
MONSTER HUNTER ~ 七人の魔女シリーズ ~ 設定資料集

後藤正人

タテ書き小説ネット Byヒナプロジェクト

<http://pdfnovels.net/>

注意事項

このPDFファイルは「小説家になろう」で掲載中の小説を「タテ書き小説ネット」のシステムが自動的にPDF化させたものです。この小説の著作権は小説の作者にあります。そのため、作者または「小説家になろう」および「タテ書き小説ネット」を運営するヒナプロジェクトに無断でこのPDFファイル及び小説を、引用の範囲を超える形で転載、改変、再配布、販売することを一切禁止致します。小説の紹介や個人用途での印刷および保存はご自由にどうぞ。

【小説タイトル】

MONSTER HUNTER〜七人の魔女シリーズ〜設定資料集

【Nコード】

N1046R

【作者名】

後藤正人

【あらすじ】

七人の魔女シリーズに登場した人物や単語などをまとめておくことにしました。全五章に渡る上、少々独自設定が多いお話ですので簡単な読み物から忘れてしまった設定の補完あるいはわからない言葉の確認にでもどうぞ。徐々に更新していきます。モンスターの生態の独自解釈始めました。ゲーム中で疑問に感じたことを独自に考察したもので、ご意見など募集中です。

登場人物

アイシャ

性別：女性 年齢：一五 所属：モガ村

登場：最終章

モンスターハンタートライより。

モガ村に派遣されたギルドの受付嬢。仕事こそしっかりとこなすが、まだまだ駆け出しのハンターであるアポロのことをすぐにかうことがある。その度にアポロがむきになる光景はすでに村の風物詩と化している。

アポロのことは気になる男の子であつたらしく、危険にさらされた際には不安げな表情を見せていた。幼い恋心にありがちな裏返しの行動である。

村を古龍が襲撃した際には命の危機に瀕するもアポロの決死の戦いによつて救われている。その後、アポロがアイシャの名前を知らなかったことが判明し、一悶着あつたものの、アポロとは恋人関係となつた。

戦後もモガ村で受付嬢を続け、アポロとの交際も順調な様子である。

アネット

性別：女性 年齢：一七 所属：ミスカトニック王国

登場：最終章

モンスターハンターフロンティアオンラインより。

ミスカトニック王国高機動艦スレイプニル級で管制を担当している。戦況を把握する能力に優れており、三次元的に展開する飛行船をうまく纏め上げている。

与えられた制服の色は桃色。

アポロ

性別：男性 年齢：一五 所属：モガ村

登場：最終章

使用武器：太刀

ローマ神話における太陽の神アポロより。

モガ村からハンターとしての生活を始めた若者。当初は片手剣を使っていたが、それは片手剣に愛着を持っているというわけではなく、使える武器が他になかったからである。そのため、凍土のハンター、ヒュプノスに師事した後には武器を太刀に変えている。まだドスジャギイを狩ったこともない新米であるため、村に派遣されているギルドの受付嬢にはからかわれることが多くよき喧嘩仲間である。

受付嬢との言い争いの結果狩りに出かけることになったアポロはそこで古龍と遭遇することになる。凍土のハンターの協力もあり何とか戦うものの、村が古龍に襲撃されていることを知り単独村へと戻った。村のハンターである以上に受付嬢への恋心に動かされた結果である。

しかし、ハンターとして未熟であるアポロに古龍に対抗するだけの力があるはずもなく、村人を逃がすことにこそ成功するが、受付嬢とともに古龍に追い詰められてしまった。

偶然によって救われた後は受付嬢の名前がアイシャであるということを知り、恋人となっている。

ファートウス・ベルム終結後もハンターを続け、ラギアクルスを狩ることができるほどの実力をつけるに至った。そして、モガ村の海底洞窟に巨大な生物が出入りした痕跡があることを発見している。

アマランサス

性別：女性 年齢：十七？ 所属：ミスカトニツク王国

登場：第一章、第二章、第四章

使用武器：ヘビィボウガン

アマランサス属の花、アマランサスより。花言葉は「はげしい情熱」。

ミスカトニツク王国第二王女セントポーリアに仕える特務騎士。

凶眼の魔女と呼ばれる七人の魔女の一人である。

重厚なヘビィボウガンにいつもメイド服で笑顔を絶やさないといい不思議な女性ハンター。ドンドルマの街ではちよつとした有名人である。あまりに独特のその言動は見るものを戸惑わせるが、ハンターとしての実力は非常に優秀。まったくとらえどころがない。

一度見ただけの壁画を完全に再現してしまうなど、ただのメイドではない。アレスとの会話の中で姫と呼ばれる人物に仕えていることが判明している。

元々はレムリア大陸西の海に浮かぶロックラック諸島北のセイラム山の出身で、里一番のハンターであった。里では聴覚を頼りに狩りを行うセイラムの魔女と呼ばれる女性ハンターで知られているが、アマランサス自身は片耳が聞こえない。そのため独自に視力を鍛えたことで凶眼と呼ばれる力を得るに至った。里を襲う水晶の森の悪魔をセントポーリア王女とともに討伐したことを切っ掛けに特務騎士に選任されている。

なお、現在の特異な人格はセントポーリア王女の洗脳とも言うべき過酷なメイド特訓によって醸成されたものであった。

現在でもセントポーリアに仕える優秀な特務騎士である。会議ではミスカトニツク王国不利と見るやハンターとして培った信頼をつけてに多数派工作に暗躍していた。

王龍テラドミヌス迎撃が決定した際には決して戦うことなく、砂漠の風景と王龍の姿を眼に焼き付けているばかりである。その理由は見えたものすべてを完璧に記憶する凶眼に王龍の姿や行動を完全に写し取るためであった。すべての準備を整えたアマランサスは単身

王龍に挑み、その討伐に成功するも視力と左手を失うほどの重傷を負った。

それでもセントポーリア王女に仕え続ける姿が確認されている。

アルル

性別：女性 年齢：二〇 所属：セイレム集落

登場：最終章

使用武器：片手剣

シユメール・バビロニア神話より創造の女神アルルより。

モガ村にセイレムの里から派遣されてきた三人のハンターの一人。落ち着いた性格をしているためか村のハンターであるアポロの扱いも慣れたものである。余談であるが、人の声真似がうまい。

島を古龍が襲撃した際にはアポロを助け他のハンターが到着するまでの時間を稼いだ。

アレス

性別：男性 年齢：二七 所属：ドンドルマの街（第一から四

章）、ミスカトニツク王国（最終章）

登場：第一章、第二章、第三章、第四章、最終章

使用武器：ランス

ギリシア神話における戦いの神アレスより。

夢狩り人アレスの名で知られるハンター。額から右目にかけて刻まれた傷を持つことで有名なハンターであり、その実力は高く評価されている。アマランス、フィリアと何らかのつながりを持つ。以前自身の不徳から問題を起こしてしまった以来、厳格でいようとするあまり説教くさい面を持つ。

スノードロップの姉の恋人であり、スノードロップからも好意を寄せられている。

以前から流れのハンターとして活動していた。アマランサスとはその旅の中で知り合い、恋人となっている。また、ミスカトニツク王国のセントポーリア王女とは友人の間柄である。

富岳龍ヤマツカミにたつた一人で挑むという暴挙としか言えない戦いを行うことで補給任務を担うヒミンブリユード級を逃がした。しかしその戦いはやはり無謀でしかなく、次第に傷つき、追い詰められた。

その後のアレスの行動は定かではない。唯一明らかなことは、アレスが帰ってこなかったということだけである。

アン

性別：女性 年齢：十八 所属：ドンドルマの街

登場：最終章

フランス語における一であるアンより。

聖堂騎士団の団員。以前団長であるフィリアに命を救われたことがあり、砂漠には嫌々連れてこられたように反感を示していた。しかし、団長の力になれることを満更でもなく考えているらしく、最後まで戦いを続けていた。

イシュタル

性別：女性 年齢：一九 所属：セイレム集落

登場：第四章、最終章

シユメール・バビロニア神話における愛の女神イシュタルより。

使用武器：片手剣（第四章）、スラツシユアックス（最終章）

セイレムの里のハンターで、スノードロップとともに狩りに出向いた際、水晶の森の悪魔の襲撃を受け気を失っている。

王龍テラドミヌスの目覚めによって生じる異変に備え、モガ村に派遣されたハンターの一人。派遣された三人の中では唯一古龍との

戦闘経験があると言いつ張っている。ただし、村の皆はその事実を知っており、まともに相手にする者はいなかった。

イシュタル自身、当時の自分を不甲斐ないと考えており、汚名をそぐためにモガ島を襲撃した古龍とは必死に戦っていた。

イリス

性別：女性 年齢：三三 所属：ダンウィッチ村

登場：最終章

使用武器：ガンランス

ギリシア神話における虹の女神イリスより。

ダンウィッチ村に駐在しているギルドナイト。小さな村であることから村のハンターであるティルテュとは面識を持つ。村に避難勧告が発令された際には自らも武器を持ち非難活動を助けた。

元々はハンター出身であったことが本人の口から語られている。若気の至りで多くの人に迷惑をかけたことを償うようにフギンムニオン級大型輸送船を襲った古龍に捨て身の攻撃を仕掛け命を落としている。

ヴァルカン

性別：男性 年齢：十六 所属：ドンドルマの街（第一章）、

ンガイ村（第二章）

登場：第一章、第二章

使用武器：片手剣

ローマ神話における鍛冶の神ヴァルカンより。

酒場にてアマランスをからかった二人組みの若者の一人である。ンガイ村村長の息子であり、比較的平和なこの村では数少ない上位ハンターである。大型モンスターとの対峙できない、基礎知識にかけているなどハンターとして問題の多い若者であるが、アイテムの

扱いに長けている。

ファートウス・ベルムではアイテムというものの価値や使い方を熟知する、古龍にも果敢に挑むなどの成長を見せていた。古龍の群れが飛び回る空を戦闘力を持たない飛行船で突っ切り、貴重な燃料をミスカトニツク王国のスレイプニル級に届けるなどの多大な貢献をした。

戦いの後は村に戻り、商隊を率いるまでに認められるようになった。

ウウルカヌス

性別：男性 年齢：五九 所属：ンガイ村

登場：第二章、最終章

ギリシア神話における鍛冶の神ウウルカヌスより。

ンガイ村で鍛冶屋を営む男性。ヴァルカンとは旧知の中であり、その才能を見出した。そのため、ハンターなどつとをやめて鍛冶屋を継げとしつこく迫っている。また、その勘は鋭く、ヴァルカンの嘘はことごとく見破られている。

ウエヌス

性別：女性 年齢：一八 所属：ミナガルデ王国

登場：最終章

ローマ神話における美の女神ウエヌスより。

ミナガルデ王国の王妹。一切の役職を与えられていないが、何故かフギンムニン級大型飛行船に乗船し、何故か副艦長どころか実質的な艦長としての権限を行使している。兄であるマルスには辛い態度で当たることが多いが、それはもつとしっかりしてもらいたいという気持ちの裏返しであり、嫌っているわけではない。

古龍との戦いでフギンムニンが大破させられた際には心が折れて

しまつそうになるが、兄であるマルスの志に支えられるようにして最終決戦のための策を用意した。

エール

性別：男性 年齢：二二 所属：ドンドルマの街

登場：第一章

使用武器：太刀

フランス語でRを意味するエールより。

獵団、聖堂騎士団の副団長をつとめる男性。普段は飄々としており、団長であるフィリアをからかうこともあるが、団長のことを信頼していないわけではない。以前は稀少鉱物を探して旅をしており、フィリアとはその旅の中で知り合った。

古龍との決戦においては煌黒龍アルバトリオンにさえ怯むことなく、団長に最後の戦いを託し、獵団を率いて戦った。

エフィー

性別：女性 年齢：一六 所属：ミスカトニツク王国

登場：最終章

モンスターハンターフロンティアオンラインより。

ミスカトニツク王国スレイプニル級高機動艦の実質的な副艦長であり、セントポリア女王の補佐を担当している。何においても王女に近いクルーであり、着替えを手伝った他、艦長不在の際には艦長席にて指揮を担った。

与えられた制服の色は紫。

エリス

性別：女性 年齢：一八 所属：不明

登場：最終章

ギリシア神話における争いの女神エリスより。

難民の少女。古龍の襲撃から命からがら逃げ回ることに疲れ、自ら命を絶とうとしたところをフィリアに説得されたようないような雰囲気であやむやにされた経験を持つ。それ以来強く生きようと考えるようになり、フィリアの姉であるフィロソフィアが手伝いを求めてきた際には真っ先に手を挙げるほどである。古龍との決戦においても傷ついたメタトロンを助け、最後の最後でフィリアを助ける力となった。

機関長

性別：男性 年齢：三二 所属：ミスカトニツク王国

登場：最終章

ミスカトニツク王国のスレイプニル級高機動艦の機関長を務める屈強な男性。竹を割ったような快活な人柄をしているが、そのためか、子どもっぽいところがある。ヴァルカンと張り合って王龍の霧が迫る中、最後の最後まで燃料を炉へと放り込み続けた。

グラジオラス

性別：女性 年齢：三八 所属：ミスカトニツク王国

登場：第四章、最終章

グラジオラス属の花、グラジオラスより。花言葉は「慎重な愛」。ミスカトニツク王国第二王女セントポリアに仕える特務騎士。博識の魔女と呼ばれる七人の魔女の一人。

セントポリアが生まれる以前からミスカトニツク王国に仕えてきた古参であり、セントポリアとは以前から面識を持つ。元々は象牙の塔の出身、学者であるらしく、王立古龍観測隊の、七人の魔女の知恵袋である。また、魔女の中で最高齢であることもあってか

母親のような役割を果たしている。

若かりし頃古龍の姿を求め悪魔の山よ呼ばれるルルイエ山脈へと登っているらしく、古龍に対する造詣は深い。古龍という種の内容をあくまでも仮説と前置きしながらも的確に説明している。

グングニル級機動要塞の最後の攻撃に参加したものの、作戦は失敗。王龍が助燃性の霧を発生させ、グングニル級が轟沈されてしまうという最悪の事態を目の当たりにした。その後、セントポリアとアマランサスに残りを託し、自爆している。

サン

性別：男性 年齢：二五 所属：ドンドルマの街

登場：最終章

日本語における三を意味するサンより。

場に流されやすいのか、それとも空気を読むことができるのか、団長フィリアに無理にセクメーア砂漠に連れ出された時、アン、ツヴァイが貸しを突きつけられ反論を封じられていった中、ただ食事を奢ってもらったというだけで納得してしまった男。ただし、まわりからはその程度の貸しで命を賭けることはないと言っ込みを入れられている。

サンダルフォン

性別：男性 年齢：不明 所属：ドンドルマの街

登場：最終章

キリスト教における天使サンダルフォンより。

ミスカトニツク王国が所有するグツフルファクシ級で機関長を務めるメタトロンの息子。ドンドルマの街に残しており、メタトロンの最後の力を振り絞る際、この息子のことを思い出している。

ジエイナス

性別：男性 年齢：二四 所属：ガールン村

登場：第三章、最終章

使用武器：大剣

ローマ神話における双貌の神ヤヌス、その英語読みより。

峡谷の入り口に位置するガールン村出身のハンターらしくベルキユロスの狩猟になれており、雷落としての通り名を持つ。腕のよいハンターであるが村を空けている間に恋人がモンスターに殺されたことから峡谷へと敵討ちのために分け入った。

単なる復讐のつもりであったが、そこで古龍と呼ばれる幻のモンスターと遭遇したことでその人生は大きく変わることとなった。

特務騎士に選出され、数の限られる剛種武器を与えられるほど実力を認められる形で王立古龍観測隊に入った。その戦いぶりは古龍を圧倒するほどであったが、再び復讐心に憑かれてしまいソフィアに暴走を止められている。煌黒龍アルバトリオンとの戦いでは多数の犠牲を出しながらもその討伐に成功している。

戦後は七人の魔女の一人であり、ファートウス・ベルムの間支え続けてくれたソフィアと結ばれている。以前の恋人のことは忘れられないとはしながらも、前へと歩き出す気持ちが強い。

シギユン

性別：女性 年齢：十七 所属：ガールン村

登場：第三章、最終章

使用武器：太刀

ゲルマン神話における悪神ロキの妻シギユンより。

ガールン村のハンター。まだまだ腕前は未熟であるが筋のよいハンターであり、ジエイナスと一緒にあればベルキユロスを狩猟できるほどである。村にドラギユロスが迷い込んだ時、目撃しておきな

がら何もできなかつたことを恥じてジェイナスの敵討ちに付き合う形で峡谷へと入った。

ジェイナスに恋心を抱きながらも、ジェイナスは姉の恋人であるというジレンマに苦しみながらも遭遇した古龍の撃退に貢献した。

その後特務騎士に選出され、ミスカトニツク王国の王立古龍観測隊へと入隊している。古龍との戦闘では目立たないまでも一歩も引かない戦いぶりを見せ、嵐龍アマツマガツチ討伐に貢献している。ジェイナスとの関係は一切進展は見られないようだが、スノードロップとは妙に馬が合うらしく一緒にいることが多い。

王立古龍観測隊の発展組織である聖堂騎士団へ引き続いて参加している姿が確認されている。なお、ジェイナスへの恋心は完全に玉砕してしまつたらしい。

スノードロップ

性別：女性 年齢：一八 所属：ミスカトニツク王国

登場：第二章、第三章、第四章、最終章

使用武器：弓

ガランサス属の花、スノードロップより。花言葉は「希望」。

ミスカトニツク王国第二王女セントポリアに仕える特務騎士。

結界の魔女と呼ばれる七人の魔女の一人である。

寡黙の射手であり、愛想笑いの一つも見せることはない。そのため冷たい人間に見られがちであるが、その実、極度のあがり症でよほど慣れた人でなければ顔を合わせることもさえできない。

王女の命により峡谷へと調査に出向き、そこで古龍と遭遇している。以前にも古龍と遭遇したことがあるとほのめかしている。

セイレム山出身のハンターであり、古龍と遭遇していたことが判明している。この古龍を討伐した姉のことを誇りに思つあまり、極端な人格改造を行ったセントポリア王女をいまだに許すことができないでいる。

古龍の襲来には特務騎士としてミナガルデ王国のフギンムニン級大型輸送船に搭乗した。その場所で唯一剛種武器を持つ者としてその攻撃力はかけがえのないものであり、艦長である王弟マルスの依頼を受ける形で嵐龍アマツマガツチとの決戦に挑んだ。

ティルテユを新たな仲間として聖堂騎士団の一員として遺跡調査に参加している姿があつた。

船長

性別：男性 年齢：三〇 所属：不明

登場：最終章

使用武器：太刀

モンスターハンタートライより。

ロックラック諸島を行き来する交易船の船長。独特の話し方をする男で、その格好も一風変わっている。ハンターではないがいつも太刀を背負っている。

モガ島が古龍に襲撃された際、ちょうど島を訪れており襲撃に巻き込まれた。自身も古龍と戦ったらしく傷ついた姿が目撃されている。古龍の恐ろしさを知りながら、それに挑もうとするアポロの勇気を讃え、自慢の太刀を譲り渡している。

セントポリア

性別：女性 年齢：一五 所属：ミスカトニック王国

登場：第二章、第三章、第四章、最終章

使用武器：狩猟笛

セントポリア属の花、セントポリアより。花言葉は「小さな愛」。

ミスカトニック王国第二王女。

赤眼の魔女と自ら名乗る七人の魔女の一人である。

アルビノに生まれ、太陽光を浴びることが出来ない苛立ちから周りにあたっていた。動けないことの反動かハンターに対する憧れが強く、狩猟に出向くほどであった。また、ハンターの話聞くことを好み、アレスからは様々な話を聞いていたようである。その中でセイレムの魔女のことを知り、その力を得ることを口実に国を離れることとなった。

里ではアマランサスに師事し、ハンターとしての実力を高めるものの、水晶の森から悪魔が里を襲ったことで修行を終えないまま悪魔との激戦に臨むこととなった。結果として、セントポリアはこの世界があまりに危うい状況にあることを知り、王立古龍観測隊の責任者となり古龍との戦いに身を投じることとなる。

師であり友人でもあるアマランサス特務騎士へは厚い信頼を抱いている。

古龍から人々を守りたいという思いは誰よりも強く、会議では批判の矢面に建つことを辞さず、また王龍テラドミヌス撃退で意志決定がなされた際には自らも大型飛行船に搭乗しセクメーア砂漠を目指している。また、かつてセイレムの里で培ったハンターとしての実力は本物であり、剛種武器の力を借りているとは言え、古龍の群れを相手に一步も引かない戦いぶりを見せた。

古龍から人々を守りたいという思いの強さは戦いの後も変わりなく、聖堂騎士団に当然のようにその姿があった。無論、その傍らにはアマランサスがいつも付き添っている。

ソフィア

性別：女性 年齢：二〇 所属：ミスカトニツク王国

登場：第三章、第四章、最終章

使用武器：大剣

ギリシア語における知識を意味するソフィアより。

ミスカトニツク王国第二王女セントポリアに仕える特務騎士。

神速の魔女と呼ばれる七人の魔女の一人である。

自分のことを僕と呼ぶなどボーイッシュな女性である。愛想がよく人との付き合い方というものを心得たハンターである。姉であるフィロソフィアが研究者であることから博識な一面を併せ持つ。

スノードロップに付き合う形で峡谷へと調査に出向いた。以前二人の姉とともに古龍との戦闘経験を持つ。

特務騎士としては未熟なジェイナスを支え、王龍監視の最前線でその力を発揮した。またハンターとしても優秀であり、煌黒龍アルバトリオンとの戦いでは神速と呼ばれる力を披露しその角を折ることに成功している。最終的には姉二人を失いながらもジェイナスとともにアルバトリオンを討伐することに成功している。

戦いの後もしばらくは失った姉のことが忘れられずにいたが、夫となったジェイナスの言葉にその傷は徐々に癒えつつある。

ツヴァイ

性別：男性 年齢：十七 所属：ドンドルマの街

登場：最終章

ドイツ語で二を意味するツヴァイより。

聖堂騎士団の一員。お調子者の性格らしく、その場の気分で団長であるフィリアに忠誠を誓う血判状を提出するなどしてしまっている。そのため、無理やり連れ出された時にはそれをたてに反論を封じられてしまった。

ディオニュオス

性別：男性 年齢：四四 所属：シュレイド王国

登場：最終章

ギリシア神話における酒の神ディオニュオスより。

シュレイド王国の事務次官として会議に参加した。その際、王龍

テラドミヌスを安置することを主張し徹底抗戦を主張するセントポ
ーリア王女とは激論を交わすこととなった。王龍との戦闘は莫大な
資金を必要とすること、下手な手出しの危険性を合理的に判断した
ものであり、会議の結果が徹底抗戦に決まった際には王国として協
力を約束している。

ティルテュ

性別：女性 年齢：二〇 所属：ドンドルマの街（第一章）、

ダンウィッチ村（最終章）

登場：第一章、最終章

使用武器：ハンマー（第一章）、大剣（最終章）

ケルト神話における開拓の女神ティルテュより。

褐色の肌を持つセクメーア砂漠出身のハンター。ドンドルマの街
がシエンガオレンに襲撃された際、防衛戦に参加することもなく死
神のクエストに出発している。その理由は、探検に出かけ戻って
くることのなかった父を探すためであり、その結果、父の遺品とも
にハイパーポリア文明の壁画を発見することとなった。

その後故郷であるセクメーア砂漠のダンウィッチ村でハンターと
して働いていたが、王龍テラドミヌスの目覚めに伴い非難を余儀な
くされている。その後古龍の襲撃を受けながらも逃避行を続けてい
たが、その最中母を亡くすなど少なからず犠牲を支払われている。
その後救援に駆けつけたミナガルデ王国のフギンムニン級大型輸送
船に応援として搭乗。巨大な古龍との戦いに一步も引くことない戦
いを繰り広げた。

戦いの功績を認められてか、聖堂騎士団への入団を認められ、遺
跡発掘に従事している姿があった。

ティルテュの父

性別：男性 年齢：四四 所属：ダンウィッチ村
登場：第一章

探検家として、考古学者としてハイパーボリア文明について調べていた男性。双子のディアブロスが子育てをする際の巣穴を利用して遺跡に潜ることを思い立つてもその後行方不明となってしまう。死亡したものと思われる。

ティルテュの母

性別：女性 年齢：四二 所属：ダンウィッチ村
登場：第一章、最終章

いつも探検に出かけ家を空ける夫のことを心配していると娘であるティルテュから語られている。

父の死に塞ぎこみ、寝ていることが多くなってしまっていた。村が王龍テラドミヌスの進行予想ルート上にあるということから非難していたが、その最中古龍に襲撃され命を落としている。

デメトリア

性別：女性 年齢：一九 所属：ミスカトニツク王国
登場：最終章

モンスターハンターフロンティアオンラインより。

ミスカトニツク王国スレイプニル級高機動艦で平時は通信と、戦闘時には火器管制を担当する。ハデス国王によってセントポリア王女と年齢が近い女性ということで選ばれた五人のクルーの一人である。

与えられた制服の色は青。

ハデス

性別：男性 年齢：四〇 所属：ミスカトニツク王国
登場：最終章

ギリシア神話における冥府の神ハデスより。

ミスカトニツク王国の国王。現在四期目を務めるほど国民の支持厚い名君であるが、何よりもその子煩悩ぶりで広く知られている。娘であるセントポリアには大型飛行船を与え、王立古龍観測隊の責任者とし、象牙の塔との交渉役を買って出るほどである。

ヒュプノス

性別：男性 年齢：二二 所属：セイレム集落
登場：最終章
使用武器：太刀

ギリシア神話における眠りの神ヒュウノスより。

セイレムの魔女と呼ばれる女性ハンターで有名なセイレムの里の男性ハンター。そのため、同じくモガ村に派遣された女性ハンター二人にどうも頭が上がらない様子である。ただ、同じ男であるため、モガ村のハンターであるアポロとは馬があうらしく、太刀の扱い方を教授している。

古龍が村を襲撃した際には率先して指示を飛ばすなど頼もしい様子を見せていたが、本人も古龍との戦闘経験は皆無であり、大樹を倒すという奇策を用いて辛うじて勝利を収めた。

ヒルダ

性別：女性 年齢：一八 所属：ミスカトニツク王国
登場：最終章

モンスターハンターフロンティアオンラインより。

ミスカトニツク王国スレイプニル級高機動艦の艦内管制を担当する。ダメージ・コントロールを得意分野としているため、戦闘が激

化するまでは出番がないと冗談交じりにもらすことがあった。
与えられた制服の色は白。

フィリア

性別：女性 年齢：二三 所属：ドンドルマの街

登場：第一章、第四章、最終章

使用武器：双剣

ギリシア語で愛を意味するフィリアより。

ミスカトニツク王国第二王女セントポリアに仕えるハンター。

剛腕の魔女と呼ばれる七人の魔女の一人である。

獵団、聖堂騎士団の団長。ドンドルマの街をシェンガオレンが襲った際、防衛戦に参加し腕を負傷している。

王龍テラドミヌスが目覚めた際には会議で対応を決めかねている間にも獵団を率いてセクメーア砂漠に乗り込むほど行動力のある人物である。そのためか、セントポリアとは古龍の情報を巡って対立し、特務騎士をやめていることが判明している。そのため、七人の魔女の一人でありながら特務騎士ではないという特殊な立場にある。

古龍との戦いでは煌黒龍アルバトリオンと戦い、姉を失い、自らも片手の指を欠損してしまう重傷を負っている。それでも人々を古龍から守りたいという思いは強く、巨大な古龍を体で止めるといった無謀な策を決断、それを実行している。亡き姉の遺志、助けた難民の少女の思い、信じてくれた妹の力を借りることで、その命と引き換えにアルバトリオンを落とすこととなった。

フィロソフィア

性別：女性 年齢：二七 所属：ミスカトニツク王国

登場：第三章、第四章、最終章

使用武器：ライトボウガン

ギリシア語で愛知を意味するフィロソフィアより。

ミスカトニツク王国第二王女セントポーリアに仕える特務騎士。

神託の魔女と呼ばれる七人の魔女の一人である。

学者としての知識も豊富であり、峡谷には古代文明の調査に訪れていた。三姉妹の姉であるためか面倒見がよく、ジェイナスとシギユンに立ち直る切っ掛けを与えた。

峡谷から発見された壁画によって世界が戦うべき敵が明らかになったと喜びを明らかにした。

王龍テラドミナスとの戦いでは特務騎士としてハンターたちを率いて戦った。長女であるためか面倒見がよく、避難民の少女であるエリスとも短い間ながらも心を通わせている。その後、煌黒龍アルバトリオンとの戦いに死力を尽くすも、避難民を庇う形で火弾の直撃を受け戦死している。

ヘステイア

性別：女性 年齢：二三 所属：ガールン村

登場：第三章、最終章

ギリシア神話におけるかまどの女神ヘステイアより。

ジェイナスの恋人で結婚を約束した中であつたが、村に迷い込んだドラギュロスによって命を落としてしまった。

ヘラ

性別：女性 年齢：六〇 所属：セイレム集落

登場：四章

ギリシア神話における結婚の女神ヘラより。

セイレムの里の族長。老獪な女性であり、悪魔の襲撃の際には冷酷とも言える判断を下した。しかし冷酷な人間では決してなく、少

数のハンターにすべてを任せざるを得ない状況に涙を見せることもあった。

ヘリオス

性別：男性 年齢：六〇 所属：シュレイド王国

登場：最終章

ギリシア神話における太陽の神ヘリオスより。

シュレイド王国の特務騎士にして騎士を率いる団長である。また、グングニル級機動要塞の艦長を任せられるなど、武の男である。その姿は決して遅いものではないが、指揮を執るときの堂々とした態度は戦いに優れたシュレイドの象徴のような男であると言える。

王龍との戦いではそのあまりに規格外の能力に大いに戸惑わされるも、その度に己を奮い立たせることができる男であった。テラドミナスとの戦闘は二度にわたって行われた。第一戦では王龍の三本ある角の一本を砕くも船体を傷つけられ痛み分けに終わっている。二度目の戦いでは砦蟹シエンガオレンの力を借りる形で王龍の背に着地するという奇策に打って出た。直接爆弾を設置する戦法は必殺の破壊力を期待されていたが、王龍を倒すには至らず、古龍の王の真の力を発揮させてしまうという最悪の結果を招いた。王龍の背から噴出した燃える霧に包まれたグングニルは燃え上がり、ヘリオスは飛行船と運命をともした。

ヘルメス

性別：男性 年齢：十八 所属：ンガイ村

登場：第二章、最終章

ギリシア神話における商売と盗賊の神ヘルメスより。

レムリア大陸西側の交易の中心として発展したンガイ村で運送を担当している若者。根は臆病であり、些細な物音を気にかけるほど

である。ンガイの森の異変に最初に気づくこととなった一人である。ファートウス・ベルムではハンターに転身している。ただし、まだ駆け出しもいいところであり、ハンターというよりはその感覚は一般人に近い。そのため、古龍の群れに遭遇した際には取り乱すほどである。

そうであるにも関わらず、王龍との決戦に間近で触れなければならぬ位置に連れてこられてしまうなど、その運命は数奇なものであった。

ボレアース

性別：男性 年齢：二九 所属：ガールン村

登場：第三章

ギリシア神話における北風の神ボレアースより。

ガールン村の駐在ギルドナイト。ドラギュロスが村に迷い込むという事故が生じた際の事後処理を担当し、ミスカトニツク王国の特務騎士に状況の説明をし、峡谷に無許可で入った村のハンターについて教えている。

マルス

性別：男性 年齢：二七 所属：ミナガルデ王国

登場：最終章

ローマ神話における戦いの神マルスより。

ミナガルデ王国の王弟。その人物像は無能の一言に尽きる。フギンムニン級大型輸送船の艦長を任せられながらもその指揮の大半は妹であるウエヌスが担っているほどであり、まさにお飾り艦長としてクルーからは認識されている。

しかし、無能と愚劣は必ずしも一致しない。能力こそないが、その志、また自分がすべきことというものをわきまえており、誰もが

絶望した中、ただ一人戦闘継続を訴えるほど心の強さを兼ね備える男であった。だが、やはり能力は低く、妹やミスカトニック王国の特務騎士の力を借りて辛うじて戦線の維持に務めた。

ミスカトニック王国の特務騎士

性別：女性 年齢：二四 所属：ミスカトニック王国

登場：最終章

七人の魔女でもなく、剛種武器も与えられなかったごく普通の特務騎士。スレイプニル級が切り込み隊長として先陣をきることが決定した際にはセントポリア王女の指示をハンターたちへと伝えている。古龍との戦いは激戦であり、恐らく死亡したものと考えられる。

ミナガルデの特務騎士

性別：男性 年齢：二八 所属：ミナガルデ王国

登場：最終章

スノードロップの要請を受け、ティルテュを探して連れてきた特務騎士。誰も名前を聞くことがなかったため、その名前は明らかではない。しかし、責任感が強い男であるということだけは確かである。

古龍との戦いの際には危険を顧みずその捕縛に尽力し、戦いに大きな貢献を果たした。

メタトロン

性別：男性 年齢：一七 所属：ミスカトニック王国

登場：最終章

キリスト教における天使メタトロンより。

ミスカトニツク王国が所有するグツフルファクシ級の機関長を務めるアイルー。優秀な機関士として不慣れなジェイナスを支えた。ドンドルマの街に妻子を残しているとされ、ジェイナスにとては人生にしろ何にしろ様々な意味においての先輩に当たる。

グツフルファクシ級が撃墜された際には左腕を失うほどの重傷を負っているが、それでも残骸の中からバリスタを見つけ出し、煌黒アルバトリオンに一矢酬いている。

メリクリウス

性別：男性 年齢：四〇 所属：ンガイ村

登場：第二章

ローマ神話における商売の神メリクリウスより。

ンガイ村に拠点を置く行商人。竜車を率いてンガイの森を通過中、異変に巻き込まれ負傷した。

モガ村村長

性別：男性 年齢：五九 所属：モガ村

登場：最終章

モンスターハンタートライより。

モガ村の村長その人である。すでに老齢に達しているが村を束ねる才覚に衰えを感じさせない。村の若いハンターであるアポロのことを気にかけており、失敗を励ます場面が見られる。

古龍が村を襲撃した際に重傷を負いながらも己の力省みず村を救おうと駆けつけたアポロを諭すなどしたが、アポロの覚悟を見るや背中を押してやれるほどの度量を持つ。しかし、傷は深く、アポロを見送って間もなく命を落とした。

モガ村村長のせがれ

性別：男性 年齢：二八 所属：モガ村

登場：最終章

モンスターハンタートライより。

モガ村の村長の息子である。村長という役職は世襲制ではないが、有事の際には村長に代わって村を率いることを期待されている。数日の間村を離れても平気なほど野外活動に慣れており、ハンターであるアポロよりもたくましい体つきをしている。

村長不在の村をうまく束ね、また古龍に恐れず挑むことができるなど、頼りがいのある男である。

ユーノー

性別：女性 年齢：三九 所属：ンガイ村

登場：第二章、最終章

ローマ神話における結婚の女神ユーノーより。

ンガイ村村長にしてヴァルカンの母親である。穏やかな人であるが同時に抜け目ない面があり、村長として一目置かれている。何にせよ、息子思いの母親である。

セクメーア砂漠に物資を運ぶために出航しようとしている息子の見送りにこそ立ち会いながらも顔を合わせようとはしなかった。村長である前に息子の成長を喜ぶとともに危険な場所に出向くことを不安視している有り触れた母親であった。

ユニス

性別：女性 年齢：一六 所属：ミスカトニツク王国

登場：最終章

モンスターハンターフロンティアオンラインより。

ミスカトニツク王国スレイプニル級高機動艦の操舵手を務める少

女。表情に乏しいが寡黙というわけではなく、時折的確ながらも辛口の一言を言い放つ。

与えられた制服の色は黒。

ラファエル

性別：男性 年齢：一〇 所属：ハンターズ・ギルド

登場：最終章

使用武器：太刀

キリスト教の天使ラファエルより。

里に駐在することなくハンターズ・ギルドの飛行船に搭乗しているアイルールのギルドナイト。ダンウィッチ村に避難勧告が発令されたことを伝えにきた。

アイルーではあるが、人が使う片手剣を太刀のように使用して古龍と戦うなど勇猛果敢な若者である。また、ギルドナイトとして高い誇りを抱き、その志ゆえ命を顧みない攻撃を慣行し、帰らぬ人となってしまうた。

登場モンスター

草食種

・アプトノス

登場：第一章、第二章、最終章

レムリア大陸に広く生息する草食種であり、肉食性のモンスターによく捕食される他、人も良質な肉の供給源としてよく利用している。低次消費者の代表的な種である。大人しい気性から家畜としても利用されており、車を引くなど陸運に欠かせない存在でもある。セクメーア砂漠ではゲネポスに襲われる野生のアプトノスが確認されている他、ドンドルマの街やンガイの森の周りでは車を引いている姿があった。

ロックラック諸島にも広く生息している。

・モス

登場：第二章

大人しい草食種で、森に生息する姿がよく見られる。キノコを好んで食べるため、いつも鼻を地面に向けてキノコを探っている。ただし、無抵抗に殴られるほど大人しいわけではなく殴られれば一定の反抗を見せる。

おまけに、何故か誰に殴られようと人間に向かって突進してくるという奇怪な性質を持つ。

・ポポ

登場：第四章、最終章

レムリア大陸、ロックラック諸島を問わず、寒冷帯に広く分布する代表的な草食種。家畜としても広く飼われており、寒い地方に棲

めないアプトノスの役割を補完してくれるようなモンスターであると言える。

寒冷地では貴重な蛋白源として珍重されている。

ムナール雪山にて活動範囲を広げた古龍に惨殺されている。

・エピオス

登場：最終章

ロックラック諸島に暮らす水棲の草食種である。水中を泳いで狩りを行うロックラックのハンターにとってはアプトノスと並んで貴重な食糧として珍重される他、肝は珍味として食されている。

水中のアプトノスと言うべき低次消費者である。

・丸鳥ガーグア

登場：最終章

ユクモ地方に生息する飛べない鳥。

古龍の襲撃によって殺害された姿が多く確認されている。

・リノプロス

登場：最終章

ユクモ地方、及びロックラック地方に見られる草食種。縄張り意識が大変強く、ハンターの姿を見つけたらなり攻撃を仕掛けてくるほどである。捕食者、被捕食者の関係である風牙竜ベリオロス亜種がいたとしても闖入者であるハンターを襲うなど、生態系というもののあり方を示す好例として用いられる。

鳥竜種

・ゲネポス

登場：第一章、第三章

麻痺毒を含む牙を持つ小型の肉食性モンスターである。主にセクサーア砂漠に生息している。その牙は優良な麻痺毒を含有することからシビレ罠などに利用されている。

アプトノスを集団で襲撃することがあるが、消費者としての位は決して高い方ではなく魚竜ガレオスに襲撃されることもある。また、生態系が明らかでない峡谷にも生息が確認されている。

・ランポス

登場：第二章

鳥竜種の中で毒などを持たない最も基本的な種でありレムリア大陸に広く分布している。多くの場合家畜を襲うことがある害獣であるため、駆け出しのハンターがよく相手をすることがある。

多くは森や密林など自然豊かな場所に生息し、群れている姿がマガイの森で確認されている。そのため、レムリア大陸に住む者が鳥竜種と聞いて真っ先に思い浮かべるのはこの種である。

・ドスランポス

登場：第二章

ランポスの群れを率いるボスである。通常、一つの群れに一頭のみが存在し、群れを統制している。極端に危険なモンスターではないが、ドスランポスに率いられたランポスは非常に統制の取れた動きをするため警戒度が上がる。

比較的高次の捕食者として生態系を担っており、安易に狩ってよいものではない。寒冷地や火山など極端な環境に生息していることは確認されており、同系統のモンスターが多数存在しそれぞれの

土地に根付いている。

・バギイ

登場：第四章

凍土と呼ばれる寒冷地で確認される小型の鳥竜種。睡眠液を体内で生成し、傍にドスバギイなどの大型種がいると興奮しそれを吐き出すようになる。

しかし、あくまでも群れで狩りを行う種であるため、単独では生きていくことが危ういほどである。

・眠狗竜ドスバギイ

登場：第四章

体内で生成した睡眠液を獲物に吹きつけ、眠らせたところで群れで取り囲む狩り方を得意とするバギイたちのボスである。頭部の鶏冠状の突起が重しとなるためか、衝撃に対して脳が揺らされることなくスタンに強い傾向にある。

主にロツクラック地方の寒冷地でよく見られる。

・ジャギイ

登場：最終章

ロツクラック諸島、及びユクモ地方に見られる。同じ鳥竜種ランポスとよく性質を持つが同じ地方で確認されることはなく、両者の棲み分けがあるのではないかとされている。ランポス同様比較的安定した環境で群れをなす。

新米ハンターにとって最初のライバルともなるモンスターである。

・ジャギイノス

登場：最終章

ジャギイは雄であり、雌はジャギイノスと呼ぶ。雄に比べると大型の体をしているが、その性質は特に変わることはない。小型の鳥竜の中では特に体重が重く、その突進はなかなかの威力を持つ。

モガ島などの孤島では掃除屋として生態系の保全に役立っている。

・狗竜ドスジャギイ

登場：最終章

群れを率いるボス。たえずジャギイを引き連れており、場合によってはジャギイノスとともにいる姿も確認される。しかし、雌であるジャギイノスは巢に多い。特に厄介な能力を持つことはなく、ハンターにとっての最初の登竜門である。

炎妃龍ナナ・テスカトルがモガ村を襲った際に古龍と戦ったことが地元のハンターによって確認されているが、古龍を相手に出来るほどの戦闘力は持ち合わせていない。

・怪鳥イヤンクック

登場：第四章、最終章

大きな耳を持つことで知られる鳥竜。そのため、聞き耳立てることをイヤンクックのようにと喩えることがある。

ンガイの森上空で輸送船団と古龍が遭遇した際、森から次々と現れた鳥竜種の中にその姿が確認されている。

・眠鳥ヒプノック

登場：第二章

体毛を生やした大型の鳥竜種。その特徴として体内で睡眠液と呼ばれる睡眠性の液体を精製することに挙げられ、眠鳥の名の由来と

なっている。しかし、睡眠液に対する耐性を持っていないという面白い性質を持つ。

ンガイの森で異変が生じた際、まず疑われたほど樹海に適応した種である。

ンガイの森上空で輸送船団と古龍が遭遇した際、森から次々と現れた鳥竜種の中にその姿が確認されている。

・眠鳥ヒブノック希少種？

登場：第二章、最終章

通常のヒブノックに比べて四、五倍の大きさを持つ巨大な鳥。ンガイの森の奥地に生息し、そのため付近には他の大型種がなかなか住み着こうとはしなかった。まさに森の主である。

通常奥地に潜み浅い場所にまで出てくるとは無いが、セクメーア砂漠近辺に生じている異変を察したかのように村のすぐそばにまでその姿を見せることがあった。その大きさ故に村に近づくことがあれば甚大な被害が免れないはずであったが、村のハンターによって牙ハシを破壊され奥地に追い返されることとなった。

ンガイの森上空で輸送船団と古龍が遭遇した際、森から次々と現れた鳥竜種の中にその姿が確認されている。古龍の群れを相手に一歩も引かず、その身を傷だらけにしながらも戦う姿はまさに森の主であった。ヤマツカミへの決戦にも参加している姿が見られている。

・彩鳥クルペッコ

登場：最終章

ンガイの森上空で輸送船団と古龍が遭遇した際、森から次々と現れた鳥竜種の中にその姿が確認されている。

魚竜種

・ガレオス

登場：第一章

きめの細かい砂をその三角形をした頭で掻き分けて泳ぐモンスターである。ほとんどの場合で砂の中に潜んでいることから眼が退化し、その代わりに鋭い聴覚が発達している。

発達した聴覚が仇となり、音爆弾による高音によって身動きを封じられることがある。

牙獣種

・ドスファンゴ

登場：最終章

巨大な牙を持つ猪。さほど大きさはないため比較的危険度の低いモンスターであるが、さまに猪突猛進の性質をしており、古龍が力ダス渓流を襲撃した際、古龍に挑みながらも殺害された姿が確認されている。

・桃毛獣ババコンガ

登場：第三章

桃色の毛を持つモンスター。その特徴はその独特の攻撃法にあり、放屁や糞を投げつけるなどの攻撃を多用することから、残念ながら汚いものの喩えによく用いられる。

・青熊獣アオアシラ

登場：最終章

ユクモ地方に生息する熊。二足歩行でいることが多く、手を使つて器用に八チミツを舐める様子などから大柄な人物のことを喩える際に用いられる。

・響狼カム・オルガロン

ナナ・オルガロン

登場：第三章

四足歩行の牙獣種で、その姿はその名の通り狼によく似ている。この種の最大の特徴として、一度つがいをつくと生涯にわたつてつれそうことである。また、肺活量が大きく、その声は大音量となる。この声で洞窟内に声を響かせ遠くの仲間と連絡を取るとされることから響狼の名がついた。

セイレム湿地にて人を襲い捕食するという事件が発生した際、その原因であるモンスターであつた。牙と爪が狩りに適した形ではなく、通常の狩りで獲物を得ることができず人を襲い始めたものと考えられた。

甲殻種

・岩蟹シエンガオレン

登場：第一章

その名の通り岩のように巨大な甲殻種である。通常折りたたまれた四足で歩行するが、危機を感じ取ると足を伸ばし、体を高く持ち上げることもある。その大きさからハンターズ・ギルドによって存在を隠匿されながら監視されていた。通常、ドンドルマの街がある山岳帯を徘徊している。

地震によって山が崩落したことから迂回経路を変更し、ドンドルマの街を結果として襲った。多数のハンターによって撃退され、現在はまた徘徊ルートに戻ったとされている。

・鎌蟹シヨウゲンギザミ

登場：第四章

鋭い爪に硬い甲殻を持つ強力な甲殻種である。

セントポリア女王は若干一二にしてシヨウゲンギザミを狩猟することに成功しているが、それはあくまでも腕利きのハンターに助けられたためであるとして不満を感じていた。

甲虫種

・羽虫ランゴスタ

登場：第二章

レムリア大陸の広い範囲に分布する甲虫。人の胴体ほどの大きさがある大型の虫で羽で飛び回る。麻痺製の毒を尾の針を突き刺すことで獲物に注入する。毒素のものは弱いが速効性であり刺されるとしばらく身動きがとれなくなってしまう。

上位ハンターでも刺されることがあるため、油断できない。

獣人種

・アイルー

登場：第一章、最終章

二足歩行する白い猫の姿をしたモンスター。知能が非常に高く、人語を解する他独自の文化も持ち合わせている。また人の社会で働

いている姿も珍しくない。その体重の軽さを生かし、気球や竜車など重量制限がシビアな職場でその姿はよく見られる。

嗜好品としてマタタビを大変好み、報酬として与えられた場合人間に協力することがある。

体重が軽く、また人語を十二分に解する特性を生かし飛行船の乗員として活躍している。

・メラルー

登場：第一章

アイルーと同様の姿をしているが、こちらは毛が黒い。また、人の持ち物を盗み出すなど手癖が非常に悪く、そのせいかアイルーほど人の社会へ進出が進んではない。

盗み出したものは集落に置かれるため、メラルーのいる獣人の集落では他にはないものを拾うことができる可能性が高い。

・チャチャブー

登場：第二章

奇面族とも呼ばれる獣人。その名の通り奇妙なお面を被っており、その文化体系は人とまったく異なっている。そのため人と交流することなく森の奥深くに集落を作って生息している。

飛竜種

・黒角竜ディアブロス亜種

登場：第一章

角竜ディアブロスの雌の個体で厳密には亜種ではない。繁殖期を迎えた雌が体色を黒く変えたものである。通常子育ては単独で行う

とされているが、その例外もあることが確認されている。砂を掘って作った巣穴で子育てをしている間非常に気が荒くなり、黒い体色はその警戒色ではないかと言われるほどである。

双子の黒角竜が隣り合って作る巣穴はそれだけ広く、場所によっては砂に埋もれた遺跡にまで到達することがある。それが偶然古代文明の王墓に到達しており、発見された壁画には存在しないはずの古龍の姿が描かれていた。

・鎧竜グラビモス

登場：第三章、最終章

全身が硬い甲殻に覆われており、硬いものの喩えに用いられることが多い。

その甲殻は溶岩の熱に耐えるほど非常に熱に強く、飛行船の動力炉の構築材として利用されている。

また、その排熱機構である熱線照射はその攻撃力の高さからハンター用の武器に転用が期待されつつも実現できないでいた。

・火竜リオレイア

登場：最終章

雄の火竜。飛竜といえば多くの人がまず思い浮かべるほど象徴的な種である。

古龍の群れが人を襲った際には、縄張りを争うとする古龍に対して群れをなして反撃を仕掛けた。

・雌火竜リオレイア

登場：第二章、最終章

雌の火竜であり、レムリア大陸の他、ロックラック諸島で見られ

るほど代表的な種である。火竜は子育てをすることで知られており、子育て中は気性が荒く危険である。

ンガイの森を初めとする樹海で子育てすることは確認されており、樹海にいるリオレイアは比較的大人しいものとされている。

セクメーア砂漠を古龍が群れをなして襲撃した際には火竜リオレイアとともに戦列に加わった姿が確認されている。

・桜火竜リオレイア亜種

登場：第一章

飛竜種の中でも代表的な火竜の雌、その亜種である。全身が桜色で、原種とは異なりセクメーア砂漠に生息が確認されているがその理由は定かではない。

砂漠での戦いを想定していたティルテュに練習用に狩られた。

・棘竜エスピナス

登場：第二章

猛毒を持つことで知られる飛竜種。主に樹海でのみ生息が確認されている。

そのためンガイの森を襲った異変の原因ではないかと疑われたが、事実とは異なっていた。

・迅竜ナルガクルガ

登場：第二章

軽い身動きで木々を飛び回るとされる飛竜。そのため樹海のように木々が鬱蒼としている場所を好んで生息している傾向にある。

ンガイの森に生息は確認されていないが、情報不足から一時期は異変の原因ではないかと疑われていた。

・舞雷竜ベルキユロス

登場：第三章、最終章

ドリームランド峡谷で生息が確認された比較的新しい種。峡谷を吹き抜ける風を受け止めるために広い翼を持ち、また雷を操ることにその名の由来がある。

これまではドリームランド峡谷の食物連鎖の頂点にいたと思われるが、古龍に襲われている姿が確認されているなど、研究され尽くしたには程遠い。

古龍の群れがセクメーア砂漠を襲撃しはじめた際、まるで人に加勢するかのようになりドリームランド峡谷を離れ古龍と壮絶な空中戦を繰り広げた。度重なる戦闘によって飛行船の多くを消失していた人を空からサポートし、嵐の古龍との決戦を助けた。

・冥雷竜ドラギユロス

登場：第三章、最終章

王国の関係者の間でも知られていなかったほどに珍しい種で、ベルキユロス亜種とも言える。ただし、使用するのは雷ではなくミスカトニツク王国が研究対象としている龍毒と呼ばれる未知の物質である。

この龍毒は古龍種に対して非常に有効な毒素であるため、ベルキユロスが古龍に対抗するために生み出した個体ではないかと推測されている。そのためか、古龍に襲撃され、その後人とモンスターの奇妙な共闘関係の末撃退に成功している。

個体数こそ少ないが、ベルキユロスの群れが古龍との戦いに参列した際にはその姿が確認されている。

・氷牙竜ベリオロス

登場：第四章

ロックラック諸島の凍土など寒冷地に生息する。その素材は断熱材として大変優れており、防寒具としてもちろんのこと、家屋の材料にも重宝されている。セイレムの里のように作物を育てられない過酷な環境にある里が存続できるのも、ベリオロスを狩るための前線基地として機能しているからである。

・風牙竜ベリオロス亜種

登場：最終章

ユクモ地方南端の砂漠地帯に生息するベリオロスの亜種。リノプロスを捕食しているが、そのリノプロスがたとえベリオロス亜種がいたとしてもハンターに襲い掛かることから生態系というものあり方を示すための一つのたとえとしてこの二種は利用される。

・ギイギ

登場：第四章

毒怪竜ギギネブラの幼体。口と胴体だけでできたような体をしており、他の生物から吸血することで栄養を確保する。

両性具有であるギギネブラは一度に大量の卵を産み落とし、子沢山であることから新婚の夫婦に子宝に恵まれることを願ってギイギの置きものを送る風習がある。

海竜種

・海竜ラギアクルス

登場：最終章

ロックラック諸島の海洋生態系の頂点に立つとされる竜。背中に存在する蓄電殻に膨大な量の電流を蓄積させ、放電することができる。このモンスターを狩ることができればロックラック諸島では優れたハンターと認められるほど、広くその強力が知られた種である。

普段決して群れる種ではないが、モガ村では海を挟んだセクメーア砂漠の異変を受けるように群れているところを地元のハンターが目撃している。

・炎戈竜アグナコトル

登場：最終章

溶岩を掘り進む海竜種で、鎧竜グラビモスと同様の排熱機構を備えている。その再現は現在の技術では不可能とされていたが、古龍の素材を使った剛種ヘビィボウガンによってついに可能となった。

牙竜種

・雷狼竜ジンオウガ

登場：最終章

ユクモ地方の食物連鎖の頂点に立つ。超電雷光虫と呼ばれる帯電した虫をたえず纏わりつかせ電気を利用した攻撃を行う。

カダス渓流に古龍が現れた際には強大な相手を前に一歩も引かぬ戦いを見せた。

古龍種

・王龍テラドミヌス

登場：最終章

セクメーア砂漠の西、ドリームランド峡谷の地下深くで眠りについていた巨大な古龍。五〇〇年に一度目覚めを向かえ、その度に砂漠中央のハリ湖を枯渇させてはまた眠りにつくということを繰り返していた。五〇〇年ごとに文明が滅ぼされてきたのである。

三本の角を持ち、その体は全長であれば一〇〇〇mにも届くほどに巨大である。また、古龍たちはテラドミヌスの周囲を安全と判断する性質があり、王龍の進行がそのまま古龍の群れの行進と重なっていた。まさに古龍の王と言うべき古龍であり、ハリ湖が存在しない現在、ドンドルマの街に到達することが危惧されている。仮に王龍がドンドルマの街に達した場合、レムリア大陸は東西南北で分断され、人の社会は終わりを迎える。

あまりに巨大であるため、動くだけで十分な脅威であるが、その背中には助燃性の霧を噴出する器官が存在する。その霧は火に触れるとそれを燃え上がらせる助けをすることで、大型の飛行船さえ破壊するほどである。

また、その背中には霧を噴出するための孔が存在している。ここから放たれる霧は助燃性を示し、火に触れるとその周囲の可燃物に飛びさせ、連鎖的に大火にまで発展させてしまう。霧はグングニル級の動力炉を焼き払いこの大型飛行船を爆沈させた他、アーカムの街に甚大な被害を与えている。

すべてを大型飛行船が大破、あるいは撃沈させられ、人にはもう残された手立てはないかと思われたが、たった一人のハンターがその討伐に成功したことにより、ドンドルマの街は、レムリア大陸は救われることとなった。

・煌黒龍アルバトリオン

登場：最終章

インスマス火山帯の村々でルルイエ山脈の番人と語られる伝説の大型古龍。吐き出す火弾は巨大な火柱を立て、角からは雷を自在に操る。その尻尾は冷気を纏う。このことからその名は三つの終わりを意味している。

炎王龍テオ・テスカトルを引き連れるように人々を襲ったことから灼熱の霸王と呼称されている。

大型飛行船を持たない人々をその圧倒的な力で襲い、多大な被害を生じさせた。ミスカトニツク王国の対古龍のスペシャリストである七人の魔女の二人を殺害するほどの戦いぶりを見せたが、人の集った思いの前にその額を砕かれ討伐されている。

・炎王龍テオ・テスカトル

登場：第一章、第三章、最終章

ハイパーボリア文明の壁画に描かれていた炎の古龍。

王龍テラドミヌスの進行に合わせてインスマス火山帯からセクメーア砂漠南側へと進出した。徒歩で逃げていた避難民を襲撃した。ハンターとの戦いにおいては飛行船の不足から肉弾戦が多用され、激しい戦いとなった。

煌黒龍アルバトリオンに率いられるように人と火竜との戦闘を行い、砂漠を赤く染め上げた。

・炎妃龍ナナ・テスカトリ

登場：最終章

王龍テラドミヌスの目覚めによって生じた古龍たちが安全と判断する領域の拡大にともないモガ島を群れで襲撃した古龍。命を喜びながら奪う古龍の性質そのままに島のモンスターを襲い、その場に居合わせたハンターにさえ襲い掛かった。この古龍の襲撃によってモガ村は甚大な被害を受けたが、ハンターたちと海竜ラギアクルス

との激闘の末撃破されている。

・嵐龍アマツマガツチ

登場：最終章

セクメーア砂漠北側を巨大な嵐と共に強襲した巨大な古龍。その力は風を操り満足な翼もなしに空を舞う。また、体内で圧縮した水を一気に吐き出すことで膨大な破壊力を発揮し、ミナガルデ王国の大型飛行船を大破させるほどであった。

クシャルダオラを引き連れているかのようであり、またそのあまりに高い戦闘力から嵐の魔王と呼称される。その名は天なる荒神を意味する。

ミナガルデ王国のフギンムニン級大型輸送艦を大破させるほどの戦いぶりを見せたが、飛行船そのものを武器とする奇策によって次第にその力を削り取られ、ミスカトニツク王国の特務騎士によって脳を直接破壊され討伐された。

・風翔竜クシャルダオラ

登場：第一章、第三章、最終章

ハイパーボリア文明の壁画に描かれていた風の古龍。

実在はしていないと思われるが、ドリームランド峡谷にて人の前にその姿を現した。強固な体に膨大な量の気体を圧縮可能であり、そのため引き起こされる低気圧は嵐さえ誘引した。その体は強固であり、龍毒と呼ばれる未知の物質を使用する。また、四肢に加え翼を持つ骨格など、その規格外の性質を並べれば切がないほどである。

龍毒を体中から発しながらも龍毒に弱く、ハンターが龍毒を発する冥雷竜ドラギユロスの角を用いた攻撃によって角を破壊された際には、自らの龍毒に全身を焼かれた。

王龍テラドミヌスの目覚めに伴う混乱に便乗する形で生息地であるルレイエ山脈から抜け出した。主にセクメーア砂漠の北側で飛行船で避難していた人々を襲撃し、多数の死傷者を出している。嵐龍アマツマガツチと行動を共にし、嵐の中、人と舞雷竜ベルキュロスを相手に死闘を繰り広げた。

・飛岳龍ヤマツカミ

登場：最終章

ドリームランド峡谷とドンドルマの山岳帯を繋ぐ名もなき山脈に潜んでいた古龍。その山はその狂気染みて見える景観から狂気の山脈と呼ばれている。その名は山の魔神を意味し、セクメーア砂漠へと物資を届けようとした人々に襲いかかった。

狂気の山脈に住まう異形の姿は、古龍の王と呼ぶにはあまりに異質であり、狂気の偽王とまで評された。

ヒミンブリユード級を次々と撃沈し、その暴威を思うがままに愉しんでいたが、ミスカトニツク王国の特務騎士の捨て身の戦いに決して浅からぬ傷を負わされた。怒りに突き動かされままと特務騎士と戦うも倒すには至らず、その戦いの結果は明らかではない。

・霞龍オオナズチ

登場：第四章

セイレムの里で水晶の森の悪魔と恐れられていた古龍。姿を消すことができる特性を生かし、孤立している、あるいは戦闘力の弱い相手を明らかに選別して襲い掛かるという狡猾さと残忍さを併せ持ち、それゆえに悪魔と恐れられた。セイレムの魔女と呼ばれる腕利きのハンターが一人ずつ悪魔が襲撃する度戦い、犠牲となっていた。七人の魔女が犠牲となり、そのため、セイレムの里を守るために戦った魔女を七人の魔女と呼ぶ。

八人目の魔女がミスカトニツク王国の姫と協力し、悪魔をついに滅ぼすことに成功した。

地名

アーカムの街

登場：最終章

レムリア大陸の南西に存在するセクメーア砂漠を周囲を高い山々に取り囲まれている。そのため、他の地域から立ち入るには北東のドンドルマ地方から立ち入ることが現実的である。そのため、セクメーア砂漠とドンドルマ地方を結ぶ玄関口はこの地方の交易路として発展しており、そこに誕生した街がアーカムの街である。

王龍テラドミヌスが目覚めた際にはドンドルマ地方を守る最後の砦として守りが固められていた。ところが、王龍の放った燃える霧が街に到達し、火という火が燃え上がった結果、戦わずして壊滅的な被害が発生してしまった。

インスマス火山帯

登場：最終章

レムリア大陸の南。ドンドルマからはほぼ真南に存在する火山帯である。

七人の魔女であるフィロソフィアたち三姉妹の故郷があるのもこの地方である。

活火山が多く、非常に生活しにくい環境である。また、ここはセクメーア砂漠を取り囲む山岳帯の東端であり、この火山帯にそって進めば西側からルルイエ山脈へと立ち入ることが理屈の上では可能である。

過酷な環境であるため、炎王龍テオ・テスカトルが深奥には生息しており、火山の噴火にまぎれて人里を襲撃したことが極秘とされながらも確認されている。

ガールン村

登場：第三章

レムリア大陸西岸に位置するドリームランド峡谷の入り口にある小さな村。斜面に建てられた村であるという特殊な環境からも安全に村を建てる事が出来る場所が限られていることを示している。それほど峡谷は未解明の地である。

異変はこの村も襲っており、本来峡谷から出てくることのないはずのベルキュロスが村に迷い込み、人が殺害されてしまうという事故に見舞われた。

カダス渓流

登場：最終章

ユクモ地方の南側に存在する。穏やかな環境で様々な種が生息しているが、古龍がその活動の範囲を広げた際にはその襲撃を受け、多数のモンスターがその命を奪われた。雷狼竜ジンオウガと古龍が死闘を繰り広げたのはこの場所である。

シュレイド王国

登場：最終章

三つしか存在しない王国の中でも最大規模の王国として知られている。国旗に剣と槍をかかげるほど武に長けた国であり、最強と謳われるグングニル級機動要塞を所有する国である。王龍テラドミヌスが目覚めた際には戦闘に対して消極的であったが、会議で迎撃が決定された場合は真っ先にセクメーア砂漠に駆けつけるなどその戦闘力は抜きん出ている。

セイレム山

登場：第四章

ロックラック諸島最北の島にある山。そのすべてが温暖期でも気温が低い凍土に覆われており、過酷な環境である。そのため作物を育てることができず、人の横の繋がりが強固に確立された近年になって初めて人々が暮らせるようになった。

セイレム集落

登場：第四章、最終章

ロックラック諸島最大の島であるロックラック島北部のセイレム山にある里である。俗にセイレムの里と呼ばれることの方が多い。作物が育たない過酷な環境であるため、ハンターの比率が大変大きく、特にセイレムの魔女と呼ばれる女性ハンターたちは広く知られている。

水晶の森の悪魔と呼ばれる古龍に度々襲撃されており、まさに異変の只中にあつた里である。

優秀なハンターが多く、また七人の魔女である特務騎士アマランサスの出身地でもあることからハンターがモガ村へと派遣されている。

セクメーア砂漠

登場：第一章、第三章、最終章

レムリア大陸南西を占める広大な砂漠。昼間は高熱に見舞われ、夜は寒冷という過酷な環境である。そのため点在するオアシスの周りに里が形成される程度で人口密度は疎らである。生息するモンスターは過酷な環境に耐えるために特殊なものが多く、固有種が他の地形に比べると多い傾向にある。角竜ディアブロスや砂竜ガレオスは柔らかい砂に潜ることで知られている。

セクメーア砂漠に入るには砂漠北西に位置するドンドルマ地方から入るしかない。その理由として、周囲を三日月状の山脈に囲まれており立ち入ることができない。いまだ生態が明らかでないドリームランド峡谷、人が踏み入ることのできない高山であるルルイエ山脈、活火山がひしめくインスマス火山帯によって構成される山岳帯はセクメーア砂漠を海と他の地方から完全に分断している。

本来繁殖期の間子育てをされるとされるディアブロスが途中で巣立ちを急がせるなど、小さな異変が早くから報告されていた地域である。

四百年ほど以前はドリームランド峡谷から河が流れ込み、広大な湖を構成していたとされている。

王龍テラドミヌスが五〇〇年に一度目覚めては砂漠中央のハリ湖まで大移動することがミスカトニック王国の王立古龍観測隊によって判明しており、一点注目を集めることとなる。当初は王龍は中央で引き返し、それ以上東側、ひいては砂漠北東ドンドルマの街を襲撃しないとされていたが、ハリ湖は四〇〇年前の河川の流れが変わっていたことで枯渇していた。そのため王龍テラドミヌスはなおも東へ侵攻。ドンドルマの街が一点滅亡の危機にさらされることとなった。

セラエノ湿地

登場：第三章

レムリア大陸の北北西の沼地。土地が毒に冒されており、それが毒沼として噴出す環境である。植物の多くはこの環境で生育できないが、一部の菌類は好んで生息し、毒キノコなどはここでしか見つけることができない種もあるほどである。

モンスターに人が襲われ喰われるという事件が発生し、ハンターたちが緊急招集された曰くつきの土地である。原因となったモンスターは響狼オルガロムのつがいであり、ハンターによって討伐され

た。

ダンウィッチ村

登場：最終章

セクメーア砂漠に点在する小さなオアシスの周りの村。セクメーア砂漠ではこのような里は珍しくなく、取り立てて特色のない村であると言える。

王龍テラドミヌスが目覚めた際にはその進行予想範囲内にあることからハンターズ・ギルドから派遣されてきた飛行船によって住民の避難が行われた。

ドリームランド峡谷

登場：第二章、第三章、最終章

レムリア大陸最西にある高所。東のンガイの森を抜けなければドンドルマの街と行き来できない不便な位置にあり、そのためいまだ未解明な部分の多い場所である。この峡谷を通り抜けると悪魔の棲む山と恐れられるルルイエ山脈がその南に聳えている。

レムリア大陸西岸で生じている異変の中心に存在し、王国の特務騎士が調査に出向いている。

まだまだ未解明な部分が多く、ムー文明と呼ばれる古代文明の遺跡があるなど調査の価値がある場所である。またレムリア大陸で起きている異変の中心ともされミスカトニツク王国から三人の特務騎士が派遣されるほど重要視されている。

調査団はその調査の結果、空想の産物と信じられてきた古龍との遭遇を果たしている。

以前流れていた河川の変更は、単にムー文明の衰退と関連付けただけしか語られなかったが、それが実は王龍テラドミヌスを捉えるために重要な事柄であったことが後に判明している。

ドンドルマの街

登場：第一章、第二章

レムリア大陸ほぼ中央に存在する最大規模の街。山岳の谷間に作られた街であり、決して交通の便に恵まれているとは言いが大陸の東西南北を繋ぐ中継地点として発展している。多数の猟団が登録されているなど経済、狩猟において重要な役割を果たす他、里の合議が必要な場合の会議が開かれることもあるなどその価値は計りしれない。

山岳帯に存在するが、南側を中心に群発地震が続いている。時には山が崩落し、シエンガオレンと呼ばれる大型の甲殻種が街を襲う切っ掛けとなった。

王龍テラドミヌスの目覚めの際には、果たして王龍がこの街にまで到達するか否かが最重要事項として会議では取り上げられた。これまで王龍が砂漠を横断したというデータがないことから到達しないという見方が優勢であったが、以後、王龍の目的はあくまでも水であり、砂漠中央に存在したハリ湖が現在は枯渇しているという事実がドンドルマ到達を勢いづけた。結果として王龍は砂漠中央を越えなおも侵攻。ドンドルマが水源としているマンチエスター湖が最終目標であることが確認された。

ナコタス沼地

登場：第四章

レムリア大陸南東に存在する沼地。洞窟の内部には甲殻種が生息しており、ミスカトニツク王国の第二王女が優秀なハンターを引き連れて狩りに出向いたことがあった。

ハリ湖

登場：最終章

セクメーア砂漠中央にかつてあった湖。ただし、四〇〇年前にドリームランド峡谷から流入していた河川な流れが変わり、そのことが原因で枯渇したとされていた。この湖を水源としていたハイパーボリア文明は湖の枯渇で滅亡したとされていたが、それは五〇〇年前のことであり、一〇〇年の落差を埋めることができないでいた。

徐々に事実が明らかになったことで、ハイパーボリア滅亡の原因は王龍テラドミナスによる襲撃であることが判明している。王龍は湖を呑みつくすことで枯渇させ、その度に流入する水が湖を復活させていた。ところが、今回は河川が流れなくなったことによりハリ湖は枯渇したままであり、王龍は始めてセクメーア砂漠の東側へと侵攻を開始することとなった。

フォーマルハウトの町

登場：最終章

セクメーア砂漠北側では最大規模を誇る町。避難民の間で意見が紛糾した際に、この町の代表がそれを取りまとめた。

ブリチエスター湖

登場：最終章

ドンドルマ地方に存在する大きな湖。ドンドルマの街の水瓶である。

王龍テラドミナスは大量の水を求めて目覚めたことが判明しており、現在セクメーア砂漠には大きな湖がないことからマンチエスター湖を目指すことはほぼ確定的となっている。王龍の侵攻を許せばドンドルマの街は破壊され、レムリア大陸は東西南北に分断されてしまう。それは人の社会の滅亡を意味しており、大陸が総力を挙げ

て古龍に抵抗することになった。

ミスカトニック王国

登場：第二章、第三章、第四章、最終章

代表はハデス国王

異変について調べている王国。各地に特務騎士を派遣している。王立古龍観測隊と呼ばれる極秘機関を有し、観測隊が集めたサンプルは王立図書館に所蔵されることとなる。セイレム山で討伐された古龍の標本を保管し、古龍のサンプルを所有する唯一の王国である。

王龍テラドミヌス復活の際にはセントポリア王女の号令の下徹底抗戦を主張。会議では紛糾しつつも支持を獲得することに成功する。

大型飛行船はスレイプニル級高機動艦スレイプニルを所有する。

ミナガルデ王国

登場：最終章

三大王国の一つ。シュレイド王国ほど武に長けた国ではなく、ミスカトニック王国ほど情報機関を持ち合わせてもいない。そのため非常に目立たない国である。会議でもミスカトニック派とシュレイド派に分かれていた際にも両陣営に与することなく、やはり目立つことはなかった。しかし、会議で徹底抗戦が決定した際には大型飛行船を惜しげもなく出撃させるなど、無能というわけではない。

ムナール雪山

登場：最終章

ドリームランド峡谷北東にある高山。セクメーア砂漠から遠くな

く、古龍の襲撃から免れることはできなかった。戦うすべを持たないポポなどがその犠牲になったが、轟竜ティガレックスが古龍と対峙した。

モガ島

登場：最終章

ロククラック諸島東端に位置する孤島。小高い丘を有するため海岸線の多くが切り立った崖で構成されているという特徴を持つ。

諸島の中で最もレクリア大陸に近く、そのためセクメーア砂漠から飛来した古龍の襲撃にさらされてしまった。

モガ村

登場：最終章

ロククラック諸島の一つ、モガ島にある村。海に沈んだ遺跡の上に立てられているという特徴を持ち、漁業で生計を立てている小さな村である。ハンターは一人しかいないが、セクメーア砂漠を中心に発生している異変に備えるために凍土からハンターが派遣されていた。

事実、モガ村は古龍の襲撃を受け、深刻な被害に見舞われている。

ユクモ地方

登場：最終章

レムリア大陸を南から北東に斜めに走る地方。ドンドルマの街を避けるように右に傾いた細長い地方であり、その生態圏は不思議とロククラック諸島と似ている。南側はセクメーア砂漠とインスマス火山帯を挟んで東側であり、そのためカダス渓流は古龍の襲撃を受けている。

ルレイエ山脈

セクメーア砂漠を取り囲む山岳帯の南西部分に位置する高山。五〇〇〇m級の山々が連なり、その周囲の地形の過酷さも相まって前人未踏とされる悪魔の山である。高山ゆえに絶えず低温にさらされ、低酸素、さらには古龍が生息しているなど人が立ち入ることができるような場所ではない。

王立古龍観測隊がかてて一度だけ探検隊を派遣したが、キャラバンの半数が死亡するなど、その旅は過酷なものであったとされている。

風翔龍クシャルダオラ、嵐龍アマツマガツチが生息しているとされる。

レムリア大陸

東西で異なる環境を持つ大陸。東側は密林など自然豊かな地形が多く、三つの王国すべてが東側に集中している。

中央の山岳帯にはドンドルマの街が存在し、交易の中心として機能している。南西部はセクメーア砂漠が占めており、北西部は深いンガイの森で覆われているなどまだまだ、西側はまだまだ未開の地が多い。

大陸西の海にはロツクラック諸島が存在していることから西側との交流も活発であり、未開であるからといって東西の経済格差が深刻であるというわけではない。

現在西側を中心として様々な異変が生じており、その原因を究明する努力むなしく原因を特定するには至っていない。ミスカトニツク王国はハンターズ・ギルドと連携して調査を続けていた。その結果、これは五〇〇年に一度目覚める大古龍が原因ではないかとの調査結果がまとめられた。事実、南西のセクメーア砂漠西部に存在す

るドリームランド峡谷の地下に王龍テラドミノスと命名された古龍が目覚め、異変はその目覚めに対するものであったことが徐々に判明している。

レン高原

登場：第一章

ドンドルマの街へと入るための谷間の一つ。シエンガオレンがこの高原を通りドンドルマの街を襲撃しようとしたため、ハンターたちと激しい戦いが繰り広げられた。

ロックラック諸島

登場：第四章、最終章

レムリア大陸西の海に浮かぶ群島。南北に長く、また寒流、暖流が複雑に入り組んでいることから多様な自然を作り出している。北には凍土があるかと思えば、南は熱帯気候の島であるといったように一貫性のない気候が特徴である。

レムリア大陸では見られない狩猟法としてハンターが泳いで狩りを行うことで知られている。

モガ島などが含まれる。

ンガイ村

登場：第二章、最終章

代表はユーノー村長。

レムリア大陸北西のンガイの森に作られた大きな村。その規模はすでに町としても十分なものとなっており、間もなく町へと発展することが確実視されている。森が近いためか木造建築の家屋が多く、独特の設計技法でも知られている。

交易で発展した村であり、その交易路の安定確保は死活問題であるのだが、商隊が謎のモンスターに遭遇するなどの異変に見舞われ、ドンドルマの街からハンターが呼ばれ調査にあたった。

村という規模でありながらもヒミンブリュード級輸送船を複数保有しているなどその力は侮れたものではない。会議においてミスカトニツク王国不利と考えられていた際にも代表代理がその支持に近い立場を表明するなど、王龍迎撃に少なからず貢献している。

ンガイの森

登場：第二章、最終章

ドンドルマの街の北西にあり、レムリア大陸の西側へ行くためにはこの森を通らなければならない。そのため、この森の中継地点として発展したンガイ村は要所であり、最大の村として知られている。

深い森を人は浅い部分を迂回するように生活していたため、その深部、及び南のセクメーア砂漠とを分ける山脈についてはまだまだ未解明な部分が多い。森の深部には巨大なヒブノックが生息していることが確認されており、森の奥深さを示している。

異変を調査していたハンターたちが助燃性の霧に遭遇するなど、現在レムリア大陸に生じている異変の影響を例外なく受けている。

この助燃性の霧は現在でも原因が判明しておらず、会議で取り上げられた際には異変の端的な例として注目を集めた。

用語

悪魔

登場：第四章

水晶の森に棲む霞龍オオナズチをセイレムの里の人々が呼ぶために用いた名前。狡猾で残忍でその力は常識を超越している。

悪魔の毒

龍毒を参照。

悪魔の実

龍殺しの実を参照。

異変

レムリア大陸西側を中心に頻発している謎の現象の総称。大なり小なり様々なものが生じており、各里の代表は神経を尖らせている。群発地震：ドンドルマの街からセクメーア砂漠東側にかけて頻発している地震。

子育て期間の短縮：ディアブロスが子育てを早々に終えていた。

燃える霧：ンガイの森で確認された燃える霧の発生。

噴き出す霧：ドリームランド峡谷にて地中から霧が噴き出すことが確認された。

巨大個体の出現：ンガイの森にて巨大なヒプノックが出現した。

ロックラック諸島にて巨大なイビルジョーが確認された。

古龍の出現：ドリームランド峡谷にて空想であるとされていた古

龍種が出現した。

：セイレム山にて古龍による襲撃が度々繰り返されていた。

出現頻度　：古龍の目撃例の半数が近年に集中している。

群れの形成　：ロツクラツク諸島にてドスジャギイ四頭が一つの群れにすることが確認された。

モガ島にてラギアクルスが四頭の群れを形成していることが確認された。

レムリア大陸にてドドブランゴが群れていることが確認された。

インスマス火山帯にてグラビモスの群れが確認された。

異常行動　：ユクモ地方にてジンオウガが大移動していることが確認された。

王女

この世界では国王として世襲制ではないため、王女とはあくまでも便宜上の名前にすぎない。国王のご息女の略でしかなく、何らかの権限を保障するものではない。

王立古龍観測隊

ミスカトニツク王国の秘密機関。その名の通り古龍にまつわる事象の搜索、調査を担う機関である。現在セントポリア王女が責任者を務め、七人の魔女と呼ばれる気心知れた側近を重用しているなど王女の私兵と化しつつある。

セントポリア王女の目的とは古龍から人々を守ることであり、その目的に賛同する人々が多く集められている。ミスカトニツク王国の特務騎士も多数参加し、その中でも特に王女の信頼厚いものは

七人の魔女と呼ばれる。

王立図書館

登場：第三章

ミスカトニック王国が所有する記録保管庫。図書館と呼ばれているが、蔵書に限らず、極秘とされる様々なものが保管されている。その最たるものがセイレム山で討伐された霞龍才オナズチの液浸標本である。

会議

登場：最終章

行政権としての里が総意としてその権限を行使するために行われる。通常、利便性からドンドルマの街で開催され、各里の代表が一堂に集うことで各一票の多数決制で執り行われる。拒否権などは存在せず、規模による一票の格差は制度上存在していない。

参加する代表は里の代表、あるいは権限を委譲された者があたる。また、有事の際には参加できない里が存在することを鑑みて、代理投票制度というものが用意されている。これは欠席した里の代わりに最寄の里が投票をするという制度である。この制度は、たとえば山一つ挟んだ里に投票権が託されてしまうなど、現状にそぐわない投票が行われてしまうと危惧されている。

王龍テラドミヌスへの対応については一週間にわたって話し合われ、紛糾の末、徹底抗戦が決定された。

気球

登場：第一章

狩猟場は大別すると下位と上位と呼ばれるものに大別される。下

位は比較的大人しい個体が暮らす場所であるが、上位は極めて気性の荒いモンスターが多く生息する。そのため、上位の土地では陸路でベース・キャンプを目指すことは危険きわまりない。よって多くの場合気球を使用してハンターを大急ぎで狩猟場に降ろし、またクレスト・クリア後のハンターの回収も気球が使用される。

ただし、風任せの気球では正確に目的地にハンターを運ぶことは困難であり、ばらばらに、しかもベース・キャンプ以外の場所に放り出されてしまうことが恒常化してしまっている。

騎士

主に町以上の里で雇われる自警団のことである。本来治安維持はギルドナイトが担っているが、騎士はギルドナイトと協力関係にある。ただし、ギルドナイトは広域的に権限を行使できるのに対して、騎士はあくまでも所属している里でのみ、その権限が有効となる。

キノス・シリーズ

登場：最終章

ミスカトニック王国が対古龍用に開発を続けていた防具。何故かドレス調のデザインが採用されている。その後三種が試作され、七人の魔女と呼ばれるセントポリア女王の側近に配備された。平行した開発されていたクラフト、ルディアも同様のデザインが採用されている。

・カリエンF

使用者は神託の魔女フィロソフィア。ライトボウガンの使用に適した装備であり、色は白。対古龍戦を想定したこの防具は、古龍の放った火弾に耐え切るも装着者を守ることはできなかつた。

・ヒメロスF

使用者は剛腕の魔女フィリア。双剣の使用を想定された装備であ

り、色は赤。人の形を壊されないよう防具が組み合わされており、装着者はそれを利用して古龍の突進を止めるといふ無茶を試みせた。

・ブレシスF

使用者は神速の魔女ソフィア。大剣を使用するために設計された装備であり、色は黒。際立った使い方こそされなかったが、古龍の度重なる攻撃から装着者を守り続けた。

凶眼

ミスカトニツク王国の特務騎士であり、セントポリア王女の信頼をもつとも受けているアマランサスが体得している技術。命名はセントポリア王女である。

アマランサスは片耳が聞こえず、聴覚を頼りに暗闇の中を戦うことができない。そのハンデを克服するために生み出した技法であり、見たものすべてを瞬時に完璧に記憶する力である。一度観察さえすれば以後は眼を閉じていてもその象を正確に描写できることからたとえ暗闇の中でも地形から相手の動きまで完全に脳内に再現が可能である。

一度見ただけの壁画を完全に再現し、霧の中の目標をわずかな情報から狙撃した。水晶の森の悪魔との戦いではその姿を確認するなり頭部を撃ち抜いている。一度見さえすればどのような地形でさえ走り抜けることができるため、王龍との決戦においてアマランサスはその力を遺憾なく発揮した。

ギルドナイト

ハンターズ・ギルドが各里に配置している司法員。その職務は多岐に渡り、適正な狩猟の管理から村人の仲裁、事件、事故の調査まで担うことがある。逮捕権を与えられている数少ない存在である。

赤い制服がトレード・マークであり、どんなに小さな里にも必ず一人は駐在している。

元々ハンター出身である者も少なくなく、有事の際には自ら武器を持ち戦うこともある。また、里に駐在していることこそないが、飛行船などにはアイルーのギルドナイトも存在し、人と変わらぬ働きを見せている。

- ・ボレアース（ガールン村・第三章）
- ・イリス（ダンウィッチ村・最終章）
- ・ラファエル（ハンターズギルド・最終章）

グツフルファクシ級飛行船

飛行船の項を参照。

クラフトF

キノス・シリーズと同時期に開発が進められた対古龍用の装備。デザインは同じドレス調で統一されており、色は黒と紫が採用されている。使用者は博識の魔女グラジオラス。

グングニル級機動要塞

飛行船の項を参照。

剛種武器

登場：最終章

ミスカトニツク王国が唯一保管する古龍の素材を用いた一三の武器のこと。頑強な古龍の素材と、極めて強力な個体の素材を用いたことでその威力は兵器と言っても差し支えなく、古龍の甲殻を直接

破壊できる唯一の武器群である。主に特務騎士に優先的に支給されている。

そのあまりの破壊力から通常の狩猟では使用が許されず、古龍の襲来に際して使用許可が発令された。

大剣 : 真舞雷大剣「金鷲」 神速の魔女ソフィア

 : 真冥雷大剣「金鷲」 特務騎士ジェイナス

太刀 : 不明

片手剣 : 殻王剣「不落」 博識の魔女グラジオ

ラス

双剣 : ドドンシザー 剛腕の魔女フィリア

ハンマー : 不明

狩猟笛 : 巨龍笛「須弥山」 赤眼の魔女セントポ

ーリア

ランス : フォルテルツジート 特務騎士アレス

ガンランス : 不明

ライトボウガン : 怒髪弩級「海猫」 神託の魔女フィロソ

ファイア

ヘビィボウガン : ネブラグロブス 凶眼の魔女アマランサス

弓 : 天狼弓「村雨」 結界の魔女スノード

ロップ

スラッシュアックス: 不明

古龍

親が聞き分けのない子どもを脅しつけることに使われる空想上のモンスターのこと。その性質ははっきりとしておらず、都市伝説や酒の席での与太話として語られる程度の存在である。

しかし古代ハイパーポリア文明の壁画には古龍と思われる未知のモンスターの姿が描かれている他、ミスカトニックなど一部王国ではその実在を確信していると思われる節が見受けられる。

ドリームランド峡谷で古龍が出現し、調査に訪れていた特務騎士を襲撃した。

このことから古龍とは空想上の生物ではなく極めて稀にしか観測されない稀少生物であったことが明らかとなった。王国でさえその目撃例をわずか二〇程度しか把握していない。

体が金属質であること、四肢に加え翼を有する異常な骨格構造、風を操っているとしたか思えない力など、これまでの分類にも当てはまらない異端の存在である。また、高い知能と残忍さが持つと判断せざるを得ない行動をとることも確認されている。

また、龍毒と呼ばれる自らに対しても猛毒として働く未知の毒素を使うという矛盾に満ちた生態を持ち、幾多の謎に包まれていることに変わりない。

ミスカトニツク王国では古くからその存在を追ってきたが、五〇年の間に把握されているだけでも二〇例しか目撃例がないなど研究の進捗は思わしくはない。同時にその半数の目撃例がここ一〇年に集中しているなど、ある種の不気味さが禁じえない。

セクメーア砂漠西岸のドリームランド峡谷にて王龍テラドミヌスが目覚めると、その進行に呼応する形でルルイエ山脈、インスマス火山帯から古龍が大挙して押し寄せ人を襲い始めた。

煌黒龍アルバトリオン

炎王龍テオ・テスカトル

炎妃龍ナナ・テスカトリ

嵐龍アマツマガツチ

風翔龍クシャルダオラ

富岳龍ヤマツカミ

霞龍オオナズチ

王龍テラドミヌス

里

人の集団の単位。原則人口によって分類されており、集落、村、町、街、王国と発展していく。レムリア大陸には三つの王国に九つの街、二七の町、八四の村、二五二の集落が存在している。それぞれが自治権を認められており都市国家として機能している。会議ではそれぞれが一票の合議制で重大な決定はなされている。なお、集落には族長が、村には村長が、町には町長、街には長老が、国には国王が代表として存在し、それぞれ住民による直接投票によって選出されている。

集落

セイレム集落

村

ンガイ村、ガールン村、ダンウィッチ村

町

フォーマルハウトの町

街

アーカムの街、ドンドルマの街

王国

ミスカトニツク王国、シュレイド王国、ミナガルデ王国

死神

登場：第一章

クエストの一種で、ディアブロス亜種を二頭同時に狩猟することが求められるという過酷なものである。ディアブロス亜種は正確には亜種ではなく、繁殖期に雌がその体色を変えたものである。しかし、ディアブロスは単独で子育てをすることで知られており、二頭の雌が同じ縄張り内でもに行動している理由は不明であった。

この謎を解き明かしたのは以外にも考古学者であった。

考古学者は古代ハイパーボリア文明の遺跡が砂漠の中央にあり、砂に埋もれてしまっている現状を打破する方法を探していた。その

試行の仮定で偶然にもディアブロスの生態の一部を解明したのである。

ディアブロスは通常一つしか卵を産むことはない。しかし、時折二つの卵から雛が孵ることがある。この双子の角竜とも言える個体はその後の共に行動することが多く、死神のクエストでディアブロス亜種が二頭で行動している原因はそれであると突き止めた。その後、ディアブロスが巢を作るために砂地に巢穴を掘ることを利用してハイパーボリア文明に潜ることを試みた考古学者は行方知れずとなってしまうた。

この死神のクエストを受けたハンターがハイパーボリア文明の遺跡を確認し、そこから禍々しい布を持ち帰ったことが記録されている。

聖堂騎士団

登場：第一章、最終章

? ドンドルマの街に所属する獵団の一つ。多数のハンターが所属し、団長はフィリア、副団長の名はエールである。獵団の中にはハンターのほかに副業を持つ者が多いとされているが、ただし、その中に騎士はいない。また、聖堂とまったく関係を持たない。

聖堂騎士団という仰々しい名前は団長であるフィリアが語感と気分でつけただけの名前である。

会議が紛糾している中、団長であるフィリアの独断によっていち早くセクメーア砂漠に出撃した。ここでは古龍によって人々が襲われている最中であり、彼らの戦いは結果として多くの人を救うこととなった。

? ファートウス・ベルムの以後、古龍に存在とその性質を危惧した人々によって設立された里、ハンターズ・ギルド、象牙の塔に続く第四の最大勢力。前身は王立古龍観測隊であり、この聖堂騎士団という名称も古龍観測隊の隊員が代表を務めていた獵団の名前に由来

する。そのため、古龍観測隊から引き続いて参加している者も数多い。

セイレムの魔女

セイレム山のふもとに位置するセイレムの里の女性ハンターの総称。里の女性ハンターがすべてというわけではないが、聴覚に優れ、闇の中でも音を頼りに戦うことができる女性ハンターをセイレムの魔女と尊称する。

- ・スノードロップ
- ・イシユタル
- ・アルル

水晶の森

登場：第四章

セイレム山の北側に位置する森。北からの冷気が閉じ込められ、陽光も当たりにくい場所にあることからありとあらゆる水分が凍りつき樹木が硬く尖る。そのため立ち入ることさえできない極所と化しており、ここに悪魔、霞龍オオナズチは潜んでいた。龍殺しの実が生育するなど、過酷を極める環境である。

スレイプニル級高機動艦

飛行船の項を参照。

象牙の塔

登場：最終章

人の最大単位の一つ。里が合議として行政権を、ハンターズ・ギ

ルドが司法権を、そして象牙の塔は立法権を担当する。学士の集まりであり、かつてギルドが立法を行う際助力を求めたことで現在に至ってもギルドに対して優位にある。しかし里の出資によって運用されているため、里の意見を無視できない立場にある。

ミスカトニツク王国の特務騎士であるグラジオラスは元々象牙の塔の出身であり、時折登場する学説の多くは象牙の塔で現在話し合われているものである。

特務騎士

登場：第三章

街以上の里に直接仕える騎士の総称。街にも騎士は存在するが、特務騎士は時にギルドナイトに優位に立つなど権限面で格段に優遇されている。そのため、特務騎士はハンターとして優れていることを前提としてに里への忠誠心が必要であるなど、選任されるためのハードルは高い。

古龍との決戦においても多数の特務騎士が各国から動員されている。

・アマランサス（ミスカトニツク王国・第一章、第二章、第四章、最終章）

・スノードロップ（ミスカトニツク王国・第二章、第三章、第四章、最終章）

・フィロソフィア（ミスカトニツク王国・第三章、第四章、最終章）

・ソフィア（ミスカトニツク王国・第三章、第四章、最終章）

・グラジオラス（ミスカトニツク王国・第四章、最終章）

・アレス（ミスカトニツク王国・第一章、第二章、第三章、第四章、最終章）

・ジェイナス（ミスカトニツク王国・第三章、最終章）

・ヘリオス（シュレイド王国・最終章）

・ミスカトニツクの特務騎士ミスカトニツク王国・最終章）

・ミナガルデの特務騎士（ミナガルデ王国・最終章）

トルマリソFX

対古龍を想定し、ヘビィボウガンの扱いに特化した究極の装備。無骨な角の造詣と柔らかな刺繍の入ったスカートという極端な組み合わせは装着者であるアマランサスの現在と過去を示しているようだと言われた。王龍の霧の中を突き進み、アマランサスを守りながらも、高濃度の龍毒を浴び続けたことで修復不可能なほどに破壊されてしまった。

七人の魔女

？セイレムの里を襲撃した水晶の森の悪魔との戦いで命を落とした七人のセイレムの魔女のことを讃えた尊称。
？ミスカトニツク王国第二王女セントポリアの近衛隊。そのほとんどが特務騎士で構成されており、王立古龍観測隊の主幹となる人員。全員が強力な兵器である剛種武器をそれぞれ与えられており、また、全員が目撃さえ困難であった古龍との戦闘経験を持つ。まさに対古龍のスペシャリストの集まりである。

赤眼の魔女：セントポリア

凶眼の魔女：アマランサス

結界の魔女：スノードロップ

博識の魔女：グラジオラス

神託の魔女：フィロソフィア

剛腕の魔女：フィリア

神速の魔女：ソフィア

パールFX

登場：最終章

対古龍を想定し、現在の最高の技術と、狩猟笛の扱いに特化させることで類稀な性能を得た装備。セントポリア王女が着用し、古龍の大群とす遭遇した際には純白の装甲を赤くしながらも王女を守り続けた。

ハイパーボリア文明

登場：第一章、第三章、第四章

セクメーア砂漠中央に栄えたとされる古代文明。五〇〇年前に滅びており現在レムリア大陸に住む人々とは繋がっておらず、その滅亡の原因は解明されていない。そのため多くの考古学者がその謎を解き明かそうと挑戦しながら命を落としている。

現在最も有力とされる説は水源としていた湖の枯渇であるとされているが、まだ決着はついていない。

発見された壁画には空想上の動物とされる古龍と戦う人々の姿が描かれているなど謎の多い文明である。

峡谷のムー文明と何らかの関連を持つとされている。

その後の調査と王龍テラドミヌスとの関連性から徐々にその滅亡までのいきさつが明らかとなっている。

セクメーア砂漠では五〇〇年に一度目覚める王龍テラドミヌスが水を求め砂漠中央にまで侵攻するということが繰り返されてきた。

そこにはハリ湖と呼ばれる豊かな水源が存在し、その水を頼りに文明が幾度となく興った。しかし、王龍が目覚める度に文明は滅ぼされ、呑み尽されたハリ湖もドリームランド峡谷から流れてくる水によって再生されていた。そのため、文明が興っては滅ぼされ、滅ぼされては興るということが繰り返されてきた。ハイパーボリア文明は現在から見て最も新しい文明である。

ハイパーボリアの民は滅亡後、王龍を恐れて高台であるドリームランド峡谷を目指した。そこで再興された文明が後にムー文明と呼

ばれることとなった。ムー文明とハイパーボリア文明は同一の文明であったのである。

ハンターズ・ギルド

レムリア大陸において司法権を担当する社会の最大単位の一つ。この大陸ではモンスターは決して軽視できない脅威であり、里がモンスターの襲撃にさらされることも皆無ではなかった。そのため人は密に連携をとる必要性を生じさせ、その結果ハンターズ・ギルドの発展を促すこととなる。

このことからわかるようにハンターズ・ギルドは狩猟というものを通じて里と里の連絡網を維持管理を担っている。元々連絡用の駐在員は同時に狩猟に関する管理を行っていたことから各里の駐在司法員としての権限を与えられ、司法権をも担うに至った。

他に行政権を担う里、立法権を担う象牙の塔が存在する。ハンターズ・ギルドは生活必需品であるモンスター素材を通じて里に対して優位にあるが、幹部候補は象牙の塔から輩出するという慣習から象牙の塔の意見を無視することはできない。象牙の塔の出資を行っているのは里である。その結果、完全な三すくみが出来上がっており、三権分立と呼ばれる政治構造が完成している。

飛行船

気球と異なり自ら推進力を持つ飛行艇の総称。モンスターの素材を加工して作られた気囊を火竜の翼膜などで補強した気球に船が吊り下げられたものを基本構造としているが、特に大型飛行船に限ってはその形状は多岐に富む。

現在、三種の大型飛行船を含め、五種が運用されている。

・ヒミンブリュード級輸送船

最も製造数が多く汎用されている飛行船。武装を一切持たない。

速度が遅いなどの難点こそあるが、戦闘を想定していない輸送任務には最適である。大きさはすべての飛行船の中で最も小さいが、グツフルファクシ級を超えるパイロードを有する。

ハンターズ・ギルドの他、ある程度の規模を有する里ならば独自に所有している場所もある。

・グツフルファクシ級飛行船

バリスタ、大砲などの武装を装備した戦闘用の飛行船。大きさは中程度で、ぬきんでた性能というものを持たない。戦闘を行うことができるということだけを唯一の利点としている。ただし、その火力は狩猟に用いるにしては過剰であり、未開地の探索、都市防衛といったように使い道を限定されている。そのため、製造数は決して多くはなく、ハンターズ・ギルドを除けば街以上の里が保有しているに過ぎない。

・スレイプニル級高機動艦

ミスカトニツク王国が保有する大型飛行船。美しい装飾が施された儀礼船調の飛行船であるが、その性能はすべての大型飛行船の中ではバランスがとれている。その最大の武器は飛行速度であり、すべての飛行船の中でも最大を誇る。

艦長はセントポリア王女。

・グングニル級機動要塞

シュレイド王国の誇る大型飛行船。双胴船型の飛行船であり、そのパイロードの大半は火力の拡充にあてられている。大砲、バリスタの積載数は全飛行船の中で最大であり、その反面小回りがきかない、速度がでないなどの欠点を抱えているが、最強の飛行船として知られている。

艦長はヘリオス騎士団長。

・フギンムニン級大型輸送船

ミナガルデ王国が持つ大型飛行船。完全な円形という極端な設計思想が取り込まれている。そのため速度は出ず、兵器の搭載数に限界があることから戦闘艦としての評価は最も低い。しかし一度に乗

艦できる人員数は群を抜いており、人そのものを武器とする人海戦術を最も得意とする。

嵐龍アマツマガツチと交戦。船体の三分の二を破壊されるという激戦の末、これを撃破することに成功している。

艦長は王弟マルス。

ヒミンブリユード級輸送船

飛行船の項を参照。

ファートウス・ベルム

古代ハイパーボリア語で運命の戦争を意味する。古龍は存在する限り人と竜を襲わずにはいられないことから、決して避けられえぬ戦いとして、王龍テラドミヌスとの戦いはこの名前で呼ばれるようになった。

フギンムニン級大型輸送船

飛行船の項を参照。

壁画

登場：第一章、第三章、最終章

ハイパーボリア文明の跡地で発見された壁画の総称。非常にすぐれた造詣技術を有していた文明の遺跡であり学術的価値は非常に高い。また、古龍の姿が描かれているなどその価値は単なる考古学上の美術品に限られない。

セクメーア砂漠で発見された壁画は中央部が欠損していたが、ドリームランド峡谷で発見された同一の壁画と欠損部分を補う形でそ

の全貌が明らかとなった。

風翔龍クシャルダオラ、炎王龍テオ・テスカトルと戦う人々の姿の他、巨大な古龍の姿が描かれており、燃える雲と思われる造形があるなどそれが意味しているものはいまだに謎とされている。

ムー文明

登場：第三章

ドリームランド峡谷にかつて栄え衰退したとされる文明。約四〇〇年前、ドリームランド峡谷を通っていた河川の変更が衰退の原因であるとされている。セクメーア砂漠のハイパーポリア文明とは似通ったことが多く、その関連性は確実視されているが、それがどのようなものであるのか学説は三説に分かれている。

？ 同一起源説：両文明が同一の起源を持つとされる説

？ 交流説　　：両文明の相似性はその交流を示しているだけであるという説

？ 同一文明説：両文明が同一の民によって作られたものであるとする説

どの説も両文明の衰退と滅亡を説明できておらず、またハイパーポリア文明の民が住み慣れたセクメーア砂漠を離れる理由を明示できていないなど欠点を抱えており、決定打に欠いている。

結果として、同一文明説が正しいことが証明されている。ハイパーポリアの民が住み慣れた砂漠を離れなければならなかった理由は王龍テラドミヌスを恐れたことであり、そのため過酷ではあっても高台を選択したとされている。もっとも、王龍テラドミヌスは峡谷の地下で眠りについており、王龍から逃れた先はその寢床の真上であったという事実は皮肉でしかない。

四〇〇年前に河川の流れが変わり、水源を失ったムー文明の民がその後どうなったのかは明らかではない。

燃える霧

登場：第二章、第三章

普段霧がはることのないインガイの森で発生した謎の霧。見た目は通常の霧と変わることないが粘度が高くまた助燃性を示す。そのため、松明をつけるとその周囲だけ火が勢いを増すという不可思議な現象を伴う。

ドリームランド峡谷では助燃性こそ確認されなかったが、霧が地中から噴き出る様子が観測されている。

その正体は王龍から揮発した霧であることが後に判明する。火そのものが凶器と化してしまうことからその危険性は極めて高く、飛行船を爆沈する、街を焼き払うなどまさに文明の敵とも言うべき力を秘めていた。

龍殺しの実

登場：第三章

拳大の赤い実。その果汁に龍毒と呼ばれる腐食性の猛毒を有している得意な実である。その特徴として、種としては非常に弱く、他の植物が生育しないできないような場所を選んで生えることが挙げられる。

ドリームランド峡谷では、崖の頂上、日光を遮るものが何もなく雨ざらし、強風にさらされる場所に生育していることが確認されている。

龍毒

登場：第三章

腐食性の猛毒。触れるものすべてを腐食し、蝕む。特に古龍に対して強い毒性を示す。

ところが、古龍は龍毒を武器としても使用することが確認されている。龍毒を猛毒とする古龍が龍毒を使用するという矛盾は解決の糸口さえ掴めていない。

また、龍殺しの実と呼ばれる実もその赤黒い果汁に龍毒を含んでいることが知られている。龍殺しの実は他の植物が生育できないような過酷な環境にのみ生育する得意な種であり、採取が困難であることからこれまで研究が進んではこなかった。

近年存在が確認された冥雷竜ドラギュロスもまた龍毒を持ち、龍毒とは何であるのかの解明の糸口になるのではないかと期待されている。

その性質は、龍が龍を殺すためのものであることが判明している。他種を圧倒するほどに強力になった古龍の競争相手は同じ古龍ではないという理屈のもと、自らに有害であるとわかりながら龍毒を所持していたのである。

ただし、龍毒はあくまでも有害であり、定期的に排出しなければならぬ。そのために古龍は龍毒を排出することに快楽を覚えるようになり。それがやがて変質していく。敵を倒すための毒を使うことは快楽であるということから、敵を倒すことは快楽であると目的が摩り替わってしまう、本能として殺戮を好むようになってしまった。古龍とは龍毒に呪われた種族であるといえる。

ルディア・シリーズ

キノス・シリーズと平行して開発されていた対古龍用の装備。デザインは七人の魔女としての記号として統一されている。まるでドレスのように艶やかで、色は黄緑色が採用された。装着者は結界の魔女スノードロップ。弓を扱うことができる装備であり、ガンナーという性質上、古龍の直撃を受けるようなことこそなかったが、戦闘中、度重なる衝撃にさらされながらも戦い抜くことができたのはこの防具のおかげである。

装備紹介（前書き）

登場した主なハンターの装備をまとめました。
テンプレなんて無視。イメージ優先です。

装備紹介

モンスターハンターフロンティア

凶眼の魔女アマランサス

装備

武器：ネブラグローブス

頭部：トルマリンFXキャップ

G 音無珠G

音無珠G

音無珠

胸部：トルマリンFXレジスト

獄炎珠

獄炎珠

獄炎珠

腕部：トルマリンFXガード

大砲珠

大砲珠

大砲珠

腰部：トルマリンFXコート

大砲珠

大砲珠

大砲珠

脚部：トルマリンFXレギンス

大砲珠

大砲珠

大砲珠

カフ：爆弾強カフSA1

発動スキル

砲術神、重銃技【銃仙】、寒さ無効、高級耳栓、調合成功率+1
5%、反動軽減+2、火耐性+20、ボマー、装填数UP

赤眼の魔女セントポリア

装備

武器：巨龍笛【須弥山】

音無珠G

音無珠G

頭部：パールFXヘルム

音無珠G

滅龍珠

覚醒珠G

胴部：パールFXメイル

獄炎珠 獄炎珠

獄炎珠

腕部：パールFXアーム

快復珠 覚醒珠G

腰部：パールFXコイル

天耐珠

脚部：パールFXグリーヴ

天耐珠

カフ：爆弾強カフSA1

発動スキル

狩猟笛技【奏帝】、超高級耳栓、ダメージ回復速度+2、各耐性+20、寒さ無効、火耐性+20、笛吹き名人、気絶確率半減、ボマー、広域化+1

結界の魔女スノードロップ

装備

武器：天狼弓「村雨」

頭部：蒼穹の眼鏡F

音無珠G

胴部：ルディアフレジスト

獄炎珠 獄炎珠

獄炎珠

腕部：ルディアFガード

快復珠 獄炎珠

腰部：ルディアFコート

快復珠 獄炎珠

脚部：ルディアフレギンス

快復珠 強精珠

カフ：爆弾強カフSB1

発動スキル

冬將軍、超高級耳栓、火耐性+30、広域化+2、幸運、ダメージ回復速度+1、状態異常攻撃強化、ボマー、連射、ランナー

博識の魔女グラジオラス
装備

武器：殻王剣【不落】

頭部：イリスピアSP

透眼珠SP

胸部：クラフトFメイル

雷神珠 雷神珠

雷神珠

腕部：クラフトFアーム

達人珠 達人珠

斬鉄珠

腰部：クラフトFコイル

捕獲珠G 剛力珠

剛力珠

脚部：クラフトFブーツ

音無珠G 剛力珠

捕獲珠G

カフ：切れ味カフPA1

発動スキル

攻撃力UP【大】、業物+2、捕獲名人、雷耐性+20、自動マ
ーキング、高級耳栓、状態異常攻撃強化、麻痺半減、絆、見切り+1

神託の魔女フィロソフィア
装備

武器：怒髪弩級【海猫】

頭部：イリスピアSP

博士珠SP

胸部：カリエンFレジスト

反動珠G 受身珠G

腕部：カリエンFガード

反動珠G 反動珠G

腰部：カリエンFコート

反動珠G 音無珠G

脚部：カリエンFレギンス

音無珠G 音無珠G

カフ：底力カフPB2

発動スキル

貫通弾全レベル追加、暑さ無効、調合成功率+30%、反動軽減+2、装填数UP、高級耳栓、装填速度+1、ボマー、早食い、受け身

豪腕の魔女フィリア

装備

武器：ドドンシザー

剛力珠 仙人珠G

剛力珠

頭部：イリスピアSP

強精珠SP

胸部：ヒメロスFメール

恒久珠

腕部：ヒメロスFアーム

恒久珠

腰部：ヒメロスFフォルド

斬空珠G 斬空珠G

脚部：ヒメロスFグリーヴ

強精珠 持続珠

カフ：切れ味カフPA1

発動スキル

攻撃力UP【大】、業物+2、絶倫、見切り+2、暑さ半減、女神の赦し、アイテム使用強化

神速の魔女ソフィア

装備

武器：真舞雷大剣「金鷲」

頭部：プレシスFヘルム

剛体珠 剛体珠

胴部：プレシスFメイル 剛体珠 剛体珠
腕部：プレシスFアーム 剛体珠 防御珠
腰部：プレシスFフォルド 神足珠 神足珠
脚部：プレシスFグリーヴ 防御珠 絆珠G
カフ：耐震カフSB1

発動スキル

防御+120、夏男夏女、回避性能+2、ガード性能+2、龍風
圧無効、耐震+1、絆

テイルテュ

装備

武：黒縛王斧
頭：獵団員の証【耐】 強腰珠SP
胴：デスギアムスケルSP白 剛体珠 剛体珠
腕：ディアブローアーム 剛体珠 剛体珠
腰：ディアブローコイル 剛体珠
脚：ディアブローグリーヴ 剛体珠 剛体珠
カフ：耐震化不SB1

発動スキル

耐震+2、龍風圧無効、各耐性+20、防御+30、寒さ半減、
暑さ半減、状態異常攻撃強化、毒倍加

ヴァルカン

装備

武：超カラクリヒプノック
 頭：イリスピアスSP
 腕：ヒプノウメイル
 腕：ザザミアームSP青
 腰：ヒプノウフォルド
 脚：ザザミグリーヴSP青
 カフ：投擲カフSB1

美食珠SP
 力投珠
 博士珠SP
 力投珠
 力投珠
 快足珠SP

発動スキル

調成功率率 + 30% / 早食い / 拾い食い / ボマー / 焼き師匠 / 投擲技術UP / 運搬の達人 / 採取 + 1 / 睡眠半減 / 高速剥ぎ取り & 採取

ジェイナス

装備

武：真冥雷大剣「金鷲」

頭：ベルドラヘルム

怪力珠

胴：ベルドラメイル

腕：ベルドラアーム

腰：ベルドラフォルド

脚：ベルドラグリーヴ

音無珠G

カフ：龍攻撃カフSB1

発動スキル

防御 + 60、龍風圧無効、龍属性攻撃強化【大】、攻撃力UP【中】、耐震 + 1、集中 + 1、耳栓、災難

シギユン

装備

武：ミエドサイス

頭：ベルFヘルム

胴：ベルFメイル

腕：ベルFアーム

腰：ベルFフォールド

脚：ベルFグリーヴ

カフ：切れ味カフPA1

文鎮珠

頭電珠G

斬空珠G

斬空珠G

剛体珠

剛体珠

斬空珠G

発動スキル

龍風圧無効、業物+2、雷属性攻撃強化【大】、餓狼+2、防御+20、ひらめき、毒倍加

アレス

装備

武：フォルテルツジート

頭：リオソウルR

胴：リオソウルR

腕：リオソウルR

腰：リオソウルR

脚：リオソウルR

カフ：ガード性能PA1

重塊珠

重塊珠

防御G

防御G

獄炎珠

獄炎珠

音無G

獄炎珠

発動スキル

超高級耳栓、火耐性+30、風圧【大】無効、耐震+1、防御+

20、ガード性能+1

モンスターハンタートライ

アポロ

装備

武：南蛮刀

頭：アロイ

胴：アロイ

腕：アロイ

腰：アロイ

脚：アロイ

お守り：

達人珠

名人珠

達人珠

達人珠

達人珠

発動スキル

見切り+3、砥石高速化、畏師

アポロ

装備

武：南蛮刀改

頭：ラギア

胴：ラギア

腕：ラギア

腰：ラギア

脚：ラギア

お守り：達人+7

名人珠

達人珠

名人珠

名人珠

名人珠

発動スキル

見切り+3、スイマー、業物、属性攻撃強化、状態異常攻撃弱化

イシユタル

装備

武：ゴアフロストアンバー

頭：ベリオG

胴：ベリオG

腕：ベリオG

腰：ベリオG

脚：ベリオG

お守り：気絶+10

制絶珠

制絶珠

制絶珠 燃風珠 燃風珠

発動スキル

回避距離UP、回避性能+2、気絶無効、寒さ【大】無効、暑さ

倍加【小】

ヒュプノス

装備

武：ヘルフレイムダンサー

頭：レウスG

胴：レウスG

腕：レウスG

腰：レウスG

脚：レウスG

お守り：攻撃+7

仙人珠

攻撃珠

攻撃珠

攻撃珠

発動スキル

見切り+3、攻撃力UP【小】、心眼、暑さ無効【大】、防御力
DOWN【小】

アルル

装備

武：トキシックファンゲ

頭：ネブラG

体力珠

胴：ネブラG

斬鉄珠

腕：ネブラG

斬空珠

腰：ネブラG

斬鉄珠

脚：ネブラG

斬空珠

お守り：火耐性+10

発動スキル

体術+2、状態異常攻撃強化、毒無効、火耐性+10、業物

第一回く大気の組成について（前書き）

元々本編後書きで行っていたものですが、こちらに移すことになりました。一応清書したり書き直した部分もありますから、後書きの方は時間をみて消していきます。

また、設定についての考察ではなく、設定資料になっている後書きに関しては消滅させます。もう、誰の目にも触れることがないように。

第一回く大気の組成について

大気の組成についてお話ししましょう。

モンハン世界を考える時、いくつものことが問題にあがります。生物の巨大さ、及びその運動性。また、人が高所から落下しても無事であるということや、動きが緩慢に見えるということも重要です。ゲームだからと割り切ってしまうことは簡単ですが、それでは面白くありません。

考察を始めましょう。

地球上では、現在の何倍も酸素濃度が濃かった時代があったそうです。もしかしたら、モンハン世界も同じような状況にあるのかもしれない。

その利点をいくつか挙げてみましょう。

まず、酸素濃度が濃いということは生物がより多くの燃料を確保できるということであり、そのため生物は大型化しやすくなります。これがモンハン世界が私たちの世界よりも大型の種が多いことの説明になりますね。

また、モンハン世界には火薬草のように火をつけることが簡単にできてしまうことが挙げられます。これは酸素が燃焼を助けるという性質を鑑みたならば、その濃度が濃ければそれだけ楽にものを燃やすことができるということにつながります。私たちの世界ではものを燃やす草が存在できなくとも、モンハン世界ならできることの一応の説明になります。

続いて、酸素濃度だけではなくて他の気体も濃度が濃いとして気圧が全体的に高いとしたら一つメリットがあります。例えば、モンハン世界ではモンスターが走る速度は比較的遅い傾向にあります。これは脚力がないのではなくて、濃い大気を進むにはそれだけ労力が必要であることを示しています。感覚としては水中に近いということ。全体的に空気がクッションとして働き、そのため、あらゆる衝撃に耐えやすくなっているのだとしたら、モンスタアの攻撃はこちらの世界ほど力強いものではないのかもしれませんが。

この大気圧が高いという設定は、他にも水中と同じように比較的小さな力で体を浮かせることが可能であるということになります。たとえば、ブナハブラやランゴスタなどの羽虫が飛行できるということも、濃い大気の中を泳ぐような感覚であると考えれば説明できます。

さらには、少々厳しいのですが、モンハン世界最大の謎である、何故ハンターは高いところから跳び下りても無事なのかという問題の解決にもつながると考えています。ご存知の方も多いことでしょうが、自由落下する物質は大気圏内である場合、その落下速度は限界があります。重力加速度と大気圧とがやがて一致し、等速落下になるのです。重量の重たいものの方が大気を押しつける力が強く、また形状によっては風を受けやすく落下速度が減少します。

よって、ここでは形を考えず、七〇kgで考えてみましょう。これはネットで見かけたサイトで計算したのですが、この世界だと終端速度はだいたい二〇〇km。これが空気抵抗係数が倍になると一四〇kmまで、三倍なら一〇〇kmくらいにまで下がるようです。さすがに数十m程度ではそんなに大きな差はでないようですが、少なくともより高いところから跳び下りることができるようにはなり

そうです。

反対に重力が軽いとすることもできそうですね。ただし、地球よりも重力を軽くしてしまうとその分大気が逃げやすくなり、十分な量の酸素や水蒸気を維持することが難しくなってしまうと思います。安易に重力を減らすという方向には逃げないほうがよいと考えました。

まあ、知人は反対に、実はすごく小さい世界なのではないかと言っていました。それならモンハン世界の人は身長が一六〇mmなんてことになってしまいます。これだけ小さければ落下しても運動エネルギーが大したことないため高いところから飛び降りることができるといわけです。

こちらは単位の修正が面倒なのでやめておくことにしました。

よって、私のモンハン世界では大気圧が我々の世界よりも濃厚です。

第二回く飛行船を飛ばすために

飛行船や気球は、大気の比重よりも軽い気体を気嚢に詰め込んで、その比重の違いを揚力と変えて飛行します。気球なら暖めた空気であり、飛行船ならヘリウムや、今では使われなくなりましたが水素などですね。

より多くの浮力を得るためには如何に軽い気体を使うかが鍵のように見えて、実は如何に周りの大気の比重が大きいか問題となります。

ネットで調べてみたところ、空気の比重は1立方mあたりせいぜい1.2kg。これに気嚢内部の気体の比重を引いた分が浮力として利用できるわけです。どんなに軽い気体であっても1.2kgを超えることはできません。

人1人浮かせるにも余裕をみたなら、5m四方の大きさの気嚢が必要となるわけです。気球の籠があんなに小さいのに、気球部分ごとにかく大きいのはそのためですね。実際の飛行船も人が乗り込む場所よりも気嚢部分が何倍もあります。

我々の世界では大気の比重が小さく、ものを浮かせることは一苦労なのです。ちなみに、重力を軽くしても恐らく無駄でしょう、確かに重力が軽いものは動かしやすくなりますが、その分大気の比重も減ってしまうことになります。軽い気体を用いても同じ割合で重量が減少してしまったなら、結局得られる揚力の比率も変わりません。よって、如何に大気の比重を大きくするかが、飛行船を飛ばす上での鍵なのです。

そこで大気の組成で設定した大気密度が濃厚であるという設定が生きてきます。比重が三倍や四倍もあればそれだけ気球を小さくできるわけです。この設定があるおかげで、私は一つ無茶をしました。

ミスカトニツク王国、シュレイド王国、ミナガルデ王国。三大王国がそれぞれ大型飛行船を所有していると設定したのです。それも300mという無茶な大きさです。ただ、ラスボスである王龍テラドミヌスは7、800mなんてさらに無茶な設定を施していますので、対抗するためにはこれくらい必要です。

ですが、300mの船は木造とは言え相当な排水量になります。そもそも現実に300mの木造船は、少なくとも私には見つけれませんでした。そこで、大体同じくらいの大木さんの金属船を参考にしましょう。大体、25000tですね。kgの千倍のさらに25000倍です。これは思い。ために我々の世界で気球で浮かせてみようとする、275m四方の大きさの気球が必要です。さらにこれだけ大きい気球となるとフレームは頑丈でなければならず、加えて今度は気球本体の重さが必要で、私には正確な計算はできませんが、300m四方は必要になるのではないのでしょうか。そもそも気球内部の気体の比重をほぼ0として扱っていますから、実際はもっと大きなものが必要でしょう。

想像してください。空母の上に本体の四倍はあろうという巨大な気球が浮かんでいることになります。

できればもう少し気球を小さくしたい。木造船でも色々強度を確保して、艦装を確保し、生活スペースを作り、さらに武器弾薬から食糧まで積み込まねばなりません。

フレームは金属製であることは仕方ありません。壁や内装を木

造にすれば、木材の比重はだいたい鉄の一六分の一程度でかなり重さを軽くすることができます。また、船体にも気嚢を設置するなど少しでも浮力を稼ぐ工夫も必要です。後はきつと軽くて固いはずのモンスター素材の利用に加え、大気密度が濃いという設定を利用しなければなりません。

10000万tくらいに重さを抑えて、大気比重が5kg/m³などになれば様々な諸要素や余裕を考えると、300×100×100程度。ちょうど船の上に細長い気球を確保する程度で済むはずです。

飛行船はアイルーの乗員が多いという設定は何となく軽い方がいいという理由で組みましたが、今になって救われています。少しでも軽くする必要があるので。

さて、何とか大型飛行船を不恰好にはならない程度に飛ばすことができそうです。

次の問題は製造コストです。

こんな馬鹿でかいものを作ろうとすると大量の木材に、気球部分には火竜の翼膜や貯水袋が使われているという設定ですので大量のモンスター素材が必要です。気球の表面積を単純に計算すると10万平方km。一頭のリオレウスから左右で、大体10平方mと考えた場合、一万頭の火竜を狩る必要がありますね。上位のリオレウスをこれだけ狩るとなると、クエストに一万z支払うとして、一億zが気球の外装だけで必要という無茶な計算になります。

全部作るとなると一体いくらかかることやら。

バリスタや大砲が村に設置されていないところを見ると結構な高級品ということになりそうです。さらに莫大な量の燃石炭や強燃石炭が必要になります。

会議でシュレイド王国が大型飛行船を出し渋るわけです。動かすだけでも莫大な予算を必要とし、失うようなことがあればその損失は計り知れません。王国しか、それも一隻ずつしか所有できないわけです。

本編では古龍を相手に苦戦していることの多い大型飛行船ですが、そこには人の英知と技術、そしてこの世界を構成する多くの命と物の力を借りて戦っているということです。

第三回く古龍の分類く

古龍とは何か。骨格が通常のモンスターとは異なり、また龍属性という謎の力も持つ存在です。設定上、分類の掃き溜めとされています。

古龍と呼ばれるモンスターは様々な形や性質を持ちますが、同時に面白い共通点を持ちます。ソレは古龍の血というアイテムの存在です。古龍という分類は本来別々のモンスターを集めただけの場所であるはずなのに、何故か古龍の血というアイテムは多くの種から共通して入手できるのです。これは、古龍たちが同種として分類できることを示してはいないでしょうか。

古龍の血はトライの古龍含めて多くの古龍種から入手できませんが、例外的に二種の古龍からは入手できません。幻獣キリンと老山龍ラオシャンロンです。ただし、ラオシャンロンは古龍骨を入手可能です。キリンは、モンスターハンターフロンティアオンラインなら古龍種の毛という汎用素材を入手できます。

何故古龍の血はすべての古龍種から入手できないのか。キリンは汎用素材を除けば例外的に古龍と名のつく素材を入手できません。このことからいくつか説を導き出せます。

? 血液同定基質説

古龍の血を種を分類する最重要の基質として考えた場合の説で、キリンとラオシャンロンを古龍種ではないと結論付ける分類法です。この説の強みは血液を利用できるモンスターは古龍を除けば非常に限られている。響狼オルガロン、呑竜パリアプリア。ことから、非常に特殊な血液を有していると判断していることです。これ

なら同一の血液を持つ生物を同一の種として判断できることになり
ます。

欠点として、古龍の血を分類基質と断定する根拠がまだ乏しい
こと。また、フロンティアではラオシャンロンからも古龍種の血と
呼ばれる汎用素材を入手できることです。血に分類基質を求めるな
らばラオシャンロンも古龍に分類しなければなりません。同時に
それは汎用素材に基質としての性質を与えてしまうことになってし
まいます。古龍種の毛という汎用素材を持つキリンも古龍種である
という説に帰着しかねません。

? 同一古龍説

古流種と呼ばれるすべての古龍種を一緒くたに古龍種であると判
断してしまう説です。

この説は利点として単純明快であること。

欠点は、他の説が強みと挙げている事実がそのまま当てはまりま
す。血液同定基質説では古龍の血を入手できない古龍種の存在を説
明できません。

? 幻獣例外説

汎用素材を除く古龍と名のつく素材を分類基質にする説です。汎
用素材とはあくまでも汎用、早い話が必要な性質さえ持っていれば
多少の違いは考慮されない素材という考え方に立脚しています。飛
竜種と名のつく汎用素材はフルフルとガブラスから同じものが取れ
るなど、素材としての性質のみを優先していると考えられるからで
す。古龍種の毛という素材は、あくまでもキリンと他の古龍種とが
近縁、あるいは同様の毛質を持っているというだけであって、それ
が古龍種として分類すべき形質ではないという考えです。

この説の利点は汎用素材を同定基質に加えていないため、血液同
定基質説の弱点であった基準の曖昧さを克服できることにあります。
この分類ではキリンだけが古龍種ではないと除外されます。

弱点として、ヤマツカミやジエン・モーランなど、骨格があまりに違う種を含んでいることを説明できる理由を自ら弱めてしまっていることにあります。古龍の血を持っていることではなく、古龍の名前の素材すべてと言っていることに等しく、古龍とは一体何なのかという分類をのものを曖昧にしてしまっているからです。

この三説を考えてみましたが、私は最後の幻獣例外説を推しています。その理由として強力な根拠を持たない代わり矛盾点もないこと。また、ミラボレアスに始まる三種も古龍の血を入手できませんが、黒龍などという名前がつく素材を入手できることから、これら三種も同じ分類としてしまえる点も強みです。

実際、私は設定上ミラバルカンなどの三種は登場させませんでした。本編でキリンを登場させなかった理由の大きな一つは、私はキリンを古龍種に含めることに反対しているからです。

よって、私は古龍種という分類から幻獣キリンを外し、キリンだけを独立した種として再分類することを提案します。幻獣種とも言うべき新たな分類の構築を希望しているのです。そのため、私の世界では幻獣キリンを古龍とは認めず、幻獣種という新たな分類が存在します。

第四回く古龍の生態く

古龍は、現在の竜と比べるとあまりに異なり、同時に奇妙な符合を見せます。確かに四肢有翼は奇妙な姿をしています。しかし、同時に背骨を持ち、竜や人と近い性質を見せているのです。違うのに違わない。

そもそも人と竜の基本骨格に近いのは同一の起源を持つからに他なりません。樹形図として描かれる進化の枝分かれの枝の先に人の竜も乗っているのです。脊椎を持つ祖先から別れたことで性質は異なっても骨格が共通しているのです。

古龍の場合も同じことが言えます。樹形図のもつと根元に近い方そこで別れてしまったあまりに遠い兄弟が古龍なのではないかと考えています。そのため、同様に背骨を持ちながらも、翼を持つという異形の骨格になったのではないかと。

共通する姿を保持するにはあまりに遠い昔に別れてしまい、しかし完全な異形に姿を変えるほどの時間ではなかった。そんなあまりに遠い親戚が古龍であるのです。

これは私が考察した古龍という種の進化論上の立ち位置です。ここからは私が独自に設定した古龍と呼ばれる種の生態です。

この大地はかつて現在よりも過酷な時代がありました。大地は今よりも熱く、しかし極地は過酷な冷え込みます。人や竜の祖先たちが小さく世界の隅にかたまっているしかできなかった時代、繁栄を極めた種がいました。

それが古龍です。

古龍は過酷な環境に耐えられるよう体を強靱なものに作り変えていきました。炎に耐える鋼の体を、冷気に蝕まれぬ鋼の肉体を、ありとあらゆる種を駆逐する鋼の爪を持ったのです。

この時代、古龍は絶対でした。他の生物は生存することさえ過酷な環境の中、古龍は自由に動き回り、その繁栄を謳歌していたのです。

ところが、古龍たちは気づきました。本当の敵の姿に、最も恐ろしい敵の姿に。それは古龍そのものであるということの意味します。

古龍以外の種がない環境は、古龍同士の競争が激化せざるを得ない世界でもあったのです。

古龍は古龍と戦うために力を得ます。それが龍毒と呼ばれる腐食性の毒でした。龍毒は古龍に絶大な毒性を発揮します。自身にとっても猛毒ですが、古龍が古龍と戦うために古龍たちは龍毒で武装することを選んだのでした。

ここに、古龍という種の悲劇が、進化の落とし穴がありました。

古龍は龍毒を長時間体内にとどめておくことができません。定期的に排出しなければなりません。そのため、本能は毒の排出を促します。龍毒を排出することに快楽を与えることで古龍に龍毒を排出することを促しました。そこが、すべての間違いの始まりでした。

敵を殺すための龍毒。龍毒を放出することは気持ちがいい。それはやがて、敵を殺すための龍毒を放出することは気持ちがいい。敵

を殺すことは快樂であると。

古龍は龍毒を得たことでさらに強力な力を持つに至りました。そして同時に、殺戮を愉しむという残酷な性質を得てしまったのです。

その環境に適応し、他種を圧倒するはずの進化。それが導いてしまったまさに呪いとも言うべき進化の袋小路に迷い込んでしまった種が古龍の本質でした。

古龍はあまりに環境に素直に適応しすぎてしまいました。鋼の肉体は、それだけ傷の治癒を遅らせてしまいます。また、個体としてあまりに強くなってしまった古龍は繁殖能力を乏しいものにしてしまいました。

その体は過酷な環境を征服するほど強く、しかし、過酷な環境でしか生きられない体になってしまったのです。

やがて大地が冷え、暖かくなり、徐々に現在の大地へと変貌していきました。その時、古龍は自分たちが過酷な環境でも生きられるのではなく、過酷な環境でしか生きられないことを知ったのです。

残忍な性質は穴倉からでてきた他の種と共生できないことを意味します。鋼の肉体、しかしその繁殖速度は人や竜に比べものにならないほど遅く、数でいとも容易く圧倒されてしまいます。古龍は追いやられるようにして世界の隅へと押しやられていきました。

冷気が過酷な森の奥。山を吹く火の傍。天さえ貫く山。そんな極地を求めて、他の生物との接触を恐れて住み着いたのです。

本編で古龍が五〇年の間に二〇例ほどしか目撃されない理由は、

古龍が人では立ち入ることさえ困難な極地にのみ生息し、古龍の方が出てくることを恐れていたからです。

しかし、殺したいという欲求を古龍は現在も持っています。そのため、嵐が吹き荒れる日や火山の爆発など、極地の環境が現在の世界を侵食してきたような時だけ極地から現れては殺戮を愉しむのです。本編ではセイレムの里とインスマス火山帯でそのような行動が確認されています。王龍テラドミヌスが目覚めた際にはコバンザメのようにその周囲に古龍の群れが確認されたのもそのためです。

このように古龍とは生物でありながらあまりに生物としての枠を逸脱してしまった種として描くことにしました。

第五回く五つの属性く

モンスターハンター世界の属性というのは、当然ですがファンタジーにありがちな世界を構成する成分ということではなくて、単にハンターたちが攻撃の質をとらえるための便宜上の分類にすぎません。

では今回は、火、水、氷、雷、龍の各属性について、簡単に考えてみましょう。

火属性。

これは至極簡単です。物が燃えると、電磁波として炎が放出され、熱エネルギーが発生します。この際に生じる熱量が生物の組織を破壊するのです。

私は火属性を表現する方法として、火竜の骨髄という、酸素に触れると発火する物質を用いたことがあります。刃の一部をスライド式にして、突き刺すとその力で刃が展開し、内部に仕込まれた火竜の骨髄が発火する。こんな仕組みなら火属性を武器に仕込むことが可能ではないかと考えました。

そしてもう一つ。私のモンハン世界では大気の密度が濃く、それに付随して酸素濃度も高い基準にあります。地球上では以前にも酸素濃度の高い時期がありました。その時は些細なことで森林火災が発生していたようです。現在に比べると火のつきやすい状況にあるわけです。火薬草やニトロダケなど、自然の成分だけで簡単に発火させらてしまうことも大気の組成についてで説明しましたね。火竜の骨髄のように酸素に触れるだけで発火するような物質の存在も

説得力を持つわけです。

続いて水属性と氷属性をまとめて。

水も本当に単純です。刃の中に水を仕込んで、相手に叩きつける衝撃で水を勢いよく吹き付けているだけです。これは別に特段の設定は必要ないでしょう。ただし、問題がないわけではありません。それは、氷属性との区別です。どちらも冷やすということは同じだからです。

そこで私は、両者の違いについて考えてみました。過程を抜かして、とつと結論に入ります。水は高熱を帯びた相手に有効で、氷は冷気を苦手とする相手に有効です。

水は蒸発する際、膨大な気化熱を奪います。そして蒸発するためには熱を加えるのが手っとり早いのです。たとえばグラビモスのように溶岩に足をつつこんでいるような種なら、水は瞬時に気化してその周囲の熱を下げることでしょう。高温のものを瞬時に冷却すると縮小率の違いが生じ変形、あるいは破壊されてしまうことがあります。それなら水をかければいいということになってしまいかも知れませんが、相手を瞬時に冷やすにはそれこそ膨大な水が必要になります。そんなものを持ち運ぶ酔狂なハンターはいないでしょう。では、武器に水を仕込むメリットとは。簡単に、打撃と変形を重ねられるということです。水を吹きかけられ、部分的に変形した甲殻にはほぼ同時に打撃を重ねることができたなら、変形は拡大し、甲殻はただ殴りつけるよりも大きく傷つけられてしまうことになります。

氷属性の場合、瓢箪の原理を応用して、刃内部にためた水の一部を気化させることで刀身自体を冷やしているという設定にしました。こうすると、相手の熱を利用していないため、常温の相手に対して

有効です。たとえば、別に高熱を帯びている訳ではなくとも、冷却に弱い組織があつたとします。この際、水をかけても気化せず、その冷却の度合いは低いものに限られてしまいます。ところが、刀身自体をあらかじめ冷やしておくことでそんな常温の組織をも効率的に冷やすことができるのです。

このように、水属性と氷属性の違いは、相手を冷やすか自分を冷やすかの違いとしました。

雷属性。

これはあまりおもしろくありませんね。電気ウナギなんて實際電気を起こす生物もいれば、人間も電気信号を利用しています。溶液とイオン化傾向が異なる金属さえあれば簡単に起こせますし、實際、古代文明からは電池が発見されたなんて話もあります。静電気とて立派な電気であるわけです。恐らく、電撃袋には静電気を発生しやすい物質が充填され、適度に運動エネルギーを加えると電気が発生する仕組みなのでしょう。

また、電気は力が弱く、雷ほど高電圧にもならなければ大気中を走ることはいけません。フルフルやギギネブラ亜種は恐らく核となる物質も同時に吐き出しているものと思われれます。こんな性質の電気ですから、一度刃に貯めておけば、伝導体に触れない限り伝わりません。武器から離れた標的に発射するのではなくて、攻撃と同時に電気が相手に伝わっていることからわかりますね。

では、雷狼竜ジンオウガの落雷は何故起こるのか。原理は知りませんが、とりあえず考察してみましょう。

超電雷光虫に頼るほかありません。恐らく、ジンオウガの周りを

帯電した虫が飛び回っているのでしょう。普段は大気に遮られています。ジントウガが帯電し、放電を試みることで頭上の超電雷光虫との間に電気の通り道が形成されます。その結果、ジントウガの電気は大半が地面を伝って逃げ、虫の電気が降り注ぐため、さも落雷を引き起こしているように見えているのでしょうか。実際は、獣と虫の奇妙な共生関係を示す一例であるということになりますね。

そして、龍属性。

最も謎の多い、というかよく設定されていない属性、少なくとも私はどのようなものであるか知りませんし、知る必要も感じません。独自に設定してしまう方が扱い易く、お話との適合性も高めることができるからです。よって、ここからは完全にオリジナルであることをご留意ください。

龍属性を考える際、最も謎であるのは龍が龍属性に弱いにもかかわらず攻撃に龍属性を含みます。体当たりや爪、尻尾にさえ龍属性が付与されています。これは全身から龍属性を発しているのでしょうか。えられません。

これは非常に不可解な現象です。龍の体は龍属性に弱い。それでもその体表は龍属性を帯びている。これは火に弱い雪獅子ドドブランゴが体に火を放って暴れまわっているようなものです。確かに攻撃力は上昇しますが、非常に危険な状態であるわけです。

古龍はそんな危険なことをしてまでも何故龍属性を持っているのだろう。そんな疑問が考察の始まりでした。

まず、私は龍属性を龍毒と呼ばれる腐食性の毒にしました。赤黒く発光する毒素で、あらゆるものを腐食するという設定にしてあり

ます。原作よりも威力を上げていますので、原作では龍属性が効き
難いモンスターに対してでも十分な威力を発揮します。特に古龍に対
してその威力は絶大です。

さて、この龍毒を何故古龍が持っているかという点、古龍につい
ての項でも説明しましたが、古龍が古龍と戦うためです。古龍は過
酷な時代に栄えた生物です。この時代、他の生物は地上に現れるこ
とさえできず、古龍の競争相手は古龍に他なりません。その結果、
古龍は古龍と戦うために龍毒を持つようになりました。

龍毒が古龍に効くのではなく、古龍に龍毒が効くからこそ古龍は
龍毒という毒素を獲得したのです。

まあ、これは龍毒が何かという設定よりも、どんなものかという
ことを説明したものに過ぎません。一応見える放射線のようなイメ
ージで設定を組んではいますが、それが現実的によいような物質で
あるのかまでは組んでいません。もっとも、そこまでしてしまっ
たらファンタジーではなくてSFになってしまいますので、これくら
いがちょうどいいのかもしれない。

このようにモンスターハンターの世界で属性と呼ばれるものは以
上の五つです。私が独自に設定したと思しきことは武器がそれぞれ
おどろやっつてその属性を発生させているのかということ、及び水と
氷の違い、そして龍毒の性質に関する考察です。

第六回く文明の程度く

モンスターハンター世界の文明の程度はどれくらいか。これはモンハン作者なら誰もが悩む問題でしょう。まさか現代ほどはないしる銃のようなものもあれば、飛行船も公式に存在しています。また、抗菌珠という装飾品まであることから、衛生や細菌の概念。さらにはティガレックスを飛竜に分化する前の原始的な種ではないかと言われるほどなので、進化論の概念も広く普及している様子が見られます。

そのため、私は19世紀後半から20世紀初頭の文明程度を想定しています。そうすべきと考えた理由は上述のものいくつか存在します。

まず、感性を現代の人に近づけることができるということ。モンスターハンターの世界では入浴の習慣があるようですが、衛生の概念がある前は現代では考えられないほど不衛生な状態でした。

たとえば、宮廷ではドレスの下で排泄して、その臭いを隠すために香水は発達したという話があります。仮に整合性のある世界観を作ろうとして、時代背景を中世程度とした場合、貴族や特権階級などがすごい状態にあるという設定を出さなければなりません。

それはキャラクターを作る意味においてもイメージを大きく崩してしまうことになります。

また、街が不衛生な状態にあるとしなければならず、疫病の大発生も描かなければなくなってしまうです。ペストの大流行した当時のヨーロッパでは、まあ、街中をドブネズミが平気で走り回っ

ているような状況であつたと思われれます。

このように文明の程度や分化レベルを不必要に押し下げてしまうと、中世の人たちであるはずなのに、感性は現代人。でも、政治制度や文化は中世レベルというアンバランスな世界観を展開させてしまいかねません。

このことから、文明や分化レベルは近代でもよいだろうと判断しました。

モンスターハンターの世界では優秀なモンスター素材があります。これは恐らく扱いやすいものなのでしょう。そうすると、我々の世界のように金属の文明が発展する言われはありません。一見文明が発展していないように見えて、我々の世界とは異なつた文明の発展の仕方をしていると十分に考えられるわけです。

そうすることのメリットは多数あります。後に説明することになると思いますが、政治レベルを高いものにしたたり、ハンターズ・ギルドの影響力を強めることにも繋がるからです。これは私の私見ですが、モンスターハンターの世界観で政治の腐敗や乱れを描くべきではありません。

何故なら、メインはモンスターとの戦闘であり、そしてモンスターは政治的に何ら関わることがないからです。政治劇をメインとすると自然とモンスターとの戦闘は控えたものにならざるをえず、モンスターとの戦いを中心にするると政治の混乱は単なる余計な話でしかなくなつてしまいます。

この両者を両立して書こうとするとかなりの構成力が必要になります。そのため、書いても途中から急に政治のお話を出せなくなつ

て何のために政治の腐敗を設定したのかわからなくなっていました。真剣に取り組もうとする人ほどどんどん整合性を失って長期連載休止に陥ってしまう危険性が高いものになってしまいました。

私の場合、初めから治安の悪い世界観を描くのではなくて、比較的安定した世界を描こうと決めていたのはそんな理由からでした。治安が悪い世界も結構です。しかし、主人公がそんな世界観の是正に何ら活躍できないのだとすれば、それは余計な設定でしかありません。話に直接関係ない余計な設定を用意すること自体、整合性の取れた世界観を自ら放棄してしまうことに他なりません。

そんな私の希望もあり、文明レベルを高めることで政治的、社会情勢の安定を得ることに繋がりました。

特に私の場合は、自分で言うのも何ですが、レムリア大陸中を巻き込む大きなスケールで危機が訪れています。そんな時に世界がまとまらずにいれば破滅的な戦いは演出できますが、同時にそれで戦えてしまえば、世界が一致団結すればもっと楽に戦えたということになりかねず、実はそんなに危機的状况ではなかったと逆説的にとられてしまうことを危惧していました。

私は政治制度の設定や分化レベル、ハンターズ・ギルドの立位置など一見余計とも思われることを設定していますが、これらは世界観を取りまとめる上で必要だと私が判断したものです。どれも必要だと考えました。そんな社会の成熟度を裏打ちしてもらったためにも、文明レベルが近代であるという設定を必要としました。そして、そんな文明レベルを示すためにも、大型飛行船を登場させています。

大型飛行船の登場は確かにセクメーア砂漠全域という広いフィールドに対応するためでしたが、作中で文明の発展具合を示す尺度の

一つとしても機能しています。

このように、私はさまざま必要な必要性から、文明の程度をある程度高いものに設定しました。

第七回く歴史について

いきなり私見から入りますが、私が考える特権階級の発展とは、安定と不安定が必要だと考えています。たとえば、農耕の発展です。農耕が発展し、食糧を安定して得るようになるのとそれを管理する人が必要になります。あるいは戦争などが生じるようになるかと指導者が必要になり、そこから特権階級が発生すると考えています。

そして特権階級の維持に必要なのは安定です。とにかく国内の情勢が安定しないうちは王族、貴族もあつたものではありません。

私の設定したモンスターハンターの世界ではそのような特権階級というものが存在しません。その理由として、歴史を考察した中で上述の条件を満たすことができるとは思えなかつたからです。

まず、モンスターハンター世界と我々の世界との違いは、無論モンスターがいることです。それも極めて強力な。こんなモンスターが跋扈している中、人が生息域を広げていくことは大変な困難が伴つたことでしょう。少しずつ異なる地域に里を作り、安全を確認しながら徐々に広げていくしかないのではないのでしょうか。

少なくとも私は里の発展は試行錯誤と慎重な挑戦の連続であつたと考えています。

とりあえずどこかに里を作り、その周囲を詳細に観察する。どんなモンスターが生息していて、危険はないだろうか。まだ狩猟法が確立する前なら怪鳥イャンクックでさえ脅威であつたことでしょう。

そんな中大切なのは横の繋がりです。多くの人が広い範囲で情報を共有することが求められたのです。仮に大型モンスターが里の傍に棲み付いてしまった場合、その里だけでは対処できないことがあります。そんな時他の里に迅速かつ正確に協力を求める必要性があります。また、何かしらの狩猟法が確立したなら、それを多くの人が共有することでより安全に暮らすことができる範囲が広がっていきます。

実は、このようにモンスターとの緊張関係を基に発展した横の繋がりがハンターズ・ギルドという組織を育んだと考えています。我々の世界と違い、モンハン世界は過酷です。そのため、どの里も独自に自給自足ということができず、必ず多くの里の協力を必要としました。

これがさらには全体を共同体と考える意識の発展に繋がり、またモンスター素材という地方の特産品というものが大変有用なものであったことからそれぞれの地域は独自の強みを有していました。どこもが対等に近い関係としてそれぞれ発展し、そこから多数決の原理が採用されることとなったのです。

そのことは自分たちのリーダーさえも多数決制によって決定することに繋がり、結果として里の代表は民の信任なしには統治することができなくなりました。特定の力を持つ存在というものよりも、多くの人々の協力なしにはモンスターに対抗できないと言う事実が特権階級が存在を生み出すことがなかったのです。

その名残りとして、現在でも里の長は投票によって決められ、事実上の世襲こそ禁じられていませんが、任期制が採用されています。また、行政権としての里の意思決定を行う際には会議によって拒否権なしの多数決によって合議されています。

狩猟法が確立した現在においても凍土や火山のように自ら作物を育てることができない過酷な環境から貴重な資源を供給してくれる里を他の地域の里が食糧面で支えるなどの構造は残されており、未だに全体としての共同体という意識は残されています。

もつとも、たとえばセクメーア砂漠の人々はレムリア大陸東側の人々との意識の乖離を感じているように、まったくの平等で世界が成り立っているわけではありません。また、モンスターが徐々に脅威でありなりつつある今、徐々に人の争いが意識されつつあることは事実です。

このモンスターハンターの世界では人と人の争いではなくて、人とモンスターの争いというものが表にありました。そのため、人は集合体という意識を強く持ち、実は戦争という言葉こそ存在しますが、その概念を完全に理解している人は少ないほどです。

私のモンハン世界では科学技術は19世紀頃ですが、政治意識そのものは我々の世界とはまったく異なった発展を続けています。それが今後どのような姿に変容していくのかはわかりませんが、少なくとも、我々の世界が歩んできた政治史とはまったく異なるものであるのだろうと私は考えています。

第八回くハンターズ・ギルドの役割く

ハンターズ・ギルドは私を散々悩ませた問題でした。そもそもこの組織のあり方が謎なのです。

国の出先機関なのでしょうか。それなら国よってはまったく通用せず、モンスターハンターのゲームに登場する世界はすべて同一の国であるということになります。しかし、それだとクエスト内容に火の国の民からの依頼といったものがあるように、国をまたがってクエストが発生している理由が説明できません。

では国連のような国際機関なのでしょうか。確かに私の世界のよりに横の繋がりが発展しているという世界観ならばそれも可能ですが、それでも問題がないわけではありません。現在の国連を見てもわかるように、国は本来好き勝手にやりたいというのが本音です。そんな組織があったとしても、国の力が強ければ有名無実、単なるお飾りであるということになってしまいます。また、私としてはあまり国とギルドの軋轢というものを描くつもりにもなれませんでした。その理由は、文明の程度についての項参照ということとで省いてしまいます。

また、どちらにしる、国には独自に法律が存在するはずであり、現に法律を制定できることが主権の一つだということになります。ハンターズ・ギルドが法を設定した場合、それが国とかち合ってしまったならそれが問題となってしまう。また、そんな時に優先権がなければギルドの権限は失墜し、ゲーム内のようにどこでも同じ値段で同じモンスターは同じで、どんなな辺境の村に行っても同じように武器を鍛えてもらえるという設定にはできません。

結論として、ハンターズ・ギルドはできれば国よりも大きな力を持つてもらいたいというのが本音です。そこで考えられるのは二つ。国を弱くするか、あるいはギルドを強くするか。私は両方を選択しました。

国を弱くし、ギルドを強くしたのです。国は国家というよりも里という都市国家の最大単位にすぎないとしたのです。あくまでも人口が多いだけの里ということにしました。同時に、ギルドを司法権として独立させることにしました。

国よりも上位の組織として、里に広く同じ権限と影響を行使できるようにしたのです。私の作品では里に駐在のギルドナイトが登場しますが、あれらは村の駐在さんのような扱いです。村のお回りさんです。原作ではまるでハンターを狩るハンターのように設定されているようですが、私のギルドナイトはそんなかつこいい存在ではありません。無論、ハンター経験者も多く、時には違法ハンターの取り締まりも行いますが、大半は村の喧嘩の仲裁や、迷いこんだ小型モンスターを追い返すような便利屋さんとして親しまれる存在です。

ただ、ハンターズ・ギルドに強すぎる力を与えてしまうことも避ける必要がありました。そもそも私の集合体としての人々の意識という価値観に合わないほか、里の影響力が弱くなるとそれだけ現場と隔離してしまうため、弊害も多くなります。

そのため、私は別に象牙の塔と呼ばれる立法権を担当する部署を作り、里を行政権として三権分立構造を作ることになりました。他にも街以上の里が独自雇用する特務騎士は場合によってはギルドナイト以上の権限を有するなどハンターズ・ギルドも完全な権限を行使できないような仕組みになっています。

ハンターズ・ギルドがどのように発展してきたかについては歴史の項を参照いただくとして、このギルドのおかげで人々は横のつながりを確保し、その結果、様々な恩恵があります。たとえば、地方が異なっても同じ通貨や単位が使用できるのはギルドのおかげです。また、どんな村の鍛冶屋に頼んでもどんな地方の素材で武具を作ってもらえるのも横のつながりを確保してくれるギルドの力が大きく働いています。実は、雪山の工房が見たこともないような火山の素材をこともなげに扱えてしまえることへの疑問を解決するためにもハンターズ・ギルドが王国の上位組織であるという設定は必要でした。

このように、ハンターズ・ギルドの位置づけはモンスターハンターの世界をどのように説明するかにおいて非常に重要で、これを考察してみることで私の世界観の根幹が出来上がったといっても過言ではありませんでした。

第九回く象牙の塔く

さてさて、安易に名付けてしまいました。モンハン世界に象っているんでしょうか。いなさそうなので、空想上の動物ということにしておきます。きっと麒麟のように英知の象徴たる空想上の生物ということなのでしょう。

この世界では里が行政権、ギルドが司法権、そして象牙の塔が立法権を担っていることはすでにお話しました。今回は一度も作中に登場していない象牙の塔のお話です。

これは、わかりやすく言うなら大学です。日本の大学は残念ながら大したことがないものが大半のような気がします。ここは研究の都であり、その成果は様々な活用がなされます。いわば、社会の基部を支える組織であるわけです。単純に科学技術の問題から場合によっては法律学、倫理学の観点から社会に警鐘を鳴らすなど、その独立性の維持と十分な研究費の確保は国是とも言えるでしょう。

この世界の象牙の塔は元々小規模の研究機関でした。それを変えるきっかけとなったのはハンターズ・ギルドの繋がりが強まってからでした。ギルドではその組織が確立してくるに連れて法を定める必要がありました。ところが、法律を定めることは容易いことではありません。

そこでハンターズ・ギルドは象牙の塔に協力を求めたのです。象牙の塔は法律の作成に協力するためにスタッフをギルドに送り込みました。この象牙の塔の尽力によって今日運用されている法律の基礎が出来上がったのです。それが象牙の塔が広く認知されるきっかけとなるとともに組織を大きくしていくことになりました。

また、その後も象牙の塔は重要な案件には必ずスタッフを立ち会わせることとなり、その名残りとして現在もハンターズ・ギルドは幹部候補を象牙の塔出身の学者から輩出することが慣例化しています。言ってしまうのなら、ハンターズ・ギルドの人事権を象牙の塔が握っているのです。

このことから象牙の塔はハンターズ・ギルドに優位にあります。また、象牙の塔は元々里の下部組織であり、その運営資金は里から出されています。そのため、予算という点において里は象牙の塔の上位にあると言えます。同時に、ハンターズ・ギルドは里にとって重要なモンスター素材の取引を管理することで里の上位にあります。

この三すくみの関係を三権分立と呼び、この世界の政治の安定化を担っています。

また、このような政治的側面ばかりでなく、研究所としての役割も無論重要です。たとえば時折登場する学会や学説などは大概象牙の塔内で話されている内容をかいつまんで話したものという設定です。

たとえば、黒角竜の体が黒く変色する理由について二説が第一章に登場しました。また、第三章ではハイパーボリア文明とムー文明についてはまだ三説が乱立していましたね。ハイパーボリア文明が滅びた理由などをあらかじめ象牙の塔が並べていてくれたからこそ、作中では素早く王龍テラドミヌスとの関連が明らかになりました。

残念ながら象牙の塔は古龍について把握していません。それはミスカトニック王国、正確には王立古龍観測隊が情報を独占しているためであり、同時に里を相手に強く出ることができない象牙の塔の

立場というものがありません。

ただし、まったく研究が行われていないというわけではなく、ミスカトニック王国に象牙の塔から人員が引き抜かれ、古龍観測隊の中で研究が行われていたという事実があります。たとえば、七人の魔女の一人である博識の魔女グラジオラスは実はハンターというよりも学者肌の人間であり、元々は象牙の塔の研究者でした。

特務騎士とギルドナイトの関係のように、必ずしも三つの組織は縦割りではなく、時に協力しながらことに当たるといった関係は築き上げられています。

ギルドも里も象牙の塔の協力なしにはこの世界に何かが必要かを見極めることさえできません。作中では影の薄い象牙の塔ですが、実は世界観を影から支えている大切な機関として私は認識しています。

第一〇回　里について

みなさん里というと辺境の小さな村のことを想像されるかもしれませんが、私の場合、人の集合体全般を指します。この世界では人口によって集合の名前は変わります。集落、村、町、街、国の順番に大きくなっていくわけです。里とはそれらの総称です。

また、里には人口以外に区別される基準はありません。というのも、王国だからと言って王族がいるわけでもなく、特権階級として世襲制が採用されているわけではないからです。集落には族長、村には村長、町は町長で、街は長老、そして、国の代表を国王と呼ぶだけです。

その理由はこれまでも何度か話してきましたが、モンスターとの緊張関係から横の繋がりが重要となり、同時にモンスターの素材からそれぞれが独自の権限を得ました。そのため、合議制が発展し、里では多数決制が早くから採用されています。代表さえ市民による投票によって決定されるのです。

よって、ミスカトニツク王国のハデス国王というのは引継ぎではなく、若くして国王の選任を受け、今なお国王の座についている名君であると言えます。よって、実はセントポリア王女はハデス国王の娘であるというだけで、王女という名称は単なる呼称、いわばあだ名のようなものにすぎません。五年任期をすでに最高である三期まで務めています。

また、日本と同じく事実上の世襲は禁止されていません。よって現在のミスカトニツク王国ではセントポリアの姉が時期国王として若いながらも期待されています。

ただし、合議制というものは一見平等に見えて実は大きな欠陥を抱えています。何故なら、人の意見が一つにまとまることなどまずありえないからです。そんな意見を無理にまとめようとすれば不満も鬱積し、また意見を取りまとめることさえ一苦労です。

そのため、会議では様々な意見が乱れ飛び、最後の最後まで意思統一が明確化しませんでした。ようやく意思合意がなされた時にはすでにセクメーア砂漠で古龍による被害が出始めていました。

民主主義とは一見優れた制度ですが、本来決して同一になるはずがない人の意見を無理やりまとめなければならぬという点において非常に問題です。話し合いにとにかく時間をとられ、大事な決定さえ遅れてしまうからです。それを表現するために前半、誰も読みたくないような会議の様子を延々と描いたりしました。

ちなみに、王国は全部で三つ、街は九つ、町は二七、村は八一、里は二四三あります。単に王国を三つにして三倍ずつしただけです。そしてレムリア大陸とロックラック地方とを合わせた人口はだいたい二〇〇万人くらいを想定しています。

里の平均に人口は三〇〇人、村は三〇〇〇、町は一五〇〇〇、街は三万、王国は一五万人くらいだと考えています。ただし、私は統計学や社会学はずぶの素人。ぼろなんて探せばいくらでもできてきますので、あまり深く突っ込まないで下さい。

ただ、こう考えると恐ろしいことです。レムリア大陸を四つの地域に分けて、ロックラック諸島を含めて二〇〇万を五分するとすると、一地域あたり四〇万。セクメーア砂漠は人口密度が低いという設定ですが、他の地方にも飛び火していることを考えると、五

○万人ほどが古龍の襲撃の影響を受け、さらにハンターとして他の地域から一〇〇〇人単位で動員されたことを考えると、とんでもない大災害になってしまいますね。

大震災並み。おまけに人口の比率を考えると、日本人なら一億二〇〇〇万とした場合、四人に一人、三〇〇〇万人が被災したことになります。それでもレムリア大陸の人口が抑えたつもりでしたが、それでもすごい数ですね。会議で当初三万とか言われていたことの見通しの甘さがよくわかります。

まさに五〇〇〇年に一度の激甚災害ですね。

さて、今回は里のお話でした。

第一一回く言語表現の障壁

言語とは生き物であり、たとえ共通していてもやはり地方に行けば方言があるはずです。

ドンドルマの街や三つの王国を標準語として表現するならそこから外れるドリームランド峡谷やセイレム山ともなると相当訛りがきついことにもなりかねません。

たとえば遠く離れたセイレムの里では関西弁を話していて、セクメーア砂漠の民は京言葉を話しているかもしれませぬ。方言を厳密に適用しようとすると、男勝りであるティルテュが舞妓さんのような話し方をしている可能性もあつたり、第四章のアマランサスが関西弁でまくしたてたりしていたかもしれませぬ。

そんな話し方でキャラクターのイメージを維持することはまず不可能です。指輪物語ではエルフ語という創作言語が実際に使用できるほど文法が作りこまれていたそうですが、そこまでするのはトルキン氏ならでは。私にはとてもできません。

そのため、ここではハンターズ・ギルドの設定を利用しましょう。この世界では横の繋がりが緻密かつ正確に結ばれているという設定にしています。また識字率などの高さから、教育も十分に行われていることでしょう。

よって、方言は存在していても皆他の地域の人と話す時は標準語を使うようにしている。こんな設定にする必要があるようです。

第一章はドンドルマの街でした。様々な地方の人が集まる街です

ので、標準語で問題ありません。第二章のンガイ村はドンドルマの街に比較的近い場所にあります。第三章が問題です。実は、ジェイナスとシギユンの田舎物二人だけの場面が存在してしまうのです。きつと、ジェイナスかシギユンのどちらかが元々峡谷ではなくてどこか別の地方出身なのかもしれませんね。第四章は王国のお姫様中心にお話が進みました。最終章はそれこそ大陸全体の人が参加しています。

ただし、最終章ではセクメーア砂漠の民だけで話している場面などあります。結局、レムリア大陸とロツクラック諸島をひとまとめに同じ地域であるとして言語を統一するくらいしかできません。方言とキャラクター性を両立させることはできません。そんなお話です。

第一二回く平均身長の推移

私が敢えて表現していない設定として、各キャラクターの身長を数値化していないことが挙げられます。その理由は簡単です。イメージを損なうからです。

例えば、登場人物の中に特務騎士アレスという人物がいます。この人物、背が高いという設定になっていますが、実は身長はせいぜい164cmほどです。あまり高くないどころか、日本の成人男性の平均身長が約170cmを超えていることを考えると低いくらいですね。

こう設定しているのには、もちろん理由があります。

平均身長は人種や栄養状態など様々な要素で変化するのですが、とりあえず、日本人が読むお話ですので、日本のデータを使用しましょう。すると、現在よりも昔は平均身長が低いようです。大体、150cm〜160cmくらいが平均のようですね。とりあえず、155cmとしておきましょうか。

現代はそれだけ平均身長が高くなっているということです。

さて、話を戻して、モンハン世界は恐らく今ほど栄養状態が良いとは思えず、また、人種のデータを日本人から流用した場合、やはり平均身長は155cmほどと考えられます。すると、アレスは平均身長を10cm近くも高い高身長の持ち主であるということになります。

さて、そんな設定を前提とすると、こんな問題が起こります。現

代人が読むものだからと言って、身長データを現代の感覚で適用することができないということ。たとえば、175cm位の男性だと、皆さんの感覚ではちょっと背が高くくらいだと考えることでしょう。

しかし、時代背景や栄養状態を考えた場合の平均身長がどれくらいかは上述の通りです。ここで、平均身長が実は170cmではなくて、155cmであるとした場合、175cmという身長の持つ意味を考えてみましょう。

単純な比として求めてみましょう。平均身長155cmの時の175cmは、平均身長が170cmの時の何cmに当たるのか。計算してみたところ、約198cm。2mにもなる大男であるということになります。まわりの男性よりも頭一つ分優に飛び抜けていることになりますね。

もちろん、これはあくまでも人の体型を我々の世界を基準として求めたものです。よって、まったく異なる世界なのだから、昔の平均身長がそのまま適用できない可能性も存在します。ただし、私は世界観の構成や物理法則は少なくとも現実世界をモデルにしています。そのため、身長についても同様としなければ不自然であると考えました。

ちぐはぐにしてしまうよりはいいだろうと考えたわけ。ただし、前述の通り、アレスの身長を164cmであると明示してしまえばイメージが崩れてしまいます。数値化して表示した方が皆さんにご理解していただきやすいとは思いますが、敢えて身長を設定資料集には載せないことにしました。

実はティルテュは身長が高く、アマランサスも女性にしてはなか

なかの高身長であるという設定もありますが、まあ、余計なお話です。それなら誰かを基準にして背が高いだの、低いだのイメージだけ醸成できればいいかなと考えていました。わざわざ設定するよりもっと他のことを考えたいというのもありましたし。

今回は、何気ないデータにもちよつとした矛盾や綻びが潜んでいるかもしれない。そんなお話です。

第一三回く年齢と公転周期く

モンスターハンター世界の人の平均寿命はどれくらいなのでしょうか。

現在、日本人の平均寿命は大体80前後ですが、栄養状態や医療が未発達である場合、やはり50、よくとも60年くらいが寿命となることが多いようです。

そうになると、モンハン世界の人の平均寿命も60歳くらいが平均寿命とした方が自然でしょうか。そして平均寿命が低いと言うことは、年齢に対する感覚が異なると言うことを意味しています。

たとえば、モンハン世界の30といえは、我々の感覚ではすでに40にもなってしまうことも考えられるわけです。私も、当初このことを失念していました。

また特務騎士アレスを引き合いに出しますが、彼、設定上20代後半です。この年齢は、我々の感覚に合わせるとではすでに30代の後半にだということになってしまいます。アマランサスにしても20代前半とは言え、感覚では30になってしまいます。

それではまずいわけです。しかし、平均寿命を伸ばして世界観をちぐはぐにはしたくありません。

そこで、私は考えました。何も、365日に一度齢をとる必要はないのです。

何を言っているのかよくわからないでしょうから、とっとと具体

例に入りましょう。このモンハン世界の星の公転周期を300日程度に設定してしまうのです。そうすると、一年は300日になり、誕生日は300日ごとに訪れることになります。早い話がモンハン世界の登場人物は6年ごとに我々から1年分余計に齢をとっていることになるのです。

すると、現在だいたい24であるアマランサスの年齢を我々の世界の年齢に直すとちょうど20に、アレスを27とすると23とかなりますね。

この換算法の利点は、我々の年齢に対する感覚とモンハン世界の肉体年齢を両立できることにあります。たとえば、モンハン世界の72は我々にとっても老人と思える年齢ですが、6年ごとに1年ずつずれていく計算ですので肉体年齢も60になっていることになります。しっかりと寿命を短く設定しながら、同時に我々が抱いている年齢への感覚と近くできるのです。

本来ならモンハン世界の結婚適齢期は、女性の社会進出が進んでいることを加味するとだいたい15〜25くらいと設定してみましようか。日本でも元服は15くらい。結婚も今よりも平均して低い年齢でおこなっています。ただし、そんな以前の感覚に合わせてしまうと、10代後半には結婚しているという登場人物を多数登場させなければなりません。

これではいくら何でも早すぎます。しかし、反対に誰もいないのでは不自然です。そこで、300日換算法を使用します。

肉体年齢が15〜25の人の年齢を300日周期に直すと、大雑把に我々の感覚では18,9〜30くらいまでが結婚適齢期、あるいは初婚年齢となります。まだまだ全体的に若いのですが、これな

ら現代の我々にも受け入れやすくなるのではないのでしょうか。

これだとアレスとアマランサスもそろそろ結婚を考える時期ということになりますね。

1年を300日にすることで、平均寿命の短かった時代背景を反映しつつ我々の年齢感覚に近づけることができます。ですから私のモンハン世界では年齢に関してはほぼ現代と同じ感覚で捉えることができます。まあ、同じなのだからわざわざ作中で表現しなくてもよい訳ですから、本当に余計な設定ですね。

ただ、平均年齢や風俗を考えると現代人の年齢感覚をそのまま利用することはできません。そのため、こんな300日周期説とも言える感覚が必要になるのです。整合性のある世界観を目指すところな余計な設定も時には必要になるということですよ。

第一四回く何故尻尾を斬ることができるか

斬撃について語ってみましょう。

日本では日本刀という優れた武器があるため剣は切るものと考えがちですが、西洋では切れ味が悪く、相手を鋭く叩くような使用方をしたそうです。また、切れ味を優先する日本刀はその分強度が脆く、消耗品の扱いであったとも言われています。

ある剣豪は、自分の周りに何本もの剣を指しておいて、相手を切り捨てる度に刀を捨て、次の刀、次の刀と次々武器を変えたという話もあるそうです。

刀は鋭い分、固いものを切ることには向いておらず、また劣化が激しいという特徴があるようです。

モンハン世界での武器は、よって決して鋭いものではないと、私は考えています。

そもそも、モンスターの体は分厚い肉と固い甲殻で包まれています。ブロック肉のことを想像してみてください。包丁を思い切りぶつけても、両断なんてできません。ゆっくり刃を滑らせてようやく切れるほどです。モンスターの肉はさらに強靱で、かつその上には甲殻が存在する上、動き回ります。刃を当てる方向が簡単に変わってしまう上、とてつもなく固い。

日本では、人を鎧ごと胴裂きにした名刀もあるそうですが、実際に刀をモンハン世界に持ち込んでもまったく役に立たないでしょう。モンスターを切断することはまず不可能である上、固いものに叩き

つけてしまった以上はすぐに刃こぼれしてしまうからです。一回の狩猟どころか、数回切りつけただけで使い物にならなくなってしまう。

私は、モンスターとの戦いを次のように捉えています。対人戦のように相手の主要な臓器、器官を破壊して死に至らしめるのではなく、小さな傷を重ねることで失血死を狙う戦いなのではないかと。一撃で首を落としたり腕を斬ったりできないはゲームの仕様ではなく、きわめて現実的な考慮であると考えているのです。

そのため、私の世界の刃は基本的に大味です。鋭さよりも頑丈さや重さが優先され、丈夫である反面切れ味は実在する太刀に遠く及びません。現に作中でも叩きつけるという表現を比較的多用しています。

大剣や太刀というと、つい相手を両断するような場面を想像してしまいますが、実際そんなことができる太刀を狩猟に用いてしまったら、百歩譲って狩猟に成功できたとしても、恐らくその剣は使い物にならないでしょう。一度狩りに出かける度に作りなおしているというような設定を盛り込まなければなりません。

さて、ではここまでお読みいただいたみなさんの脳裏には、そろそろ尻尾のことが浮かんでいることでしょうか。ではどうして、尻尾が切れるのだろうか。それには刃が鋭い必要があるのではないかと考えがちですが、私は反対に考えています。

ではどうして、ブーメラン程度で切れてしまうのだろうか。本当に刃が鋭い必要があるのなら、それほど鋭い刃でようやく切断できる尻尾を、どうして威力の軽いブーメランで切断できるのでしょうか。

それは、単純にモーメントの問題ではないかと考えています。遠心力と言うものが存在することは言うまでもありませんが、これは回転軸から離れれば離れるだけ大きく働きます。さて、モンスターのは多くは、実に立派な尻尾先をしていますね。それに比べて尻尾そのものは細いのが通例です。

すると考えられることは、尻尾自体に大きな負担がかかっているのではないかという問題です。

恐らく頑丈な筋肉が支えているのでしようが、筋肉は引つ張りや衝撃には強くとも切断には脆いものです。また、尻尾は甲殻に守られていない可能性が高くあります。ただでさえ尻尾先の重量を支えているのに必死であるのに、自らも重い甲殻に包まれてしまっているのは負担が増えてしまいます。

そう考えると尻尾には甲殻がない、あるいは極めて薄く、構造上弱い部分であると考えることができません。

いくら大剣や太刀の切れ味が悪いとは言え、断面積が小さければ十分に切断に近い効果を得ることができます。反対に、ブーメランに実際の太刀くらいの鋭さを与えてみましょう。すると、効率的に筋肉を切断できる他、時折使い物にならなくなってしまうことも、太刀同様鋭さ故の弊害であるということの説明ができます。

こう考えた場合、尻尾は一定の量の筋繊維が切断されてしまうと先端部の重さに耐えきれなくなってしまう一気に切断されてしまうと考えられるのです。ゲーム上、傷ついて何て見えない尻尾がまるで思い出したかのように突然切れてしまうのは、そんな筋肉におけるある種のしきい値を超えた瞬間であると考えられます。

尻尾がいきなり斬れるという現象は、ゲーム上の都合ではなく、刃物の切れ味が悪いということと考えた場合、とても合理的なものであると考えることができるのです。

元々日本の太刀は対人用に発展したものであり、甲殻を持つモンスターとの戦いを想定したものでなければ、そんなものを用いてモンスターと戦うことは非現実的です。以上のことから、私は刃に鋭さを与えませんでした。

最終回く識字率から見る文明程度く

識字率の問題は大変重要です。これをどの程度に設定するかによってその文明や文化の程度が自動的に決定されてしまうからです。

日本では識字率が異常に高い環境にありますが、歴史的に見れば必ずしもそうではありません。聞いた話では江戸時代の大名屋敷の表札には文字ではなくて地元の特産品の絵を描くなどしてそれがどの藩の屋敷なのかを伝えていたそうです。

そう、識字率がここまで高まったのはつい最近のこと。それまでは教育が行き届いていないことなどから識字率は低いものでした。少なくとも、庶民が誰でも字が読めるようになるのは近代に入ってからでしょう。

ここで問題となるのはモンスターハンターの世界観です。ゲームでは当然文字が読めることが前提ですが、仮に中世レベルの文明程度とした場合、ハンターのような肉体労働者が字を読めるとするのは不自然です。又、人によっては貴族などを登場させている方もいますが、これはまた問題です。多くの場合、特権階級は庶民が学ぶことを恐れて教育を施さないよう尽力するからです。

私が文明レベルを高い段階に設定したり、貴族などの特権階級がないという設定にしたのはこんな理由もあります。

ハンターたちが文字を読むことができないという設定では何かと不都合が多く、しかし中世や貴族という設定では読めてしまうのは不自然。

仮にハンターが文字を読めないという設定にしたい場合、掲示板には依頼内容なんて書いてませんね、多分。恐らくモンスターの絵とどこで狩るかという記号くらいでしょう。それを見て、クエストを貼った人物に詳しい話を聞きに行くという様な演出が必要になります。

また、ハンターたちの会話内容についても工夫が必要です。我々が普段何気なく使っている単語でさえ、教育を受けなければ話すことができないものも多く含まれています。実は、地図を読むことができるという能力も教育を受けたことのない人にはできないことであるなど、その不都合は多数横たわります。

それならいつそ識字率を上げたい。しかし、意味もなく上げてしまえば世界観が歪んでしまう。そのためにも、横のつながりが確立された世界観や、ある程度発展した世界観というものを必要としたのです。

モンスターハンターのようなゲームでは世界観をそこまで詳細に設定する必要はありませんが、それをいざ小説にしようとするとなければならないことが多数あります。正直な話、まだまだ足りてはいないと思うのですが、これ以上は作品にあまりに関わらない段階まで到達してしまうので、世界観の考察はこれで終わることにします。

角竜ディアブロスの生態考察（前書き）

今回からはゲーム中でどうして、何故と感じたことを独自に解釈してみたものをまとめることにします。原則不定期更新で、飽きた頃に完結します。

みなさまも何かどうしてもわからないことがありましたら、私に強引に独自解釈してもらいたいことがありますたらリクエストをメッセージなりでどうぞ。

角竜ディアブロスの生態考察

黒角竜ディアブロス亜種

まず、公式設定としてディアブロス亜種はディアブロスの亜種ではなくて、繁殖期を迎えた雌です。また、私の知る限り、ディアブロスが生息している場所では草食竜の卵は拾ってもディアブロスの卵と思われる卵を拾うことはできません。飛竜の卵はあるのにも関わらずです。

そして、「死神」というクエストが存在します。フロンティアのクエストで、繁殖期の砂漠の夜にディアブロス亜種二頭同時狩猟のクエストで、何故か禍々しい布を入手できるクエストです。

何故ディアブロスの卵を採取できないのか、何故死神では雌二頭が同じフィールドにいるのか。何故禍々しい布を入手することができるのか。

私の作品である「紅衣の女中、砂漠に行く」はまさに上述のような疑問を私なりに解消を試みたものでした。

まず、ディアブロスの生態考察から始めました。卵を採取できない理由から考えてみると、考えられることは二つです。採取できないのか、採取しないのかということ。欲張りな私としては、その両方を採用しました。

まず、巣を地中深くに掘るという設定を採用しました。ハンターたちが通常行くことができない場所に巣があるということにしたのです。さらに、しない理由として、角竜が一度に生む卵の数が少な

いとしました。卵を採取することはギルドによって禁止されているとしたのです。

そして、ディアブロスの含む角竜の潜行という性質を組み合わせました。

それをすべて繋いでみましょう。

ディアブロスなどの大型の飛竜種は基本的に群れることはありません。また、繁殖期に必ずしも雌雄が同時にいるとは限らないことを考えると、ディアブロスは原則子育てを雌だけで行うのでしょう。そして少数の卵を生み、それを甲斐甲斐しく育てるものと考えられます。

また、砂を深く掘り、人では普段近づけない場所に巣穴を作るのではないのでしょうか。

同時に、二頭のディアブロス亜種が同じ場所で子育てをしていることを、出産数が少ないことから推測します。時折ディアブロスは複数の卵を同時に育てることがあるのではないのでしょうか。そんな時に育ったまさに双子とも言うべき角竜はその後も連れ添い、行動をともにすると仮定します。

すると、「死神」において繁殖期という過敏な時期に同種とは言え同じ区画に二頭のディアブロスが揃っていることが説明できます。

さらに、ここで巣作りのために穴を掘るといふ性質から「死神」でどうして禍々しい布が手に入るのかを考察してみましょう。

巣を掘ると言うことは大量の土砂を掘り出すということです。人

が何十人も必要になるような発掘作業をディアブ羅斯は行ってくれているのです。もし、二頭のディアブ羅斯亜種が同じ区画で子育てをしているとしたら、掘り出す土砂の量は膨大であり、場合によっては砂に埋もれてしまった古代遺跡を掘り出してくれるとは考えられないでしょうか。

そう、「死神」というクエストは二頭のディアブ羅斯亜種と戦う理由は、二頭でなければ十分に発掘作業が行えないからであるのです。加えて、子育て中に巢に立ち入るこなどできるはずがありません。そのため、二頭を排除してからでなければ古代遺跡に立ち入るために巢穴に降りることはできないのです。

一頭では巢穴の深さが不十分で、雄と一緒にいるようなディアブ羅斯亜種はまだ子育てには入っていない可能性があります。ディアブ羅斯亜種が二頭そろって初めて禍々しい布の発掘が、古代遺跡に立ち入ることができるのです。

ディアブ羅斯亜種の子育ての様式と、繁殖期に雌二頭が揃っている理由。それから推測される禍々しい布入手の理由を説明してみました。

水獣ロアルドロスの生態考察

ロアルドロスはサードから亜種が登場しました。原種は水を使いますが、亜種は毒を吐きます。そのため、原種では大水袋を入手できませんが、亜種では猛毒袋が、入手できません。

何故か毒を使うはずの亜種からも貯水袋しか入手できません。

その理由を考えるとともに、ロアルドロスとルドロスの生態について考察します。

ロアルドロス亜種の毒について、まず、ほかに毒を持つモンスター
の観点から探ってみましょう。サードではギギネブラ、ドスフロ
ギイなどがいます。どちらも猛毒腺、猛毒袋などの素材を入手でき
ます。

ここで、この三種の違いを考えてみましょう。ここであえてロアル
ドロス亜種とそれ以外を分けます。ギギネブラもドスフロギイも
共通して吐き出した毒が拡散することなく長時間留まることにあり
ます。毒が拡散も分解もされないことなのです。

反対に考えると、ロアルドロス亜種の毒は比較的すぐに分解され
てしまうの可能性があるということになります。現に体の大きさの
割に毒性はギギネブラに及びません。そのため、毒はロアルドロス
亜種から切り離されるとすぐに分解を初めてしまうのでしょうか。そ
のため、猛毒袋を切り取ることはできず、ほとんど水にまで分解さ
れてしまったため、せいぜい大水袋しか入手できないのです。

ここで問題となるのは、何故ロアルドロス亜種は毒を持つのかと

いうことです。

生物が毒を持つ理由は大別して二つです。狩りのためか、身を守るためです。ロアルドロスの場合、吐き出すタイプですので、前者である可能性が高いと考えられます。

もし狩りのために用いるのだとすれば、一体何を捕食しているのでしょうか。

私は甲虫種ではないかと考えています。ロアルドロス亜種が生息する孤島や水没林は虫が多く、また、甲虫種は非常に毒に弱いという性質があります。それは裏を返せば弱い毒でも十分であるということを意味します。

ロアルドロス亜種は虫を常食しているのだと考えられるのです。

ここで、では原種はどのような食性をしているのかという問題があります。こちらは毒を持たず、動きの早い甲虫を捕らえることは大変でしょう。加えて、そもそも水棲獣です。水中に虫はいません。

そこで、発想を変えてみましょう。

たしかガラパゴス諸島に生息するイグアナは陸棲のものと水棲のものに分かれているそうです。姿は大変よく似ているのですが、食性から生息地までまるで違うそうです。陸イグアナは肉食で木登りを得意とします。海イグアナは草食で泳ぐことができます。

こんな観点からみてみましょう。

ロアルドロスの原種と亜種は一見姿がよく似ており、その性質も同様と考えがちですが、実はまるで違っているのかもしれない。

原種は水棲であり、海藻や海藻を食料としているのかもしれない。その場合、狩りの必要はなく毒を必要とはしません。また水中を泳ぐ力に長けていることも納得できます。

亜種は陸棲でしょう。主に甲虫を主食として捕食のために毒を使用します。虫が水中にはいないということを考えますと、泳ぐことができない可能性が高くなります。タテガミの保湿の関係からまだ水辺から離れることはできていないようですが、原種とはかなり異なった生活様式をしていることが考えられます。

原種と亜種は姿こそ似ていますが、その生態は食性に至るまで大きくことなっている可能性が高いのです。

また、それぞれの雌であるルドロスは当然ですが、二種類いるものと考えられます。原種のルドロスを海ルドロスとした場合、亜種は陸ルドロスであるということになります。一見姿は同じですが、二種のルドロスはその性質を大きく異にしていると考えられるのです。

狩猟ではルドロスに区別なんてしていませんが、恐らく二種類のルドロスが存在することはそもそも疑いがありません。また、その性質さえ大きく異なっていると言えるのです。

ハンターにとって大切なのは素材の性質だけである。学者とハンターの認識の違いというものがわかる好例ですね。

今回の結論はロアルドロス亜種は泳げない。そんな話でした。

土砂流ボルボロスの生態考察

土砂流ボルボロスは、原種の生息地は砂原ですが、亜種は凍土です。しかしここで問題とすべきことはその生息環境ではなく、その食性にあると私は考えています。どちらも飛甲虫ブナハブラを主食としているらしいのです。ご存じの通り、ブナハブラは多くの場所に生息します。極端な場所を除けば、生息していない場所などないほごです。

食事環境という観点からするなら、ボルボロスはもっと広く普及していてもおかしくないのです。

では一体何がボルボロスの広域への展開を拒んでいるのでしょうか。他のモンスターとの競争でしょうか。それとも、乾燥に弱いその肌の性質ゆえでしょうか。どちらも十分に考えられます。

しかし、モンスターとの競争というのは一つの疑問点を挟まなければなりません。砂原では他にも赤甲獣ラングロトラがいます。このラングロトラも甲虫種を捕食しているからです。食性が近いにも関わらず、必ずしも競合してはいないところを考えると、甲虫種を主食とする競争は必ずしも激しくはないようです。

私は、ボルボロス種がブナハブラが豊富な水没林に生息していない理由を二つの仮説に分けて説明しようと考えています。

ここで、お話をはじめに戻しましょう。ボルボロスはブナハブラを捕食している。

では、ブナハブラとはどんな虫なのでしょうか。

ブナハブラには他のモンスターにはない大きな特徴があります。生息している場所によって種類が厳密には異なり、剥ぎ取れる素材の入手確率も異なっているのです。たとえば、火山に生息するブナハブラからはモンスターの体液や特濃が他の地方に比べてとても出やすい傾向にあります。何故このように異なっているのかはブナハブラの生態の項に回すかもしれませんが、この事実は大変重要です。

まず、まとめてみましょう。ブナハブラは全部で四種が存在します。それぞれを分けると、Aは溪流と水没林と孤島、Bは凍土、Cは砂原、Dは火山という具合になります。

例として、Dは先述の通り他の地方にブナハブラに比べると体液が非常に多く含まれています。しかし、ボルボロスが火山に生息していないことから、体液を目当てに捕食しているわけではない可能性があります。

ですが、ボルボロスが生息するBとCに共通して多く入手できる素材はありません。Bが多ければCが少ないというように、入手しやすい素材が異なっているのです。

仮に剥ぎ取りとブナハブラの成分が一致するのだとしたら、これではボルボロスは何を目当てにブナハブラを捕食しているのかわかりません。

ここで、逆のアプローチをしてみましょう。何が多くとれるかわかりませんが、反対に何が少ないかという観点から眺めてみるのです。

すると、おもしろいことがわかります。BとCは共通して、甲殻あるいは堅殻の入手確率がA、Dと比べて低いのです。このことは、

言い換えるならBとCのブナハブラは堅い甲殻を持たない、捕食しやすいということを意味します。ボルボロスはどのような栄養価があるかよりも、より確実に捕食しやすいブナハブラを選択していることができるのです。

この説の利点として、ボルボロスが水没林に生息していないという点を説明できる点が挙げられます。水没林はまず水が豊富です。ボルボロスが水をかぶる訳は避暑のためというのが現在の定説です。必ずしも不適切な生息環境とは言えません。また、水没林にはブナハブラが大変豊富であるということです。本来食糧を多く確保することができる場所として、ボルボロスにとって水没林は生息地候補として非常に期待されるものであるはずです。

では何故水没林に生息していないのか。理由は二つが考えられます。

一つは、ロアルドロスの項で学説を立てたように、ロアルドロス亜種が甲虫種を捕食しているため、競合関係になってしまうという可能性。しかしこれは学説に学説を重ねたもので論拠薄弱です。

そこでもう一つ。ブナハブラの剥ぎ取りから考えてみましょう。水没林はA。このAはある特徴があります。B、Cとは反対に甲殻、堅殻の剥ぎ取れる確率が四種中で火山と並んで高いのです。ボルボロスにとって、水没林の飛甲虫は大変捕食しにくい相手ということになります。

ボルボロス種が凍土と砂原に生息している理由は、第一に食性が挙げられます。

続いてもう一つの仮説です。私はその理由として乾燥対策を挙げ

たいと考えています。

凍土と砂原。この二カ所はある環境で共通しています。どちらも、極度に乾燥した環境にあると考えられることです。砂原は雨が滅多に降らない場所です。凍土は、一見すると雪が多く乾燥とは無縁に思われるかもしれませんが、しかし極めて乾燥した環境にあるものと考えられます。

大気が湿度として確保する水分は、温度と比例します。凍土のように低温の環境下では空気が保有できる水分量が極めて少なく乾燥した世界になってしまつのです。

砂原と凍土は乾燥という言葉で共通するのです。

ボルボロスは河馬のように泥を被ることによって乾燥を防いでいるものと考えられます。亜種は雪を纏いますが、これも乾燥対策なのではないでしょうか。体温なりで雪を少しずつ溶かして、肌を保湿していると考えられるのです。

食性と泥や雪で保湿するという性質から、何故ボルボロス種は砂原と凍土という一見ブナハブラが潤沢とは思えない場所を生息場所を選択しているのかということの一応の説明がつきます。よって、私は食性と乾燥対策からボルボロスはその生息域を選択しているのだと考えています。

ボルボロスは固い殻を持つブナハブラを捕食することは難しく、同時に肌を乾燥から守る必要があります。まず、肌を乾燥から守ることができるのは孤島や水没林など水源豊富な場所。しかし、ブナハブラの種類を考えると凍土や砂原がよいということになります。

恐らくボルボロスにとって乾燥よりも捕食しやすいブナハブラの存在こそがより重要なのでしょう。そのため、多少の乾燥を覚悟しながらも雪や泥で身を守りながら凍土、砂原に生息していると考えられるのです。

これは同時に面白いことを意味しています。ボルボロスの原種と亜種は、生息場所が異なり、まったく異なる性質を一見すると持っているようでありながら、その実その生態に大差ないのです。生息場所も姿も見えていながら食性まで異なっていると結論付けられた口アルドロスとは好対照な結果となると予測されます。

この説から考えると、ブナハブラの甲殻が硬く、また高熱にさらされる火山にボルボロスが進出することは考えにくいでしょう。また、水没林のようにブナハブラが豊富であつても、この種類は固すぎます。捕食に適した種類ではないのです。

このように、ボルボロスは捕食のしやすさと乾燥からの防備を天秤にかけ、凍土、砂原に生息することを選択したものと考えられます。

鎧竜グラビモスの生態考察

鎧竜グラビモスの生態は、我々の常識を外れています。数百度に達する溶岩の海を歩くことができるのです。さらに謎なのは、自身が水に大変弱いにも関わらず、何故か沼地に出歩いている姿も確認されています。

何故溶岩の熱に耐えることができるのか。何故わざわざ生息地を離れ湿気が多い沼地に外征するのか。

まず考えなければならぬことはグラビモスがどのように高熱に耐えているのかということ です。

公式には、体の主要な器官を一カ所に集め、熱から遠ざけるとともに熱線や高熱ガスとして体外に排熱することで辛うじて耐えているらしいのです。

実はここに、グラビモスが沼地にまで出歩く理由が隠されていると私は考えています。

まず、熱を排出する方法は様々です。たとえば外気を取り込み熱交換を行うこと。水を取り込んで冷却すること。放熱板から電磁波として逃がすこと。あるいは熱を一カ所に集めてそれを体外に放出すること。人の場合は汗をかいてその気化熱で冷却しています。または泥をかぶるなども有効でしょう。

この中からグラビモスが採用していると思われる機構を探ってみましょう。

まず、外気を取り込むということ。いくら火山の外気でも数百度もあるはずがなく、不可能ではありませんが非効率的です。また、これが熱線放射とは結びつかないという欠点もあります。

続いて水ですが、そもそも火山は水が必ずしも豊富とはいえず、またどれほど熱しても水蒸気として放出されてしまっただけです。

放熱板から電磁波で。書いておいて何ですが、生物にそんなに器用なことができるか曖昧ですし、またやはり熱線や高熱ガスが説明できません。

汗だの泥だのは論外。

という訳で、グラビモスは体中の熱を効率よく一カ所に集め、それを一度に放出しているものと考えられます。そしてそのためには、極めて熱伝導性が高く、そして比較的安定して液体として存在できる物質が必要になります。

そして、ここで敢えて話を変えます。

何故グラビモスが沼地に向くのか。沼地とは一体何なのかを考えると、それは見えてきます。沼地とは湿地です。時には海水が入り交じる場所にあることもあり、そんな場合を塩沼と呼ぶそうです。

釣りのデータを比べてみました。明らかに海水である孤島で釣れる魚と沼地で釣れる魚は共通するものが多く、肯定的とまでは言えないものの、否定もされません。

仮に沼地の水分に塩分が含まれているとしたら、グラビモスはそれを目当てに沼地を訪れているとできるのです。

グラビモスは塩をなめに沼地を訪れていたのです。

グラビモスが体内に熱伝導性の高い物質を循環させているという事実と、沼地に塩をなめにきているという事実。

これらを組み合わせると、そう、グラビモスは体内にナトリウムを血液のように循環させているという結論を導くことができるのです。

塩は食塩。化学式でNaCl。塩化ナトリウムです。これを分解してナトリウムを取り出すことは工業的にも行われているとのこと。

グラビモスは沼地で食塩を得ることで体内でナトリウムを生成し、冷却機構として利用していたのです。

まず、溶岩の熱が甲殻に伝わります。するとその内部に網の目状に張り巡らされていたナトリウムの循環系が熱を効率よく取り込み、それを喉元にまで移動、その後、圧力を加えることで熱線として発射するのだと考えられるのです。また、熱線放出前に沸点にまで達したナトリウムは高熱のガスとして全身から放出されるのでしょう。

ナトリウムが効率よく熱を吸収することで重要な器官を溶岩の熱から守っていると考えられるのです。

グラビモスが高熱に耐えられるのはナトリウムのおかげであり、そのナトリウムを摂取するためにわざわざ火山帯を離れ、沼地にまで出向いているものと結論できます。

グラビモスは主に繁殖期に沼地に出向いているのですが、これは

単純にこれから温度を増す温暖期に備えてナトリウムを補給する
ためでしょう。

また、モンスターハンターフロンティアに登場する峡谷にはその
ものずばり岩塩という精算アイテムが存在します。グラビモスが塩
を求めて峡谷に姿を現すのもまもなくのことかもしれません。

ちなみに、亜種は後天変異体らしいという情報をいただきました
ので、今回は原種と亜種の違いによる考察は行いません。詳しくは
バサルモスの生態の項でさせていただきたいと考えています。

では今回は、グラビモスは塩が好きというお話でした。

岩竜バサルモスの生態考察

岩竜バサルモスはご存じの通り鎧竜グラビモスの幼体です。全身を岩のような甲殻で包み、岩に擬態することで知られています。ですが、この飛竜の最大の特徴はそんな擬態することではありません。

全モンスターの中で唯一未成熟な個体であるにも関わらず狩猟が認められているという点にあります。

人くらいの大きさしかない火竜リオレウスを狩ったことのある人はいないことでしょう。ギィギは少々例外的です。とにかく多産なので。

では、バサルモスのような大型の個体を狩猟することが何故認められているのでしょうか。今回の議題はそこです。

バサルモスのような個体が多産とは考えがたいものがあります。それはバサルモスを捕食するような天敵による消耗が不可欠であるからです。ところが、火山にも沼地にもそのような剛の者を見つけないことはできません。ギィギと同様に個体数が多いでは説明がつかないのです。

今回は少々複雑ですが、このバサルモスの狩猟が許可されている理由を、黒鎧竜グラビモス亜種の観点と交えて考察したいと考えています。

ずばり結論から入りましょう。私は、バサルモスは幼態成熟するのではないかと考えています。

幼態成熟とは、虫などが成虫になることなく幼虫のまままで繁殖行動を行うことですが、その詳細な原理はわからないところが多いそうです。

よって私はこの幼態成熟を火山活動と関連付けて考えてみることにします。

グラビモス亜種は正確には亜種ではなく、排熱器官を強化した後天性の変異種であるそうです。このことから、グラビモス種の成体は3種あるものと考えられます。

幼態成熟を果たしたバサルモス。グラビモス。そしてグラビモス亜種です。

さて、何故このようになるのかについて、考察を始めます。

彼らの生息地は火山です。火山とは、当然ですが環境が過酷であるだけでなくすぐに変わってしまいます。突然噴煙上げて大量の溶岩を吹き出すかもしれません。

グラビモスたちはそんな非常事態に対応できるようにしておく必要があるのです。

排熱量という観点から考えると、バサルモスは移動の際溶岩を歩こうとはせず、また高熱帯以外の場所に潜伏していることも多いことから最も弱いことでしょう。

ただし、バサルモスはグラビモスほど体を大きくさせる必要はないため、成熟そのものは極めて早いはずです。

反対にグラビモス亜種は排熱効率は高い反面、後天的な変異体であることも考えて成熟は原種と同レベルか遅いものと考えられます。

バサルモスでは火山が過酷になった際に対応できません。しかし、グラビモス亜種だけでは成長に時間がかかりすぎ、たとえ火山に耐えられたとしても個体数の増加には大きなハンデがあります。

そのため、グラビモスたちは幼態成熟を行うことでバサルモスの中から繁殖行動が可能な個体を作りだし、手早い個体数の増加をもくろんだのではないでしょうか。

どのような条件でバサルモスが幼態成熟のバサルモスになるのか、グラビモスになるのか、グラビモス亜種に成長するのかわかりません。

ただ、このように考えられます。

火山が安定期に入った時は幼態成熟を果たしたバサルモスが次々と子どもを産んで個体数を増やす。そうしておくことで火山活動が活発になった際には増えていた個体の中からグラビモスやグラビモス亜種が登場し、その過酷な自機を乗り越えるのです。

そして、火山が落ち着いてきたところでまた幼態成熟のバサルモスが登場して個体数を急速に回復させる。

グラビモスは鎧に包まれているという自らの体のメリット、デメリットを正確に把握し、火山の変わりやすい環境に幼態成熟という形で見事に適応しているのです。

繁殖力の高い幼態成熟のバサルモスが個体数を支え、耐熱性の高

いグラビモスとその亜種が過酷な環境を乗り越える。

このような徹底された役割分担がなされていると考えられるので
す。

よって、ハンターが普段狩猟しているのは幼態成熟を果たしたバ
サルモスであると考えられます。

グラビモスに成長することがないため、姿こそ幼いバサルモスで
すが、すでに成熟個体として認定されているのでしよう。

また、同一の種類であるにも関わらず名称が意図的に分けられて
いる点も補強証拠の一つとして機能するかもしれません。

バサルモスを狩ることができる理由は、バサルモスが幼態成熟を
果たすことで成熟個体として認定されているということが上げられ
ます。よって、グラビモスの成熟個体は実は三種に分かれているの
ではないかと仮説を立てることができるのです。

今回は、バサルモスはおませさん、そんなお話でした。

灯魚竜チャナガブルの生態

チャナガブル。この生物を説明するのは簡単なようで難しいものがあります。チョウチンアンコウといえばすむかと思いきや、イサリウオとも言わなければなりません。

何が言いたいかというと、チャナガブルの最大の特徴である顔の前に釣り下げられた発光器が謎であるといいたいです。

アンコウなどが持つ背鰭の変化した釣り竿のような器官はイリシウムというのだそうです。ところが、このイリシウムは乱暴に分けると二種類に分けられるそうです。一つは擬似餌。もう一つは囹です。

擬似餌というのは、イサリウオなどに見られる、まるで小魚のように見えるイリシウムを動かし、餌と勘違いして近寄ってきた魚を捕食するもの。これはイサリウオなどが有名ですね。これは発光しません。

続いて、イリシウムの先端に発光器が取り付けられているもの。これは目くらましや、関心をもって近づいてきた魚を捕食するためには使います。チョウチンアンコウのようなものが主で、光の届かない深海で用いられる器官です。

さて、ここで問題です。チャナガブルはどちらでしょう。

正解は両方です。

確かに発光器を備えています。しかし、チャナガブルの生態とし

て記録されている映像には、鬚を水草のように水底から出して、それを餌と勘違いして近寄ってきたエピオスを丸飲みに行っている場面が描かれています。

さて、発光器、使ってませんね。

確かにエピオスは閃光に弱く、目潰しとしても機能するほど発光させることができる提灯は有効でないとは言えません。しかし、狩猟に用いていない可能性は大いにあります。

光が豊富な浅い水辺においてエピオスが光にそれほど関心を示すとは考えられません。また、鬚さえあれば十分に狩りを行うことは可能です。

では何故、チャナガブルは提灯を持つのでしょうか。

この答えはチャナガブルの弱点属性に隠されているように感じられます。チャナガブルの弱点は、そう雷です。

ここで一つの理科の実験を思い出しましょう。電気伝導性について。別に超伝導について話したいわけではありません。ことは単純です。水は電気を通します。ところが、これは水そのものが電気を通して通しているわけではなくて、水に含まれている不純物が電気を通して通しているわけです。まあ、実際は水にも自由電子があるらしく、どれほど純粋な水にしても電気は流れますが。

さて、ここで電気伝導性をふまえて考えなければならぬことは、水は不純物を含むものほど電気伝導性を示すということです。淡水よりも海水の方が電気を通しやすいということです。

チャナガブルは水没林に登場しますが、その実、本来は海洋性の生物であるのかもしれないということです。

体内に海水をため込んでいるのなら、体組織は通電性が高く、より電気に弱いということになります。

また、同じ水棲獣であるロアルドロスやラギアクルスが孤島には現れても、チャナガブルが水没林にしか登場しない理由として、例の発光器が挙げられます。

チャナガブルがわざわざ水没林を遡上してくる理由は明確ではありませんが、発光する器官を持つということは光の届かない深海に生息する種であるということが考えられます。そもそも発光する種の多くは深海性です。

もちろん、別に水深5000mなんて場所でも海はすぐに暗くなってしまう。ただ、それでも大陸棚のちよつと先くらいが主な生息場所になっているのではないのでしょうか。

つまり、海とは言え浅海である孤島の周囲には出没しないことが考えられるのです。

こう考えると、チャナガブルは本来海洋性で、目的をもって水没林に向いていることが考えられます。わざわざ餌を取りに行っているとは考えにくいので、一番簡単な解決法はやはり繁殖のため。

チャナガブルは恋の季節になると水没林に押し掛け、相手を捜すとともに栄養価にすぐれたまるまると太ったエピオスを捕食して繁殖に備えるのでしょうか。

もしかすると我々が普段狩猟しているのは今期の繁殖を終えたチャナガブルの雌なのかもしれませんね。というのも、この手の場合、雄はなんでも矮雄と呼ばれる極めて小型のものが多く、場合によっては雌に寄生して生活していることも多いからです。

ただ、水没林に集結することを考えると深海ほど相手を探す苦労はないでしょうから、矮雄である必要性は必ずしもありません。

また、この性質はアンコウというよりもサケに近いので、雌雄はほとんど同じかもしれません。

チャナガブルは水没林で生まれ、そして海に出ます。そしてそこで生活して、成長して恋を覚えた頃、また母川へと戻ってきて、そこで繁殖します。そしてまた海に帰っていくのでしよう。

そんな生活スタイルをとっているものと考えられます。

現在海でチャナガブルが狩猟されていないのは陸地から遠く離れすぎていて、現在の狩猟技術では手に負えないからでしょう。実際、ウナギの稚魚が海で捕獲されたのもつい最近だったというお話もあります。

今回は、チャナガブルの生態はどちらかと言えばアンコウというよりもサケだった、そんなお話です。

大雷光虫の生態考察

雷光虫。シリーズに古くから登場する虫で、素材アイテムであるとともにモンスターとしても登場するまか不思議な虫です。

この虫をわざわざ取り上げた理由として、その性質の多様さが挙げられます。

雷光虫はアイテムです。電力を利用して麻痺を発生させるため、シリーズによつてはシビレ罨の素材であったり、麻痺属性を持つ武器の素材にも使われます。

大雷光虫はモンスターです。

古塔など特殊な環境下に登場し、大きな丸い光の塊として登場します。やはり電流を発生させ、ハンターを麻痺させることがあります。

また、ヤマツカミなどとともに登場する大雷光虫は何故か爆発させてしまいます。これを、便宜上古龍雷光虫と呼称します。

そしてサードで登場した超電雷光虫。ジンオウガとともに出現する雷光虫で、他の雷光虫とは異なる性質を示します。

さて、これらの違いは一体どこから来るのでしょうか。

その答え自体はとても簡単です。大雷光虫は小さな雷光虫の集合であることが明らかであるからです。要するに、群れているかどうかの違いであるということになります。

雷光虫は名前こそすごいのですが、丸鳥グーガアに捕食されているほど、食物連鎖の底辺に位置する生物です。そのため麻痺性の毒も持ち合わせているようですが、群れることで対処している可能性が高いのです。

これは公式設定ですが、雷狼竜ジンオウガと雷光虫は共生関係にあることが推測されています。ジンオウガはグーガアを捕食することで雷光虫は守ってもらっているというのです。

これでわかるのはあくまでも雷光虫が群れる生物であるということだけです。大雷光虫が爆発する理由や、その性質の違いにまで言及されてはいません。

そのことについて考えてみましょう。

まず、古龍雷光虫が何故爆発するのかを足がかりとします。説明によれば、古龍によって活性化された雷光虫ということですが、そもそも活性化という言葉の意味がわかりません。

爆発の原因から探るとすれば、粉塵爆発の概念が利用できるかもしれません。粉塵爆発とは、簡単にいえば空气中に可燃物が均一に存在している場所に火をつけると、次々燃え広がることで燃焼が文字通り爆発的に進むことを意味します。

古龍雷光虫も、そういうことなのかもしれません。ヤマツカミの中に呑み込まれているという事実を考えて、同時に雷光虫は群生生物です。古龍の体内に取り込まれたという緊急事態に際して雷光虫は恐らく集合することでしょう。特に、古龍の体内という緊急事態であるため、それは通常よりも密集してしまうのではないでしょう。

か。

そうなるかどうか。雷光虫はそれぞれが帯電し、熱を放っています。また、燃えないということもないでしょう。すると、粉塵爆発が生じる危険性があるのです。

あまりに高密度に接触してしまっているため、体に火がつくことで燃え広がり、それが瞬発的に連鎖してしまうことで爆発する。

古龍雷光虫が爆発するのは、古龍の体内に取り込まれてしまったという緊急事態に対処するために過剰に集まりすぎてしまった結果と判断することができそうです。

また、大雷光虫が古龍などの多い古塔を中心に出没するのも、古龍に対処するために通常よりも密生しようとするためでしょう。

続いて問題となるのは超電雷光虫の存在です。アイテムとして上記の素材がある以上、通常の雷光虫とは異なる存在であるようです。

ここに、一つのヒントがあります。超電雷光虫ではシビレ罨を作ることはいけません。また、超電雷光虫と共生関係にあるジンオウガも纏う電流は麻痺性のもではありません。この両者は電気の質を共有しているものと考えられます。

理由は、たとえば感電してしまわないためかもしれませんね。

雷光虫は群れる生物です。同種で群れる時には感電し合わないよう同質の電力を纏っているといったことが考えられます。ジンオウガと共生している時も同じことをしているとは考えられないでしょう。電気の質を合わせ、感電しない体質へと体を変えているので

す。

このように、雷光虫はとても群れるということに特化した生物であることが挙げられます。

雷光虫と古龍雷光虫、及び大雷光虫の違いとは集合密度の違いであり、超電雷光虫はジンオウガという別種との共生の結果であると言えます。

集合密度でまとめるとすると、雷光虫、超電雷光虫、大雷光虫、古龍雷光虫の順に大きくなっていくものと考えられます。超電雷光虫の位置づけは、雷光虫よりは同じ宿主を持つが故に密集しているであろうという判断と、大雷光虫は虫取り網では捕まえないということです。

よって、それぞれの雷光虫の性質の違いは、集合密度の違いと、どんな生物と共生関係にあるかということにあると考えられます。

今回は虫の生存戦略の一つは群れること。そんなお話でした。

毒怪竜ギギネブラの生態考察

ギギネブラとギギネブラ亜種。毒と雷という違いの他、もう一つ大きな違いが存在します。

それは、卵を産むか否かということです。ギギネブラは尻尾から卵、あるいは毒の塊を産みだします。しかし、ギギネブラ亜種は卵を産み出すことなく、毒ではなく雷の塊を産み出すことしかしません。

これは単なる攻撃法の違いという以上に大きな意味を持ちます。ギギネブラは恐らく単為生殖を行うものと考えられます。単体で次世代の産出が可能なのです。ところが、ギギネブラ亜種の場合、それができないという可能性が考えられるからです。

ロアルドロスではルドロスが二種類いるとしましたが、ここではまったく逆のアプローチを試みましょう。

ヒントとなったのはギギネブラ亜種の説明文です。とても珍しく突然変異種ともされているという一文です。それほど珍しいということは、人がまだ踏み入っていない土地に生息しているか、個体数が初めから少ないということです。ただし、ハンターズ・ギルドがそんなにまで稀少な種を狩猟を認めているとは考えがたく、ギギネブラ亜種は特殊な事情を抱えた種であると考えられます。

私はこれを、必ずしも別種としての亜種とは限らないのではないかと考えました。ディアブロス亜種と同じです。変異した種を亜種として認定していると考えられます。

ここでは、亜種ではなく変異種の類として考察を進めます。

私は、ギギネブラ亜種には繁殖能力がないのではないかと考えています。卵を産まないのではなく産めないのです。

ではギギネブラ亜種とはどこから生まれてくるのでしょうか。親であるはずのギギネブラ亜種が繁殖能力がないなら絶滅どころか種として存在することさえできません。

ここで一つのお話を紹介しましょう。

アブラムシの仲間の中にはおもしろい習性を持つ種がいます。自分とは全く姿の異なる娘を産むのです。その娘は繁殖能力を持ちません。では何のために生まれてくるのか。それは母親を襲撃してくる敵に攻撃を仕掛け、母親を守るためです。そして守られた母親はその間に繁殖能力のある子どもを産みます。この娘たちは言わば戦うだけに生み出され、生命として至上命題とも言える繁殖を行うこともできずに死んでいくのです。

それが生命として幸福なことなのか不幸なことなのかわかりません。また、決め付けることなどできないでしょう。こんな戦うためだけに生まれてくる子どもたちのお話を、ギギネブラ亜種に適用してみてください。

結論はこうです。ギギネブラ亜種はギギネブラによって産み出された戦うためだけの命なのではないか、亜種ではなくて変異種に過ぎないのではないかと考えられます。

そう考えられる一つの補強証拠として、原種と亜種はともに生息地が限りなく近いのにその性質がまるで異なるということが挙げら

れます。たとえばアグナコトルとその亜種は性質が大きく異なりますが、生息地も驚くほど違います。ナルガクルガ亜種は原種も亜種も生息地が似通っています。その性質も大差ありません。生息地が同じなのに原種と亜種で性質が大きく異なっていることもまた、ギギネブラの大きな特徴です。

こうして考えると、ギギネブラ亜種は戦ったためだけの個体であり、ギギネブラ原種を守るために存在していることの補強証拠がもう一つ出来上がります。

凍土に発生する乱入クエストに登場するモンスターがティガレックスやイビルジョーです。どちらも極めて凶暴です。

そして、雷に比較的弱いという性質があるということが挙げられます。

また、ギギネブラ亜種は雷を使用します。

何とも不気味に暗合します。

ギギネブラ亜種は繁殖能力を持つという証拠はありません。また、その性質は原種と大きく異なります。これらのことから、私はギギネブラ亜種はギギネブラから産まれた、戦ったための個体であるという仮説を提唱します。

雪降りしきる極寒の世界で産声をあげる孤高の戦士であり、その敵は狂暴竜イビルジョー、轟竜ティガレックス。そしてその勝利の報償は何も得られることなく、ギギネブラという種を守るためだけに戦い、そして死に、存在を忘れ去られていく。

そんな悲しくとも懸命に生き抜こうとする命こそが、ギギネブラという種なのでしょう。

今回は、ギギネブラは生まれながらの戦士である。そんなお話でした。

舞雷竜ベルキュロスの生態考察

ベルキュロスはフロンティア限定のモンスターで、その特徴として発電器官を備えていることですが、より大きな特徴があります。それは、峡谷にしか生息していないことと極めて飛行能力に優れていることです。

モンスターハンターのモンスターは基本的に大味です。体が大きく、小回りというものがききません。飛竜の代表格であるリオレウスとて、大きく飛び回るか、でなければ飛び上がってゆっくりと降りてくるしかできません。

小型の鳥竜種や、規格外の古龍のように低空をホバリングして飛行するなどということはできないのです。

ところが、ベルキュロスは違います。ホバリングどころか足を地面につけている時間の方が短いほどです。おまけに羽ばたくことさえない。

どうしてそんなことが可能なのでしょうか。その一つのヒントが亜種とも言えるドラギュロスの存在です。

ドラギュロスは龍属性を扱い、雪山に適応した種です。本来なら龍属性について語りたいたところですが、原作の龍属性がそもそも謎であり、ここはあくまでもベルキュロスの生態考察です。

よって、ドラギュロスの特徴をまとめてみましょう。ドラギュロスはベルキュロスに比べると飛行している時間が長くはありません。足を使っていることが多いのです。その性質が何故雪山に適応する

ために必要であったのか。それは反対に考えてみましょう。雪山に入るために必要であったのではなくて、峡谷から離れるために必要だったのではないのでしょうか。

峡谷は非常に特徴的な地形です。切り立った崖の中に存在し、そのため強風が絶えず吹き抜けているような場所です。地下から空洞を通り抜けて吹き出すような極端な場所もあるくらいです。ところが、雪山にはそんな強風が絶えず吹いているというようなことはありません。

ここに、ベルキュロスの飛行のメカニズムが隠されているような気がします。グライダーと同じです。峡谷を吹き抜ける風を広い翼で受けることによってその体を中空に維持していたのです。

こう考えると反対に、ベルキュロスの生息域拡大を阻害しているのは風そのものに他ならないことになりました。ドラギュロスはそれを克服するために足を使うことを覚え、そのため雪山への進出を果たしたのでしょう。高山はそれでもある程度の風を見込むことができるため峡谷ほどではないにしろ、試験的な意味合いとしても適していたのでしょうか。

ドラギュロスというのは本当の意味での亜種なのかもしれません。原種と多少性質を変え、それが環境にどのように適応できるかを調べる。ベルキュロスが探った進化の道がドラギュロスなのかもしれません。

実は私の書いた第三章において、ドラギュロスが対古龍を想定した種であるという発想はこのようなところから来ています。

クシャルダオラは風を操ります。そんな相手に風任せの飛行方法

に頼ることは危険極まりありません。また、クシャルダオラに龍属性が雷よりもより有効であるということもそんな発想を後押ししてくれました。

そして雪山には時折クシャルダオラが訪ねてきます。

ベルキュロスは風の恩恵を受けるが故に生息域を狭く限られ、そのために風の影響を受けにくくすることで生息の幅を広げようと思ってみました。雪山が選ばれたのは風を見込むことができるということと、あるいはニツチエを意識したものかもしれない。そこが自然豊かな場所であれば他の生物との激しい競争にさらされてしまいまず。それを避ける意味合いも考えられます。また、龍属性という雪山とは一見無関係な能力も、クシャルダオラとの競争を想定したものと考えれば説明ができます。

ベルキュロスは風をうまく利用することで見事な飛行能力を獲得しましたが、その反面生息域を峡谷という狭い範囲に限定せざるを得ませんでした。

その亜種であるドラギュロスは風に頼りきることをやめ、足で移動する時間を増やすことで辛うじて外の世界への適応と模索を始めた種であることができます。

今回は、利点は必ず欠点でもある。そんなお話でした。

炎伐竜アグナコトルの生態

アグナコトルは原種は溶岩の海を潜り、亜種は凍土の氷を割るといふ極端に違う体のつくりをしています。ただし、その姿はよく似ている他、攻撃方にも共通項が多いことが特徴です。

たとえば、原種は熱線を吐き、亜種は低温の水を吐きます。こちらはどちらも体内温度の管理という考えをすることが自然でしょう。

原種は鎧竜グラビモスと同様体内に溜まった熱量を排熱するため熱線を吐いていると考えられます。

亜種の場合、反対に考えましょう。まず、生息地は凍土であるということ。平均気温さえ氷点下にさえ下がりそうな場所です。そこで思い出さなければならぬのは、水は氷点下にはならないという性質です。アグナコトル亜種は氷を纏いますが、その内側の体表に水を血管のように張り巡らせて体温を一定以下にならないように制御して、そして温度が冷えすぎた水を口から放出しているのではないのでしょうか。

こうして考えてみると、原種は何らかの熱伝導率の高い物質を体に循環させ、亜種は水を用いているとの違いはあるとは言え、どちらもそれを一定の割合で体外に放出しているという機構はよく似ています。もしかすると体の組織はともかく、体の構造は大差ないのかもしれないですね。

ここでもう一つ、原種と亜種について考えるに考えなければならぬ法則があります。

ベルグマンの法則です。

この法則では、寒冷地の生物ほど大きくなり、温暖地の生物は小さくなるということが挙げられています。

これは放熱と蓄熱の関係から導き出される法則です。基本的に生物は体の表面から放熱し、体は発熱します。体が大きくなるということは、体積が三乗で増えているのに対して、表面積は二乗でしか増えません。体が大きくなれば発熱量は三乗になっていうのに対して放熱量は二乗でしか増えません。その結果、少しでも体に熱をためなければならぬ寒冷地の生物は大型することになります。反対に温暖地の生物は効率よく排熱しなければなりません。その結果体は小さく、耳などが大型化して少しでも表面積を稼ごうとします。

アグナコトルの場合どうでしょう。この法則が当てはまらないどころか正反対です。体が大きくてしかるべき亜種の大きさはビッグ・サイズでさえ原種の基準にさえ及ばないのです。圧倒的に亜種は小さいことが挙げられます。

この理由を考えてみる場合、やはり考えるべきはアグナコトルの体型でしょう。細長く、また平たい体をしています。尻尾などまるでうちわのような幅があります。これは無論潜行ための特質であることに疑いはありません。グラビモスほど大きな体をしていたらとてもではありませんが潜れません。そう考えるとアグナコトルの体型は変えることのできないものであるということになります。

アグナコトルの体型は体積に比べて表面積が大きく、放熱に適した体型であると言えます。それは反対に熱が体内にこもりにくいということであり、寒冷地には不適です。恐らく、アグナコトル亜種が小さいのはこのようなところにあるのではないのでしょうか。

体が大きい方が確かに熱量を確保できますが、反対に尻尾などの末端は排熱量が大きくなります。その部分だけ集中的に冷やされ、そうになると血流が滞り、果てには壊死してしまう危険性が高まります。そうならないために、敢えて体を小さくして熱量の総量と引き替えに末端部分を守る構造にしたのでしょう。

原種と亜種はその性質ほど分岐したのはそれほど昔のことではないのでしょうか。そのため、形質が近く、亜種はいまだに寒冷地に適用しきれいていません。

亜種のこれからの進化の方向性を考えてみるなら、まず尻尾を短くすべきです。そして、できるならもつと手足を太く。あんな細長い首と顔なんて論外です。もっと頬を太らせて顔が胴体から生えているように見えるほど首を短くしなければなりません。まるで毛の生えてないポポと呼ばれるほどずんぐりとした体型が理想です。できれば毛も生えて欲しいところ。

理想的なのは、言ってしまうならラングロトラを青くして毛を生やしたような姿ということになります。

さて、こんなのアグナコトルじゃないというほど変わってしまいました。進化とは得てしてこんなもの。まるで姿が違う種が、実は近縁種であったというのはよくある話です。ジュゴンとゾウが実は遺伝子的には近い種であるとする学説など有名ですね。

きつとアグナコトル亜種も凍土に適応した結果、とても火山に生息するアグナコトルと近縁であったとは思えないほどやがては変わり果てることでしょう。

今回は、進化とはその環境に如何に適していくかということ、それがたとえ変わり果てた姿だとしても。そんなお話でした。

雷狼竜ジンオウガの生態

雷狼竜ジンオウガの生態について考察します。

ジンオウガの場合、ある不可思議な現象が報告されています。一定程度以上帯電すると、それを放出、何故か雷を持続的に狭い範囲に降らせることが可能なのです。

もちろん、雷を降らせることは並大抵のことではありません。雷というものは基本的に弱く、空气中を移動するには多大な圧力を必要とします。それこそ、雷ほどの大電圧である必要があります。

ところが、そんな電圧の直撃を受けた場合、人体へのダメージは計りしれません。であるのにも関わらず、ハンターは防具によっては直撃に耐えてしまえます。

ここが疑問です。ハンターの体が頑丈だと言うのでは投げやりでかつ説得力がありません。ジンオウガの雷がそれほど電圧が高くはないとするのなら、その理由付けが必要です。

ここでは後者を採用し、その訳を考えてみましょう。

こんな話をご存じですか？

雷雲めがけてレーザーを撃ってはならない。レーザーが大気中の分子を分解することでイオン化させ、雷の通り道を作ってしまうからです。電圧が弱くとも発生できた雷がレーザーの発射装置めがけて降ってくるようになります。

このような現象に、ジンオウガの落雷のヒントがあります。

そして、もう一つの問題として、帯電しているのはジンオウガであるはずなのに、何故雷がジンオウガから離れた上から降ってくるのかということなのです。

整理しましょう。どうしてジンオウガは雷を落とせるのか。どうして雷は上から降ってくるのか。この二つが大きな疑問です。

それを解決するためには、超電雷光虫と呼ばれるジンオウガと共生関係にある虫の存在を、そう、無視することはできません。

超電雷光虫はその名の通り体内に蓄電機関を持ち帯電することができる虫です。この電気によって身を守っているのですが、丸鳥グーガアは嘴が絶縁体で構成されており、電気もかまわず雷光虫を捕食します。ジンオウガとともにいることで雷光虫は身を守ってもらっているのです。なお、通常の雷光虫がジンオウガと共生関係を持つと超電雷光虫と呼ばれることになります。

さて、この超電雷光虫はジンオウガが帯電を繰り返す度に活性化していきます。ジンオウガがまるで青い光をまとっているように見えるのは活性化した超電雷光虫が青白く発光しているためです。もちろん、帯電が解けた時、光が粒子のように散っていくのは超電雷光虫が離れたはめです。

さて、この超電雷光虫こそが、落雷の謎を解いてくれると考えることはできないでしょうか。まず問題であった雷が上から降ってくるという現象は、超電雷光虫がジンオウガの周りを飛び回っていることから説明がつかます。

要するに、雷を発生させるための装置がジンオウガの頭上にあればいい。そして、超電雷光虫もまた帯電している。超電雷光虫がジンオウガの頭上を飛び回っているとすれば、生きた落雷発生装置が絶えず上空で 대기しているにも等しいことになります。

また、雷にしては電圧が低いという事実は、ジンオウガの落雷が狭い範囲に限定されているということから説明できます。これは反対に考えましょう。狭い範囲に落としているのではなくて、狭い範囲にしか落とすことができないのです。

落雷を発生させる条件は、大気を不安定化し、如何に雷の通り道を造るかが鍵となります。

こう考えることはできないでしょうか。ジンオウガ自身は落雷を発生させるのではなくて誘発させているだけ。自身の周りの大気を不安定化させることで落雷を発生させているのだと。

事実として、ジンオウガの体から直接雷が発生しているのは、落雷後、全身から発する時のみです。

もしかすると、ジンオウガとしてはあくまでも雷を放出する準備をしているだけで、そのために周囲に大気が不安定なフィールドを作り出しているだけなのかもしれません。

落雷は、帯電した超電雷光虫がたまたまその不安定なフィールドを利用して体内の雷を地面へと放出しているだけなのではないでしょうか。

プロセスはこうです。

ジンオウガが何らかの方法で周囲の大気を不安定化させます。すると、十分に帯電していた超電雷光虫はそれを伝うように地面へと雷を放出。その結果、周囲に比較的電圧の低い落雷が発生。そして最後にジンオウガは自らの電気を放出する。

このような獣と虫の共生関係であると考えられるのです。

ジンオウガは自然を操る超自然的な存在ではなく、あくまでもこれは物理現象に則った共生関係の一つの形であるとみることができません。

今回は、痺れるような絆で結ばれた獣と虫のお話でした。

雷狼竜ジンオウガの生態（後書き）

少々中途半端ですが、これで生態考察を終えることにします。

そもそも本編が終わっているのに設定資料集だけが続いている状況が不自然なわけで、おまけに連載を始めたガンダムのほうに時間をとられるわネタが切れ気味であるわけでこれ以上連載を続けることができそうにありません。

ただ、また何か面白いことを思いついたら書き足していくかもしれません。ここで完結しておくことにいたします。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になるうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能^{たんのう}してください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n1046r/>

MONSTER HUNTER ~ 七人の魔女シリーズ ~ 設定資料集

2011年8月12日21時33分発行