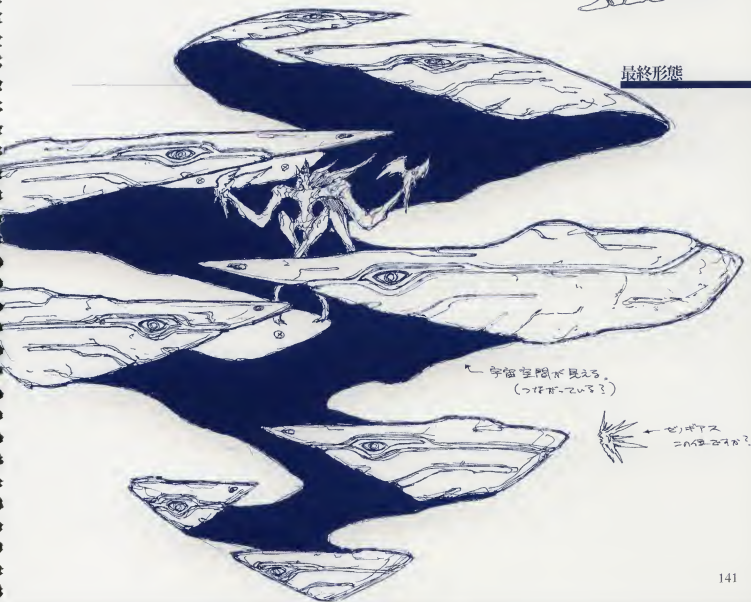
第二形態



第三形態



最終形態



## ■ デウス準備稿



### Designer's Comment

当初はどちらかといえば神聖的な女神像をイメージしたようなデザインだったんです。あんまりおどろおどろしいのもイヤだったのでこういうイメージにし、スクウェアさんからの要望であった翼をつけたデザインがコレです。ですが、デザイン前に預いた幼体のデザインの進化系という設定を考えると、どうしても無理があったのでデザインを変え、今のデザインが誕生したわけです。さらに特徴をつけるため、足の予定だったものを腕に交換したりなどしてみました。



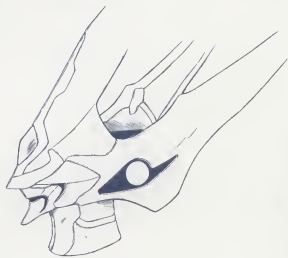
ゼノギアス





→ 顔の印象を両眼の  
間を中心、頭部と  
胴部を可動化  
します。

← 多面性、コイルの折  
線方向に沿って  
可動化します。



#### Designer's Comment

イメージ的にはヴェルトールのハラー化  
ですかね。機体の持つスマートなフォル  
ムを残しつつ「悪そう」なギアを描きたかつ  
たんですよ。それでヴェルトール・イドの背  
中のトゲは気に入ってたんで、それを延長さ  
せるようなカタチにし、デザインを統一する  
ために頭のフォルムもちょよっと変えてみまし  
た。でも顔はヴェルトールのイメージをその  
まま残したつもりです。この機体のデザイン  
は割と早い段階でできていたので、他のギ  
ア・ハラーを描く時のイメージの参考など  
にもしています。



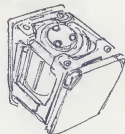
## ユグドラシル

艦の前身は、アヴェ旧ファティマ朝末期のラグンバルド1世の治世に計画された、第3次エオホズ法に基づく建艦計画の第1番艦。仮称艦名は「C(カイザー)」であった。アルファベット語圏ではアルファベットそのものを伝える際、しばしばそのアルファベットを頭文字にした単語で伝えることがある。これがドイツ語圏なら「A=アントン」「B=ベルタ」となり、「C=カイザー」「D=ドーラ」と続く。このことから現在の艦型となる以前、2つの試作艦があったことがうかがえるだろう。

正式艦名には「シグリッド」が予定されていたが、ラグンバルドの嫡子、エドバルト4世の対キスレブ和平交渉が歩み寄りを見せたため、相互軍縮の対象となっていた。その際、同型の2番艦ともども廃艦となり、モスボール状態で封印されている。それから数年の後、シャーカーンによるクーターの混乱の中で、2艦ともに行方不明となっていた。

このうち1番艦であったものは、実はバルト救出の際にシグルドラの手によって奪取されており、アヴェ近郊の砂漠で反政府ゲリラの主力艦「ユグドラシル」として第二の人生を歩んでいる。一番艦は後にヴェルトール・イドの手により破壊されるが、数奇な運命に導かれ、バルトたち一行は再び同型の艦の入手に成功した。言うまでもなく、行方不明となっていたシグルッド級の2番艦である。同型・同装備であったその2番艦は「ユグドラシル2」と命名された。

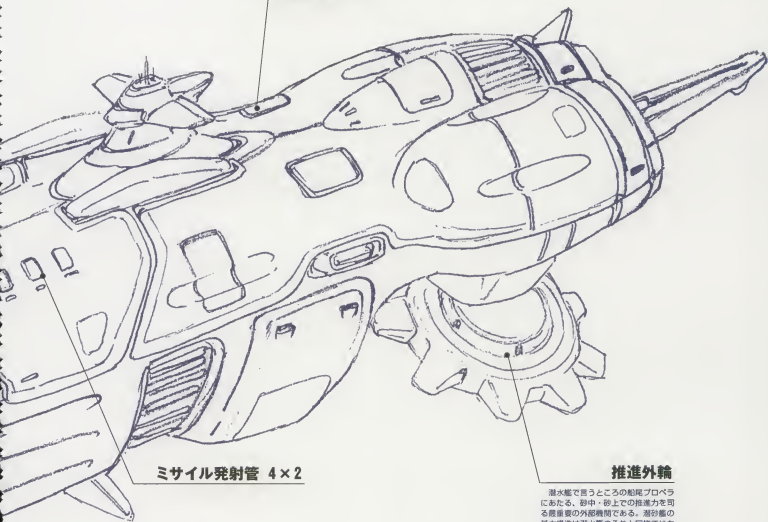
**大型ミサイル発射口**  
 (バルトミサイル用)

**主砲収納部**
**ギア用側面ハッチ**
**前部魚雷発射管**
**● 脱出ポッド**


## SPEC DATA

全線間長	377シャール	兵装	400セム25口径連射砲2基
最大幅	68シャール		130セム45口径連射砲2基
帯備重量	96,800カーン		40セム3連装機銃12基
砂中重量	128,900カーン		800セム砂中魚雷発射管6基
主機	ファティマ砲25期発艦型 スレイプジェネレーター1基2軸	乗員	258名
出力	1,368,000カーン/ウーリア		
表層浮力	72レプソル		
砂中浮力	95レプソル		

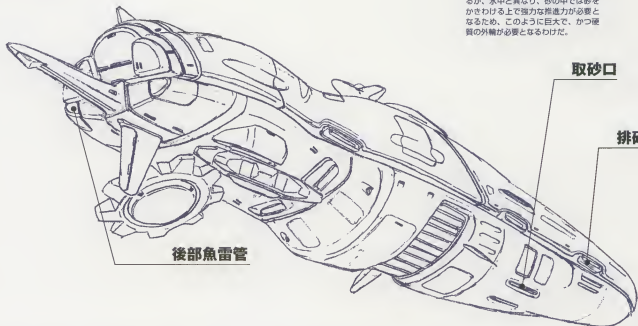
副砲収納部 × 2



ミサイル発射管 4 × 2

推進外輪

潜水艦で言うところの船尾プロペラにあたる、砂中・砂上での推進力を司る最重要の外部機関である。潜望鏡の基本構造は潜水艇のそれと同様ではあるが、水中と異なり、砂の中では砂をかきわけける上で強力な推進力が必要となるため、このように巨大で、かつ硬質の外輪が必要となるわけだ。



後部魚雷管

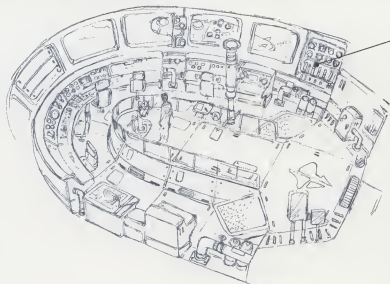
取砂口

排砂口

## — ユグドラシルの内部構造 —

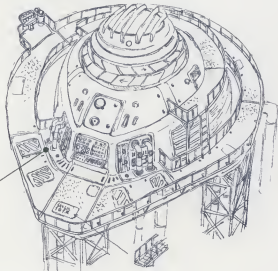
ユグドラシルの大きな特徴として、徹底したモジュール構造（各構成部分が独立した構造）の採用がある。艦全体は5モジュールで構成されており、それぞれ発令部（ブリッジ）、機関部（艦中央）、武装部（艦首上部）、格納部（艦首下部）、砂漠用の流動化装置と砂用ポンプ、推進外輪などを納めた機械推進部（艦尾部）となっている。各モジュールは完全独立稼働が

可能で、特に発令部と武装部はサポート施設がなくても単体で分置できる。こういったモジュール構造の利点は、装備の変更や更新が比較的容易であることと、整備運用とダメージ・コントロール（機体損傷時の応急処置）がスムーズに行えることなどが挙げられる。



### ブリッジ(発令所)

艦内の各部をすべてリモートコントロールできる。艦艇運用の要となる場所。中央に見えるのは操縦席で、潜水艇同様、砂中から表層の状況を肉眼で確認できるようになっている。コントロール（操作席）周辺のこく近代的な構造と比較して、そのクラシックさに見くが、多分にバリエーションがある。



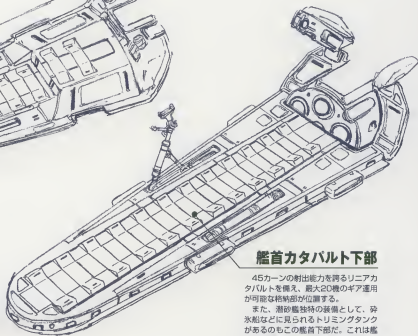
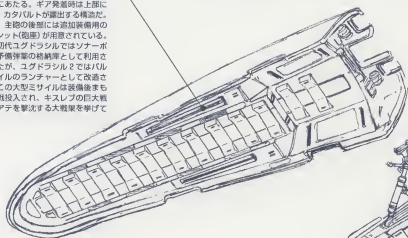
### 機関室

スレイブジェネレーターを中核とする。艦の動力を統制するモジュール。「おやっさん」こと機関長が陣駐し、各種回路の作動に専念しているのがこのセクションだ。スレイブジェネレータータイプは、アヴェク界隈で発掘された中で最も大規模のファティマ層第25期発見型。

### 艦首カタバット上部

25口径の12スール砲を納めた、艦首式弾薬貯蔵庫と艦を中核とする武装部がここにあたる。ギア昇降機は上部に展開し、カタバットが露出する構造だ。

なお、主砲の後部には追加装備用の予備タレット(砲架)が用意されている。これは前代ユグドラシルではソーナードと予備弾薬の格納庫として利用されていたが、ユグドラシル2ではバルトミサイルのランチャーとして改造された。この大型ミサイルは装備後まもなく美戦投入され、キスレブの巨大艦艦ゴリアテを撃沈する大戦果を挙げている。



### 艦首カタバット下部

45カーンの射出能力を得るリニアカタバットを備え、最大20機のギア運用が可能な格納庫が位置する。

また、潮砂艦独特の装備として、砕氷船などに見られるトリミングタンクがあるのもこの艦首下部だ。これは艦内に砂を吸い入れ、急速に移動させることで艦首の角度を大幅に変えるもので、自前で溜砂容量を上げる加氷を待つ。これに砂粒化制御（砂を流動させ、液体のような性能を持たせることと、砂中の潜航を可能とする装置）と推進外輪を加え、潮砂艦の機動力を構成しているわけだ。

### カタバット展開図



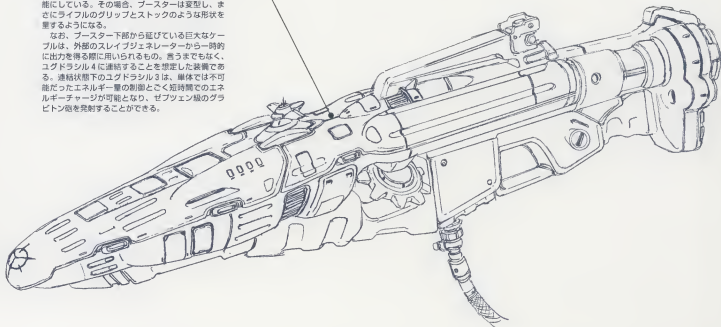
## ユグドラシル3

ユグドラシル2をベースに、シェパトで大幅に改良を施した機である。艦庫に巨大なブースターを連結し、巨大な推進翼（設定画では省略されているが、劇中で艦の両側に確認されている）を備えることで、高速飛行も可能とする形態として生まれ変わった。ブースターの機能は飛行能力の付加だけでなく、ユグドラシル4がギアの形状をとった際、ユグドラシル3自体を巨大なキャノン砲として使うことを可能にしている。その場合、ブースターは変型し、まさにライフルのグリップとストックのような形状を呈するようになる。

なお、ブースター下部から延びている巨大なケーブルは、外部のスレイブジェネレーターから一時的に出力を得る際に用いられるもの。言うまでもなく、ユグドラシル4に連結することを想定した装置である。連結状態下のユグドラシル3は、単体では不可能だったエネルギー量の制御とごく短時間でエネルギーチャージが可能となり、ゼフエン機のグラビトン砲を発射することができる。

## SPEC DATA

垂線機長	745シャル	兵装	400セム25口径連装砲2基 130セム45口径連装砲2基 40セム3連装機銃18基 800セム砂中魚雷発射管6基 バルトミサイル1基
艦大輪	115シャル		
常備重量	195,000カン		
砂中重量	258,000カン		
主機	ファティマ機25期発掘型 スレイブジェネレーター1基2軸	乗員	258名
出力	1,556,000カン/ウォリア (外弾出力ケーブル使用時は不明)		
表層速度	80レブノル		
空中速度	490レブノル		



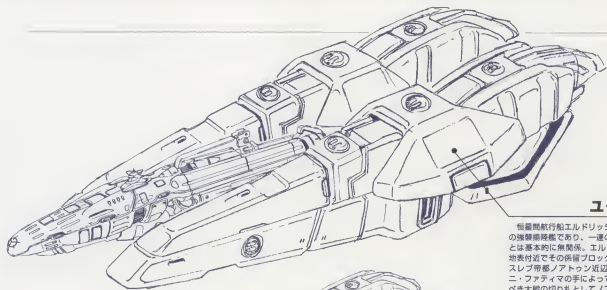
## ■ バルトミサイル

ユグドラシル2から装備された、大型戦術対艦ミサイルである。状況限定ながら対空・対潜能力も有し、反応弾頭の装備も可能。ミサイルの前身はアヴェ工機、メルル・ジオット私設工房製「グングニルミサイル」だが、特にバルトらが改造を施したわけではない。ミサイルを発見した際、威力を気に入ったバルトが、勝手に自分の名前をつけてしまっただけだ。

その強大な破壊力ゆえに、使用には発令所員の3分の2の合意が必須とされている。もっとも、劇中のバルトが独断で発射してしまっているあたり、有名無実のシステムのようなものはあるが…。

ちなみにこのバルトミサイル、発射プロセスにもバルトの趣味が如実に表れている。ブリッジ前面のコンソール（操作座）の中心に、ガラスで保護されたかなり大きめのスイッチがあり、それを「拳で叩き割る」ことでミサイルを射出できるというシステムなのだ。「そこまでしなくても」とメイソンあたりは思っただろうが、いかにバルトが好みそうな演出である。

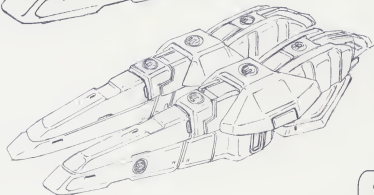




## ユグドラシル 4

宇宙航行船エルドリッジに搭載されていた大型の強襲降機であり、一連のユグドラシルシリーズとは基本的に無関係。エルドリッジが墜落した際、地表付近でその残留ブロックから切り離され、機体スレブ部ノアトックン近辺に墜落した。その後ロニファアディマの手によって改良・改修され、あるべき大砲の切り札としてノアトックン内に封印されていた。やがてその存在は、ゼファールをはじめとするごく一部の人間のみが知るようになった。

なお、ユグドラシルが3に改修された際、この4と合体できる仕様が追加されている。この際の指揮令系統はすべて3に依存し、それによって少人数での運用が可能となっている。緊急時は切り離せも容易であり、効率的な改修であると考えよう。



### SPEC DATA

標準身長	1,370シヤール(1,560シヤール)
最大幅	320シヤール(440シヤール)
常備重量	1,260,000カーン
主機	第一世代型スレブジェネレーター1基4輪
出力	14,300,000カーン/クーリア
表面速度	100レブソル (80レブソル)
空中速度	930レブソル
兵装	2,000セム両用砲8基 400セムレールガン4基 1,200セム3連装対空ミサイル発射管2基 スプレッドガン2基 フロントメイン射出ポッド16基
乗員	512名
※カッコ内は変型後の測定値。変型前、後どちらもユグドラシル3を継いだ場合の数値。	

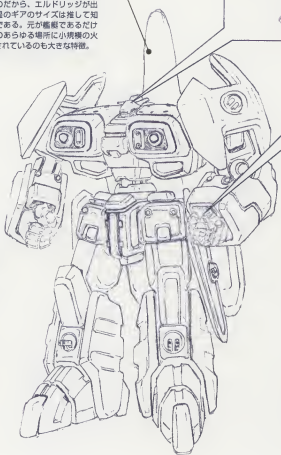
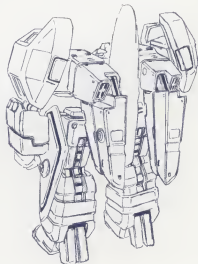
### 変形後

本来の用途が強襲降機であったユグドラシル4は、上陸後の作戦行動をよりスムーズに行うため、設計当初からギア形態への変型が決定されていた。降機機から変型するギアがこれだけの規模であるのだから、エルドリッジが遺した本機のギアのサイズは推して知るべき、である。元が艦艇であるだけに、全身のおろゆる場所に小規模の武器が搭載されているのも大きな特徴。

### ● 頭部



### ● 砲塔

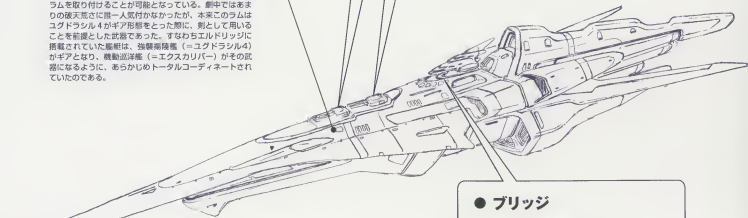
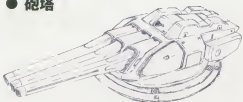


## エクスカリバー

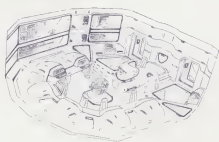
エルドリッジに搭載されていた、プレアスター級機動海洋艦である。両型で2隻が搭載されており、シールドが使用したのは2番艦にあたる。シュバトにより発艦、改修され、対ソラリス艦で活躍した。列して1番艦の方は、500年前の大戦でソニアが搭乗し、凄惨な最期を遂げる。時間的な隔たりこそあるものの、こちらも2番艦同様、当時のシュバトが発見したという記録が残っている。

基本的な構造は両艦共通だが、唯一の相違点が艦首前角(ラム)の有無。2番艦には実に2000シヤール近い長大なラムを取り付けることが可能となっている。劇中ではあまりの長大荒さに乗一人乗付がなかったが、本来このラムはユグドラシル4が平形形をとった際に、型として用いることを前提とした装置であった。すなわちエルドリッジに搭載されていた艦艇は、強襲降陸艦(=ユグドラシル4)がキアとなり、機動海洋艦(=エクスカリバー)がその武器になるように、あらかじめトータルコーディネートされていたのである。

### ● 砲塔



### ● ブリッジ



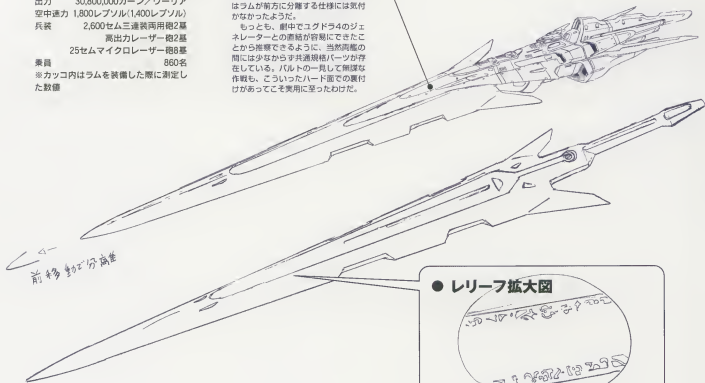
### SPEC DATA

艦体総長	2,045シヤール (4,080シヤール)
最大幅	570シヤール (610シヤール)
常備乗員	2,668,000カオン (5,437,000カオン)
主機	第一世代型スレイブ ジェネレーター並列2基 4軸
出力	30,800,000カオン/ウーリア
空中速力	1,800レプム(1,400レプノル)
武装	2,600セム三連装両用砲2基 高出力レーザー砲2基 25セムマイクロレーザー砲8基
乗員	860名
※カッコ内はラムを装備した際に測定した数値	

### 合体時

これが艦首ラムをつけた状態のエクスカリバー2番艦。この艦は発艦した状態に既にラムが装備されていたが、機造的なブラックボックスが多く残されていたため、シュバトの技術者たちはラムが前方に分離する仕様には気がなかったようだ。

もっとも、劇中でユグドラ4のジェネレーターとの連結が容易にできたことから推察できるように、当然両艦の間には少なからず共通規格パーツが存在している。バルトの一見して無謀な作戦も、こういったハード面での裏付けがあったからこそ実行に至ったわけだ。

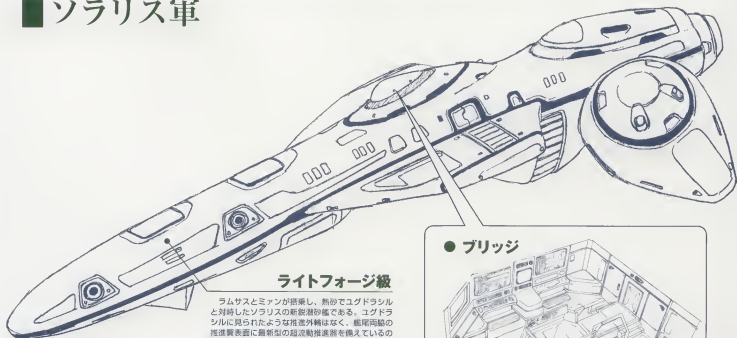


前移動分離装置

### ● レリーフ拡大図



# ソラリス軍

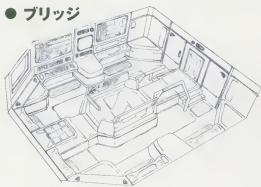


## ライトフォージ級

ラムサスとミアンが搭乗し、無砂でユグドラシルと対峙したソラリスの新鋭潜砂艦である。ユグドラシルに見られたような推進外輪はなく、艦尾両輪の推進翼表面に最新型の磁流動機推進器を備えているのが大きな特徴。これにより、耐圧船殻を貫通していた長大な外輪用ドライブシャフトが不要となり、船体の強度も従来艦より大幅に増している。

また、その推進器を稼働させるスレイブジェネレーターは、発電量ではなくソラリスが独自に開発したもので、本艦に試験的に採用された。これら新機軸を盛り込んだ結果、本艦は潜砂艦としては異例の速度性能と静粛性を持つに至っている。

## ●ブリッジ



## SPEC DATA

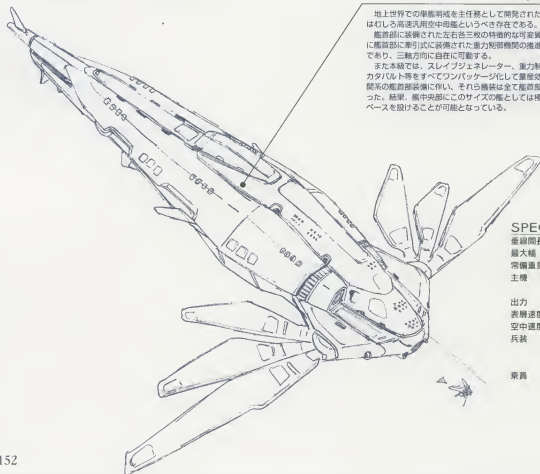
艦体全長	440シャル	兵装	900セム連装密2基
艦大横	120シャル		300セム連装密2基
常備乗員	123,000カーン		40セム3連装機銃18基
砂中重量	132,000カーン		1,400セム砂中魚雷発射管6基
主機	ソラリス装ノルンB型スレイブジェネレーター1基2輪	乗員	336名
出力	1,560,000カーン/ウーリア		
表層速度	120レブソル		
砂中速度	135レブソル		

## ソラリス空中戦艦

地上世界での単艦警戒を主任務として開発されたため、戦闘艦と言うよりはむしろ高速汎用空中母艦というべき存在である。

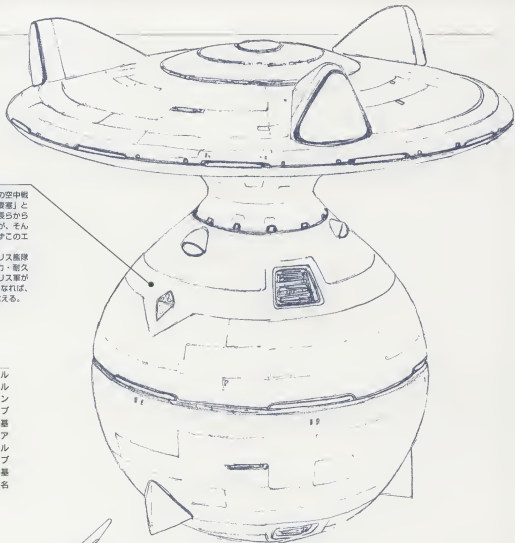
艦首部に装備された左右向き3枚の伸縮的な可変翼は、機動性を高めるために艦首部に等引式に装備された重力制御機関の推進器並力スタビライザーであり、三軸方向に自在に可動する。

また本艦では、スレイブジェネレーター、重力制御機関、粒子砲、リニアカタパルト等をすべてワンパッケージ化して重量効率を高めている。また機銃系の艦首搭載機に伴い、それら機銃は全て艦首部に集中配置される事となった。結果、艦中央部にこのサイズの艦としては極めて充実したエア運用ベースを設けることが可能となっている。



## SPEC DATA

艦体全長	414シャル
艦大横	408シャル (可変翼展開時)
常備乗員	98,000カーン
主機	ソラリス開発用18階発電機型スレイブジェネレーター1基2輪
出力	1,500,000カーン/ウーリア
表層速度	70レブソル
空中速度	820レブソル
兵装	800セム粒子砲2基 400セム対空火器12基 陸上制圧用MLRS12基
乗員	220名



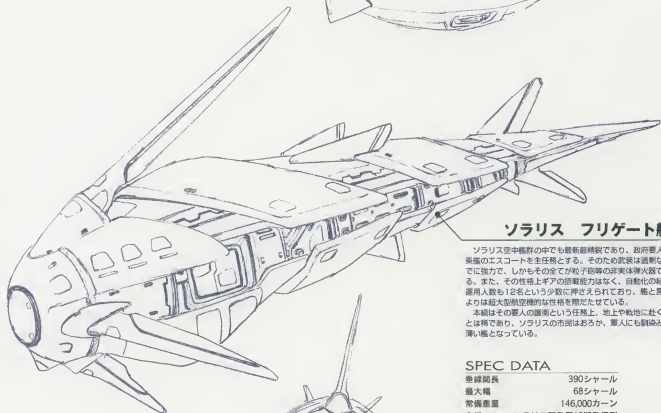
## エゼキエル級戦闘艦

ソリス製艦艇群の中でも最大を誇る、超特級の空中戦闘艦である。その威容は艦艇というよりは「移動要塞」とでも言う方が似合うほどだ。劇中ではタムズの艦長らから「タコつば」などと不名誉な異名をつけられていたが、そんな悪口雑言を聞いていた彼らも、心中は少なからずこのエゼキエル艦に畏怖の念を覚えていたことだろう。

この艦は最高司令官カレルレンが指揮するソリス艦隊の旗艦とあって、それにふさわしい優れた攻撃力・耐久力・機動力を持っている。現在の世界情勢でソリス軍が艦隊戦を行うこともないだろうが、いざその時となれば、この戦艦艦が他艦の模範となるのは間違いないと言える。

### SPEC DATA

垂線間長	2,300シャール
最大幅	2,050シャール
常備重量	167,000カーン
主機	ユミル型反重力スレイブ ジェネレーター1基
出力	11,000,000カーン/ウーリア
空中速度	455レブソル
兵装	22,000セム・アクティブ キャノン砲16基
乗員	1024名



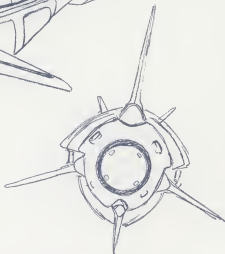
## ソリス フリゲート艦

ソリス空中艦艇群の中でも最新鋭艦艇であり、政府要人乗乗艦のエスコートを主任務とする。そのため武装は過剰なまでに強力で、しかもその全てが粒子銃等の非実体弾火器である。また、その性格上リアの搭載能力はなく、自動化の結果乗組員数も12名という少数に抑えられており、艦と云うよりは超大型空母空母艦の性格を贈られたに過ぎない。

本艦はその要人の護衛という任務上、地上や戦地に赴くことは稀であり、ソリスの市民はおろか、軍人にも馴染みの薄い艦となっている。

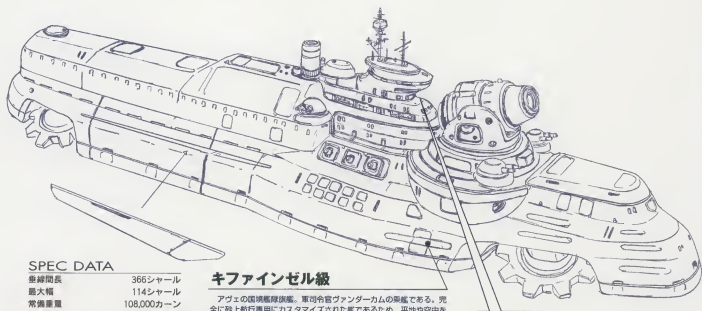
### SPEC DATA

垂線間長	390シャール
最大幅	68シャール
常備重量	146,000カーン
主機	ソリス開発局18期発電型 スレイブジェネレーター1基
出力	1,360,000カーン/ウーリア
空中速度	770レブソル
兵装	800セム粒子砲6基 40セム対空レーザー18基 反重力魚雷発射管8基
乗員	12名





# ■ アヴェ軍



## SPEC DATA

垂線間長	366シャール
最大幅	114シャール
常備重量	108,000カーン
主機	アヴェ31期発電型
	スレイブジェネレーター1基
出力	1,488,000カーン/ワーリア
表層速力	60レブソル
兵装	8,000セム 8口径攻城砲1基 400セム対空砲6基 220セム両用砲4基 40セム3連装機銃12基
乗員	450名

## キファインゼル級

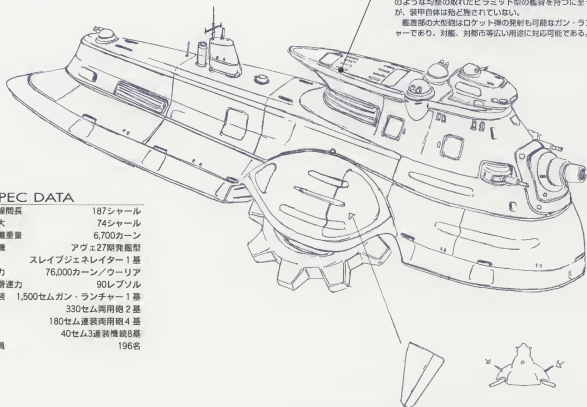
アヴェの領域艦隊旗艦。軍司令官ヴァンダーカムの乗艦である。完全に陸上航行専用にかスタマイズされた艦であるため、平地や空中を移動する機体は持たないが、それに代って推進外輪が前後に各2つずつ装備され、陸上では優れた機動力を具える。

また、とりわけ目を引くのがブリッジ前に設置する巨大な主砲だろう。この、直径8シャールにも及ぶ巨大砲口からは、駆逐艦にも匹敵する7200カーンの質量が投射可能であり、対都市等の差別任務では絶大な威力を発揮する。該甲目標に対しては船殻崩壊の初速の速さを弾体重量が十二分に補い、直撃すればソラリス艦のボリカーポート型砲台とえ瓶のように唇々に引き裂くことが出来、また、着子式のクワスター砲撃である「三式弾」を使用することにより、対空射撃も可能である。

ただし、砲、弾体両方があまりにも巨大な為運用面に随分多く、仰角固定の装填方式による発射速度の遅さ、艦の重量の3割にも達するクワスター重量による目標追従能力の悪さ等々、高速、高機動のギアを主体とした近代戦艦には対応しきれない。

ネームシップのキファインゼル以下、ザンクティオン、ブリュック、4艦艦（名義本艦）の4隻の建造が計画されていたが、一番艦以降は全てキャンセルされている。

## ● ブリッジ



## SPEC DATA

垂線間長	187シャール
最大	74シャール
常備重量	6,700カーン
主機	アヴェ27期発電型
	スレイブジェネレーター1基
出力	76,000カーン/ワーリア
表層速力	90レブソル
兵装	1,500セムガン・ランチャー1基 330セム両用砲2基 180セム連装両用砲4基 40セム3連装機銃8基
乗員	196名

## アヴェ標準型駆逐艦(アルテライヒ級)

キファインゼルと同じく、アヴェ独特のタンブルホーム型船体をもつエスコート艦。汎用性が高く、アヴェ軍のワークホースとして、もっとも多く建造された。機動力を重視したため、船体のマスを中央部に集めた結果、集中防御型の戦艦のような各方向の優れたビラマッド型の艦首を持つに至ったが、装甲自体は殆どとされていない。

艦首部の大型艦はロケット弾の発射も可能なガン・ランチャーであり、対艦、対都市等広い用途に対応可能である。

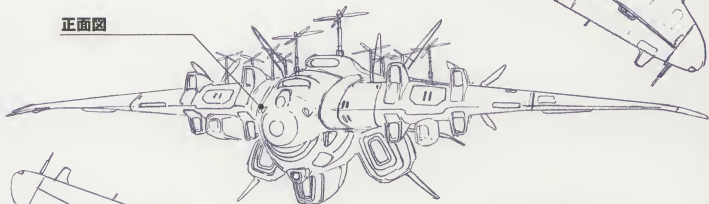
# ■キスレブ軍

## ゴリアテ

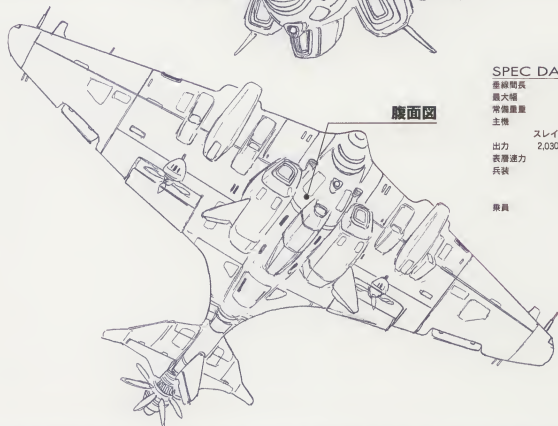
キスレブの誇る、新造空中戦艦である。開発中の仮称名は「ギガント」。ソラリス守衛天使の一角、汎用人（＝ミアン）によってもたらされたゲートキーパーを有する地上初の戦艦であったが、フェイ連一行に強奪された後、バルトミサイルに破壊して廃棄、あえなく海の底へと消えた。

ゴリアテの名は、旧約聖書に登場するペリシテ人の戦士に由来する。聖書のゴリアテは身長4m級の巨人で、天下無双の怪力の持ち主であった。しかし、投石の天才であるダビデ青年が放った石つぶての一撃で倒されている。

## 正面図



## 腹面図



## SPEC DATA

艦体総長	325シャール
艦大横	570シャール
常備重量	8,800カーン
主機	キスレブM-49型
出力	スレイブジェネレーター1基 2,030,000カーン/ウーリア
表層速度	540レブソル
兵装	400セム機関砲4基 300セム機関砲12基 ゲートキーパー1基
乗員	320名

## キャラクター Character

劇中のキャラクターの思考、行動、設定の詳細などを、  
ゲーム登場以前のエピソードを踏まえて解説

「ゼノギアス」に登場するキャラクターが、その世界でどの様に生まれ、どの様に育ち、何を思い、何を行ってきたのか。ここでは各キャラクターごとに、劇中では語られない設定やエピソードを紹介、解説していく。



### ケルピナ

劇中では常に目を閉じている、エレメンツのケルピナ。彼女は強すぎるエーテル能力の制御のために自ら目を閉じているのであり、この設定原画のように、時には目を開くこともあるだろう。キャラクターにはそれぞれ、こうした表出しない設定が多々あるのだ。



## ウォン・フェイ・フォン

Wong Fei Fong

### History

18年前	父ウォン・カーン、母カレンの 子として誕生。
14年前 (4歳)	母カレン、ミアンとして覚醒。フ ェイの精神接合実験を始める。 その10カ月後、グラーフ米軍、 フェイの力の暴走によりカレン死 亡。フェイ、グラーフに連れ去ら れる。
6年前 (12歳)	ソラリスによるエルル大粛正。イ ドが戦志し、後に「エルルの悪魔」 と呼ばれる。
3年前 (15歳)	父カーン、グラーフと再戦。イド 封印。傷ついたフェイは、ラハン 村に運び込まれる。
現在 (18歳)	リー村長宅で生活。

3年前、〈仮面の男〉によってラハン村リー村長の元に運び込まれ、以  
来リー村長宅で生活している。運び込まれた時、心身ともに非常に大きな  
ダメージを負っており、数日の間、生死の境を彷徨った。その後、意識が  
戻り身体も回復したが、回復以前のほとんどの記憶を失っていた。絵を描  
くことと武術に長けており、これが凄然とした記憶の拠り所となっている。  
ラハン村では、明るく、動物好きで優しい青年として、村人も好意的に  
接してくれている。特に年下の子供達に慕われており、よく一緒に遊んで  
あげているようだ。アルル、ティモシーという親友も出来、2人の結婚式  
を、少々複雑な心境で迎えようとしている。

3年前、フェイの治療を行ったのは、丁度時と同じく村に現われた  
シタンだと思われる。シタンはその後も医師として家族とともに村の裏山  
に定住し、フェイもよくシタン家を訪れていた。

オープニングイベントとなるラハン村襲撃事件で、フェイの中から破壊  
的な人格(イド)が甦醒する。また、ソラリス人であるエレハイムと出合  
うことで、遥か古より続く〈転生〉の記憶が、断片的に蘇っていく。

## 接触者——波動存在を解放する者

フェイの転生の原点となっているのが、1万年前の波動存在との接触である。  
アベルという少年が、デウスシステムの一部である事象変異機関ソハルに取り込  
まれた波動存在と接触。ソハル及び波動存在の力の一端がアベルに流れ込む。こ  
れにより、アベルは接触者として転生を繰り返して行くことになる。

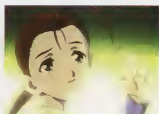
接触者は、波動存在が高次元へ回帰するために、デウスを破壊する者として存  
在する。アベルによって人の特質と母の意志を定義づけられ、現次元に束縛され  
た波動存在は、元の次元に戻るため、この逆を行うという結論に達する。自分を  
定義し、故に分化した者と再び融合することで、解放されることを望んだのだ。



アベル

デウスとソハルの連結機軸実験中、ソハルに降臨した波動存在と接触し  
た少年。その後、エルドリッジに東遷。聖霊降の唯一の生き残りとなる。  
アベルが解放、連結実験中のソハルの退避にいたのかは不明。

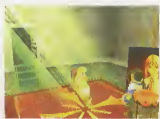
## 転生——記憶のフラッシュバック



### アベル

エルドリッジが墜落した際に、接触者であるが故に、死を免れた少年。原初のエレハイムと出会い、以後の生活をもにずる。

人々の現人神として君臨するカイン(天帝)にアベルは反発。カインはアベルの抹殺を計画、実行するが、エレハイムが身を挺してアベルを守り、その身代わりとなって死にずる。



### ラカン

辺境のある村に生まれたラカンは、6歳の時両親と死別し、幼いながらも自活していた。8歳の頃、病氣療養のためアシェラ修道院に預っていたエレハイムと出会う。別れの際にエレハイムを描いた1枚のスケッチを選した。

その後放逐を離れ、旅先でソラリスの闘与する政変騒動に巻き込まれる。その中でカレルレンと出会った。その3年後、ニサン正教母となったソフィアと、アシェラ修道院で再会。同年、ソラリス戦役が勃発。戦乱の中で隊高の頭領ロニ、レネ兄弟と出会う。開戦から3年後、ニサン参戦。カレルレンの推薦でソフィアの肖像画に着手。翌年、ソフィア死亡。ラカンはシェバトに囚われていたミアンを解放し、ソハルへと向かう。

1万年前  
原初

接触者であるフェイは、波動存在の影響により、転生後も前世の記憶を持ち続ける。それは明確な記憶ではなく、断片的な場面面のフラッシュバックという形で、意識されることが多い。接触者の転生は原初のアベルに始まり、ゼボイム文明期のキム、ソラリス戦役期のラカン、そして現代のフェイへと続く。各時代とも、この世界のヒトにとって、大きな転換期となっている。テウスの復活が現代に至るまで成されなかったため、接触者としての根本的な役割は果たしていないが、その存在はその当時の世界に対して、大きな意味を持っていた。

4000年前  
ゼボイム文明期



### キム

16歳で連邦大学医学部に入学し、3年後理学部生化学課に編入。分子機械の研究を始める。その後、院へ進学し修士号を取得。「分子機械による遺伝子再構築の方法」を発表し、雛形の分子機械で構成される疑似生命体の創造を提唱する。しかし学会はこれを神への冒瀆、異端と見なし、キムを追放。キムは医学部へ戻り、再び医師を志した。

2年後、連邦医師局医師となり、同病院の看護婦であるエレハイムと出会う。医師として働く傍ら、ミアンから資金や施設の提供を受け、分子機械学の研究を再開。3年後の感謝祭の日に、ナノマシン群「エメラダ」を形成する。その後、軍部の介入により恋人エレハイムが死亡。キムはエメラダを凍結し、施設ごと永久封印した後、行方不明となる。

500年前  
ソラリス戦役期

現在  
劇中

### フェイ

母カレンがミアンとして覚醒後、過激な実験によって、別人格であるイドを形成。グループ暴走時にカレンが死亡。フェイはグループに連れ去られ、その後エルル大蔵正において、イドとして出現。エルルとグループを壊滅させる。

3年前、負傷したフェイはラハン村に担ぎ込まれ、3年間をこの村で過ごす。その後、シタンの手引きと現代のエレハイムに出会ったことで、徐々に接触者として記憶に目覚めていく。

## ラカン — 分かれたもう一人の意識

フェイの転生の中で、もっとも重要な意味を持つ500年前のラカン。ラカンはソフィアの死という衝撃的事実から、ゾハルと接触することを望み、結果的にグラーフという存在を生み出した。その後、ラカンの死によって肉体という入れ物を失い、グラーフは別個の残留思念として分かれた。再び接触者と同一化することを望んだグラーフは、他人の意識への憑依を繰り返し、次なる接触者の誕生（転生）を待っていた。

500年前に世界を崩壊させたディアボロス軍団を生み出したグラーフは、接触者ラカンのもう1つの姿であり、接触者としての力の一部が具現化した存在といえるだろう。

### ●ゾハルとの不完全な接触

ゾハルとの接触において、接触者とともに必要不可欠なもう1つの要素、エレハイム（ソフィア）は、ラカンがゾハルの下へ向かった時点ですでに死亡している。ゾハルとの最終結合が出来ないことは明確であったが、ラカンは自分が接触者であることに気付いてはいなかった。そのため、シェパトに囚われたミアンの誘導に乗り、単純に力のみを求めて、ゾハルとの接触に向かうのである。

エレハイムが欠けていたことに加え、ラカンは接触者として精神の（女性として）にも不完全であった。故にゾハルとの接触で力が暴走、別人格者グラーフとして、ソラリス共々地上を破壊し尽くすに至った。

## ラカンとグラーフの系譜 500年前



### ●能力を求めたラカンの心理

ソフィアは「あなたは自分の行為によって、誰かが傷つく事が耐えられない人」と、ラカンに告げている。ラカンは自分の恋心と、彼女の自分に対する特別な愛情を知りながら、人々から「聖母」と慕われる彼女の愛情を独占することはできないと、自分の心を傷り、内面の「空虚」に自ら閉じ込めて彼女の愛情から逃避した。

そこには、人々に安心を与える彼女に比して、自分は何の力も持ち得ないのだという、卑下と失望があった。ソフィアの死という絶望が反動となり、自己の無力に対する卑下と失望を、強大な力を獲得する欲望へと変えた。その欲望を具体的に満たすために、破壊的な人格への変換を引き起こしたのだらう。

### ●ディアボロス軍団～崩壊の日

ディアボロス軍団は、エルドリッジに飲み込まれていた、デウスの初期型機動機体兵器である。グラーフと化したラカンによって覚醒し、彼の怒りの命守るがままに、地上とソラリスの区別もなく、世界を崩壊へと導いて行った。対抗する地上軍やソラリス軍は苦戦を強いられるが、ガゼルを倒したことでギア・パーラーを手に入れたロニラ数人の若者により、根拠地であるグラーフが崩壊され、ディアボロス軍団も滅ぼされる。しかし、この時すでにヒトの98%が死滅していた。

この大破壊により、すでに戦争を続ける意味を失ってしまった人々は、その後、ソラリス、シェパト、地上世界に分かれて復興していくことになる。

### ●ミアンの思惑

ミアンはデウス復活の部品として、この時代のヒトもまた、不適合であると判断。ヒトと文明のリセットを画策する。エレハイムの存在しない接触者ラカンをゾハルと接触させた結果、暴走した力はラカンをグラーフへと変換させ、世界を破壊に導いた。また、これには（ディアボロス）とヒトとの、能力格差を機分する意味も込められていた。ディアボロスは遂に1万年以上前に設計・製造されたものであり、デウス復活後に予測される酸性勢力（歴戦戦争が継続していたとして）に抗し得るものが、甚だ疑問であった。ヒトがデウスのマーカーとしての能力（エネルギー）を備えていることに気付いたミアンは、双方を戦わせることで、互いの戦闘力を見極めようとしたのである。結果としてヒトは勝利し、わずかが生き残った。それは、特にマーカーとしての能力に優れた者たちであった。

ミアンはデウスをより完成された（兵器）として目覚めさせるために、ヒトの「開引き」を求めた。その結果として、デウス復活によって生み出された（アイオーン）には、その構成部品であるヒトのマーカー能力が備えられている。失意のラカンを導いたのは、接触者として受け継がれる自虐的性情、不完全な接触による破壊的人格の形成など、すべてを見越した上でのことであったのだらう。

ゾハルとの接触により分裂したラカンの人格であり、世界を崩壊させた強大な力の持ち主。肉体重失後、他人の意識に憑依することで、自己の意識を持続させていった。

グラーフは元々、接触者としての力の発露が削り上げた人格である。自分が接触者の片割れでしかないことを悟ったグラーフは、カーンに憑依して現代の接触者であるフェイとの融合を求め、完全なる力を得るべくゾハルとの結合を目論む。

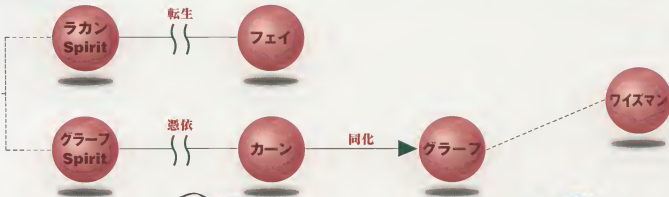
力の求道者として、常に力を求めるグラーフの姿勢は、無力故にソフィアを失ったラカンの意志といえるだろう。



Graf

## グラーフ

### 現在



Wang Karn

## ウォン・カーン

シェバトで試官を務めていた頃、ニサン正教の修道女であったカレンと出会い、結婚。翌年フェイが生まれる。セファアからの要請もあり、これを期に地上へ。4年後、グラーフが来襲。これと闘うが敗北し、カレンはフェイの〈暴走〉によって死亡。イドとして覚醒したフェイはグラーフに連れ去られる。その後、グラーフの行方を探し求め、3年前に再戦。この時、グラーフに憑依された。



Wizeman

## ワイズマン

グラーフ融合後の、カーンのもう1つの姿。グラーフがラカンの意志を体現する存在であるのに対し、ワイズマンはカーン本来の人格に近い。グラーフとして行動している中で、限られた時間だけ、ワイズマンが顕在化する。破壊を欲するグラーフに対して、ワイズマンとなっている時は、世の救済を求めている。



## イド——人格形成の要因と精神状態

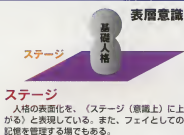
フェイの中には、本来のフェイ以外の人格が存在し、時に表面化して別人格となる。シタンはこれを解離性多重人格と診断している。

特に破壊的な性格を持つイドは、幼少の頃に受けた陰性外傷（ネガティブ・トラウマ：親による養育、愛情の欠損など、劇急の減少による精神的外傷）により形成された。さらに、母カレンの死によって基礎人格は「殻」に閉じ籠り、その後イドは父カーンの手によって深層意識の中に封印される。その代わりとして構築されたのが、ラハ村で目覚めた模倣人格のフェイである。また、劇中では、現実から目を背けるために、何も感じず、何も考えない4人目の人格が創り出されている。

### 0~3才

#### 本来のフェイ

出生から3歳までは、ごく普通の家庭で、ごく普通に育てられたフェイ。当然、人格の分裂などは起こっていない。この段階でフェイの中に存在している人格は、本来のフェイである基礎人格のみとなる。

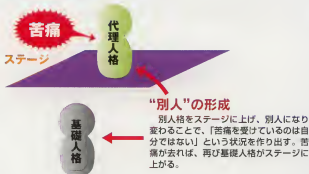


### 4才

#### 母カレンによる接合実験

フェイが4歳になった頃、母カレンのミアン因子が覚醒。カレンはフェイが転生以前の記憶を有していることに気付く、接触者と確信。フェイを覚醒させる為に精神接合実験を繰り返す。接合の為に集められた人々（アニマの福との同調率が高い者）が、強制的に引き出された接触者としての力によって次々と死んでいく光景は、幼いフェイに大きな精神的苦痛を与えた。

フェイが母の変貌と実験のことを父に伝えても、仕事に追われる父は取り合わなかった。そのため、フェイは精神的苦痛をすべて肩代りさせるための代理人格を形成。基礎人格から解離させる。それを体験しているのは別人であるとする事で、耐え難い苦痛から逃れようとした。

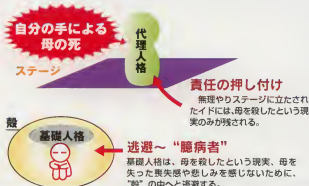


### 4才(10ヶ月後)

#### 母カレンの死亡（グラーフ来襲）

接触者であるフェイと融合するためグラーフが来襲。父カーンと対戦。カーンはグラーフの強大な力に屈し、重傷を負う。フェイはカレンに助けを求めるが、カレンは静観するのみ。その状況に耐えられなくなったフェイは、感情に任せて力を暴走させ、カレンが死にます。

「母を殺した」という事実を衝撃を受けた基礎人格は、代理人格をステージに上げ、その責任を押し付けた。基礎人格は母の思い出…愛情に満ち、幸福だった頃の思い出だけを抱え、深層意識の「殻」に閉じ籠る。そのため、代理人格イドがステージに上がったままとなる。この時、基礎人格は、カレンが最後にフェイを身を庇ってかばった事実をも殻の中に閉じ込め、イドに対してそれを開示することをしなかった。



幼少の頃、苦痛から逃れるために形成された人格。カレンの元  
に直面し、基礎人格から完全に解離した。その後はグラーフと行  
動をともにし、エルルを崩壊させるなど、憎悪に満ちた破壊的な  
性格と力を発揮していく。父カーンによって一時意識下に封印さ  
れるが、ラハン村襲撃時に再覚醒。以後はフェイが特定の状況に  
直面することで、発露していくようになる。

形成の直接的な原因は母子関係にあるが、接触者として各時代  
で経験してきた喪失体験や、ラカン時代のソハルトとの接触なども  
大きく影響している。



## イド

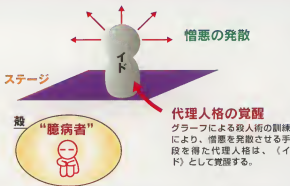
Id

### 4~14才

#### エルルの悪魔(グラーフ同行時)

グラーフに連れ去られたフェイ(イド)は、グラーフによって暗殺者  
としての訓練を受ける。ソラリスのエルル大衛正時に忽然と出現し、エ  
ルルを壊滅。ソラリス軍をも崩壊させている。

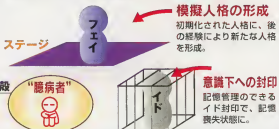
苦痛を押し付けられる役目として形成された代理人格は、苦痛を与え  
る者…実験を繰り返す母、助けしてくれない父、それを押し付ける自分  
の中の基礎人格に対して憎悪を感じていた。また、目の前で繰り返される  
人体の崩壊、死の光景を、拒否することなく受け入れることができた。  
基礎人格が“殻”に関わり“臆病者”となったことで、代理人格はス  
テージ上で“フェイ”という存在を完全に支配する。そして人を殺す術  
を身に付けたことで、これを憎悪発露の手段とする。



### 15才

#### 父カーンによるイド封印(グラーフ再戦)

カーンが再びグラーフと対峙。この時カーンは、イドをフェイの  
深層意識に封印した。これによりフェイの人格は初期化される。そ  
こに、以後の経験から模擬人格が形成されていった。この模擬人格  
は、表面化していても記憶を管理することはできない。



### 18才

#### イドの再覚醒(ラハン村襲撃)

ラハン村襲撃時、親友デモシーが殺されるのを目撃したとき、  
フェイの中で封印されたイドが再び目覚め、力を放出する。以後も  
イドは、フェイが「為す術なく、ただ無力に見ることしか出来ない」  
状況に直面した時、表面化するようになる。





# エレハイム・ヴァン・ホーテン

Elehaym Van Houten

## History

18年前	ソラリス第1級市民層にて父エーリッヒ・ヴァン・ホーテン、母メディーナの一女として誕生。
5年前 (13歳)	ユーゲントに入学。
1年前 (17歳)	遠征合ドライブ擧取により、同期生に重傷を食わせる。父エーリッヒ、SS総括官を辞任。
現在 (18歳)	ユーゲント卒業。グブラー情報符校としてイグニスエアに赴任。キスレブより新型キア奪取。

ソラリスにて、第1級市民として生まれたエレハイム（以下エリィ）は、13歳でユーゲントに入学するまで、ごく普通の家庭で育ち、ソラリス人として当たり前前の教育を受けてきた。

幼少の頃から、感情を抑圧してしまう傾向の強い性格であったが、17歳時に起きた傷害事件以降、よりその傾向が強まる。また、この事件の後、エレメンツ入隊を辞退している。ユーゲントを卒業後グブラーに入隊し、火軍突入三隊に配属。少尉となる。

## ●コンプレックス

両親は典型的ソラリス人種だが、エリィの容姿は地上人種に近い。幼少期からこの容姿の違いに気付き、出生に対する疑いを生じさせる。それには、当時家にいた乳母の存在も影響していた。乳母は地上人であり、第3級市民層で子供を亡くした後、父に雇われた。しかし、容姿の相似や父が乳母を妻へ出したからなかつたことなどから、本当の母親は、この乳母ではないかと思いはじめる。

エリィが父エーリッヒ、母メディーナの息子であることは間違いない。容姿の違いは接触者の「対存在」として転じたことによる。フェイトと同じく、最初からの転生の記憶を有しているが、それを記憶することは少なかったようだ。

エリィの、自己犠牲的傾向が強い一面も、オリジナル・エレハイムから生まれた存在として、常に受け継がれてきたものである。

## ●『ドライブ』による事故

エリィが17歳の時、同期生を傷害（重傷者2名、再生処理3名）するという事件があった。（ケース102）として処理されたこの事件は、表面上は「ドライブ」の過剰擧取により、抑制を失った上での凶行となっている。しかし、これはエリィの対存在としての力が、薬品の助けを借りて一時的に解放された結果である。

ユーゲント内では、この薬品の配合を変え、麻薬として摂取していた者もいたようだ。エリィは「ノーマルな『ドライブ』」の擧取をも拒否する傾向にあった。この事件の持ち強硬に拒否したが、強引に投与された結果としての暴走であった。



## エーリッヒ ヴァン・ホーテン

元はソイレントシステムの統括官を務め、ニコラ博士らとともに、M計画の研究に携わっていた。しかし、生体実験等の実態を知り退官。現在は特設外務省の事務所に就く。

## メディーナ ヴァン・ホーテン



エリィの母であるが、軍部などには無関係。エリィが行方不明との報告を聞き、失意と希望の中で日々を暮らす。劇中ではハマーの銃からエリィを守り、死亡する。

## 対存在 接触者とともにある転生と死

エリィは原初のエレハイムから、常に接触者と同時期にエレハイムとして転生している。これは、エレハイムが接触者の対になる存在=対存在であるため。元を辿れば、アベルのイメージによって波動存在が女性、特に母性を定義づけられたことに起因する。接触者が常に男性（父性）であるため、対となる存在は常に女性（母性）でなければならない。

エレハイムは、各時代において常に接触者とともに転生し、接触者を守るために死亡している。接触者とエレハイムは、原初では母子のような関係であったが、以降は恋人として出会い、関係している。エレハイムの死は、その都度、接触者に大きな喪失感を与えてきた。フェイが自虐的性格であるのは、接触者として転生してきた中で、自分を守るために（自分のせいで）、一番大切な女性が死んだ（何もしておられなかった）という経験を重ねてきたことが大きな要因となっている。

エリィが自己犠牲的な性格であるのも、母性という定義づけから形成された、母としてのオリジナル・エレハイムの特徴によるものである。

1万年前  
原初の地

接触者 **アベル**

**エレハイム** 対存在

原初のエレハイムは、接触者アベルと出会い、以後行動をともにする。人々の思想や行動を管理統制しているカインに、アベルが対立。カインは障害となるアベルの殺害を計画。エレハイムはアベルを守護するためにカインを説得する（エレハイムは、カインにとっても「母」としての存在）が、カインはこれを振り切って計画を実行。この時、エレハイムはアベルをがばったことで、命を落とす。

4000年前  
ゼボイム

接触者 **キム**

**エレハイム** 対存在

首都ゼボイムの大学病院（連邦医務局）の看護医。同病院の医師キムの恋人。キムの構築したナノテクノロジーを、軍部は戦争に利用しようとする、研究所を包囲。エリィはキムを中央隔離室に送るため、身を挺して軍部の突入を阻止。研究所のハザード・セーフティ・システムである高出力X線照射装置を起動させ、爆発する。

500年前  
ニサン

接触者 **ラカン**

**ソフィア**  
(エレハイム) 対存在

ニサン正教初代教母。幼少の頃、病氣療養中にラカンと出会う。以後、教母候補となるも派閥の権力闘争に巻き込まれ、一時行方不明に。帰還後、ニサン正教と改名した新教団の教母となり、13年ぶりにラカンと再会する。

ソリス戦役が勃発すると、ニサンに難民が流入。ソフィアは率先して救済にあたり、「聖母」として敬愛される。その後、ニサンが崩壊したことで、ソフィアは意に反して地上軍の激動的な立場に押し上げられていった。

戦乱の中で、ソフィアとラカンは互いに愛し合うようになる。しかし、シェバトの陰謀で地上軍はソリス軍の重囲に陥り、ソフィアは空中戦艦エクスカリバーで敵の主力メルカーに特攻。現キスレブの上空に散った。それは、ニサン教母として人々を戦乱から救いたいという思いと、1人の女性として愛する人……ラカンに「生きてほしい」と願う思いの果てであった。



Sophia

### ソフィア

ニサン教アシェラ修道会会士の次女として生まれる。7歳の頃、期待する才能（エネルギー能力）を発見され、得業の教母候補としてベヌエル枢機卿（教母の選出、補佐を行う枢機会の準頭会士）の養女となる。13歳の時に教母候補として擁立され、ソフィアと改名。しかし、各派閥の教母の座を巡る争いが激化する中、ベヌエル修道院が襲撃され、枢機卿以下ソフィア擁立派の大半が死亡。ソフィアは行方不明となる。7年後、現ニサンに地上に帰還。内紛により衰退していたニサン正教会は、ソフィアを教母として教義と組織の抜本的改革を行い、ニサン正教と改名して再出発した。教会内の派閥抗争は、互いに教母候補とそれを擁立する枢機教会士派の人物を暗殺しようという血生臭いものであった。ベヌエル枢機卿派も例外ではなく、ソフィアは抗争の渦中で、次第に「自分さえいなければ」という思いを強くし、自らの死を望むようになる。修道院が襲撃された際、自分を救いに来たカレルレンに對し、ソフィアは「…ありがとう」という言葉とともに微笑んだ。カレルレンは彼女の無垢な笑顔に魅せられ、彼女を守って姿を消す。その後、ニサンに帰還するまでの7年間を、2人がどう過ごしたのとは定かではない。





Myyah Hawwa

## ミアン・ハッワー [ミアン0998]

ラムサスの副官として、常に行動をともにしている女性。ユージェント時代にラムサスと出会い、以後は個人レベルでも恋人として彼を支えている。実際にはソラリスの実質的指導者カレルレンとも密接なつながりを持ち、M計画などの推進を補佐。また、処刑人（エクスキューショナー）として、守護天使の1人に名を連ねている。

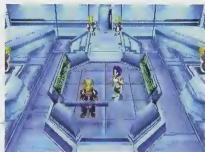
ユージェント時代から卓越した能力を発揮し、ジェサイアがソラリスを離脱した後、一時的にエレメンツに加入していた。その後、ラムサスが守護天使に就任したことで、彼の補佐官に抜擢される。

ミアンもまた、原初から現代までを生きてきた特別な存在である。接触者とその対存在エレハイムが転生という方法をとっているのに対し、ミアンはすべての女性が内包しているミアン因子の覚醒によって、代を重ねてきた。原初のミアンに始まり、ゼボイムの双子、フェイの母カレン、そして現在のミアンまで、およそ1万年の間に998回の覚醒が行われている。

### ●ゲブラーとしてのミアン

階級は中佐。ラムサス総司令官の補佐官として、常に冷静に振る舞い、感情に走りかちなラムサスやドミニア（エレメンツ）をなだめ、的確な判断と指示を与える。専用ギアを持ち、優れた戦闘力を持っているが、実戦に参加することはほとんどない。

戦闘時には、ラムサス負傷時など緊急の場合に限り、彼女が司令官代行として一時的に指揮をとることが許されている。



## ミアンの系譜

1万年前－原初

ミアン  
0000

4000年前－ゼボイム文明

ミアン  
0661  
(双子)

500年前－ソラリス戦役

ミアン  
0970

## 補体——“兵器”としてのミアン因子の覚醒

原初のミアンもエレハイムと同様、オリジナル・エレハイムの覚醒後の姿であるミアン・ハッワーより、複製として分化したものの、カインら原初のヒトの管理者として行動していた。

エレハイムが主体であるのに対し、ミアンは補体としての役割を担っている。その目的はデウス復活のパーツとしてのヒトの完成。ヒトの肉体的、文化的進化が止まった段階で、それをパーツとしてふさわしくないかと判断した場合は、その文明を一時根絶、より高度な進化を求める。この段階でミアンは“兵器”としての能力を発揮する。それは直接的な戦闘能力ではなく、文明を根絶へと向か

わせる誘導能力と認知できる。また、デウスの完全なる復活のために、ヒトの完成にもなっても接触者とその対存在を確保することも目的の1つである。

補体としてのミアン因子は、すべての女性に内在している。現段階で覚醒しているミアンの肉体が、何らかの理由で毀損（死亡）されると、次のミアン因子が覚醒する。この覚醒は因子の強さによる確率であって、次に覚醒するのがどの女性になるのかは不明である。覚醒した女性は、これまでにミアンとして経験してきたすべての記憶を受け継ぎ、元の女性の人格は完全に封印される。現代のミアン(0998)も、覚醒前はソラリス第2組市民圏に暮らす普通の少女であった。



## カレン(ミアン0997)

Karen

フェイの母。14年前(フェイ4歳)にミアン因子が覚醒。我が子が接触者であることに気づき、適度な実験の末、接触者との融合を求めるグラーフを呼び寄せる。フェイの力の暴走によりフェイ自身が危険にさらされた瞬間、本来のカレンとしての意識を取り戻し、フェイをばっけて命を落とす。しかし、その事実は「顕病者」によって隠蔽されていたため、フェイは人相統合が行われるまでカレンの真意を知ることはなかった。

カレンは元ニサン正教アクヴィ管区に所属していた。他教弾圧を目撃した「教会」の一部勢力によって引き起こされたある事件(詳細不明)によって、当時シェバトの武官であったカーンと出会う。その後シェバトでフェイを生み、カーンに従って地上へ降りた。

## ●ゼボイムでのミアン

複数のミアン因子が同時覚醒することはさほど珍しくないが、この時代は双子という稀なケースで覚醒した。

ヒトの知能レベルはピークに達するが、肉体的には遺伝子異常が多く、短命であった。ミアンはやはりこれを不適合種と判断。次代に向けて放射能等による突然変異的進化を期待し、大統領に取り入り全面核戦争勃発へと誘導する。

また、キムを詐称してキムに研究施設(エメラダ)を利用しようとし、身分を詐称してキムに研究施設(エメラダ)を生成した施設とは別)を提供した。ミアンの正体に気づいたキムは、ナノマシン群(エメラダ)を別施設に移送。これを奪取すべく特殊部隊を投入させるが、失敗に終わった。

その後、予定通り核戦争が勃発。シェルターに逃げた一部のヒトと、地上の原住生物の一部を残し、死滅した。

## ●ソラリス戦役

ミアンはガゼル法院を管理し、ソラリスを随で支配していた。シェバトを中核とする地上軍による抵抗が激しさを増すと、ガゼル法院は積極的にデウス復活を画策。しかし、ミアンはこの時代のヒトもまた、不適合種と判断しており、デウス復活に異を唱え法院と反目しあう。

ミアンの存在を疑った法院は、シェバト長老会議と謀りソフィアとミアンの身柄の交換を密約する。これによりミアンはシェバトに囚われ、ソフィアは特攻して死亡。ミアンはシェバトで、ソフィアを失い自失するランタンと出会い、これをソルハへと導く。それは対存在を失った接触者の不完全な接触により、ラカンをグラーフへと変換させ、(顕病の日)を引き起こすためであった。

14年前

ミアン  
0998



Excursioner

40年前

ミアン  
0996

14年前

ミアン  
0997  
(カレン)

## ●40年前のミアン

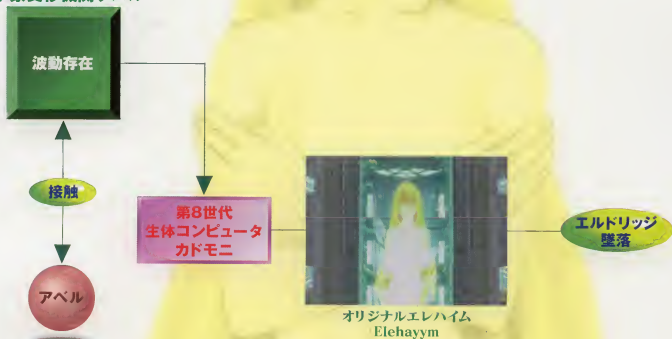
カレンが覚醒する以前のミアン。カレルレンとともに第5世代M計画を推進。14年前、肉体の老化による寿命により毀損(死亡)し、カレンが覚醒する。劇中にも稀にこれといった言及はなく、覚醒前の肉体の持ち主が、どのような女性であるのかは不明。

## エクスケージョナー

ソラリス守護天使の1人であり、処刑人の役割を担っている。計り知れない戦闘能力を持ち、すべてのソラリス人から畏怖されている。正体はミアン(0998)であるのだが、この事実を知るのはカレルレンとガゼル法院のみである。

劇中では、キスレブ総統府に赴き、謎のコンテナをジークムントに運ぶ。また、ソラリス脱出時にグラーフとともに現われ、その戦闘能力の高さを証明している。補体であり「兵器」として存在するミアンの、1個体の「兵器」としての在り方が伺える。

## 事象変移機関ゾハル



### ●オリジナルエレハイム

ゾハルに取り込まれた波動存在にアベルが接触したことで、波動存在は人の特性（母性）を持った。四次元世界において実体を持たぬ波動存在は、定義づけられた特性をカドモニの中で具現化する。カドモニを構成する生体素子の主要子であるベルソナに、アベル少年から受けた母のイメージを投影した。ゾハルのシールドケース（眼球状部分）に見える女性。これがベルソナ…オリジナルエレハイムである。。

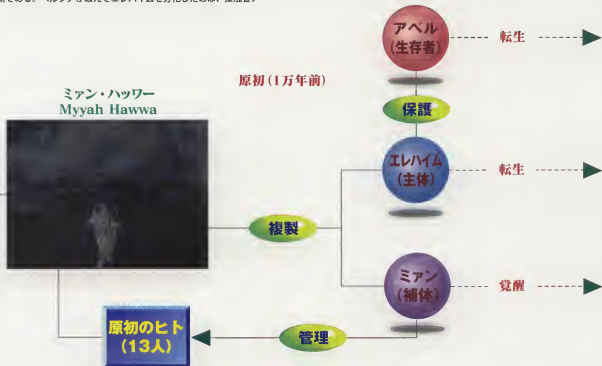
少年の憧憬願望がもたらした母としての特性は、その後のエレハイム（複製：主体）に色濃く受け継がれていく。特に自己犠牲の傾向が強く、「我が子」に誇しい接触者を、常にその命をかけて守り続けていくことになる。

## ●ミアン・ハッワー～2人の“複製”

カドモニの中で形成されたエレハイム（中樞系子ベルソナ）は、デウスの暴走によるエルドリッジの浮落によって、自己修復プログラムを統括する「システム・ハッワー（system Hawwa）」を起動。エクソン置換（遺伝子内部での、生体構成情報の組み替え）が行われ、ミアン（Myyah）として覚醒する。これがオリジナルのミアン・ハッワー（Myyah Hawwa）となる。

中樞系子ベルソナ（オリジナル・ミアン）は、生体素子維持プラントからアニメス原体（ヒト）を創り出すことで、ヒトの（母）となった。そして、これを管理するために、自己の複製2体…エレハイムとミアンを分化する。ベルソナの特性（母性）をダイレクトに具現化したものがエレハイムであり、ベルソナそのもの（主体）である。エレハイムの持つ母性は、本来ならばデウスの自己修復プログラムには含まれていない要素である。ベルソナが教えてエレハイムを分化したのは、接触者ア

ベルに対する（母）の役割を果たすためであると考えられる。また、オリジナル・ミアンのヒトの（母）としての特質から、ヒトに対しても（母）としてその成長を見守り、時に導いていく。しかしその成長とは、ヒトが自我を持たない幼性の段階から、自我に目覚め自分たちの世界を築いていくことであり、それはデウス復活に必要なパーツとしてのヒトの完成には至らない。そのためヒトの進化を管理・誘導し、完成されたパーツを創り出すことを目的とした、もう1人の（母）が必要となる。これが、デウスシステムの兵器としての特性を備えたミアンである。ミアンはベルソナの「デウス統制モード」として、自己修復プログラムを統制・推進する。ヒトを完成体へと（いわば強制的に）導くための道具である。ベルソナの一部ではあるが、あくまでもエレハイムを補う存在（補体）ではない。



## ●原初のヒトとミアン

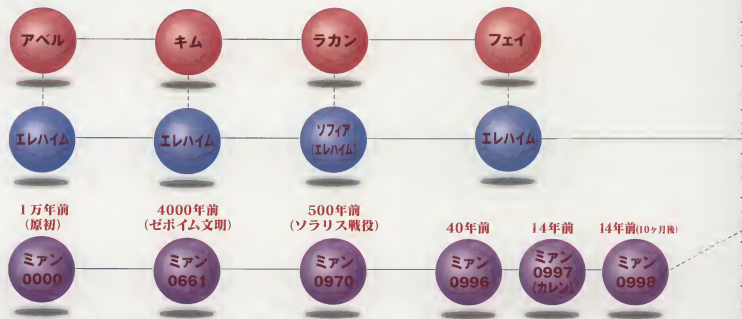
天帝カインを筆頭とする13人のアニメス原体を「原初のヒト」という。彼等はカドモニの機能を使い、多様性分化種（ヒト）の元型を重産した。以降、ヒトはカインらの手を借りず、自ら繁殖していく。カインは原初のヒトを統括し、原初のヒトは繁殖していくヒトを統制していた。ミアンは、カインを含む原初のヒトを管理するために分化された。実際には、原初のヒトがヒトをデウスのパーツとして進化させていくために、その方向性や手段を示唆していたのだと思われる。以降の時代でミアンがとった行動を見ても、自らが手を下すというより、望むべきところへ誘導するというイメージが強い。また、接触者と対存在を確保する役目も兼ねるミアンだが、必要がない場合はその生死すら問断しない。原初のミアンも、カインによるアベル収容（結果はエレハイムが死亡）を静観している。



## ●対存在としてのエレハイム

接触者が、名前も立場もまったく違う人物として転生を繰り返しているのに対し、エレハイムは常に「エレハイム」という名で、接触者の恋人として存在している。Elehayymを裏返すとMyyah eleとなり、「ミアン、ここに存在せよ」の意味を持つ。つまり、ミアン因子覚醒以前の状態がElehayymであり、故に劇中で覚醒したエリイは「私はミアン」と名乗った。ミアン因子はすべての女性が内包しているため、覚醒前のすべての女性はElehayymであるといえるが、対存在…つまりベルソナの主体としての、非覚醒状態の（醒後のミアン）のみが、エレハイムという名を受ける。

対存在が常に接触者の恋人として存在したのは、アベル（接触者）の（母）として生まれた対存在と、接触時に固着されたアベルの胎内固着願望を受け継ぐ接触者との感情的つながりが、年齢的に差がない状態で転生した2人の中で、互いを求めあう愛情…恋愛という形をとって、もっとも自然に発露した結果なのだろう。



## ●デウス統御モードとしてのミアン

主系子ベルソナは有事においてエクソン置換により自己の構成体を変化させ、デウス統御モードへとモードシフトする。エルドリッジに分割封印されていたデウスが暴定を始めたとき、このモードシフトが行われた。これは非覚醒状態のElehayymが、覚醒してMyyahとなる現象と同じものである。オリジナル・エレハイムがシステム・ハックを起動してミアンとなり、感服上知的生命体をもたらしたのも、このモードシフトによるものだ。以後、補体として覚醒するミアンは、すべてデウス統御モードとしての行動を取る。この場合、制御すべきデウスは自己修復プログラムを実行中であり、ミアンはこのプログラムを速やかに推進するための管理者である。デウスが完全に復活できる状態に到達したとき、補体としてのミアンの役目は終わる。そして主体のエレハイムがミアンに覚醒し、デウスと融合（主系子としてカドモニに帰還）することで、復活したデウスを統御していく。

## ●Elehaymからmyyahへ…最後の覚醒

対存在として接触者を守り続けてきたエレハイム（エリイ）が、デウス復活時に（最後のミアン）へ覚醒する。主要子ベルソナの分化体としてソハルに帰還するのは、解体ではなく主体でなくてはならない。

エリイのイントロン情報には、ウロボロス環が描かれている。この環がつかっている状態が非覚醒状態であり、環が断ち切られることでミアンへと覚醒する。ウロボロス環とは、自我が成立する過程を象徴するものであり、これとはほぼ同じ状態を指す言葉が「太母」である。ミアンは太母として、ヒトの自我形成を阻止する。意識世界（自我）を成立させたヒトは、自らの意思で動き始める。ミアンのヒトを完成体へと誘導するという目的にとって、それは障害以外の何物でもない。故にミアンは太母となり、行きすぎた文明（自我を持ったヒト）を根絶する。

対存在エレハイムがデウス復活の刻まで覚醒しなかったのは、（母）として、接触者の意識の成立を見届けるためだろう。デウスが復活を果たしたとき、接触者が自分は何をすべきなのか、自分の意思で判断し、行動出来るようにしておく必要があった。逆に、ミアンにとって接触者はデウスを破壊する者である。そのため、接触者の自我を成長させてはならない。デウスのピースとして欠かさない接触者だが、（神を誹謗者）である必要はないのだ。ミアンはやはり太母となり、接触者の自我を操作・誘導した。

—そして、すべての統合が果たされる時、  
エレハイムもまた、自らを成長させる—

ミアン  
0999  
(エリイ)



### ウロボロスの環

「ウロボロス」とは、自分の尾をくわえた蛇のことである。自らが自らを養うその姿は、心理学的には自我が成立する以前の、意識のない状態、統合的無意識を指す。また自分で世界を判断できない、自意識と事実の混同に陥落することのない幼年期の理想である。自我が成立すると、無意識から脱却するためにこの環を断ち切る必要性が生ずる。それは自己の意識世界の成立である。発生の判断基準が生まれ、その判断基準を超越する事象への意識が始まる。

「太母」は、子供がこの環を断ち切る（自我の成長）過程において、それを阻害する機能を象徴する言葉である。



Karellen

# カレルレン

## History

約500年前	私生児として出生。同年、母エルアサル死亡。 ニムロド帝国ラオディキア傭兵団に入団。後に団長となる。
(23歳)	ベヌエル修道院襲撃。エレハイム(13歳)を連れ家出逃亡。
(28歳)	ラカンと出会う。
(30歳)	ソフィア、ニサンへ帰還。カレルレン、傭兵長に就任。翌年、ソラリス戦役参戦。
(35歳)	ソフィア死亡。翌年、グラーフによる《破壊の日》起こる。
(41歳)	天帝カインと接触。ガゼル法院のデータをSOL-9000に移植。
40年前	第五代M計画推進。ミアン(0996)と接触。
24年前	天帝カインのコピー「080B191ラメセス」を生成。
14年前	カレン(ミアン0997)と接触。ラメセスを遺棄。
8年前	第3次シェバト侵襲作戦。
スタート	ゼボイム文明遺産の発掘計画。

## ●延命措置

カレルレンはファイやエリィ、ミアンのように、一万年の太古から続く特別な歴史を持ったヒトではない。500年前のヒトであるカレルレンが現代まで生き続けているのは、自らの身体に「延命措置」を施しているため。デウス復活が数十年で成されるものではないと知り、復活の刻まで自己の存在を維持するために、肉体の老化現象を止めた。また、天帝カインの消耗した身体や、シェバトのゼファーを始めとする長老会議員とも、同じように延命措置を施している。これはすべて、ソラリスで実践したナノテクノロジーの応用と思われる。

カレルレンがシェバトに対して延命措置を行ったのは、500年前の大戦でシェバトがニサンを裏切ったことに対する私欲。また、地上世界でもっとも進んだ科学技術を持つシェバトを、地上人から隔離するためでもある。

ソラリスの実質的指導者であり、天帝カインやガゼル法院をも掌握している人物。ナノテクノロジーを究め、これによる延命措置で、500年前から生き続けている。

デウスの正体と、それにまつわる人物(法院やミアン、接触者、対存在など)の関係をすべて把握しており、ソハルに降臨した波動存在の意志をも察知している。500年前の悲劇によって“神を創造し、神の下へ至る”という願望を持ち、この世界の神がデウスと波動存在であることを知ったことで、デウス復活計画を遂行しているソラリスへ昇った。ミアンと接触して互いの目的が同一のものであると認識。ミアンの指示もあり、天帝カインの延命措置やガゼル法院のデータ化などを行う。法院を掌握すると、ソラリスの科学力を駆使してM計画を推進。シェバトや地上人に対するリミッター措置などを実施した。

カレルレンは自らのデウス復活計画を「プロジェクト・ノア」と名付け、最終的にそれは成就される。神の世界への到達を目指す彼の心には、常にソフィアへの想いがあった。

## ●ナノテクノロジー

カレルレンは、500年前のニサン傭兵長時代にシェバトの賢者トーラ・メルキオールに師事し、ナノテクノロジーを学んでいる。ナノテクノロジーは、歴史上移住船文明の解析がもっとも進んでいた4000年前のゼボイムで、当時遠征医務局の医師であったキムによって構築されたもの。メルキオールは古代遺跡よりキムが残した研究論文の一部を入手し、これを解析することでナノテクノロジーを復活させた。カレルレンはメルキオールに学んだ技術を、ソラリスの知識と科学力を駆使してより深く追求していった。

## ●ガゼル法院との関係

ガゼル法院は、500年前の対戦でほぼ全員が死亡している。カレルレンは、SOL-9000というコンピュータを使い、8人を記憶データとして復活させた。法院は利己的な目的のために、積極的にデウス復活を画策。カレルレンは独自のプロジェクト・ノアを成試させるために、法院を利用する。それは、デウス復活に必要な「ゲーティアの小屋」を発動できるのが、法院に隠されていたため。表面的な立場は同等であったが、それはカレルレンの深慮によるものであった。

## “神”へと向かわせた500年前の悲劇

ソラリス戦役殉死にともない、僱兵長に昇格したカレルレンは、教母ソフィア賢護の任に就く。

カレルレンも、ラカンと同じくソフィアに対して強い悪心を抱いていた。しかし、ソフィア自身の想いがラカンに向けられていることに気づいており、カレルレンは一步引いた立場をとるが、ソフィアの想いから逃避するラカンに憤りを感じていた。

シェバトの裏切りによってソフィアは死亡し、カレルレンは“神（信仰）”とヒトに失望する。ソフィアの「信仰は内に芽生えさせるもの」という教えを、「神がいらないのならば、自らの手で創り出す」という信念に変える。

### カレルレン(500年前)

私生児として生まれるも、同年に母エルザが死亡し、天涯孤雛の身となる。長じてニサ教の教頭補であるニムロド帝国の傭兵団に所属。数々の武勲を挙げ、やがて団長の座に就く。その才能評価は、団員達を畏怖させていた。

ニムロド国王セル大帝により計画されたベヌエル派殺戮の実行部隊指揮官に、カレルレンが任じられる。カレルレンは修道院襲撃時にソフィアと出会い、彼女を連れて逃亡。7年後にソフィアとともにニサンへ赴き、新設された傭兵団の隊長に就いた。



### ●ミアンとの接触

カレルレンは、波動存在の回復をも見据えて行動している。真実を知りえたのは、マノラの「ラジエルの樹」からであり、そこへと導いたのはミアンだったのだろう。おそらくはソラリスへ昇る前に、シェバトに囚われていたミアンと接触したのではないだろうか。



### ●「波動存在」

「ラジエルの樹」のデータからは、デウスシステムですべてを知ることができる。劇中でもフェイたちがラジエルからデウスのデータを引き出すが、ソハルに関する情報に至ったところで、カレルレンによって阻止される。

おそらくソハルに関するデータには、「波動存在」の存在が、何らかの形で記録されているのだろう。カレルレンはこれを分析することで、デウスを超越する“神”の意志に触れることができたのではないだろうか。ソフィアの死によって生まれた「神を創り出す」という想いは、デウスを復活させるという現実的な計画になった。しかし、そこに「波動存在」というものを見出したことで、カレルレンは自らか求める神は、デウスではなく「波動存在」であると気づく。そして、「波動存在」が高次元への回復を求めてデウス復活を望んでいることを知り、「神の復活」だけでなく、自らが「神の下へ至る」ことができるかと確信する。

### ●M計画

M（マラク）計画はガゼル法院が推進しているもので、デウス復活の日に備え、神の手足となるべき天使の軍団（アイオーン）を創り出すのが主な目的。メルカバの構造村であり、アイオーンの基となる「構築人種（スファラディー）」の確立が基幹であり、ソイレントシステムなど様々な研究が行われている。

カレルレンは500年前にソラリスへ入団してから、ミアンとともにこのM計画を推進している。運が太吉より勝つられるM計画も、この時代では第五世代を向かえている（ちなみに、セボム時代が第三世代であった）。カレルレンはこれまでの研究成果に、自らが学んだナノテクノロジーを組み入れ、リミッター（封印）や現在のソイレント施設、メモリーキューブ、人機融合ギアなど、様々なシステムを生み出している。

### ●“神”の地へ

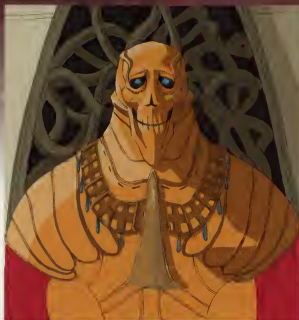
カレルレンも、その内体はアニムス原体の末裔であり、500年前には単なる「ヒト」の1人として生まれた。ナノテクノロジーを究め、「神の存在と意志」を知る唯一のヒトではあっても、例えばフェイやエリイのように、原初より続く特殊な“運命”に縛られていたわけではない。カレルレンがデウス（エリイ）と融合し、波動存在とともに高次元の波動の場へと到達したのは、すべて彼自身の力によって成し遂げられたことである。それはソフィアの創した“愛”を、彼自身の解釈で実践しようという思い、そしてソフィアへの頑なな愛が、彼に強固な意志をもたらした故であろう。

神の地へ旅立つ時、彼は「お前達がうらやましいよ〜」という言葉を残す。フェイとエリイに、自分の求めた本来の“愛”を見たカレルレンの、ヒトとしての真意であった。



ソラリスの最高統治者。ガゼル法院の長であり、カドモニから生まれた原初のヒト13人の中で、唯一現代まで生存している。頭蓋骨状の外見は仮面であり、劇中では最後までその仮面が外されることはなかった。

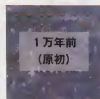
〈福音の却〉によるヒト滅亡の可能性を覆い、ヒトの救済を願うが、その祀臺は法院によって歪められ、民意統制の手段に利用されている。接触者の力を見極めるため、シタンにフェイを監視させた。



Providence kain

## 天帝カイン

### 原初の刻に犯した罪——天帝の真意



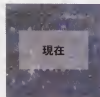
1万年前  
(原初)

#### 【原初】原初時代の“教祖”

原初の時代、ミアンによりアニス原体と生まれたカイン以下13人のヒト（法院）は、カドモニの生体素子維持プラントを使い、ヒトの元型を量産した。ヒトは自己繁殖し、その数は急増していった。

カインは12人の〈原初のヒト〉を統括し、ヒトを管理統制していく。やがて、ヒトの間にカインを“現人神（あらひとがみ：人となって現れた神）”とする信仰が広がっていった。カインもこれを利用して、教祖的な立場をとってヒトの上に君臨した。ヒトの（母）であるミアンも、これを後押ししていったと思われる。

カインが実際にどういった教理を説き、ヒトを管理していったのかは定かではないが、おそらくそれはミアンとともに推測された創世の伝承、現代に伝わる「神の伝説」の原形となったものではないだろうか。



現在

#### ●不死の肉体

アニス原体の長、ヒトに対して絶対的行使力を持つカインは、神の復活の刻まで生き続けるように運命づけられている。老化による衰弱もなく、何者かに害されることもない。その不死の肉体とヒトの救済を求めたため、カレルレンとガゼル法院とどって障害となったため、カレルレンによってカインの相殺存在であるラムサスが創り出され、そのラムサスの手によって殺害された。

カインは構築人種として変化する運命にあるヒトの肉体を変革するため、不死である自らの肉体を被験体として提供し、研究に努めた。そのため、その容姿はかたじけなく変容し、肉体の限界も限界に近づいている。カレルレンの延命措置によって持ち残されているが、不死であり絶対的な力を持っているはずのカインも、〈福音の却〉を目前に、もはやその存在を維持するだけの力が残されるのみとなった。

#### 【対立】アベルとの対立

カインが人々の信仰を利用し、ヒトの愚痴を操作し始めると、徐々にアベルとの思想的な対立が表面化していった。その対立の詳細はやはり明らかではないが、テウス復活へ向け、鑑々の感情までも統制しようとするカインに対し、アベルはヒトの自由意志による成長を望んだのではないだろうか。また、アベルと行動をともにしていたエレハムが、ニサン教母ソフィアのような影響力を持っていたのかもしれない。

カインはアベル抹殺を計画する。エレハムは懸命にカインを諷めるが、これを振り切って計画を実行。結果としてエレハムが死亡する。エレハムもやはりヒトの（母）であり、中核素子ベルソナの主体でもある。カインがその後、ヒトの運命を覆い、その運命を変えることを願ったのは、この時、その手で（母）エレハムを殺害したことが大きな要因となっているのではないだろうか。

#### ●統治者としての天帝

カインは600年前にソラリスが建国されてから、国民に対して絶対的君主として信奉され続けていた。しかしそれは、ヒトの行く末を祀臺するカインの真意が、カレルレンとガゼル法院によって歪められた形で顕示された結果であった。

ガゼル法院を消し去る力を持ち、カレルレンであっても、ヒトであるが故にその命を奪うことは出来ない。カインは、本来ならば何者にも束縛されず、自らの意思で政治を執り行うことのできる立場にあっただけ。しかし、力の衰退を余儀なくされ、延命措置によって生き残る状態では、政治という手段によって自己の理念を遂行することは不可能と判断したのだろう。それは、原初の刻に犯した罪の意識が、“統治者”の真意を喪失させたためであるのかもしれない。

## ヒトへの憧憬——“アーネンエルベ”への期待

### ●アーネンエルベ

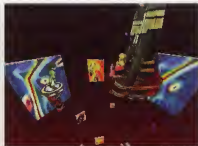
（アーネンエルベ）は「この世に生まれた人々とともに、新たな地平へと歩み進む、来るべき神の人」という意味を持つ。カインはこれを、ヒトに対して救済と破壊の両側面を持つ人物の出現と解釈し、接触者フェイがアーネンエルベであるとした。

デウスシステムの構成部品として運命づけられたヒトを、その脱離から解き放つことの出来る者がアーネンエルベ——接触者である。しかし、それは救済であるのか、それともすべての破壊による解放であるのか。カインは接触者の力が果たしてどちらに向かうのかを見極めようとした。それが救済となるならば、すべてをその手に託し、世界を破壊させるものであるならば、その存在を消し去り、（福音の却）の運命により、すべてのヒトとともに滅びよう。それがカインの意志であり、「罪罪」であった。

### ●シタンへの密命

カインは、フェイの接触者としての能力を見極めるため、守護天使の1人であるヒュウガ（シタン）をフェイに接近させ、監視させる。イドが封印され、フェイが記憶を失った状態で自覚したことを好機とし、ヒュウガを地上へ向かわせた。

劇中、シタンは度々カインの下へ向かい、フェイの状態を報告している。シタンはフェイをアーネンエルベとして、ヒトに救済をもたらすことができると結論づける。カインもその結論から、すべてを接触者に託すことを決意する。



## ガゼル法院

Board of GAZERU

原初の刻に生成されたアニメス原体であり、ゾラリス統治機関の中核を構成する12人の元老院。500年前の大戦時に4人が死亡。さらに「崩壊の日」において、全員が死亡するが、その後カレルレンの手でコンピュータの記憶データとして復活した。デウスを復活させ、支配領域を他の惑星にまで広げようという野望を持つ。自己の「肉体」を手に入れるため、アニメマの器に同調する者を捜す。

### ●福音の却

ガゼル法院の待ち望んでいる「福音の却」とは、デウスの自己修復プログラムにおける最終段階期間に入ったことを表す。

ヒトにプログラムされた身体変異を起動させるシステム「ゲーティアの小鍵」の運行権利を握る法院だが、それは天帝カインによって抑制されていた。すべてのアニメマの器が起動し、カインがラムサスによって殺害されたことで、法院はついに「ゲーティアの小鍵」を起動させる。それはまさに「福音の却」を迎えたためであり、デウスが復活するための材料がすべて整えられたことを意味している。



#### —[法院の名前]

現在残っている8人の法院の名前。人格との符合は不明。

エノク  
イラド  
メフヤエル  
メトヤエル  
レメク  
ヤリル  
コリル  
トリルカイン

#### —[アニメマの器]

ダン ……地上人と同調。  
ヨセフ ……地上人と同調。  
カド ……地上人と同調。  
アシェル ……ヒュウガと同調。  
ゼバルン ……ラムサスと同調。  
ユダ ……500年前、カレルレンと同調。  
ディナ ……500年前、ソフィアと同調。  
ルベン ……500年前、法院の1人と同調。  
シメオン ……500年前、法院の1人と同調。  
レビ ……500年前、法院の1人と同調。  
イザカル ……500年前、法院の1人と同調。  
ナフタリ ……500年前、グラーフと同調。



Carlin Ramsus

## カーラン・ラムサス(0808191ラメセス)

### History

24年前	カレルレンの手により、天帝カインのコピー「0808191ラメセス」として生成。約10年に渡り、調整処置を施される。
14年前	カレンにより遺棄。廃棄場にて、第2級市民カーラン・ベッカーを殺害、融合。ベッカーのIDを取得。ユージェント入学。ミアン(0996)と出会う。ヒュウガ、シグルドと出会う。
13年前	ジェシアとともに(エレメンツ)発足のため人材発掘。
12年前	シグルド離反。
6年前	エルル大魔王。イドにより連続的打撃を受ける。祖イドミニシアを保護。ソラリス帝進出。ドミニシアをユージェントに入学させる。
スタート	ゲブラー総司令官としてアヴェへ。

守護天使の1人であり、ゲブラーの実質的最高司令官。謹厳で完全主義者でありながら、ソラリス特有の人種的優越性に囚われず、個々の能力を重んじ、有能な者はたとえ卑賤の身であっても自らの配下に置くことを厭わない。そのため、エレメンツを始め直属の部下には厚く信頼されている。司令官としても非常に有能で、個人レベルの戦闘能力も卓越している。ただユージェント時代から人間不信の傾向が強く、それはジェシーやシグルドの離反によって、より悪しくなっていた。

ラムサスは、第五世代M計画初期に立案されたホムンクルス(人工同調者創造)計画によって生み出された人工生命体。その実態は、カレルレンによって天帝カイン排除の目的のために創られた、天帝のコピー。識別コードを「0808191ラメセス」という。ミアンに覚醒したカレンによって第一次成長期の段階(人型を成す前)で廃棄物処理場へ捨てられるが、偶然処理場へ迷い込んだ少年、カーラン・ベッカーを殺害、融合する。その後ベッカー少年のIDを利用して、ユージェントに入学した。ラムサスの外見は、天帝カインとベッカー少年の2人の影響を受けている。

### ●出生一天帝カインを殺す者

天帝カインのヒトに対する絶対的行使力、法院やカレルレンにも及ぶ。そのため、カインを排除しようにも、通常手段では手を下さない。カレルレンはカインと同様の力を持つ(相殺存在)として、カインのコピーである「0808191ラメセス」を生産する。しかし、初期段階で遺棄された時点で、ラムサス自身は自らを排除される人工同調者として創造されたものと思い込んでいた。故に、自分が遺棄される理由となったフェイに対して激しい嫉妬と憎悪を燃やすが、それはすべてカレルレンとミアンの巧みな感情操作によるものであった。

### ●ミアンとの関係

後にミアンに覚醒する少女とは、カレン毀損の約1ヵ月前に出会っている。覚醒までの僅か1ヵ月あまりの間に、名も知らぬ少女とラムサスの間で交されたものは何であったか……。覚醒後もミアンは彼の恋人として、現在までその関係は続いている。コピー放り元々精神状態が不安定なラムサスは、恋人として心を許していたミアンの誘導によって、徐々にその精神を崩壊させていく。度重なるフェイへの戦北がラムサスを極限状態へと追い込み、力を求めるあまり、ついに天帝カイン殺害へと至った。

### ●エルルの悪魔

ラムサスの、フェイに対する嫉妬と憎悪を決定づけたのが、エルル大魔王時の、イドによる恐怖体験である。逆反分子を乗正するためにエルルへと向かったラムサスは、当時若干12歳であったイド(フェイ)により、重傷を負わされた。その恐怖は悪夢となって、以後のラムサスを苦しめる。

劇中、ユグドラシル攻撃の際にイドと再遭遇。ブライドを賭けて決戦を挑むが、完全に敗北する。以降、自己の存在の無意味を打ち消すため、イド(フェイ)を倒すことのみを執着していく。



## ●エレメンツ

エレメンツは元々、ユージェント時代にジェサイアとラムサスが発足させた特戦集団。当時はジェサイアとラムサスの他に、ラムサスが執り成したヒュウガとシグルドの4人で構成されていた。ラムサスは階級による束縛を排除し、個人の能力が重視されることを理想としていた。その理想を実現させるために組織したのがエレメンツであり、彼の意志に賛同したのがジェサイア、ヒュウガ、シグルドだった。しかし、シグルドの離反とジェサイアの道亡により、エレメンツの本来の目的は失われる。

ラムサスの守護天使就任、ゲブラー総司令官兼任にもない、エレメンツはラムサス直轄の近衛部隊となり、ユージェントで卓越した能力を持つ者を選び出し、エレメンツ候補生として英才教育が進められるようになった。現エレメンツ4人はすべてラムサスの手で集められた。また、エリィもユージェント在籍時はエレメンツ候補生であり、ドミニアやケルビナとの交友関係があった。



**ドミニア**

地の能力の使い手。亡国エルル唯一の生存者。卓越した能力を持ちながらそれを行使しようとしないうちに、憎悪、嫉妬、羨望、苛立ちなど、複雑な感情を抱えている。ラムサスを慕う気持ちももっとも強い。



**ケルビナ**

水の能力の使い手。常に静寂感で、参謀的な役割を果たす。高すぎるエネルギー能力を抑制するため、あえて目を閉じている。ユージェント時代は、エリィと同居であった。



**トロネ**

雷の能力の使い手。全身の90%がサイ博格化されており、身体の高所に様々な武器を内蔵している。その理由や目的などは不明。



**セラフィーダ**

火の能力の使い手。善人種であり、ソイレント施設で実験体とされる寸前であったところを、ラムサスに救われる。4人中、加入時期がもっとも早く、そのためリーダーを任されている。

## ソラリス関連

### ゲブラー特殊部隊

敵基地への潜入、破壊工作など特殊任務をこなすために組織されたチーム。隊長のランクを筆頭に、クセのある5人の男が集う。キスレブと隣町付近での敵部隊の迎撃、原子炉破壊を目的とした爆弾戦艦へヒトの軍事任務で、エリィ直轄の部隊として出撃した。その後、「グレイアの小娘」発動によるヒトの宴會が始まると、ゲブラーを離脱してニサン、かつての隊長エリィの覆面をかかって出る。

### ランク

特殊部隊の隊長。武人としての誇りを持ち、その誇りのために戦う。ワンドナイトに叛く。

### ストラッキイ

ノリは軽いが、冷静非情で仲間内でも危険人物扱いされている。射撃の癖は一品品、ソードナイトに叛く。

### ヘルムホルツ

冷静沉着であり、状況判断能力に優れていることから、参謀的な立場にある。ワンドナイトに叛く。

### プロイアー

その巨体と怪力に見合う、濃厚な性格であるが、激務すると見境がなくなる。シールドナイトに叛く。

### フランツ

メンバー中最年少。ナルシストで、美しいものに嫉妬する傾向がある。カットナイトに叛く。

### ヴァンダーカム艦隊

アヴェ社駐留部隊の指揮官を解任されたヴァンダーカムが、キスレブとの国境警備の任に就いたとき、率いていた艦隊。旗艦キファインゼルを中心に、4隻の護衛艦と6隻の駆逐艦で組織されている。アヴェ社奪還作戦の一環で、フェイたちがこの艦隊を襲撃。艦隊にこだわるヴァンダーカムによって、艦隊は全滅の憂いを見た。

### ヴァンダーカム

元アヴェ社駐留部隊指揮官。解任後は国境警備部隊を指揮。艦隊射撃を絶対と信じる時代錯誤な発想が命取りとなった。

### ヴァンダーカム艦隊

- コクサ……………旗艦キファインゼル航空部隊。ヴァンダーカムを諷めるが、誘き入れられず見捨てられる。
- ホサ……………旗艦キファインゼル砲術兵。
- フォン・ヒッパー……………第二駆逐艦隊を率いる副指揮官。

### その他

#### ◆ソラリス関連

- サムソン……………ティモシーに似た少年。フェイとともに第3都市防衛からの脱出を図るが、死亡。
- ケンレン……………カシレンの使者であり、キアとの融合を果たした者。言葉使いがバカ丁寧。
- DK1200……………カシレンの使者であり、キアとの融合を果たした者。少し性格陰険な味方。

- カーラン・ペッカー……………真2級市民階級に昇る59年、15歳のとき、ラムサスに殺害され、その肉体を奪われた。





Shitan Uzuki

# シタン・ウヅキ [ヒュウガ・リクトウ]

## History

29年前	ソラリス第3級市民階にて父リクトウ・ショウキ、母ルリの第9子[ヒュウガ]として誕生。
23年前 (6歳)	祖父キッカに師事し、剣術を修得。二斎りの真剣「白蓮」「黒蓮」を譲り受ける。
17年前 (12歳)	ソレント施設の細菌実験により、第3級市民階に疫病が蔓延。これにより家族全員が死亡。若年ながら天才的才能を発揮していたヒュウガは、毒物実験の疑惑を受ける。
14年前 (15歳)	ラムサスの執り成しによってユージェント入学。シグルドと同室になる。その後、シグルドとともにエレメンツ候補生となる。
9年前 (20歳)	「守護天使」に曾任。
7年前 (22歳)	第3次シェバト侵襲作戦の指揮をとる。ガスパールと対峙しており、彼の孫娘であるユイとも遭遇。強い感情をもつ。
5年前 (24歳)	度々、ユイの下を訪れていたヒュウガは、ガスパールの執入を受け、剣を封印。シェバトにて長女ミドリ誕生。
3年前 (26歳)	天帝の密命を帯び、地上へ「シタン・ウヅキ」を名乗る。その後、シェバトの家族と合流し、ラハン村へ移住。
現在 (29歳)	嵐山で医師として生活。

ラハン村の外れの山頂に家族とともに住む医師。温厚な性格の上、腕も確か。さらに様々な機械を扱い、村人たちから「シタン先生」と呼ばれ、親しまれている。3年前、フェイがリー村長宅につづ込まれたときと前後して村に覆われ、フェイの治療に当たった。そのためフェイもシタンを慕い、よく家を訪れては食事をしたり、娘のミドリと遊んだりしていた。ラハン村襲撃事件以降は、家族と別れフェイとともに旅立つ。

その正体はソラリスの守護天使の一員であり、天帝カインの密命を受けて接触者フェイを監視するために地上へ降りた人物。本名をヒュウガ・リクトウという。幼少の頃から天才的な才能を発揮し、第3級市民階出身ながら、ラムサスの執り成しによりユージェント入学。エレメンツ構成員となる。ユージェント卒業後、守護天使に就任。第3次シェバト侵襲作戦の指揮をとった際、現在の妻であるユイ・ガスパールを見初めた。

天帝の密命を受けて地上へ降りた後は、フェイを監視しながら、これを導き、守護する役割を果たしていく。

## ●密命一監視者としてのシタン

シタンが天帝から授けられた密命は、接触者であるフェイの「力」が、アーネンエルベとしてふさわしいものであるかどうかを見極めることが主幹となっている。それに加えて、ヒトそのものの成長、管理者のいない状態で《福音の地》を迎えた後も、ヒトとして生を享受出来るのか。神の復活が成された後に、自由意志による未来を獲得できるものもあるのか。といったことを判断するための調査も含まれていた。シタンは福音のために、度々天帝を訪れている。時にはユージェント時代の同僚であり、同じ守護天使であるラムサスと会うこともあった。

## ソラリス時代のヒュウガ

### ●家族を失った疫病事件

ヒュウガ13歳の時、第3級市民階が疫病に罹された。これにより、両親と8人の兄（すべてが実兄である可能性は低い）、剣術を指導してくれた祖父など、家族全員が死亡している。当時から天才的な知能を発揮していたため、第3級市民階の順で、彼が毒物実験を行ったのではないかと疑いが広がっており、迫害される。それはユージェント入学まで続いた。

### ●ラムサスの執り成し

第3級市民階を襲った疫病事件によるいわれなき疑いが広まったことで、ヒュウガの存在が当時ユージェントでエレメンツ発見を推し進めていたラムサスの目に留まる。ラムサスはヒュウガをユージェントに入学させ、エレメンツへと加入させる。この時、ヒュウガはシグルドと同室になり、先陣ジェシアとの交友を深めていった。

### ●ジェシー、シグルドとの交友

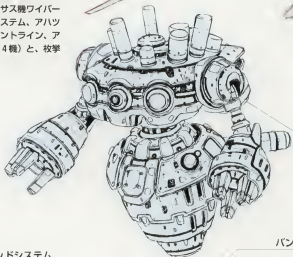
ジェシアはヒュウガがエレメンツに加入した時、すでにラケルと結婚し、ビローをもうけていた。シグルド一時ジェシア家に居候していたこともあり、ヒュウガもジェシア家と深く訪れていた。劇中の思い出話で、「酒を飲んでも3人でハラ酒りをやった」などと語られており、かなりジェシアとの遊びに付き合わされていたようだ。

## ●数々の兵器を設計

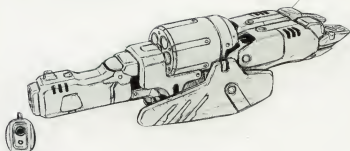
ヒュウガが守衛天使に選出されたのは、幼少の頃から身につけた剣術と、兵器設計技術としての卓越した才能、策士としての手腕を評価されたため。特に兵器設計技術としての能力は群を抜いており、地上に降りるまでの間に彼が設計した兵器は数知れない。代表的なものだけを挙げて、ラムサス機ワイバーン、ヴィエルジェ搭載のエアドシステム、アハツェンに採用された可変フレーム、パントライン、アルカンシェル、エレメンツ専用機（4機）と、枚挙にいとまがない。



エアッドシステム

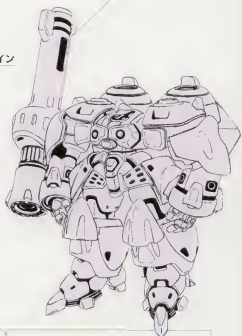


アルカンシェル

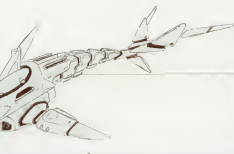


パントライン

エレメンツ機



アハツェン



ワイバーン

## ●第3次シェバト侵攻作戦

ヒュウガのソラリス時代のエピソードで、彼の騎士としての才能が高く評価されていたことを物語るのが、第3次シェバト侵攻作戦である。ソラリスによるシェバト侵攻作戦は、500年前のソラリス戦役以後、間を空けず2度行われており、第2次以来およそ300年の小康期間を経て再開されたもの。頭目21歳で守護天使に就任したヒュウガは、2年後にこの作戦の総指揮を任せられた。

ヒュウガは、この作戦でシェバトの三賢者の1人である武人ガスバールと対峙、剣術を駆使して凌ぐ会話が、善戦は決し得なかった。この時、ガスバールの孫娘であるユイとも出会っており、ヒュウガは彼女に強い恋愛の情を抱く。

三賢者の善きとシェバト軍の必死の抵抗により、両軍の戦線が激しくなるところで、ヒュウガは即座に撤退を指令。全軍を静かに引き上げさせる。シェバトは陥落こそ免れたものの、その戦力はすでに壊滅状態となっていた。ヒュウガの下した撤退命令は、戦局から判断した戦略的撤退であるが、ユイに対する個人的な感情も、少なからず影響していたのかもしれない。

## ●剣術の封印

ヒュウガは、7歳の頃に祖父キッカによって剣術を伝授され、「白龍」と「黒龍」という二重りの真剣を授けられた。ヒュウガは学問だけでなく、戦闘術にも非凡な才能を発揮し、特にその剣術は、ソラリスでは類を見ないものであった。

第3次シェバト侵攻作戦においてガスバールと対峙し、その際にユイを見初めたヒュウガは、帰還後にその立場を利用して、度々密かにシェバトを訪れた。ユイとの逢瀬を重ねながら、彼女の祖父であるガスバールとも譲渡を交す。その中でガスバールの武人としての意気に触れ、感銘を受けたヒュウガは、殺人を目的とした自己の剣術を封印することを決意。「白龍」と「黒龍」をユイに預け、ガスバールを師と仰いで兼手による格闘術の鍛錬と精神修行を始めた。

その後、天帝の密命を受けて家族とともに地上へ降り、シタンとしてフェイを監視しながら幾多の戦闘を繰り返していく中で、剣の封印を解くことはなかったが、フェイたちがソラリスへと進みつた時、フェイの中に潜むイドと対決する場面に備え、意を決して剣の封印を解いた。

## 家族——娘との関係

シェバト侵攻作戦から2年後、ヒュウガとユイの間にミドリが誕生した。

箱年のエルル奥正時に出現したイドの異常な力を知った天帝カインは、この頃からヒュウガを呼び寄せ、接触者のアーネンエルベとしての可能性を探る計画を立てる。ヒュウガは近く地上に降りることをユイに伝えた後、しばらくシェバトへの訪問を控えていた。2年後、ヒュウガはシタン・ウヅキと名乗り、ユイとミドリを連れてラハン村に降りる。

ユイはシタンの前身を知っており、ラハン村で暮らす理由もわかっている。その上で、フェイともごく自然に付き合っていた。娘のミドリは、元々無口な質だが、ことに父親との会話は少ない。動物と意思の疎通ができる能力を持っており、群中ではゼブツェン内のニコラの意思などを感知している。父であるシタンに対しても、その背後にある天帝やガゼル法院の存在、フェイに対する監視者としての役割などを感じ取り、素直に心を開くことができなかったのだろう。



## ユイ・ウヅキ

Yui Uzuki



ガスバールの孫娘。第3次シェバト侵攻作戦でヒュウガ(シタン)と出会い、妻となる。物静かで優しい性格だが、武術の腕は祖父譲り。

ラハン村が消滅した後、娘のミドリを連れてシェバトへ帰郷。シタンの帰りを待つ。

## ミドリ・ウヅキ

Midori Uzuki



シタンの娘。5歳。普段から無口でおとなしく、特に父とあまり会話しな。動物好きで、よくフェイと一緒に鳥にエサをあげたりしていた。人や動物の意思を感知できるという、特殊な能力を持っている。

## ●ラハン村での暮らし

フェイの監視を目的とするシタンは、ラハン村で重傷を負い意識を失ったフェイと出会う。医師としてラハン村を訪れたシタンは、フェイの治療と看護に当たる。ソラリスで学んだ知識と技術でフェイを蘇生させると、村の裏山に居を構え、フェイの回復を待った。

豊富な知識と確かな医療技術、そして温厚な性格と妻子があることから、村人の信頼も得られ、有事の相談役としても頼りにされるようになる。また、機械いじりの趣味を見せ、カメラやオルゴール、ボンボク風船などを製作・修理、村の機械のメンテナンスや修理なども引き受けていた。

フェイはイド封印による人格喪失状態であったため、回復時はかなり情緒不安定であったが、シタンの手引きにより、徐々に落ち着きを取り戻す。そのためフェイはシタンに懐き、よく彼の家を訪れて、皆で食事をしたりミドリと遊んだりしていた。



## ラハン村関連

### リー村長

ラハン村の村長。3年前、ワイズマンによって連れて来られたフェイを保護する。言はかなりの遊び人だったらしい。ラハン村襲撃時に死亡。



### アルル

村のアイドル的存在の少女。近々ティモシーと結婚する予定だった。幼い頃両親を亡くし、叔父夫婦に育てられる。フェイに想いを寄せていた。



### ティモシー

アルルの婚約者。フェイの親友。ラハン村襲撃時に、ダンを探しているところを、キスレブのキアに射殺された。



### ダン

アルルの弟。フェイに懐いていたが、村が壊滅した後、フェイを恨んで1人旅を始める。アヴェの大宴会でフェイと再会した。



### |その他|

アルルの叔父	両親を亡くした遺弟を養身になって育てる。アルルの結婚を望まないで迎えようとしていた。	マスター	ラハン村にある酒場のマスター。人生の先輩として女性の指ささ教えてくれる。
アルルおば	アルルとダンの世話をする叔母。	エレーン	酒場の看板娘。フェイが訪れると、色っぽく話ってくる。
ティモシーの父	息子の結婚を喜んでいる。	ルッカ	メモリーキューブの解説をしてくれる。
お手伝いさん	村長老の兼務。フェイの身の回りの世話をしてくれている。		



## バルトロメイ・ファティマ

Bartholomei Fatima

### History

18年前	アヴェにて国王エドバルトIV世、王妃マリエルとの間に、世継ぎとして誕生。
12年前 (6歳)	宰相シャーカーンによるクーデター勃発。 従妹マルグレートとともに幽閉され、差しい拷問を受ける。 シグルド、メイソンらに救出され、アヴェ脱出。その際、戦艦ユグドラシルを奪取。
10年前 (8歳)	王家の隠し船で瀟湘海に改造されたユグドラシルに乗艦。戦力の補強を目的とした海航行へ。 夜驚症治療のため、霧の訓練を始める。
4年前 (14歳)	専用ギア「ブリガンディア」完成。 初陣。
2年前 (16歳)	スレイブジェネレーターの事故により左目負傷。 眼帯を着ける。
現在 (18歳)	ユグドラシル艦長として、海航行に就む。

### ●左眼の負傷

バルトが左眼にアイパッチを着けているのは、2年前に起こった、ユグドラシルのスレイブジェネレーター事故で負傷したため。交戦によるダメージで一時的に制御不能となり、暴走・炎上したスレイブジェネレーターをストップさせるため、周囲の者が止める間もなく機密室に突入した。

負傷した左眼は、現在はまだ閉じているものの、リハビリ次第ではわずかながらも視力を取り戻すことができる。遠近感を掴みにくい状態にありながら、覺を得意とするバルトの戦闘能力は些かも衰えてはおらず、本人はあまり気にしていないようだ。アイパッチも「海賊っぽいファッション」として気に入っているらしい。

### ●ムチの修練

幼くして幽閉され、鞭打ちによる激しい拷問を受けたバルトは、心身ともに深く傷ついており、救出後も悪夢にうなされることが多々あった。これを見かねたメイソンとシグルドは、治療法としてバルトに鞭の扱いを訓練させる。

故国の伝統的な道具のため、鞭の扱いに長けているシグルドが指南役となり、連日厳しい訓練を続けたことで、バルトの腕は飛躍的に上達する。恐怖の対象である鞭を意のままに操ることができるようになったことで、同時に鞭への恐怖が引き起こす悪夢を克服した。そして、バルトはその後にも自身の得意武器として使用し続けていく。

ユグドラシルのギア・ハンガーの壁には、今も昔日の激しい拷問の跡が残されている。

通称バルト。瀟湘地域に出没する瀟湘海賊の頭領だが、実はアヴェを統治していたファティマ王朝の正統な後継者。12年前に勃発した宰相シャーカーンによるクーデターで、ファティマ王朝は崩壊。バルトは当時6歳で従妹のマルグレート（ニサン教母後継者。当時4歳）とともに監禁されるが、王朝の復讐により救出される。その後、脱出時に奪取した瀟湘艦ユグドラシルの艦長として、海航行を始める。

良く言えば天真爛漫で実直、悪く言えば無責任で無鉄砲。面倒くさいことは大嫌いだ、困っている者を見と助けずにはいられないという、快気溢れる好青年。何かあるとすぐに対艦ミサイルを撃ちたがるのが悩みのタネだが、部下ともいえる乗組員たちには「若」と呼ばれ親しまれている。当面の目的は故国アヴェとニサンの奪還であったが、奇運を蒙った後フェイトたちに協力し、ソラリスとの戦いに自ら飛び込んでいく。

### ●クーデターによる幽閉、拷問

クーデターの黒幕であるグブラーの真意は、アヴェ領内の酒跡に振るギア・バーラーの奪取であり、そのためにはまず王家の秘宝「ファティマの秘玉」を手に入れる必要があった。しかし、王家一族の尋問は、自害や病死などでことごとく失敗。残されたのは、王子バルトとニサン正教母のマルグレートだけだった。

アヴェ近辺民族がニサンに強い敵意を持っているため、マルグレートの扱いは監禁当初から比較的穏やかであったが、バルトの処遇は相当に非人道的なものであった。バルトは自身が激しい拷問（鞭打ち）を受けながらも、マルグレートを庇い、さらに激しい鞭を打たれ続けた。

この酷い無数の鞭傷の痕は、今もバルトの背にはっきりと残っている。



## 潜砂海賊 ― ユグドラシル乗組員

バルトはアヴェエ脱出後、王家の隠し砦（現在のアジト）で心身に受けた傷の治療、療養にあたった。その間、アヴェエ奪還とバルトの王位復権に向けて反乱を起こすべく、メイソンやシグルドなどの王家残党により、奪取したユグドラシルの整備・改造、戦力の補強などが行われた。

バルトがユグドラシルに乗艦したのは、アヴェエ脱出から2年後のことである。当初はアヴェエやキスレブと同じように、古代遺跡を発掘してギアなどの戦力確保を目的としていたが、効率が上がらず断念。アヴェエ、キスレブの発掘隊を襲い、戦力補強を阻止して両国の軍事力の均衡を計りつつ、ユグドラシルの戦力補強を実現する、というバルトの発案により、海賊行為（発掘物の略奪）を開始する。この方針は見事に実を結び、潜砂海賊ユグドラシルは一躍、両国間に知れ渡った。

少年らしい直感から出た方針ではあったが、理に達しているあたり、バルトの天性の資質であるといえよう。

### ユグドラシル乗組員

## ローレンス メイソン子爵

Lawrence Mason

かつてアヴェエの近衛騎士団に所属、エドバルトIV世（バルトの父）に仕えた貴族。幽閉されていたバルトとマルグレーテを救出し、以後はユグドラシルでメカニック関係の総指揮をとる。普段は非常に穏やかであるが、若かりし頃はかなりの強者であったらしい。

ラリトーン……………砲撃手。  
マルセイユ……………通信手。  
ジェリコ……………乗艇手。  
ピンゴ……………操舵手見習い。  
バナナ……………航海長。航海用の地図を作成。

ミロク……………ギア部隊長。勇気溢れる此人。16歳の娘ジーンもギア隊に所属している。  
ファルク……………ギア部隊員。  
フォアラント……………ギア部隊員。  
ヴィンド……………ギア部隊員。

## ●ユグドラシル

元々エドドリッジに搭載されていた艦船であるユグドラシル。潜砂海賊の旗艦として稼働するユグドラシルは、フェティマ王朝末期、ラグナバルト1世（バルトの祖父）の時代に発掘・改造された1番艦。この時、同級の2番艦が建造されていたが、交戦艦キスレブとの和平交渉が前進したため、両艦とも封印された。その後、クーデターによる混乱の中で、両艦とも行方不明となる。1番艦は、バルト救出時にメイソンらによって奪取されていた。

## ●初陣～プリガンディア

バルト14歳の時、発掘されたギアを改造した専用艦プリガンディアが完成。バルトの初陣を飾った。初のギア戦にもまったく勝つことなく、ギア部隊長ミロクも驚き果れるほどののはやぎ振りであった。

スレイブジェネレーターの事故で左眼を負傷すると、プリガンディアのヘッドパーツにも眼帯状のアクセサリーを装着。顔部分にも巨大な鳥の羽を飾るなど、海賊らしい外観にこだわってドレスアップしていた。

## ●バルト救助劇

バルトとマルグレーテが幽閉されたことを知ったシグルドが、ソラリスから帰途、ファティマ城を脱出していたメイソンらと合流する。2人は同志を集めてファティマ城へ潜入。激しい戦闘の中、2人の救出に成功する。この時、バルトの処遇の悪さに激怒したシグルドは、単身シャーカーン教団に乗り込もうとするが、メイソンに厳しく叱咤され思いとどまった。



## ●ハンス

イルカ型の獣人。ユグドラシルのソーナー係を務める。非常に繊細な感覚を持っており、潜航中でも様々な音を聞き分けられる。様々なサウンドを収集するのが趣味。

親方……………ギア整備長。  
おやちゃん……………艦長長。  
おばちゃん……………食卓係。機関長の妻。子供達の世話をしている。  
アース……………看護婦。外科治療が大好きだが、注射は下手。

マートル……………機関長の愛犬。  
フランソワ……………アジトにいる犬。元アヴェエ軍兵士の愛犬。



Sigrd Harcourt

# シグルド・ハーコート

## History

29年前	アヴェ東方ノルンにあるウルザルブン権にて、アヴェ国王エルバルトIV世とシャリーマ・ハーコートの一子として誕生。 叔父ミミルの養子に入る。
20年前 (9歳)	従妹ヨルドガルテ誕生 (戸籍上は養妹)。
18年前 (11歳)	母シャリーマ死亡。葬儀にて実父エルバルトIV世と初対面。 王太子付近衛士官としてアヴェ宮中入り。
16年前 (13歳)	ノルン帰省、ソラリスに人種サンブルとして拉致される。
14年前 (15歳)	過酷な実験により廃人寸前に。 ラムサスの執り成しでユークラント入学。薬物離脱治療のため、一時ジェサリア家に身を置く。
12年前 (17歳)	ソラリスを脱出。 バルト、マルーを救出。
2年前 (27歳)	スレイブジェネレーター事故により右眼負傷。バルトにせがまれ、お揃いの眼帯を着用。
現在 (29歳)	ユグドラシル副艦長として、バルトを補佐。

バルトの脳心の部下であり、ユグドラシル副艦長を務める。平時は控えめで穏やかな性格だが、メイソンとともにバルトに対して厳しく叱ることのできる数少ない人物。11歳の頃アヴェ宮中に入り、王太子(バルト)付きの近衛士官となる。一時ソラリスに拉致され被験体として虐待を受けるが、ラムサスによってエレメンツに抜擢。その後、アヴェのクーデターを知りソラリスを脱出。バルトの救出に向かった。

精神な外見に似合わず、低血球体質でおそろしく甘党。また、薬物投与が長かったためか、アルコールに極端に弱い。

## ●出生——ノルン族の母

シグルドの故郷は、アヴェ辺境の異教徒コロニー「ノルン」。母シャリーマは首長ミミルの妹。アヴェとノルンは昔から友好関係にあり、国王エドバルトIV世は幼少よりノルンを夏城としていたことから、シャリーマとは旧知の隣情であった。やがてシャリーマはシグルドを身ごもる。シャリーマの家系はA T 1白血病(母乳経路で感染する血液性の癌)の発生頻度が高く、シャリーマも当時すでに発病していた。自分亡き後のエドバルトIV世を養った彼女は、その関係を一方的に放棄。エドバルトIV世は痛みのままブレイダブリクへ戻り、数年後バルトの母となるマリエルと結婚する。シャリーマは、シグルドを産んで11年の後に死亡した。

葬儀でシグルドと対面したエドバルトIV世は、彼が実子であることを察知。本来ならば14歳が規定である近衛士官見習いにシグルドを採用した。エドバルトIV世はシグルドを嫡子バルトと同等に扱うが、シャリーマの遺志を尊重し、ついに実子であることを公表することはなかった。また、シグルドには王位への執着が皆無であったため、異母弟バルトに対しても、愛情以外の感情が芽生えることはなかった。

シグルドの褐色の肌は、ノルン民族特有のものであり、銀髪と瞳は、父エドバルトIV世から受け継いだものである。

## ●ソラリス時代——被験体からエレメンツへ

アヴェ王宮に入った2年後、ノルンへの帰省中にソラリスによって拉致される。シグルドはギア・バーラーの還元エミューレーターへの反応値が高かったため、問診実験の被験体とされた。連日の過酷な実験の繰り返しと、精神コントロールのため強力な薬物の投与が繰り返されたことにより、3年後には廃人同様の状態となる。

ラムサスによりエレメンツ委員として身柄を保護され、生活環境は好転したが、依然薬物による精神コントロールの支配下であった。ある時、ユークラントデータ網から偶然アヴェ陰謀計画を察知。強い衝動に駆られてデータを収集していく中で、家族の身を案する心から精神コントロールを打破し、薬物依存状態からの自力回復を果たした。その後ソラリスから脱出し、バルト救出のためアヴェへ駆けつける。

シグルドの身体には、4ヵ所のピアス(両乳頭、臍、臍部)が空けられている。これは、被験体時代に一度重なる視走を試みたことで、見せしめとして家畜用の鑑識タグを打ち込まれた跡である。

## ●右眼の負傷

シグルドが右眼にアパッチをしているのは、バルトがジェネレーターの手事故で左眼を負傷したとき、バルトを助けるために機関室へ飛び込み、同じように右眼を負傷したためとされている。しかし、実は事故による負傷ではなく、バルトが負傷した際に右眼の角膜を提供したため、バルトの眼は、これにより視力回復の確実性が残された。

シグルドの右眼は、その事実をバルトに覚られないために、わざと白濁した色の眼帯を入れている。



## マルグレーテ・ファティマ

Margrete Fatima

### History

16年前	ニサンにてニサン大教母エルヴィラ・ファティマとフランシス・ラヴァーン侯の一女として誕生。
12年前 (4歳)	クーデターにより親族死亡。幽閉、尋問を受けた後、シグルド、メイソラに救出され、アヴェを脱出。
10年前 (6歳)	ユグドラシルに帯巻。
6年前 (12歳)	ニサンへ帰還。生存を公表し、ニサン大教母に。
現在 (16歳)	ニセ情報により、単身でブレイドブリク潜入。

ニサン法皇府とその諸教会を統轄する頂大教母。教義を広め、争いをなくすことこそ自分の務めと考えているが、その母権的色合いの強い教義が、初代教母ソフィアの脱いたものとはかなり異なっている事には気付いていない。

飾り気のない天真爛漫な少女で、単身敵陣のただ中であっても、ペースを崩さず悠々と過ごせる無邪気さと胆胸の持ち主。また、バルトのためならば、自分の命を投げ出すことに何の躊躇も見せない。

### ●幽閉時のマルー

マルーの自称「ボク」であるのは、幼少の幽閉時代に受けた心の傷によるもの。自分をかばい、苦痛を受け取るバルトの姿に強い自責を感じたマルーは、自分の持つ特性(幼児性、女性性)をすべて「男」と見なし、封印してしまっ。実年齢に対して容顔が幼いのも、無意識のうちには第二次性格を過激にしているからである。

### ●チュチュとの出会い

ニセ情報に惑わされ、身を隠して単身ブレイドブリクに潜入したおり、広場の店で射的の景品になっていたチュチュを発見。迷込に心惹かれたマルーは、益ならぬ執念でゲット。しかしシャーカークの部下に見えられた時、チュチュの重畳が飛んで、逃げ遅れたのである。

この世界の原住生物であるウーキー族の少女。食べ物を与えてくれる人、可愛がってくれる人が好き。また、非常に惚れっぽい性格で、素敵な男の子にはめっぽう弱い。

種族中一番の美少女を自負するチュチュは、隠れて狩猟生活を送ることに不満を覚え、一族の村を抜け出すことを決意。素敵な男の子とのロマンスを求めて、ヒトの住む街へ向かう。かつて一族の首がソリスの被験体として虐殺されたことを聞かされていたため、危険の少ない深夜を選んで行動。アヴェのブレイドブリク近辺まで来たとき、建国記念祭に向かう香員師を見つけ、ヌィグルミのふりをしたその荷物に紛れ込んだ。



Chuchū

## チュチュ



### ●チュチュの一族

ウーキー族の起源は原住生物であるが、高度な知能を有するようになったのはゼボウム文明期以降である。核戦争により破壊された地上の遺伝子研究施設から、生き残った実験動物が逃走し、ヒト亜種の母体となる生物が誕生する。その根元には原住生物の突然変異体も含まれており、ウーキー族はその進化形態である。当時はかなり巨大な体躯を持っていたが、ソリスのリミッター措置によって小型化され、定着した。



## ファティマ王朝 — ニサン正教

修道院襲撃より7年後、ソフィアを伴ってニサン公教会へ帰還したが、ベヌエル卿の姪であるジークリンデであった。ジークリンデは修道院時代にソフィアと親しくしており、襲撃事件以降はカレルレンとともに姿を隠したソフィアに同行していた。ニサン帰還後は、筆頭枢機卿会士の血脈として修道会と公教会を統括し、ソフィアを教母に推挙。その後は教母補佐官としてソフィアを支え続けた。

大戦中に、隣国の頭領レネ・ファティマと出会い結ばれる。〈崩壊の日〉でレネを失うが、その後生き延びた人々を集めニサンを再興。レネの忘れ形見であるイゾルデを生み、将来の教母として養育した。長じて第二教母となったイゾルデは、母とともにニサン正教の再建に尽力する。



**ロニ  
ファティマ**

アヴェスの頭領。ソラリス戦役では大規模な兵隊の鎮圧をしていた。〈崩壊の日〉ではギア・バーラーを撃ち、グラフ軍であるディアポロス軍団を撃退。その後、ソラリスに対峙し得る勢力の確立を目指し、アヴェを建国する。

## ●ソフィアを支えた補佐官ジークリンデ

ソフィアの死後、〈崩壊の日〉を迎えニサンは壊滅するが、教母補佐官であったジークリンデを中心に共同体として再興。ジークリンデはレネ・ファティマとの間に一女子ゾルデをもうけており、後にこのイゾルデが第二代教母となる。以後、教母は世襲制となった。

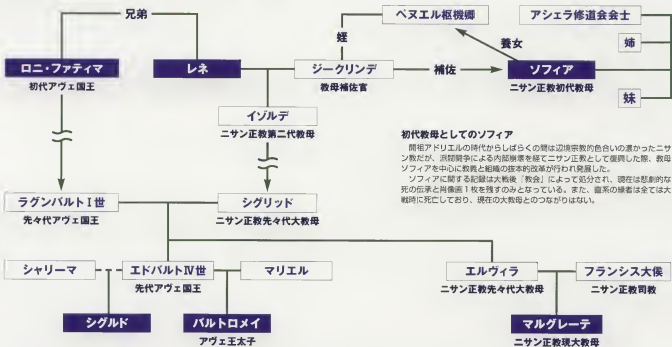
一方、ロニ・ファティマはアヴェを建国。亡き弟とその娘を王族として公認し、ニサン正教をアヴェの公教とした。以後、両国は相互扶助の形でともに興隆していく。アヴェが大國になるにつれ、ニサンは自衛としての軍事面をアヴェに依存していった。両国の友好関係は、ラグバルト1世と大教母シグリッドの結婚によって、より完全なものとなる。それは、ロニとレネの血が、数百年の時を経て再び一つとなることでもあった。



**レネ  
ファティマ**

ロニの弟。大戦中は兄とともに行商業の頭領としてニサンに奮力していた。教母補佐官のジークリンデと結ばれるが、〈崩壊の日〉で兄がばい菌後まで倒れ、死に絶えた。娘のイゾルデは、ニサン正教の第二代教母となる。

## ■ファティマ王朝・ニサン正教 系譜



### 初代教母としてのソフィア

間接アドリエルの時代からしばらくの間は辺境宗教色の濃いだったニサン教だが、混同戦争による内部摩擦を経てニサン正教として復興した際、教母ソフィアを中心に教義と組織の根本的改善が行われ発展した。

ソフィアに関する記録は大戦後「教会」によって処分され、現在は悲劇的な死の伝説と肖像画1枚を残すのみとなっている。また、遺書の傍書は全ては大戦時に死亡しており、現在の大教母とのつながりはない。

### ファティマの碧玉

アヴェは建国へ向けて生存者を召集するため各地を回っていたロニは、各地に散る「碧玉遺書」を発見。調査によって崩壊(ターンの)による閉鎖を行うセキュリティ・システムの存在を知り、自らの組織「ターン」を組織。ギア・バーラーを招聘し、封印した。その後、アヴェを建国し、ニサン正教を再興させた。この「碧玉遺書」を大聖堂の最深部に埋め、王家の歴史としてニサン正教に整理させた。

ソラリスによるリミッター排除で人々の記憶がおぼろげになると、王家に関する記録も再び、崩壊ロニの名と謎国の伝説のみが残り残りが残っていく。ファティマ王家では「碧玉遺書」の封印を解く鍵である崩壊(ターンの)を、王家の歴史に受け継がれるトパーズブルーの魂から「ファティマ

の碧玉」と呼び、代々の子孫にその存在と使用方法が伝えられていた。しかし、封印されたギア・バーラーに関する記録は失われており、遺書に隠された「秘密」の正体は、王家にも知る者がいなかった。

グブラー(シャーカーン)による没落時、王家一族は「碧玉」と「秘密」に関する情報を授けた。グブラーは自利利得を自覚し、その前に国王エドバルトIV世と大教母エルヴィラは自害。司教フランシスは遺書の機密により死亡。王妃マルグリットは一族によるショックから死亡した。ノルトとマルーには王家に代々伝わる後継者権により、13歳に達するまで記憶できないよう、記憶を消去ロックがかけられていたため、自利利得と秘密。ロックが解かれるまで記憶することとなった。



## アヴェ・ニサン関連



### シャーカーン

Sharkan

宰相として先代国王エドバルトⅣ世に仕えていたが、クーデターを起こして政権を奪い、王家一族を抹殺した。

元は「教会」イグニス教区の司教であったが、私欲からその地位を利用してアヴェの国政に食い込み、宰相となった。その後ろ盾となったのがゲブラーであり、元々ゲブラーや「教会」に対して非協力的であったエドバルトⅣ世には疎まれていた。ゲブラーはエドバルトⅣ世の排除を策し、「教会」によってクーデターという形で実行される。

権力欲に取りつかれたシャーカーンは、ゲブラーの協力を仰いで軍勢力を大幅に増強。長く小乗状態にあったキスレブとの紛争を再燃させる。また、ゲブラーにも極秘に「ファティマの秘室」入手を目論み、すでに時限ロックの解けたニサン大教母マルグレーテを誘き寄せ、再度閉鎖した。

### 【その他】

#### ・アヴェ（王家）

ラグナルト……………先代アヴェ国王、バルトらの祖父。  
エドバルトⅣ世……………先代アヴェ国王、バルト、シグルドの父。  
マリエラ……………先代アヴェ王妃、バルトの母。

#### ・アヴェ（大教会）

ゴンザレス……………アヴェ大教会第一回秘の相手。再婚済。  
スカッド……………アヴェ大教会第二回秘の相手。薬品調合が得意。

#### ・アヴェ（その他）

防具屋の息子……………隙れんぼをしている。昔、井戸で迷子になった。  
少年遊撃隊……………歌を歌いながら裸りましている子供たち。  
水道管理組合長……………井戸を管理しているお爺さん。罎を持っている。  
おばあさん……………60年程、寛じ井戸で洗濯をしているお婆さん。  
じいさん……………城内で水門の管理をしているお爺さん。

#### ・ニサン

シグルド……………先代大教母。アヴェ王妃でもある。バルトらの祖母。  
エルブラ……………先代大教母。マルの母。  
フランドス大嬢……………先代司教。マルの父。  
アグネス……………シスターを続柄とする女性。マルの教育係。

#### ・ノルン

シャリーマ……………シグルドの母。  
ミミル……………シャリーマの兄。シグルドを引き取って育てた。シグルドを「グルド」と呼ぶ。  
グズルーン……………ミミルの妻。シグルドを「シグル」と呼ぶ。  
ヨルドガルデ……………ミミルの娘。シグルドの義妹（9歳年少）。シグルドを「グルル兄」と呼ぶ。

※因みにシグルドはノルン側からは「若旦那」と呼ばれている。



### ビッグジョー

Big Joe

本名は「ジョーカ石」。ゼボイム文明時代の国民的英雄。受賞作家として、格闘技の王者として、はたまたカーレーサーとして、その類稀な才能は様々な分野で華々しい活躍を見せる。特に音楽では超売れっ子アイドルロックバンド「ラビーネ」と双璧をなす程の人気を誇り、数々の名曲を遺している。また資産家でもあり、各界への影響力は相当なものであったが、その私財は慈善事業に使われることはなく、もっぱら邸宅の改造（邸内遊園地、邸内ファーストフードショップ）や、珍しいペット、映画プロップ、車払い下げの潜水艇購入などに費やされた。後年（といっても30代を前にしてだが）その興味は、自らの延命、肉體保存に向けられ、多数のクローン研究機関や、冷凍睡眠業者への援助が行われた。

ある日、コールドスリープ施設の視察に訪れたジョーは、ひょんな事からコールドスリープリアクター内に入り、係員のミスによってそのまま急速冷凍されてしまう。解凍技術の確立以前の出来事だったこともあり、ジョーの身体は来るべき日まで永久凍結される事となってしまった。英雄を失った国民の悲しみは大きく、戦時中にも拘わらず、その葬儀(?)は盛大に行われたという。その後、ゼボイム文明は滅亡し、ジョーは解凍されることもないまま永遠の眠りにつく。尚、彼が冷凍睡眠装置を施された経緯は、一般には受賞会場で後頭部を痛打した事によって昏睡状態となってしまう為であると伝えられている。

4000年後、「教会」によって発掘が進められるゼボイム遺物の中に、ジョーの眠るリアクターがあった。だが、不幸にもそれは粗大ゴミとして海へ投棄されてしまう。リアクターは波濤を濺い、やがて多島海エリアにある孤児院島の海岸に漂着した。そこに住むデビー少年（当時8歳）達によって発見されるのだが、格好の遊び道具を得たものと勘違いしたデビー少年達は、誤ってリアクターの封印を解除してしまう。

冷凍状態のまま砂浜に放り出されるジョー。来るべき日を待ち焦がれるジョーの眠りが、まさしく永遠のものとなろうとしたその時、奇跡は起きた。驚くべきまで、砂熱の自然解凍によって、ジョーは4000年振りに冷凍睡眠状態から目醒めたのである。突如復活した太古の冷凍人間に驚き、散り散りに逃げ去るデビー少年達。だがジョーは何を思ったのか、そんなデビー少年達を後目には見せきり海へとダイブ。そのまま、遙かイグニス大陸まで漂流してしまう。

その後、方々を転々としたジョーは、現在、再び芸能活動を始める為の資金種として、ゼボイム遺跡内でショップを営んでいる。ある意味これ以上ない程の僻地での営業。加えて扱う商品の法外な価格設定。にも拘わらず、これがかなりの収益をあげているらしい。

ビッグ・ジョー、現在36歳（+4000年）。寿命30歳といわれたゼボイム文明人の中において、この異常とも思える長寿ぶりは何を意味するのか。科学的研究は断絶に終わった…のかもわからない？



Richardo Banderas

## リカルド・バンデラス

### History

30年前	キスレブにて父ジークムント（キスレブ総統）、母アンナの一人として誕生。
20年前（10歳）	母アンナ死亡。
16年前（14歳）	少年犯罪集団を結成。帝都ノアトッを中心として反政府活動を開始。
12年前（18歳）	総統暗殺に失敗。D区画に収監される。
8年前（22歳）	バトリングキングに。
現在（30歳）	キングとしてD区画を仕切る。

キスレブ首都ノアトッのD区画（犯罪者収監区画）に拘置されている巫人。囚人による大衆娯楽「バトリング」の現役チャンピオンで、無敵の呼び声が高い。義に厚く統率力に優れ、D区画の囚人からは「キング」と呼ばれ信賞されている。

リコは幼少の頃、母を亡くし天涯孤独の身となった。さらに、巫人であるが故に周囲から迫害を受けたことで性格が荒んでいき、遂には総統ジークムントの暗殺未遂に到る。

### ●バトリングキングとして

「バトリング」とは、B（バトリング）管理委員会によって執り行われる、賭博を対象とした大衆娯楽競技。おもにギア対ギアの格闘戦を行う。バトリングに優勝し「キング」の称号を得ると、暖かいベッド、豪華な食事、美女などがあてがわれ、囚人でありながら並の貴族より豊かな暮らしを送ることができる。また、総統の競戦する御前試合で優勝した者には特赦が降り、D区画から解放される。リコは3年連続キングとなるも、自らの意志でD区画に留まっている。

### ●巫人としての出生と母アンナの死

リコの父親は、総統ジークムントである。母アンナはその后であった。后の主治医は「教会」からの派遣医師であったが、その実体はカレルレン麾下の、遺伝子研究部門の者であった。リコの生まれた時期は、ソラリスにおいて第四世代M計画の残滓である異種融合計画と、第五世代M計画への過渡期に当たる。主治医はその立場を利用してアンナに様々な薬品投与や実験を行い、その結果としてリコが生まれた。

当時、政府転覆を密かに狙う「教会」運動力によって、巫人排斥政策が広められていた。ジークムントはリコ出生時に対アグエ戦線の視察に出ており、その間にアンナとリコは、「教会」派の激進たちにより総統府を逃げた。ジークムントには母子とも死亡と伝えられ、我が子が巫人であることを知ることはなかった。

母子は首都から離れた街に移り住んだが、巫人排斥政策は全土に及んでおり、これから逃れることはできなかった。リコが長ずるにつれて、迫害はより露骨なものとなる。出生前の過度の興奮により衰弱していたアンナは、心労に耐え切れずやがて病床につき、そのまま死亡する。リコは母と自分を捨てた父と、確たる理由もなく巫人を迫害するキスレブという国を、避しく憎悪するようになっていった。



ハマー

Hamer

キスレブ首都D区画に収容されている巫人。酒場「ラティナズバー」を拠点に情報収集、様々な物資の調達などを行って生計を立てている。小心者で調子者だが、情報収集能力やメカニックの腕はかなり高い。顧客の大半はバトラー、アマゾネスであり、現キングのリコに早速取り入って、ちょこまかと世話をしている。舌先三寸だけで世の中を渡ってきたハマーだが、それだけに《力》に対する憧憧は人一倍高い。リコの洗札に耐え、B管理委員会から指名されたファエイを「アニキ」と呼んで慕い、行動をともにする。

## ●『教会』との関係

以前のキスレブは「教会」をバックに持つ「委員会」が、複数の支配圏を統治し、中央の生活のために地方の衛星都市や植民地の人間を搾取するのが慣例化していた。総統となったジークムントは「委員会」の政策に反発、軍を動員して強制的に「委員会」を放逐し、全政権を掌握した。

ジークムントはさらに「委員会」の放逐を進めるが、完全に放逐してしまうことはできなかった。これは、「委員会」がバトリングの運営を掌握・管理していたため。キスレブにとってバトリングがもたらす経済波及効果や民意操作は重要なものであり、ジークムントもこれを重視し「B管理委員会」として小規模の残留を許した。

「教会」はキスレブから自勢力が削減することを怖れ、権威のうちに政治中枢に「教会」系の人物を送り込む。そして非協力的なジークムントの排除を画策している。



現キスレブ総統。その前身はキスレブ軍の一兵卒であり、稀有な戦闘能力と状況判断、指揮能力を発揮し、驚異的な早さで昇進を重ねる。そして、30代の若さでついに総統（軍の最高位）まで昇り詰めた。軍を掌握したジークムントは大規模体制改革を敢行する。政権を軍に移行し、これまでキスレブを統治していた「委員会」を放逐して総統ジークムントが全権を握った。

ジークムントの出身地は、後にソラリスに反旗を翻して粛正されたエルルである。彼が非常に短期間でキスレブ総統の地位についたのは、種族として身体能力、エーテル能力に優れていたエルル人としての特質性が、如何なく発揮された結果ともいえるだろう。「力こそすべて」というのがジークムントの考えであるが、これも力の作用に敏感なエルル人の特徴である。武骨ではあるが真剣に世界の行く末を案じており、シャーカーンによって侵襲されようとしているニサンを、積極的に防衛しようとしている。

## キスレブ住人

- ・バトラー、アマゾネス
- ハインリヒ …………… リコの手下、ヴェルトールに爆弾を仕掛けた。
- レオナルド …………… リコの手下、ヴェルトールに爆弾を仕掛けた。
- バルガス …………… リコの手下。
- スズゲン …………… リコの手下。
- ラティナ …………… 酒場「ラティナスバー」の美人ママ。

- ・B管理委員会
- ルア・クーン …………… フェイをバトリングに誘った女性。

- ・その他
- ティアナ …………… D区画専科医師。
- 受付嬢 …………… バトリングの増初級課をする女性。
- ルール嬢 …………… バトリングのルール解説をする女性。
- キルドインフォーマー …………… 東方キルドのシステムを説明する女性。
- キルドオペレータ …………… 東方キルドで運輸列車を操縦してくれる女性。
- 監視のじじ …………… D区画を走る輸送列車の路線管理をしている老人。
- 道具屋のおやじ …………… A区画で道具屋を営む。
- 武器屋のお姉さん …………… A区画で武器屋を営む。
- じじい …………… 地下水路に暮らす、緑色の巫人。
- ジョセフィース …………… 酒場「ワイルドキャット」の猫。

# ビリー・リー・ブラック

Billy Lee Black



## History

16年前	ソラリスにて父ジェサイア・ブランシュ、母ラケルの長男として誕生。
13年前 (3歳)	シグルドが叛軍のため浮在。僅く、
9年前 (7歳)	両親とともにソラリス脱出。多島海エリアに。
7年前 (9歳)	妹プリメーラ誕生。
6年前 (10歳)	父ジェシー失踪。
4年前 (12歳)	死傷の襲撃により母ラケル死亡。ストーン司教の勧めで「教会」の修道院に。
2年前 (14歳)	父ジェシー帰還。
1年前 (15歳)	正式な(エトーン)に就任。孤児院を開く。
現在 (16歳)	エトーンの職務をこなす傍ら、孤児院を運営。

## ●母ラケル

母ラケルも、かつてはソラリスユーゲントの士官候補生であり、10代の頃にビリーを生んでいる。ユーゲントではジェサイアの管理下にあったヒュウガやシグルドとも知り合っている。脱ドライブ治療を専攻しており、任官後はキア四脚失敗やドライブ依存症の治療にあたる部署に配属される予定であった。シグルドが一時ブランシュ家に身を寄せていたとき、ラケルは彼の薬物依存症の治療を試みている。芸術的感性が豊かで、ボディペインティングなどを趣味にしていた。

ビリーのミドルネーム「リー」は、出産時に彼女が女の子用と考えていた「アシュレイ」の愛称。生まれたのは男の子であったが、ビリーが少女的な風貌であったことから、彼を女子名の「リー」で呼んでいた。

ジェサイア失踪後、一家を襲った死傷はストーン司教の差し金であった。ラケルはビリーとプリムを柱時計の陰に隠し、銃をとって死傷に対するが、抗しえず殺害される。ビリーはこの時の「隠れて見ていることしか出来なかった」という思いにも苦しみぬられており、プリムは母の死を目撃したショックにより失憶症となった。

「教会」の網番審問官(エトーン)として(死害)を減らす少年神父。父譲りの射撃の腕前は一流で、常に2挺のリボルバー拳銃を携えている。元はソラリスの出身であり、父ジェサイアは次期ゲブラー総司令官の有力候補であった。地上に降りると父が失踪し、母も死傷の襲撃より死亡。恩師ストーン司教の勧めで幼い妹プリメーラを「教会」の施設に預け、修道院でエトーンの修行を積む。当時の生活は苦しく、妹を養うために自らを売ろうとまでした(因みに3000Gは30万円相当)。

少女と見紛うばかりの容貌であるが、本人はこれにコンプレックスを感じており、常に髪を短くしている。

## ●エトーン就任——孤児院

3年間の修行を終え、正式なエトーンに就任すると、自宅へ戻り孤児院を開き、仕事で訪れた各地から孤児を連れ帰って養育している。

この孤児院はビリーの個人事業であり、「教会」は直接関与していないため、運営はすべてビリーの収入で賄われている。正式なエトーンとはいっても特に収入が多いわけではなく、人を雇うこともままならない。ジェシーが戻ってきたとき、風貌がまったく変わっていたため、ビリーはその男を父とは信じられなかったが、プリムがよく懐いたことと、決して家ではない生活に疲れていたこともあり、父と名乗る得体的な若い男を、泣き迎え入れた。



プリメーラ Primela

ビリーの妹(7歳)。母の死をきっかけとして言葉失う。だが表情は明るく、「良い人」には進んで懐く。自分のために必死になって面倒を見てくれる兄を一番大切に思っているが、やはり幼いだけに、最初に取り戻した言葉は「いい」だった。頑なにストーン司教を拒絶したり、姿の変わったジェシーに懐いたり、幼少故の敏感な心を持っている。

ビリーは妹が言葉失った原因が、事件の夜、柱時計の陰に隠れながら、死傷に驚かれないとしてプリムに「泣かないで」と言い続けた自分にあるのではないかと氣に病んでいる。



## ジェシー B・ブラック(ジェサイア・ブランシュ)

Jesse B. Black

ビリーの父を自称する、両頬にひどい火傷痕を持つ男。身体中に隠しホルスター（計10挺以上?）があり、その射撃の腕前は神業的。1年前にビリーの元へ戻ってきたからは、詐欺的な調子の良さで、いつもビリーをトラブルに巻き込んでいる。

ビリーの父は、本名をジェサイア・ブランシュという。出身はソラリスで、ごく普通の夫婦の元に生まれた。ユージェントに入学し非常に好成績を修め、ゲブラーの次期総司令官と噂された。しかし本人は反骨精神に満ち、立場が中幹部へ近づくにつれ、ソラリスに対する様々な疑念を持ち始める。ユージェント在籍中、同期生ラケルとの間にビリーが生まれ、結婚。その後独自の調査でM計画の真相に迫ったため中幹部に睨まれ、家族をつれてソラリスを離脱した。

### History

34年前	ソラリスにて父エイブラム・ブランシュ、母マライアの一子として誕生。
21年前 (13歳)	ユージェント入学。
16年前 (18歳)	同期生ラケル・ベネトナーシュと入籍。直後にビリー誕生。
9年前 (25歳)	ゲブラー総司令官兼前任にソラリスを離脱。多摩海エリアの孤島に辺境保安官として落ち着く。
7年前 (27歳)	ガスバールと出会う。 第3次シェバト侵襲作戦で、ガスバール率いる地上ゲリラ部隊に参加。ゲブラー駐屯基地からパントライン奪取。
6年前 (28歳)	家族の元から失踪。
5年前 (29歳)	シェバト工作員ジョシュア・ブラックと出会う。彼の死後、整形。
2年前 (32歳)	ビリーの孤児院に帰還。
現在 (34歳)	シェバト接触を求めて情報収集。

### ●ソラリス時代

ユージェントと同じく中幹部の政敵に反発するラムサスと出会い、エレメンツを発定。ヒュウガ、シグルドを監査指導する立場となり、これまで暮らしていた疑念は、彼等被差別民とのソラリス離反という形をとる。離反という手段を選択したのは、妻ラケルの「被差別世界を実際に体感すべき」という言葉の影響による。その後M計画の真相を知り、ソラリスを離脱。これまでに入手した情報を元に、地上で独自の調査活動を開始する。その内の1つが、ソラリスを脱したマリアとゼプツェンの捜索だった。

### ●失踪の真意

ビリーたちにとっては突然の出来事だったジェサイアの失踪は、妻ラケルとの秘密な打ち合わせの上で行われたものであった。第3次シェバト侵襲作戦で、ガスバール率いる地上のゲリラ部隊に参戦。地上のゲブラー基地からパントラインを実取しゲブラーを撃退するが、シェバトとの接触はならなかった。翌年、ソラリスの遠征が家族の身に及ぶことを要慮し、失踪を計画。子供たちが尋問を受けることのないよう、突然の失踪という形で姿を消した。以降、シェバトとの接触を求めて各地を放浪する。



整形前のジェサイア

### ●整形へ帰還

地上へ降りていたシェバトの工作員、ジョシュア・ブラックと出会い、行動をともにする。ジョシュアはジェサイアの真意を知り、シェバトへ帰ろうとするが、ソラリスの過干渉によって死亡する。その際、ジョシュアは自分の墨痕や指紋等を使って整形するよう示唆。ジェサイアは厚意を受けて大膽な整形手術を受けた。

3年後、ビリーの元へ帰還。風貌は元より、性格までワイルドに変わった父にビリーは不慣れを覚えるが、プリムは最初から父と知り、懐いていた。

### ●教会・孤児院

本名はスタイン。「教会」の司教で、表向きは優しい神父。ユージェントでジェシーと同期であり、ラケルに想いを寄せていたが、ジェシーと結婚したことで逆恨みし、死産を使ってラケルを殺害した。



Storn

## ストーン司教

- ・教会  
ペレリーヌ……………エトーンだが、実体はソラリスの暗殺部隊の1人。
- 教皇……………「教会」を統べる位置にある人物。シャーカーンも教皇だった。
- ・孤児院  
デビー……………空飛ぶ円盤が好き少年。
- ブービー……………闇の外を走り回っている少年。



## マリア・バルタザール

Maria Baltasar

### History

13年前	テランエリアにて父ニコラ・バルタザール、母クラウディアの一女として誕生。 半年後、父ニコラがソラリスに拉致。
12年前（1歳）	母クラウディアとともにソラリスに拉致。
9年前（4歳）	母クラウディア死亡。 ゼプツェンに乗せられソラリス脱出。 曾祖父バルタザールが保護。
3年前（10歳）	バルタザールとともにシェバトへ。
現在（13歳）	ゼプツェンを乗り、シェバト防衛の任に就く。

シェバト三賢者の1人、アイザック・バルタザールの曾孫にあたり、ギア工学の天才ニコラ博士の娘。ニコラの残した最新鋭ギア「ゼプツェン」を駆って、シェバト防衛の任に就いている。

カレルレンはマリアの父ニコラの技術をM計画に利用するため、マリア誕生の半年後に彼を拉致。その後、ニコラの強硬な拒絶を緩和するために、妻クラウディアと娘マリアを人質として拉致した。

3年後、母クラウディアが死亡。死因は不明、実験中の事故として処理された。その4年後、ついにゼプツェンが完成。ニコラは隙を見てマリアをゼプツェンに乗せ、曾祖父バルタザールの手を借りてソラリスから脱出させる。地上に降りたマリアは、バルタザールとともに2年間を過ごす。バルタザールはこの間にマリアの心の傷を癒し、ゼプツェンの操作方法を教え込んだ。その後バルタザールによってシェバトへ。マリアの境遇を憐れみとし、ゼプツェンの性能に驚嘆した女王ゼファアは、マリアを自身の話し相手とし、シェバト防衛の切り札として選留させた。

### ●ソラリス脱出

ニコラ博士はM計画の一環である人機融合ギア開発計画の初期段階として、ヒトの脳をギアの神経回路に直結させる研究を強要されるが、当初は確なこれを拒絶していた。業を煮やしたソラリスは、人質として博士の妻子を拉致。博士は止むを得ず研究を開始する。

博士の妻クラウディアは、自分達が、今後博士が非道の研究を繰り返さざるを得ない状態にあることを憂鬱する。博士の研究がほぼ最終段階にあることを知ったクラウディアは、その試作機を奪ってマリアを脱出させることができなかと、博士に持ちかける。だが、マリアの為に試作機を起動させるには、神経回路に結合される脳が、操縦者としてのマリアの脳波と同調出来るものでなくてはならなかった。クラウディアは自分の脳を使うことを強く望み、博士は固執しながらもこれを決意。クラウディアを密かに試作機ゼプツェンに結合させ、わざと事故を起こし、それによる死亡を装った。

その後、ゼプツェンは完成し、博士は基幹プログラムにM計画の実態を巧妙に隠し、マリアを連れて脱出を謀る。密かに祖父バルタザールに連絡をとり、脱出後のマリアの守護を依頼。マリアはゼプツェンと共に地上へと降り、バルタザールの下に身を寄せる事となる。

クラウディアは、母としてマリアを守りたいがために、ゼプツェンとの結合を望んだ。マリアは、母は事故死したと思われている。しかし、時にゼプツェンの中に、父ニコラとは別の、母の意思を感じ取ることがあるのかもしれない。



ニコラ・バルタザール Nicora Baltasar

マリアの父。脳神経機械学、ギア工学の権威。ソラリスに拉致され、ヒトの脳をギアに直結させる実験を強要される。家族を人質にとられ、やむなく試作機ゼプツェン、その後結構機アハツェンを製作。マリア脱出後に、アハツェンの神経回路に結合された。



アイザック・バルタザール Balhasar

500年前から生き続けるシェバト三賢者の1人。ギア工学の天才であり、ソラリス戦役では地上軍のギア製造・整備を行っていた。現在はアヴェ近郊の地下洞窟で、化石などを発掘しながら隠遁生活を送っている。

自立行動する大型ギア「カラムティ」を製作。

シェバトの女王。500年前に起こったソラリス戦役の生き残りであり、延命措置によって現代まで生き続ける少女（実年齢は522歳）。一族の者は500年前の大戦によって滅び、以後、結婚も出産もしていないため、縁者子孫はいない。

世界の実情を知る数少ない人物の1人で、現在はワイズマンに命じてフェイの動向を探らせている。



Queen Zepher

## ゼファー女王

### ●500年前のゼファー

当時シェバトには皇帝が存在したが、実権は長老会議が握っていた。ゼファーは第三皇女として生まれる。大戦中、ニサン教団に難民が流入し、影響力を増していったことで、長老会議は聖女ゼファー（当時13歳）を大使としてニサンへ向かわせた。ゼファーはニサンに逗留し、教母ソフィアとともに地上勢力の象徴的な人物として扱われた。

大戦中期、メルカパーを捕虜にしたソラリスはシェバトを急襲。皇族は全員が死亡した。その後、ガゼル法院と長老会議の共謀により、ニサンの主力部隊が壊され壊滅。これに同行していたゼファーは、生き延びたラカンやロニらとともに急遽開国。長老議を更迭し、ロニや三賢者の擁立を助け、女王として即位した。



Gaspari

## ガスパール

三賢者の1人で、武術の達人。500年前の大戦では、前線まで兵を率いて戦った。560歳の時に男児（ユイの父）をもうけている。現在は地上に降参しており、ソラリスによる第3次シェバト侵襲作戦時には、地上でゲリラ部隊を指揮。敵の総司令官であったヒュウガと絆を交えた。その後、ヒュウガとユイが結婚したことで、ヒュウガに武術を指南する。



Melkior

## トーラ・メルキオール

三賢者の1人で、ナノテクノロジーを復活させた科学者。セボイム遺跡からキムの残した論文の一部を発見し、独自の研究を重ねてその技術を活かす。ニサン艦長であったカレルレンに学問を教える中で、このナノテクノロジーを信じた。現在は地上で隠遁生活を送りながら、ヒトの身体に隠された秘密を追及している。

### ●カレルレンによる延命措置

カレルレンがシェバト長老会議に対して延命措置を行ったとき、ゼファーは自ら望んで措置を受けた。大戦時、ゼファーは地上に逗留しており、長老会議がソラリスと密議していることを知らなかった。しかし、シェバト王家の1人として長老会議の謀略を止められなかったことに責任を感じ、その罪を償うため、カレルレンによる“制裁”を甘んじて受けたものである。

### ●シェバト三賢者の役割とその後

ソラリス戦役以前からシェバト王に客として迎えられていた3人だが、その出自は3人も不明。バルタザールの出身地は、テランエリアの何処かであると思われる。元々3人も超然としており、政治には関与しなかったが、ソラリスの動向には常に目を向けていた。大戦時の長老会議の裏切りによりシェバトに失望、シェバトが地上を離れるのを契機に3人も隠遁生活に入った。

### シェバト関連



## ジョシュア・アッシュク

シェバト工作員。地上での活動中、シェバトとの接触を求めるジェサイアと出会い、意気投合。しばらく行動をともにするが、ソラリスの追撃に巻き込まれ死亡。その際、ジェサイアに自分の容姿や指紋を使って身分を偽るよう勧めた。





Emerada

# エメラダ

4000年前に栄えた文明の遺産。首都ゼボイムの医師であったキムの手で構築された、ナノテクノロジーによって生み出された人工生命体。身体全体がナノマシンで構成されており、記憶や思考も、実際の脳細胞と同様の機能を持った部位によって処理されている。覚醒した段階では知能レベルは3〜4歳程度であり、自分の中にある記憶と感情に対して、非常に素直な反応をする。キム（フェイ）がその愛情をエリヤに向けていることを感じ取り、無意識のうちにエリヤを疎んじている。また、他の女の子たちと身体構造が違うことに、軽いコンプレックスを感じている。

エメラダは自由に身体を変化させることができる。常に少女の姿でいるのは、キムとエリヤが後世に託した希望…自分の存在意義（予想され得る子供像）というものを、エメラダ自身が大切にしているからである。

## ●生命のサンプル

当時、ヒトの平均寿命は30歳前後と非常に短く、遺伝子異常が多発していた。キムは自分と恋人エリヤの遺伝子構成パターンを分析し、原細胞レベルでの作り直しが必要と判断。ナノマシンによって、再構成パターンの試験体を形成した。外形が形成された段階で、エメラド色の髪から「エメラダ」と名付ける。その後、脳細胞や神経組織が構成され運動し始めるのと、エメラダの中に視覚的な記憶が残されていく。

政府組織を探り、文明のリセットを画策していたミアンは、キムの発表した論文により、ナノテクノロジーによるヒトの変革の可能性に注目する。身分を偽ってキムに接近するが、正体に気づいたキムはエメラダを反政府組織の研究施設に移送。ミアンの命を受けた軍部の襲撃を受けた際、エメラダを構成するナノマシンの運動を一時的にストップさせ、解体。再構成プログラムとともに凍結した。



## ●ナノマシン群体

ナノテクノロジーを応用することで、デウスを従属させることが可能であるため、カレルレンは自己の学んだナノテクノロジーをさらに発展させることを望んでいた。師ミケオールより譲り受けたキムの論文とこれまでの調査によって、ゼボイム遺跡に当時キムの手にあった形成されたナノマシン群体が眠っていると確信し、これの入手に力を入れる。

エメラダを入手する以前、カレルレンも独自にナノマシンを製造したが、それはエメラダを構成するナノマシンの数十倍の大きさで粗悪であり、性能も遠く及ばなかった。

## ●ソラリスでの覚醒

ストーンによってソラリスへ持ち去られたエメラダは、カレルレンによって覚醒させられた。カレルレンはエメラダを構成しているナノマシンを分析することで、自己のナノテクノロジーの発展を目指す。また、ナノマシン群体の能力を実施機分するため、精神操作を施した個体としての戦闘能力やエネルギー応酬、キアに搭載した際の適応能力など、様々な実験分析を行った。この時、エメラダは戦闘時における武器としての身体変化、攻撃的エネルギー能力の使用手法などを継承せられ、訓練せられ、精神操作から解放された後も、無意識的にこれらの能力を使用している。

## ●エメラダの記憶

脳細胞や神経組織が形成されたことで、エメラダはリアクター内で目にした光景、聴き取った言葉などを記憶し始める。しかし、キムによって施設ごと凍結されると、その後4000年に渡る長い眠りの中で、記憶された情報は徐々に断片化し、曖昧なものになっていった。覚醒後はその記憶を「夢」として覚えており、4000年の空白を認識出来ないまま、キムにそっくりなフェイをキムとして知覚する。当時キムの恋人であったエリヤとも接触しているが、現在のエリヤと出会うまでそれを思い出せなかったのは、単純にキムに比べて記憶された情報が少なかったためである。

## ● 身体の急激な成長

エメラダは、フェイとともに自分を作り出された場所を訪れたことで、すべての記憶を取り戻す。キムとともに、自分の誕生に希望を託したエレハイムの存在と死。そして最後に見たキムの姿が、エメラダの意識を変化させる。

エメラダはキムとエリィとの接触の中から、彼等が自分に望む姿として「子供」のイメージを捉えていた。現代に覚醒した後も、フェイをキムと知覚している間は、無意識の内にその幼劣性に則した行動、親に依存する子供としての行動をとっていた。しかし、キムとエリィがすでに死亡していることを認識したことで、エメラダの意識は自立する。元々身体的な成長過程がプログラムされており、意識の中から幼劣性が失われたことで、プログラムに従って無意識の内に急激な身体変化が引き起こされた。

エメラダの身体的な成長は、キムへの精神的依存から離れ、個人としての意識を確立させたことの表われであった。そしてそれは、かつて新たなヒトの未来を生み出すことを託されたエメラダの、女性としての目覚めでもあるといえるのではないだろうか。



## タムズ関連



**艦長**

祖父の代からタムズ艦長を務めるが、若年の頃は、一時海賊をしていた。片足の傷はその頃の名残。



**ハンス**

イルカ状の亜人。海賊時代から艦長に付き従う。タムズ副長として、艦長の代わりにすべてを取り仕切っている。

### 〔その他〕

医者 ..... タムズの専属医師。人当たりは悪い。

アネゴ ..... タムズで流行っているカードゲームの業者。

アンナ ..... 乗組員の妻。夫の死後、ハンスと再婚。

カンナ ..... アンナの娘。

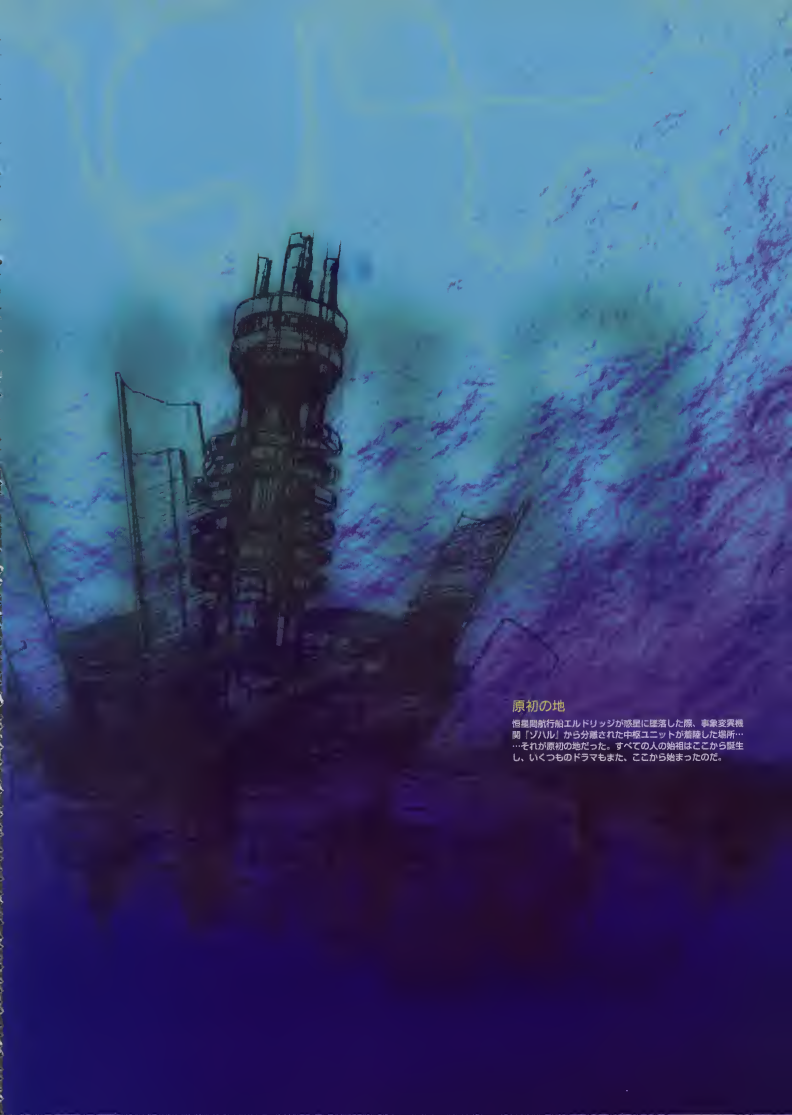
ランス ..... ハンスと再婚後の息子。

### ・ サンドマンス島

サンドマンス ..... サンドマンス島を拠点に、おもにアグェの公演で演劇を働く集団。

『ゼノギアス』のストーリーを構成する  
数々のドラマを考察

運命に直面した者達は、時に受け入れ、時に翻弄されて行く。出会い、別れ、愛情、憎しみ……。キャラクター達が織り成すひとつひとつのドラマがストーリーに息を吹き込み、人々の感動を呼ぶ。ラハン村から最終決戦まで、数々のドラマを時間軸に沿って紹介し、考察していく。

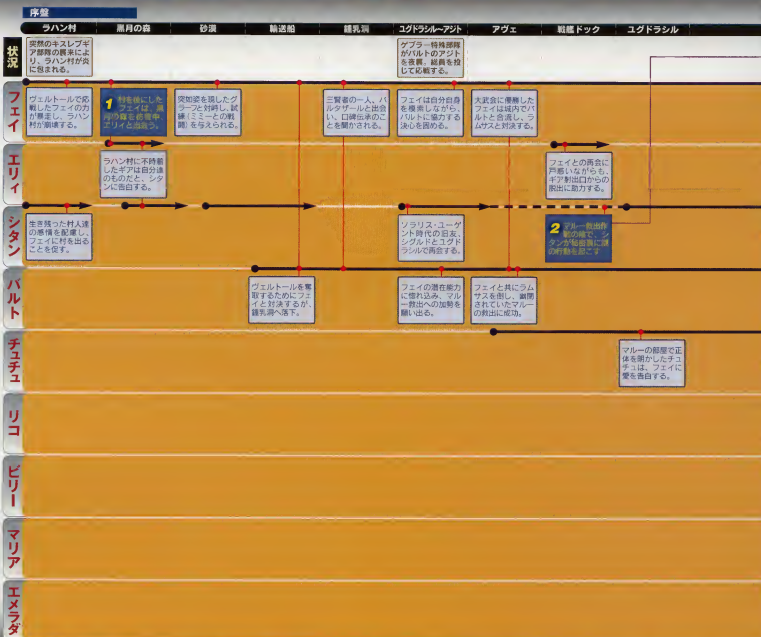


### 原初の地

恒風四航行船エドリックが惑星に墜落した際、事象変異機関「ソノリス」から分離された中核ユニットが着陸した場所……それが原初の地だった。すべての人の始原はここから誕生し、いくつものドラマもまた、ここから始まったのだ。

# 運命の Diagram

このダイアグラムは、フェイをはじめとするキャラクター達が運命する出来事やシーンを、時間軸に沿って渡ったものである。特に印象深い事例は、ピックアップしてポイント解説のコーナーで紹介している。運命を斬り抜く、奔馳していく普遍の足跡をもとに、権限に踏み合う人と人との関係、特異をも看破した数々の伏線などを読み取ってほしい。



## 運命 国家・組織・勢力 血縁



### ゼノギアスが語る“血”の尊厳

ゼノギアスのストーリーは実に壮大なスケールで描かれている。しかも、それに輪を掛けるように様々な伏線が至る所に張り巡らされているため、どうしても難解な印象を抱きがちである。しかし、ストーリーを彩る人々の行動ひとつひとつに目を向けると、その根底には“血”の大切さが脈々と流れていることが見えてくるだろう。親子の血、兄弟の血、従兄弟の血……。運命という、とてつもなく大きなテーブルの上で回る国家や組織。その中で圧力を受け、翻弄されつつも血縁で強固につながれた者達は、逞しく時代を生き抜いている。ここでは“血縁が発揮する真の力”をテーマに、いくつかのケースを考察する。

### 1 約束された運命の出会い

黒月の森を彷徨するフェイは、エリイに絆口を向けられる。これが二人の最初の出会い。だが、転生を繰り返す二人には約束された出会いがあった。エリイがモンスターに襲われた時、フェイが無意識に「エリイ」と叫ぶことから、過去の記憶の中で出会っていたことが浮き彫りにされている。

### 2 シタン、謎の行動

マール救出後、シタンがラムサスと密談を行った。後にラムサスが口にする「古い友人との約束＝手加減」がその内容。シタンの真の部分が見え隠れされるシーンだ。ソラリス時代の古い友人がシグルドでないことは、回想シーンでシグルドを「裏切り者」と呼んでいることから察することができる。

### 3 鈴の音は父が遺した道標…

地下水道のモンスター・レッドラムは、鈴の音が父となり倒される。後に孤児院で父親にもらった鈴の音をずっと少年に出会い、レッドラムが彼の父親＝元は人間だったのだと悟る。形見となってしまった鈴と再会した少年は哀しみに暮れるが、鈴の音を道標として、強く生きて行くことを決意する。

序盤～中盤

ニサン 岩山 砂漠 キスレブ コリアテ～漂流 タムス 教会 体験/孤児院 教会 体験 地下 教会 体験 環境

状況

フェイ

エリイ

シタン

バルト

チュチュ

リコ

ヒリー

マリア

エメラダ

ラムサスはシタンとの約束を守り、ユグドラシルへの攻撃を軽減。

地下水道で謎の連続殺人を繰り返していたレッドラムを倒す。

3 母の死で、レッドラムの鈴と同じ音を持つ少年に出会う。

ソフィアの遺書の開封で、前世・ラカン時代の魂の記憶が層々に解る。

「ドライブ」を使用し、狂気化したエリイがフェイに襲いかかる。

ドーラにながられるミコが両腕の神像を目的の場なりにし、イドと化する。

爆弾攻撃でヒートの電撃攻撃を避けるための、死力を尽くして戦況を変えよう。

ゴリアテの解放に成功するが、バルトミミサイルで撃退され、凍死する。

ラムサスの戦術で貴族に「教会」本部の盗難で乗っ取られること。

イド化したフェイはエメラダを倒し、本格的なフェイスマンと対決。

ドミニシアとの戦闘後に投獄される。ミアンに後援拠点を築かれる。

ソラリスに関することや、前のラムサスとの関係が明らかになる。

襲撃直前のユグドラシルからボッドで救出し、電一撃で撃退される。

ゴリアテを捕縛するが敵えなく凍死し、ユグドラシルに回収される。

イド化したフェイに襲撃されたユグドラシルと共に消息不明となる。

復活したユグドラシルから兵衛したバルトミミサイルでゴリアテを撃退。

シークメント終結の後の暴撃で、リコの幼少期の記憶が頭をよぎる。

ゴリアテの襲撃がバルトの生霊だったことを知り、怒ってリコを倒す。

プリメーラを助けてもらった言葉でフェイを「教会」の盗難犯と疑う。

偶然に知り聞いたデータバンクで「教会」の正体を知り、愕然とする。

1 母の死の真相も明らかになり、憎みあふれる。

ナノリアクター内に保存されていた箱をストーンに渡すこととなる。

## A 『教会』に引き裂かれし者たち

【ヒラー/ジェシー/プリメーラ】

ヒリーの自宅が死霊に襲撃された時、母ラケルはヒリーとプリメーラを助けるために自分の命を犠牲にした。幼いプリメーラはショックのあまり失語症になり、ヒリーは悪人のストーン司教に感銘を受け、『教会』に入った。だがその後『教会』とストーンの正体、更に母の死はストーンが仕組んでいたことを知り、愕然とする。ストーンの憎悪はジェシーへの嫉妬心が始まり、『教会』を利用しヒリーにまで波及したのだ。その憎悪が作り出した障壁にヒリー達は苦戦するが、ジェシーの捨て身のバントライン攻撃により突破する。プリメーラにも言葉が戻り、親子二代に渡るストーンとの死闘に終止符が打たれた。

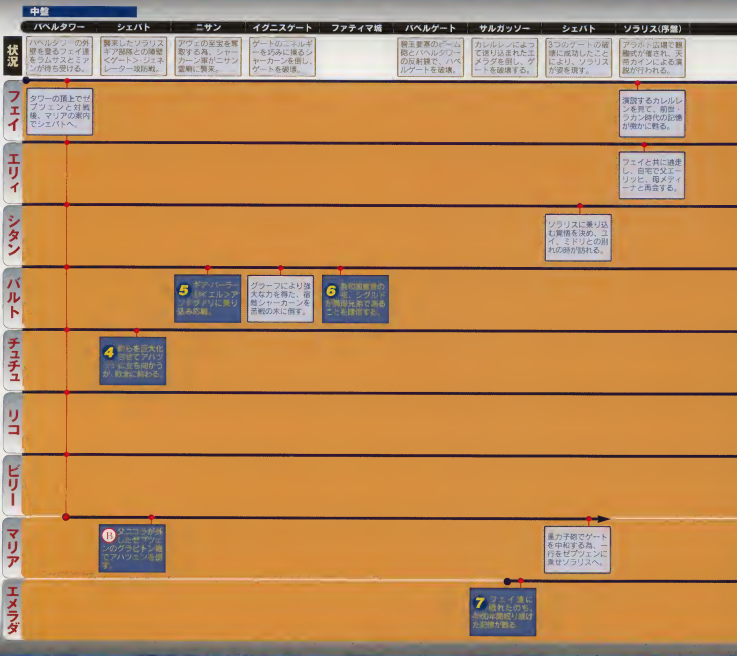
### 考察 ジェシー流の父親らしさとは

ジェシーは「M計画」を知り、妻子と共にソラリスを脱出。過去を消し、シェバトと接触するため失踪し、地上で出会ったジョシュア・ブラックの顔や指紋を真似て整形を施す。その後、ラケルを連れず、ヒリーとプリメーラを路頭に迷わせたジェシーは、夫・父親として失格だったと言えるだろう。だが体を張ってストーンを倒し、ヒリーに歩むべき道を指し示すことで、ラケルとは違う形で親の役割を果たしたのだ。その姿は、夫・父親である前に信念を貫く一人の男でありたい、という彼の男気であった。

**4** チュチュの“乙女心”  
 シェハトに襲来したアハツェンは、「サイコ・ジャマー」を発動させ、ギアの動きを封じてしまう。それを見かねたチュチュは戦うことを決意し、自らを巨大化させ善戦するが、故なく敗れてしまう。愛するファイズのために力になりたい、というチュチュの健気な“乙女心”が印象的。

**5** 伝説のギア・バーラー起動  
 監獄内の電源を復旧させ、ギア・バーラーへ向かうバルト達をシャーカーン軍が妨害する。マルーが一先先にギア・バーラーを起動させ応戦するが、思うように動かせずバルトの力を借りることに。向こう見ずだが、「若の力になりたい」というマルーの心は、しっかりとバルトに届いた。

**6** アヴェ王家、真の至宝  
 ファティマの體玉は王家の血を引く者が持つ連続バスター。監獄でシグルドが碧玉のロックを外けたことでバルトの頭は混乱するが、父の遺言書とメイソンの話から、シグルドが真実の弟であることが判明。洗脳に耐えた、バルト達を導こうというシグルドの心こそ、真の至宝の正体だと言える。



## B 女娘をつないだ良心回路

【マリア/ニコラ】

マリアの父ニコラが、アハツェンを倒しシェハトに襲来。アハツェンは、脳神経機械工学の碎を築いて造った人造戦艦ギアで、人間の脳とギアの機体が一つになったもの。すなわち、アハツェンにはニコラが融合してしまっているのだ。他のギアが動かない状況でチュチュも倒れ、マリアは父と戦うことを決意するが、彼女のやるせなさは「人として生きていた頃の父さんが好きだった……」という言葉に凝縮されている。人としてのニコラがマリアに遺したものの…それは、アハツェンの良心回路とセブエンに転送した自分のデータだった。ニコラが用意した大いなる遺産は、永遠に父娘をつなぎ、光輝くだろう。

### 情報 博識者ゆえの悲劇

マリア親子に起きた悲劇は、ソラリスの「M計画」が大きく関係していた。ニコラは、脳神経機械工学の天才と謳われていたためにソラリスに拉致され、利用される。人造戦艦ギアの研究開発は人海を費したものであったためにニコラは拒絶するが、マリアを人質に取られ、良心の呵責に苦しみながらも止む可く研究を続ける。父と引き離された幼いマリアは、この時からソラリスへの激しい憎悪の念を抱くようになる。博識者や大発明は、破壊への足掛かりになり得るということに恐怖を感じずにはいられない。

## 7 4000年目の再会

最後のゲートを破壊するため、フェイ達は深海の洞窟サルガッソーへ向かった。ゲート発生直前でクレステンスと戦闘に突入し、これを制す。そして救出した少女こそ、フェイの前世、キムが未来を託したエメラダだったのだ。だが、4000年目の再会ということなど、知る由もなかった。

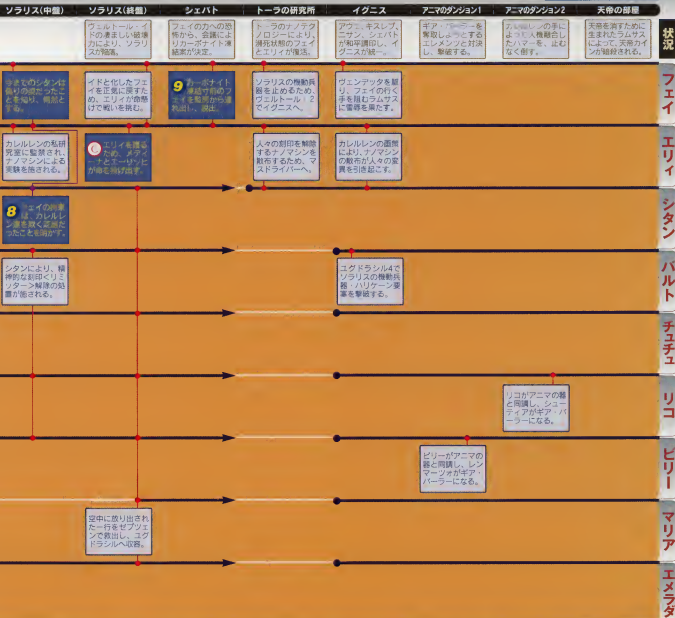
## 8 敵を欺くには、まず味方から

フェイは、ソラリスの施設で突然スタンに拘束され、彼の真の目的（フェイの監視）を打ち明けた。だがこれは、カレルレンの目を欺いて、フレッド達の刻印を解除すること、イドと話をするための芝居だったのだ。「敵を欺くには、まず味方から」が定石とは言え、スタンに罪悪感が残る。

## 9 ラムサス、鬼神と化す

フェイの中にグラフの再来を見たシェバトは、その発露を恐れ、カーボナイト濃結晶を決定。エリイだけはフェイを信じ、監房から解放し、共にシェバトを脱出する。だが、カレルレンが差し向けたラムサスは鬼神と化し、フェイ達に襲いかかる。そして、二人を乗せたウェルトルは撃墜される。

中盤



## 「真実永遠に」

【エリイ/エーリッヒ/メディーナ】

エリイは、自分の出生に誇りと懐疑心を抱いていた。それは、純粋なソラリス人の父エーリッヒと母メディーナとの間に生まれたにも関わらず、自分の肌や髪の色が違っていただけである。言葉の違いは転生をしたためのものだったが、エリイは知る由もなく、本当の母は乳母として仕えていた地上人だと信じていた。だがエーリッヒとメディーナは、エリイが紛れもなく二人の親の子であると主張し続ける。そして、エリイに危機が迫ったソラリス脱出時、我が子のために両親はその身を投げ出した……。死をもってまで、永遠に真実をひとつと訴え続けたエーリッヒとメディーナの姿に、究極の親子愛が見える。

## 奇蹟 “普通” であり続けること

エーリッヒとメディーナがその身を命じてエリイを護り、力尽きて死んで行ったシーンは、血の発露する力がかくも強力なもので、改めて感嘆させられる。メディーナはこう言った。「我が子が危険な時ですもの…。私は、かく“普通”の母親ですから」。この言葉から読み取れるものは、親が子を護ることは本能の赴くままの行動であること。その究極の形態が、自己犠牲本能の発露なのである。メディーナがエリイに伝えたかったのは、要する者を護るため、“普通”であり続けることだったのだらう。



### 10 ベンダントに誓う生還

マハノンへの出発前夜、エリィに戦いの囁きに来るなと言うフェィ。それは、愛するエリィを失いたくないという一心だった。フェィは生還を誓い、そして二人は互いの思いを素直に語り合い、ひとつになる……。翌朝フェィは、エリィへの想いと誓いを込めたベンダントをエリィに託した。

### 11 マハノン潜入作戦

マハノンへ潜入したフェィ達は、巨大な生命体デウスを発見。精神的な刻印から生じる絶対者への恐怖心を振り払い、死闘の末にデウスを倒す。ようやく「コジエルの檻」に知り着くが、待ち受けていたグループに粉砕された挙句、エリィを誘き出すエサとして張り付けにされてしまった。

### 12 ミアン因子覚醒

連れ去られたエリィを追い、フェィ達はメルカパーへ、張り付けにされていたエリィを尋ねる。そうとした時、エリィの中のミアン因子が覚醒し、フェィは凶弾に倒れる。傷の痛みよりも、生還を誓い、愛を確認しあったエリィと引き裂かれたフェィの心の痛みは大きく、計り知れない。

経緯	ユゴドラシル	マハノン/シェバト	ゴルゴタの地	メルカパー	シェバト	ベツレヘム
状況	人々の愛慕、天狗崩壊の後、神の涙を降らす時マハノンが浮上し、姿を現行す。		巨大な十字架に張り付けにされ、エリィを誘き出す人質となる。	ラムサスによりフェィを怪む理由と出生の謎が明らか。最後の対決。	闇夜不明の状況状態で発見されたフェィは、カーボナイト凍結される。	スタンピーを支配したイドにより、フェィの様々な過去の記憶が明らかに。
フェィ	10 マハノンとの戦いを前に、エリィにひとつの決断を伝える。	11 マハノンでデウスとの死闘を始行するが、グループに粉砕される。		12 待機中のミアン因子が覚醒し、連れ去られたエリィの傍へ、襲いかかる。		11 イドを支配した、本来のフェィに目覚めた。メカニクスが完成。
エリィ		シェバトでカレルレンからの連絡を受け、ゴルゴタの地へ向かう。	ケンレン、テンボウとの戦闘に敗れ、カレルレンに連れ去られる。	カレルレンと共にデウスと融合するため、フェィの元を去って行く。		
シタン					女王ゼファーから、シェバトの500年前の過去について聞かされる。	ソバルと接触したことでその強大な力を得、覚醒したイドとの戦闘。
バルト						
チュチュ						
リコ						
ヒリー						
マリア						
エメラダ						

## D 途切れた記憶が今、ひとつとなる

【フェィ/カーン/カレン】

フェィは幼少期の記憶を持たず、断片的に夢や幻覚を覚醒するのみだった。だがイドの精神世界へと足を踏み入れ、カーンが現れたごとをきっかけに、フェィは事実を知る。フェィは父カーンと母カレンに囲まれ賑やかな家庭で暮らしていたが、ある日カレンがミアンとして覚醒し、様々な実験を施された。それが引き金となって患者のフェィとイドに解離し、フェィの人格が破壊されたのだ。そして母の死の真相を知ったフェィは、患者のフェィ、イドと正面から向き合い理解し合うことで、本来のフェィを取り戻す。イドの持っている数々の前世の記憶を渡され、途切れた記憶の糸がひとつに束ねられたのだ。

### 考察 追い求めていた絆

フェィが解離性同一性障害＝多重人格になっただけではなく、母への恐怖感と、父への絶望感が原因だった。フェィは、基礎人格の形成期に必要な愛情も、話術も、すべて失ったのである。だが、血縁の力は発揮されていた…。ミアンと化したはずのカレンが、最期に身を挺してフェィを護ったのだ。カーンは事ある毎にワイズマンの姿でフェィを導き、最期はソバルと融合していった。二人の血に刻まれた「我が子を護る」という本能の発露により、フェィ親子の絆は本物だったことが証明されたのである。

### 13 甦る、遠か遠い日の記憶

フェイは、イドの精神世界で波動存在と再び接触する。そして、フェイが前世「アベル」だった一万年前、宇宙船内で波動存在の同類したゾバルと最初に接触した時の記憶が甦る。波動存在はもと次元へ還ることを、フェイはエリヤを取り戻すことを望み、改めてゾバルを破壊する決意を固めた。

### 14 辿り着いた存在意義

フェイにことごとく敗れたラムサスは生気を失い、かつて希望の星だった「カール」の姿を見る影もなかった。シタンは口惜しさに鉄拳を振る。ラムサスを奪って集ったエレメンツの気持ちも無駄にするな、と諭す。シタンの力で目覚めたラムサスは、ようやく自分の存在意義に辿り着いた。

### 15 未来へ託す天使

4000年前に滅んだゼボイムの都市を訪れたフェイトとエメラダに、遠い過去の記憶が甦る。フェイの前世・キムとエリヤは未来への限りない希望を託し、ナノ技術を駆使したエメラダを助けた。エメラダは二人から愛され、望まれて生まれたことに感謝し、強く生きて行くことを決意する。

経緯



## シナリオ総括

### 彷徨する現代への警鐘

ゼノギアスのシナリオでは至る所で問題提起がなされ、「あなたならどうする？」という問い掛けが数多く見られる。それは、フィクションという表現形式をとりながらも、現代へ打ち鳴らす警鐘の役割を果たしているのである。フェイ親子の描写では、血縁のつながりが希薄になったことから生じる家庭の崩壊の危険性を、エリヤ親子からは「血は水よりも濃い」ということを再認識させられる。マリア親子の悲劇は、科学の誤った使われ方を通して、遺伝子操作やクローン生物の倫理性を問うている。

また、少年犯罪、経済破綻、環境破壊、戦争などの身近に起こりうる問題について考えさせられることも多い。世紀末を迎えた今、彷徨するこの地球<ほし>は、果たしてどこへ向かっているのだろうか。繁栄か、破滅か……。その答は、ゼノギアスのストーリーに触れたひとりとして、考えてみるべきだろう。そして、ソフィアが叫んだ「生きて！」という言葉は、ただ漫然と生きるのではなく、時代を「生き抜く」ことの大切さを刻み込んだメッセージだということを憶えておいてほしい。

## Requiem for a past

# DARK SUMMER

不遇の天才司令官、フムサスの生い立ちを  
綴る書き下ろしショート・ストーリー

WRITTEN BY

嵯峨 栗生 さか、くりお

本名は田中香。「ゼノギアス」ではキャラクター原案  
などに関わった。

少年は、繰り返す夢を見た。

完璧に調整されたはずの空調も、まわりつく緩やかな悪夢のぬる  
暖かさを、手の届かない遠くへ持ち去ってはくれなかった。体を含む  
気温は心地よく24度に保たれていたが、胸の掌は既にじっとり汗を  
溜りしめていた。

巧妙に設計された微妙な階段で区切られた部屋のそれぞれに眠る、  
彼が信頼を寄せる友人達さえ気が付かぬ深い眠りの底で彼は微かに震えた。  
神聖なるソラリスの前途を担う栄えある士官候補…ユージェントの  
帝立宿舍の清潔な寝舎が、ミシリと音を立てた。

あの夢がやってくる。

音もない男のように、黒々と影を描いて迫り来る悪夢に、彼は怯えた。  
それは己の軌跡を遡る事なく、悠々とこちら目掛けて襲来しつ  
つあった。睡眠の深い谷で身動きならぬ彼の面上で、快適な空気をゆ  
っくりとかき回すファンのブレードが眼下を見下ろしていた。

ヒュッ。

聞こえるはずのない、ファンの音が、耳朶の奥で囁いた。

あの夢がやってくる。

彼は身を硬くした。逃げなければ、何か？ 目を塞がなければ。  
何か？ 悪夢は無数の黒い鳥となって、既に彼を至近距離に捉えた。  
視界に大きな影が落ち、彼は叫ぶ事も出来ぬまま、その部屋には存在  
するはずのない夏のぬるい外気に捕らえられた。

あの夢がやってくる。

悪夢の度に彼を捉える、名状し難い恐怖をはらんで、その声は聞こ  
えて来た。

(カーラン、カーラン、カーラン、カーラン)

彼は耳を塞いだ。どこからともなく空回りする、自分の名を呼ぶ声  
を拒んだ。しかし、その声は防げなかった。既視夢の運命ののっつ

と、その夢は訪れた。躊躇なく。

夢の中、彼は振り向いた。

耐圧アクリルの外顔に包まれたエテメンアンキの、ムッと蒸せかえ  
る夏日の名残の覗みの中で、いつも陽は暮れる途中だった。

暮れる陽に紅く染まった建物に、自分の影が長く伸びていた。

彼は、友人との球技で無くしたボールを求め、街路に目を落とすな  
がら歩いていた。赤くにつれ、周りからは徐々に人影が減った。ひと  
けのない区画まで来て、不安を覚えながらも彼は少年らしい強がり  
で失せ物を探した。

蒼い大地の稜線へ隠れゆく落陽と、街灯が点るまでの僅かの時差に  
よって生み落とされた薄間に、気後れを感じて引き返そうとした時、  
その声は聞こえた。驚いて、声の主を振り返る。暗がりの中で、輪郭  
は女性に見えた。怯えたのが気取すかしくなる程、その人物は優しく  
笑った。

「あっちよ」

指された方を、カーランは振り返った。無くしたボールの行き先を  
教えてくれた女性に軽く頭を下げて、彼は走り出した。暗くなる前に  
帰らなければ。

気がつけば、来た事のない場所だった。こんなに家から離れた事は  
なかった。彼は心細さをひしひしと感じた。大きな大きな壁。そ  
の周りは、何かの廃棄場のような。うす高く積み上げられた廃物と、  
小さな川のように流る廃物の流れを小さな足で越して、彼は自分の  
ボールを見つけた。早く帰らなければ怒られてしまう。

ミシリと廃物を踏みしめて踵を返した瞬間、彼は走りつめた。足下  
から何か、彼の幼い顔を見ているのを、視覚ではなく感覚が通ら  
れた。それは、こちらをジッと猛禽の息遣いで咥味しだした。カーラン  
は、恐怖に息を押し殺した。来てはいけない所に来ってしまった。その  
悔恨がじりじりとせり上がってきた。しかし同時に、彼はどこかでこ  
の瞬間は誰かに金まれた予定調和のようにすら感じていた。足の下か  
ら、<それ>の脈動が聞こえた。<それ>は未知の存在だったが、こ  
の悪夢から遙か遠い今となっては、<それ>が他者だったのか、<それ>  
が今の自分なのかは解らなくなっていた。

捕食者に魅入られた獲物の心で、カーランは逃走への思考を放棄  
した。恐怖を回避する精神が従順さに姿を変えたその時、<それ>は少  
年を探らえた。

塵。

骨を噛み砕かれながら、カーランは捕食者の心を見た。いや、見た  
のではなく、<それ>は自分と同一化を始めていた。自分を構成  
する物質を食り、自分と融合しつづつあった。形容し難い生物、最初生  
命体カインの再構成体、コピー、復元、不完全な人工物、塵、塵。

生命維持リアクターの中で生きているが暗一杯だった人工生命体  
が生存し続ける為には、新たな<容器>が必要だった。生きた容器、  
新しい肉、骨、皮膚、膜。

創造者に運来された人工生命、識別コード0808191は、ひっそりこの時を待っていたのだ。果、良、新鮮な獲物。不運な餌食、カーラン・ベッカー少年は、僅か数分のうちに、この新たな宿主に完全に吸収された。少年の若い脚が、ピクリと痙攣する間、その腫は逃んだ箱子の無力さで虚空を見つめていた。0808191の執念と、カーラン少年の無念さは、いまやしっかりと融合して、その境界線を失っていた。

カーランはのろのろと立ち上がった。獲物の上に倒れた時に擦りついた唇の端から、一筋の鮮血が滴り落ちたが、少年はまったく表情を浮かべなかった。ただ一瞬、珍しい物を見るような目で赤い雫を見ると、親指でゆくりと拭い去り、地に落ちたボールを手にも、迷いなく帰路へ頭を返した。

カーラン・ラムサスは重く垂れ込める悪夢の中で身じろぎした。わずか5mの等距離に眠る16歳のヒュウガ・リクドウとシグルド・ハーコートすら、その呻きに気付かなかった。悪夢の黒い翼はいまやすっかり彼を覆っており、目醒める術は見つからなかった。

餌をついばむ、禿鷹のイメージが繰り返して現れた。獲物を絡め取る、蜘蛛の影も見た。捕食者と餌、猛禽と獲物。どちらが自分なのか、理解する事は出来なかった。うなされるこの体は0808191なのか、哀れなカーラン・ベッカーなのか、自分を含む誰にも説明出来そうにはなく、声にならない身じろぎとともに、何度か何度も涙を流した。

カーラン、カーラン、カーラン。何度繰り返しても自分の所在は掴めなかった。口の中に甘苦い酸が溢れ、呑み込んでも呑み込んでもその味は消えなかった。味覚、人間の不快感。だが、体の奥深く潜む非人間的な何かは今も蠢いていた。力無い抵抗はなんの助けにもならず、再び彼は深い混沌の中に落ちた。

廃棄場から後の記憶は、更に重い闇の雲の中に十重二十重に滑り落ちていた。真新しいボールと、無数の擦過傷を体に、少年は家に帰り着いた。美しく整った中流市街に馴染んだセミ・コロニアル様式の愛らしい家々の一つに、彼は入って行った。若々しい足取りは通りすがりに、ポーチを彩る花壇の、ポルトニアの花を甘い香りとともに南かに揺らした。その花卉の上にはちょうど止まっていたコバルトブルーの蝶は、風もないのにバタリと落ちて、造り物の様に動きを留めた。その瞬間も、なぜか彼は鮮明に覚えている。

カーラン・ベッカーは手入れの行き届いたキツピンに入ると、冷蔵庫から冷えたバナナシェイクを出し、一口啜った。ベッカー夫人が、一人息子の為に買ったその飲み物はかつてとは全く違う味香りに感じられ、少年を不快にさせた。彼は残りをシンクに流し、ディスプレイのスイッチに触れた。軽い振動音を伴って、なめらかなタームが配水管に吸い込まれてゆく。その瞬間やかな調を、少年はしばしば微動だにせず見つめていた。

肩、肩、肩。白い最後の一滴が完全に流れ去ると、彼は両親のいる居間へと向かった。二人の顔を見たかも覚えていない。いつものように、ママ、とは呼ばなかった。ただ、厭えるような炎の記憶だけが、

今も脳裏に燃えている。ベッカー夫妻は数時間後に、新築の家の焼け跡から発見され、15歳のカーラン・ベッカーは事実上天孫孤独となった。彼は法に従い、国を後見人に指定してユースゲント入学を希望した。優秀な成績と、信託遺産がその選択を容易にした。真新しいユースゲントの制服に身を包んだ彼は、両親の死に伴って新戸籍を申請し、改名を希望して、端正な文字で姓名欄に「カーラン・ラムサス」と綴った。

鮮明な悪夢の潮波に、彼は身を振った。ひんやりと乾いたアイボリーのシャツが、人型にじっとり汗ばんでいる。冷たすぎる程に逃んだ空気の冷気が肌を撫でも、まだ心は暑げたい夏の日の落日に囚われていた。あの日、最後に見たかつての我が家で、彼は声もなく叫び続けていた。自分でありながら、自らを触る物。我が家に火を放つ自分の手がスローモーションのように廻る。物言一つ立てず、両親をふりはらう我が胸の感情が、どこか遠い記憶に残っている。やめやめてやめてそれはほくのほくの…

言葉にならない無数の叫びは、いったい誰の声だったのか。そもそも自分はあの廃棄場で消滅したのではなかったのか。では、いったいどちらが自分なのか？ 触む者と触まれる者、その両方であるところのこのま物はいったいどこから。

彼は、日々曖昧になりゆく過去の思い出に、疑問を持つ事さえもう止めていた。確かなものは、自分が今ここにあるという存在感だけ。それとあの言葉。塵、塵、塵。

夜毎に熟れて、腐臭を放つ自らの悪夢を、どうにかして埋葬してしまいたかった。自分の心臓、その下に止まる魂すら、また自分である事の悪夢。彼は、恐怖と嫌悪感に押し流されて、吸り吐きを隔らした。「カール…カール！」

悪夢の及ばない外界から、温かく堅固な腕が、彼をつかんだ。力強い体温は、彼を深い深い眠りの呪詛から現実へ呼び戻した。カーラン・ラムサスは、渾身の気力で腕を叩いた。すぐ真上に、友人の褐色の面があり、肩にはがっしりと受けとめる、腕があった。

友は、寝不足から不機嫌そうな表情を露骨に浮かべ、寝起きのハスキー・グライズで煩わしそうにぶすつと言った。

「…超うるせえ」

悪夢に喚くラムサスに不平を一言洩し、友は半覚醒状態のまま、再び自分のベッドへと戻った。ラムサスは涙みながら緩やかに円盤を描く悪夢の中から救い出してくれた友の足音に心臓感涙した。自らも脱ドライブ症状に悩む友もまた、悪夢の狭軌道を熟知しているうさぎだけに、不平の色をまぶした、さりげない救いの手が有り難かった。

彼は、悪夢の黒い翼が再び舞い戻って来ないように。菓立つ自分の肩を固く抱きしめて腕を閉じた。冷気がはたらく、見えない敵から岩を築くようにしっかりと柔らかな毛布を掴む。

だが、敵は外にいるのではない。推し量れない真実は、悪夢に姿を変えてまた襲い来るだろう。自らが生き続ける限り、あの呪詛は消える事が無いのだ。塵、塵、塵。

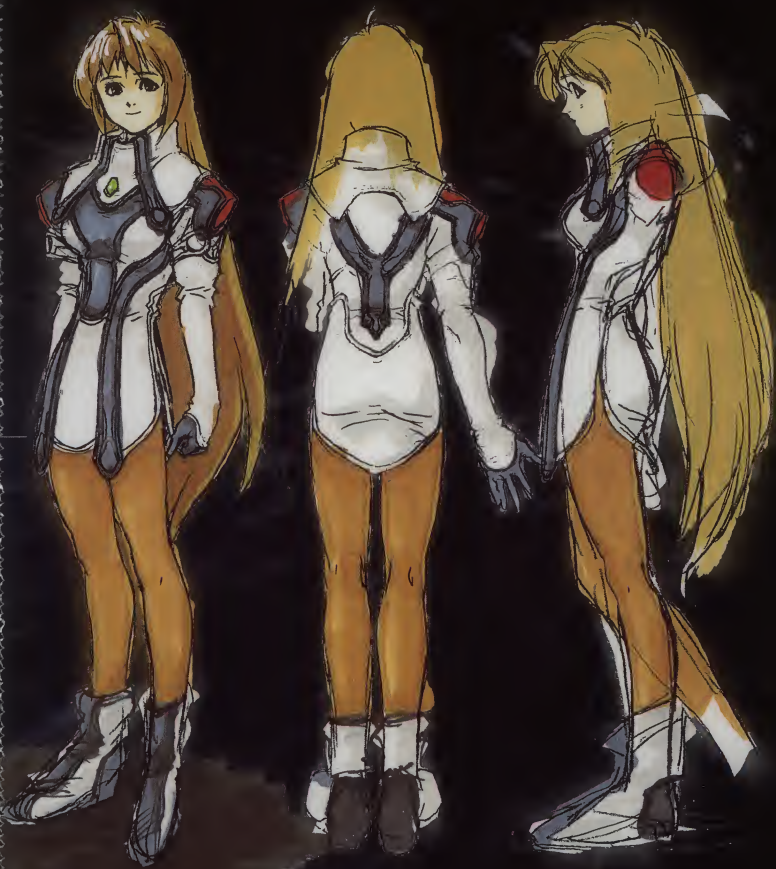
意い夏の日の記憶に怯えながら、彼は声を殺していつまでも泣いた。

# Character Gallery

「ゼノギアス」が支持を得た要素は様々に考えられるが、田中久仁彦さんのキャラクターデザインに魅かれた、というファンも多いことだろう。このギャラリーでは、その田中さんの手によるフルカラー原画、そしてそこに至るまでの膨大な設定原画を集めた。一部、スクウェア内部デザイナーの手によるものもあるが、それらも資料の一環として参考にしていただきたい。

なお、カラーページに設けた「香りのイメージ」欄は、デザイン以前にスクウェア内にあった、キャラクターのイメージを香水に例えたもの。その出典に対して、本書が簡単な解説を沿えている。読者のイメージの一助となれば幸いだ。名称は香水名、カッコ内は発売元、すなわちブランド名を指している。

また、設定原画ギャラリーには、デザイン発注にあたってのオーダー内容を、総監督の高橋さんからコメントという形でいただいた。



### エリイ三面図

全てのキャラクターにはないが、細部まで書き込まれた設定資料が用意されている。雑誌などに掲載されたイラストのみでは判らない背後や側面、また多彩な表情パターンなどは、きっとイラストレーター陣氏の良き参考になるだろう。



# Wong Fei Fong

ウオン・フェイフォン

身長 / 年齢

身長	177cm
体重	67kg
年齢	18歳
胸囲	97.5cm
腕囲	72.5cm
靴のサイズ	27cm
指輪のサイズ(薬指)	15
洋服のサイズ	M

香りのイメージ

エタニティ・フォー・メン (カルボニウム)

エタニティ・メン、すなわち「永遠の男」。香りのベースはソフトなフローラル系だが、クールで透明感のある、男性的なフレグランスを持っている。しかしそのイメージは、子を宿すことで少女性を失う女性から見た男性像、イコール「永遠の少年」像と言われている。



アベルであり、キムであり、ラカンであり、イドであるフェイ。  
「フェイ」という現在に行き着くまでに見せる彼の素顔は、機械と  
いう名の欲望を具現化した存在であるイドを除き、そのどれもが唯  
似している。白衣とスーツ姿の2人は、科学者キムの分身像。





# Elehayym Van Houten

エレハイム・ヴァン・ホーテン

## 基本情報

身長	164cm
体重	49kg
年齢	18歳
胸囲	86cm
腕囲	57cm
腰囲	84cm
靴のサイズ	23.5cm
指輪のサイズ(薬指)	9
洋服のサイズ	M

## 香りのイメージ

ローズ・カメラア (シヤネル)  
薔薇のノートをメインに、花束のようにさまざまな花を思い起こさせる。それでいて過剰に女らしさをアピールすることなく、あくまでもさわやかで凛とした女性のイメージのフレグランスだ。





時にミランとして目撃したり、聖母として崇められることがあっても、エリイの面影が失われることは一度としてなかった。いくつかのデザインパターンはあっても、そのどれもが同一人物であるかのように描かれているのは見てのとおりである。なお下のカットは、プレゼント用イラスト案のうちの1つで未使用のもの。





# Shitan Uzuki

シタン・ウヅキ

Shitan Uzuki

身長	182cm
体重	68kg
年齢	29歳
胸囲	95cm
腕囲	75cm
靴のサイズ	27cm
指輪のサイズ(薬指)	17
洋服のサイズ	L

## 香りのイメージ

グリーン・ティ (フルガリ)

その名のとおりグリーン・ティのフレーバーをベースにした、落ち着きのあるアダルトなフレグランスが特徴。香うまでもなく、常に冷静沈着でパーティー際の「大人」、シタンのイメージだ。余韻だが、こういったオリエンタルな香水は流行の主舞台から離れて久しく、近年ではやや異質とも言える。そんな「変わり者」のイメージまで、なんとシタンによく似合う。

# Barthlomei Fatima

バルトロメイ・ファティマ

## Physical Data

身長	183cm
体重	72kg
年齢	18歳
胸囲	102.5cm
腕囲	77.5cm
靴のサイズ	27.5cm
指輪のサイズ(薬指)	19
洋服のサイズ	L

## 香りのイメージ

ヒューゴ (ヒューゴ・ボス)

青リンゴのフルーティで甘酸っぱい香り。爽やかさが魅力の香水だが、ブランド・イメージが硬派であることも手伝って、長い間味で嗅っほさを感しさせる。高級感で高級型だが、後腐れのない爽やかさといえは、これはもうバルトのキャラクターそのものだろう。





# Billy Lee Black

ビリー・リー・ブラック

## Physical Data

身長	168cm
体重	59kg
年齢	16歳
胸囲	85cm
腕囲	65cm
靴のサイズ	26cm
指輪のサイズ(薬指)	13
洋服のサイズ	S

## 香りのイメージ

eK be (カルバン・クライン)

香りは清々しい、爽やかなシトラス系だが、ボトルはモノトーンのシックなデザイン。品行方正で正義感にあふれる優等生、まだ若さの方が目立つ前に大人びた仮面をかかっている…そんなイメージがうかがえる。

# Chuchu

チュチュ

## Physical Data

身長	88cm
体重	35kg
年齢	1歳3カ月
脚囲	不明
腕囲	不明
膝囲	不明
靴のサイズ	不明
指輪のサイズ (薬指)	不明
洋服のサイズ	不明

## 香りのイメージ

ファーレンハイト (クリスチャン・マカール)

ファーレンハイト (華氏) の名のとおり、差度、それも「暑さ」を意識させる香水。普通、香水の香りは付けたその人の体温によって変化するが、この香水はその変化が特に激しくなっている。そのため、気合を入れたい時や、アグレッシブな気分の際に付けたくなる香りと言えらる。自他ともに認める(?) 情熱的な恋する乙女、チュチュのイメージにはピッタリだろう。







## Richardo Banderas

リカルド・バンデラス

### Physical Data

身長	211cm
体重	160kg
年齢	30歳
胸囲	121cm
脚囲	95.5cm
靴のサイズ	32cm
指輪のサイズ(薬指)	28
洋服のサイズ	XXXL

### 番りのイメージ

サムライ (アラン・ドロン)

例えば「シトラス系」のように系統立てることのできない、何とも言えない独特の癖を持っている。男性的なフェロモンを感じさせながらも、あくまでもクールな印象を醸す…そんなフレグランスだ。高貴な生まれでありながら血風を身に投じたリコが、帝都脱出の意を決して愛機シューティアに語りかける…あの名場面に、なんともイメージが重なるではないか。

# Maria Balthasar

マリア・バルタザール

## Character Profile

身長	137cm
体重	38kg
年齢	13歳
脚長	68cm
胴長	54cm
腕長	70cm
靴のサイズ	20.5cm
襪のサイズ(兼指)	7
洋服のサイズ	X S

## 香りのイメージ

スプリング・フィーバー (オリブ×)

フローティヤ中にハーブをブレンドさせた、石鹸の林檎のような爽やかな香りが、清楚なマリアのイメージに良く似合う。名前からして「春の暖熱」、言い換えれば「思春期の悩み」というのも興味深い。彼女が背負う影——「父を討つ」という、悲壮な宿命に苦悩する少女の姿が浮かぶ。



# Emerada

エメラダ

Personnel / Data

身長	125cm/161cm
体重	96kg
年齢	外見的には8~9歳/16歳 精神的にはおおよそ4歳程度
胸囲	65cm/84cm
腕囲	50/53cm
股囲	65/82cm
靴のサイズ	20cm/23cm
指輪のサイズ(薬指)	5/8
洋服のサイズ	M

## 香りのイメージ

イン・ラヴ・アゲイン (イヴ・サンローラン)

フローラル系の中でも異質な、リコリスの花の蜜を持つクリアーでセンシティブな香りを持つ。四らすも「削られたヒト」として生を受けたエメラダは確かに異質な存在ではあるが、そのピュアな精神はヒトとなら変わらない。そんなイメージが、この香水の香りと重なる。

IN LOVE AGAIN = 「再び恋をする」という名のこの香水。エメラダの父親を求める感情(=疑似恋愛)は落ち着いたが、きつと新しい彼女は、今度こそ本物の恋をするのだから。





フェイとキムが顔の存在であること——同一の存在でもあるわけだが——を知覚した時、エメラダは本来そうであるべき、成人女性の容姿を備えた「自分」に生まれ変わる。きらめくエメラルドの髪と、愛いを浮かべた顔をそのままに。



# Sigurd Harcourt

シグルド・ハーコート

★*Character Design*★

身長	191cm
体重	83kg
年齢	29歳
胸囲	105cm
肩囲	80cm
靴のサイズ	29cm
指輪のサイズ(薬指)	19
洋服のサイズ	X L

香りのイメージ

タスカニー・フォルテ・オリーブ

多彩なフレーバーをブレンドし、「強さ」とも言おうか、円熟味を醸し出している。それに「若さ」を加え、洗練された現代風のアレンを香りに施したのがこの香水だ。

「フォルテ」の名は、「強く」を表す音楽用語。華迷の読みと洗練のイメージに加え、揺るぎない「強さ」も持つ男性像…。それらのイメージはまさに、シグルドの劇中であらゆる行為に通じるものがある。



# Sir Lawrence Mason

ローレンス・メイソン卿

★*Character Design*★

身長	178cm
体重	69kg
年齢	68歳
胸囲	82cm
肩囲	70cm
靴のサイズ	26.5cm
指輪のサイズ(薬指)	15
洋服のサイズ	M

香りのイメージ

クラシック (リサナ・リパブリック)

フルーティ・フローラルベースの落ち着いた上品な香りを持つが、日本未発売のため国内での知名度はやや低め。目立つ活躍はなくても、周囲が認める隠れた実力者——そんなメイソンのキャラクターを彷彿させるようだ。

The background of the page features a large, stylized illustration of the character Marglete Fatima. She is shown from the chest up, wearing a white, wide-brimmed hat and a red coat. Her hair is blonde and styled in a bob. Her eyes are closed, and she has a serene expression. In the upper left corner, there is a smaller, semi-transparent version of her face, looking forward. The overall color palette is dominated by reds, oranges, and yellows, with a dark, starry background.

# Marglete Fatima

マルグレーテ・ファティマ

## Character Data

身長	158cm
体重	46kg
年齢	16歳
胸囲	78cm
腕囲	55cm
股囲	81cm
靴のサイズ	22.5cm
指輪のサイズ(薬指)	8
洋服のサイズ	S

## 香りのイメージ

タッチ (トッカ)

香りはフラワー・ノートを中心にした柔らかで繊細なもの。マリアで挙げたスプリング・フイーバーと似た音調で、石鹸の残り香の爽やかさを感じさせるが、こちらの方がよりソフトな香りだ。また、パッケージが一風変わっていて、ローマの教会のステンドグラスを思わせる。宗教的でいて女性らしさをうかがわせる、そんなイメージだ。フレグランスが持つ新鮮で爽やかなイメージと相まって、マルーの雰囲気によく合っている。

# Karellen

カレルレン

☆ Personality & Ability

身長	185cm
体重	74kg
年齢	不明 (推定500歳強)
胸囲	90cm
腕囲	72cm
靴のサイズ	27cm
指輪のサイズ(薬指)	17
洋服のサイズ	L

## 香りのイメージ

デューン・ブルーム (クリスタル・ティール)

デューン (英語で砂漠の意) の名の通り、乾いた熱いイメージのある香り。苦しさではなく、烈しさを感じさせるようなミドルノートと、温んだ高級感を併せ持っている。烈しさを内包しつつも、高級さを少しも損なわない——この香水が持つイメージは、500年前のカレルレン、そして現在のカレルレンにも通じるものがある。

今を遡ること500年の昔、抗ソラリス人戦の戦い。カレルレンはラカンやツファイラと共にシェバトに身を寄せ、ソラリスを討たんと決死の戦いを続けていた。当時の彼と現在の彼との間には大きな隔りがあり、これを外見に限って見れば、西か髪の色と服装のみの相違にとどまっている。

# Carlin Ramsus

ラムサス



## Body Information

身長	189cm
体重	78kg
年齢	29歳（現在の身体年齢。実年齢は不明）
胸囲	102.5cm
肩囲	80cm
靴のサイズ	35mm
指輪のサイズ（薬指）	17
洋服のサイズ	XL

## 響りのイメージ

### アンティウス（シャキル）

アンティウス、すなわちギリシャ神話に登場する巨人の名を持つこの香水は、スパイシーで男らしさ、力強さを強く感じさせる響りを持つ、濃厚で個性派のフレグランスのため、「真やかさ」のテキストはあまりなく、劇中のラムサスを見てからこのイメージを知ると、思わず納得してしまふ。

ちなみにアンティウスは大地母神ガイアの子で、無敵の格闘能力を持つ巨人。しかしヘラクレスと戦い、初の敗北を知ることになる。この戦いの最中、アンティウスは何度も地に伏せるが、その翻意さらなる力を得て、絶命するまで断りなくヘラクレスに挑んだ。このエピソードもまた、劇中のラムサスのイメージになともがかる。





## Myyah Hawwa

ミアン・ハワワー

Myyah Hawwa (Myyah)

身長	172cm
体重	52kg
年齢	26歳
胸囲	86cm
腕囲	57cm
腰囲	86cm
靴のサイズ	24cm
指輪のサイズ(薬指)	10
洋服のサイズ	M L

### 香りのイメージ

コントラディクション (カルバン・クライン)

心地よい、フレッシュで現代的なフレーバーを持ちながら、どこかクラシックな定番フレグランスを感じさせる。何かに似ているようで、そのどれも演ライメージ...でも言えるだろうか。悠久の跡を流れる運命を背負い、誰かに寄り添うようであり一人で生きていくミアン。そんな彼女のイメージに良く似合っている。名前の由来は英語で「矛盾」、これもまた意味深な響きだ。



## Emperor Cain

天帝カイン



# Dominia Yizkor

ドミア・イズコール

ELEM

Throne

トロネ

# Cherubina

ケルピナ



ENTS

# Seraphita

セラフィータ

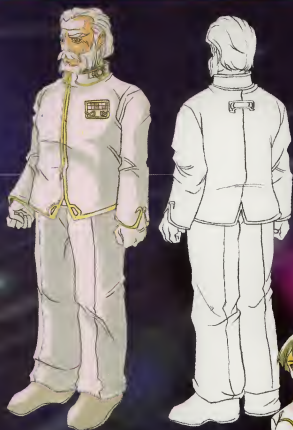


**Graf**

グラーフ

## CHARACTERS FROM OPENING MOVIE

The Captain



Operator



# Deformation Gallery









# Imagephotograph

## -if-

編集部  
描き下ろし

もしもこの世界が…

### 乙女が語る内緒のお話

灌砂権ユグドラシルの中には、メイソン卿が自前で設置したバーが存在する。いつもは荒々しい「砂の男」たちの溜り場と化しているこのバーに、今日は可愛らしい乙女の笑い声が響き渡る。マルーとエリィである。

激しい戦いの最中、2人がゆっくりと話し合うシーンは描かれていない。でも、もし2人に一時の安らぎが許されるとしたら、やっぱり盛り上がるのは恋の話…。もっともエリィとフェイの仲が深まっていくのは後半だから、もっぱらバルトの話題に花を咲かせること間違いなしだ…。

よくRPGを賞賛する表現として「壮大なストーリー」という言葉がある。もちろんこの言葉がピッタリ当てはまるゲームもあれば、ちょっと言い過ぎといった感じのゲームもある。「ゼノギアス」の場合、やはり前者と成り得る作品と言えるが、「壮大」という簡単な言葉では語り尽くせない——膨大な量のイベントが2枚のディスクの中に収められている。しかし、これだけ膨大な量のイベントを目の当たりにしても、プレイヤーはそれ以上のイベント（エピソード）を求めてやまない。それは、このゲームに登場する魅力的なキャラクターたちがプレイヤーの中に眠る“想像力”をくすぐるからに他ならない。もし、あのキャラとあのキャラが仲良しだったら…。もし、その後のエピソードが描かれるとしたら…。そしてもし、この世界が平和だったなら…。そんな想いがプレイヤーの中で、新しい「ゼノギアス」を創ってゆく。





### 幼なじみの結婚式

アヴェとニサンは昔からの友好国。バルトのおじいちゃんとマルーのおばあちゃんが結婚したことにより、両国の関係は一層深まりを見せた。いつの頃からか民衆の間で、「両国の王子と大教母は結婚するもの」だと囁かれ始めたが、バルトとマルーにとってはこんなに恥ずかしい話はない。特にバルトは、妹のようにマルーに接してきた。しかし、マルーのバルトに対する想いを考えると、やっぱり最後はお約束の結婚で納まって欲しいものである。

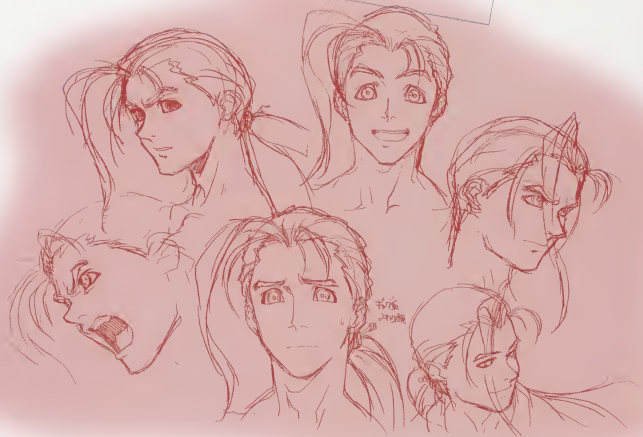
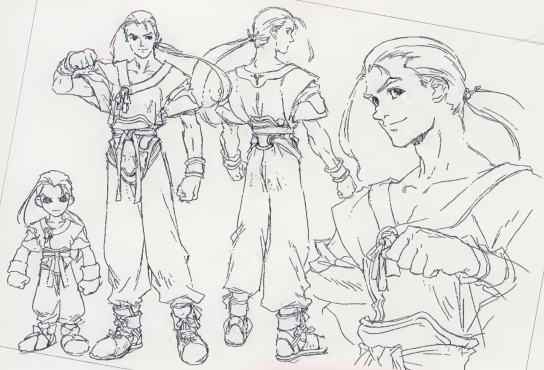
### 子供たちの笑顔を…

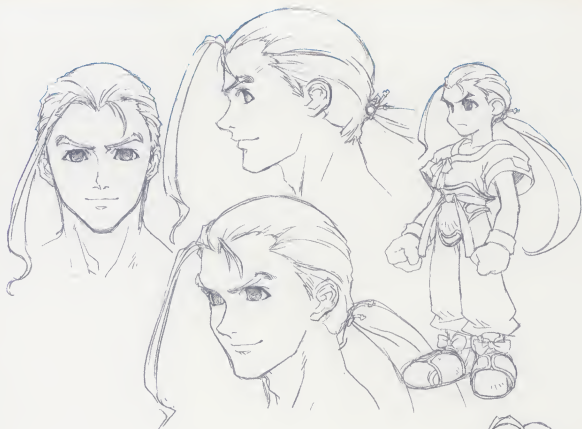
このゲームに登場する子供たちは、終始子供らしい笑顔を見せるシーンがない。普通だったら、ちょっとひねくれた性格をイメージしてしまうが、どの子も根は真面目で優しい心を持っている。ただ、彼女たちの年齢では耐えられない辛い出来事が、純真な心にフタをしてしまっているだけ。もしそのフタを取り外すことができた時は、天使のような笑顔を見せてくれるはずだ。



# Gallery

— 設定原画集





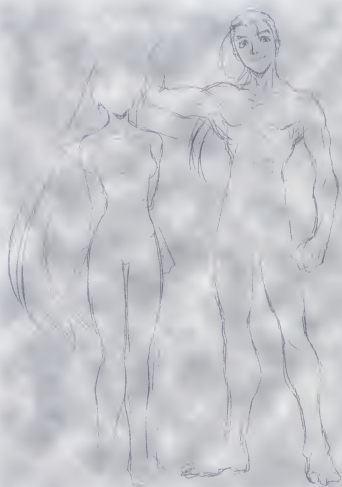
### FROM DIRECTOR

当初ゼノギアスは、種々事情もからみ、実に牧歌的雰囲気漂う作品でした。フェイも村——の近くの寺に住む——武道家という設定でデザインを発注しました。しかし、脚本作業が進行するにつれ、その牧歌的要素を排除したくたくたくて堪らなくなってしまい、改稿につく改稿（実は牧歌的世界観は趣味じゃないんです。僕自身精神的グログロ、ドロドロの好きなアンダーグラウンド系の人間ですから）。気が付くとフェイのデザインはおよそ作品の雰囲気（特に後半）にそぐわないものとなってしまいました。ですが、直している時間もなく、結局このままでいくことに決定。実はもっともデザインをリファインしたいキャラなんですな、フェイは。田中くんゴメン。

Fei

*FROM DIRECTOR*

過去フェイ関係については、メインの田中くんの時間的制約もあり、社内で起こしたデザインが基になっています。最初は日本書紀風の服装で、ゼボイム時代は現世界の延長線上でという指示を出しました。ゼボイムフェイは、医大に勤務する医師という設定なので白衣を着ています。ラカンについては、本来別デザインとしたかったのですが、ゲーム中、新キャラを描き起こすような時間的ゆとりがなく、仕方なく同じ服装—記憶の中のフェイの主観像として—でいくことにしました。



湯衣カイ2 (研究室)

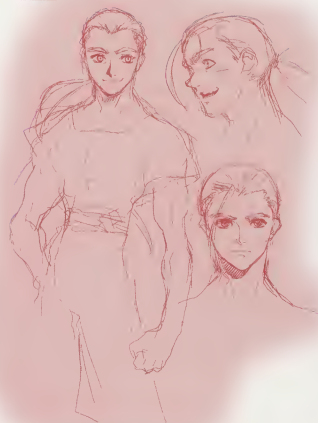
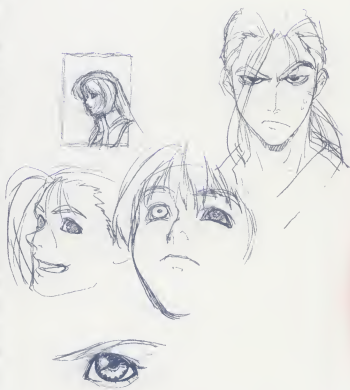


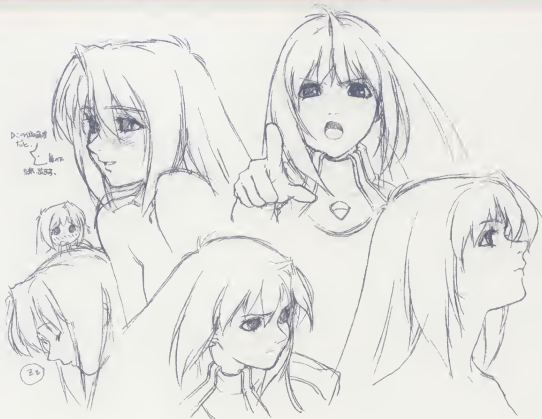
フェイ (研究室)





準備稿



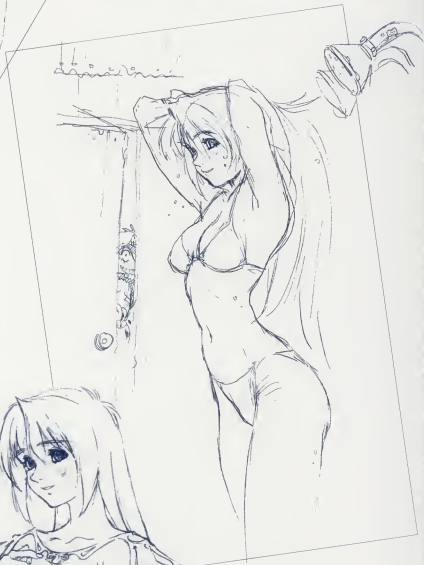
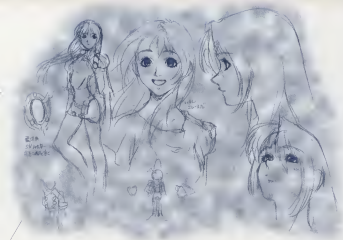


**FROM DIRECTOR**

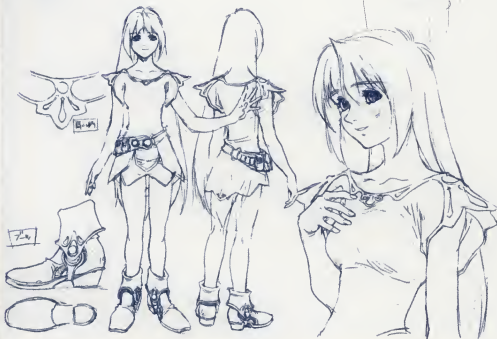
エリィに関する注文はとにかく髪を長く。他は自由でいいよという発注でしたので、表情はほぼ一発OKでした。服装コンセプトはズバリ「レースクイーン」みたいな奴。腰輪のスリットは最初はなかったのですが、僕の希望を入れてもらいました(笑)。その甲斐あって、決定稿の服装は結構気に入ってます——というが全コスチューム中一番好きです。反面、複雑すぎて、コスプレ衣装を作る方は大変みたいですね(笑)。ちなみに彼女がストッキングを履いているのは、生足だとあまりにも色っぽすぎたからです(笑)。そのストッキングですが、あれはアンダースコート(レオタードのような素材の下着)と一体となっているものなんですね。だから普通のストッキングに比べて結構高価な物なのかもしれませんが(盲給品ですが)、色は服と同じ白です。







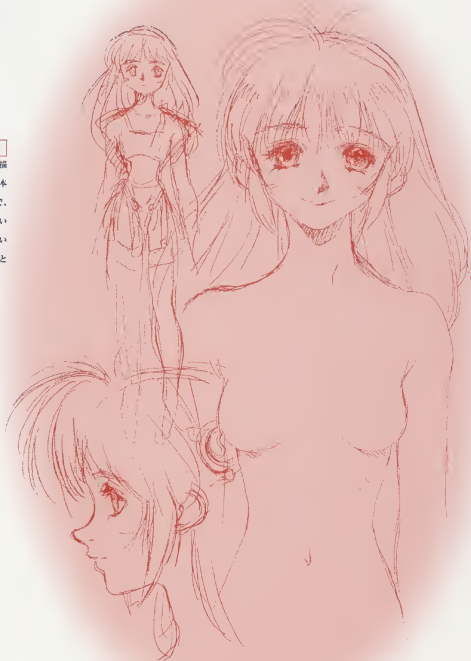
エリイ・華服服



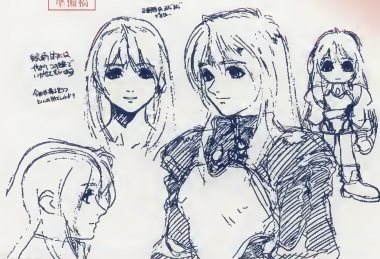
Elley

## 準備稿

決定稿とは明らかに異なるタッチで描かれているこのエリイは、田中さん本来の画風のもの。改稿を繰り返す中で、様々なタッチを用いて創意工夫しているのがうかがえる。最終的に落ち着いたデザインの方向性は、田中さんにとっても画壇地と言えそうだ。



## 準備稿



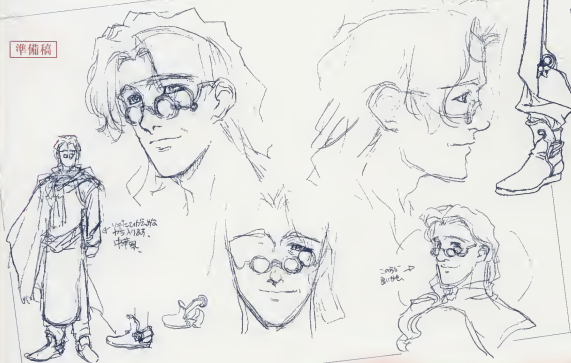
## FROM DIRECTOR

エリイ絵画と書かれているものが初期稿となります。件の収容要素が強いものです。エリイはフェイと違い、比較的濃しているゆとりがあったので、田中くんにもパターンも描いてもらいました。過去のエリイ、ソフィアはフェイと同様の理由により、社内デザインです。各時代のコンセプトも同様。ソフィアは割と漠然とした服装イメージしかなく、かなりいい加減な発注だったので、イメージビジュアルのものを担当のスタッフが描いてくれたのでとても助かりました。ゼボイムエリイ（着魔編）の田中久仁彦画は欲しかったですね（笑）。



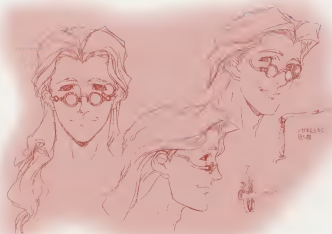
Shitan

準備稿



### FROM DIRECTOR

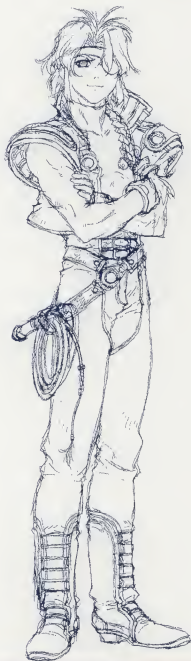
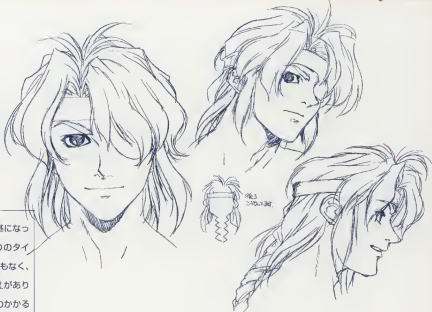
シタンは衣装にも劇と牧歌色が残っています。それでもフェイスほどの違和感はなかったので、このまま行くことにしました。デザイン作業的には改稿を重ねることなく、ほぼ一発OKでした。表情に関しては、狂気者、パーティーの保護者の存在、知的雰囲気を感じさせながらもどこか胡散臭い部分を——という注文でした。まさしくピッタリのキャラクターが出来上がったと感じています。



# Bart

## FROM DIRECTOR

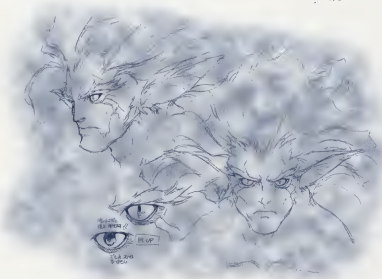
バルトですが、これは内部スタッフが描いたラフ稿が基になっています。この頃——フェイのデザインとの間にかなりのタイムラグがあります——になると、僕の中に牧歌要素は微量もなく、とにかく服はSF色を強く——という発注をした覚えがあります。結果、バルトもエリィと同じく「お金と手筒」のかかる服装をしたキャラになってしまいました(笑)。男性メインキャラの中では一番好きな服装です。格好いいですね。バルトのアイパッチは左目が正解(全身イラスト参照)。ものによっては右目しているものもありますが、あれはスクウェア側の指定ミスです。ユーザーの留構ごめんなさい。



# Rico

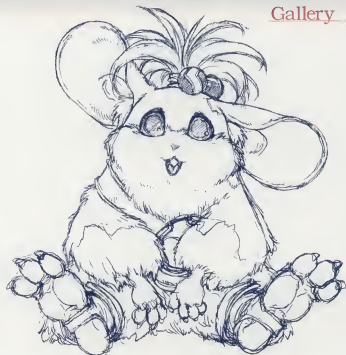
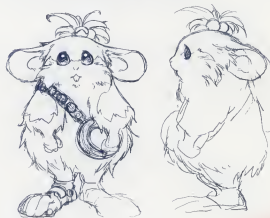
## FROM DIRECTOR

プレイヤーキャラ中のサブキャラという位置づけの所為か、獣人でバトラー——という指定以外はこれといってなかったキャラです。その割にはデザインがあるのが早かったですね。感謝。某格闘ゲームのキャラに似ているというのは気のせいです(指摘されて初めて気づきました)。それにしても存在感ないですね。彼(笑)。



## FROM DIRECTOR

小動物好きの田中くんらしい、こだわったデザインです。コアのような齧歯類という発注だったのですが、見事に具現化してくれました。それだけに他の方にとっては相当書き難いキャラクターのようです。白とピンクの髪という設定も、出来上がってくるまでは不安だったのですが、見事にハマりました。“黄色い歯”よりもチュチュのぬいぐるみが欲しいです(笑)。



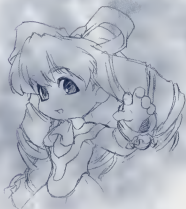
準備稿



Chuchu



**Maria**



FROM DIRECTOR

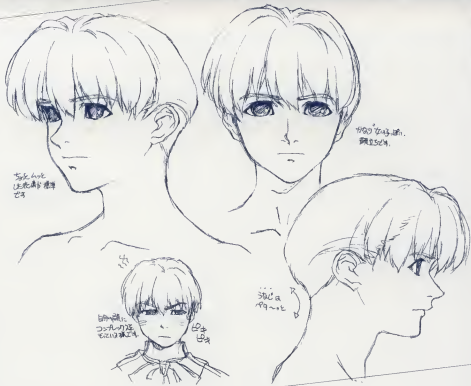
「もしも、早間〇作が女の子であったなら——」という、身も蓋もないドリフの様な発注でした（笑）。こちらから指定したのはそれだけです（顔にゴーグルをという指定はしました）。ですから、くるくるカールとふりふりドレスは田中くんの趣味なんです。可愛らしい靴は「電磁石」内蔵です。



準備稿







### FROM DIRECTOR

彼が登場するのは中盤からですが、主要キャラの一人です。ビリーもバルトと同じく、内部スタッフのデザイン画が基となっています。ビリーの格好は、多摩海エリアが「西部開拓時代の地域」という設定であった頃の名称です。彼、最初は髪の色が長かったのですが、バルトに対するつっこみ役としてはもう少しクールでいて欲しかったので短くしてもらいました。典型的な美少年顔にクール&ドライ？ な性格。これがビリーのコンセプトです。何故聖職者が銃を？とよく聞かれるのですが、銃を持った聖職者（牧師）というのは、西部開拓時代には割とポピュラーな存在なんです（ビリーは神父ですけど）。

準備稿

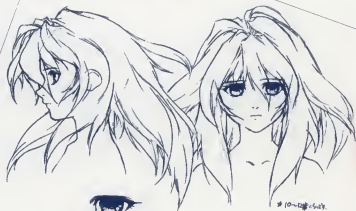


## Emerada

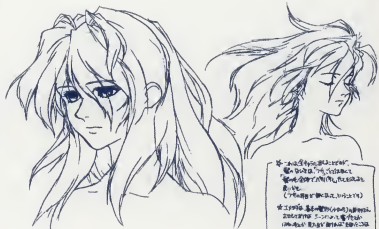
## FROM DIRECTOR

当初エメラダは、田中くんがキャラ原案を担当したアニメ「キィ」の主人公のような、心を持たない人造人間という設定でした。表情が堅いのはその名残です。服装は、ソラリスで支給された標準服が気に入らなくて破った——というアイデアを田中くんが提示してくれたので、その線

でお願いをしました。本来、変化自在であるはずのエメラダがこの顔に固定しているのは、フェイとエリィのパーソナルデータ、つまり二人が後世に託した希望——自分の存在意義（予想される子供像）——というものを彼女が大切にしているからなのかもしれません。



#10-128-040



「これはあくまで参考です。最終的なデザインは、監督の意向で決まることが多いです。また、このデザインはあくまで参考です。最終的なデザインは、監督の意向で決まることが多いです。」



*FROM DIRECTOR*

発注表では、併漫のマックス・フォン・シドーか、バットマンのフレッドの様に——という指定でした。結果的にフレッドの方に傾いた感があります。メイソンは銀の食器好きが趣味です。

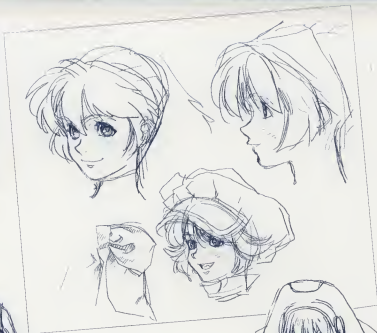


*FROM DIRECTOR*

ペンギンではありません (笑)。

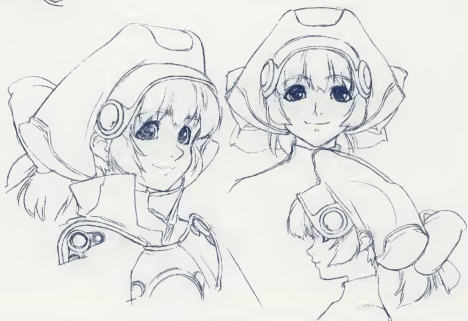


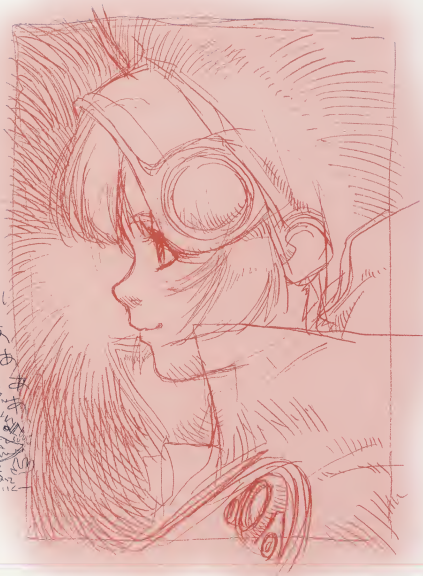
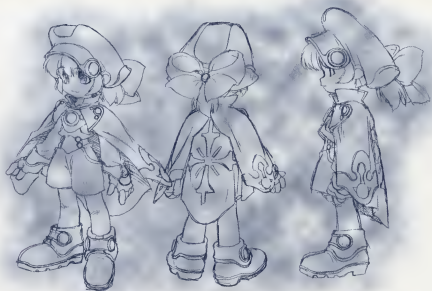
# Maroeur



## FROM DIRECTOR

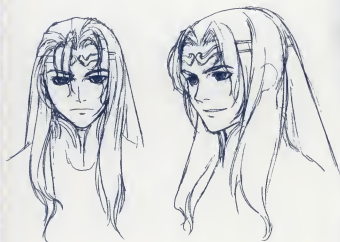
表情、服装のベースは内部スタッフによるもの。ニサンの教母の刺にはラフな格好過ぎるという指摘をされることが間々あるのですが、これ彼女の私服です。ですから公務として衆人の前に出る際の衣装というものは別にあります。が、それはまた別の機会にでも。ラフにある「ズーカヤハンマー」はマルーがまだPCであった頃の名残です（田中案）。





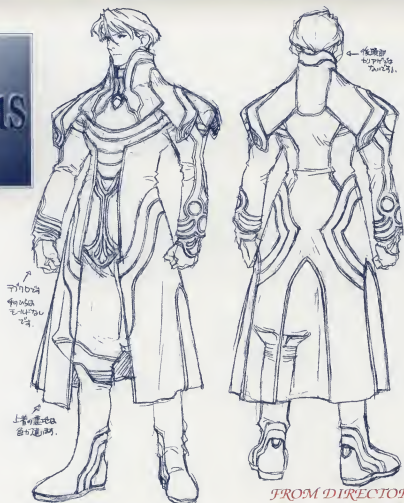
## FROM DIRECTOR

田中くんのもっとも善手とする美形の代名詞のようなキャラです。であるが故にデザインは相当苦労したようです。顔の輪はカレルレンのモチーフとなったもの（特にソフィアと出会う前の荒れていた頃の性格）が西遊記の齊天大聖だからです。ニサン僧兵装衣装の基デザインは内部スタッフによるものです。



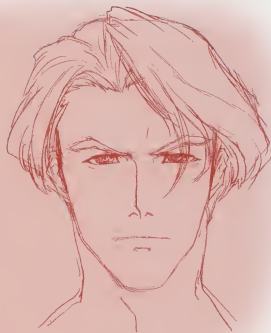
Karellen

## Ramsus



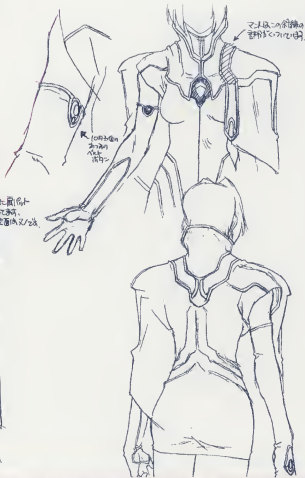
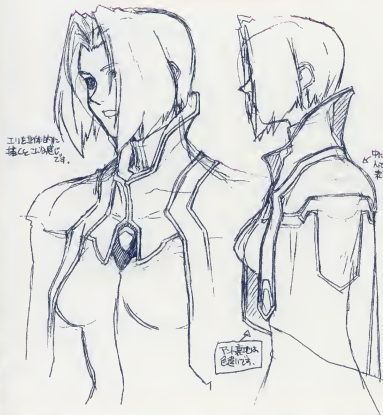
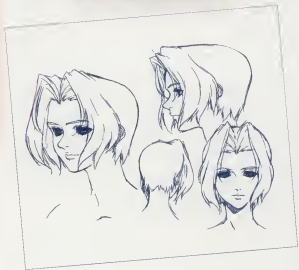
## FROM DIRECTOR

習得、獲得という言葉が似合う美形キャラだが、実は負け犬でマザコン。折角格好良い衣装を着ているにもかかわらず、劇中ではいいとこなし——というのがラムサスをデザインする上での指定でした（笑）。そのラムサスの服装が全てのソラリス人の服装の基となっています。それでは、長らく寝となっていた下半身のデザイン画をどうぞ。決して黒/パンツではありません（笑）。



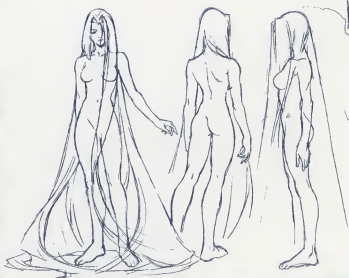


# Myyah



## FROM DIRECTOR

エリのロングヘアに対してミアンはショートでお願いました。彼女、エリとの遺伝的な繋がりは全くないのですが、「ミアンとして覚悟した者」として、若干ながらエリ（26歳時）の面影が感じられるように田中くんにお願いしました。衣装はエリのグレードアップ版という指定です。タイトスカートなのは大人の女の演出。エンディングのエリが着ている服もこれと同様のもの（伸取りのグリーンが青になっている）です。外装を取った肩のデザインが好きです。



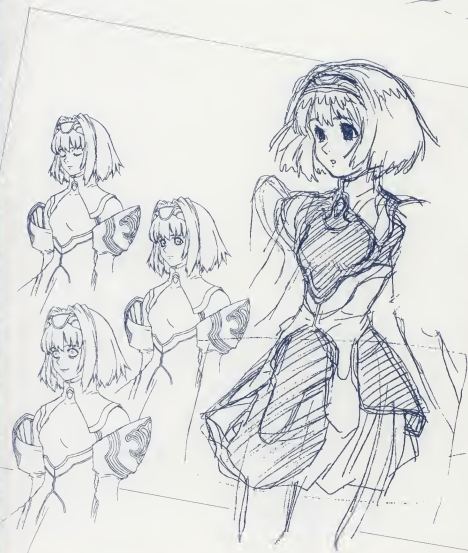


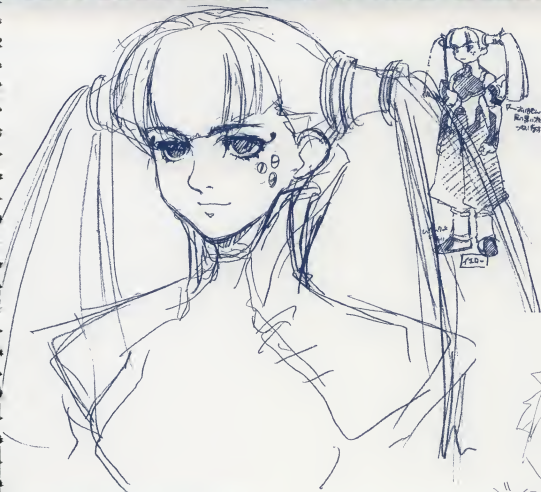
ELEM

Dominia  
/Cherubina

FROM DIRECTOR

彼女達、ラフ柄は沢山あるのですが、決定稿というものが存在しないのです。特に下半身の服装。一応上半身は共通パーツ（ドミニアは肩パーツを外している）で、アンダーパーツ（ドミニアはロングブーツ、ケルビナはスカート、トロネはズボン、セラフィーはシューズ）を交換することによってバリエーションを持たせてあります。ドミニアは気文女性キャラの類型として発注しました。ケルビナはどちらかというと男の子へのサービスキャラです。





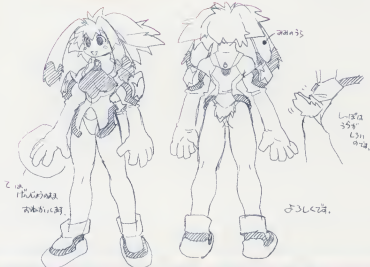
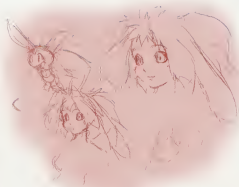
トロン  
300E355

ENTS

Throne  
/Seraphita

FROM DIRECTOR

トローネはサイボーグということ以外特に指定はしなかったのですが、出来上がってきたものを見て即決しました。あの顔は濠オコンビにぴったりです（トローネのほったたにあるものはネジです。ロボコップのネジ「キュッキュ」が好きなもので）。セラフィーは、「巫人で——」という指定書を見た「ウサギ好きの田中くん」がノリノリ（悪ノリか）で描いたキャラです。

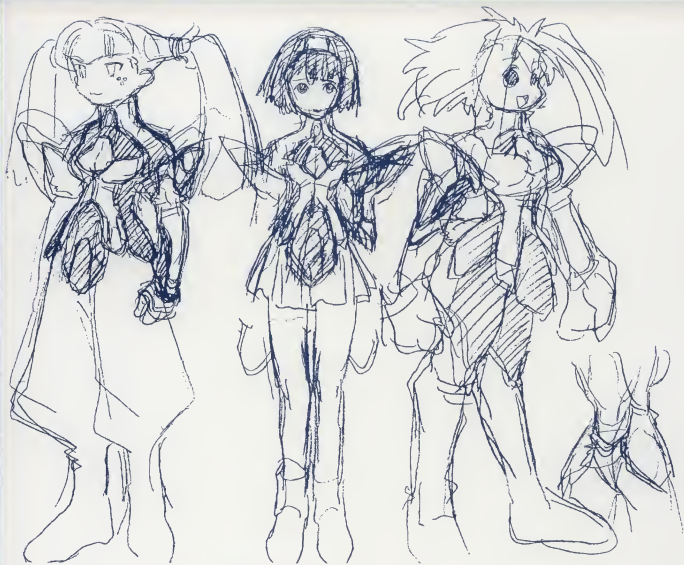


200E355

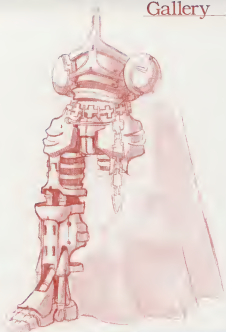
200E355

200E355  
200E355  
200E355

200E355



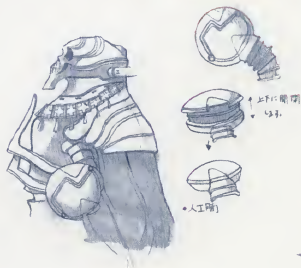
Elements



## Emperor Cain

### FROM DIRECTOR

金色骸骨という指定でしたが、指定してから黄金バットと同じであることに気づきました(笑)。仮面の下の素顔は——多分ラムセス風的美形でしょう(ラムセス自身はソラリス人カーランとの融合体なので、カインのコピーではあっても厳密には同じ容姿をしていないのです)。



## Captain of Tams

### FROM DIRECTOR

セイウチです。





Jesse

*FROM DIRECTOR*

ジェシーはほぼ100%内部デザインのもの。  
田中くんがリファインしたものです。西部開拓  
時代風の格好はビリーと同じ理由による啦。



Prim

*FROM DIRECTOR*

服装は内部デザイン。表情を田中くんが担当  
しています。



175-7の背



準備稿



*FROM DIRECTOR*

「ダースベーダーみたいだ」という発注でした。仮面のデザインに関しては、当時かなり悩んでいたように記憶しています。その仮面、衣装ともかなり複雑なラインで構成されているのですが、それを絶妙なバランスで描いているのは兎もまた他ありません。しかし、イドにしる、このグラフィにしる、本当に作画位かせのキャラですね(笑)。

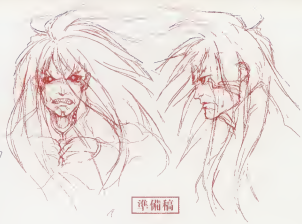


Id

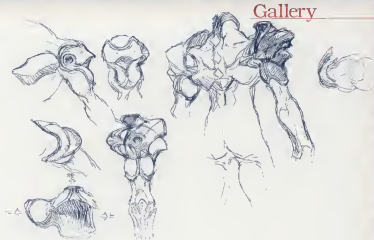


*FROM DIRECTOR*

フェイとはかなり顔立ちが違うのですが、それでも同一人物と判るのは流石です。初期稿はかなり怖い感じでしたが、後の展開も考え、田中くんに美しい顔立ちに変えてもらいました。衣装ですが、当時田中くんはアメトイに凝っており、その影響が見え隠れしているように感じられます。フェイからイドに変わる際、どうやってこの衣装を着るのかは僕にも判りません。



準備稿



決定稿

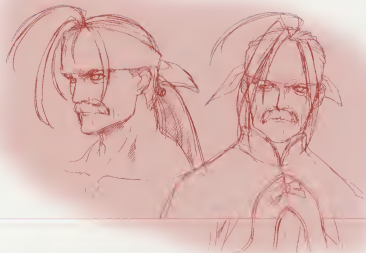
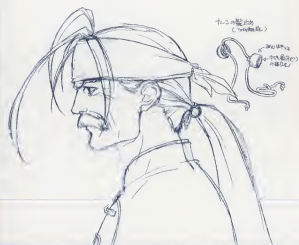


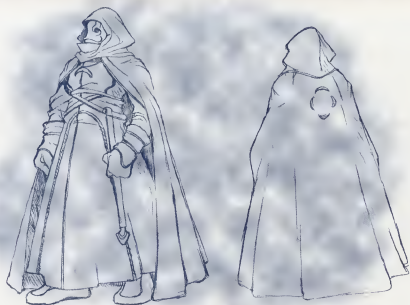
腕の動き  
20.22.

FROM DIRECTOR

これも特に指定はしなかったのですが、格闘映画好きの田中くんのおかげで結構精悍なお父さんになりました。これならば強そうです。ムービー中のカーンが坂○さんに似ていると思うのは気のせい。

Karn





## Wiseman

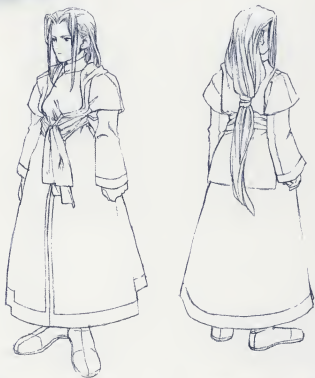
### FROM DIRECTOR

作品中屈指のカワイイキャラ。開発中はイルカと呼まれていました。デザインベースを内部でやり、それ以降の作業を田中くんが担当しました。

## Kalen

### FROM DIRECTOR

フェイの母という以外、特に指定はしなかったですね。優しい顔と怖い顔は目をすげ替えただけです（笑）。僕はムービー中の表情が好きですね。



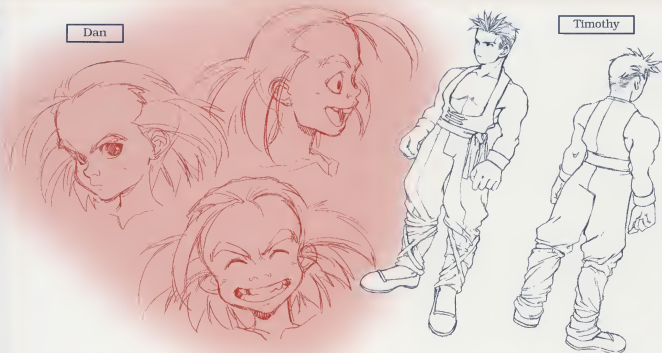
## Executioner

### FROM DIRECTOR

ミアンの守護天使時の姿です。デザインは内部スタッフによるものです。フェイス原画は田中くんです。

Dan

Timothy



Midori



Yui

Aruru

## Peoples

### FROM DIRECTOR

ラハン村の人々はダン以外、出でずく死ぬキャラ達だったので、僕からの指定は特  
にしません。そのダンですが、デコは少々広すぎたように思います。

アルルについてエピソードを一つ。アルルはラハンのイベント担当者が設定したキ  
ャラで、ラハン崩壊後、婚約者（ティモシー）が死んだのをいいことに、ノコノコと  
フェイの後をついてまわるという展開が考えられていました。そのような女に、二人  
（フェイ&エリィ）の恋路を邪魔されちゃかなわんということで、他の村民共々、  
早々にラハンで死んでもらいました。合掌。



肩がけ  
がゆえの  
かもし。←



浜坂さん

FROM DIRECTOR

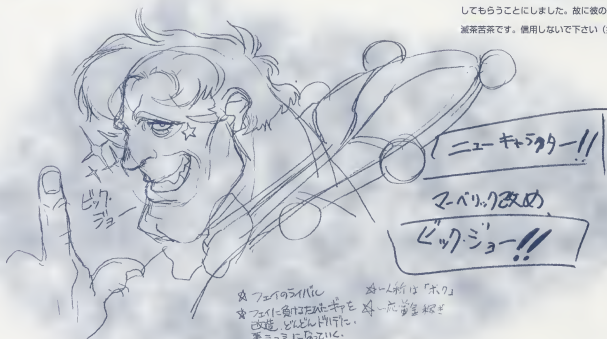
デザインベースは内部。フィニッシュをそえた氏（編註：アニメーターで、主にリブキャラのデザイナー）が担当しています。ハマーの容姿、性格のモデルとなったのはスクウェア社員、フロントミッションチームの浜坂くん。ハマーとリコの関係は、彼とFFのキャラデザイナー、野村くんとの関係が参考になっています。浜坂くん曰く「ちくしょう！」だそうです。

Hammer

Big Joe

FROM DIRECTOR

ギャグキャラです。田中くんの満書きの中にあつた絵があまりにも素敵過ぎたのでNPCとして登場してもらうことにしました。故に彼のプロフィールも減茶減茶です。使用しないで下さい(笑)。



「ニューキャラクター!!」

アバリの改め

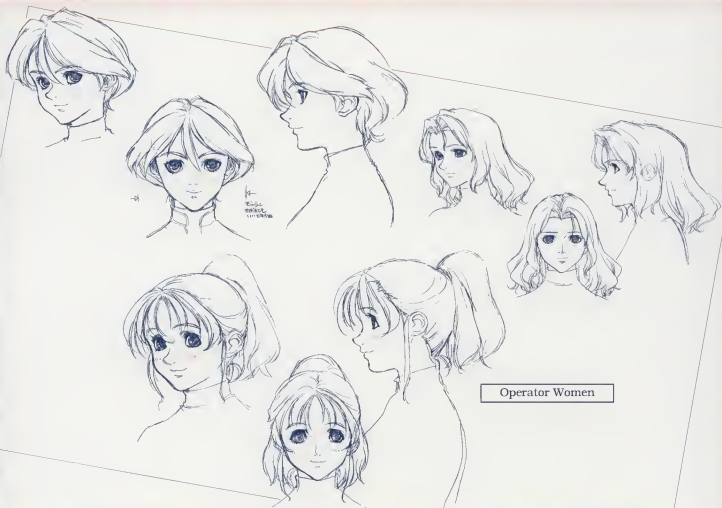
ビッグジョー!!

- ☆ フェイのライバル
- ☆ フェイ-魚の足跡を  
改造、おどろかす。  
悪ミミにならなく。
- ☆ ナルリスト。
- ☆ 一歩進んでおもしろ。
- ☆ 11629-も読める
- ☆ 4人斬は「木ノ」
- ☆ 一流の筆名



The Captain

## CHARACTERS FROM



Operator Women

船長の奥さん

Wife of the Captain

見た目が  
若い?



船長の娘



Daughter of the Captain

OPENING MOVIE

船長の人々

コマ



片止しの



明A



生え別れる髪子  
・母



・5代 (男)



髪止しの



Others

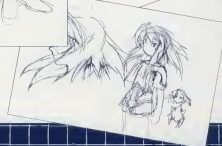
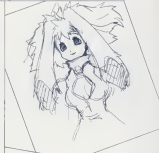
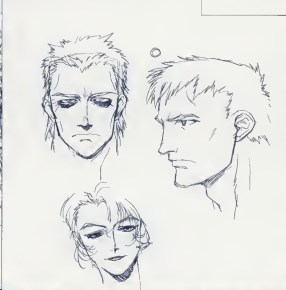
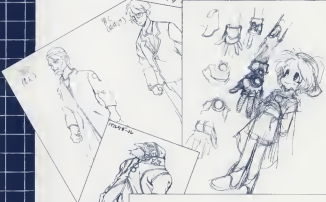
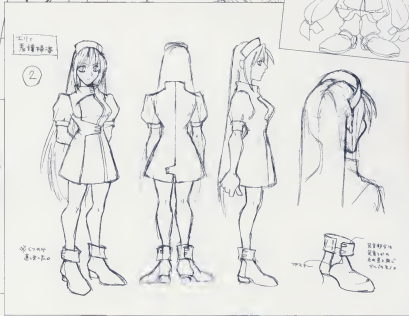
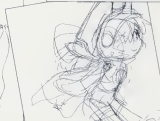
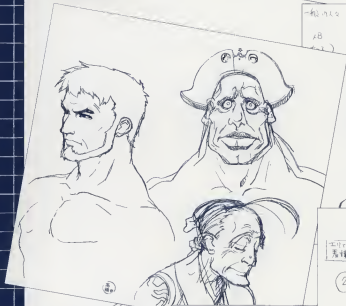
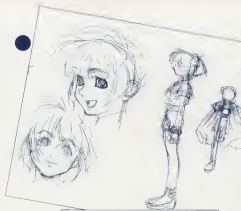
FROM DIRECTOR

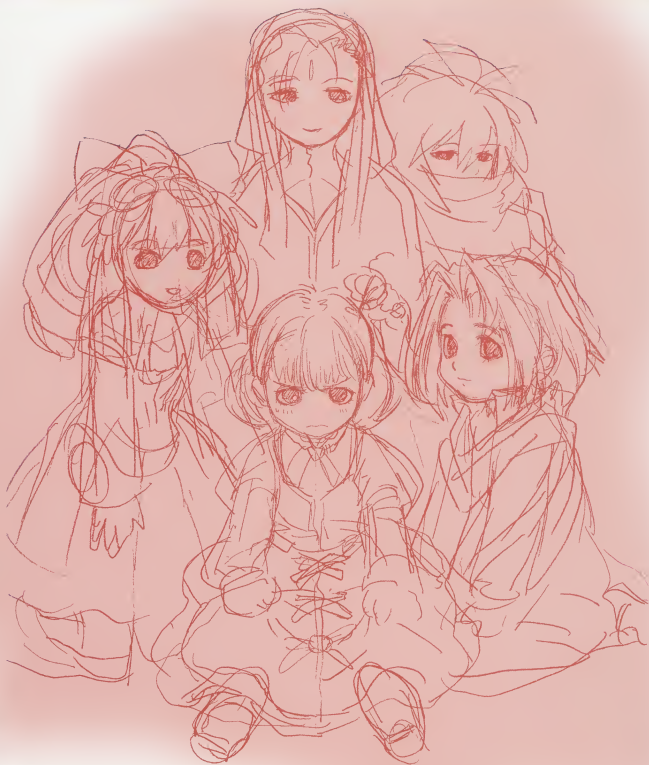
作中では名前が出る機会はありませんでしたが、艦長には「シゲヨシ・イノウエ造兵特務大佐」という名前があります。

ところでメグって…何?



# etc.





### FROM DIRECTOR

キャラクターを発注するにあたってメインキャラクターデザイナーの田中くんには「従来の絵のイメージを壊して欲しい」ということでした。解りやすいと「リアリティー（存在感）の追求」。ご存じの通り、田中くんはライトファンタジー系イラストレーターとして活躍していた人。リアルというよりはカワイイ感じの作品で売ってきた人です。

この注文は明らかにそれまで彼が手掛けてきた作品とは別ベクトルのものでした。作家の方の中には、ご自分のイメージを大事にされている方もおられるようで、えてしてこの類の注文には骨根を寄せる方が多いのですが、果たして田中くんはこれを快諾、精力的に新しい絵柄の確立を目指してくれました。結果、それは成功したと感じています。

# From 田中久仁彦

ここから先は、キャラクターデザインの田中さんによる落書き集。設定画のすみにチョコッと描いてあるものやFAX送信表に描いてあるものなどなど、普段は絶対お目にかかれないレアなイラストを集めてみました。

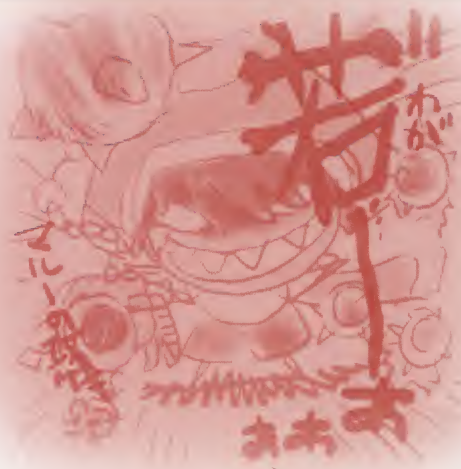
出会い 緑の森の少女



▲画面の右下の「あ...」は、HANA-HANAのキャラクターデザインの際、田中さんが描いた落書きです。あんなにオカシなヤツだ、という感じの落書きです。あんなにオカシなヤツだ、という感じの落書きです。あんなにオカシなヤツだ、という感じの落書きです。



◀左の2つは、覚醒時のイメージイラスト。…ドライブの効果とはいえ、スゴすぎたのが未使用の原因でしょうか。エリィの目つきが飛びすぎて怖いんです。シタンも相当イっちゃってますが、そもそもこの人覚醒しなかったような…



▲マルー先生の主人公の一人から、マルー先生の作画スタイルについてお話を伺いました。マルー先生は、お話をイメージして描くことが多いです。田中さんはマルーが好みに入り込んでいる、マルーのイラストは多めに描かれています。



▲▲このページ右上のマルーのテストは、他にも数点描かれていますが、かなりイイ感じに仕上がってるあたり、実は田中さんはこういうノリも大好きなんではないでしょうか。テロップも見逃せません。



マルー先生

▲イラストのテストは、かなりイイ感じに仕上がってるあたり、実は田中さんはこういうノリも大好きなんではないでしょうか。テロップも見逃せません。

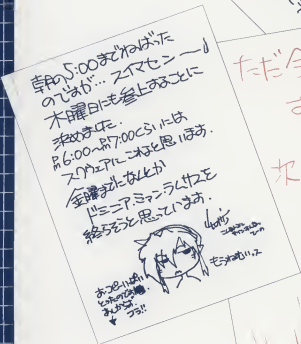


マルー先生

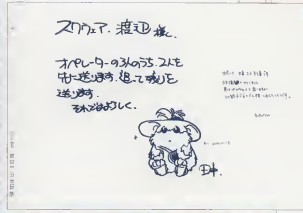
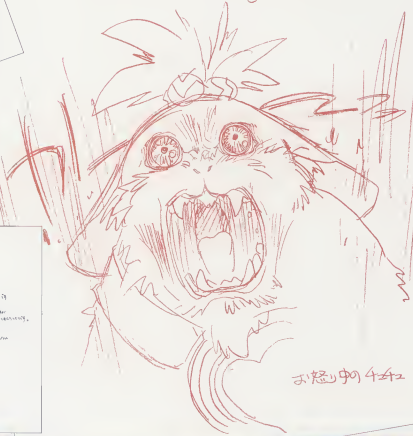


# FAX送信表

デザイン作業もたけなわの頃、田中さんは連日スクウェアに詰めて作業をしていたとか。もともとスクウェアにも様々な部署がありますので、デザインのやりとりはFAXを中心に行われていました。その際に使われたFAX送信票を紹介します。

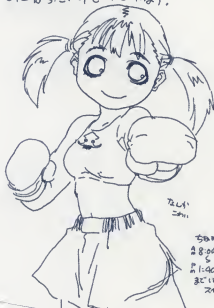


たぶん AM9:05 さま...  
 あいせんが先に帰宅はる...  
 次の出社(?)で、ジョーン らけスオマン  
 は、できそうさ。  
 じゃではでは。



お怒りの4人

きのうは11時に11時のだが"  
 「だいがとびうらんでなぞおしたほろがみ」と  
 11本水ちみ11みこて.  
 みたはらだいはてまでみほら.



2.1.1

ちんねい ちんねい  
 ちんねい ちんねい  
 ちんねい ちんねい  
 ちんねい ちんねい  
 ちんねい ちんねい

◆なんだかどうとも疲れ気味のようにです。両者にも行けない、標榜場のイラストレーターの悲哀がそこかしこに見られますね。さっとこのFAXを投げ取ったスクウェアの方も、似たような境遇だったと思います。この標榜を書いている人間もそんな感じです。

あ、あ、あ  
 あ、あ、あ  
 あ、あ、あ  
 あ、あ、あ  
 あ、あ、あ



あ、あ、あ  
 あ、あ、あ  
 あ、あ、あ  
 あ、あ、あ  
 あ、あ、あ



あ、あ、あ

あ、あ、あ (田中久仁彦)

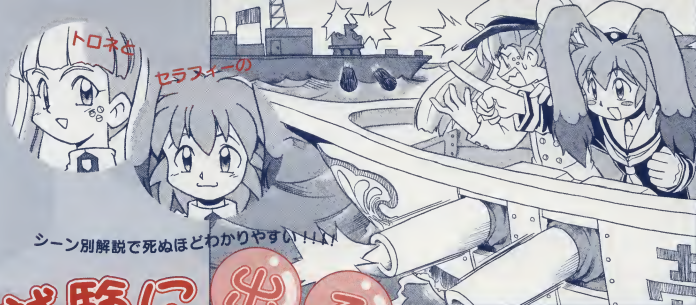
あ、あ、あ  
 あ、あ、あ  
 あ、あ、あ  
 あ、あ、あ  
 あ、あ、あ



あ、あ、あ (田中久仁彦)

### う・さ・ぎ

田中さんは自他共に認める、大のウサギフリーク。そんなウケで、田中さんからのFAXにはしばしばウサギが登場します。中段左のイラストから察するに、ロップイヤー一種の子でしょうか？ ウサギは寂しくなると標榜にストレスがたまってしまいう動物ですので、田中さんも心配だったと思います。



シーン別解説で死ぬほどわかりやすい!!!

# 試験に出る 軍事用語

ユグドラシルの乗務員やラムサス艦のオペレーターって、やたらマニアックな軍事用語を連発してますよね。作中では解説されないこのデの用語を、各シーンのメッセージに合わせて、エレメンツのお2人が熱いトークで解説します。

## SCENE 1 潜砂艦、浮上! ~ユグドラシル初登場~

**ラトリーン** A砲艦<アントン>とB砲艦<ヘルタン>ハッチ周旋から**方位**盤作動まで20秒でいけす!

**バルト** ハンス!

**ハンス** 流砂サウンド以外、な〜んも聞こえません! 怪しい電波もなし!

**バルト** マルセイユ!

**マルセイユ** ミロクの大將の小隊が既にカタルト下で待機中、浮上後1分で全艦展開できます

**ハンス** ようっし! **バトコン**レベル1発令!

——表層打撃戦区、**ようそろ**! 砂雷戦区、**ようそろ**! 対空ア戦区、**ようそろ**! 航法区、機関区、**ようそろ**!

**メイソン** わ、若! 何事でございますか?

い、今の警報は…

**シグルド** 若! お待ちください!

**ハンス** 全艦戦闘配置! 浮上航行、排砂ポンプ始動! 浮上と同時に右舷同行砲艦に入る!

**シグルド** 若! !

**メイソン** わ、若! !

**バルト** ツリムを右寄りにとれ! 上は風が強い、あおられるぞ! **ジュエリコ**! 舵をこちに寄せ!

——交互射撃初弾、A<アントン>・B<ヘルタン>共に**狭义**! 修正値計算中!

**バルト** よっしゃああ! 第二射から奇射<サルヴォー>に切り替え! 奴の足を止める。ケツを思いっきりひっぱたいてやれ!

**みんな** あ~~~~! 元気だったかなあ! **せ・ら・ふいー・だ・よ!**

…えーと、まずはユグドラシルの初浮上シーンだな。ここは海モノ用語のオンパレードだ。

…つっこんでさえくれないのね。セラフィー、なんかかなしいの…

ページがないんだよ。多くは望まないから、邪魔だけはしないよーに。

…くすん、すん。セラフィーもやるよ。じゃ!! **方位盤**からっ!

…ちっ、立ち直りの早い奴…音のフネは、狙いを定める**方位盤**、距離を測る「測距儀」、それらのデータを解析する「射撃盤」と、3つの装置で射撃指揮を執ってた訳だ。

中でも「**ほーいばん**」は、ほーいっつちよーなんかのいる、いっちゃんイセキなんだよね!

良い席って…ま、射撃の中核だな。もっと劇中では、射撃用の各種センサーの集合体、って、程度の意味だかな。

けっこう、こじつけなんだ〜。スタッフの人、人の知らないコトだとすきほうだいだね!!

こほん! 次行くぞ! 次は**バトコン**。こいつは造語らしいな。ちなみにバトル・コンディションの略だ。じょーたいの「ディフェンス・コンディション」のおともだち?

そ。それと同じに、レベル4が通常警戒だとして、1は即時戦闘状態! じゃ、「**バトコン**レベル1」って、すっごい、やるさだね〜。

次いぞ。次は**ようそろ**。漢字で書くと、「宣候」とか「良候」だな。「了解」って意味だ。

**沃素**溶液? 濃粉で青紫?

お前、ボケる時には漢字でしゃべるのな。音段からせーしてくれよ…

**ようそろ**〜! あ、トロネちゃん

**狭义**ってなんて読みのお〜?

「きょうさ」のことか? こりゃまた、ベータベタにマニアックな専門用語だな。説明すんのやっかいだぞ。

お〜めずらし〜!! トロネちゃん

お〜めずらして。こまってるう!

砲撃するのは、「**試撃**」(試射) →「**本番**」(効力射) っていう順番で行われる。

ふん、ふん。

試射の時は、弾がもったいないから各砲塔から一門ずつ順番に撃ったりして(交互射撃)、まず狙いのずれを観測するわけだ。

…ふ〜〜〜ん…あふう…

で、撃った弾が相手を囲む(挟む)様に落ちた状態が「**狭义**」。こーなれば後はそのデータのまま撃てばあたるぞ! ってな状況だな。んで、次は全部の大砲を使う斉射に切り替えて、ガンガンぶちかますわけだ!

…むにゃ、むにゃ、すび〜

撃でんじゃねーよ!! ちょっと難しい話だとこれだ!

…むにゃ、むにゃ、すび〜

撃でんじゃねーよ!! ちょっと難しい話だとこれだ!

…むにゃ、むにゃ、すび〜

撃でんじゃねーよ!! ちょっと難しい話だとこれだ!

## SCENE 2 アヴェ奪回作戦 ~ユグドラシル出撃~

シャコ、シャコ、シャコ、シャコ…  
カラガラカラ。

さて、ユグドラ関係かもう少し…  
って、本番中に歯あみがくね!!

トロネちゃん、ねおきのはみがきは  
キーン! 歯は潔石だよ! だぁー  
いじにしなきゃ!

寶石だ! 宝石! それ以前に獲る  
のは夜だけにとけよ! …いや、  
先進めよう。先に。

ツギにわかんないのはねえ…**抜びよ**  
**う音!** どんなオト?? …ばつびよ  
う…×病…ヴァンダーカム? ヴァ  
ンダーカムの顔面パッテン病のシャ  
ッキーイイイイン! ってオトか  
な?

—若! 「ハントの使用ゲイン  
が急増中!」王都防衛隊の使  
用途停帯です!

**パンス** おっと…哀層に**抜びよ**音  
種開始動音、多数確認! 王  
都防衛隊…出逃スね、これは!

—キスレブの国境守備隊通信も  
傍受! 平文です。緊急出動  
の是非を本國に問うていま  
す! 国境でうまく騒ぎが起  
こせた模様!

**ハルト** よし! **状況を開始する!**  
**内火艇** 準備! 我々が上陸し  
たら艦を降せ!

びょーきの音ってなんだ〜〜〜!!  
「**抜艦**」って着くんだ! 鐘の音だ  
よ! い・か・り! 鐘を上げる時  
の音! これに機関始動音が加わっ  
て、艦隊の出港がわかったわけだ。  
ハイ、次! さくさく行くぞ! 次  
は**状況を開始する**って言い回しだな。

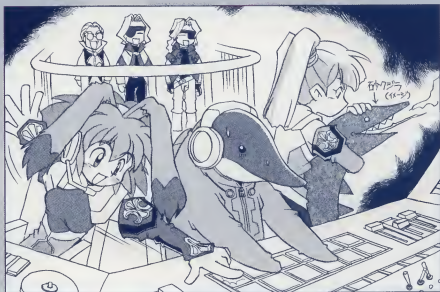
へんだよねへんだよね、そのいいま  
わし。セラフィー、ユーグントで国  
語とくだったんだから、みのがさ  
ないぞぉ〜!

艦隊では、作戦でも訓練でも何でも、  
とにかく計画された行動は全部「**状  
況**」ってゆーんだよ。だから「**開始**」  
とか「**終了**」できるもんなんだよな。  
「**状況**」って言葉は「**CONDITION**」

の直訳が元だから、こんな言い回し  
になったんじゃないかな。…時に、  
おまえ、ホントに国語得意だったの  
か?

うん! でも、いつもはめんどくさ  
いから国語脳、つかわないのさっ?  
にんげん、ドウグをもってるか?  
と、それをつかうか? は別モンダ  
イなんだよ!!

ああ、そーかい。それじゃ、最後は  
**内火艇**を解説しておこーかな。こ  
いつはエンジン(内燃機関)を持つ  
小型船のことだ。手こぎのボートに  
対して使う言葉だな。もともと、ユ  
グドラシルの中に手こぎのボートがあ  
ったかどうか知らんけど。



## BREAK TIME

お疲れさまですわ、トロネさん、  
セラフィータさん。

あ、ケルビーちゃん、ドミニヤち  
ゃん! どう、この解説がら!  
お前なんにも説明してねーじゃね  
ーかよ!

セラフィーもがんばってるもん。  
でもトロネちゃん、やっぱりスゴ  
い! ポリコロトルエン子午船  
トーサイさいほくくだもんねっ!

ポジットロン光子艦だっ! …って、  
ナノリアクター室でも言ったろ!  
あらあら。セラフィーさんは、  
相変わらず記憶の保持能力がイン  
トラプトされているよね。…で  
トロネさん、どこが笑うところ?

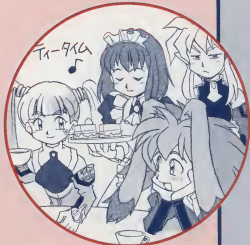
…笑いドコを説明させんなよ…が  
ジトロン光子艦ってのは…ペリー  
ローダンの3巻あたりを読んでき  
れ! …で、ポリコロロうんぬん  
ってのはポリが重合、コロロが塩  
素化合物、トルエンが炭化水素の  
一種だよ。

でもその3つって、分子式が成立  
しないんじゃない?

はう…だから、そこが笑うトコロ  
なんだよ…。

子午艦って、狂○病でウウサにな  
ったアレだよ(ね) 時事ネタは風  
化するのが早いんだぞぉ〜!

瞬間瞬間だけで生きているスタッフ  
が書いたところだからなあ…。





## SCENE 3 キファインゼルの抵抗 ~ヴァンダーカムVSユグドラシル~

— ベクタ3-3-6より、ヴァンパイア! 2群、計7~8機、距離2000!

— 各艦へ過速! 兵器使用自由、回避運動開始! 但し、相互支援のできる陣形を前すな!

— 了解。旗艦より全艦へオールウェポンズフリー、レッツ・ダンス!

— 全速射装置、作動開始!

— 空中機雷散布開始、投射パターン、MK3!

— CAPには、何報があってる!? ヲンダーカム まあ待て、航空参謀<コクサ>。

通信兵! 命令を変更す。フォン・ヒッパーに連絡。第二駆逐戦隊を率いて、敵キアの後方へ回り込め。艦隊の機雷をあげて、キファインゼルの主砲域へ敵キアを誘い込む

コクサは? む、無茶です! 動きの早いキアを旗艦の主砲で捉えらる訳が…

ヴァンダーカム 射撃指揮所! 砲術長<ホチ>! 三式弾を用意しておけ! それと、主砲室射しに備えてキファインゼルの甲板機銃員を待避させておけ!

カントボム<主砲>にまで分解してくれるわ…

コクサ 提督! 対キア戦で機銃員を下がらせてなんとして!

ヴァンダーカム 騒々しいぞ、航空参謀<コクサ>! 貴重な御意見をわざわざですが、司令官は私だ! 貴言ではない! 大体、40秒もぼっちのメルルやボルフォースのママ鉄砲が何の役に立つ? 議論はおしまいだ! 艦長! 速度を上げ過ぎるな! 敵を置き去りにしては話にならないからな

コクサ そんな事無<こと>には絶対、なりませんよ…

このシーンは、タイカンキョウホウ好きのヴァンちゃんのキヨミズのブタイは、物体だよね。

もはや元ネタがなんなんだかも怪しくなってきたな〜。…でもなんか、慣れたきたぞ。田主丸の巨峰がブルブルしてるのを肌で感じるのが好き? 大艦巨砲主義ならぬ、体感巨峰好き、なんちて。

…トロネちゃん…。うん、頭の不自由なときは無理しないでゆっくり休んでいいよ。セラフィーがひとりですすめておくれ! まずはベクタ3-3-6がね。

なんだ! その哀れみの表情は! 誰立つなあ…。「ベクタ」ってのは「ベクトル」の発音の方が一般的だな。この場合は方位を指すのに使ってる。方位は0-360で表されるから、「3-3-6」ってのは、ほぼ真北の方向だな。んで、次のヴァンパイヤーってのは、昔の米海軍のスラングで、敵攻撃機を指した言葉だ。劇中だと「脅威度の大きい未確認キア」って程度の意味だよ。

なるなる…。じゃ、ツギのオールウェポンズ・フリー、レッツ・ダンス! ってのは、怖い敵が出てきどうしようもないから、とりあえずおどっちゃえっ! ってコトだねっ!

ちゃう、ちゃう。「オールウェポンズ・フリー」ってのは後から出てくる「統制射撃」と対になる言葉で、「各砲室、各個に撃て」って意味だな。で、空からの攻撃を逃げ回る艦つつーのは、上から見ると跳つてるよーに見えるらしくて、「各艦、各個に回避」って命令を「レッツ・ダンス! 」と言い回したらしい。日本でも回避運動のコトを「盆踊り」とか言ってたらしーぞ。まあ、これは

直前の「兵装使用自由、回避運動開始! 」って台詞と同じ意味だ。

ついでにボケられる前に説明しておくとだね、CAPは「combat air pique」の略で、直訳すると戦闘空中哨戒。よーするに空衛、または直衛機って意味の米軍用語だよ。

お〜! イッキにいったてしゅね〜。トロネちゃんすごいでしょろ! ツギのココサとかホチも話してしゅかぁ?

…なんか、キヤ変わってないか? こっちは日本海軍の略語だな。それぞれ「航空参謀」、「砲術長」のことだ。こりゃ、まんまだな。

…ってコトはあ…。「水雷長」は…スプーチ?

…。

はっしゅちゃった? てへ♥ ツギは三式弾だよ。

サクサク進めよーな。三式弾は榴散弾の一種で、対空用だ。撃つとタイマー仕掛けで一定距離飛んで、てっか火花みたいに内蔵した焼夷弾子を広範囲にはらまくんだな。旧海軍の秘密兵器だったんだ。で、これもっと広義に、「キファインゼルの主砲用の対キア特殊砲弾」、ってな感じで使われる。

それでそれで、なんで甲板機銃員を逃がしたの? なんでそれが失敗なの?

はいはい、順番順番。大口徑砲ってのは、発射の際にもすごい衝撃波と爆風を発生するんだ。艦艦くらいになると、甲板上にボルト締めしてた機銃が引きちぎられたり、積んでた内火艇が吹っ飛び飛んだ事もあったらしい。これだけの衝撃だと、近くに人がいたらひどいことになるよ。

で、甲板機銃員を退避させるのをコクサが止めたのは、役に立たない主砲を撃つために、対キア戦で主役になる機銃員を下げてとーする、ってコトだ。実は旧海軍でも、こーゆー事が結構あったらしい。三式弾を撃つために機銃員を下がらせて、そのタイムロスで十分な機銃弾薬が張れなかったって感じで。

ふ〜ん…。…でもさ、でもさ、結局主砲を使わなくてもキファインゼルの沈んでたよな!

身も蓋もねーな、それ言うの。あ、ちなみにメルルとボルフォースは実在の銃器メーカー「オート・メララ」と「ポフォース」のもじりだな。



## SCENE 4 ラムサス艦を討て！ ～ユグドラシル出撃VSラムサス艦～

## (ユグドラシル側 1)

**バルト** あそこには、マルー達が残ってるんだ！ 戻る！ 絶対に戻る！ そうた、フェイ達はどうか？ 無事か？ 無事なら一緒に…

**パンス** と、突入のト連送を受信して以来、なんにも…

**バルト** ちくしょう！ なんてこった！

**メイソン** 吾…

**バルト** …後ろ…？ ケツから何が来る！ ジェリコ！ 艦をこっち…いや、そのままいい、急いで、どっちがにきれ！！

**シグルド** 吾…？

**パンス** 後方300！ 発射管開放音！ 潜砂艦！？ 大きい！ 速度60！ 相対進路0-0-0！ **パッフルズ**に隠れてやがった！

**シグルド** カルガ！

**パンス** 高速推進音、敵艦より分離！ 恐らく魚雷！ 数2！ 速度87！ 続いて魚雷よりソナー音確認！ **アクティブホーミング**に移り！

**バルト** 観望配備！ **マスカー**展開！ **ノイズメカ**用意！  
——全艦観望配備よし！  
——**マスカー**展開！ **ノイズメカ**、2、4番管…スタンバイ！

**バルト** **ノイズメカ**射出！ 機関停止準備！ 艦…今だ！ 思いっきり反対にきれ！ 機関停止！ 衝突警報！  
——機関停止！ 衝突警報！

**パンス** 魚雷…1、なおも追尾中！ だめだ！ 命中まであと、3！！

**ト連送** 行ってき「と、ととと、ととと突入！！」っていうモロ？

突入ってトコだけ正解。**ト連送** するのは「突入」を意味するモールズ信号の「ト」を連打することなんだ。ちなみに有名な「トラトラトラ」は「トラ連送」って言う。どっちも旧海軍の使ってた符丁だな。

モールズシンゴウとか使ってるんだあ。けっこうレトロなんだね。

バルトの趣味だろ、ありゃ。

ツギは**パッフルズ**だね。なんで、かけられるの？

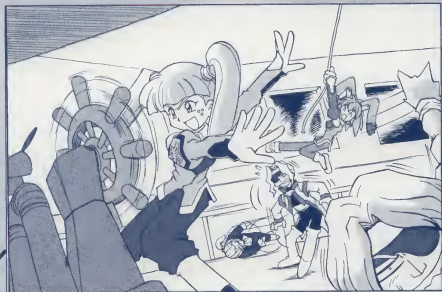
通常、潜水艦は、どんなに高性能なソナーでも自分のスクリューでかき回した水域の状況が正確にはわからないんだよ。そういう潜水艦に絶対できる死角の科トを「baffles」、つまり不可解なモノ、っていうの。ユグドラも潜水艦と似たようなものだから、自分の真後ろは砂がかき回されて、やっぱり**パッフルズ**になるんだな。

**アクティブホーミング**ってのは？

敵を追尾する時に、自ら電波や音なんかを発して、その反射波から追尾データをアクティブ（積極的）に取るホーミングだよ。追尾性能は高いけど、自分の位置もバラバラになるんで探知・迎撃もきれやすい。パッフルズ（積極的）ホーミングっていうのもあって、これは相手の出す音や電波だけを頼りに追尾データを得る。見つかりにくい代わりに、データの信頼性は低くなる、と。

おツギ、**マスカー**と**ノイズメカ**。

**マスカー**は目くらましだよ。相手のソナーを錯乱させるために、細かい泡で音波を乱したり吸収させる装置のことだ。**ノイズメカ**も似たようなモンで、こっちは艦と同じ音を出す装置を魚雷とかに積んで発射、オトリにするわけだ。エンジン止めれば、相手はオトリの方に反応しちゃう、と。「デコイ」ともいうな。



## (ラムサス艦側)

——艦体破壊音を確認 続いて急速ブロー音、敵艦、急速浮上中の模様。  
——敵艦周辺の流化帯電減少中。敵艦砂中震動60%ほど低下…とうやら、主機関と粉粒化動翼<エフェクト・フィン>に機密障害が発生した模様。

**ラムサス** 動翼が死ぬば、埋まりっぱなしで身動きがとれない。浮上は賢明な処置だな。砂雷長、敵艦の観望力だけ上手く奪ってくれた。見事だ。

このユグドラ対ラムサス艦の戦い、お互い軍用語の連発なんだよな。うんうん。いかにも「スキな人が作ってます！」ってかんじだよな。カントクが「レッド・オクトーバーを連え！」や「クリムゾン・タイド」みたいなのをやりたかったらしーぞ。このイベントの担当スタッフもそのへんが好きな人だから、好きな人には垂涎の展開ってヤツだ。

でも、なにに比べてか、ぜんぜんわかんないって人もいるわけだね。だからこのコーナーではぼっち説明しちゃうなきゃ！

そゆこと。でも、ここではそんなに説明する単語はないんだよな。しいて言うなら**急速ブロー**が。

女の子って髪を乾かすのに時間かかるのよね。んで「待ち合わせにおくれちゃうー。急速でブローしなくちゃってやっ？

そんなやつドコにいるんじや…。でも空気を吹き付けるのは同じだよ。要するにこの場合、潜水艦がメメントークに文字通り空気を吹き付けて（ブローして）、排水する事だな。メメントークが空気で満たされれば浮力が付いて浮かび上れるわけだ。

## SCENE 4 つづき

### (ユグドラシル側2)

バルトすっかり囲まれちゃったか おやっさん、修理状況は？

機関長 主機と効果動員のオシレータはほぼ無事だが、その間の電路がこっぴどくやられてる。今、主電路を捨てて、バイパスを寄せ集めて電荷を稼いでるが 全力の7割が出せやっの字だ。推進器は無傷だが、砂が粉粒化出来なきゃ、同じ事だ 第三機軸がやっとな、ってトコだな。



んじゃ、このシーンはオシレータあたりから解説しようかね。これまた英語のoscillatorで、直訳して発振器。劇中のメッセージにあてはめると、動員を動かす発振器自体は無事でも、肝心の電気が来てないってことみたいだな。んで…



ちょっとちょっと、トロネちゃんトロネちゃんっ！ ひっどーい！セラフィーがトイレイってるスキに一人ですすめちゃってえっ…!!



お前いなくても、あんま変わんねーもん。いや、むしろ早い。



ざーん〜、び〜ん〜もん。あんまりカッテしてるラムサス様に言いつけやっもんね〜。



悪えは？



うみゃ？ なあって〜？ なあって、そんなへーせんとしてののぉ〜？ ヒツヨー以上のへいじょーしんっ!!



ラムサス様がそんな事本気にするわけなかるーもん。ふ！ 愛とは惜げなことさ!!



トロネちゃんのメモリーって、70年代…



ほっとけ！ いーの、アタシは古風なオンナなんだから。…なんだ！ その白けたよーな、哀れのよーな目つきは!!!!



…あ、そうだっ！ …もしもーし、ラムサス様ですか？ セラフィーですっ♥



う、平常心平常心…。



ぶー、つまないいい〜。



もう振り回されないぞー。アタシに後ろ隠し所はないんだから。



でもさでもさ、トロネちゃん、ちょっとドキドキしてたよね!



もういいから、先走むぞ！ スペースなくなっちゃっうだろーが。えーと、次の用語は、えーと…



劇中の「バイパス」は、いっちゃえば「予備」の電線的事だね！ ユグドラの機動力をたもつための大事なオシレータだから、予備や、普段は別のことに使ってる電路をある程度集めれば主電路の代わりになるよーな設計になってるんだね!



お〜い!

## BREAK TIME



相変わらずのギャグ百連発、しかも、吉本系のバツな展開だな。なかなか微笑ましいぞ。



思いっきり、人ごとみたいに言ってるなあ。大変なんだぞ、セラフィーの相手すんのは!



おほほ。思いっきり、人ごとですもの。



…ハッキリ言われるとムかつくなあ…あ、そういうえばケルビナの方が適任なんじゃないか？ 一回試しに代わってみよう。



絶対イヤ。



ユーгент時代からそーゆートコあるよな、ケルビナ…。



ね〜ね〜ケルビーちゃん、前から聞きたかったんだけど、どうしておめつむってるの？ セラフィー、ケルビーちゃんがおめあけてるトコ、みた〜い!



あ、馬鹿!



お、それ、オレも知りたidez! 本当は見えるんだよな?



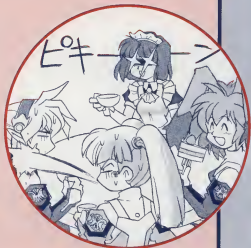
まあ、どうしましょう? 本当に見たい? …うふふ、では、しょうがありませんわね。



げ、カップが割れた! おわ、壁にヒビが…天井が落ちてくるっ!



ふえ〜ん、もういいよケルビーちゃんわ〜ん! ごわいよおー!!



SCENE 5 エルの悪夢、再び ~ラムサス艦VSヴェルトール・イド~

う〜〜、エロ目にあった。

エロいっていったら、ラムサス様ってさ、ムカシ、エルでエロ〜いメにあったみたいだね。

あ？ ああ、そうらしいな。だからヴェルトール・イドが出た時、あんなに興奮しておられたんだろう。

ふ〜ん…ラムサス様、かわいそう…。ところでシルエットにてるけど、このギア、ヴェルトールとおなじキタイなの？

— 敵ギア一機の発進を確認。首衛中。敵艦、機音ウグインアップ。…速度上昇、操舵音確認。変針開始…戦闘機動です。

ミアン 司令官閣下殿？ …ふふふ。

ラムサス…仕方ない、か。各部署、待機姿勢解除！ …攻撃再開！ 艦自発射管1〜3番、ナムタルミサイル。ホーミングは1、2番ハンスフリークルーズ。3番アンチレーダービームライダー 4〜6番、マカッMk5砂魚雷。全て有線誘導後ハツシヴホーミング。各機へ、統制射撃を行う。吾射は本艦にならえ。

そーゆーコトだ。ま、乗ってるヤツは違うけどな。…いや、広義じゃ同じとも言えるけど。詳しいいきさつは176ページ参照な。さて、それじゃこのシーンの用語解説はどっから行こーか？

んとな、ハンスフリー・クルーズう！…ハンスが減っちゃうの？？ コマるな〜〜シブヤのヌノ工房はコスプレに…あ、オカダヤがあるかぁ〜〜！！

地方在住者が困るようなボケ飛ばすなぁ！ 大体、東急ハンスが「フリーズ」って、「クルー」の部分はどこ行った〜〜！！

コマかいコト気にすると、しわ増えるよ。

く！…平常心、へーじょーしん…ハンスフリー・クルーズ、これも劇中用の造語だな。母機や母艦のイルミネータ（誘導電波照射機）等を使わずに、ミサイル単独の能力でホーミングする「ハンスフリー」に、巡航を意味する「クルーズ」を引っ付けて、くどく表現したかったらしい。ま、いわゆる「撃ちっ放し」状態の事だな。

ツギのアンチレーダー・ビームライダーっていろいろの？

これも「アンチレーダー」と「ビームライダー」を引っ付けた造語だな。「アンチレーダー」ってのは、敵の出したレーダー波を迎えてレーダーそのものを破壊する、パッシブホーミングの一種だ。

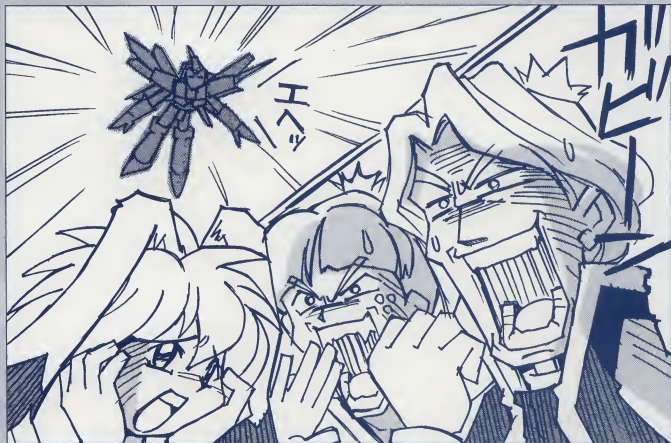
「ビームライダー」はビーム、この場合は指向性の高い電波に、文字通り乗りかかっていく誘導方式のことだな。普通は母艦や母機からの誘導電波に乗っていくコトを指すけど、なんか、無理にでも使いたい年頃だったらしい。

サイゴは、ちょっとマエにでもてきた統制射撃！

前に言った、「オールウェポンズ・フリー」と逆だな。一本化された射撃指揮の下で、複数の尖鋭や艦が射撃を行う事。命中率が上がるし、火力を一点に絞って敵の防御能力を上回らせる「サチュレーション・アタック（飽和攻撃）」もやりやすい。

劇中、ミサイルや砂魚雷を、色々な誘導方式でたくさんユグドラシルに発射しようとしたのも、サチュレーション・アタックの一種なんだよね！

げ、セラフィータが、初めてまとも切り返してきた…。



## SCENE 6 星の海を往く船 ~オープニングムービー~

——エマー・ジェンシーコール、レヘル！発令。

オペレーター1 オメガ1、再起動しています！  
(以下OP)

OP2 アルバ1構成ゲノム、再構成

OP3 エクソン領域確認！

OP1 塩基列コード、8億5000…12億！ 凄まじいスピードです！！

OP2 アルバ1から中央電腦「ラジエール」へアクセス確認！ フェイクネット展開…、回避！ 緊急防護、盗竊実行…拒絶されました！

OP1 広範囲にわたってパラダイム汚染検出！ …艦長！？

艦長 手動でケーブルを切断しろ！

OP1 了解！ 爆発ボルト使用します…爆発ボルト、パーズ確認！ …駄目です！ 効果ありません！

OP2 オメガ1！ 尚も侵攻中！ 止まりません！

OP3 兵器管制98%占拠！

OP2 自律航行システム「ファウスト」へ高速言語にて干渉！ 位相空間ロジック書き替えられています！

OP1 エルゴ領域拡大、炉心内に内部地平面形成！ 空間転移モードにシフトします！！

OP3 アルバ1から転移座標コード発信を確認！ 座標入力されました。N Z 128、E Z 061…本室です！！

艦長 奴め…このまま侵攻するつもりか…

艦長 機関室！ 非常制動プラグを強制注入しろ！！ …機関室！…グッ！

艦長 以降のオペレーションは民間人、及び全乗組員の脱出シャトルへの避難を優先する。遅滞完了次第順次発進！ これより本艦を放棄する。…君たちも…退去したまえ…

——退艦命令が出されました。本艦は放棄されます。全乗員はすみやかにシャトル搭乗ゲートへ向かって下さい……

ねえねえ、くんじョウコじゃないけどさ、オープニングもむづかしいコトバがいっぱいいてよね。

そーだな。聞き取りにくいセリフもあるし、全文掲載してみよーか。

えへ、セラフィー、しらないコトバばかりだよ？

おいおい、ちゃんと歴史とか科学のページ読んだか？ 大半の用語は説明してあったろーが。

セラフィーがわかるとおもうのか！

アマいぞお！ 大アマだぞ！ えへ、…まあいちゃ。ここでは純粋に、よそのコーナーで触れない専門用語を解説していくからな。

それじゃ、サイショはゲノムからいってみよー！！

いや、行くのはオレだけだな…ゲノム

ってのは、生物の生存に最小限必要な染色体の一組を表す単位のこと。アルバ1ってゆーのは、つまるところ生体素子だからな。アルバの染色体構成が変わっていくっていうのは、オメガ1が再起動したコトで、アルバ1 (=エレハイム) がオメガ1 (=デウス統御モード) に変わっていく、ってコトだよ。

パラダイム汚染ってゆーのは？

「パラダイム」は、コンピュータに当てはめるとOS (基礎ソフト) の事。つまり、パラダイム汚染ってのは、OS自体がハッキングされ変質しつつある絶望的状况のことだな。うう、なんかつかってると、すぐこついの…。爆発ボルトとか、パーズとかもコフいの？

怖いっつーか、結構末期的な話だ。

爆発ボルトってのは、火薬を使った

緊急用の強制分離装置の事だ。パーズは爆発ボルトなんかを使って、とある部分や部品を外す事。つまりここではハッキングを物理的に防ぐため、回廊の一部を破壊する最終手段に出たわけだな。結局、浸食スピードに追いつけずに失敗に終わったみたいだけど…。

はう…なんか終末的…。じゃエルゴ領域や内部地平面もコフいんだ…。

いや…これは別に…これはカー・ブラックホール (回転するブラックホールのモデル) の概念を利用した劇中の空間跳躍航法の用語なんだ。

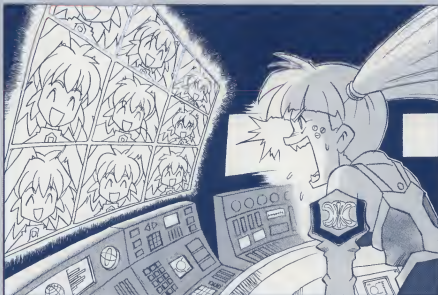
くーかんなんとかって、いわゆる「わ〜ぶ」のこと？

まあ、その一種だと思ってくれ。でエルゴ領域ってのは、ブラックホールの回転の影響から粒子が静止出来なくなる領域で、これは「事象の地平面」の外に形成されるんだ。「事象の地平面」ってのは、ブラックホールの超重力で光すら脱出できない領域。で、内部地平面ってのはブラックホールの「事象の地平面内」にできる一種の遮断層みたいなもの。

すび〜もーもう、食べられないよお

…むにゅ、むにゅ…

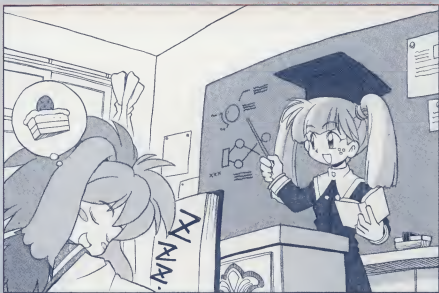
速攻で喰ったな…つまり、オペレーターAの言っている「エルゴ領域拡大」ってのは、入口が出来て、広がったって事で、「内部地平面形成」ってのは通過するトンネルが出来たって事。ま、勝手にワープの下準備がされちゃったよ〜って事だ。ちなみに劇中では、ブラックホールを作るわけじゃなくて、似たような効果をもたらす跳躍装置の結果を、同じように言い回してるらしいぞ。



SCENE ETC 素朴なギモン、大棚ざらえ!

シーン別の用語解説は、一応こんなカンジで終了。役に立ったかな? トロネちゃん、セラフィーまだよくわからないコトバあるよ。お? 起きたか? 寝てれば面倒がないのに…。ひっど〜い!! セラフィー、ネたふりしながらネットにアクセスしてギモン点をさがしてたんだよ! どーやって? どー見ても思いつきり突っ伏してただけだったぞ? なめんじじゃないぞ! セラフィーはお耳をアンテナにして、宇宙デバをキクコトができるんだあ!!! 危ねえなあ! おい!

じゃ、セラフィーが集めたソボクなギモンのフォローいってみよ〜!



**Q1** ソリス・エリイの実家  
ボンポコ風呂ってどんなの?

フェイちゃんがエリイちゃんちのおフロに入った時、言ってたよね。「シタン先生の作った**ボンポコ風呂**とは比べものにならない」って。シタンが古い作業用キアを改造して作った風呂らしーぞ。なんでお泡が出て健康にイイらしい。スレブジェネレーター搭載で半永久的に泡が出るとか出ないとか? 変型したりしないの?

するかも!

うう〜~~~~トロネちゃんのうそつぎ。

**Q2** ソイレントシステム・生体処理施設  
「己が人の命を断ち〜」って何のこと?

次は……フェイとエリイに人肉を喰わせたシタンが、「己が人の命を断ち、その肉を喰ひしむら」を喰ひなそする者はかくそある……か? ってつぶやいたヤツか。これ、ナニ語?

日本語だよ。このセリフは宇治拾遺物語の一一九、「衆人くあずまびと>、生贖を止むる事」だな。ゼンゼンわかんないんだけど、どういうイミ……?

元になった話は、簡単に言えば犬の力を借りて狼神を退治する話なんだよな。んで、なんでいきなり狼神の話が出るかつと、ソイレントシステムの管理者だったカレルレンを、道教の悪靈退治の神、齊天大聖(孫悟空)に見立てたらしい。

パロディの、さらにパロディ? なんだかむつかしーの。ぶっちゃけて言うと、フェイ(=犬)の力を借りて、カレルレン(=狼神)を討とうとする自分を、古典になぞらえてるワケだな。

なんでカレルレンが、そんなくーなの? おドコにわかがあるから? うーん、実はまだ他に元ネタがあって、権威に絡み合ってるらしい…。きつとディスク2? でアキラになるハズだったんだね!

待て待て待て! そのネタはヤバすぎるぞいくらなんでも! …この話はひとまずここまで、カレルレンのモデルが齊天大聖、っていうのは部下の名前からわかるよーになっているの知ってたか? ケンレン(捲簾)、テンポウ(天蓬)ってゆーのは、西遊記で言うところの沙悟浄と猪八戒の事なんだ。

でもディスク2では……

頬むから蒸し返すなよ!

あ、涙目。

**Q3** ニサン・原田作戦会議室  
「兵は拙速を貴ぶ」ってどんな意味?

これもシタンのセリフだな。まったくアツは格言が好きなのヤツだよ。これはなんとなくわかるな〜。アシの早いヘータイさんがジュウヨウだったコトだよな。

ちゅちゅちゅ。ちゅと違うかな。「兵」っていうのは中国語で「用兵」とか「戦争」と同意語なんだ。軍を動かす時はとっとと動かした方がいい、

と考えた方が近いぞ。あんまりかわない。

そーゆーなって、ちなみにこの言葉、出典元は「孫子」なんだけど、ホントは「兵は拙速を貴ぶ」っていうんだ。原文は「兵聞拙速、未捷巧之久也」、読み下しは「兵は拙速を聞くも、いまだ巧の久きを待たざるなり」。よーするに「戦争は多少手順が悪くても、決着が早い方がいい。うまい手があっても、それが続くとは限らない」ってのが本来の意味だよ。シタンは、わかりやすい言葉に置き換えてるけどな。

へたでもハヤい方がいい、っていうとみんなヤサグレちゃうから、ちょっとばやがイイっていったのかもしれないかな。あ、シタン先生のコトバもいろいろこつつかしーのがあった! 「寡兵よく敵を制す」ってヤツ。これもアヴェ等連作戦の打ち合わせの時に出てきた言葉だな。寡兵っていうのは少人数って意味で、少人数の方が統制がとりやすく、細かいらとこまで配慮が行き渡るから、場合によってはいってこた。ヒトがスクない方がつよいの?

いんや、セリヤ違うよ。戦争なんて数が多い方が強くて当然なんだから。ただ、こういうた属密行動の時とか、乱戦の時って少人数の方が「便利なおとももある」って話さ。

なんかトロネちゃん、とんどんシタン先生みたいになってきたね。ほっとけ! …セラフィーたもちょっとは勉強したんだろ? んじゃ用語解説、これにて終了!

# Main Staff of Xenogears

開発陣からゼノギアスを愛してくれた皆さまへ

## 高橋 哲哉

監督、脚本、演出

Tetsuya Takahashi



世界観の構築をはじめ、作品のほぼすべてのディレクションに携わった総監督。田中さんへのキャラデザイン発注や、石塚さんへのギアデザイン発注なども担当している。そんな背景から、この設定資料集の制作にあたり、P.236からの設定画ギャラリーにある「FROM DIRECTOR」のコメントを寄せていただいた。

ゼノギアスを作り始めてから二年と少し(どこまで開発期間三年以上などと偽っていますが、そりゃ只の嘘です)。思えば速くへ来たもんだ——と、一人感慨に浸ってみたいするもの、冷静になって現実にも立ち返ってみれば、実はまだ全体の三分の一も来ていないという事実。向こう何年分の自分自身の抱える仕事というものを考えると、クラクラしてしまふ今日この頃です(笑)。

そのゼノギアスも発売から早半年。現在見返すと、善走入った目も当てられないような小さなお話ずかしネタや、科白の致す。

そんな訳で、この本ではそういう部分にも若干の修正がなされています。当然「何だコレ、ゲームと違うじゃないか」とお怒りの方も居られるでしょうが、こは一つ、何卒ご容赦の程を(笑)。

その分、ゲームでは完全には説明されていなかった種々のイベントに含まれている真意や用語、及び、物と露出のなかった、よしんばされていたとしても真の片隅や文字の裏にちょっとだけ窺われていただけという「不遇」の設定画の数々の開示。十二分お釣りが来る内容であると断言してまいります。

また、ゼノギアスという作品に触れて下り、好きになっていただいたユーザーの皆様への紐やかなサービスとして(本編中では色々ご迷惑おかけしましたから)、ほんの少しだけ、劇中の時間軸では語られていないエピソードについても言及したりします。勘の鋭い方ならば、これらが何を意味する物なのか、何とお判りかと思えます(笑)。が、まあ、先の話は取り敢えずその時が来るまで取っておいて、今一度、この本でゼノギアスという作品世界を堪能して下さい。

そして、月並みではありますが、これからも永らく見守ってやって下さいませ。——1998 8/12 自宅にて、スネークマンションを眺めながら

## 名前

担当セクション

NAME

●開発時の思い出



●ユーザーへ一言

## 種子島 貴

イベントプランナー、設定・考証

Takashi Tanegashima

●とにかく、ハード面(技術面)、ソフト面(コンセプト等)、本人(1)等々、「初めて」が多かったんで、てんやわんやだったって印象です。

●なんか、反応見ると、ホントに皆さん、よく勉強されてるようで……嬉しいけど、苦しいですなあ。

……元ネタがわかっても、内緒だよ。



## CHARACTER DESIGN



## 田中 久仁彦

Kunihiko Tanaka

●キャラクターデザインをした時の、コンセプトを少し公表してみたいと思います。

始めは主人公エイからいってみましょう。主人公(ヒーロー)といえはやはり奇抜なヘアースタイル。見る者に「ああ、普通と違うな」と思わせなければなりません。という訳で、フェイはあのような「普通と違う」髪型になりました。いろんな意味で効果は育ったようです。ヒロイン、エリヤのコンセプトは超ロングヘア。最後まで長く髪、というのをやってみなかったもので。バルトの服装は「こんなジャンパーあったらいいな」という所から。マリアのゴーグルはスイス軍のゴーグルを見て、セラフィータは家のうさぎ。エマ

## Profile

フリーのイラストレーター。ゼノギアスではメインキャラクターのデザインを担当。これまでの主な作品にOVA「KEY」のキャラクターデザイン、MOV「IC」誌に掲載された「ファミ&イーラー」(コミック)、自作のOVA系キャラクターデザインなどがある。この本の表紙は、書き下ろしていただいたもの。

ダはおなか。マルーはおむすび、ビッグジョーはアゴ。リコモアゴ。ゼファーは安○裕美。シタンの眼鏡はスー○ブッド。そして、ラムファスの腹はガ○ダムF91の腹から。本当です。…本当ですってば。

●最後に、これを断んでくれているあなただけに、未公開の書き出しの感じにする裏技をこっそり教えちゃいます。エマダが仲間になった後、ソラリスに行かない限り地上を自由に移動できる時があります。その時にエマダを連れてアグエの西サイドにあるレストランに行き、何料理を注文してみました。すると……? (でもこれを見て喜んでたら、赤いシグナル非常のサイン、ヤバイです)

## 本根 康之

美術監督

Yasuyuki Honno

●まさに地獄でした。今回のマップは微妙な陰影や、光の跡象を出してやりたくてあえて光源処理はつかわずに、全てテクスチャーに画を描きこんであります。こうなるまで絵柄の統一の問題が出てきましたが、何百ものマップをどうやって絵を合わせるのだろうか？光や影の現象の扱いの事など、結局、マップのイメージボードを描いたり、図り込み画像や、市販の素材表を使用しない事など大変なことがありました。そして何より大変なのが、その膨大な作業量です。これはもうどうしようもありません。この作業がどんなに大変なのかは業界の人なら分かるのかな？完成できたのが今でも不思議です。

●あああ、マップを素通りしないでー。



## 内山 博

バトル、ギア、モデリング

Hiroshi Uchiyama

●今こには、ゼノギアスバトルギアモデリングを担当した内山です。バトルギアモデリングとはズバリポリゴンの制作をするパートです。



20数年前、熱心だった頃初めて作ったモデルは口ポットでした。良く見たいテレビ番組には口ポットが出てきました。大人になったらスーパーロボットを作るハルヒになるのが夢でした。

そして今、口ポットを作る仕事が仕事になりました。僕にとってゼノギアスは憧れの事の出発点作品です。

●大変だとは思いますが、セカンドプレイをお勧めします。意外な伏線が見えて面白いですよ。

## 新井 考

美術設定デザイン・マップデザイン

Kou Arai

●よく泊まりました。机の下で寝れない夜もありました。いつ終わるのかわからない早く帰りたい無用の作業。でも自分の思い描いた絵が、自分の作ったマップが、モデリングされたテクスチャーが描かれ、キャラが置かれたイベントが組まれ、少しずつ少づつゲームとしての形になってゆく。つらいけれど言いにくいけれどそこには味わった書いかなかった爽快感があります。何も無い画面に新しい物を生み出す…これってまるでお宝ですね。女の人の大変ですね。ちなみに僕も男ですけど。

●特に無いです。遊んでくれた人が少なくて面白かったと思ってくれれば幸いです。



## 寺田 努

NPCキャラクター&モンスターデザイン

Tsutomu Terada

●開発当初田君と一緒にモンスターデザインでスタートして、あれこれしながら試行錯誤を繰り返してました。ところが途中で作り方が一変してそれまでの物が駄目になった時、いつの間にかNPCキャラクターや町の人達が仕事にプラスされてました。そんな気が思いついたのが、高橋さんからの指示では両者を指し回るとガスパールを流して設定してました。この事は何の問題も無いように思っていたのですが、後からガスパールはユウの父親と聞か、あんなのからキャラが生まれるのはおかしと急に置かれたのが思ひ出されます。

●ゼノギアスの世界をよく観察してください。まだまだ気付く事がありますよ。



## 小倉 良則

メカデザイン

Yoshinori Ogura

●メカデザインで苦労した事と言えばやはり変形物のメカです。「ここで引込んであっちは回転させると…つづまが合わなくなるからここを少し大きくして」と言う具合に、あっちをたてればこっちがたたま。こっちをたてればあちがた、バズルの考えを解くような感じで試行錯誤の連続でした。

しかしその結果、あまり速い変形物が出来たので良かったと思います。

●この本が、大勢のスタッフにより盛り出されたゼノギアスの世界を楽しむ助けになれば幸いです。



## 白田 忠泰

NPCキャラクター&モンスターデザイン

Tadahito Usuda

●スケジュールの都合でカットされたイベントというのが軽視されました。で、そのイベントにのみ登場するNPCなんでも中には居るわけです。そういうのに関して自分が先にデザインしちゃってたりして…まあ、そんなのはちょっとした不満ですけど、ところがそれが一度だけじゃない(笑)。「また俺の担当したヤツじゃん」とって、一日フルですよ。ちなみに、自身の手掛けたデザインの中では「アヴェー等玩」が特に気に入っています。



●本書は「ゼノギアス」という作品の舞台裏を覗くところなく公開されています。結果として「表現力の限界」という大きな壁にさえざられてしまったりクリエイター達の真意を押し通るのも面白いかもしれませんね。

## GEAR DESIGN



## 石垣 純哉

Junya Ishigaki

●なかなかイメージが固まらなかったり、自分の中で黒詰まったりして、とにかく大変でした。振り返ると、デザインのアップが遅れた思い出ばかりで、なんだかいつもスクウェアさんからの電話にビクビクしていたような気がします。スクウェアさんは本当にご迷惑をおかけしてしまいました。

思い出はちょっとすれませんが、自分がデザインしたロボットがCGでバリバリ動くのは本当に興奮しました。美熟、すくしい経験になったと思います。機会があったら、ぜひまたゲーム関係の仕事をやってみたいですね。

●ギアは僕のデザインというより、ポリゴン化して動かしたり、フィニッシュモデリングしてくださった開発陣の方の苦労の

## Profile

フリーのアニメーター・イラストレーター。本作ではメインキャラクターが依頼するギアのデザインを担当している。主にサンライズ系アニメを活躍の場とし、関係した作品は多数。この本の制作にあたり、ギアギアフリーに制作者コメントを寄せていただいた。行録のヒナツは本書に合わせての書き下ろし。

猫物だと思っています。そんな風に思っていたらと断ります。

それと、僕のデザインの中で、1つでも気に入ってもらえたら幸いです。よかったです。ぜひ感想を聞かせてください。



# 作品はユーザーに何を求めようとしたのか。

## 「ゼノギアス」という経験

Text by 沢月 耀

### 「ゼノギアス」をめぐる混乱

『物語重視のゲーム』とか『物語としてのRPG』といった言葉にわざわざ解説を求める人は、今ではそういないだろう。ゲームに「物語性」があって、それが重視されている場合、登場人物にかなりの程度で性格づけが施され、ストーリーをプレイヤーが決める自由度が低くなる。そのため、プレイヤーを置き去りにしきれない場合もある。このような言い方は、特にRPGにおいてすっかり当たり前になり、もはや陳腐なものになりつつあるようだ。「ゼノギアス」は、そんな中で典型的な「物語重視のゲーム」として登場したかに見えた(注1)。

だが実際には「ゼノギアス」は、プレイヤーのゲーム観・特に「物語重視のゲ

ーム」観に、大胆に挑戦してくるゲームであった。

ゲームの物語とは、そもそもなんだろう？ 当たり前のように考えていたことに、実は意外な盲点があったのではないだろうか。物語というものについて、いかに自分が考えているよう考えていなかったのかを私は思い知らされたし、「ゼノギアス」を通じてゆくり考えてみようという気になされた。

以下は、そうやって私が考えてきたことだ。作り手の意図も設定の内容も想像するほかはない。プレイヤーが、「ゼノギアス」を通じて考えさせられたことだ。私的な、それこそ、私の＜物語＞としかいえないかも知れない。「ゼノギアス」をプレイし、さらにこの本を手取取って見ようと思っただけであらば、少しは共有してもらえなくてはならないか、と期待しているのだが…。

### プレイヤーの＜物語＞行為

なぜそんなことが言えるか。もう少し詳しく話そう。

私はゲームを「プレイヤーが手軽に物語を作ることができるように用意されたキットの一つ」と考えている。ここで言う「物語」とは、一般に「物語重視のゲーム」などという時に使われる「物語」よりはもう少し広い。「できごと」を、ある文脈と時間的順序に沿って記列したもののことだ。行為としての物語、とも言える。だから一般的の意味での物語と区別して、＜物語＞と表記することにしたよ。

さまざまな経験を通じて、個人が＜物語＞を内面で構築していく、一般的な意味での物語は、作り手の＜物語＞行為の産物と言えるだろう。たと

えば小説家は、頭に浮かんだ「できごと」の中から、テーマにかかわるもの(たとえば、主人公の体験など)だけを選び出し、そのテーマがよりよく表現されるように並べ替え、文章にする…つまり＜物語＞。その結果として文章にされたものが、一本の小説なのだ。だが作り手だけに許された、特別な行為ではない。誰でも＜物語＞を作ることができる。文章や絵や音楽や…そういった表現手段を用いて表現できるかどうか、あるいは上手に表現できるかどうかはその問題である。ために過去の自分の記憶を思い出し、あるいは、その時あががしている行為は、記憶の中のできごとを記列し、今の自分と矛盾しないような文章に乗せて、自分自身の＜物語＞を構築していくという行為だ。

「面白いゲーム」と「つまらないゲーム」は、いったいどこで分かれるのだろうか。雑誌などのレビュー記事を見比べていても、全部違う評価だったり、なにより自分自身の印象とはまるで違っていたりする。ひとが「面白い」と言ったからといって、おいそれと信用できるものでもないらしい。

「ゼノギアス」も同じことだった。しかもその分かれようが極端で、そのことがむしろ興味深かった。雑誌にしろインターネットやパソコン通信にしろ、プレイしたことのない人が「ゼノギアス」のレビューや感想を見たとしたら、多かれ少なかれ当惑に陥られたのではなかろうか。これはロボットアニメやSFのパクリの集大成なのか、社大なスケールの超大作なのか。深遠なテーマの物語なのか、いかにもスグ

ウェア野みの「苦悩する主人公と自己犠牲的なヒロインのありがちな物語」なのか…。あるいはまた、ユーザーをおきざりにした中途半端な駄作か、問題はありつつもゲーム史上に残る傑作か。人によって言うことがまるで違うのだ。無論、面白いかどうかの評価も。たぶん、どの感想もどこか当たって、どこか外れている。まあ、当然といえば当然だ。ゲームの面白さは、ゲームそのものに内在しているのではなく、ゲームとプレイヤーの関係の中に作り出されていくものなのだから。

ただ「ゼノギアス」はその関係をはっきりと見させてくれるようなゲームであったと言える。「ゼノギアス」をプレイした感想を聞けば、その人のゲームに対するスタンスがある程度わかっ

てしまっているのではないかと、勝手にスグ

繰り返して強調しておこう。＜物語＞行為は、限られたクリエイター達だけが独占しているものではない。

とはいえ、それらの＜物語＞を、人々がすべて1から構築するには限らない。それは、誰もがにはなかなか面倒な作業なのだ。そこで「＜物語＞のためのキット」とでも言うべきものが利用される。＜物語＞を作るために必要な「できごと」と「文脈」が用意されている、利用者は記列さえすれば手軽に＜物語＞ができてしまう。まるでプラモデルのキットのように、必要な材料と手順はあらかじめそろっているに、自分で何かを作ったような気分になることができるわけだ。映画を見るときとか小説を読むとか、そういう文脈に誰かが作った物語にも、人は自分なりの文脈に位置づけながら接す

る。いや、文脈も用意されているから、作者の意図に乗って読んでもいいこともできる。ここで驚かせようとするところだ。…まあ、これは意識してやっているとは限らない。

逆に、用意された文脈を使わず、自分で独自の記列を試みることも可能だ。たとえばかつていい映画に注目して映画を見たとしたら、その人の作る＜物語＞は、俳優の動作に誘われるかっこよさという文脈に基づいたものとなり、とりあげられる「できごと」も、俳優が中心となるだろう。そのまた、映画に用意されていたストーリーは背景にかすむ。それらまた、映画という＜物語＞のためのキットから生まれた、ひとつの＜物語＞なのだ。

## プレイヤーが物語するということ

(注1) あ、いや、ギアとか戦闘システムとか、セルアニメの挿入場面とかに魅力を感じて購入した人も多かったのだから…。ただ、登場人物の設定の細かさや、社大ストーリーらしいということでは発売前から知られていた、ということだ。

数多くの伏線、1プレイで消化しきれないほどの圧倒的な情報量を内包する「ゼノギアス」という名の巨人を第三者の視点から捉えた「ユーザーの考察と「声」

## 〈物語〉をキットとしてのゲーム

そんなキットの一つとしてゲームを捉えてみると、どうなるだろう。

「できごと」と「文脈」と「時間的順序」による「配列」、ゲームをするという行為は、ただコントロールを操作し、反応に対してさらに操作を加える、というだけのものではない。用意されたプログラムを走らせ、操作されたことによって生じる画面内の「できごと」を、ゲーム内で用意されたり、自分で選択したりした「文脈」によって配列

していく〈物語〉行為なのである。

ということは、たとえば「バトルレシーク」でも〈物語〉することができる。いわゆるやり込みやレアアイテム収集、最短クリアなども、そういう文脈によって〈物語〉して>いることになる。登場人物が行動して事件が起きるという水準ではなくても、〈物語〉は成立するのだ。

つまり、用意された素材を使って〈物語〉していくのはプレイヤーだ。そしてそれは、作り手が用意した文脈が前面に押し出されているゲーム（いわゆる「物語重視のゲーム」）において

も同じことなのだ。

無論、すべての文脈をプレイヤーが決めてしまうことではできない。「戦闘でダメージを受ける」とHPが減る」「この町では武器を売ってない」などといったルールは変更できないので、その中から可能な文脈を選ぶしかない。かといって、選択の余地がないわけではないのだ。

しばしば「物語重視のゲーム」はあかかも、ゲームの側面が物語が用意され、プレイヤーはその展開に乗せられていくだけ……という語り方がなされる。だが、それは正しい指摘だったのだら

うか。本当にプレイヤーは、ただそれに乗せられているだけの存在に過ぎなかったのだろうか。

少なくとも「ゼノギアス」は、いわゆる「物語重視のゲーム」の形をとっていたにもかかわらず、プレイヤーに様々な受け止められ方をしたゲームだ。あれだけ作り手の意思が文脈が前面に押し出されたかたちで構築されたゲームでもやはり、〈物語〉のプレイヤーだったし、そのかたちは多様だった。

## 楽しむための努力

ここでもう一度、冒頭の問いに返そう。「面白くゲーム」と「つまらないゲーム」の分け目はどこにあるのか。〈物語〉を含めた「キット」としてゲームを捉えれば、それはゲームそのものが決定するのではないということがわかる。ゲームとプレイヤーの関係が、ゲームの面白さを決定していくのだ。

なんだ、好みと関係か、と言ってしまうのはまだ早い。くだりようだが、〈物語〉は「一方的にプレイヤーに与えられ、プレイヤーはそれを享受する」というたぐいのものではない（その場合も「好み」の向こうに広がる文化的背景を考慮していくのは、なかなか興味深いのだが）。

面白いゲームを、手軽に楽しみたいプレイヤーがやるのはつまらないだろう。それがゲームのせいにするところでは、いくらでも可能だ。だが、歩み寄るべきはゲームはともかくではないのではないかと。

プレイヤーは自分の方で〈物語〉をやらねばならない。それはプレイヤーの側にも一歩の歩み寄りが要求されているということだ。ゲームを楽しむためにプレイヤーがどれだけ歩み寄るのか、そのプレイヤーにとっての「面白さ」を決める要因となっていくのではないだろうか。

さらにまた、エンディングまでたどり着くことができずすればすべてを把握することができる……などというゲームはかりではない。つまり、エンディングを見ながらと書くと、そのゲームを通じての〈物語〉の構築がうまくできたとは限らないわけだ。ゲームを進め、エンディングに到達するための難易度と、プレイヤーが〈物語〉するための難易度とは（異なるところはあれど）違うものである。

好み、という問題は、この違いを越えて初めて問われるものではないか。ゲームをプレイするという行為を通して〈物語〉のために、ふたつの側面からの努力が必要となる。それならば、自分が「どちらに対してどれだけ努力ができるのか」を意識し、やろうとしているゲームがどんな努力を必要とするのかを考えてみてほしいだろう。

そして、〈物語〉するための努力が必要ゲームに、時には自分から歩みよってみるのも悪くはないのではないかと。

ゲームを楽しむために、多少考えてみるのもいい。知らないことが出てきたら、調べればいい。それは別に勉強家——人権を高めるためにさまざまな文化や芸術を享受すること——でもなんでもなく、自分が楽しめる機会を増やすということだ。別に、男

力をしなげればならないということはない。楽しむ機会など、どこにでも転がっているのだ。ただ、自分がより楽しめる限りにおいて、ちょっと歩み寄ってみたい。というだけのことだ。

ゲームは娯楽なんだから、楽しければいいじゃないか。なにを難しく考える必要があるんだ……そういう意見を反論するつもりはない。確かにその通りなのだから。ただ、「楽しむ」とはどういうことなのだろう。自分が動かなくとも置られ尽くせりの世話を焼いてもらえることだけが唯一の「楽しさ」なのだろうか。そうでない楽しみ方があるっていいのではないかと。

何も考えなくても〈物語〉を構築できるゲームと、自分から入手できる材料だけで〈物語〉を構築しだせるプレイヤー……というカテゴリーは、ある意味、とても素晴らしい。だが、そういうゲームばかりになってしまったら……と考えると、とても悔しいのだ。たまに自分もそういうプレイヤーになりたい。素にゲームをプレイしただけにあるのだが、ずっとそのままでいたくない。もうちょっと何か手応えのあるゲームが欲しい時に、素人ゲームムなゲームと、ちょっとつらいものがある。ゲームとプレイヤーの関係がたつたつに決められてしまったら、次に何

が起きるだろう。そこそこ目新しくて、面白くて、でも楽で考えずに済むようなゲームを絶えず供給し続けていなければ、プレイヤーは飽きかねないだろう。ゲームの作り手連に可能なだけば……そしてプレイヤーの側も、様々な〈物語〉を作ることができるようになることには気づいていなければ、ゲームの未来は、ひょっとしてあまり明るくないのではないかと。

そんな問いを思い起こさせるゲームが「ゼノギアス」だった。

### 【追記】

この場合、作者の意図に近い読み方をした方が、他者と印象や感動を共有できる範囲は広がるだろう。独自の文脈で〈物語〉を作り、それを他者にうまく伝えようとするのは、結構難しい。もちろん、広く共有することなど最初からやめて、限られた仲間だけで独自の〈物語〉を作り、共有することだってできる。仲間でない人からは「オタク」と呼ばれるかも知れないが、まあ、それはどうでもいい。

いけばいけば、どのような読み方も可能だ。だが、それは結局、自分の〈物語〉が唯一絶対のものではないのだということの裏返しではないか。自分の〈物語〉を作ると、それが他者に共有されるかどうかという問題は別のものである。

## 多様な評価の理由

「ゼノギアス」は、多様な物語をプレイヤーに作らせるゲームだった。同時に、どのように物語を構築するにせよ、ある程度の努力が必要でゲームであった（さらに、エンディングまで到達するための難易度も決して低くはなかった）。

ふたつの意味での努力を要する気になれたかどうかも「ゼノギアス」の評価を分ける要因になったのだろう。ゲーム中に用意された文脈は一貫していたのに、ある角度から見ていると、違う角度で見るとまったく異なる姿に

## 語れなかった物語

だがその意味で、「ゼノギアス」は大きな欠点を抱えてしまったように見える。

プレイヤーが歩み寄りたところで歩み寄らせてくれない、手助けして欲しいところで突き放したりしてしまったり。つまり物語を構築する過程と、プレイヤーに歩み寄る機会を与える過程のバランスが取れていなかったわけだ。しかも、多様な物語がかなり深いレベルで作れるようになってから、どのように物語ろうかとして、そのバランスの悪さが余計に目につく。結果として「ゼノギアス」は、プレイヤーが物語っているにもかかわらず、物語ってつもりという気分をプレイヤーに味わわせることに（部分的に）失敗してしまったのではないのか。

典型的な例が、（恐らく多くの人が

見える一たえは難に焦点を当ててみる）で、同じエピソードはまるで違った意味を持っていく。難解な用語も、ゲーム内での意味を知ってから見るとまったく違う印象を受ける。多くの設定を知ってから、その意味を考えつつゲームを繰り返してみると、「ゼノギアス」の設定の理解さが、ただプレイヤーを導くためのものだったり、それらしい雰囲気を出すためのものだったりしたのではないのだろうかという感じが感じられる。

その解釈は、情報量の多さのせいだったのかも知れない。あるいはまた、フェイやエリオ以外の登場人物もきちんと描こうとした（リコなどを見

ると、世界があったのだとは思いますが）せいなのかも知れない（注3）。

だからこそ、様々な角度でストーリーを読み解く、あるいはプレイヤーの過程を楽しむ……物語ることが可能になっているし、同時に「ゼノギアス」に対する評価もまた多層化しているのだ。重層化した物語をプレイヤーに語らせることを可能にするゲーム。プレイヤーが歩み寄り、物語る努力をすれば、それに応じて違ったものが返ってくるのだということ、を「ゼノギアス」ははっきりと提示してくれたわけである。

言い換えれば「ゼノギアス」は「謎」だった。ゲーム中でシャボのクチ

ユが言う「バラバラになったカガミのかけら」の比喩のごとく、プレイヤーは「ゼノギアス」の中に自分自身を映し出す（注4）。プレイヤーの語る「ゼノギアス」は、どのように「ゼノギアス」に歩み寄り、どんな物語ろうとしたか（歩み寄らずに物語ろうとした場合も含む）を反映する。それが、「ゼノギアス」に対する多様な印象を形作っているのかも知れない。

引っぱりを感じたであろう）Disc2の「モロログ」の演出だ。プレイヤーがこれまで作ってきた物語を、プレイヤーの手を離れて自ら始める。しかも、物語るための媒体——作り手の文脈に沿っていない場合にはなおさら——となってきていたはずのフェイやエリオが、プレイヤーの知らないでどこか——本来は強らと共にプレイヤーが自らの手で配列していくはずだったでどこを配列し、語り出す（ただし、自分で物語る）ことが面倒だと感じていた人にとっては、あの演出はむしろ有難かったのかも知れないが。

そのことは「物語」を構築してきたのは、ほんとうは自分ではなかったんだ」という現実をプレイヤーにまざまざと自覚させてしまう。問題だったのはその点で、モロログそのものでも、「ゲーム性」でもない、「ゲーム」としての表現はどうあれ、もしもそのことをプレイヤーに気づかせず

に済んでいれば、違和感がさほど感じられないようなモロログの導入も可能だったろうし、それが「ゲームの新境地」と（皮肉ではなく）評価されることも不可能ではなかったのではないだろうか。

ランハ村で言われる「自分の目で見つけ、自分の耳で聞いて、世界とのつながりをつくっていく」という言葉のように、まざままできごとをもとに世界を……物語るを構築していくは自分だったはずだ。それだけに、実際に「物語って」気分を維持することができなかったのは残念ではなかった。

作り手が壮大な物語を制約の中で（かなりの制約があったことは、想像に難くない）誠実に語ろうとしたこと、「ゲームとして」まざままな形プレイヤーを楽しませようとしたこと。それらが理解できただけに、やりきれない気持ちにかられる。

どんな事情があったにせよ、物語

る>キットとして「ゼノギアス」は完全ではなかった。そしてそれは、「モロログ」に限ったことではないのだ。「モロログ」の場面をDisc1のようなゲームとして作り直せばいいというような単純なことではない。

たぶん「ゼノギアス」は誠実すぎたのだ。プレイヤーに錯覚を与える狡猾さを持たぬまま、あるいは錯覚を与えるための準備が十分でないまま、これまでゲームが踏み込まなかった領域に入ってしまったのかも知れない。

そして、意図的にせよそうでないにせよ「ゼノギアス」はプレイヤーに対して様々な問いを投げかけるゲームとなったのである。

# 「ゼノギアス」がもたらすもの

（注3）

だがそれだけでええ、無意味に内容を増やしたわけではないのだ。あれだけ多くの情報（専門用語の天竺までも含めて）をおおむね一貫した文脈のもとに用意されたということこそ、ある意味で賢明であらう。

自分の身体で申し込めない、「ゼノギアス」を初めてクリアした時、満足感と連なると同時に、その長さやDisc2の演出に不満が残った。で、「あきらんだら満足したら満足点かそこらがあるだろうに」と思おうとして、ふと気がついた。

ここから削ってもいいじゃん、というところが、あまり見つけられない。削きたいところが多いのだ。重要なことばかりだ。明らかに不要な（と思われ）設定の少なさに、私は愕然とした。

その後、もう少し歩みを踏んで、ストーリーの解釈をしてみようと思った。ジャック・ランカの「録音段階」と、ユング心理学の「個性化の過程」という二つの概念をキーとして、自分なりにDisc2の再構築を試みたのだが、その途中、なにげない台詞の中にもキーとした概念に基づいた意味を見出すことができた。それも一度や二度ではない。読み解こうとする間中、歪曲、驚かされてばかりだった。

## そして、「ゼノギアス」の意味

では、「ゼノギアス」とはなんだったのか？ ゲームという、かつては「子どものあそび」として捉えられていた（実際に遊んでいたのは必ずしも子どもばかりではないのだが）メディアが市民権を得、幅広い年齢層に受け入れられるようになってきた時代、そして、かつては不可能だった映像や音の表現がゲームで可能になった時代に、「ゼノギアス」というゲームが登場したことは、プレイヤーにとってどんなインパクトをもたらしたのだろうか。

たとえば、冒頭に挙げた「ゲームの物語性」ということで考えるならば、物語性を追求していった果てに「ゼノギアス」があったと考えることもできる。作り手が物語を重視しすぎたあまりに、あれほど長く難解なゲームになってしまった…ということだ。この場合は、「じゃあ「ゼノギアス」はな

ぜ、ゲームでなければならなかったのか？」という問いにたどり着いてしまう。わざわざ数十時間もコントローラを握りしめたプレイヤーは、いったい何をしていたのか？ と、これはある意味で、ゲームのある方向につきつめるとゲームではなくてしまうのではないか、という指摘である。

だがこの問いは、実はあまり意味をなさない。「ゼノギアス」は、ゲームでなくてもよかったのだから。アニメでも小説でも「ゼノギアス」は一定以上の水準になりえた。恐らく、作り手が伝えたかった物語のかなりの部分は、受け手にも伝わったことだろう。だが、それでもやはり「ゼノギアス」はゲームだ。ゲームとして登場したことで、プレイヤーが作ることでできた物語もあつたのだ。その意味に注目することは重要だと思う。

それは完全ではないにせよ、「物語重視のゲーム」においても、種々なく物語をプレイヤーが語る事が可能なのだということを示した、というこ

とだ。ゲームのストーリーは、作り手が物語った結果であると同時に、プレイヤーにとっては、これから物語るためのキットでもあるのだから。

そしてそれが完全ではなかったがゆえに「ゼノギアス」は、<物語る>過程で多くのプレイヤーに違和感をもたらした。だが実は、その違和感が「ゼノギアス」の意味となりうるものではないだろうか。

「なりうるもの」…う、まだこれが「ゼノギアス」の意味だと書ってしまうには早過ぎる。

「ゼノギアス」は、ゲームの到達点ではなく、通過点に過ぎない。そしてその先のゲームがどのように変化していくのかという方向を決める作戦に、プレイヤーもまた物語る行為者として参加している。

だからこそプレイヤー（無敵、私も含めて）も作り手も、それぞれのやり

方で「ゼノギアス」を越えて行かぬばなるまい。異端として排除するのでも、聖典としてたてるのでもなく。「ゼノギアス」を通じて自分が作った物語と、感じたわだかまりや引っかかりを、自分自身で考えてみる…それは、実はとても大事なことなのではないか。

そうした各々の試みの先に「ゼノギアス」を越えるゲームが登場し、プレイヤーが物語ることに成功した時に初めて、「ゼノギアス」がゲームに——いや、ゲームとプレイヤーの関係が崩れ出す世界に——もたらした意味が明らかになるのかも知れない。

## PROFILE

## 沢月 耀 You sawaduki

10月27日生まれ。大阪のとある大学院で社会学を専攻しているが、そろそろ修了しないまじい。ホームページ「沢月亭」(<http://www.mars.dtime.jp/~tai-a/>)にて、ここで述べたような立場でゲーム評論をやっている。アニメやSFは嫌いじゃない割にはさっぱり知らなかったのだが、「ゼノギアス」のおかげでだいぶ勉強できた。

[注4]

シェバトのチュチュは、別にプレイヤーにまで言及しているわけではないだろう。「ゼノギアス」の世界の人間が、他者を敵として自身を投影するがゆえにジレンマに陥る様子を観戦的に眺めているだけなのだと思う。たが、考えてみれば、プレイヤーとゲームにだって、類似の関係が当てはまるのではないだろうか。

# 用語インデックス

## 見方

用語のジャンルを表している。

ウォン・フェイフォン [人物]	歴史	17
	設定	158
	イラスト	158, 208
	ドラマ	198, 201, 202
	設定原画	236
	}	
ブービー [人物]	設定	191
フェイウォン・フェイフォン		
フォアラント [人物]	設定	183

略称等は、一度フルネームのところまで読みようになっている。フェイのインデックスは、フルネームである「ウォン・フェイフォン」のところにある。

用語はカテゴリ別に分類。項目別に読みたいページが分かる仕組みになっている。絵を見たい人は、イラスト(カラー) & 設定原画を。設定を知りたい人は、歴史&設定&ドラマへ。

## あ

アーネンエルベ [伝承]	設定	175
アイオーン [兵器]	設定	68, 104
	設定原画	104
アイザック・バルタザール [人物]	設定	90, 192
	イラスト	90, 192
アムインラブ [生物]	生息地	56
アムインラブ [強] [生物]	生息地	56
アインシュタイン [字書]	用語解説	73
アヴェ [国家]	歴史	16
	設定	32, 45
	所在地	41
	設定原画	45
アヴェ砂漠地下の鍾乳洞 [地理]	設定原画	51
アヴェの紋章 [紋章]	設定	32
	イラスト	32, 45
アヴェ標準型駆逐艦 [艦船]	設定	154
	設定原画	154
アヴェ兵士 [職種]	設定	45
	設定原画	45
アヴェ輸送船 [艦船]	設定	32
	イラスト	32
アクヴィエリア [地理]	所在地	40
	設定	41
アクティブホーミング [軍事]	用語解説	283
アグネス [人物]	設定	187
アシェラ修道院 [施設]	歴史	14
アシッドフロッグ [生物]	生息地	56
垂人 [人種]	設定	188
アドリエル [人物]	歴史	14
アニマ [科学]	設定	11, 71, 74
アニマの器 [科学]	設定	11, 74
	設定原画	11, 75
アニムス [科学]	設定	11, 71, 74
アネゴ [人物]	設定	195
アハツェン [ギア]	設定	96
	設定原画	96, 179
	ドラマ	200
アバドーン [生物]	生息地	57
アベル [人物]	歴史	9
	設定	10, 158
	イラスト	158, 209
新井孝 [制作]	コメント	289
アラボト広場 [地理]	設定	46
	設定原画	46
アラミス [その他]	イメージ	222
アラン・ドロン [その他]	イメージ	218
アルカンシェル [ギア]	設定	93
	設定原画	93, 179
アルトライヒヒ銀→アヴェ標準型駆逐艦 アルル [人物]	設定	181
	イラスト	181
アルルおば [人物]	設定	181

アルルの叔父 [人物]	設定	181
アンチリーダー・ビームライダー [軍事]	用語解説	285
アンティウス [書物]	イメージ	225
A (アントン) [軍事]	用語解説	146
アンナ (リコの母) [人物]	設定	188
アンナ (タムス関連) [人物]	設定	195
アンフィスバエナ [ギア]	設定原画	135
イーター [生物]	生息地	57
イヴ・サンローラン [その他]	イメージ	220
生き別れる親子 (子) [人物]	設定原画	273
生き別れる親子 (母) [人物]	設定原画	273
イグニスソリア [地理]	所在地	41
	設定	41
イグニス戦役 [出来事]	歴史	17
	設定	34, 36, 37
石垣純哉 [制作]	コメント	289
医者 [人物]	設定	195
イゾルデ [人物]	設定	186
イド [人物]	設定	162
	イラスト	163, 209
	設定原画	286
移民船文明 [文化]	設定	52
イン・ラブ・アゲイン [香水]	イメージ	220
ヴァンダ・カム [人物]	設定	177
	イラスト	177
ヴァンパイヤー [軍事]	用語解説	280
ヴェルジュ [ギア]	設定	83
	イラスト	83
	設定原画	114
ヴィンド [人物]	設定	183
ウーリア [単位]	換算表	79
ウェルス [生物]	生息地	57
ウェルス改 [生物]	生息地	57
ヴェルトール [ギア]	設定	80
	イラスト	80
	設定原画	106
ヴェルトール・イド [ギア]	設定	81
	イラスト	81
	設定原画	110
ヴェルトールセカンド [ギア]	設定	76, 82
	イラスト	76, 82
	設定原画	112
ヴェンデッタ [ギア]	設定原画	134
ウォン・カーン [人物]	歴史	17
	設定	161
	イラスト	161
	ドラマ	202
	設定原画	268
ウォン・フェイフォン [人物]	歴史	17
	設定	158
	イラスト	158, 208
	ドラマ	199, 202

- 受付嬢【人物】……………設定原画……………236  
 設定……………189  
 臼田忠幸【制作】……………コメント……………289  
 コメント……………289  
 内山博【制作】……………歴史……………71  
 宇宙移民計画【計画】……………用語解説……………170  
 用語解説……………71  
 エアッドシステム【兵器】……………設定……………83  
 エアッドシステム【技術】……………設定原画……………179  
 設定原画……………179  
 エイブラム・ブランシェ【人物】……………歴史……………17  
 A2型→ヴェルジュ  
 エーテル【科学】……………用語解説……………74  
 用語解説……………74  
 エーデルワイス【生物】……………生息地……………56  
 生息地……………56  
 設定原画……………61  
 設定原画……………61  
 エーリッヒ・ヴァン・ホーテン【人物】……………歴史……………17  
 歴史……………17  
 設定……………164  
 設定……………164  
 イラスト……………164  
 イラスト……………164  
 ドラマ……………201  
 ドラマ……………201  
 エクスカリバー【艦船】……………設定……………8,151  
 設定……………8,151  
 設定原画……………15,151  
 設定原画……………15,151  
 エクスカリバー2番艦【艦船】……………設定……………8,151  
 設定……………8,151  
 設定原画……………151  
 設定原画……………151  
 エクスキュージョナー【人物】……………設定……………34,167  
 設定……………34,167  
 イラスト……………167  
 イラスト……………167  
 設定原画……………269  
 設定原画……………269  
 エゼキエル級戦艦【艦船】……………設定……………153  
 設定……………153  
 設定原画……………153  
 設定原画……………153  
 エタニティ・フォー・メン【書水】……………イメージ……………208  
 イメージ……………208  
 エトーン【組織】……………設定……………190  
 設定……………190  
 エドバトM世【人物】……………歴史……………17  
 歴史……………17  
 設定……………32,187  
 設定……………32,187  
 NGC 6744【天文】……………歴史……………8  
 歴史……………8  
 エネルギ一位相分布【科学】……………用語解説……………72  
 用語解説……………72  
 エネルギ二位相分布【科学】……………用語解説……………72  
 用語解説……………72  
 エネルギポテンシャル実位【科学】……………用語解説……………72  
 用語解説……………72  
 エピソードⅠ【シナリオ】……………設定……………2  
 設定……………2  
 エピソードⅡ【シナリオ】……………設定……………2  
 設定……………2  
 エピソードⅢ【シナリオ】……………設定……………3  
 設定……………3  
 エピソードⅣ【シナリオ】……………設定……………3  
 設定……………3  
 エピソードⅤ【シナリオ】……………設定……………3  
 設定……………3  
 エピソードⅥ【シナリオ】……………設定……………3  
 設定……………3  
 フェクト・フィン→粉粒化動翼  
 MAM→ゾハル  
 M計画→M（マーク）計画  
 M24射手座数間星団【天文】……………歴史……………7  
 歴史……………7  
 エメラダ【人物】……………設定……………13,77,194  
 設定……………13,77,194,251  
 設定原画……………13,77,194,251  
 設定原画……………13,77,194,251  
 ドラマ……………201,203  
 ドラマ……………201,203  
 イラスト……………194,220  
 イラスト……………194,220  
 エリオ・エレハイム・ヴァン・ホーテン  
 エルザール【人物】……………歴史……………14  
 歴史……………14  
 設定……………24  
 設定……………24  
 設定原画……………24,126  
 設定原画……………24,126  
 エルヴィラ・ファティマ【人物】……………設定……………17  
 設定……………17  
 用語解説……………187  
 用語解説……………187  
 エルゴ領域【科学】……………用語解説……………286  
 用語解説……………286  
 エル・シュティア【ギア】……………設定原画……………127  
 設定原画……………127  
 エルトリッジ【艦船】……………用語解説……………8,71  
 用語解説……………8,71  
 設定原画……………9  
 設定原画……………9  
 エル・フェンリル【ギア】……………設定原画……………124  
 設定原画……………124  
 エルル【国家】……………所在地……………41  
 所在地……………41  
 高低差……………42  
 高低差……………42  
 エルル大東正【出来事】……………歴史……………17  
 歴史……………17  
 エルルの悪魔【出来事】……………設定……………163  
 設定……………163  
 エル・レンマーツォ【ギア】……………設定原画……………128  
 設定原画……………128  
 エレン【人物】……………設定……………181  
 設定……………181  
 E l e a y y m【科学】……………歴史……………9  
 歴史……………9  
 エレハイム・ヴァン・ホーテン【人物】……………設定……………164  
 設定……………164  
 イラスト……………164,210  
 イラスト……………164,210  
 ドラマ……………201,220  
 ドラマ……………201,220  
 設定原画……………2,240  
 設定原画……………2,240  
 エレメンツ【組織】……………歴史……………17  
 歴史……………17  
 設定……………177  
 設定……………177  
 設定原画……………260  
 設定原画……………260  
 エレメンツ機【ギア】……………設定原画……………179  
 設定原画……………179  
 エントロピー【科学】……………設定……………72  
 設定……………72  
 延命措置【科学】……………設定……………172  
 設定……………172
- ORヴェルトール→OR（オリジナル）ヴェルトール  
 ORW→オリジナルヴェルトール  
 オープン【生物】……………生息地……………57  
 生息地……………57  
 オールウェイズフリー・レックスダンス【軍事】……………用語解説……………282  
 用語解説……………282  
 設定……………162  
 設定……………162  
 コメント……………269  
 コメント……………269  
 オシレータ【メカ】……………用語解説……………284  
 用語解説……………284  
 オットー・メラ【その他】……………用語解説……………282  
 用語解説……………282  
 お手伝いさん【人物】……………設定……………161  
 設定……………161  
 設定原画……………273  
 設定原画……………273  
 男A【人物】……………用語解説……………267  
 用語解説……………267  
 己が人の命を断ち…【その他】……………用語解説……………183  
 用語解説……………183  
 おぼあさん【人物】……………設定……………187  
 設定……………187  
 おぼちゃん【人物】……………設定……………183  
 設定……………183  
 オビオモルプス【ギア】……………設定原画……………136  
 設定原画……………136  
 オペレーター1【人物】……………設定……………231  
 設定……………231  
 設定原画……………272  
 設定原画……………272  
 オペレーター2【人物】……………設定……………272  
 設定……………272  
 オペレーター3【人物】……………設定……………270  
 設定……………270  
 オメガ1【科学】……………設定……………72  
 設定……………72  
 設定……………183  
 設定……………183  
 おやっさん【人物】……………設定……………183  
 設定……………183  
 OR（オリジナル）ヴェルトール【ギア】……………設定……………23,91  
 設定……………23,91  
 イラスト……………23,91  
 イラスト……………23,91  
 設定原画……………132  
 設定原画……………132  
 オリジナルエレハイム【人物】……………歴史……………9  
 歴史……………9  
 設定……………11,168  
 設定……………11,168  
 イメージ……………219  
 イメージ……………219  
 オリジンス【その他】……………歴史……………15  
 歴史……………15  
 カーゴナイト凍結【技術】……………歴史……………17  
 歴史……………17  
 カラン・ベッカー【人物】……………設定……………176  
 設定……………176  
 小説……………204  
 小説……………204  
 設定原画……………257  
 設定原画……………257  
 カラン・ラムサス【人物】……………歴史……………17  
 歴史……………17  
 設定……………176  
 設定……………176  
 イラスト……………176,225  
 イラスト……………176,225  
 ドラマ……………201,203  
 ドラマ……………201,203  
 小説……………204  
 小説……………204  
 設定原画……………257  
 設定原画……………257  
 カール→カラン・ラムサス  
 カーン【単位】……………換算表……………78  
 換算表……………78  
 カーン・ウォン・カーン  
 C（カイザー）→エグドラシル  
 薄生生物の化石【自然科学】……………設定原画……………52  
 設定原画……………52  
 設定……………26  
 設定……………26  
 外務省【組織】……………設定……………162  
 設定……………162  
 外務省多重人格【医学】……………歴史……………9  
 歴史……………9  
 カイン【人物】……………設定……………21,23,26,174  
 設定……………21,23,26,174  
 イラスト……………174,227  
 イラスト……………174,227  
 設定……………17  
 設定……………17  
 設定……………193  
 設定……………193  
 イラスト……………193  
 イラスト……………193  
 ガゼル【人物】……………歴史……………9  
 歴史……………9  
 ガゼル法院【組織】……………設定……………21,26,175  
 設定……………21,26,175  
 イラスト……………175  
 イラスト……………175  
 ガッシュ→ブレッドガッシュ  
 カップナイト【ギア】……………設定……………99  
 設定……………99  
 設定原画……………99  
 設定原画……………99  
 カドモニ【科学】……………設定……………68,71,74  
 設定……………68,71,74  
 設定原画……………69,71  
 設定原画……………69,71  
 用語解説……………72  
 用語解説……………72  
 可能性事象【科学】……………可能性事象面→可能性事象  
 可能性事象面→可能性事象……………用語解説……………287  
 用語解説……………287  
 軍兵よく敵を制す【その他】……………設定……………92  
 設定……………92  
 カラミティ【ギア】……………設定原画……………99  
 設定原画……………99  
 カルババ・クライン【その他】……………イメージ……………208,216,226  
 イメージ……………208,216,226  
 カレルレン【人物】……………設定……………14,172  
 設定……………14,172  
 イラスト……………172,224  
 イラスト……………172,224  
 設定原画……………256  
 設定原画……………256  
 カレン【人物】……………歴史……………17  
 歴史……………17  
 設定……………167  
 設定……………167  
 イラスト……………167  
 イラスト……………167  
 ドラマ……………202  
 ドラマ……………202  
 設定原画……………260  
 設定原画……………260  
 監視のじじ【人物】……………設定……………189  
 設定……………189  
 監視ブロッコパベル【施設】……………設定……………8  
 設定……………8  
 監視ラム→ラム  
 校長（エルドリッジ）【人物】……………歴史……………9  
 歴史……………9

	イラスト	231
	設定原画	272
艦長 (タムス) 【人物】	設定	195
	イラスト	195
	設定原画	263
艦長の妻 【人物】	設定原画	273
艦長の妹 【人物】	設定原画	273
カンナ 【人物】	設定	195
ギア→ギア・アース		
ギア・アース 【兵器】	設定	74,84
	イラスト	75
ギア・バーラー 【兵器】	設定	75
	設定原画	75
	ドラマ	200
ギガント→ゴリアテ		
類似ソナル 【科学】	設定	75
歴史		16
キスレブ 【国家】	設定	36,46
	所在地	41
	設定原画	44
キスレブ軍艦軍 【兵器】	設定	37
	設定原画	37
キスレブ軍第11開発ベース 【施設】	設定	80
キスレブ軍用ギア 【ギア】	設定	35
	イラスト	35
キスレブ三輪バギー 【車輜】	設定原画	44
キスレブ市民 【社会】	設定原画	44
キスレブ帝都A区画 【地理】	設定	44
	設定原画	44
キスレブ帝都東辺 【地理】	設定	44
	設定原画	44
キスレブ帝都D区画 【地理】	設定	44
	設定原画	44
キスレブの委員会 【組織】	設定	35
キスレブの紋章 【紋章】	設定	34
	イラスト	34,44
機動砲兵兵器→アイオン		
キャインゼル級 【艦艇】	設定	154
	設定原画	154
ギミック 【生物】	生息地	57
	設定原画	63
ギミックプラス 【生物】	生息地	57
キム 【人物】	歴史	12
	設定	159
	イラスト	159,209
	ドラマ	203
	設定原画	238
K・エリック・ドレクスラー 【学者】	用語解説	76
CAP 【軍事】	用語解説	282
キャリアー 【生物】	生息地	57
	設定原画	62
キャリアー原種 【生物】	生息地	57
急速プロール 【技術】	用語解説	283
教会 【組織】	歴史	16
	設定	26,28,29,35,189
教会各鎮守府 【組織】	設定	29
教会四元総参謀本部 【組織】	設定	29
教会水元鎮守府 【組織】	設定	29
教会鎮守府計画生産課 【組織】	設定	29
教会鎮守府突入1課 【組織】	設定	29
教会鎮守府突入2課 【組織】	設定	29
教会鎮守府内局 【組織】	設定	29
教会鎮守府幕僚部 【組織】	設定	29
教会の紋章 【紋章】	設定	29
	イラスト	29
教会本部 【施設】	所在地	40
	高低差	42
教皇 【人物】	設定	191
坑又 【軍事】	用語解説	280
行商隊→ロニ、レネの行商隊		
教務者 【組織】	設定	26
巨鼠 【生物】	生息地	56
巨大ウェルス 【生物】	生息地	57
ギルドインフォーマータ 【人物】	設定	189
ギルドオペレータ 【人物】	設定	189
禁錮の地 【天文】	歴史	7
空間歪曲防護壁→ゲート		
グズルーン 【人物】	設定	187
クセル大帝→クセル・ラオディキア		
クセル・ラオディキア 【人物】	歴史	14
	設定	31
クラークン 【生物】	生息地	57
クラークン (強) 【生物】	生息地	56
	設定原画	58
グラーフ 【人物】	設定	25,91,161
	イラスト	25,161,230
	設定原画	265
クラウディア 【人物】	歴史	17
	設定	192
クラシック 【香水】	イメージ	222
グランガオン 【ギア】	設定	101
	設定原画	101
グリーン・ティ 【香水】	イメージ	214
クリスチャン・ディオール 【その他】	イメージ	217,224
グリフォン 【生物】	生息地	56
	設定原画	58
グリフォン (強) 【生物】	生息地	56
	設定原画	58
クレスケンス 【ギア】	設定	89
	イラスト	89
	設定原画	122
クレスケンス・バーラー 【ギア】	設定原画	131
グングルミサイル→バルトミサイル		
軍務者 【組織】	設定	26
ゲートティアの小傑 【科学】	用語解説	16
ゲート 【科学】	設定	73
ゲートキーパー 【科学】	設定	73
ゲ族 【生物】	生息地	56
	設定原画	61
ゲ族 (強) 【生物】	生息地	56
ゲノム 【科学】	用語解説	286
ゲブラー 【組織】	設定	26,28
ゲブラー各軍司令部 【組織】	設定	28
ゲブラー四元統合司令部 【組織】	設定	28
ゲブラー特殊部隊 【組織】	設定	177
ゲブラー突入3課 【組織】	設定	28
ゲブラー内局 【組織】	設定	28
ゲブラーの紋章 【紋章】	設定	28
	イラスト	28
ゲブラーの幕僚会議 【組織】	設定	28
敵の隠匿書 【自然科学】	設定原画	51
ゲルビナ 【人物】	設定	177
	イラスト	177,229
	設定原画	260
	軍事用語	281
原初の地 【地理】	設定原画	197
原初のヒト 【人物】	設定	169
ケンレン (推測) 【人物】	設定	97,177,287
ケンレン 【ギア】	設定	97
	設定原画	97
甲殻成虫 【生物】	生息地	56
	設定原画	62
甲殻虫 (帝) 【生物】	生息地	56
	設定原画	62
甲殻虫 (案) 【生物】	生息地	56
航空参謀→コクサ		
交互射撃 【軍事】	用語解説	280
恒風間戦術統合兵器→デウス		
効力射撃 【軍事】	用語解説	280
ゴレム 【生物】	生息地	57
	設定原画	61
黒月の森 【地理】	所在地	41
	高低差	42
	設定	45
	設定原画	45
コクサ 【人物】	設定	177
コクサ 【軍事】	用語解説	282
ココボルドー 【生物】	生息地	57
	設定原画	61
孤児院 【施設】	所在地	40
	高低差	42
	設定	190

- 古代宗教信仰者【団体】……………歴史……………8  
 國民監【組織】……………設定……………26  
 ゴリアテ【艦船】……………設定……………155  
 設定原画……………155  
 ゴリアテ工場【施設】……………所在地……………41  
 高低差……………43  
 ゴンザレス【人物】……………設定……………187  
 コントラディクション【香水】……………イメージ……………226  
 さい【生物】……………生息地……………56  
 設定原画……………60  
 財務省【組織】……………設定……………26  
 睡眼薬生【制作】……………小説……………204  
 サチュレーション・アタック【軍事】……………用語解説……………285  
 サムソン【人物】……………設定……………177  
 サムライ【香水】……………イメージ……………218  
 サルヴォー→斉射  
 サルガッソ【地理】……………ドラマ……………201  
 サルベージ【技術】……………用語解説……………35  
 沢月耀【協力】……………評論……………290  
 ザンクティンゼル【艦船】……………設定……………154  
 三式弾【兵器】……………用語解説……………282  
 サンドマンズ【組織】……………設定……………195  
 サンドマンズ島【地理】……………所在地……………41  
 高低差……………42  
 産務省【組織】……………設定……………26  
 C1型ヴェルジェ【ギア】……………設定……………94  
 設定原画……………94  
 Gエレメンツ【ギア】……………設定……………102  
 設定原画……………102  
 ジークムント【人物】……………歴史……………17  
 設定……………189  
 イラスト……………189  
 ジークリンデ【人物】……………歴史……………15  
 設定……………31,186  
 イメージ……………216  
 くいさん【人物】……………設定……………187  
 シールドナイト【ギア】……………設定……………99  
 設定原画……………99  
 ジェサイア・ブランシュ・ジェシー・B・ブラック  
 ジェシー・B・ブラック【人物】……………設定……………191  
 イラスト……………191  
 ドラマ……………199  
 設定原画……………264  
 設定……………20,22,33,36,48  
 地理……………42  
 高低差……………42  
 設定原画……………48  
 ドラマ……………201  
 シェバト軍用ギア【ギア】……………設定……………33  
 イラスト……………33  
 シェバト三賢者【人物】……………設定……………23  
 シェバトタイプ・シー・プロス【施設】……………設定……………48  
 設定原画……………48  
 シェバトの町【地理】……………設定……………48  
 設定原画……………48  
 シェバトの民衆【施設】……………設定……………48  
 設定原画……………48  
 シェバトの紋章【紋章】……………設定……………33,48  
 イラスト……………33,48  
 シェラ【生物】……………生息地……………57  
 設定原画……………62  
 シェラ原種【生物】……………生息地……………57  
 ジェリコ【人物】……………設定……………183  
 磁気異常物質→ゾハル  
 シグリッド【人物】……………設定……………187  
 シグリッド→ユグドラシル  
 シグルド・ハーコート【人物】……………歴史……………17  
 設定……………184  
 イラスト……………184,222  
 ドラマ……………200  
 小説……………204  
 設定原画……………252  
 シゲヨシ・イノウエ→艦長(エルドリッジ)  
 じしい【人物】……………設定……………189  
 試射【軍事】……………用語解説……………280  
 事象の地平面【科学】……………用語解説……………286
- 事象変移【科学】……………用語解説……………72  
 事象変移機関→ゾハル  
 システム・イド【技術】……………設定……………82  
 歴史……………9  
 設定……………71  
 自然種【生物】……………設定……………57  
 シタン・ウツキ【人物】……………歴史……………17  
 設定……………178  
 イラスト……………178,214  
 ドラマ……………199,201  
 小説……………204  
 設定原画……………244  
 高低差……………42  
 設定原画……………50  
 設定……………105  
 設定原画……………105  
 シャーカーン【人物】……………設定……………32,187  
 イラスト……………187  
 設定……………93  
 設定原画……………93  
 換算表……………79  
 射撃盤【軍事】……………用語解説……………280  
 シャディ【生物】……………生息地……………56  
 設定原画……………59  
 シャネル【その他】……………イメージ……………210,225  
 シャリマ→ハーコート【人物】……………歴史……………17  
 設定……………184,187  
 シューティア【ギア】……………設定……………86  
 イラスト……………86  
 設定原画……………119  
 設定……………26  
 守護天使【組織】……………  
 主要子→ベルソナ  
 主要子→ベルソナーベルソナ  
 巡礼船団【団体】……………歴史……………8  
 衝舟→ラム  
 状況を開始する【軍事】……………用語解説……………281  
 少女A【人物】……………設定原画……………273  
 設定……………187  
 少年遊撃隊【人物】……………設定……………26  
 麻務省【組織】……………  
 処刑人→エクスキューション  
 ジョシュア・ブラック【人物】……………設定……………193  
 イラスト……………193  
 設定……………189  
 人機融合【技術】……………設定……………88  
 推進外輪【技術】……………用語解説……………147  
 水道管理組合長【人物】……………設定……………187  
 歴史……………7  
 設定……………9  
 聖典会【組織】……………設定……………30,31  
 スール【単位】……………換算表……………79  
 スカイガンシュ【ギア】……………設定……………101  
 スカイギン【ギア】……………設定……………101  
 設定原画……………101  
 スカッド【人物】……………設定……………187  
 スザン【人物】……………設定……………189  
 ストーン司教【人物】……………設定……………191  
 イラスト……………191  
 ドラマ……………199  
 ストラッキイ【人物】……………設定……………177  
 イラスト……………177  
 生息地……………56  
 設定原画……………59  
 スナハミ【生物】……………生息地……………56  
 設定……………56  
 スナハミ(強)【生物】……………  
 SpinalShaft【科学】……………用語解説……………9  
 スファル人【生物】……………生息地……………57  
 設定原画……………61  
 スプリング・フィーバー【香水】……………イメージ……………219  
 スラムスラッグ【生物】……………生息地……………56  
 スレイブエネレーター【科学】……………設定……………74,76  
 星間戦争【出来事】……………歴史……………9  
 斉射【軍事】……………用語解説……………280  
 生体葉子→ベルソナーベルソナ  
 生体葉子→ベルソナ  
 生体中脳制御回路【技術】……………設定……………88  
 生体電脳→カドモニ  
 嵐田達邦【組織】……………歴史……………7



星屋連邦統合組織【組織】	設定	7
	歴史	7
雪原アジト【施設】	所在地	40
	高低差	42
	設定原画	45
接触者【人物】	イメージ	222
絶対零度空間【科学】	イメージ【書き】	223
設務省【組織】	田中久仁彦【制作】	278
ゼノギアス【ギア】	F A X	288
ゼファー【人物】	設定	288
	コメント	288
ゼファー女王【人物】	設定	35,49
	所在地	40
	高低差	42
	設定原画	49
セフィロートの道【その他】	設定	77
ゼブウェン【ギア】	用語解説	88
	設定	121
	イラスト	86
	設定原画	121
	ドラマ	200
ゼブウェン・バーラー【ギア】	設定原画	130
ゼボム遺跡【地理】	高低差	42
ゼボム文明【社会】	歴史	12
	設定原画	13
セム【単位】	換算表	79
セラフィータ【人物】	設定	177
	イラスト	177,229
	設定原画	261
	軍事用語	280
0808191ラメセウカーラン・ラムサス		
湖砂海城【組織】	設定	32,36
全体マップ【地図】	所在地	40,41
ソイレントシステム【科学】	設定	27,77
操作種【生物】	設定	57
新形態【時代】	年号	9
相対性理論【学説】	用語解説	72,73
社務省【組織】	設定	26
ソードナイト【ギア】	イラスト	28
	設定	98
	設定原画	98
測定儀【軍事】	用語解説	280
ゾハル【科学】	歴史	7,8
	設定	8,10,67,68,70,72,74
	設定原画	11,66,69,74
ソフィア【人物】	設定	14,185
	イラスト	185,213
ソフィア用ギア・バーラー【ギア】	設定原画	129
ソラリス【国家】	設定	20,22,26,28,36,48
	所在地	40
	高低差	42
	設定原画	46
ソラリス空中戦艦【組織】	設定	152
	設定原画	152
ソラリス軍駐留基地【施設】	設定	37
ソラリス軍用ギア【ギア】	設定	26
	イラスト	26
ソラリス市民層【社会】	設定	27
ソラリス・シャフト【施設】	設定	46
	設定原画	46
ソラリス戦役【出来事】	歴史	15
	設定	15,20,22,24
ソラリス戦闘ゴッド【兵器】	設定	27
	イラスト	27
ソラリスの紋章【紋章】	設定	26
	イラスト	26,46
ソラリスフリゲート艦【艦艇】	設定	153
	設定原画	153
ソラリス兵【職種】	設定	46
	設定原画	46

た

第1次シェバト侵攻作戦【出来事】	歴史	16
第2次シェバト侵攻作戦【出来事】	歴史	16
第3次シェバト侵攻作戦【出来事】	歴史	17
	設定	33,180
第5次マラク計画【計画】	設定	17
第5代ニムロ国王→ケセル・ラオディキア		
大天使像【美術】	設定	17,18
	設定原画	17,18
高橋哲哉【制作】	コメント	3,288

タコつぼーエゼキエル級戦艦		
ダジル【地理】	所在地	41
	高低差	42
	設定原画	45
ダジルの水道局員【職種】	イメージ	222
タスカニュー・フォルテ【書き】	イメージ	223
タッチ【書き】	F A X	278
田中久仁彦【制作】	設定	288
	コメント	288
種子島貴【制作】	設定	35,49
タムス【国家】	所在地	40
	高低差	42
	設定原画	49
タムス艦長→艦長（タムス）	設定	49
タムス市民【社会】	設定	49
	設定原画	49
タムスの園遊エリア【その他】	設定	49
	設定原画	49
タムスのピアホール【施設】	設定	49
	設定原画	49
多様性分化種【その他】	歴史	9
	設定	11,12
ダン【人物】	設定	181
	イラスト	181
	設定原画	270
	設定原画	270
画廊【地理】	設定原画	50
地殻変動【自然科学】	設定	50
地球儀【その他】	設定原画	50
中央電腦→ラジエル		
中央プロックマハノン【施設】	設定	8
中松素子→ベルソナ		
中松素子→ベルソナ		
中規模大陸【地理】	所在地	41
	設定	41
	設定原画	60
チュチュ【人物】	設定	185
	ドラマ	200
	イラスト	185,217
	設定原画	247
超大型恒星間航行船→エドドリッジ		
超巨大戦艦→メルカバ		
課務省【組織】	設定	26
	生息地	56
	設定原画	60
ツァイトル【単位】	換算表	79
対存在【用語】	設定	165
つちのこ【生物】	設定原画	55
	生息地	56
	生息地	56
つちのこ（新）【生物】	設定	57
ツリム→トリミングタンク		
ティアーズ【生物】	生息地	57
	設定原画	63
ティアーズプラス【生物】	生息地	57
ディアナ【人物】	設定	189
ディアボロス【兵器】	歴史	16
	設定	16
ディアボロス軍団【兵器】	設定	160
D K 1200【科学】	設定	177
T. C.【時代】	年号	9
帝室特設外務庁→ゲブラー		
帝室特設教務庁→教会		
ディモシー【人物】	設定	181
	イラスト	181
	設定原画	270
ディモシーの父【人物】	設定	181
デウス【兵器】	設定	8,10,68,70
所在地	40	
	高低差	42
	設定原画	69,138
デウスシステム→デウス		
デウスとゾハルの連結実験【出来事】	設定	10
デウスの自己修復プログラム【科学】	設定	10
デコイ【軍事】	用語解説	283
デスサイズ【海上】【生物】	生息地	57
	設定原画	58
デスサイズ【深海】【生物】	生息地	57
	設定原画	58

- デビー【人物】……………191  
 デュモン・ブルオム【香水瓶】……………224  
 寺田芳【制作】……………289  
 テラフォーム【科学】……………70  
 テランエリア【地理】……………40  
     設定……………41  
 天徳像・大天徳像  
 天帝カインツカイン  
 テンボウ【天蓬】……………97,287  
     設定……………97  
     設定原画……………97  
 テンボウ【キア】……………26  
     設定……………189  
 道具屋のおやじ【人物】……………285  
 続射撃【軍事】……………40  
     所在地……………42  
     高低差……………92  
     設定……………92  
     設定原画……………146  
 D【ドーラ】【軍事】……………193  
 トーラ・メルキオール【人物】……………193  
     イラスト……………223  
 トッカ【その他】……………177  
 ドミアン・イズコル【人物】……………177,228  
     イラスト……………260  
     設定原画……………284  
     軍事用語……………56  
     生息地……………59  
     設定原画……………56  
 ドラゴン【生物】……………6  
     年号……………281  
 ドレスラー-K【キム】・エリック・ドレクスラー  
 ト連送【軍事】……………57  
 ドロシー【生物】……………177  
 ドロネ【人物】……………177,228  
     設定原画……………261  
     軍事用語……………280  
     生息地……………56  
     設定原画……………61  
 ナース【人物】……………183  
 内火艇【艦船】……………281  
 内縁火艇【兵器】……………90  
 内部地平面【科学】……………286  
 ナノアセンブラー【科学】……………76,77  
 ナノ技術→ナノテクノロジー  
 ナノディスアセンブラー【科学】……………76,77  
 ナノテクノロジー【科学】……………12  
     設定……………76,89,172  
     設定……………76,77  
 ナノマシン【科学】……………194  
 ナノマシン群【科学】……………77  
 ナノリアクター【科学】……………77  
     設定原画……………17  
 ニコラ・バルタザール【人物】……………192  
     設定……………192  
     イラスト……………200  
     ドラマ……………22,30,31,36  
     所在地……………41  
     高低差……………42  
     設定……………23  
 ニサン【国家】……………14  
     設定……………30  
     用語解説……………31  
 ニサン教会政変【出来事】……………30  
 ニサン教母庁【組織】……………30  
 ニサン公教会【組織】……………30  
 ニサン市民【社会】……………47  
     設定……………47  
     設定原画……………47  
 ニサン信徒【宗教】……………47  
     設定……………14  
     歴史……………30,186  
 ニサン正教【宗教】……………19,31,47  
     設定……………19,30,47  
 ニサンのクレーター【地理】……………47  
     設定……………47  
 ニサンの町【地理】……………47
- 設定原画……………47  
 設定……………30  
 イラスト……………30,47  
 歴史……………14  
 設定……………30  
 歴史……………7  
 設定……………7  
 設定……………41  
 所在地……………41  
 高低差……………42  
 設定……………286  
 用語解説……………283  
 設定……………95  
 設定原画……………95  
 用語解説……………284  
 設定……………189  
 設定……………95  
 設定原画……………95  
 設定……………95  
 設定原画……………95  
 用語解説……………286  
 ハッキング【技術】……………69  
 パッシュオーバー【軍事】……………283  
 パットラット【生物】……………56  
     設定……………62  
     用語解説……………281  
 ハッブル銀河分類【天文】……………9  
 パップルス【軍事】……………291  
 遠動存在【その他】……………10,173  
 ドラマ……………203  
     用語解説……………280  
 バトコン【軍事】……………35,188  
 設定……………188  
 バトリングキング【機種】……………86  
 設定……………183  
 バナナ【人物】……………222  
 バナナ・リパブリック【その他】……………33,48  
     所在地……………40  
     高低差……………43  
     設定原画……………48  
 バベルの塔【地理】……………14  
 ハマー【人物】……………188  
     設定……………271  
     設定……………97  
     設定原画……………97  
     用語解説……………286  
 バラダイム浮空【科学】……………189  
 設定……………42  
 設定……………149  
 設定原画……………149  
 設定……………17  
 設定……………32,182  
 イラスト……………182,215  
 ドラマ……………200  
 設定原画……………245  
 設定……………195  
 イラスト……………195  
 設定……………183  
 イラスト……………183  
 設定原画……………253  
 用語解説……………285  
 バスベルミア【学術】……………7  
 用語解説……………22  
 設定……………94  
 設定原画……………94,179  
 生息地……………56  
 設定原画……………63  
 設定……………56  
 生息地……………56  
 設定原画……………60  
 設定……………184  
 ビッグ・ジョー【人物】……………187  
 イラスト……………187

ビッグバン【科学】	設定原画……………271 用語解説……………72,73
ヒト→多様性分化種	
人の起源【学術】	設定……………52
人の顕著骨【自然科学】	設定原画……………52
ヒュウガ・リクドウ→シタン・ウヅキ	
ヒュージョ【香水】	イメージ……………215
ヒュージョ・ボス【その他】	イメージ……………215
ビリー・リー・ブラック【人物】	歴史……………17 設定……………190 イラスト……………190,216 ドラマ……………199 設定原画……………250
ピンゴ【人物】	設定……………183
ファーレンハイト【香水】	イメージ……………217
ファティマ朝【画家】	設定……………186
ファティマ城【施設】	設定……………45 設定原画……………45 用語解説……………32
ファティマの碧玉【伝承】	考察……………53 設定……………186 ドラマ……………200
ファルケ【人物】	設定……………183
フィア【生物】	生息地……………57 設定原画……………62
フィラデルフィア銀→エルドリッジ	
フービー【人物】	設定……………191
フェイウォン・フェイフォン	
フォアラント【人物】	設定……………183
フォビドゥン【生物】	生息地……………47 設定原画……………63
フォビドゥン(強)【生物】	生息地……………57
フォレストエルフ【生物】	生息地……………57 設定原画……………60
フォレストエルフ(強)【生物】	生息地……………57 設定……………177
フォン・ヒッパー【人物】	設定……………189
武備屋のお姉さん【人物】	設定……………59
フチアーリマン【生物】	生息地……………187
フーランネ子【科学】	設定……………71
フワッディ【生物】	生息地……………57
フワッディロス【生物】	生息地……………57
フランスス大侯→フランスス・ラヴァーン侯	
フランスス・ラヴァーン侯【人物】	歴史……………17 設定……………186 イラスト……………183
フランソワ【動物】	設定……………183
フランツ【生物】	生息地……………56 設定原画……………59
フランチ【人物】	設定……………177 イラスト……………177
ブリガンディア【ギア】	設定……………85 イラスト……………85 設定原画……………118
ブリス【地理】	所在地……………41 高低差……………42
ブルム→ブルメーラ・ブラック	
ブルメーラ・ブラック【人物】	歴史……………17 設定……………190 イラスト……………190 設定原画……………264
ブルック(艦艇)	設定……………154
ブルガリ【その他】	イメージ……………214
ブレアスター級機動巡洋艦→エクスカリバー/エクスカリバー 2番艦	
ブレイドダリク【地理】	所在地……………41 高低差……………42
ブレードガッシュ【ギア】	設定……………100 設定原画……………100
フレッド・ホイル【学者】	設定……………7
プロイアー【人物】	設定……………177 イラスト……………177
プロジェクトゾハル【計画】	歴史……………8
兵は神運を貴ぶ【その他】	用語解説……………287
兵は指運を貴ぶ【その他】	用語解説……………287
ヘムダル【ギア】	設定……………84 イラスト……………84 設定原画……………116
碧玉要素【地理】	所在地……………41

中

ベクタ3-3-6【軍事】	高低差……………42 用語解説……………282
ベツレム【地理】	歴史……………16
ベヌエル聖教【人物】	歴史……………14
ベヌエル修道院【施設】	設定……………14
ベヌエル修道院襲撃事件【出来事】	設定……………31
ベヌエル機関師【人物】	歴史……………14 設定……………31
ベルソナ【科学】	設定……………71,75
B(ベルタ)【軍事】	用語解説……………146
ベルヌール【人物】	設定……………191
ヘルムホルツ【人物】	設定……………177 イラスト……………177
ペンダント【その他】	ドラマ……………202
方位盤【軍事】	用語解説……………280
防具屋の息子【人物】	設定……………187
法王府近衛増兵隊【組織】	設定……………23
崩壊の日【出来事】	用語解説……………24
砲術長→ホチ	
飽和攻撃→サチュレーション・アタック	
ボジロン光子銃【科学】	用語解説……………281
楕球【科学】	設定……………166
ホチ【軍事】	用語解説……………282
ホチ【人物】	設定……………177
ホッパー【生物】	生息地……………56 設定原画……………60
ボリク(ロドリエン子牛)【科学】	設定……………279
ボルフォース【その他】	用語解説……………282
本頼唐之【創作】	コメント……………289
ボンボク島呂【文化】	用語解説……………287
マークینگ【科学】	用語解説……………74
マートル【動物】	設定……………183
マスカー【兵器】	用語解説……………283
マスター【人物】	設定……………181
マストライバー【科学】	設定……………13 設定原画……………13
マノン【科学】	ドラマ……………202
M(マラーク)計画【計画】	設定……………20,27,37,173
マライフ・ブランシェ【人物】	歴史……………17
マリア・バルタザール【人物】	歴史……………17 設定……………192 イラスト……………192,219 ドラマ……………200 設定原画……………249
マリエル【人物】	歴史……………17 設定……………187
マリンバッシュァー【ギア】	設定……………100 設定原画……………100
マルー→マルグレーテ・ファティマ	
マルグレーテ・ファティマ【人物】	歴史……………17 設定……………185 イラスト……………185,223 設定原画……………254
マルセイユ【人物】	設定……………183
ミアン(0000)【人物】	歴史……………9 設定……………11,166
ミアン(0611)【人物】	歴史……………12
ミアン(0612)【人物】	歴史……………12 設定……………167
ミアン(0870)【人物】	歴史……………15,16 設定……………21,167
ミアン(0996)【人物】	設定……………167
ミアン(0997)【人物】	歴史……………17 設定……………167 イラスト……………167
ミアン(0998)【人物】	歴史……………17 設定……………166 イラスト……………166,226 設定原画……………258
ミアン(0999)【人物】	設定……………171
ミアン因子【科学】	ドラマ……………202
ミアンギア→C1型ヴィエルジェ	
ミアン・ハッワー【人物】	歴史……………9 設定……………10 設定原画……………269
ミドリ→ミドリ・ウヅキ	

ミドリ・ウツキ【人物】	設定	180
	イラスト	180
	設定原画	270
ミミ【生物】	設定原画	55
	生息地	56
ミミル【人物】	設定	187
ミロク【人物】	設定	183
無補給疑似永久機関→ゾハル		
メイソン・ローレンス・メイソン		
メディーナ・ヴァン・ホーテン【人物】	歴史	17
	設定	164
	イラスト	164
	ドラマ	201
メルカバ【艦船】	設定	15,68,70
	設定原画	15,69
メルル【その他】	用語解説	282
メルル・ジオット私設工房【施設】	設定	149
モースの機産計【学術】	設定	53
モジュール構造【技術】	用語解説	148
ヤマドリ【生物】	生息地	56
ユイユイ・ウツキ		
ユイ・ウツキ【人物】	歴史	17
	設定	180
	イラスト	180
	設定原画	270
ユーゲント【施設】	歴史	17
ユグドラシル【艦船】	設定	146,148,183
	設定原画	146,148
ユグドラシル【組織】	設定	183
ユグドラシル3【艦船】	設定	149
	設定原画	149
ユグドラシル4【艦船】	設定	34,150
	設定原画	34,150
ようそろ【軍事】	用語解説	280
ヨルドガルデ【人物】	設定	187
ライギョ【生物】	生息地	56
ライトフォージ級【艦船】	設定	152
	設定原画	152
ラヴィーネ【組織】	設定	12
ラオディキア王朝【国家】	歴史	14
	設定	30,31
ラカン【人物】	歴史	14
	設定	159
ラグナルト【人物】	設定	187
ラケル・ブラック【人物】	ドラマ	199
ラケル・ブランシュ【人物】	設定	190
ラジエル【科学】	用語解説	68
ラジエルの樹→ラジエル		
ラティナ【人物】	設定	189
ラトリーン【人物】	設定	183
ラハンの山道【地理】	地理	39
	設定原画	39
ラハン村【地理】	所在地	41
	高低差	42
ラム【技術】	用語解説	151
	設定原画	151
ラムサス艦→ライトフォージ級		
ラメッセー・カーラン・ラムサス		
ランカーの化石【自然科学】	設定原画	82
ランク【人物】	設定	177
	イラスト	177
ランス【人物】	設定	195
ランスナイト【ギア】	設定	98
リー村長【人物】	設定	181
	イラスト	181
リーバー【生物】	生息地	56
	設定原画	59
リカルド・バンデラス【人物】	歴史	17
	設定	188
	イラスト	188,218
	設定原画	246
リクドウ・ショウキ【人物】	歴史	17
リクドウ・ヒュウガ→シタン・ウツキ		
リクドウ・ルリ【人物】	歴史	17
リコーリカルド・バンデラス		
リノ【生物】	生息地	56

	設定原画	61
リミッター【科学】	歴史	16
	用語解説	26
	設定	77
	ドラマ	200
良心回路【技術】	設定	189
ルア・クーン【人物】	設定	189
ルルル【人物】	設定	181
ルッカ【人物】	設定	181
レインフロッグ【生物】	生息地	56
レオナルド【人物】	設定	189
レッドラム【生物】	生息地	57
	設定原画	63
	ドラマ	199
レネ・ファティマ【人物】	歴史	14
	設定	186
	イラスト	186
レプソル【単位】	換算表	79
レシマワオ【ギア】	設定	87
	イラスト	87
	設定原画	120
ローズ・カメリア【香水】	イメージ	210
ローレンス・メイソン【人物】	設定	183
	イラスト	183,222
	設定原画	253
ロスト・エルサレム【天文】	歴史	7
	設定	7,9
	生息地	57
	設定原画	62
ロニ・ファティマ【人物】	歴史	14
	設定	186
	イラスト	186
ロニ・レネの行商隊【組織】	設定	23
論理演算【科学】	用語解説	69,71
ワイズマン【人物】	設定	161
	イラスト	161
	設定原画	269
ワイバーン【ギア】	設定	90
	イラスト	90
	設定原画	179
ワンドナイト【ギア】	設定	98
	設定原画	98

や

ら

わ

## After Word あとがき

### 「福音の劫」

カインによって語られたこの言葉を憶えているだろうか。

これは、劇中では—— 神の復活によってヒトが永遠の生を享受する刻——と解釈されている。

氣付かれた方もおられるだろうが、この「福音の劫」という言葉の真に意味するところ、またこれに関連する三つの事象の謎——「何故“神”——デウスは一万年という長大な時間を要してまで自己修復しなくてはならなかったのか?」、「何故それにタイムリミットが設定されているのか?」、「何故その結果ヒトは減びるのか?」——については、最後まで“具体的且つ明確な開示”がされる事はなかった。加えて、これら事象を巡る各登場人物の解釈自体が個々の主観によって大きく異なっている。

そこでまず、ガゼル法院の主観に立って「福音の劫」の真意を考えてみたいと思う。

彼等の主たる解釈は「神の復活がなされない場合、ヒトもまた減びる——」というものである。これは、兵器デウスの構成部品として誕生したガゼルの存在意義そのものと云える。

デウス——“神”の一部となって永遠に生きる。

つまりこれが彼等にとっての“生”であり、神との合一、復元されたシステムへの回帰が果たせない事は即ち“死”を意味する。

システムに束縛されていた法院は、ただ“神”の復活だけを望んだ。彼等は、復元されたデウスへの回帰を果たす為だけに“神”を復活させた。結果的には彼等はカレルレンに消去され滅ぶのだが、彼等アムスの命脈は、ヒ

トの遺伝因子の中へと引き継がれ、“神”の復活は成され、事実、多くのヒトが“神”の部品として回帰合——“生”の享受——を受けている。つまり、この時点で“彼等の解釈した滅びの日”へのアプローチは回避されることになる。

だが、同様の事象も、別の主観に立てば、“神”の復活はヒトの滅びへと繋がってしまうのである。そこで、次にミアン（エリイ）の主観に立ててみたい。

ミアンとなったエリイによって語られた科白に次のようなものがある。「“神”を創造しうる存在はいずれ障害となる——」

この科白は、デウス復元プログラムの最終課程を意味するものであるが、障害となる——とは一体何に対する障害となるのだろうか？

言葉を顔面通りに受け取れば、それはデウスを創った文明人という事になるだろう。兵器として創造されたデウスが、創造者の障害となるに足る文明を根こそぎ消去する。これが兵器を創った者によって仕組まれた安全装置——プログラムである可能性は容易に推察出来るし、事実劇中でシタンもそう言明している。

だが考えてみてほしい。デウス誕生当時、本来創造者であった善の文明人達にも、これと同様の事象が起きていた。それによってデウスは分解封印され、移送される途中であった筈だ。

単なるシステムの暴走であったのか？

創造者とは一体誰の事を指すのか？  
果たして消去の対象者は本当にフェイ達であったのだろうか？

ともあれここに、「神が復活しなればヒトは滅びる」と、「神の復活によっ

てヒトが滅びる」という“福音の劫”の解釈を巡る二つの相反する事象が存在している事は明白である。

何故このような反立した事象が存在するのか。主観者の立脚点の相違によるものと云う見方も出来る。“ヒト”という定義をデウスの部品となる者だけに限定する事も出来るだろう。部品となるヒトは合—する事によって“生”を得、それ以外の合—を望まなかった者、神の保護下から抜け出ようとした者には、“滅び”という名の神罰が下される。この点において法院の解釈とミアン（エリイ）の科白との間に矛盾はない。

だが、カインは違った。  
カインはあえてそれを“矛盾”と捉えた。

カインはデウスシステムの一部として生まれた“樹”故に、法院連同様“神”の復活を望む反面、“人”として“神”の束縛からの解放をも切望していた。

そしてカインは根柢する。  
滅びが“神”への回帰、合—が果たせない事を意味するのであれば、その逆、敢えて合—を果たさない事による“生”はないのかと。

そのカインにとって、シタンに代表される“新たな種”としてのヒトの可能性は希望であった。“神”の復活が近づいても尚、彼等が変異しない可能性が高い事カインは知っていた。故にカインは彼等にその凡てを託したのである。滅びが“システムの呪縛”、“兵器デウスによる殺戮行為”によるものであると断定し、“ヒトが“人”となるための、“神”の束縛、幼年期からの脱却を願ったのである。

カインはこの時点で、システムの呪縛から解放されていた。

カインは“神”の束縛を断ち切る存在として、その新たな“種”としての人の中心となるべき存在が、「来るべき神人」であると解釈していた。「来るべき神人」によってヒトが救済されると信じていたのである。

そして、カインの解釈する「来るべき神人」——フェイ達によって“神”は破壊された。殺戮による肉体的な滅びと、合—による精神的な滅びを拒絶する戦いに勝利する事によって、“ヒト”は滅びの宿命から解放された“人”となったのである。

だがこれは、それが不可避であると仮定した場合、“福音の劫”に予想される事象に対して明らかに反している。何故なら、その刻には、“神が滅びない事象はあつてはならない”からである。

また、“神”という概念も、果たしてデウスを指すものなのであろうか？

仮にデウスを指すものと仮定した場合、「何故その結果ヒトは滅びるのか？」という疑問については、上記解釈によって一応の説明はつけられる。だがこれだけでは、「何故一万年という過大な時間を要してまで自己修復しなくてはならなかったのか？」という疑問と、「何故それにかタイムリミットが設定されているのか？」という疑問の解答にはなり得ない。

であるならば、ヒトの滅びる真の原因と、「来るべき神人」という言葉の意味するものも同様とみるべきであろう。オープニングにおけるデウスの暴走原因も不明のままである。

“福音の劫”の真意。ゼノギアス世界を包み込む迷大なる謎は、未だ解明されてはいないのだ。

STAFF

**Editor**  
塚本真和

**Editorial Staff**

青木基至  
佐藤治男  
松本智春  
木村勝好  
小林 卓  
増井 荒  
山田博美  
内海一秀  
荒井美帆

**Product Manager**  
中村寛文

**Writing**  
有限会社エスティフ

相原孝昭

**Design & Layout**  
株式会社エストール

**Pinup "Weltall"**  
石垣純哉

**Cyil Work**

武遊  
**Finishing**  
ENTANIYA

**Pinup "Elley"**  
田中久仁彦

**Image Photograph**  
柳野藤男

**Finishing**  
株式会社ディジメーション

**Illustration & cartoon**  
MASKI

**Short Story**  
藤織粟生

**Criticism**  
沢月 耀

**Character Illustration**  
田中久仁彦

**Supervisor**  
株式会社スクウェア  
高橋哲哉  
種子島 貴

発行：1998年10月8日初版 2001年6月26日 15刷

発行人：樂野正道  
編集人：宮崎寿規

発行所：株式会社マジキューブ  
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：共立印刷株式会社

落丁・乱丁本はお取り替えます。  
本書の全部、あるいは一部を小社からの承認を得ずに無断で複製することは  
いかなる方法においても禁じられています。  
ゲーム内容に関するご質問に一切お答えできませんのでご了承ください。  
定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-925075-32-2

©1998 スクウェア キャラクターデザイン/田中久仁彦、メカデザイン/石垣純哉









# Xenogears PERFECT ITEMS

## BOOK



### ゼノギアス ガイドブック

好評発売中 本体価格/800円 (税別)  
★梱末付録/「ヴェルトール」ペーパークラフト

マップ、フィールド、アイテム、キャラクターやギアの紹介および必殺技など、「ゼノギアス」を理解するために欠かせない情報を、完全網羅。ラストイベント直前までを紹介しているのも見逃さない! イラストもふんだんに使用した。目でも楽しめる一冊。ヴェルトールのペーパークラフトもグレート!



### ゼノギアス ポストカードブック

好評発売中 本体価格/1,000円 (税別)

FFファン絶賛の「ファイナルファンタジーVII インターナショナル ポストカードブック」に続く第二弾! ギアやキャラクター、ムービーなどのポストカード25枚に、スペシャルカード2枚を追加した計27枚を収録。この本でしか読めない、ギアの権柄資料付き! 増冊で光る表紙が目印!

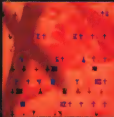


### ゼノギアスメモリアル・アルバム THOUSANDS OF DAGGERS

好評発売中 本体価格/2,300円 (税別)

「ファイナルファンタジーVII インターナショナル」で好評を博した「メモリアル・アルバム」の第二弾。感動したシーン、イベント、そして忘れられない物語を、膨大な数のセリフとビジュアルで綴った豪華な一冊! いつまでも「ゼノギアス」を胸にしめておきたい人に関する、ヴォリューム満点の永久保存版。

## CD



### ゼノギアス 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-10013(2枚組)

サウンドプロデューサーは光田康典、アイリッシュ・ロック・バンド「アイオナ」のボーカリスト、ジョアンヌ・ホッグが歌うエンディング曲。ブルガリアを代表する合唱団「ザ・グレート・ヴォイセス・オブ・ブルガリア」によるエピソード曲。そしてゲーム未収録ボナ・ナス・トラックを収録。壮大な物語が、音楽で語る。



### CREID 光田康典 & The Eternal Air

好評発売中 価格/2,718円 (税別)  
SSCX-10018

「ゼノギアス」より主要楽曲をインストゥルメンタル&ヴォーカルアレンジ。コソバザー&サウンド、プロデューサーである光田康典自ら手がけた本作品は、録音&ミックスとマスタリングは、アイルランドで行なうなど、本場の空気をたっぷりと含んだ、プログレッシブ&トラディショナル・ロックアルバム。





TM



ISBN4-925075-32-2

C0076 ¥3500E



9784925075329



1920076035005

 DigiCube  
定価(本体3500円+税)

**Xenogears PERFECT WORKS**

~the Real thing~