
フォーセリア辞典

くらま

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】

フォーセリア辞典

【Nコード】

N2407W

【作者名】

くらま

【あらすじ】

自作品の舞台、フォーセリア。

もともとはテーブルトークRPGの世界として設定された架空世界です。

詳細についてはルールブックを読んで下さい……というワケにもいかないのです、ある程度まとめて見ました。

フォーセリアのなりたち（前書き）

フォーセリアという世界がある。

我々の住んでいる世界とは異なり、文明レベルは低いと言わざるを得ないだろう。

我々の尺度で言えば、中世レベルか、それ以前であり、政治形態や社会生活にも当てはまる。

フォーセリアを特徴付けるのは、さまざまな「魔法」の力、そして、さまざまな「モンスター」の存在。我々が伝説でしかその姿を見ることの出来ない不可思議な魔法の力、凶悪なドラゴン等のモンスターは、ここではまごうことなき現実である。そして、そのために数多くの冒険があることも。

叩けよ。されば、開かれん。冒険の扉は、あなたの目の前にある。

フォーセリアのなりたち

1. 神話の時代

世界には最初、巨人がただ独りで存在していた。“偉大なるひとつ”もしくは“万物の始祖”と呼ばれた巨人が死に、この世界が始まった。

その肉体は大地となり、最後に吐いた息は風となり、そして全身から流れ出た血は海となった。そして巨人が孤独を悲しみ、憤る心は炎となって世界に熱と生命をもたらした。

この炎の中から神々が生まれ、巨人の体毛からは植物が、鱗からはドラゴンたちが生まれ出た。

神々は世界を3つに分けた。世界にあふれていた力を分化して創った“精霊界”。肉体を持つ者たちが住む“物質界”。2つの異質な世界を結ぶ“妖精界”。

そして、精霊、妖精、動物、植物といった生命体をそれぞれの世界に創造し、これらの助けを借りてそれぞれの世界を完成させていった。

神の手によって生み出されたものたちを古代種族と呼び、現在のフォーセリアに存在している種族よりも、遥かに優れた能力を持っていた。古代種族の殆どは現在では滅んでいる。

創世の時代の後に訪れたのは、争いの時代。

些細な相違に端を発した争いの火種が大きく燃え上がり、ついには光と闇の勢力に別れて、すべての古代種族が参加した最終戦争が起こった。神々の大戦と呼ばれる最終戦争により、神々は肉体を失った。物質界に直接介入する手段を失い、精神的な存在と成り果てたのだ。

かくして、神々の時代は幕を下ろした。

2・古代魔法王国時代

神々の大戦の後に続いたのは暗黒時代。暗黒時代は数百年とも数千年とも言われている。

暗黒時代を生き抜いた人間が作り上げた王国の名前は、カストゥール王国。現在は滅び去っているため、古代魔法王国と呼ばれている。

この王国は、各種の魔法語に通じた偉大なる魔術師たちによって治められていた。魔法の能力が高いものほど地位が高く、魔法の能力の低い、もしくはまったく欠如した人間は、奴隷として扱われたり、蛮族として蔑まれていた。

魔術師たちは魔力の塔と呼ばれる魔法装置から供給される無限の魔力を背景に、地上の支配者となった。華やかな文化を作り上げ、都市を空に浮かべ、そして成長した竜さえも隷属させたという。

しかし、魔力の塔が崩壊し、カストゥール王国は滅びた。

3・剣の時代

古代魔法王国が滅んだあとに、世界のリーダーとなったのは、古代魔法王国時代に奴隷として、もしくは蛮族として蔑まれていた人々。魔法の能力こそ低かったが、それを補う強靱な生命力に満ち溢れていたのだ。

魔法の力は存在しているが、高度な呪文は失われ、魔術師の数も少なくなった。それにとって代わって、物事は武力によって解決さ

れるようになった。そのため、現在を「剣の時代」と呼ぶ。

（ソードワールドRPG、基本ルールブックより抜粋）

六大神（前書き）

フォーセリアには様々な神々が存在している。
特に力の強い6柱を、六大神と呼ぶ。

六大神

始原の巨人の死体から、神々が生まれた。特に力の強い6柱を、六大神と呼ぶ。

右足：戦の神、マイリー。

左足：商売の神、チャザ。

頭：知識の神、ラーダ。

胴体：大地母神、マーファ。

邪悪なる右腕：暗黒神、ファラリス。

善なる左手：至高神、ファリス。

・マイリー：戦争と勝利の守護神。

教義：卑怯な行為や臆病な振る舞いを否定し、正義ある戦いのみを肯定している。

・チャザ：幸運と商業の神。

教義：商売など人と人との会話や交流を通じて、幸福は実現される。

・ラーダ：英知と知識を司る。

教義：知的な生き方を教え、すべてのものが賢明であれば、世界はうまくいく。

・マーファ：自然と農業の女神であり、結婚の守護神でもある。

教義：自然であれという言葉ですべて表される。自衛のため以外の戦いは否定している。

・ファラリス：破壊と混沌を司る。

教義：完全な自由を目指し、法や秩序、道徳などの束縛に屈することを嫌う。

・ファリス：秩序と法の守り手。

教義：人々が秩序にのっとった行動をし、世界に不変の「正義」を実現する。

（ソードワールドRPG、基本ルールブックより抜粋）

種族（前書き）

フォーセリアには、人間以外の種族も暮らしている。
これから説明するのは、冒険者として活躍できる種族である。

種族

・人間

肉体的な特徴は、我々とまったく同じ。地方ごとにそれぞれの生活様式や文化があり、何種類かの人種に分かれている。

医学が未発達なため、平均寿命は50年程度。

全てのルーンマスター技能を修得できる。

・ドワーフ

かつては妖精族の一員であったが、物質界に完全に入り込んでいる。

身長：120cm程度。丸々と太っている。肌の色は濃い肌色。あごには長いひげを蓄えており、だんご鼻。女性にはひげは生えない。

暗闇の中でも昼間と同じように物を見ることができる。

手先がたいへん器用で、細工を作ったり鍛冶などの技術に長けている。

性格は頑強で、頑固。エルフを毛嫌いしており、会えばたいてい喧嘩がおきる。

高いクラフトマン（細工師）技能を有す。

シャーマン技能と、ソーサラー技能を修得することができない。

・グラスランナー

草原の妖精。

身長：100cm程度。人間の子供のような体型をしている。肌の色は濃い肌色。耳が少しとがっている他は、人間とあまり変わらない。

性格はおめでたく、好奇心旺盛。物事を深く考えずに突っ走る。

レンジャー技能を有す。

シーフ技能を有す。

植物や動物と意思を通じ合える。

いかなるルーンマスター技能も習得することができない。

・エルフ

森の妖精。その容姿の美しさと不死性で知られている。

身長：160cm程度。細身。男性でもひげが生えない。髪は金色から、栗色。ときには銀髪になるものも。肌の色は白に近く、瞳の色は薄い青か緑色。

森で閉鎖的な暮らしを送っているのが一般的であるため、街中をうろつろしているエルフは、変わり者である。

シャーマン技能を有す。

プリースト技能を取得できない。

・ハーフエルフ

エルフと人間とのハーフ。両者の特徴をあわせ持っているが、数は非常に少ない。

耳はわずかにとがっており、ひげを生やすこともある。身長は人間とほとんど変わらないが、きゃしゃな作りをしている。

育てられた環境によって特性が変わる。エルフに育てられたときは、エルフに準じる。人間によって育てられたときには人間とまったく変わらない。

（ソードワールドRPG、基本ルールブックより抜粋）

冒険者技能（前書き）

技能：キャラクターの特徴を表す数値のこと。

冒険者技能

- ・冒険者技能と一般技能

冒険者技能：プレイヤーキャラクターである冒険者や、それに順ずるキャラクター（NPC）が習得するもの。

一般技能：冒険者に対する、一般人が習得するもの。商人（マーチャント）、農夫（ファーマー）など、多義にわたる。この中には、冒険中に役立つものもあり、冒険者が一般技能を修得するのにも十分に利益がある。

また、技能は複数取得することができる。

ソードワールドRPGでは、キャラクターの冒険者としての強さを、冒険者技能のレベルで判断する。キャラクターの持っている冒険者技能のうち、もっとも高いレベルの数値を、そのキャラクターの冒険者レベルと呼称する。

冒険者技能には、以下の種類がある。

1．魔術師（ソーサラー）

古代語魔法の使い手。

古代語魔法：魔法語の力によって魔力を開放し、さまざまな効果をもたらす魔法のこと。

呪文を正しく唱えるために、以下の制限を受ける。

- ・魔法の発動体を持つ必要がある。
- ・魔法を唱えるには、呪文の詠唱と複雑な身振りが必要であるため、

鎧はソフトレザーまでに限られている。

2・精霊使い（シャーマン）

精霊魔法の使い手。

精霊魔法：精霊と交信し、その精霊が司る力を引き出してかける魔法のこと。

シャーマン技能を使うためには、以下の条件が必要。

- ・精霊が金属を嫌うため、金属製の鎧を着てはいけない。（銀は除く）
- ・両手がふさがっていてはならない。
- ・呪文に対応した精霊力が働いていなければならない。

3・司祭（プリースト）

神聖魔法の使い手。

神聖魔法：大いなる存在である神と接触し、その力を源にして様々な奇跡を実行する魔法のこと。

神聖魔法を使うためには、神の声を聞くことができるほどの信仰心が必要。

4・闇司祭（ダークプリースト）

闇の神を信仰している司祭を、闇司祭と呼ぶ。

5・竜司祭（ドラゴンプリースト）

ドラゴンが使用する魔法を使うことのできる人間のことを、竜司祭と呼ぶ。

ここまでは、魔法使い（ルーンマスター）と呼ばれる技能である。

6・戦士（ファイター）

武器戦闘に関する技能。

7・盗賊（シーフ）

シーフ技能には以下の能力がある。ただし、シーフ技能をフルに生かそうと思えば、軽量の非金属製の鎧しか身に着けられない。

- ・鍵開け
- ・畏感知／畏発見
- ・畏解除／畏設置
- ・聞き耳
- ・登攀
- ・アクロバット
- ・潜伏
- ・忍び足
- ・宝物鑑定
- ・スリ
- ・変装
- ・記憶術
- ・尾行
- ・特殊な戦闘

8・レンジャー

野外活動のエキスパート。レンジャー技能の中には、シーフ技能と同様、着用できる防具に制限のあるものもある。
以下、レンジャー技能の能力。

- ・足跡追跡
- ・畏感知／畏発見
- ・畏解除／畏設置
- ・危険感知
- ・忍び足
- ・カモフラージュ
- ・生存術
- ・聞き耳
- ・地図製作
- ・尾行
- ・動植物鑑定
- ・応急手当
- ・不意打ち
- ・飛び道具の使用

9 賢者（セージ）

すべての学問に対する総合的な理解や知識の深さを表す。

セージ技能には以下の能力がある。

- ・宝物鑑定
- ・言語（読解／会話）
- ・知識
- ・占星学
- ・薬品学

10 吟遊詩人（バード）

この技能の持ち主は楽器を演奏したり歌を唄うだけではなく、見知らぬ土地に関する情報や、各地の伝承にも通じている。

また、古代魔法王国時代に作られた魔法の歌――（呪歌）を唄うことができる。

バート技能には以下の能力がある。

- ・ 楽器演奏
- ・ 歌唱
- ・ 伝承知識
- ・ 言語（会話）
- ・ 呪歌

（ソードワールドRPG、基本ルールブックより抜粋）

エフタル王国（前書き）

自作の舞台、エフタル王国。
こんな感じの国です。

エフタル王国

エフタルという国がある。中緯度地帯に属す、平和で豊かな国だ。ほぼ長方形の国土を持つており、東西方向に5旅程（約200Km）、南北方向に10旅程（約400Km）の面積を擁していた。

エフタルの東端には、大河“グレイエル”がとうとうと流れている。グレイエルは、エフタルに豊かな水と豊富な水産資源を与え、隣国に対する天然の堀としての役目を果たしていた。

エフタルの北端には“ラーリユナス”山脈が横たわっている。この険しい山脈の頂には、多くのドラゴンが住んでいると信じられており、この国の人々にとつて、恐怖の対象となっていた。

そんな伝説がある国ゆえ、大きな街の北側にある城壁の上には弩^{スタ}弓が最大仰角で備えられていたり、小さな村の北側には投石器^{カタパルト}用の傾斜台と砲弾となる石の山が築かれていたりする。

エフタルの西端には“ソイトエル”と呼ばれる大樹海が広がっている。樹海の中には古代魔法王国時代の遺跡が点在している。カストゥール本国から遠く離れたエフタルの地では、本国ではヤバすぎて研究できない魔法の実験室や、特殊な性癖を持つモノ用の秘密クラブ等が多く作られていたらしい。遺跡は樹海の中に点在しているため、未盗掘の遺跡も多くあると言われているが、定かではない。

樹海の奥には巨大な地溝が横たわっていると言われているが、確かめたモノはいない。

唯一の開口部である南側には、乾いた大平原が広がっている。いくつかの都市国家が点在しているが、他国を侵略できるだけの余力のある国は存在していないため、長らく都市国家間の戦争は行われ

ていない。

大平原の実質的な支配者は、遊牧民である。

ラーリユナス山脈とソイトエル大樹海が交わる北西の角にあるのが、王都“ラン・クウル”。厚い城壁と2重の堀に囲まれた城塞都市である。南側と東側の城壁の上には、多数の投石器カタバルトが備えられており、北側の城壁の上には弩弓バリスタが最大仰角で備えられている。

王都の北側に堀で囲まれた王城がある。質実剛健を絵に描いたような城であり、優美さとは程遠い。

王都から南に街道が延びている。石で舗装された街道を南下すること5旅程にあるのが、商業都市“ウエルバクレス”。エフタルの心臓と呼ばれる商業都市は、王都から進軍してきた軍隊の休息拠点としての役割も果たす。

商業都市ウエルバクレスから南下すること、さらに5旅程。ソイトエル大樹海が平原に変わる辺りにあるのが、城塞都市“ケープ・ラウン”。エフタルの南の要であり、侵攻してきた敵を食い止める最終防衛線である。

2重の堀と3重の厚い城壁。城壁の上には無数の投石器カタバルト。籠城戦となれば、落城させるのは容易ではない。

ケープ・ラウンの人口のうち、半分強が騎士である。

黒き竜王の呪い（前書き）

エフタルの地では、魔術は重大な禁忌である。魔術師であることが知られると、都市部でも袋叩きにされることがあるのだ。（偏見の度合いは、通常の地域であれば辺境の村に相等）

そうなった理由は、古き伝承にあった。

黒き竜王の呪い

エフタルに入国しようとする冒険者は、通行税を払うときに役人からこんなことを言われる。

「昔からこの国は、魔法使いに対する感情が悪い。ソフトレザーに杖なんて、これ見よがしの魔法使いルックをしていると、日中でも袋叩きにされることがあるから、注意するように」

その言葉を聴いている連中の中に魔法使いがいた場合は、次のような言葉が続くことになる。

「警告はしたからな。殺されても化けて出るなよ」

エフタル国民の魔法使い嫌いには、以下のような伝承が影響していると言われている。

- 黒き竜王の呪い -

遡ること500年、後の世の歴史家からは古代魔法王国時代と呼ばれている時代のこと。

当時、地上を支配していたのは魔法使いと呼ばれる存在であった。魔法使いたちは魔力の塔から供給される無限の魔力を持つて、都市を空に浮かべ、成熟した竜ですらも下僕として扱ったという。当時の魔法は強力であり、老竜エルダー・ドラゴンと呼ばれる種類の竜であっても、自力で隷属の呪文を打ち破ることは出来なかった。隷属の呪文の効力は、現在に至るも継続していると言われている。

そんな古代魔法王国時代、現在のエフタルの北に、黒き竜王と呼ばれる竜が棲んでおり、広大な平原は竜王の餌場となっていた。伝承によれば、黒き竜王は老竜エルダー・ドラゴンであつたらしい。

広大な平原に目をつけ、古代魔法王国の魔術師が進出してきた。

魔術師は黒き竜王を下僕とすることに成功し、入植が始まった。

そんなある日……。

黒き竜王が隷属の呪文を自力で打ち破った。呪文の効果が不完全であつたとも、黒き竜王が古竜エンシェント・ドラゴンに片足を突っ込んでいたから自力で打ち破れたとも言われているが、詳細は不明である。

黒き竜王は魔術師の住む館グと魔術師を灰にした。いまも王都の東に残る広大な荒地が、その名残だと言われている。

魔術師を灰にした黒き竜王は、以下の言葉を残したと言われている。

『この地に住む人間と言う種族よ。我は我が受けた屈辱を決して忘れない。特に、魔術をつかえる固体には容赦しない。我の餌場で小さな魔法の火でも使ってみろ。骨一つ残さず焼き殺してやる。魂すら残らないよう、最大火力で燃やし尽くしてやるから、よく覚えておけ』

黒き竜王はいずこへと去った。餌場を変えたとも言われているし、失った力を取り戻すために眠りについたと言われているが、詳細は定かではない。

魔力の塔が崩壊し、古代魔法王国が滅びたのは、黒き竜王が姿を見せなくなつてから数年後の出来事である。

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、小説家になろ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/n2407w/>

フォーセリア辞典

2011年10月9日20時26分発行