

Dogs of War



SPAGHETTI
WESTERN
GAMES

COOL MINI
OR NOT

A GAME BY PAOLO MORI

Dogs of War

*A GAME OF SHIFTING BATTLE ALLEGIANCES
FOR 3 TO 5 PLAYERS*



GAME DESIGNER

Paolo MORI

Executive Producers

Thiago ARANHA and Percy de MONTBLANC

Art

Christophe MADURA and Mathieu HARLAUT

Graphic Design

Mathieu HARLAUT

Sculptor

Alfredo FEILOFU

Editing

Christopher BODAN, Thiago ARANHA and Spencer REEVE

Fiction

Marco B BUCCI

Publisher

David PRETI



IN ALPHARETTA

by Cool Mini or Not

MMXIV

CUM PRIVILEGIO REGIS.



TABLE of CONTENTS

INTRODUCTION	7
COMPONENTS	8
GAME OVERVIEW	10
SETUP	10
ROUND STRUCTURE	12
BATTLE SETUP PHASE	12
MUSTERING PHASE.....	.13
ACTION PHASE	.13
TAKING THE REWARD	.14
ADJUSTING THE BATTLE TRACK	.15
PASSING AND END OF THE ACTION PHASE	.15
BATTLE OUTCOME PHASE	.16
END OF THE GAME AND WINNER	17
THE DOGS OF WAR	19
SIR BLACKMANE.....	.19
LADY ORDALIA MACBETH	.19
CAPTAIN O'MALLEY	20
THE NAMELESS CONQUEROR.....	20
STORMCROW	.21
THE NOBLE HOUSES	22
HOUSE HARLOW.....	22
HOUSE TORNBORN.....	24
HOUSE BASTIANI	26
HOUSE HACKETT.....	28
HOUSE TALBOT.....	.31
HOUSE MALLORY	33

親愛なる息子よ、

私、オーリアのチェザレ・デ・バベリの息子であるコジモ・デ・バベリは、以下の遺言をあなただけに託します。ここに書かれていることはすべて、私の最後の瞬間に私自身の手で書かれたものです。神は私の証人である。このページには、私たち家族の持ち物を列挙するものではなく、タイトルでも証書でも在庫でもない。ドラコ 息子よ ここにあるのは、グラヴォスで最も価値のあるものだ。この暗黒の時代に生死を分けるのは知識である。

こんなことになるとは思わなかったでしょうね。私たちが疎遠になったのは、私のせいだと思っているのでしょう。あなたは誤解しています。最高位の枢機卿があなたの相続権を剥奪しろと言った時、私がそうしたのを見たでしょう。彼があなたをトラニアから追放した時、私があなたを捨てたのを見たでしょう。そんな簡単なことだと思っていたのか？ 賢いあなたには見えていたのですが、理解できなかったのですね。

あなたは私のことをもっと知るべきだった。私があなたを観察するように、あなたも私を注意深く観察するべきだった。あなたは、今日、すべての重力を動かす歯車と蒸気の方法を最初に考え出した、あなたの祖父チェザレによく似ています。あなたは宗教を裏切ったわけでも、神を怒らせたわけでもありません。あなたは進化の前兆であり、疑問と実験の時代の到来を告げるものです。私は、何年もかけてあなたとこの土地の自然の移り変わりを見てきて、このことを理解しました。残念ながら、現在はハイカーディナルである。

君は大胆な悪党だね、ドラコ。自分の発見で無知な者を困らせることを楽しみ、旧世界の確信を破壊することに病的な喜びを感じている。だが、知らないこともあるだろうが、君は邪悪ではない。

科学や芸術、人間の思考に関する研究へのあなたの貢献は、私の言葉を守らなければ、すぐに終わってしまいます。私は陰謀とスパイの世界で人生を過ごしてきました。その多くは枢機卿が私の管理下にあるとは思っていません。私は個人的な調査を、すべての宮廷と、家の戦争に参加したすべての藩で行いました。グラアリスに新たな王が誕生するまで、あるいは誕生しないことがはっきりするまで、私の警告を心に留めておいてください。

あなた方が同盟を結んでいる北方民族のハーロウ族は、あなた方が作った機械にしか関心がありません。迷信的で保守的なトラニアの人々に比べれば、改善されていると思うかもしれませんが、それに惑わされてはいけません。彼らの誇りは工場で鍛えられ、彼らの心は地面から切り取った石炭よりも黒くて硬いものでできています。彼らにとって君はグラボを不毛な進歩の火で焼き尽くす機械の歯車でしかない。干ばつで乾燥した土地にしてしまう。彼らにはヴァラヒの血が流れている北からの侵略者たちだ。ジェームズ・ハーロウ卿は、祖父アレクサンダーの夢を生きている。その夢とは、人間が完璧な存在であり、人間に代わる完璧な機械を作るというものだ。

宗教的分裂を起こしたトラニアの敵、トルンボーンも同様に危険な存在である。彼らにとっては、戦いがすべてです。彼らが知っているのは、略奪と、角笛の音で軍を組み立てること、そしてカラスのいる戦場の平和だけだ。彼らには慈悲はなく、彼らの新しい聖典は血で書かれている。レディー・イヴ・トーンボーンは非常に優れた戦士であり、戦略家である。トーンボーン家は他に何も知らないから戦う。彼らにとって家同士の戦争は栄光への道の一つにすぎない。ハケット家は莫大な富という強力な武器を持っています。残念ながら、彼らはそれが自分たちに不利になることを理解していません。妬みからグラボ内外の敵を得て、誠実な者も都合の良い者も反旗を翻すだろう。そのうちわかるさ。枢機卿が彼らの欲深さをどう罰するかは想像できないが、神に任せることはないだろう。ハケット家はあまりにも多くの富を望み、手に入れ、蓄えてきましたが、その手段や被害を顧みませんでした。今、彼らの造船所では、レッド・ガルフを航行したことのないような軍艦が建造されています。彼らは、あなたがハーロウ家のために設計したプロジェクトにお金を払い、あなたの知識を使って、あなたが想像もできないような軍隊を作らせます。航行可能な川は、彼らの兵士たちの道となります。

彼らは湖の上にキャンプを構え、崖が彼らと勝利の間の唯一の壁となるでしょう。水のある場所は危機に瀕している。首都には別の危険が潜んでいる。

危機が迫っている。長い間見過ごされてきたタルボッツが、家の戦争を引き起こしているのだ。

彼らの手法が裏切りと卑劣であることはご存知でしょう。

彼らが権力の座につくために何をしてきたかを知っている。しかし、多くのグラヴォスの人々がそうであるように、彼

らがエッセル家崩壊の一端を担ったことを知っているとは思えません。

エッセルレッドの崩壊と継承戦争での彼らの役割を知らないだろう。王から国庫の番号を聞き出したこともハラン王から国庫の組み合わせをどうやって引き出したかはわかりませんでしたが、一つだけ確かなことがあります。

カドリン・タルボット夫人の胎内にいる子供は本物のエッセルレッドだ。他の者たちは彼女を殺そうとするでしょう。

それを防ぐためにチャールズ・タルボットがどんな野蛮なことをするか想像できません。

それを防ぐためにチャールズ・タルボットが行う蛮行は想像できません。埋もれていたはずの真実が明らかになり、さらに残酷な殺人が行われ、さらに悪いことが起こることが予想されます。

さらに悪いことに もしその子が息を吹き返せば、2つの家が統合され、タルボット家が本当の意味での正統派になるでしょう。

タルボ家が本当に全王国の正当な相続人になるのです。

マロリー家がそれを阻止できなければ。この二つの家が対立しているのは周知の事実です。

我がバステリア二家がトーンボーン家と対立しているのと同じです ソフィア・マロリーが何をしようとしているのか マロリーが敵を倒すために何を企むか、何を危険にさらすか、誰にも予測できない。ドラコ、君は祖父の書斎で錬金術やオカルトの研究を読んだ。

祖父の書斎で錬金術やオカルトの研究を読んでいたから、その危険性はある程度理解しているはずだ。マロリー一家の女性は皆、才能がある あの冒流的で近親相姦の一族が代々交配してきたが、彼女たちは弱い血が流れているだけの幽霊ではない 彼女たちの中には、魔術の力が流れている。あなたが嘲笑するのを聞きますが、しかしその力を否定しないでください。私はそれを見てきました。マロリー家の暗躍に関する伝説や寓話、下品な酒場の歌にもマロリー家の暗躍に関する伝説や寓話、下品な酒場の歌には、真実がある。彼らの中に人間らしさが残っているかどうかともわからない

彼らの中に人間的なものが残っているかどうかともわからない。だからこそ、彼らが何をするかは誰にも言えない。安心してくれ 息子よ それは微妙で墮落した、致命的なものになるだろう。

最後に、私たちの悲しい秘密、あなたには知られたくないと思っていたことをお話します。魂は後悔でいっぱい、体は病気で壊れているのに、この最後の行を書くのにどれほどの費用がかかっているか、あなたにはわからないでしょう。最も深い秘密、最も大きな真実は、私がバステリア二家を信じなくなったことです。私はトゥラニアの甘い谷間を深く愛していますが、そこを支配する家ができるだけ早く滅びることを願っています。約1世紀前、イノチェンツィ家とビエトラサンタ家が惨殺されたことが、我々の呪いの始まりだった。ニコデマス・バステリアニ上級枢機卿は、あの犠牲の夜の後に街を手に入れましたが、それは間違いなく、天ではない不思議な力との契約によってなされたものです。どんな親切で慈悲深い神が、権力のためにこのような血を求めるのでしょうか？しかし、私は最高枢機卿が正しいと信じています。私たちの国を荒廃させた悲劇は神の罰です。嵐は神の怒りの声であり、地震は神の杖の一撃であると信じています。私たちがバステリアニスに支配され、心の純粋さを腐らせ続けているからこそ、神は鞭を打たれるのだと思います。彼は神の声ではなく、死を倒すために神と戦っているのです。伝えられなかったことを後悔していますが、あなたには知る資格があります。もしも人生が違っていたら、あなたと私は悲しみや逆恨み以上のものを分かち合えたはずですが、だが我々はグラヴォスの人間だ何世代にもわたって不信と陰謀に蝕まれてきた 父と息子でさえ互いを倒すべき敵か便利で一時的な味方としてしか見ていない

だから、私を利用してください。私は、私が望んだ、あなたが持つべきだった父親、死に際にあなたを望む父親にはなれません。ならば、私をあなたが必要とする男、つまり味方にさせてください。私は、私たち二人が知っている戦争の、ただの友好的な同志だと想像してください。私が書いたものを何も受け入れないのであれば、最後の忠告を聞いてください。誰も信用するな。君は悪党のドラコだから、成功するかもしれない。

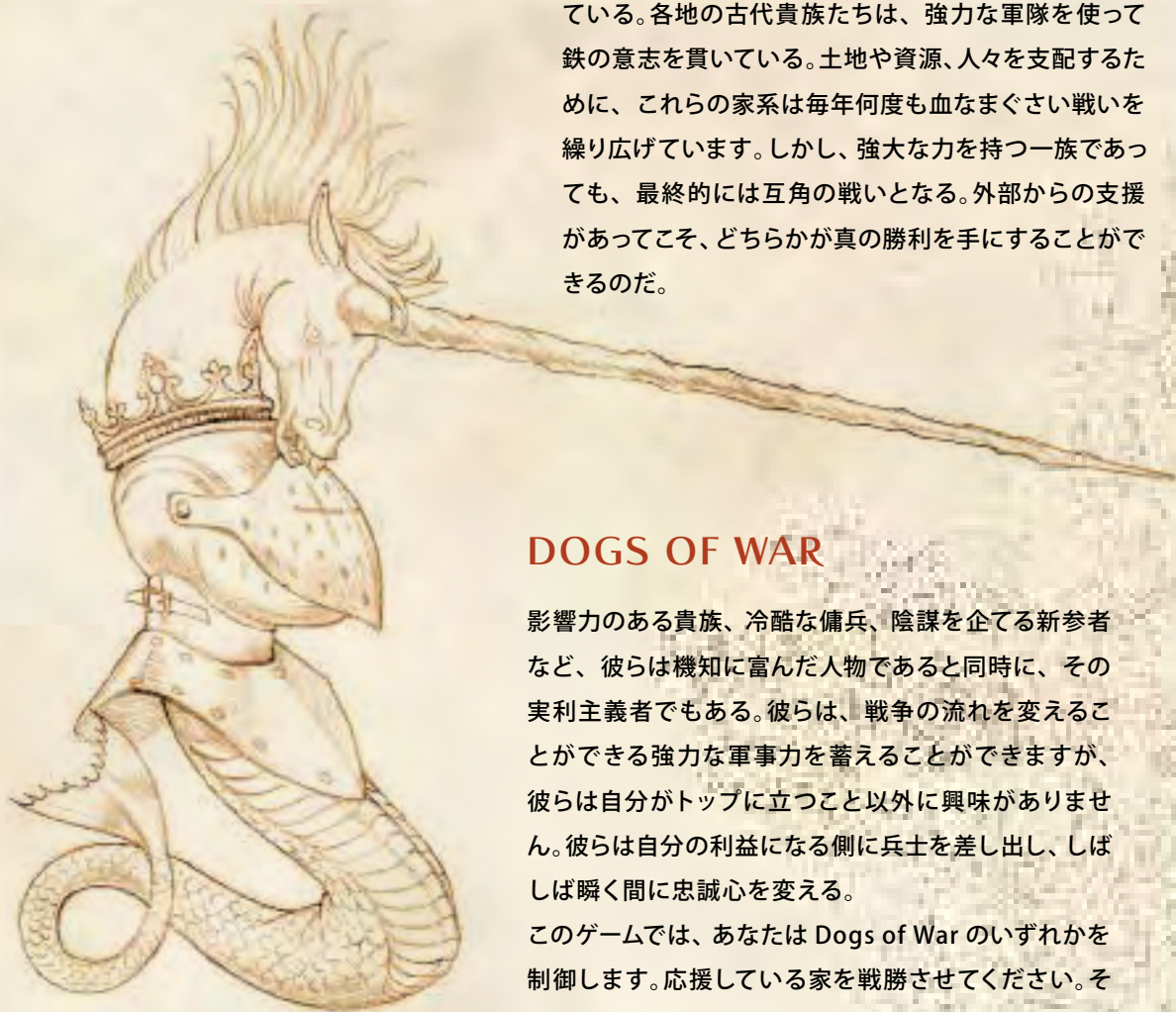
誓って。

コジモ・デ・バベリ

Dogs of War

A GAME OF SHIFTING BATTLE ALLEGIANCES
FOR 3 TO 5 PLAYERS

繁栄するグラヴォスの地では、常に力の均衡が保たれている。各地の古代貴族たちは、強力な軍隊を使って鉄の意志を貫いている。土地や資源、人々を支配するために、これらの家系は毎年何度も血なまぐさい戦いを繰り広げています。しかし、強大な力を持つ一族であっても、最終的には互角の戦いとなる。外部からの支援があつてこそ、どちらかが真の勝利を手にすることができるのだ。



DOGS OF WAR

影響力のある貴族、冷酷な傭兵、陰謀を企てる新参者など、彼らは機知に富んだ人物であると同時に、その実利主義者でもある。彼らは、戦争の流れを変えることができる強力な軍事力を蓄えることができますが、彼らは自分がトップに立つこと以外に興味がありません。彼らは自分の利益になる側に兵士を差し出し、しばしば瞬間に忠誠心を変える。

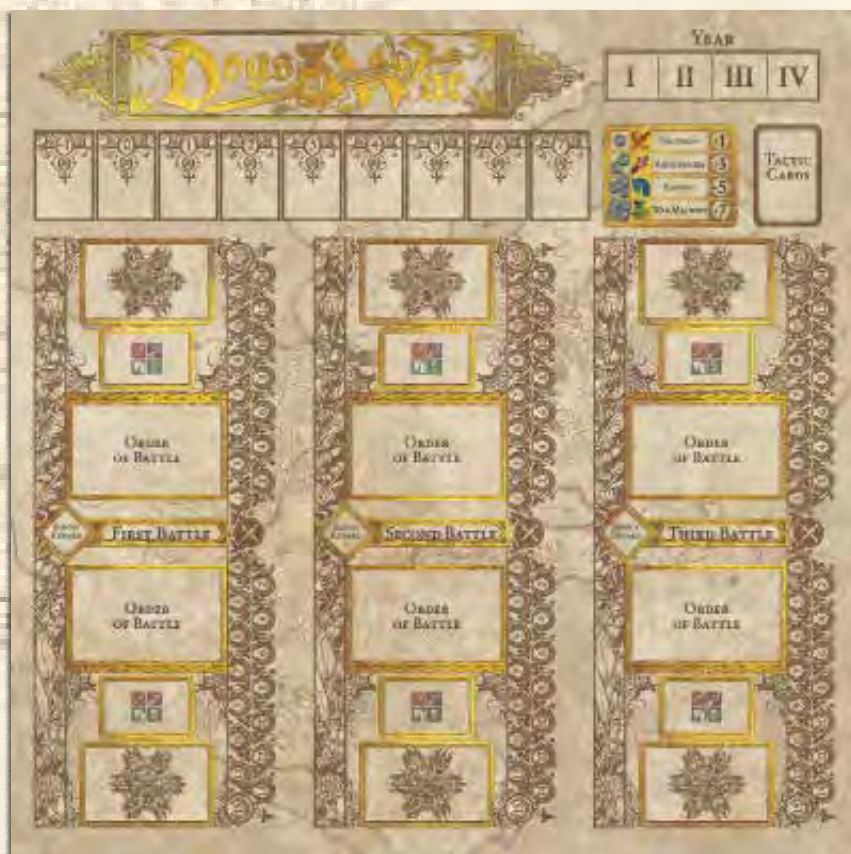
このゲームでは、あなたは Dogs of War のいずれかを制御します。応援している家を戦勝させてください。そうでなければ、すぐに勝利側に味方してください。

DOGS OF WAR 犬をリードから放す。ある地域を襲ったり、略奪したりするために、兵士を動員する

THE DOGS OF WAR



COMPONENTS



ゲームボード



年度マーカー



ファーストプレイヤー
トークン



報酬トークン6枚



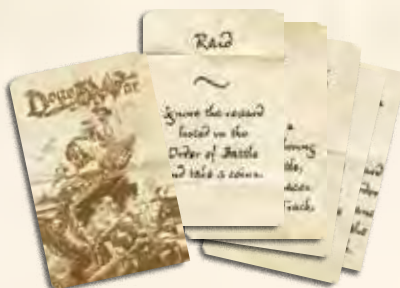
36 コイン
(1点 20枚、3点 16枚)



勝利点トークン60枚
(6VP20枚、3VP20枚、1VP20枚)



貴族影響力トークン72枚
(各紋章12枚)



戦術カード32枚



戦力カード50枚
(歩兵20枚、銃兵15枚、
騎士10枚、戦闘兵器5枚)。



貴族カード6枚



貴族サポートカード6枚



プレーヤースクリーン5枚



戦闘序列タイル8枚



貴族勝利トークン6個



戦闘勝利マーカー3個

傭兵コマ30個
部隊長(Dog of War)各6個





GAME OVERVIEW

4つのラウンドの間に、6つの貴族階級の間でいくつかの戦いが行われます。各プレイヤーは部隊長 (Dog of War) として、その時々でどの貴族を支援するかを選択し、傭兵コマと戦力を戦場に送り込みます。戦いに勝利した貴族は、その貴族に影響力を持つプレイヤーにとってより価値の高いものとなります。しかし、" 部隊長 (Dog of War) " にとっては、最終的な勝利への道はいくつもあるのです。有力な貴族への影響力を得ることも重要ですが、戦闘で相手に勝つこと、報酬を得ること、富や戦力を蓄えることでも勝利することができます。



SETUP

ゲーム開始時

- ゲームボード「Dogs of War」をテーブルの中央に置きます。
- 戦術カードと貴族サポートカードのデッキをシャッフルする
- 各プレイヤーはプレイする「部隊長 (Dog of War)」を選び、手に入れる。
 - プレイヤーは自分の部隊長 (Dog of War) のプレーヤースクリーン
 - コイン 5 枚
 - 戦術カード 2 枚 (公開しない)
- 未使用の貴族サポートカードを箱の中に戻します (裏向き)
- 1 年マーカーを年トラックの「1」のスペースに配置します。
- 貴族勝利トラックの「-1」スペースに貴族勝利トークンを 6 枚すべて配置 します。
- 戦闘勝利マーカー 3 個を各戦闘トラック中央のスペースに配置します。
- 戦術カードの山札を、裏向きでボード上のそれぞれのスペースに置きます。
- ランダムで 1 人のプレイヤーを決定し、ファーストプレイヤートークンを受け取 ります。

● 以下のものをボードの横に、すべてのプレイヤーが手が届く場所に置きます。

- コイン
- 勝利点トークン
- 戦力カード(種類によって4つのデッキに分かれています。)
- 貴族影響力トークン 注：3人プレイの場合は各色4枚ずつ、4人プレイの場合は各色2枚ずつを取り除きます。
- プレイ中の部隊長 (Dog of War) キャプテン





ROUND STRUCTURE

部隊長 (Dog of War) のゲームは、「年」と呼ばれる 4 つのラウンドで行われます。各年は、以下の 4 つのフェーズで構成されています。

1. 戦闘準備フェイズ
2. 召集フェイズ
3. 行動フェイズ
4. 戦果フェイズ

戦闘準備フェイズ

- 各戦闘準備フェイズ開始時に、年度マーカーを年度トラック上のスペースに 1 つ進めます (最初の年度の開始時を除く)。
- 6 つの報酬トークンを裏向き (「3 勝利ポイント」のアイコンがある面) でシャッフルし、一枚ずつ表向きで各戦闘の適切なスペースに配置します。未使用の 3 つの報酬トークンは分けておきます。注：4 年目は、裏向き「3 勝利点」のアイコンが表示されている面を表にして置き、これが全戦闘のボーナス報酬となります。
- 8 枚の戦闘序列タイルをシャッフルし、一枚ずつ表向きで各戦闘の適切なスペース (6 ヶ所) に配置します。未使用の 2 枚のタイルは分けておきます。
- 貴族カードは裏向きでシャッフルし、一枚ずつ表向きで各戦闘の適切なスペース (6 ヶ所) に配置します。
- このセットアップで、3 つの戦場が形成され、それぞれの戦場には、戦闘トラック、報酬トークン、戦闘序列タイル 2 枚、貴族カード 2 枚が含まれます。貴族カードは、各戦闘で互いに戦う 2 つの貴族を表します。
- プレイヤーは、スタートプレイヤーを継続することも、他のプレイヤーにスタートプレイヤーを渡すこともできます。

3人用セットアップ

より熾烈な 3 人プレイを行うために、貴族カード 2 枚とそれに対応する貴族サポートカード、貴族勝利トークンをゲームから削除します。戦闘準備フェイズでは、第 3 の戦場を準備しません。ゲーム中、第 1 戦場と第 2 戦場のみでゲームが行われます。

招集フェイズ

- 各プレイヤーは、年代に応じて、傭兵コマを獲得します。
 - 1 年目 傭兵コマ3 体
 - 2 年目 傭兵コマ4 体
 - 3 年目 傭兵コマ4 体
 - 4 年目 傭兵コマ5 体前年度末のボーナス報酬で獲得した傭兵コマに追加されます。
- フェイズの開始に各プレイヤーは、3 枚のコインを追加で得ることができます。
- 最初のプレイヤーから時計回りの順番で、各プレイヤーはコインを消費して新しい戦力カードを購入することができます。戦力カードの種類によって、コストが異なります。
 - 歩兵 (Footman) は1体あたり1コイン
 - 銃兵 (Arquebuser) は1体あたり2コイン
 - 騎士 (Knight) は1体あたり3コイン
 - 戦闘兵器 (War Machine) は1体あたり4コイン

使用したコインは、ボード横の共通エリアに戻されます。

特定の種類の戦力カードがなくなった場合は、その種類を購入することはできません。

プレイヤーは、傭兵コマ以外のすべての資源(コイン、カード、影響力トークン、勝利ポイント)を隠蔽情報としてプレイヤースクリーンの後ろに隠すようにします。部隊長(キャプテン)は常に数がかかるように、プレイヤースクリーンの前に置いてください。

アクションフェイズ

最初のプレイヤーから時計回りに、各プレイヤーの手番は次の順序で手番が進行します。

1. 望むなら、手札から戦術カード1枚をプレイし、その効果を適用することができます。その際使用した戦術カードは捨てなければなりません。
2. 手札から戦力カードを1枚、現在の戦闘で支援したい貴族の傭兵エリアに配置します。
3. あなたは自分の傭兵コマ1体を、支援を決めた貴族の戦闘序列タイルの空いているスペースに配置します。
4. 戦力カードの戦力と同じ数だけ支援している貴族側の方向へ戦闘トラック上の戦闘勝利マーカーを移動させます。
5. 配置した戦闘序列タイルのスペース(下記参照)に記載されている報酬をすべて受け取ります。

戦闘序列タイルのスペースに配置する場合、以下のルールが適用されます。

- その年に、同じ戦闘エリアにある片方の貴族に傭兵コマをすでに配置している場合、もう片方に傭兵コマを配置することはできません。注：ある戦闘エリアで「裏切り」戦術カードをプレイした場合、その戦闘エリアのどちらか一方に傭兵コマを配置することが可能です。
- 戦闘序列タイルの中には、特定の兵種を率いる傭兵コマが使用することを前提にしたスペースがあります。「騎士 (Knight)/+」のアイコンがあるスペースは、騎士 (Knight) または戦闘兵器 (War Machine) のカードをプレイすることによってのみ配置することができます。「銃兵 (Arquebuser)/+」のアイコンが付いているスペースは、銃兵 (Arquebuser)、騎士 (Knight)、戦闘兵器 (War Machine) のいずれかをプレイすることで配置することができます。
- 配置条件をクリアしたスペースがない場合、その貴族を支援するために傭兵コマや戦力カードを配置することはできません。
- 傭兵コマは必ず戦力カードを 1 体連れて戦闘に参加しなければならない、その逆も同様となります。

得られる報酬

戦闘序列タイルや報酬が受けれる様々なスペースには、異なる種類の報酬があります。



勝利点を獲得する



コインを獲得する



新しい歩兵 (Footman) を雇う



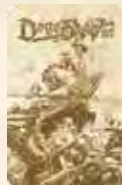
新しい銃兵 (Arquebuser) を雇う



新しい騎士 (Knight) を雇う



新しい戦闘兵器 (War Machine) を雇う



この枚数だけ戦術カードを引く
注：戦術カードの山札がなくなった場合、捨て札をシャッフルし、新しい山札を作ります。



当年で使用する新しい傭兵コマを取る。
ボーナス報酬の場合は次年使用します。



支援している貴族の影響力トークンを受け取ります。

戦闘トラックの調整

戦力カードの戦力と同じ数だけ支援している貴族側の方向へ戦闘トラック上の戦闘勝利マーカーを移動させる必要があり、その結果貴族間の勝敗が変化します。

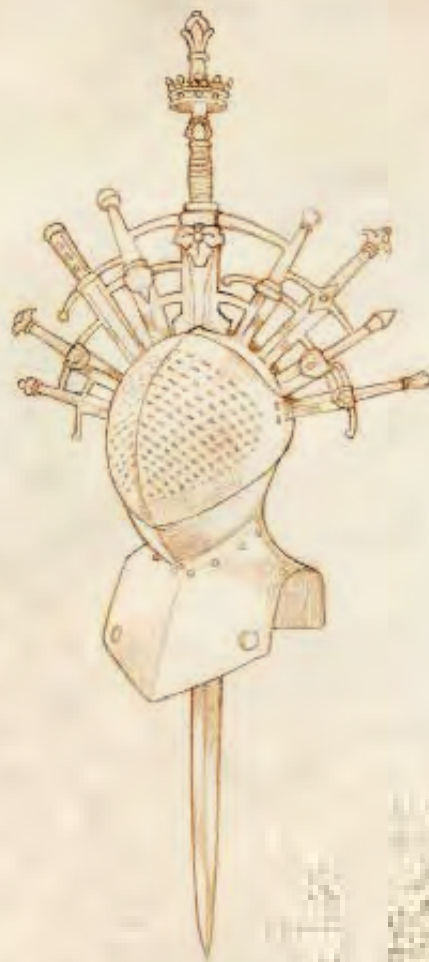
戦力カードは種類ごとに強度値が異なります。

- 歩兵 (Footman) は戦闘トラックを1進める
- 銃兵 (Arquebuser) は戦闘トラックを3進める
- 騎士 (Knight) は戦闘トラックを5進める
- 戦闘兵器 (War Machine) は戦闘トラックを7進める

戦力カードの戦力と同じ数だけ支援している貴族側の方向へ戦闘トラック上の戦闘勝利マーカーを移動させる必要があり、その結果貴族間の勝敗が変化します。

戦力カードは種類ごとに強度値が異なります。

戦闘トラックは「15」のスペースを越えて進むことはできません。越えた移動力は単に無視されます。



アクションフェイズの終了

アクションフェイズは、時計回りに進み、すべてのプレイヤーがボード上にキャプテンを配置できないか、配置したくない(パス)するまで続きます。

プレイヤーは未使用の戦力カードと傭兵コマがある場合でも、パスすることができます。パスを行った際、未使用の傭兵コマをすべて捨て、未使用の戦力カードはすべて保持します。

最初にパスしたプレイヤーは、「ファーストプレイヤーターン」を受け取り次年度スタートプレイヤーになります。



アクションフェイズが終了すると、すべての戦闘が終了します。

その後、各戦闘は個別に優劣を判定します。

- 戦闘勝利マーカーが片方のスペース「1」から「15」の間にあれば、そのサイドの貴族が勝利します。中央のスペースに戦闘勝利マーカーがある場合、両方とも敗北したものとして扱います。
- 勝利貴族側に勝利トークンがあれば、勝利トラック上を1スペース前進させます。
- 戦闘勝利マーカーが「15」のスペースにある場合、勝利した貴族は勝利トークンを2スペース進めます。敗北した貴族は大敗を喫し、勝利トークンを1スペース戻します。
- 勝利した貴族を支援した傭兵コマがいるプレイヤーは、敗北した貴族を支援した傭兵コマ1体につき1勝利ポイントを得ます。
- 勝利した貴族に最も多くの傭兵コマを配置したプレイヤーは、ボーナスとして報酬トークンに示されている追加報酬を得ます。同点の場合は、同点のプレイヤー全員が追加報酬を得ます。両貴族が敗北した場合、誰も追加報酬を得ることはできません。
- 隊長(キャプテン)とプレイした戦力カードは共有スペースに戻します。
- 貴族カード、戦闘順序タイル、報酬トークンを取り除き、それぞれの山に戻します。戦闘勝利マーカー3個を各戦闘トラック中央のスペースに配置します。



上記の例では、Mallory 貴族は Bastiani 貴族に5点差で勝利しているので、勝利トークンを1つ進めます。ピンクとブラウンのプレイヤーはそれぞれ4勝利ポイント(倒した傭兵コマ1人につき1ポイント)を得ることになります。しかし、Stormcrow の能力では倒したキャプテンには勝利ポイントを与えないので、勝者には勝利ポイントが2だけ与えられます。ピンクのプレイヤーは、Mallory Order of Battle のボーナス報酬として、次の年に使用できる別の傭兵コマを獲得します。

部隊長(Dog of War)はそれぞれ固有の特殊能力を持っています。これらの能力は常に有効であり、それぞれに記述された条件下で効果を発揮します。各部隊長(Dog of War)の特殊能力は、プレイヤー画面の両端に記載されていますので、全てのプレイヤーは相手の能力を把握しておく必要があります。

END OF THE GAME AND WINNER

ゲームの終了・勝敗

ゲームは4年目の戦闘フェイズが終了した時点で終了します。

各プレイヤーは自分の勝利ポイントを公開し、ゲーム中に獲得した貴族影響力トークンと、ゲーム開始時に受け取った貴族サポートカード(貴族影響力トークン2枚分)を加算します。

各貴族影響力トークンは、貴族勝利トラック上の対応する貴族勝利トークンのスペースが示す数の勝利ポイントに相当します(負の値も含みます)。

また、各プレイヤーは残っているコイン2枚ごとに1勝点、予備に残っている戦術カードまたは戦力カード(種類を問わない)1枚ごとに1勝点を得ます。



最も多くの勝利点を持っているプレイヤーがゲームの勝者となります。

上記の例は、ゲーム終了時の貴族勝利トラックにある各貴族の最終的な位置、プレイヤーの全資源を表示しています。最終的なスコアを集計すると、次のようになります。

- 勝利点トークン 11点=11VP
- 5コイン(2枚1VP相当)=2VP※端数切り捨て
- 戦術カード3枚=3VP
- 戦力カード2枚=2VP
- タルボット (Talbot) 家の影響力ポイント2枚分(各-1VP相当) = -2VP
- バスティアーニ (Bastiani) 家の影響力ポイント2枚分(各0VP相当) = 0VP
- ハーロウ (Harlow) 家の影響力ポイント5枚分(各1VP相当) = 5VP
- ハケット (Hackett) 家の影響力ポイント1枚分(各5VP相当) = 5VP
- 支援カード (ハーロウ (Harlow)) 影響力ポイント2枚分(各1VP相当) = 2VP

このプレイヤーの最終的な勝利点は28点となります。





THE DOGS OF WAR

傭兵チーム



Sir Blackmane

ブラックマン卿

特殊能力「戦利品」

ブラックマン (Blackmane) 卿を操るプレイヤーは、ボーナス報酬を獲得した戦闘ごとに（勝利側であり、かつ隊長の数が多い）、その戦闘の敗北側でプレイされた戦力カードの最も強いものを獲得することができます。

この捕獲した戦力カードはその後、戦闘で通常通りプレイすることができます。

レオナード・ブラックマン卿はおそらく、血の渇きに境界がないことを示す、グラボスで最も優れた例である。彼はまず、生まれ故郷である北部の厳しい土地で戦士として、また戦争指導者としてその手腕を発揮した。主君であるジェームズ・ハーロウがハケット家の植民地化の試みを撃退するために彼を遠方の海岸に送り込んだとき、彼は非常に失望した。

優秀な船と乗組員とともに、彼は自分の家のために栄光と名誉を勝ち取るために南東部の島々へと航海した。

ハーロウ家への忠誠はわずか2夏で終わり、その間にブラックマネーは絶対的な支配者として新しく豊かな領土を破壊、略奪、征服、開拓した。奴隷制度は彼の支配の主な特徴であり、ノークリフから来た船を倒すための手段でもあった。

ブラックマネーは自分に対して送られた遠征隊をすべて全滅させ、グラボスへの帰還を企てはじめた。彼は、両家が戦争を終えて新しい王を選べば、15年近い繁栄をもたらした領土を失うことを承知していた。しかし、それ以上に重要なのは、彼の血の渇きと戦いへの欲望があまりにも長い間眠っていたことだ。5人の異国の妻でさえも、これほど甘美な味を持つものはなかったのだ。



Lady Ordalia Macbeth

レディ・オルダリア・マクベス

特殊能力「高慢」

戦闘判定フェイズ中、ボーナス報酬を決定する際、レディ・オルダリア・マクベス (Lady Ordalia Macbeth) をコントロールしているプレイヤーは、常にプレイ中の傭兵コマが1体多くあるとみなします。

つまり、同点の場合、レディ・オルダリア・マクベス (Lady Ordalia Macbeth) が単独でボーナス報酬を獲得します。トッププレイヤーの傭兵コマより1人少ない場合、両者ともボーナス報酬を獲得することになります。

リョネスは、血と戦いの国です。ここでの生活は、栄光、名誉、そして戦利品を求める果てしない戦いである。トーンボーン族は、果てしない



THE DOGS OF WAR



国境紛争において、何世紀にもわたる犠牲と死によって、これらすべてを達成した。

この地は英雄の発祥地であり、指導者の坩堝であり、伝説の剣の鍛冶場である。マクベス一族はそのような人々ではない。かつては非常に勇敢な一族であったが、ここ数世代は軍事的に優れているとは言い難い。マクベス夫人は、一族、特に女性たちが得意とすることを皆に証明することを誓った。彼女の技術の真髄は、欺瞞と陰謀である。彼女の魅惑的な唇からは、どんな嘘も真実に聞こえる。しかし、彼女は単なる美しい策士ではなく、それ以上の存在になることを決意していた。当初、彼女の武器は密書であり、恋人の耳元でささやく簡単な頼みごとだった。そうして勝ち得たものを、彼女は訓練と準備に費やした。そしてついに、彼女は実際に戦いに赴くことを決意し、その剣の鋭さを証明したのである。しかし、領地の他の貴族の多くが信じていることとは逆に、彼女は愛人のために栄光を勝ち取ろうとは思っていない。レディ・オルダリア・マクベスの原動力は、何としても自分の名前と一族の評判を挽回することなのだ。



Captain O' Malley

コンスタンチーン・オマリー船長

特殊能力「利権屋」

コンスタンチーン・オマリー (Constantine O'Malley) 船長を操作しているプレイヤーは、戦闘判定フェイズに傭兵コマを配置した数分コインを1枚余分に獲得することができます。

コンスタンチーン・オマリー (Constantine O'Malley) 船長は、ウド・ハケット卿が新しい領土を発見し、植民地を見つけ、その富をナマールに持ち帰るために彼を送り込んだとき、まだ若くて有望な船長であった。彼のフロシング・ハウンドはグラボスで最速の船の1つであり、密輸業者や海賊に対して優れた能力を発揮し、レッド湾の法整備に貢献した。彼の航海は、何世紀にもわたって神話に過ぎなかった遠い国々に彼をもたらした。彼は地元の人々と有益な取引を始めた。彼はビール樽を金や貴重な宝石と交換した。ノークリフの壊れた錆びた工芸品を、美しく輝くシルクと交換した。オールドマンウエストの臭いタバコを、香りのよいスパイスや色のついたオイルの瓶と交換したのだ。オマリー船長の交渉はハケット家の領地に富をもたらし、ハケット家は彼と「スパイスの中隊」のおかげで軍事力のかかなりの部分を購入することができた。しかし、長年の経験によってコンスタンチーン・オマリー (Constantine O'Malley) 船長は狡猾になり、彼のビジネス感覚は単純な利益や貿易の方法だけにとどまらなかった。貴族家同士の戦争が始まるとすぐに、彼は個人的な富を増やすために戦いに参加した。他人のために財産を作るのに飽きた彼は、自分自身と金の輝き以外には忠誠を誓う機会を得たのである。





The Nameless Conqueror

無名なる霸王

特殊能力「最後の砦」

戦闘判定フェイズ開始前に、無名なる霸王 (The Nameless Conqueror) をコントロールしているプレイヤーは、自分が傭兵コマをプレイした戦闘トラックの戦闘勝利マーカーを、最大で2スペース、自分に有利な方向に移動させることができます。引き分けや1点差での敗北は勝利に、2点差での敗北は引き分けに変えることが可能です。この能力は、その戦闘が15ポイント差の大敗に終わった場合には使用することはできません。

兜の裏側や鎧板の下、空気圧蒸気機械など、無名なる霸王 (The Nameless Conqueror) を恐ろしい戦士にしているものは、彼の創造者以外には誰も見たことがない。

ドラコ・デ・バベリ以外は誰も、無名なる霸王 (The Nameless Conqueror) の壊れた精神を希望で回復させ、マロリー家の宮殿から脱出させたのだ。

こうしてグラボス最後の王であるハラン・エセルレッドは、摂政の陰謀、辛辣な裏切り、黒魔術にもかかわらず、自由を取り戻したのである。ハランは港町カエレの秘密研究所で数週間過ごし、そこで自分のアイデンティティと記憶の一部を取り戻した。自分を殺し、蘇生させた女性から切り離されて過ごすうちに、彼は自我を持つようになった。グラボスを征服するための武器として作り変えられた彼は、それを実行することを決意した。しかし、彼はすぐには攻撃しなかった。

彼は軍隊を再編成し、裏切り者に償わせる適切な時期を待っているのだ。戦場でとどめを刺すか、王となることは許すが、王冠に手をつける前に打ち倒すか。



Stormcrow

嵐雲のカラス

特殊能力「撤退」

戦闘判定フェイズにて、嵐雲のカラス (Stormcrow) をコントロールしているプレイヤーが傭兵コマを敗北側に配置している場合、ボードからそれらを取り除きます。取り除くことで勝利側プレイヤーに勝利ポイントを与えません。

グラアリスの数あるモットーのひとつに、「知識は勝利への最も狭い道である。無知は恐怖への最も広い道である。」嵐雲のカラス (Stormcrow) と呼ばれる男は顔も見えず、過去も同盟もない。グラボスで初登場して以来、彼のマスクは謎の象徴となり、その秘密は彼の強さとなっている。グラアリスのスラム街で路地を這う姿を見たという者もいる継承戦争の最初の頃だ。また、ガルムナ火山噴火の際にヴィスヴィア城から脱出する際に立ち会ったという説もある。その他にも多くの物語があり、そのどれもが悲劇的な出来事や革命的な出来事の現場に彼を配置し、そのほとんどは真実味を帯びている。誰も彼がどのようにこれらの恐ろしい出来事を予見することができるのか知らないが、人々はすべての領地のすべての主要なコートで彼を見たことがある。彼は一瞬姿を見せたかと思うと、角やカーテンの後ろ、階段の下、あるいは地下牢の暗闇の中に姿を消した。評議員が領主に警告すると、すぐに優秀なスパイや賞金稼ぎがこぞって彼の後を追った。しかし、身元不明の男を見つけるのは不可能に近い。嵐雲のカラス (Stormcrow) は知識の力を理解しているが、同時に恐怖の力も巧みに操る。



THE NOBLE HOUSES

名家

最後の王が愚かな十字軍に出発して以来、二度と戻ることなく、後継者を残すことなく、グラボスは王のいない王国となった。最も著名な貴族の一族はすぐにその土地を完全に掌握し、王国を自分たちの間で分割した。いくつかの家は血なまぐさい争いの末に全滅し、塵も積もれば山となるで、最も強力な 6 人がこの地を支配することになった。しかし、戦争はまだ終わっていない。この 6 つの家柄は、グラボスの全領土を支配するために、終わりのない闘いを続けている。



House Harlow

ハーロウ家

伝 統

ハーロウ家は古来より世襲制をとっている。ハーロウ家は古くから世襲制をとっており、男系男子しか指導者になれないため、ハーロウ家の家系に問題が生じることがあった。実際、これは厳格で不寛容、そして偏執的な支配者の長い家系につながり、グラボスの極北で確執を生き抜くという不安定な条件によって硬直化しているのである。ジェームズ・ハーロウ卿は、何世紀にもわたる規

律、孤立、秘密の結果である。彼は、家の地位がその技術にかかっていることを理解している。

これらの装置の製造と精錬の謎は、あまりにも頻繁に敵の手に渡ったため、ジェームズ卿は何としてもこれらの秘密を守らなければならないことを理解している。

そのため、ハーロウ家は何世代にもわたってジェームズ卿は、秘密の工房の場所、名もなき征服者の正体、暗号特許のアーカイブを守るために、彼が信頼する貴族をまだ見つけていない。

しかし、ハーロウ卿はこのことを気にも留めない。彼は厳格な性格のため、一族が主催する祝祭や舞踏会、公式の場は最小限にとどめている。この家は、常に軍事的な厳しさの中で生活している。主な職業は、鋳夫、技師、製錬士、精錬士、エナメル職人、武器職人、銃職人、錬金術師、大工、木こり、猟師などである。

技 術

ハウスは、新興技術の重要性にいち早く着目し、そのような驚異がやがて史上最大の軍拡競争につながることを認識したのである。ジェームズの祖父であるアレキサンダー・ハーロウ卿は、チャーザレ・デ・バベリという名のあまり知られていない工兵と一緒に、最初の蒸気機械を発明したという話である。試作機は、前腕だけが動く騒々しい木こりのオートマトンであった。しかし、彼らは丸太を切るだけのブリキ人形を急速に改良して、殺傷力のある武器にした。

ハーロウ家は、機械工学、蒸気工学、時計仕掛けなど、さまざまな分野に研究の手を広げてきた。これらの研究の成果は、地下にある巨大な鑄造所、「秘密工房」の鍛冶場から大量に排出され、何百メートルもの煙突から黒い煙が地上に出ている。現在、秘密工房では、重い刃物や大剣、火器で武装した

兵士、恐ろしい攻城機、空を飛び海を潜るための実験装置などが生産されている。

最近、ジェームス卿は有名な錬金術師や不安定な物質の理論家など、新しい研究者や科学者を集めました。ジェームス卿は、機械兵士に搭載する爆薬の製作を彼らに命じた。金属戦士が戦闘で倒れた後に作動する短い導火線と組み合わせることで、致命的な最終攻撃兵器や、包囲された城の防御を破壊する高出力爆弾を作ることができるのだ。

ドラコ・デ・バベリ

ハーロウ家とデ・バベリス社の友情と尊敬、そして忠実な協力関係は、シーザーの甥であるドラコが盟友を裏切るまで続いていた。

ドラコは幼い頃から祖父を凌ぐ発明の才能を発揮していた。

飛行機械や潜水機械を最初に設計したのは彼だった。熱狂的な好奇心に駆られた彼は、機械兵士や銃器を改良し、より正確で爆発しにくいものにするなどの革命を起こした。また、錬金術や自然科学、当時の神学者のほとんどが神への冒涇と考えた禁断の知識も研究した。また、錬金術や自然科学、当時の神学者からは神への冒涇とされた禁断の知識も研究した。

このような姿勢は、仕事や勉強だけでなく、宮廷での生活にも影響を与えた。若くてハンサムなドラコは、最も控えめな女性でさえも常に誘惑し、誘惑されようとしていた。本能と情熱の生き物である人間の本質を囁き、たちまち評判が悪くなった。不倫相手の妻を持つ貴族の騎士がどんどん彼の首を要求してきたが、ジェームズ卿の保護により、ドラコはほとんどの決闘や喧嘩を避けることができた。

この状態は、ジェームス卿の妹で美しいベトリス・ハーロウを誘惑し、墮落させるまで続いた。二人の禁断の関係が実を結ぶと、ハーロウは身重の少女を海岸沿いの遠くの修道院に送り込んだ。彼は、ドラコが敵の一族に秘密プロジェクトを売り渡そうとしたという罪で、ドラコを追放するように仕向けたが、そんなことは一度もなかった。

傲慢でプライドの高いドラコは、自分の罪とはあまりに不釣り合いな罰を許せなかったのです。彼は退学になる前に、自分の工房をメモと一緒に燃やしてしまい、姿を消した。数年後、王国の他の家でも機械兵士や蒸気で動く戦争機械が使われるようになった。その時、ジェームズ・ハーロウ卿は、妹の名誉を守るためにグラボス領での確実な勝利を犠牲にしたことを悟った。





House Tornborn

トーンボーン家

グラボス王国が血なまぐさい内戦に突入する以前から、トーンボーン家はすでに戦闘態勢を整えていた。グラボスと未開の西部を隔てるリヨネスの土地を支配していたこの家は、何度も野蛮な侵略を独力で撃退してきた。王国が崩壊したとき、トーンボーン家はその土地の領有権を最初に主張し、その主張を押し通すのに最適な立場にあった。当主であるレディー・イヴ・トーンボーンは熟練した指揮官であり、臣下には単なる忠誠心以上のものを要求する。彼女は信仰、信念、そして絶対的な献身を要求する。裏切りによって成り立っているこの国で、レディー・イヴは戦いで勝ち取った名誉と最後まで遂行した義務に捧げる家の長であり、すべての裏切り者に対して刃を振り上げる用意がある。

伝 統

ライオネスは常にグラボスの武装した国境を形成してきた。何百年もの間、南部の裏切り者ムレチャ族や北部の巨大なバラヒ族と戦い、トーンボーンの臣下や兵士の伝統と生活を固めてきた。緊縮、規律、平等、忠誠がトーンボーン家の最も重要な資質である。血塗られた抗争」に優しさや信心深さを感じる暇も場所もない。他の地域では農作物を祝福する祝

祭が行われるが、ここでは希望に満ちた若い戦士が訓練場の場所を競うトーナメントが開催される。冬の舞踏会の代わりに、領地の広間では政治的、家族的な争いを解決するために公開の決闘が行われる。結婚生活は質素であわただしい。求婚は、少女たちがトーナメントでお気に入りの騎士につける好意や誓約の問題になっている。ロマンスも政治も関係なく、ただ剣の切れ味だけが結婚の決め手となる。

このスパルタ的な雰囲気と、何世紀にもわたって続く紛争と現実的な必要性によって、グラボスの他の地域に蔓延する中世的なマチズモは、両性の強さに対する完全な尊敬に取って代わられたのである。トーンボーン法律では、他の領地とはまったく異なり、女性が武器を手にすることを認めている。参加者は宮廷全員の前に立ち、剣で自分の髪を兜の高さまで切り、火鉢で燃やす。

そして、刀で自分の血を抜き、汚れた武器をレディーに差し出すと、レディーは彼女たちを戦友として認める。

ハウスのすべての貴族は、何らかの形でトーンボーン家と親戚関係にある。各家の権力は、戦場やトーナメントで最も多くの栄光と名声を勝ち得た男女にある。この名誉は通常、一族が家の行事やトーナメントで披露する富や質の高い装備、そして持参金として示される。

最も一般的な職業は、鍛冶屋、ブリキ屋、武器屋、外科医、葬儀屋、薬屋、打師、従者、使者、織物屋、醸造屋、そして男女の侍女である。

信条革命

最も軍国主義的で実利的な家であったトーンボーン家は、最近、宗教上の大改革を行った。タイタス・トーンボーンはグラボス最大の英雄の一人であり、伝統的かつ保守的な方法で家と領地を統治していた。彼の娘イヴが王位についたとき、誰もが彼女が同じように統治すると期待した。父親の指導が、同じ価値観を持つ娘を育てたと思ったからだ。しかし、それは大きな間違いだった。イヴは華麗な剣の使い手であり、偉大な槍術家であり、熟練した有名な戦術家であった。しかし、彼女は意外にも革命的な宗教思想を持っていた。

父の跡を継いだ彼女は、聖なる教会を否定し、大枢機卿ではなく自分自身が神との唯一のパイプ役であると宣言し、宮廷とグラボス全土に衝撃を与えた。

宗教革命家の大群に支えられ、彼女は自分と新しい聖典「赤い本」に絶対的な忠誠を誓わない者を追放し破門にした。これにより、すべての Lyoness は混乱、決闘、殺人、内部暴力の長い冬に投げ込まれた。イヴ・トーンボーンはこの時期から安定し、力を持ち、父親よりも有名になった（あるいは悪名高い）。彼女は、自分に挑戦する勇気のある者は誰でも公の場で自ら決闘し、勝利するたびにその栄光は高まり、まさに超自然的、あるいは神的な性格さえ帯びてきた。この危機を乗り越え、あらゆる逆境を乗り越えた様子を描いた歌は、彼女をグラボス最高の戦士の女と表現している。これにより、信奉者の間で彼女の威厳のある地位は確固たるものとなった。今日、トーンボーンの兵士たちは、すべての攻撃を指揮官が「女王陛下の名において！」と叫ぶことで開始する。それに続いて、何千もの正義の剣が不信心者の盾を打ちます。

ラブリー・ベラトリックス

レディ・ベラトリックス・トーンボーンは、叔母のイヴや先祖のような強さ、腕力、カリスマ性を受け継いでいない。幼い頃、彼女はそのか弱い容姿を嘲笑され、非常に低く評価された。多くの人が、この血統の将来を憂いた。ところが、その子がだんだん女らしくなってきた。

彼女が成長するにつれ、グラボスのすべてのコートは血まみれの抗争の鋼から生まれた豪華な花についてささやくようになりました。

彼女は「愛らしいベラトリックス」と呼ばれるようになり、多くの者が他の名前でも彼女を知ることにはなかった。多くの貴族が領主を裏切り、トーンボーンの宮廷の前で彼女に求婚した。彼女は優雅に、繊細に、機転を利かせて、そのすべてを拒絶した。いずれの場合も、イヴ公女は即座に提案に乗り出し、友情の証として、失望した求婚者を自分の軍に参加させ、次の機会を待って自分の要求を通すように提案した。

これは彼らの献身を示すものであり、結局のところ、心は変わるものである。ヴァラヒ族の船の船長も北からやってきて、このような名誉を得るために、トーンボーン族との不和を脇に置く用意があった。ムレチャ族の指導者たちも同様の要求をし、香辛料や食料、香水などの気前のよい荷物を加えて提案した。ベラトリックスは叔母の要求通りにした。彼女はこれらの男たちを魅了し、からかったが、家の軍勢を養うために結婚を拒否した。トーンボーン家の軍事作戦とベラトリックスの貴重な処女は、宮廷に天才的で魅力的な発明家が現れるまで、一族の力を劇的に増大させた。ベラトリックスは公然と彼を拒絶したが、叔母と夫人に従わず、内密に彼と再会した。ベラトリックスは、生まれて初めて彼の魅力に引き込まれ、その誘いに乗ってしまった。



しかし、情熱的な夜の相手がドラコ・ド・バベリだとわかったと、彼女は計画を根本的に変えた。

彼のワインを飲み干し、彼が眠っている間に、トランクの中の秘密の小部屋から彼のメモをすべて盗んでしまったのだ。いくつかの試作品や模型とともに、これを叔母に見せ、許しを請うた。もはや処女ではないベラトリックスは、家にとって自分の唯一の価値が終わったことを知った。あるいは、そう思っていた。イブ・トーンボーンは、取り乱した姪に本物の笑顔を見せた。彼女は、高慢で野心的な誘惑者であるデ・バベリを宮廷に連れてくるよう手配したことを明かした。実は、彼女がベラトリックスに求めたことは、最初からこのためにあったのだ。彼女は姪の純潔と、優秀な発明家の戦争機械を交換したのだ。

結局、剣だけでは戦争に勝てないのだ。



House Bastiani

バスティアーニ家

バスチャーニ家は天国の鍵を握っていると主張している。この領地の住民の宗教的熱意と大枢機卿の熱意は、この一族の権力の幅と範囲を説明するのに十分である。ガイド・バスティアーニ枢機卿は一族を率いるだけでなく、聖なる教会全体を率いている。不自然なほど長命なガイドは、自分は神の器であると主張している。そのカリスマ性と弁舌の巧みさで、宗教的狂信者の大衆を何十年にもわたってかき回し、すべては天の名のもとに一族の支配を拡大するためである。

伝 統

バスティアーニ家は歴史的に豊かで繁栄した領地であった。その温暖な気候と優れた土壌は、何世代にもわたって果物、ワイン、穀物を生産し、最も質素なテナントを養い、有益な輸出を提供するのに十分すぎるほどであった。毎日、忠実な民衆は、この土地と住民を祝福した神を称えるために、あらゆる義務を果たしていた。

古代のバスチャーニ家と強力な聖教会の庇護のもと、人々は労働と献身と誇りをもって生活していた。それが、一族間の対立をきっかけに一変する。



最初は激しい暴風が陸を襲い、次に海からの強風が吹き荒れ、最後には雹が降って収穫が台無しになった。早魃(かんばつ)や霜害(しもやぶれ)にも見舞われ、天候不順が続いた。新任の枢機卿は、これらの災害を民衆の信仰心の欠如のせいにしようにとし、次に貴族たちの欲のせいにしようにとし、最後に魔女狩りで怒りを爆発させた。このため、この藩の穏やかな民衆は、外国人を猜疑の目で見えるようになった。あらゆるものに墮落の兆しを見いだすようになった。そして、どんな奇抜なことでも神への冒瀆、あるいは冒とくと考えるようになった。

宗教的な狂信は、状況が悪化するにつれて増加し、数十年の間に生活のあらゆる面を汚染するようになった。最後の一撃は、聖教が近くの領地であるトーンボーンを否定したときに下された。大枢機卿は審問官に生殺与奪の権を与え、他の領地に対して新たな聖十字軍を戦うために軍隊を雇い、恐怖による支配を開始した。貧しさと戦争にもかかわらず、最も一般的な職業は、農夫、粉屋、ブドウ栽培者、羊飼い、皮むき器、パン屋、炭焼き器、大工、商人、船頭、聖職者、聖職者の護衛、ミニチュアリスト、聖像の彫刻家、そして審問官であった。

高貴な枢機卿の昇殿

ガイド・バステアーニは、少年時代から教会でのキャリアを積むように仕向けられた。彼は7歳で修道士になった。9歳の時にはすでに名目上の修道院長になっていた。14歳の時には、枢機卿に昇格するための交渉が始まっていた。しかし、彼の運命は常に祖父ボニファツィオ2世の後を継ぐことであった。こうして彼は幼少期を神学とカノン法の勉強に費やしたが、そのすべてが一挙に無に帰すことになる。敵対するピエトラサンタ家の悪質な陰謀により、ボニファツィオは死に、バスチャーニ家は首都を追われることになったのだ。それから一月もしないうちに、5月1日の夜明けにクレメンテ3世ピエトラサンタが枢機卿に任命された。

クレメンテは早速、自分の栄光を誇示するために派手なイベントを準備した。いとこのモンテフィオリート公爵夫人ルクレツィアとスポンダルタ侯爵ピエトロ・イノチェンジの結婚を実に豪華に祝った

である。ところが、結婚式の夜、領主の首都アウラリアのカステル・デル・アンジェロで祝宴が行われている間に、街全体に濃い霧が立ち込めてきた。その濁った煙のような闇の中で、多くの人が羽ばたきや赤ん坊の息苦しい叫び声、そして子供たちの軽い悪戯っぽい笑い声が砦の壁を越えて聞こえてきた。しかし、それっきりである。翌朝、ピエトラサンタ家の親たちは、自分たちの子供がベッドから消えているのを発見した。しかし、その悲痛な叫び声は、デランジェロ城の宴会場に入ってきた衛兵や召使の恐怖の叫び声とは比べものにならないものだった。ピエトラサンタ家とイノチェンツィ家は完全に一つになり、一方の家の破片はもう一方の家の破片と見分けがつかないほどになっていた。

ピエトラサンタとイノチェンツィの両家は完全に統合され、片方の家系はもう片方の家系と区別がつかないほどになっていた。この大虐殺は「ケルプの饗宴」として歴史に刻まれた。

ガイド・バステアーニは、その日のうちにオーラリアに戻り、年代記にある「正義の行進」を指揮した。彼は喪服に身を包んだ小さな軍隊を率いて、敵対する一族の最後の生き残りの代表から町を奪い取った。オーラリアはすぐにバステアーニ家に戻り、ギドはまだ30歳そこそこの若さで、かつてないほど印象的で厳粛な儀式で大枢機卿になった。あれから96年、ガイド・バステアーニは今もなお、聖なる教会とその領地を支配している。死さえも、彼を奪おうとはしないようだ。

オリジナル版レッドブックの盗難

やがて大枢機卿は、あらゆるヒューマニズム的な思想に対して、ますます不寛容になった。人間崇拜が盛んになり、大衆の心の中で神の座を脅かすようになると、彼の説教はますます厳しく、恐ろしいものになった。彼は、信奉者たちに恵みの恐怖と恍惚の両方を教えた。恐ろしい罰から奇跡的な治癒まで、多くの奇跡が彼に起因するとされた。しかし、バスチャーニ枢機卿の権力と地位が揺るがないものであったかという、そうではなかった。彼の最大の敵は、コジモ・デ・バベリの嫡男で、バスチャーニ家に非常に近い家柄のドラコ・デ・バベリであった。

ドラコは革命的な考えを隠していなかったのも、まず父に勘当され、さらに侮辱、不敬、そしてついには魔女と非難された。少年は教会当局に捕まる前に辛うじて逃げ出し、有力な友人がいるハーロウの領地に身を寄せた。しかし、懸賞金は彼とともに消え、やがて破門された。

このような経緯から、逃亡から何年も経ってから、大枢機卿の署名入りの安全証書を携えてドラコが公然と戻ってきたときには、誰もが驚きを隠せなかった。ドラコは相変わらず反抗的で、大枢機卿の宮殿まで派手な行列を作り、大枢機卿の居室に着くまで自分を見せびらかした。そこでドラコは、枢機卿が依頼し、恩赦と地位の対価として支払った特別な賞品を、自ら届けた。

トーンボーン家の裏切りの後、ガイドは絶対の秘密裏にデ・バベリに連絡を取っていた。枢機卿は、この若者の精神的、政治的追放を終わらせることを提案した。ドラコは、背教者であるトルンボーンが支持する新宗教のテキストである「赤い本」の原本を盗み出すだけでよかったのだ。

その見返りとして、枢機卿はデ・バベリを家に迎え入れるだけでなく、この発明家を雇って、聖なる教会のために新しい金属製審問官の軍隊を秘密裏に作らせるというのである。

ドラコはこのチャンスに飛びつき、トーンボーン家がベラトリックス夫人のために開いたパーティーに便乗して、彼らの宮殿で親交を深めた。まさか、これほど魅力的な女性に出会うとは、そして「赤い本」を手に入れるために、これほど長い時間を彼女と過ごすことになるとは、彼は想像だにしていなかった。また、彼が一族の印象を良くするために持ってきたプロジェクトの設計図や試作品を、彼女が薬漬けにし、盗むとは思ひもしなかったが、結局、すべてがうまくいった。この騒ぎのおかげで、彼は「本」を持ち逃げすることができたし、再起不能なものを失うこともなかった。

ベラトリックス様を怒る理由もない。もともとグラボスは裏切り者の国なのだから。もしかしたら、盗んだ書類を手放し、『赤い本』を持って逃げた瞬間に、ドラコはトーンボーン家だけでなく、高等枢機卿をも裏切ってしまったのかもしれない。



House Hackett

ハケット家

海と大河サーペンタインに挟まれたハケット家は、自らを支えるのに十分な肥沃な土地を支配することができず、貿易に目を向けるようになった。グラボス最大の商船隊を有するハケット家は、海や川での商業を実質的にすべて掌握している。彼らの商人は王国の隅々まで、さらにはいくつかの遠くの領域にまで到達する。貪欲なウド・ハケット卿は、自分の家をビジネスベンチャーのように経営し、あらゆる決断の最終目標は利益である。彼は他のハウスを潰されるべき競争相手としか見ておらず、あらゆるコインと大砲を駆使してそれを実現しようとする。

伝 統

ハケット家は、迷信深い船乗りでも、進取の気性に富む商船長でも、強欲な密輸業者でも、変装した海賊でもないのです。ナマール領には、崖や海岸に住み着いた船乗りと、領内を覆う森林に覆われた山々に住む荒くれ者という、2つの異なる文化的アイデンティティが存在している。

船長は、船を操るという事実だけで高貴な称号以上の価値があると信じている。他の人々は、彼らの仕事なくして船はなく、家の栄光もない、と誇らしげに言う。山の民はホワイトクレストの造船所に木材を供給するという重責を担い、船乗りは全住民を支えるための富と食料を持ち帰る。この2つの集団の対

立は長年にわたって大きな摩擦を生んできたが、この領地はどうかして一定のバランスを保っているようだ。ウドの祖父でニコデマス・バステアーニと同世代のテオドリアン・ハケット卿が、豊富な木材と多くの優秀な船乗りがいることから、領地の将来は商業にあると判断して以来、この均衡が保たれているのだ。彼の政策と住民を統合する努力は、彼の孫が受け継いだ商業帝国を作り上げた。ウドは、海からの攻撃を防ぐために海岸と島の警備隊を設立した。また、「香辛料会社」を設立し、最も遠い王国を探検してエキゾチックで貴重な商品を持ち帰った。ハケットは海とのつながりが深いため、独特の習慣を数多く持っている。結婚の際には、新郎新婦ともに腰まで水に浸かった浜辺で忠誠を誓い、花嫁は白い細かい網だけを身に着けてその面影を隠します。また、葬儀も聖なる水の上で行われる。死者は火矢で燃やされた浮き薪の上に乗って出航する。この領地は聖なる教会を認めているが、人々は主に地元の聖人を崇拝することで信仰を表しており、特に首都のソルトメアではハケット家が非常に熱心に信仰している。

偉大なる発見

テオドリアン・ハケットが領地の商業力の基礎を築いたのに対し、ウドは若い頃から未踏の地の発見と経済的開放の先駆者であった。

ウドは、2つの方法で探検を行った。まず、大河（サーペンタイン）沿いに小船団を派遣し、大陸の内部を探検した。探検家ローガン・ヴェインが率いるこれらの探検隊は、川沿いに要塞化した前哨基地を建設し、深く荒々しい西部との交易を行った。ウドはまた、キャプテン・オマリーの指揮する大艦隊とその船フロッシング・ハウンド号を外洋に送り込み、新しい王国、都市、領土を発見した。

これらの努力は、ハケット家の長期的な財産を何度も確保した。

ヴェインの西方への遠征は、ムレチャやバラヒの蛮族とウドの交易関係を強固なものにした。オマリーの探検は、いくつかの小さな、そして原始的な集落を発見した。彼らの未発達な経済は奴隷制に基づいていたが、それぞれ豊富な原材料を持っていた。

その結果、グラボスで高く評価されているエキゾチックな食品、織物、奇妙な動物、宝石、香辛料が輸入され、ハケット家は途方もなく裕福になったのである。ウドはその富の大部分を波間に並ぶもののない重厚な軍艦と軍備に投資した。



ウドはまた、機械部隊、強力な武器、戦争機械を購入した。ハケット家にとって高価なものは何もなく、多くの賢い職人が強力な軍隊を家に提供することで巨万の富を築いた。ナマール領は、かつては貴族のいない土地と考えられ、ペテン師、浮浪者、海賊、酔っぱらいだけが住んでいたが、グラボス全体で侮れない力を持つようになった。ウドは"古代"の家々から受けた侮辱と虐待に復讐するのに時間はかからなかった。競争相手を排除するため、ウドは自ら船を率いて王国のすべての港町に攻め込んだ。彼の巨砲は要塞を破壊し、艦隊を沈め、村を消滅させた。家同士の戦争がついに始まったが、ウド・ハケット卿ほどその準備と熱望に満ちた人物はいなかった。

フェデリコ・ゼフィレッリの毒牙

ニコデマス・バスティアーニ (Nicodemus Bastiani) は、ハケット家に何度も警告を発し、彼らの欲の皮が突っ張った結果について話していた。そして、災害や貧困に苦しむ人々を助けるために、その富を公益のために使うようにと、やんわりと、そして強く勧めていた。しかし、ウドはそのような指摘をことごとく無視した。枢機卿はついに錬金術師の調査官を派遣して、神の仕事を手伝わせることにした。

ポートサンライトで行われた軍艦シルバーロアの進水式で、フェデリコ・ゼフィレッリ (老毒) がウドの前に姿を現した。

誰も彼がどうやって主君に近づいたか覚えていないし、ウドの護衛兵たちは処刑される前に、この行為を阻止するために何もできなかったと誓っている。ゼフィレッリのナイフはウドの腰椎の間をすり抜け、毒が仕事を終わらせた。グラボスで最も裕福な領主は、下肢が完全に麻痺し、他の部分の運動能力が大幅に低下した状態でベッドに閉じこもった。外科医や詐欺師がサルトメアの宮廷に集まり、医学的あるいは神学的な奇跡を期待して、治療薬や聖遺物に信じられないほどの金が費やされた。しかし、刃に付着していた血清は「石の涙」と呼ばれるもので、この毒と刃の当たった部分が相まって、ウドに勝ち目はない。しかし、たった一つの希望は、教会の

徽章をうまく隠して、厚いマントを着た男の姿となって宮廷に現れた。ドラコ・ド・バベリ - その正体はごく一部の宮廷人にしか知られていなかったが、彼が救えるという男の体重と同じ重さの金塊を身にまといやってきたのだ。ドラコは毒に冒されたウドの体を元に戻すことはできないので、ウドの身代わりになるものをつくった。金属板、カチカチと音を立てる歯車、ふかす蒸気管がハケット卿の背骨を覆い、彼を動かせるようにしたのだ。さらにドラコは、恐ろしいオールドボイズンの再攻撃から彼を守るために、強く致命的な6本の触手を与えた。

この用心深さが功を奏したのか、審問官は護衛から逃れ、現れたときと同じ暗黒の呪文かトリックで消えてしまったのだ。ハケット卿はこの驚くべき発明家への借りを返し、彼の家の敵にさらに猛烈な攻撃を開始した。





House Talbot

タルボット家

本来ならタルボット家は初期の家同士の争いを生き残ることはできなかった。小侯爵家として、グラボスの中心部にある小さな土地を支配しているだけで、より大きく強力な領地や一族に完全に囲まれているのだ。彼らの繁栄と権力の拡大は言うに及ばず、その存続は支配者の技量と決意を見事に証明している。タルボット家は巧みな外交、裏取引、賄賂、策略によって、一時は他のあらゆる家と同盟を結び、互に対立させながら、その存続と発展を確保してきたのである。現在の当主であるチャールズ・タルボット卿は、先祖代々受け継がれてきた古典的な型にはまった人物である。穏やかな物腰と楽しい語り口で、悪魔的な謀略を秘めた、はっきりしない人物である。

伝 統

ヴィザンティス地方の人々は、昔から古代王政に最も近い人々であると自負している。領地は決して広くはなく、ハーロウやバステアニ、ハケットのような豊富な資源を誇ることはできない。にもかかわらず、この領地は常に驚くべき繁栄を享受してきた。巨大な首都グラアリスは、グラボスでも類を見ないほどの人口を擁している。古代の城壁の外には多くの小さな村があったが、次第にその境界を広げ、多くの地区を吸収していった。そのため、この都市は非常に多様性に富んでおり、社会階層の高低や民族の

違いなどが、不安定なバランスを保ちながら共存している。当然のことながら、このような都市を統治することは、王国全体を統治するよりも困難な場合が多い。よく言われるのは、「グラアリスは城壁の中では美しいが、城壁の外では恐ろしい」というものだ。グラアリスは城壁の外では恐ろしい”。最も裕福な地域は、基本的に地元の領主によって統治され、その領主は日々力を増しているようです。一方、最も貧しい地域は、ほとんど自分たちの思うままにされている。地元の有力者は、しばしばこれらの地区を売春宿やその他の違法な娯楽のために独占的に訪れる。このような地域では、病気、無法、暴力が生活の一部と化している。さらに、アウター・シティーの多くの地域は、ゲットー (Ghettos) と呼ばれる、自治権を持った保護された砦となっている。このような地区では、特定の民族、政治、宗教団体がほぼ全権を握り、暴力的な支配を行うことも辞さない。

タルボット家は、表面的にはこのような地域の争いや、誰が権力を握っているのかにまったく関心がないように見える。しかし、この印象は正確ではない。グラアリスをよく知る人々は、チャールズ・タルボットは至る所にスパイを従えていると言う。家長が何を考えているかは、近親者でさえもわからないし、彼の計画の中には何年もかけて作られたものもある。その注意深い頭脳と鋭い舌鋒、そして優れたカリスマ性で、彼はどの王よりもうまく都市を管理し、計算高くそれを実行するのです。最下層の質屋から最高位の役人に至るまで、タルボットの利益を増進させる者は、あっという間に富と権力を手に入れる。タルボット家を妨害しようとする者、あるいは家を犠牲にして自分の地位を高めようとする者は、必ずと言っていいほど泥にまみれ、背中に短剣を刺される羽目になる。グラアリスは、その汚れと輝きをもって、ヴィザンティス地方の象徴であり、中心地となっている。娯楽や人の集まりが極めて重要な意味を持つ人々にとって、この街は完璧な結節点である。職人、音楽家、外交官、使者、打者、宿屋、料理人、醸造人、宿屋、武器商人、狩人、演劇の専門家、ゲームやトーナメントの主催者、男性または女性の侍女などが主な職業である。もちろん、グラアリスの市民には、スリ、泥棒、殺人者、毒殺者、スパイ、密輸業者、偽造者、利権屋など、驚くほど多くの人がいる。



グラボス王家の没落

タルボットの領地はかつて全てのグラボスの心臓を支えていた。栄光の永遠の都グラアリスには政府の所在地である大市場とティランホール王宮があった。グラボスを支配する現代の紛争はグラアリスから始まった。百年王ティランの死後、その後継者たちが王位継承のために都市を炎上させた。有名な「継承戦争」はティランの次男であるハラン・エセルレッドの勝利と、彼の5人の兄弟の死によって幕を閉じた。悲しいことに、エセルレッドは戴冠式の数ヵ月後に謎の自殺を遂げている。これらはすべて事実であるが、その背後には、おそらくこれまでに実行された中で最も複雑な政治的陰謀が隠されているのである。

ハラン・エセルレッドは自殺したのではない。ティランホールが一番高い塔から飛び降りたのは、王に似た鍛冶屋で、王のローブと王冠を身に着けていた。王位を得るためにハランが流した友愛の血に対して神の許しを乞う手紙が、王室の居室で発見された。その手紙と、バラバラになった遺体から、王が自ら命を絶ったことは疑いようがない。実は、タルボット家がハラン・エセルレッド王を誘拐し、偽装自殺を画策したのだ。エセルレッド家には数多くの秘密があったが、チャールズ・タルボットはその中でも特にある秘密に興味を持った。彼はハランを拷問し、街の宝庫を封印している巨大な機械仕掛けの扉の組み合わせを吐かせた。これを知ったチャールズは、グラアリスの貴族評議会を巧みに恐喝した。彼は、自分の娘カドリンが王の密かなお気に入りだと主張した。彼は、ハランが死ぬ前の戯言の中で、婚約の証として、グラアリスの財宝を開くためのダイヤルと車輪と鍵の回転の正確な順序を明らかにしたと言った。さらに、カドリン夫人は苦悩する支配者の子を身ごもり、王はすぐに狂気に陥っていなければ、すぐに王室の結婚を宣言していただろう。国庫の組み合わせを知ることは、タルボット家だけがエセルレッド家の後継者になれることを意味した。統治機構を支える貨幣がなければ、誰も統治することはできず、貴族の権利や法的継承は何の意味も持たない。シャルルは都市とヴィザンティスの全領域を支配したが、それ以上のことはできなかった。彼の計画が発覚することはなかったが、他の家の当主であるジェームズ・ハーロウ、イヴ・トーンボーン、ニコデマス・バステアーニ、ウド・ハケット、ソフィア・マロリーは、チャールズを篡奪者としてのみ認めた。グラボス王国は内戦状態に陥った。

カドリンとエセルレッドの私生児

シャルルの娘であるカドリン夫人は、男性を虜にするほど美しくも魅力的でもなかった。シャルルが評議会でも語ったハラン王のカドリン夫人に対する狂気の愛という話は、宮廷の仕組みに詳しい者であれば誰も納得しない。にもかかわらず、一部の鈍感な観察者や一般庶民は、その嘘を広く受け入れている。しかし、その子供は実在する。

シャルルはハランを拷問して精神的に破壊したが、王の身体に大きなダメージを与えることはなかった。ハランは黒蓮の蒸気による幻覚の霧の中を漂い続け、シャルルは娘を王の腕の中に押し込んだ。彼女は時々本名を名乗るが、やがて他の宮廷婦人の名前を使うようになった。そして、王が数年前に黒熱病で死んだ少女に密かに想いを寄せていることを知った。彼女は、ハランが本当に彼女を妊娠させたことを確認するために、長い間この姿を装っていた。その知らせが広まるや否や、カドリンを殺そうとグラボスの最も遠い地域からも刺客がやってきた。カドリンは、自分が働いてきたすべてのものを守るために、偽王が飛び降りた塔に子供を産むまで閉じ込めておいた。しかし、砂漠の殺し屋たちが塔を包囲している間に、何者かがティランホールの地下牢に侵入し、切断されたハラン王の遺体を解放し、彼とともに無の世界へと姿を消してしまった。まさかこんなことが起こるとは、タルボットも予想だにしていなかった。囚人も救助者も、眠っている衛兵と驚異的な蛾の侵入を除いては、何の痕跡も残らなかった。



House Mallory

マロニー家

グラボス王国で最も古い家系のひとつであるマロリー家は、グラボス王国の大部分を支配している。その権力は神秘主義に根ざしており、土地の人々は彼らを恐れ、また同じように崇拝している。噂によると、若きソフィア・マロリー王女は自らの地位を強化するために黒魔術の儀式を行い、決定的な勝利に導くための予兆や予言を探っているという。他家は彼女を狂人扱いしているが国民はもっと知っている。

伝 統

クアルティール地方は、何世紀も前から変わっていないようである。西のヴィザンティスから入ると、半砂漠地帯から緑豊かな丘陵地帯になり、貿易都市メルワストへと続いている。北には 2,500m 級の山々がそびえ立ち、大胆な山頂、大きな雪原、黒い森、印象的な滝、そして多くの湖がある。南には Mother Mòr と呼ばれる巨大で奥行きのない森が広がっています。この地域だけでも、百年以上の樹木が黒い大地に深く根を張り、ヴィザンティスの全領土よりも広い面積を占めています。海綿のように厚く、湿った苔が幹や枝を覆い、重い闇を豊かな緑で染めている。賢明な旅人たちは、この危険な場所を避けている。クアルティールの人々は、常に山と森を恐れて生きてきた。この地域の民俗学と伝統のほとんどは、この2つの地域を中心に展開されている。

季節の祭り、旅人の祈り、すべての交差点に置かれた石など、さまざまな慣習がこの土地の厳しい自然を和らげようと努めている。聖なる教会はクアルティアの人々にこの恐怖を克服する力を与えようとしたが、その信奉者はここでは少数派である。ほとんどの原住民は、現世でも来世でも自分たちを守ってくれるのはマロリー族だけだと信じている。



マロリー家の伝説は何世紀も前に始まった星籠りのフランシス・グレゴール・マロリー卿がアリガードの領主として森に取り憑いた魔女と戦った時からである。フランシス卿を呪った悪魔のハルタリアは、影から笑い声をあげ、空を舞ったと言う話だ。しかし、彼は彼女を捕まえ、その体を宮廷に引きずり込み、その骨を金でメッキし、自分の王冠に仕立てた。それ以来、マロリー家はクアルティアの民とその土地を支配している。祭りを祝福し、森や山が生け贄を要求すればそれをなだめ、「奇妙な失踪」や「奇妙な殺人」を極めて効率的に解決している。マロリー族だけが、この恐怖の地を恐れず歩くことができ、人間でも動物でもない生き物を倒すことができるようだ。主な職業は、羊飼い、猟師、皮なめし、鉋夫、案内人、木こり、彫刻家、醸造家、宿屋、馬飼い、職人、司書、照明家、発見者、密輸入者である。

マロリー家の花嫁

フランシス卿は、民衆の生き方、規則の見方、そしてマロリー家の自分たちの見方を根本的に変えました。彼は人間的な意味合いをすべて失い、本質的に聖人の化身となったのです。像や広場は彼に奉納された。イルミネーションが施された本や聖堂のステンドグラスには、彼の驚くべき功績が描かれている。そのような描写のほとんどに、魔女がその首が描かれ、フランシス卿が彼女を刺そうと構えています。Mother Mòr Wood が超自然的な脅威から解放されたことで、Mallory 家は自分たちの血には聖なるものと神秘的な力があると信じるようになりました。彼らによると、フランシス卿は魔女を殺しただけでなく、その力を吸収したのだという。そして、マロリー家は次第にマロリーの血を受け継がない貴族との結婚を取りやめるようになった。血縁関係のある結婚は神への冒瀆であり、それには理由がある。フランシス公は従兄弟と結婚し、その息子も、そのまた息子も結婚していたのだ。近親交配の結果、アルビニズムなどの呪いが生まれ、一族はすぐに荒唐無稽で多様な伝説に似たものになった。これらの伝説は、主に女性たちに焦点を当てたものである。ある話では、マロリー家の花嫁は皆、初夜に夫が死ぬ夢を見るという。

また、回転する車輪の前に座ると、自分の体を離れ、近くの出来事や遠くの出来事を観察することができるという記述もあります。何世紀にもわたって、恍惚状態、占い、霊との交際は、マロリー女性の奇妙な特質のいくつかに過ぎなかった。その名声は、やがて迷信的な崇拜へと変化していった。現在の子孫も例外ではない。まだ未婚であった若いソフィアは、クアルティール地方では「インファンタ・ソフィア」と呼ばれ、幼少期から先祖代々の神秘的な才能を発揮していた。人々は彼女の像を彫り、アイコンを描き、彼女の名を冠したお守りを作った。しかし、このような崇拜は、少女の憂鬱を癒すことはできなかった。しかし、父ルシアンが病気で亡くなったとき、彼女の心は晴れやかになった。ソフィアの力はさらに増し、フランシス卿が殺した魔女と同じように、強く静かな魔女になった。

ソフィアとハランの心

ソフィアはグラボスの王が倒れる夢を見たが、誰にも話さなかった。タルボットがエセルレッド家の最後の子孫であるハランを誘拐したとき、彼女はカラスの腹の中でそれを見たのである。そのようなニュースは王国全体の力の均衡を乱すだろうが、彼女はそれを自分の胸にしまっておいた。ハランがカドリン・タルボットを妊娠させたとき、カドリンでさえ知らないうちに、看護婦の霊がソフィアの耳元でその事実をささやいた。インファンタは、今こそ行動を起こすべきときと判断した。彼女は長年の研究と血の力を借りて、アルビノの蛾の大群に変身し、天国を求める輝く魂の雲のように王宮へ飛んでいった。ソフィアは闇に紛れてグラアリスに到着したが、ちょうど砂漠の刺客がティランホールに襲いかかったところだった。蛾は地下牢に降り立ち、その羽の粉で衛兵を眠らせた。彼女は拷問を受けた王を解放し、幽霊のように無形にし、群れの翼に乗せて城から連れ出した。彼女は本来の姿に戻ると、ハランが安全であることを保証しました。彼女は彼の傷を癒し、彼が回復し、新月が来るまでの間、自分の居室に彼を隠した。そして、インファンタ・ソフィアがその暗躍を完成させた。王は喉を切り裂く刃を感じることなく、ただ眠りながら古代の挽歌を



聞き、死に至った。ソフィアはハランを丁寧に癒し、希望を持たせていた。彼女は、子羊の肉は恐怖を帯びると酸っぱくなることを知っており、強く、生命に満ちた王の心臓を必要としていた。彼女はまだ鼓動している臓器を取り出し、ケースに入れ、恐ろしい機械装置と取り替えた。血まみれの手術と移植、そして果てしない祈りの後、ソフィアはついに自分が殺した君主の体をよみがえらせた。ハラン・エセルレッドは永遠に死んだのだ。彼の代わりに立ったのは、名もなき征服者だった。クアルティアの軍隊を率い、すべてのグラボスを征服するために作られた、肉と血と鉄の忠実なゴーレムである。さらに、棺の中の王家の心臓は硬くなり、ルビーのように光り輝いていた。ソフィアはそれに強力な呪いをかけ、出会った人のどんな感情も呼び起こすことができるようにしたのだ。しかし、そのような闇の力をもてあそぶことは、結果を招く。黒魔術に溺れたクアルティール公女は、ゴーレムの自立の兆しを見逃し、ある夜跡形もなく消えてしまうまで何も疑わなかった。ある夜、ゴーレムが忽然と姿を消し、城の霊に問いかけたところ、マントを着た男が城壁に侵入していることが判明した。その男は裏切り者のような囁きで、彼女の創造物を逃がすように仕向けた。彼女はその男の名を知った。バステアニ家のドラコ・ド・バベリ。彼女は何世紀もの狡猾さと古代の魔法を伝説の狡猾さと現代の知識に対抗させ、すべてのグラボスを震撼させることになる。

