

---

# 楽園世界設定集 【ヴァイレサック】

海松房千尋

---

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】

楽園世界設定集 【ヴァイレサック】

### 【Nコード】

N7012T

### 【作者名】

海松房千尋

### 【あらすじ】

楽園世界Wikiからの転載です。

暫定で完結としますが、Wiki内容の更新によって、内容が変化・更新します。

『楽園世界』 The Shared Universe (http://www36.atwiki.jp/2theparadise/)

ヴァイレサック（シリレスの地）

V w i l z a c k      （惑星ヴァイレサック、FCGS - DBSec  
- M k - V s k）

統合統治機構側から見た場合は『惑星ヴァイレサック』  
この星の住民から見た場合は、『シリレスの地』  
となります。

剣と魔法の世界です。

地球の10～15世紀程度の技術力が存在します。

## 惑星概要

ヴァイレサック（シリレスの地）

V w i l z a c k （惑星ヴァイレサック、F C G S - D B S e c  
- M k - V s k）

統合統治機構側から見た場合は『惑星ヴァイレサック』

この星の住民から見た場合は、『シリレスの地』  
となります。

剣と魔法の世界です。

地球の10～15世紀程度の技術力が存在します。

> i 1 1 8 6 4 — 1 2 3 5 <

<http://1235.mitemin.net/i11864/>

3

U W P : X 7 6 6 8 7 0 1

主系列星スペクトル型G2V

地球型惑星

衛星数2＋リング（名称ミルヴィー、シルヴィー、羽衣またはミル  
クの川）

近日点距離1.1AU

遠日点距離1.14AU

公転周期398.84日

赤道面での直径  $12882.47 \text{ km}$   
質量  $4.92 \times 10^{24} \text{ kg}$   
表面重力  $9.12 \text{ m/s}$   
自転周期  $23.2 \text{ 時間}$   
赤道傾斜角  $22.6^\circ$   
年齢  $38 \text{ 億年}$   
大気圧  $98.7 \text{ kPa}$   
平均気温  $14.2$

## 惑星概要（後書き）

星系データの表記は、「トラベラー」（<http://traveler.tablegame.jp/index.html>）（<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%88%E3%83%A9%E3%83%BC>）のルールを利用しています。

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2theparadise/>

## 主系種族

人間、プリマ、ヴォル、イルカという、地球産の知的生物の中には、古代文明の遺産とも言うべき、この惑星独特の進歩（進化というべきか？）を遂げたらしい、微細機械技術と生命工学の融合によって生まれた、様々な特殊な能力を受け継ぐ者達が存在しています。

他に微細機械共生体や、微細機械群体の神竜、妖魔、精霊と呼ばれる自律型の人工生命が存在します。

ただし、4000年前に、他の種族と同時期に入植したはずのネオ・ドルフィンは、完全にその出自を忘れ去ってしまっており、原始化してしまっています。

繁殖の機能が無い人工知能についてはここには含まれません。

## 四大主系種族

Homo Sapiens（人間）

Terran（地球人）

Vwilzacks（ヴァイレサック人、Vwilzack Unique）

Vwilzacks generic（ヴァイレサック人亜種。各種作業用強化人種、微細機械共生体他）

Neo Troglodytes

ネオ・チンパンジー

Prima（プリマ、Vwilzack Unique）

ヴァイレサック・ユニークと呼ばれるヴァイレサック固有のネオ・チンプ種族です。

主な違いは、一般的な地球系列のチンプよりも2割程大柄な体格と、複数の縞模様がある点になります。

Neo Canis Lupus ネオ・ドック Familiaris

Vwol (ヴォル、Vwiltack Unique)

ヴァイレサック・ユニークと呼ばれるヴァイレサック固有のネオ・ドック種族です。

一般的なネオ・ドック種族よりも大型であり、身長その他、体格的には人と変わりません。

Neo Tursiops ネオ・ドルフィン Truncatus

Merlim (メリム、Vwiltack Unique)

ヴァイレサック・ユニークと呼ばれるヴァイレサック固有のネオ・ドルフィン種族です。

## 主系種族（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2the-paradise/>

## 主な知的種族

### 概要

人間、プリマ、ヴォル、イルカという、地球産の知的生物の中には、古代文明の遺産とも言うべき、この惑星独特の進歩（進化というべきか？）を遂げたらしい、微細機械技術と生命工学の融合によって生まれた、様々な特殊な能力を受け継ぐ者達が存在しています。

他に微細機械共生体や、微細機械群体の神竜、妖魔、精霊と呼ばれる自律型の人工生命が存在します。

ただし、4000年前に、他の種族と同時期に入植したはずのネオ・ドルフィンとは、完全にその出自を忘れ去ってしまっており、原始化してしまっています。

繁殖または増殖の機能が無い人工知能についてはここには含まれません。

### ヴァイレサックの四大主系種族

H u m a n   R a c e

H o m o   S a p i e n s

V w i l z a c k   U n i q u e （ヴァイレサック人Ⅱシリレス人）

T e r r a n （地球人）

Uplift Race

Neo Troglodytes  
ネオ・チンパンジー

Prima (プリマ、Vwilzack Unique)

Neo Canis Lupus  
ネオ・ドック Familiaris

Vwol (ヴォルVwilzack Unique)

Neo Tursteps  
ネオ・ドルフィン Truncatus

Merlim (メリムVwilzack Unique)

Artificial Human Race

Vwilzack generic (各種作業用強化人種 微細機  
械共生体)

ヴァイレサツクの亜人種  
遺伝的に原種との交配が不可能なレベルの種族は存在しません。

その他の種族

Artificial Race

鉦樹類 Metallic Plants (Vwilzack Un

ique)

竜Dragon)(Vwizack Unique)

妖魔

精靈

## 主な知的種族（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the-paradise/>

## 種族 シリレス人Ⅱヴァイレサツク人

### 概要

基本的に地球に存在するあらゆる肌、目、髪の色が存在し、更に金や紫の瞳や、紺や紫といった頭髪まで追加されています。

外見的特長としては、混血が進んだ後、この星での生活から、島嶼化によって小型化したり、極地での生活から体系が丸くなっていたり、肉食による体の大型化や、草食による腸の伸長と胴体の延長等、様々な特徴が、改めて加わっています。

遺伝的には、凡そ地球産の人類と同様ですが、原人間は極少数で、大半が何らかの遺伝子操作を受け、様々な部分で強化されています。

また、魔法を使える、前頭葉に脳波の共鳴増幅器官を持つように改造された者も存在しています。

こちらは外見的には一般的な人類と殆ど変わりませんし、交配も可能です。

他にも様々な亜種（バイオロイド起源）も存在します。

特に特徴的であるのが、額に第三の目を持っていたり、尖った耳に菱形で真珠色の器官を備えている者、それから3メートルを超える巨体にまで成長する種族、さらに、微細機械を介し、巨大な鉱樹類との共生関係に特化した長命種族などです。

## 種族 シリレス人「ヴァイレサック人（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2the-paradise/>

## 種族 変化種

### 概要

外見を完全に变えてしまえる種族。

基本的には人型か獣人型かの二種類。

『才能』のある者であれば本人の意思で変身可能。

体内のマナの量が異常に多く、代謝に利用される共生体の量も多いのが特徴。

また、食物からエネルギーへの転換速度も非常に速いため、活動しながらエネルギー補給を繰り返す事で、長時間の全力行動が可能。

大半はヴォル形態かプリマ形態となる。

基本形の種族とのみ交配可能。

男性のみ優性遺伝する。

ヴォルとプリマ以外の形態も存在している。

## 種族 変化種（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2the-paradise/>

## 種族 吸血種

### 概要

体内のマナの量が異常に多く、代謝に利用される共生体の量も多いのが特徴。

また、食物からエネルギーへの転換速度も非常に速いため、活動しながらエネルギー補給を繰り返す事で、長時間の全力行動が可能。

一般の人々よりも剣歯が若干長め。

生物共生型のマナと栄養素を、主に血液によって経口補給する事が可能。

身体能力だけでなく、魔法の能力も高い。

変異の大きな個体の場合、自身の体内のマナを「感染」させることで、吸血種に改造する事も可能となる。

高度な肉体制御能力を駆使し、非常に長命である事も知られている。

筋肉組織や内臓の構造についても若干の差異が見られる。

遺伝する。

また、吸血種については何らかの外的要因で変異が進むと、そのまま妖魔化する者もあり、その場合は吸血鬼と呼ばれる。

程度の差はあるが、全ての吸血種は魔法を使う才能を持っている。

## 種族 吸血種（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the-paradise/>

## 種族 長命種・三つ目種・巨人種・複合種

### 長命種 概要

ユグドシラル等の鉤樹類と、マナを介して共生関係にある。  
長期に渡って木々から離れる事は出来ないが、共生関係にある鉤樹が生残している限り、死ぬ事は無い。

一定の範囲内であれば、死んでも復活する事ができる。  
他のシリレス人との交配は可能だが、どちらかしか生まれない。

### 三つ目種 概要

### ロプ族

外見は概ね人と変わらないが、額に三つ目の目がある。  
閉鎖的な思想を持ち、滅多に部外者を受け入れない。

三つ目の目は赤外線を開知できるほど感度が高い。

### 巨人種 概要

身長が3メートルを超える種族  
筋肉や骨組織も強化されている。

体内のマナの量が異常に多く、代謝に利用される共生体の量も多いのが特徴。

体内のマナの量も多く、また、食物からエネルギーへの転換速度も非常に速いため、活動しながらエネルギー補給を繰り返す事で、長時間の全力行動が可能。  
ただし、動きはそれほど早くない。

遺伝的には人であるが、交配は母子共に大きな危険を伴う。

## 複合種 概要

変化、吸血、三つ目、巨人の各種族複合強化種。  
長命種も存在する。

**種族 長命種・三つ目種・巨人種・複合種（後書き）**

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2the-paradise/>

## プリマ種 ヴォル種

### プリマ種 概要

Prima (Vwilzack Unique) はNeo Tr  
ネオ・チンパンジー  
odytes 起源の知性化種族です。

ヴァイレサック・ユニークと呼ばれるヴァイレサック固有のチンプ種族です。

主な違いは、一般的な地球系列のチンプよりも2割程大柄な体格と複数の縞模様がある点になります。

### ヴォル種 概要

Vwol (Vwilzack Unique) はNeo Can  
is Lupus ネオ・ドック Familia<sub>ris</sub> 起源の知性化種族です。

一般的に『ヴォル』の名称は、その吼えるような独自言語から、付けられたと考えられていますが、実際にはネオ・ドックの俗称である、ヴァルグル人が訛って短縮されて生まれた呼称です。

ヴォル族は、人類種やプリマ種が分解できない幾つかのたんぱく質を分解可能な酵素をもっており、恐らく最もこの星に適応した地球産知的種族であると考えられています。

さらに種族的な特性といえる、同族間の結束力、高い忠誠心を生かし、その勢力は人類種を遥かに凌いでいます。

大陸公路の守護者としての地位も確立しています。

プリマ種やヴォル種にも、吸血種や長命種等の亜種が存在します。

## プリマ種 ヴォル種（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the-paradise/>

## 種族 妖魔

### 概要

ヴァイレサックに生息する、微細機械共生生命（大半の動植物と共生、寄生関係があります）のうち、積極的に微細機械群の能力を活用する種族で、主に微細機械群の能力によって知能を示す物をいいます。

人工の種族と、自然に進化した種族の二系統が存在します。

自然種は、地球産の知的種族とは思考法も嗜好も志向も、全てが違いますので、意思の疎通は困難です。

知能を示さないものについては、妖魔ではなく魔物と呼ばれます。

また、人型の妖魔は、一般的に魔族と呼ばれます。

## 種族 妖魔（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2the-paradise/>

## 妖魔 吸血鬼

### 概要

肉体の5割以上が微細機械と化している吸血種を吸血鬼と呼びます。最大で9割以上が微細機械と化しており、事実上精霊レベルの吸血鬼も存在しています。

大半の吸血鬼は見た目も能力も完全に変化させる事が可能で、残っている肉体の量に応じて、より小さ生物への変化も可能です。

一般的には狼への変化が知られていますが、中には鳥やコウモリへの変化を可能としている者もいます。

ほぼ100%微細機械化してしまったモノについては、霧へと姿を変える事すら可能です。

ただし、元来が吸血種系の、生体材料系微細機械率が高いため、乾燥や紫外線で破損する物が多く、微細機械化が進んだ者ほど太陽の光に弱くなる傾向があります。

結果として、太陽の光の届かない、地下の湿った場所を好むようになります。

命と闇のマナの量が多いので、得意とする魔法も命や闇の魔法が多くなります。

## 妖魔 吸血鬼（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the-paradise/>

## 精霊と妖精

### 概要

一定規模の特殊な微細機械群体生命です。

霧状であったり、不定形であったり、結晶構造をもっていますが、高度な物は、様々な恣意的な形状をとることができます。

一般には「ユーティリティ・フォグ」と呼ばれ、映画のターミネーターに出てきたT-1000のイメージが近いかと思われますが、霧状になれるのが特徴です。

他の微細機械群を使用したり、血液を精査する機能もあり、人語を理解する事ができますが、命令を聞くのは、専門に改造された特定の亜人種か、もしくは原種に近い人類だけです。

DNAの改変度合いによつては、ヴァイレサックの人々でも、「所有者」として使役する事が可能です。

魔法使いの『才能』を持った人々や、バイオロイド起源のシリレス人には使役できません。

物語的には、血の盟約をもって使役する契約を結ぶ、とします。

### 妖精

精霊とほぼ同様の微細機械群体生命に、妖精がいます。

ユーティリティ・フォグとして開発された種族もいますが、その多くは特定の単一業務向けの仕様となっていますので、この世界の人々が使役するのはほとんど不可能です。

もつとも一般的なものは、森林や水源の管理を行う目的で作られた種族で、森の木々に同化している場合や、水源となる泉に潜んでいる場合が多くみられます。

人の命令に従う高機能なものは汎用型で、その力も大きさも、同じ量の精霊に匹敵します。

各妖精が持っている基本命令に則って、目的にかなうと判断した場合には、人やその他の種族と行動を共にする場合があります。

妖精族そのものを守護するガーディアン型の妖精も存在します。

## 精霊と妖精（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2the-paradise/>

## 竜・ドラゴン

### 概要

他星系の進化樹に属する生物と、ヴァイレサック固有の生物、地球産の生物で、単にドラゴンの様な印象を受けるため、ドラゴンと呼ばれている種族、それから完全な人工生命と、幾つかの種類が存在しますが、大半は準知的種族です。

神竜と呼ばれる、巨大な人工生命は、寒冷で、非常に壊れやすいヴァイレサックの気象のコントロールを司っています。

全体のバランスをとりながら、二酸化炭素などの温室効果ガス量の調整や、森林資源の保護を行います。

複数の種族が存在し、海洋の生態系を司るものと、陸の生態系を司るものがあり、一般的に目にする可能性があるのは、翼をもつ、西洋的なドラゴンです。

海洋型は東洋の竜に似ています。

ドラゴンは、体内に竜珠と呼ばれる、微細機械結晶でコーティングされた超重量物質を持っており、それを利用して空を飛びます。

神竜達も、元々は人の作り出した「道具」であるため、人の命令には従うように作られています。現在の神竜達は基礎命令の拡大解釈によって、原種の人以外の、人工的な遺伝子改変を受けた人類からの命令を拒否（同じ道具とみなしている）しており、神竜達に命令を下せる者は殆ど存在しません。

## 竜・ドラゴン（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the-paradise/>

## セフィロトもしくはユグドシラル

### 概要

鉾樹類の巨木です。

一部の鉾樹類には、一風変わった知性が備わっているものが存在します。

マナを使う事も可能で、竜によるヴァイレサックの生態系の維持管理を補助しています。

長命種が共生しているのはこの種族です。

### 統合統治機構

#### 生命の木

セフィロト（学名：Populus sophver・sephiro）  
俗名のユグドシラルの方が有名。

セフィロト・ヴァイレサック、セフィロト・ホツファ他、数種類が確認されている。

彗星の核やバイオ・ベルトで様々な有機物や水を捕獲し、光合成と共生している無数のバクテリアや微小生命及び微小機械を利用して成長する、宇宙空間でも生育可能な巨木。

成長は非常に速く、そのまま宇宙船の船殻として利用可能なほど強靱。



## セフィロトもしくはユゲドシラル（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the-paradise/>

## 国と地域

### データ大陸

>i24886—1235<

<http://1235.mitemin.net/i24886/>

### データ大陸東方地域

>i24887—1235<

<http://1235.mitemin.net/i24887/>

### アルールシア帝国

>i11860—1235<

<http://1235.mitemin.net/i11860/>

物語の舞台です。

アルールシア帝国（＝ダッセル・アルールシア連合王国）

概要（基準となる日時：シリレス暦3985年、帝国暦27年シル  
ヴィー15ファルス（6月15日））

ルシア平原の騎馬民族が、南東ソナスの王国を併呑して成立したアルールシア王国と、ルシアの騎馬民族と永く争ってきた南部のダッセル王国が、婚姻関係により連合王国となり、周囲の国々を統一して成立。

ダッセル・アルールシア連合王国の王となつた者が帝位を受け継ぐ巨大国家である。

帝国と言えば、未だ名前だけ（ダッセル・アルールシア連合王国のみ）でしかなかった建国の時から二七年。周辺国を平定し、帝国として体裁が整つてからは16年であり、第三代皇帝の下、現在も国内の整備に奔走している状況で、安定した国体を築いているとはいえません。

現在の連合王国国王「皇帝はジュリアーノ・ヴァージ・レンドール・アルシア」ダッセル

新たな領土として加わつた地方領主に配慮して、帝国としては封建体制をとっていますが、中心となるダッセル・アルールシア連合王国は、国王の下に全ての権力を集中した、中央集権国家となっています。

辺境部は封建体制となつていますので、当然それは独立国と変わりません。

通信手段も狼煙や早馬であり、中央集権体制を維持しているのは、中心部分、全体の四割程度の地域だけです。

一応の国境線も存在していますが、人の暮らす地域はその中でも極限られた狭い部分に限定されています。

国土の多くは人の手の入っていない、大規模な森林地帯、平原、荒

野、山岳地帯となっています。

帝国は、北東からチルと呼ばれるプリマの国、その西のダーラン、西方の大山脈を挟んで、強大なヴォル領域、南西の山岳民族の国であるヴェナーリア、そして南のヒュヨと呼ばれるプリマの国と、五つの勢力に囲まれており、辺境の諸勢力は、その時々状況に応じて、ダーランやチル、ヒュヨといった勢力と結びついたり、また再び帝国と結んだり、まだまだ問題が山積しています。

## 国と地域（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

『楽園世界』 The Shared Universe (http://www36.atwiki.jp/2the Paradise/)

## アルールシア帝国 暦法

概要（シリレス暦3985年、帝国暦27年シルヴィー15ファルス（6月15日））

アルールシア帝国では、1太陽年（399日）を13の月にわけ、さらに30日間の青の月と31日間の白の月に分け、数年に一度うるう年を設けています。（計算面倒なので無視。要修正）

また、帝国暦元年はシリレス神つまり女神シリレスとこの大地が生まれた時から3958年目とされています。

これはアルールシアではシリレス暦と呼ばれていますが、地方毎にそれぞれ別の呼び名がついており、暦自体は大陸全土で使われています。（数年単位の誤差はありますが、概ね4000年前後の年代をしめています）

また、1公転周期をアルノー（アルノ）＝公環（パプロ・アネロ。アネロとも言う。神殿その他で、公的な資料の記載時に使われる記号の意味）、1自転周期の事をファールス（ファルス）と呼びます。各月を期間としてあらわす場合は、ビルドと呼びますが、一般的には、「○アルノー前の○○の月」とか、「今公環の○○の月から○の月まで」といった呼び方をします。

陽が出ている時間帯の半分（約6時間）をエリ・ファルスで、エリス。

午前が前のエリ・ファルスでピラ・エリ・ファルス、ピレーリス、ピレリス。

午後が後のエリ・ファルスでペトラ・エリ・ファルス、ペトリリス、

ペトルリス、ペトルス。

昼間をスクール、もしくはスクール・ファルス、スクールファ。

夜をルース、もしくはルース・ファルス、ルーファス、ルーファ。

また、正午をエリ・スクール、深夜をエリ・ルースと呼ぶ場合もある。

一週間という概念は存在せず、「日曜日はお休み」という概念もありません。

「休日」という日は、そのまま祭日であり、「〜のお祭りがある」「仕事は休み」という程度です。

ただし、エディウスからファールスまで数えて、13日周期の概念は存在しており、13日目のファールスはお休みという宗教（主に女神を祭った神殿に多く見られます。またファールス神殿でも同様の安息日を設けています）も存在しています。

## 時間

1クーア≡24分の1自転周期≡4エリ・クーア≡20ティーボ（1ティーボ≡約3分）

魔術師や学者しか使いませんが、1ティーボを60マイス（1マイス≡約3秒）とする単位もあり、また、1ミッタマイス（≡約1・5秒）という単位もあります。

## 旧ダッセル王国

1カリヨン≡12分の1自転周期≡120キウム

各月の呼び名。

|     |   |       |
|-----|---|-------|
| 1月  | 白 | エディウス |
| 2月  | 青 | アエリス  |
| 3月  | 青 | サグザ   |
| 4月  | 青 | ルティア  |
| 5月  | 白 | アルグ   |
| 6月  | 青 | シルヴィー |
| 7月  | 青 | トラポーラ |
| 8月  | 白 | ミルヴィー |
| 9月  | 青 | ヌトウース |
| 10月 | 青 | シリレス  |
| 11月 | 白 | フレマナ  |
| 12月 | 青 | イティリス |
| 13月 | 青 | ファールス |

白の月は、ブライ・サテナ  
 青の月は、アウプ・サテナ

空に輝く白い月がミルヴィー  
 空に輝く青い月がシルヴィー

## アルールシア帝国 暦法（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## アールルシア帝国 気候風土

アールルシアと周辺地域の気候を、南から見ていきます。

ヒュヨはほとんどが寒帯に属するツンドラ気候か亜寒帯であり、シヤレーヴィスまで北上してようやく、沿岸部の一部地域で大麦の栽培が可能な亜寒帯かステップ気候に属し、アールルシアの東部が温帯、中部から西部にかけては、ステップ地域から山岳階段状地域となり、豊かな盆地と広大な森林地帯と平原が広がります。最西部の山岳地帯には氷河が残っています。

さらに北部のチルやダーランという国々は、温帯から温帯湿潤気候となり、ダーランの北岸で亜熱帯から熱帯となります。

ヒュヨでは、北東部の沿岸で極僅かなライ麦が収穫できる程度で、大半の住民が、シカ科のトナカイに良く似た動物を放牧狩猟して生活しており、氷河によって作られたフィヨルド状の海岸線も散見され、東北部の一部では、漁業が非常に盛んです。ただし、南部、東南部については、冬季は海が凍りつくため、ヒュヨの漁師は、北東の港に家族を残し、夏場は遙か南方の漁場にまで足を延ばして、アザラシや魚や鯨類、それから小型の海竜等を狩り、冬場になると北東沿岸に存在する幾つかの港に帰ってきて、厳しい冬を耐え忍ぶ生活を行います。

ダーランでは米が収穫可能で、アールルシアに比べて国土は小さいながらも、アールルシアの5割近い人口を誇っています。

チルやその北方のムルでは、ダーラン同様米の栽培が盛んで、恵ま

れた気候風土の下、二期作や、二毛作、場合によっては年に三回も収穫可能な地域もあり、様々な野菜や果物等の農産物についても大量に収穫され、穀物や種子類、それから乾燥させた果実等も、陸路や海路を通り周辺国への輸出を盛んに行っています。

また、チルはプリマの国ですが、他種族に対する、比較的緩やかで寛容な統治が功を奏し、人類やヴォル、それからその他の少数種族の居住する割合が、非常に高くなっています。

大陸東部の沿岸地域は、北部から流れる暖流の影響を受ける、比較的温暖で湿潤な地域と、南部から流れる湿潤ではあるが、非常に寒冷な地域とにわかれており、ダッセルの東方でその二つの海流がぶつかりあい、一部がアルールシア沿岸へと流れ込んでいます。

ネルやハイズの地名がある半島地域は、暖流の影響下にあり、帝国では唯一の温帯湿潤気候地域となりますが、数十年前まで、非常に活発な活動を続けていた火山が存在するため、ほぼ全土がシラス台地に広がる森林地帯で、大規模な灌漑をおこなわなくては、農地としての利用は難しいものとなります。

また、半島の人口の大半が居住しているネル盆地は、この半島そのものを形成した火山がうみだしたカルデラであり、無数の湧水や温泉、それから東海岸の活火山が名物となっています。また、騎竜の産地としても有名で、良好な騎竜を数多く産出しています。アルールシアでは騎竜の放牧が可能なのはこの地域だけです。

チルの東方沖に存在する群島には、遙かヒュヨや、遠い西方諸国から流れ着いた海の民達によって、一種の海洋国家共同体とでも言うべき集団が形成されており、アルールシアや遙か西方のカレスやワイプルス、それからミーデイスといった海洋国家と、東方の海上交易路の支配権を巡って争いあっています。ただし、天測航行が可能なだけの航行技術をもっているのは、ミーデイス、ワイプルス、

そしてベルリア諸島の船乗りだけで、その他の国々の船乗りは、沿岸航行が基本になります。

最後に、この地方の人々にとって金属資源とは、基本的に農業と同様の、植物を栽培して収穫するものだと思われていますので、樹木の育たない寒帯や高山では、金属の採集ができないものと信じられています。

## アールシア帝国 気候風土（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2the Paradise/>

## 帝国 政治

### 概要

アルールシア帝国では、皇帝以下連合王国国王、それから各公国の大公や貴族領主達が、それぞれ与えられた土地を支配しており、全土に均一に適用される、明文化された法律というものはほとんど存在しません。

せいぜいが、初代皇帝が発したいくつかの「法度（メトラ、メートーラ、日本の武家諸法度に近い）」と呼ばれる、貴族や騎士としての「良き姿（ヴェラスペエート」元の意味は「美しい振る舞い」）」を規定した20条ほどのものがあるにすぎません。

ただし、「古法（ヴェチャレエ、ヴェチャーレ、ヴェチャレベ）」と呼ばれる、この地域に根付いている不文律が存在しています。もちろん、不文律とはいえ、土地の賢者や学者達など、それを書物として保持している者が多数いますので、それが事実上の法律となっています。

当然ながら各地の問題については、土地の領主が、それぞれ自身の足で村々をまわり、直接訴えを聞いて、解決しています。

領主の仕事とは、自身の治める土地を、部下を引き連れ、自身の足で巡る、というより、巡り続ける事が基本となり、それが土地の治安の維持にも役立っています。

これが、中央集権化の進んだ連合王国では、各地に代理管理職、代官と代官所を設ける事で、旧来のシステムに代えています。

代官は官騎士と、それを補佐する学者が大半であり、土地の名目上

の支配者である貴族はほとんど関与する事ができなくなっています。

この場合、税は一旦は貴族と代官が共同で運用している倉庫（大抵は都市の城郭内や土地の城砦に存在している。現金での支払いではなく、物納であるため、倉庫が必要となる。現金でも可能）へと運び込まれ、貴族の位に応じて、貴族と王国の国庫とへ分割して納められます。

ただし、ここ数年で、貴族や王家と契約を結んだ大商人たちが間に入る事で、国庫に直接現金を納める手法が出現しており、爆発的に広がっています。

もちろん、旧来の、実質的な支配権を維持している貴族もいますが少数です。

また、そうした旧来の支配権を維持している貴族達でも、税を扱う際には土地の賢者や学者（神殿の神官達の場合も多い）を雇うのが通例となって（そもそも数字を扱う、算学について詳しい者がほとんどいない）いますので、そうした部分からも、連合王国の中央集権化はより強固になってきています。

ちなみに数字を扱う事、つまり読み書きそろばん（そろばんに似た物は存在する。それどころか、高等数学などほとんど存在しない世界であるにも関わらず、ヴォル族の世界には、計算尺と同様の物まで存在している）については、貴族であつても苦手な者が多いという事。

文字や数字が、事実上暗号と同様の、難解な規則によって縛られているため、専門家でないかぎり、それを自由に読み書きするのが不可能となっているのが原因。

貴族達はもちろんそうした文字や数字の読み書きは習うが、自在に利用できるかという点、やはり問題がある。

神々に許された、使用可能な文字というのが極端に少ないためである。

文章とは、書かれた内容を読み解くために必要な解読法が最初に載っており、その後に記号化された情報が並んでいるものを言う。

大半の書物も同様の書き方になっており、口語を記号化した文字で書かれた文書など存在してはいけないう事になっている。

国政について。

アルールシア帝国では、封建体制下にある領土および、帝国全体に関する問題については、毎年行われている「アラフィナ・コンサーグル」（単にコンサーグルとも呼ばれる集会。アルールシア王国時代からの伝統的な首長会議。元は遊牧民の血族会議）によって決められることになっています。

また、皇帝軍の予算はこの会議において決定されます。

毎年行われている「コンサーグル」には、帝国全土から侯爵以上の領主が隔年で、つまり半数づつ集まり、各種調停や軍事、税率その他もろもろの事柄についての話し合いがおこなわれます。

また、侯爵未満の領主達についても、「パクラ・コンサグル」と呼ばれる、にたような形式の会議が開催されており、通常四年に一度帝都で開かれる事になっていますが、参加については強制されていません。

こちらは事前に各領主から提出された議題を元に、領主達からの意見が出され、皇帝が裁決を下します。

また、こちらは通常議長には通常エディウス神殿の神官長が任命され、進行役については宮廷魔導師が任命されます。

また、ダッセル＝アルールシア連合王国においては、国王が任命した地、水、火、風の四大臣が行政の最高責任者となり、皇帝の命を受け、連合王国の内政にかんする全ての業務を統括しています。

実務については、帝国大学院および、各大臣の配下の者から選任された人物によって担当されます。

大臣達には、特に特定の分野を担当するという決まりはありませんが、地大臣は主に土地に関わる事柄、農林水産、国土交通といった分野を担当し、水大臣は人事や財務や法務などを担当し、火大臣は治安維持や軍に関する分野を担当し、最後の風大臣が、外交および諜報分野を担当しています。

## 身分制度

皇帝（＝エンヴィラト）

連合王国国王（＝レングラレ）

大公（＝ゴランディカ）

公爵（＝ドーウィケ）

侯爵（＝マキヤイダ）

伯爵（＝ゴード）：ハイズ伯爵であれば、「ゴード・ハイズ」と呼ぶ。

子爵（＝ヴィゴー）

男爵（＝ブラー）：ハイズリー男爵であれば「ブラー・ハイズリー」となる。

準男爵（＝シーソ・ブラー）

騎士（＝カルバレオラ） 身分では騎士だが、竜に騎乗するディオ  
ヴォステラ（＝竜騎士）もある。

## 帝国 政治（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the-paradise/>

## 帝国 文字

この世界の文字は、一般に神聖文字と呼ばれ、もつとも基本のものはたった二つの記号でできている。

その二つの記号を使って、この世の森羅万象を記述する。

一般に使われるのは数字も含めて18の記号と、種族記号の人、ヴォル、プリマを表す3つの記号しか存在しない。（実際には種族記号は4つあるが、最後のイル力をあらかず記号はほとんどしられていない。また、神聖文字に種族記号を持たない種族を亜族、亜種と呼ぶ。差別や偏見、迫害等の要因ともなっている）

ちなみに数字が9記号（基本的にはローマ数字に近いが、3999以上の数字でも使われる）あり、文章には残りの12記号が使われる。

一般的に、人族の数字にゼロ、零は存在せず、極一部の魔導師達の間、概念上の秘術として伝わっているだけある。

また、算術はヴォル族が使う8進法が一般的で、数学もそれに合わせて作られている。

プリマの国や、一部の人族の商人集団では、10進法も使われている。

当然、数字の記述もそれに合わせて違うため、国が違うと同じ記述でも数値が違う場合があるが、一般的に数字の場合、一番最初に人、ヴォル、プリマを表す種族記号が付け足される事で、それが10進法か8進法かの区別がつけられるようになっていく。

文字や数字が、事実上暗号と同様の、難解な規則によって縛られているため、専門家でないかぎり、それを自由に読み書きするのが不可能。

貴族達はもちろんそうした文字や数字の読み書きは習うが、自在に利用できるかという点、やはり問題がある。

文章とは、書かれた内容を読み解くために必要な解読法が、一番一般的な法則で記載されており、その後に記号化された情報が並んでいるものを言う。

大半の書物も同様の書き方になっており、口語を記号化した文字で書かれた文書など存在してはいけない事になっている。

また、これらとは別に、音を記号化する、音階に似た表記法が、一部の神殿と吟遊詩人の間に伝わっており、これには5つの記号使って表す五音音階に全音階、半音階が存在し、歌として物語を記述するのに使われているが、全て秘伝である。

周辺国では、チルが比較的文字使用に関して寛容。

## 帝国 身分制度

### 概要

アルールシア帝国では、長く続いた戦乱で、平民出の子爵まで出現してしまつたほど、一時は身分制度（というより戦乱で社会制度そのものが）が崩壊する寸前までいったのですが、ダッセル・アルールシア連合王国の成立の頃から落ち着きを取り戻し、三代目の皇帝の治世の頃には、比較的堅固な封建体制を確立しています。

帝国の制度と連合王国との二重性が多少の問題を引き起こす事がありますが、連合王国の国王と皇帝が兼務であるため、この問題については重要視はされていません。

身分は、上位から皇帝、連合王国国王、大公、公爵、侯爵、伯爵、子爵、男爵、準男爵、そして、騎士。

騎士については、公騎士と官騎士の二つの種別があり、領主としての騎士が公騎士、土地を持たない騎士が官騎士となります。

どちらの騎士も一代限りですが、公騎士については、騎士位を後継者を推薦する形で、息子や家族を再度騎士位に就ける事ができます。（当然領地も引き継がれます）

爵位や身分制度とは違い単なる役職ですが、騎士団の中で、準騎士や、従騎士と呼ばれる地位があり、事実上準貴族として認知されています。

そして、その下が平民となり、最後は奴隷となっています。

貴族と平民の最大の違いは、土地の所有権になります。

基本的に、平民には土地の所有権はありません。

農民にしても、耕作している土地は、全て領主の土地であり、平民

達に与えられるのは管理権だけです。また、領主の許可無く、管理権の譲渡はできません。

また、中央集権が進む連合王国の内部では、全ての地主はその規模に応じて準男爵以上の地位を与えられていますが、帝国のそれ以外の地域では、貴族位を持たない平民と貴族の中間の身分である、郷士や豪族と呼ばれる者達も存在します。

補足

帝国では辺境統治の施策の一環として - - 様々な条件をつけて - - 各大公家に仕える貴族を帝国貴族としても叙爵している。別に認められなくても大公国の貴族である事に違いは無いし、帝国から叙爵に際して受け取るマントとメダルと錫杖以外、なに一つ貰えるわけではない。

以前は大公国の貴族はあくまで大公国の貴族位しか無いのが当たり前であったが、こここ数十年で、帝国からの同位の授爵が無い貴族は、「格が下」であると判断されるようになっていく。

## 帝国 身分制度（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2the Paradise/>

## 帝国 身分制度 貴族

貴族とは、自らの軍事力を提供する代わりに、支配者から土地を分けてもらい、その土地から得られる収入によって生活をしている者の事をいいます。

中央集権が進む連合王国内部では、土地を持たない商経済や傭兵団の運営を基盤とした、準貴族達が登場しており、その中から、土地を持たないまま貴族位に列せられる者も現れています。

アルールシア連合王国の全ての貴族は、皇帝もしくは連合王国国王の対して直接忠誠を誓う存在ですが、アルールシア帝国では、皇帝の他に連合王国国王と大公、公爵に対して忠誠を誓う、侯爵以下の貴族達もいます。

また、準男爵と騎士については、男爵以上の地位の貴族に対して忠誠を誓っている存在です。

一般的に騎士の子供達は、七歳で他の騎士の小姓となり、一四歳で従者となつて、装備を揃える事が出来れば、通常二一歳で騎士になります。

注意：領主に忠誠を誓って土地をもらって叙勲されるか、親族等からの相続が必要。

また、領地があつても装備がなければ騎士にはなれません。  
総額は牛二四頭分に相当します。

これは武具以外に、馬が三頭に従者一人が必要になるためでもあります。

ます。

騎士の生活と、領内を守る一つの軍隊としての体裁（騎兵である騎士と歩兵数名。従者が歩兵を、歩兵が従者を兼ねる場合もある）を調えるには、最低でも一〇〇人近い人々が暮らす村がまるまる一つは、必要になります。

もちろんもっと広い領土と大きな軍を持つ騎士も存在します。

皇帝（＝エンヴィラト）

連合王国国王（＝レングラレ）

大公（＝ゴランディカ）

公爵（＝ドーウィケ）

侯爵（＝マキヤイダ）

伯爵（＝ゴード）：ハイズ伯爵であれば、「ゴード・ハイズ」と呼ぶ。

子爵（＝ヴィゴー）

男爵（＝ブラー）：ハイズリー男爵であれば「ブラー・ハイズリー」となる。

準男爵（＝シーソ・ブラー）

騎士（＝カルバレオラ） 身分では騎士だが、竜に騎乗するディオ

ヴォステラ（＝竜騎士）もある。

## 帝国 身分制度 貴族（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 帝国 身分制度 豪族・郷土 平民

### 豪族・郷土

国の身分制度外に位置する存在ですが、領主であるため、一応貴族として遇されます。

その多くは、実力でその土地を支配する武装勢力ですが、討伐するより味方にして取り込む方が有効ですので、辺境地域にはそうした武装集団が多くみられます。

基本的には、周辺領主に対し実力をもって自らの地位を認めさせれば、盗賊であろうと流れ者であろうと、豪族であり郷土であると言えます。

また、領主が平民に対し、土地の所有権を認めた場合も、単なる平民ではなく、豪族または郷土となります。

### 平民

土地を持たない一般人です。

帝国 身分制度 豪族・郷土 平民 (後書き)

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 帝国 身分制度 奴隷・解放奴隷

ヤウイド  
奴隷

奴隷には、契約奴隷、犯罪奴隷、そして身分としての奴隷があります。

契約奴隷は、その名の通り、金銭や様々な義務や権利の対価として一定期間、奴隷として「雇用」された者をいいます。

当然、奴隷の刻印はありませんが、契約奴隷を表すメダルや腕章、帽子など、地方毎に定められた契約奴隷であることを示す印を携帯しなくてはなりません。

犯罪奴隷は、その名の通り犯罪を犯したものを、刑罰として奴隷の身分に落とす事をいいます。

顔や身体の一部に、焼印や刺青を入れられる、言わば終身刑です。

身分としての奴隷は、古来、戦争などで滅ぼされた国の人々とその子供たち、さらに奴隷に落とされた重罪犯の子供たちになります。こうした人々にも、顔や身体の一部に焼印や刺青を入れられます。

ただし、その待遇については、犯罪奴隷を除いてそれほど悪いものではありません。

奴隷は主人にとっても大事な資産です。

特に教育を受けた奴隷は非常に高価ですし、奴隷を持つことは平民達にとっても一種のステータスですし、書記官が全て奴隷である事

もあり、読み書きを教える教師の大半は奴隷の身分にあります。

中・下級の貴族はもちろん、富裕な平民達の大半は、幼いころから書記官の資格を持つ奴隷の教師達によって教育を受けていますので、身分の差は覆しがたいものの、その人格を否定するような扱いをする主人はまずいません。

犯罪奴隷についてはまた話が違います。

犯罪奴隷の大半は、危険な鉱山労働や、過酷なガレー船の漕ぎ手、危険な動物や魔物と戦わされる最下級の剣奴とされ、良くても辺境の開拓労働者として送られる事になります。

そうした犯罪奴隷の大半は、早くて数年、長くても10年と立たずに死ぬ事になります。

## 解放奴隷

様々な功績や、要因により、奴隷の身分から解放される者もいます。

その場合、開放奴隷である事を示す新たな焼印や刺青を入れられる事になります。

極まれな例として、魔法によりその痕跡を消してしまう場合もあります。

## 逃亡奴隷

主人の元から逃げ出した奴隷でも、5年以上逃げ切った場合には、解放奴隷となる事が認められています。

が、元の場所ではもちろん働きませんし、解放奴隷の刻印はもらえません。

刻印を焼きこてで潰すだけです。

当然ながら逃亡奴隷の追跡は熾烈を極めます。

捕まった場合、大半の奴隷は殺されるか四肢の一つを切り落とされたと上、終身奴隷の刻印という、もっとも過酷な罰の一つを受ける事になります。

なにより、解放奴隷の刻印が無い者には平民位は与えられませんし、余程の事が無い限り、逃亡奴隷を雇う者はいません。

仮に雇う者があったとしても、一般の奴隷達以下の待遇と、さらに過酷で悲惨な仕事が続いているだけです。

**帝国 身分制度 奴隷・解放奴隷（後書き）**

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2theparadise/>

## 帝国 身分制度 ロマ

身分というより、国際的な移動生活を行う、様々な少数民族・種族の総称である。

あらゆる国家的な庇護から外れた存在とみなされている。

そうした人々は無数に存在し、大半は、ヴォル族の管理する大陸公路を移動し、交易や芸能を生活の糧としている。

現在発展途上にある信用経済のシステムについては、大半がロマたちの生活の知恵として生まれたものであると信じられており、実際ロマたちの中には、金貸しや両替商として莫大な富を築いた者も多い。

アルールシアのロマたちは、種族的には大半が人間で一部にプリマも混じっているが、ヴォルは少ない。

## 帝国 身分制度 ロマ（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2the Paradise/>

## 帝国 身分制度 騎士

カルバレオラ  
騎士

一般的に使用される、あらゆる武器に精通し、騎兵としての訓練を受けた者。

騎士は、それぞれ一定の領土をもつ領主である。

アルールシアでは、領土を持たない騎士も多いが、他国では、領土を持たない騎士は騎士とは認めていません。

騎士達は、その領土からの収入によって兵を養い、戦時には兵を率いて戦うことになります。

一般的に、軍の最小単位が、騎兵である騎士とその兵達となっています。

通常領主は国王から騎士の任命権を与えられ（人数制限が存在する場合もある）、自身の封土をさらに配下の者に与えて騎士とします。

その際、それぞれの封土に応じて、有事の際に動員する兵力の規模や期間等細かな契約を結ぶ事になります。

騎士達は、七歳で他の騎士の小姓となり、一四歳で従者となって、装備を揃える事が出来れば、通常二一歳で騎士になります。

ただし、装備がなければ騎士にはなれません。

総額は牛二四頭分に相当します。

これは武具以外に、馬が三頭に従者一人が必要になるためでもあり

ます。

騎士の生活と、領内を守る一つの軍隊（騎兵である騎士と歩兵数名従者が歩兵を、歩兵が従者を兼ねる場合もある）としての体裁を調えるには、最低でも一〇〇人近い人々が暮らす村がまるまる一つは、必要になります。

もちろんもっと広い領土と大きな軍を持つ騎士も存在します。

一代限りの名誉職のような身分だが、一応土地の所有権があり、封土を与えられる事もある。

与えられた封土については、後継者を指名、もしくは推薦する権利があり、通常は自身の子供を指名し、騎士位を継がせる事もできる。

騎士団はカルバレリ。

## 帝国 身分制度 騎士（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 帝国 身分制度 学者と魔法使い

1・帝国では、政治や行政面で、専門の学者に混じって、魔法使いが「賢者」として領主達を補佐してきた伝統があります。

また、帝国以前は学者＝神官であった時代が長く続きました。

魔法使いは、所謂俗称であり、正式には哲学者兼万物学者です。

ある程度全ての事柄について知っていなくては、マナに関連するすべての事象に対応できないため、万物学者ですが、中には専門分野を究めて突き進む者もいます。

学者だから魔法が使えるわけでもありませんし、魔法使いの全てが学者ではありません。

2・帝国において学者として認められるには、宮廷学者の半分以上の推薦か、帝国で行われる分科選抜の試験に受からなくてはなりません。

因みに、分科選抜に合格した者達を学士とし、一般的に学者と総称します。

帝国では魔法使いも、皇帝直属の機関となる「帝国魔導協会」を通して、「魔導師」等の名称で「騎士」同様の一代限りの準貴族位を授けて任用を一元化しています。

これにより、ある程度皇帝の意を汲む形の行政が行われる事となります。

また、学者についても、皇帝直属の「大学」と呼ばれる行政補助機関で試験を行い、任命式を経て学士以上の免許を受けるようになります。

ています。

分科選抜は、平民以上の身分の者で、その費用を賄う事が出来る者であれば、誰でも受ける事ができます。

当然、奴隷には分科選抜を受ける権利はありません。

分科選抜に合格した者が大学機関に入れるものとします。

ただし、大学は現代のモノとはまったく違います。

国家機関で、様々な実務を行う行政機関の一部でもあり、実質的には各行政組織の研修機関です。

つまり学問を学ぶ場ではなく、事実上実践する場であり、学ぶべきことは膨大にありますが、専門的に誰かが教えてくれる場所ではありません。

分科選抜＝科挙と思っていたら良いかと思われます。

制度上の上司となる人物は博士（修士は無い）と呼ばれる学者で、行政機関の様々な場で実際の業務を行っているのです。

また、博士になるためには、通常学士として、博学選抜を受けなくてはなりません。分科選抜の全てに、優秀な成績で合格した場合、最初から博士として選抜される場合もあります。

博学選抜に合格した者の中から、皇帝が数年毎に各行政の長である導師を任命しますが、通常、その任命は、皇帝の側近の上級文官である宮廷導師達の推薦で決定されます。

因みに宮廷導師も含め、全ての導師は博士の中から、皇帝が直接選抜し任官する事になっていますが、実際にはこれも前任の導師の推薦により決定されています。

それから宮廷導師には任期はありません。

また、宮廷導師の中でも、宰相級の宮廷導師の事を「賢者」と呼ぶことにします。

通常は死後か引退後に贈られる尊称で、「賢者」という特別な位階

があるわけではありません。

大半の宮廷導師は、皇帝の幼少期からの学問の師だったり、大貴族からの推薦で決定したりします。

そうした事から、導師や博士や学士達は、魔法を使える必要はありません。

が、分科選抜には魔術関連の学問を専門とする、万物理学もありますので、必然的に、魔法に疎い者が博士になる事は少なくなり、導師や宮廷導師の大半は魔法使いでもあります。

同じ理由から、魔法を使えない博士は、ある意味相当優秀です。

裏の事情として、金持ちの貴族が試験で不正を働き、学士や博士となる場合もあります。

博士は位階で言えば、通常の騎士位よりも遥かに上になるので、そうした不正は後を絶ちません。

もちろん騎士位にも様々な段階がありますが、長く戦争やら内乱が続いてきた世界であり、内紛や他国との紛争、海賊だの山賊だのといった、様々な武装勢力との戦いが続く世界ですから、不正を働いて騎士位を受けても、長くは生き残れません。

貴族達の武官離れはますます加速していきます。

この世界に、正式に学校と呼ばれる場所は大学以外にはなく、大学も学問を学ぶ場ではありませんから、通常は、個人で、引退した博士やら学士やらの下へ修行に行きます。

徒弟のような形で教育を行ってくれる者もいれば、私塾のような形で、金銭の対価として様々な学問を教えてくれる者もいます。

いずれにしても、分科選抜に正規の手段で合格するのは、並大抵の苦勞ではありません。

特に導師を目指す者にとっては、万物理学を修めた博士や学士の師匠

を探す事が最優先となるかと思われます。

因みに、貴族の師弟の教育係という『天下り』先も用意されています。

推薦するのは分科毎の導師達です。

そうした貴族の子弟の分科選抜を専門に行うことで、大貴族達の間を次々に渡り歩く『渡り』もあり、分科選抜における不正の温床にもなっています。

ただし、魔法が使える者と使えない者との差が天と地程になってしまいう万物学においては、渡りのコースが非常に限られてしまったため、必然的に不正の余地は減る事になります。

魔法を使う者は、分科選抜学士であり、その専門は万物学で、万物の基本と考えられていたマナの研究が専門であり、行政面ではマナ関連の技術開発を行い、マナが関係する問題ごとの大半、特に妖魔や魔物関連、に責任を負っています。

当然、帝国の軍部つまり騎士団に強い影響力を持ち、その他の多くの分科行政に対してもある程度の発言権を認められています。

**帝国 身分制度 学者と魔法使い（後書き）**

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2theparadise/>

## 帝国 身分制度 帝国魔導協会とギルド

アルールシア帝国では、魔法の使える学者は全て「帝国魔導協会」に所属しており、学者でない魔法使いも大半が帝国魔導協会（以後「協会」と呼ぶ）に登録を行っています。

帝国内で生活をする魔法使いは、協会への登録が必須条件であり、怠ると厳罰が下される事になります。

魔法使いギルド（スタリガーニョン）

魔法使い達は単に「ギルド（＝ウニョン）」と呼ばれます。自然発生的な草の根職能組合であり、国内のみならず、ある程度他国のギルドとの交流も存在する、国際的な組織です。

**帝国 身分制度 帝国魔導協会とギルド（後書き）**

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2theparadise/>

## 帝国 身分制度 職能組合（ギルド）

職業別に成立している同業者達の組合組織です。

アルールシアの公用語であるソナス語では「ウニヨン」「ウニヨノン」と言いますが、ここではギルド、もしくは職能組合で統一します。

本来は、各職業を守護する神殿が主体となっていました。が、五色革命によってその影響力を大幅にそがれてしまったアルールシア王国（ダッセル・アルールシア連合王国以前）において、主に流動的にならざるを得なかった大工や石工等の技術者が、自らの権利を守る為に結束した事によって生まれた組織です。

その後、ギルドと呼ばれた同様の組織が他の職種においても成立し、アルールシア帝国の拡大と共に他の地域にも広がりましたが、神殿勢力の影響が強い地域では、未だに各神殿の守護下で活動している場合もあります。

とは言っても、商会や商館のような拠点をもっているギルドは多くありません。

大半は流れ者同士のちよつとしたあいさつで行われる秘密のサインや合言葉等を使って、同じギルドに属しているか否かを判断しているため、その活動は非常に表に現れにくいものとなっています。が、石工や大工のギルドの結束力は、その仕事上の必要性から也非常に強く、問題が発生した場合下手をすると、領主の呼びかけに答えて集まる者が一人もない、などという結果を引き起こす場合があります。なので、専門の大工や石工達への保護は、どこの街でも徹底しておこなわれています。

新しく作る場合に集まらないのは、最悪仕方ないとしても、既にある街や城や街道や水道、それから砦等の補修に、大工や石工が集まらないことにでもなれば、下手をすると国家の存亡に関わる重大事になってしまいます。

ちなみに、一般の農民達が住む家を作るために、大工や石工は必要ありません。農民たちが協力して、自分たちの手で一から造ってしまいます。

大工や石工は、基本的にはこの世界の、芸術家兼大手のゼネコンのようなものだと考えて問題ないかと思われます。

傭兵については、ギルドではなく、幾つか存在する国際的な傭兵団や、戦場を求めて移動する各傭兵団自体が、ギルド的な役割を果たしています。

またこの世界は冒険者という職業が存在しうる世界ではないため、冒険者ギルドという不思議な存在はありえません。

裏社会事情として、ヤクザやマフィア的な暴力組織については存在していますので、冒険者ギルド的な役割は、規模の大小はあれ、そうした暴力団的組織が副業的につとめています。

## 主要な職能ギルド

## 石工

本来は石を切り出し、運搬し、加工する技術者達の集団です。

大規模な建築には当然多くの石工達を必要とするため、神殿勢力の影響が薄い地域では、ギルドの力無くしては城壁の修理すらままなりません。

現在では大工達のギルドの一部を取り込み、建築業者全体を含むものに変わっています。

アルールシア帝国では都市の建設には彼らの協力が不可欠であり、最も国際的で巨大な組織に成長していながら、殆ど表立った拠点が存在しないため、もっとも実態の掴みにくい組織でもあります。

ギルドのメンバーについては、彼らだけにわかる秘密の暗号が、街や広場などの様々な場所に隠されており、各街毎に、何時何処へいけばその街のメンバーに接触できるかがわかるようになっていきます。

## 大工

基本的には現在の彫刻家に近い存在です。

一般的な木造建築については住民たちが協力し、自分たちの手で作ってしまうため専門の大工の出番はありません。

主に建築物の装飾を手がける芸術家的な役割の人々です。

ギルドとしては、時折存在する、貴族や富豪のお抱えの彫刻家の自宅などが、便宜的な拠点となることが多いようです。

## 陶芸

陶磁器を焼く職人達の組合ですが、その職能は多岐にわたり、それぞれ専門の職人達が存在しています。

土を混ぜて捏ねる者、形を造る者、それを焼く者、絵を付けるもの、色を付ける者、さらにそれを焼く者。

無数のギルドが存在していますが、ある程度の交流があるものがほとんどです。

多くの職人を一度に大量に雇い、長期にわたって雇用し続ける必要があるため、大半が一個の村や街を形成し、領主の許可を受け、同族であることを表す同じ家名や門名を名乗っています。

## 杜氏

酒造りの責任者です。

酒造りは、主に収穫から冬の間だけの職業ですので、専門の責任者を常時雇用できる大規模な農場でない限り、基本的には酒造の専門家をその間だけ雇用する場合があります。

基本的には、気候や風土に左右されるため、地域限定的な組織が乱立しています。

造られた酒の流通についてもある程度の権限があるため、その酒を出す酒場を拠点としている場合が多いようです。

## 魔法使い

マナを扱い、利用する技術者達の集団です。

自然発生的な草の根職能組合であり、国内のみならず、ある程度他国のギルドとの交流も存在する、国際的な組織です。

協会と違い、特定の拠点があるわけではありませんが、ギルドのメンバーであれば、ギルド所属のどの魔導師の元へいつでも、必要とする援助が期待できます。

## 金属加工

小規模ながら、鍛造に携わる者たちの組織と、特殊金属加工に携わる者達の組織が複数存在しています。

それぞれ独特の加工技術をもった組織であり、軍の維持には必要不可欠な人々であるため厚遇される傾向があります。

彼らのギルドもまた、陶芸関連のギルドに近い形態をしており、鉱樹の森を擁する街や村が、丸ごと一つ、そのギルドによって運営されている場合があります。

ただし、そのギルドが表立って運営をしている場合もあれば、裏から調整して密かに支配している場合もありますので、一概にはいえません。

## 漁業従事者

主に竜や鯨を狩る者たちの組織があります。

一般的には、各港毎に、同様のギルドが存在していますが、各ギル

ド間の交流もありますので、流れ者の漁師という存在もあります。特に、季節毎に移動する回遊性のある竜や鯨を専門に狩るため、各地の港を点々とする者たちもいます。

#### 狩猟従事者

主に野生の地竜や魔物を狩る小規模な組織が存在しています。基本的には各街や村に定住している猟師を窓口としています。そうした定住している猟師（多くは罾師）の情報を元に、集団で大型の竜や魔物を狩って生活している、半傭兵的な者たちも存在します。

#### 医術

主に外科に関わる技能集団で、傭兵ギルドと親密なかかわり合いがあります。また、大半の魔導師が医術を含めた技を修めているため、魔導師でない医師は殆どいません。当然魔法使いギルドとの関係も深く、アルールシア帝国では、帝国魔導協会の下位組織的な存在となっています。大規模な病院という存在がありませんので、医者とは通常往診を主とした形で開業しますが、そうした開業の許認可を出すのは、領主から委託を受けた魔導協会、もしくは魔導協会の医療部門です。

#### 造園

主に鉋樹類を育てる事を専門とした人々です。  
一般的には金・銀・銅・鉄・樹絹等の鉋樹を育てていますが、それ以外にも、特殊な鉋樹類の育成を手がける人々も所属しています。  
複数の系統がありますが、樹液を利用する鉋樹類と葉や幹を利用する鉋樹類との、大きく二つの系統に分かれています。

#### 主要ギルド一覧@アルールシア帝国

#### 国際組織

#### サンゲルーマ

（元は血の刃を意味する言葉だった）

ネル半島全域で活動する暴力組織。ネル騎士団やシレフルの豪商達とのつながりもあり、合法的な商会としての顔も持つ。商会としての支部については、帝都やチルやムル等、各国の主要港に存在しており、複数の持ち船と商隊を持っている。商会名はそのまま「サンゲルーマ商会」となっている。

#### 地域限定組織

## カルヴァタム

（語源は不明）

ネル半島で騎竜の生産に従事する者たちの組合組織。

数々の特権が認めれており、所属している事自体が名誉でもある。  
騎竜を持つ騎士団では高給が保証される。

## 帝国 身分制度 職能組合（ギルド）（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 帝国 身分制度 書記官

アルールシア帝国では、書記官はすべて男性であり、身分として言えば神殿に仕える奴隷であり、市民権はありません。

ただし、その地位は中位以上の神官に、待遇は高位の官僚に等しく、市民からも敬われる立場であるとされています。

読み書きさえできれば、取り合えずは選抜（試験の事。無料）を受ける事のできる書記官こそが、金も権力も持たない平民以下の身分の者にとっては、貧困からの脱出を叶える唯一の道であるとも言えます。

もちろん、平民であれば、分科試験によって学者となる道も開かれています。奴隷がその能力に見合った地位と報酬を自ら手にする方法は、書記官となるか、下医官と呼ばれる、看護師と研修医を兼任するような地位（下医官にも幾つかの地位があるが、選抜試験によって平民位である中・上位の医官になる事が可能です）を目指すか、剣奴となつて勝ち抜き、勝利を重ねる事で平民位を貰うしかありません。

書記選抜に合格した者は、それ以前の身分を捨て、神官となる事を誓います。

書記官となると、よほどの例外的な事が無い限り、一生書記官として生きて行くこととなりますが、その生活は下手な下級貴族の生活よりも、はるかに裕福なものとなります。

神官である書記官の仕事は、口述筆記からはじまり、文書の取り交わしが必要となるあらゆる場面で、必要とされる書類を整える事で、政治・軍事・外交・商業・神事と、あらゆる場面に及び、一般的に

は、正規の書記官の同席が無いまま作られた契約や文章については、公的な書類・文章とは認められない事になります。

書記官への報酬は寄進として、一度すべて神殿の収入となり、そこからその一部が神殿の建つ地を治める領主への税として納められています。

また、近年では書記官の需要が増え、神官の身分はそのままに、一定の商家に雇われる者も増えている。

## 帝国 身分制度 書記官（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 経済

帝国では初歩的な貨幣経済が発達していますが、帝国の発行している貨幣の流通量はさほど多くは無く、連合王国で使われていた物や、既に帝国以外に新たな貨幣の製造は禁止されているものの、帝国に臣従する以前に製造されていた、公国や大公国、それから近隣諸国が製造した貨幣も流通しています。

もちろん帝国国内では、そうした貨幣を集めて帝国で発行している貨幣への更新が続けていますが、まだ、他国や古い貨幣の流通を禁止できるだけの経済的な体力もありませんし、主に流通量の面での信用も育っていないため、複数の国家が発行している貨幣の併用が続いています。

結果として、両替商の銀行化や、大量の貨幣の交換に伴う手形や切手に関する信用制度が発達をはじめています。

ただし、貨幣経済が通用するのは都市部だけであり、農村部では、そもそも貨幣の数そのものが少なく、その価値や両替時の換算率についての知識もないため、物々交換を基本にした経済が根強く残っています。

## アールシア帝国の貨幣

アスフォート（金貨）× 1〃カーティス（銀貨）× 100〃キース  
（銅貨）× 1000

さらに、まず一般に見る事はありませんが、セフィロトの幹から削り出して磨いた、貨幣も流通しています。

これは主に国家間の取引や大商人達、それから交易商人達の間で使われるもので、質と大きさによって、一枚で金貨数枚から数十枚分の価値があります。

ただし、実際に使われている現場、特に両替時には、欠けていたり削られていたりする分が差し引きされ、交換率が大きく変わる事もあります。また、商品との取引においても、貨幣の状態によって、価格が変動する場合があります。

帝国では、ティリス銀貨と呼ばれる正規貨幣の交換率を、法律によって規定しています。

銀貨× 1〃小麦の袋ひとつ（約20クラン、1クラン〃1キログラム）

また、硬貨の基本的な大きさや重さや材質は決まっているので、貨幣の鑄造権を持っている貴族であれば、アスフォート、カーティス、キースの各硬貨の鑄造が許可されており、各大公家や、侯爵以上の幾つかの大貴族が、実際に貨幣の鑄造を行っています。

例えばラサルナ銀貨やアエリア銀貨、フェリシテ金貨等が有名で、単体では本来のティリス硬貨よりも高い交換率で取引されています。

そうした代理鑄造貨幣の裏面には、神々へ捧げる言葉と共に、鑄造した各貴族の紋章が入っています。

他に、硬貨ではなく、金や銀はもちろん、銅や鉄等の金属のインゴット（大人の小指ほどの太さの金属の棒。一般的には10〜15エリクスほどの長さがある）を利用する場合があります。（短い物や小さな物は、同じ重さの正規貨幣よりも安くなる場合はある）

偽金造りは死罪と決まっていますが、偽金を造る者たちは少なくありません。

帝国には、偽金や広域の盗賊団等、凶悪な犯罪を取り締まる、専門の巡回騎士団が存在しているほどです。

## 旧ダッセル王国の硬貨

アルールシアでは、旧ダッセル王国が一番進んだ金属加工技術をもっているため、ダッセルの一の工業都市である、ティリスに様々な加工資源や原材料、そして職人達が集まっています。

そしてそれらの物資・産物は帝国第一位の商業都市である、帝都レディエ・エステルシアと、帝国第二の商業都市であるワトフォートの間を河川を用いた船舶によって輸送されています。

## 経済（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 経済 都市と交易路

> i 2 4 8 8 9 — 1 2 3 5 <

<http://1235.mitemin.net/i24889/>  
紫が国境で、白と黄色が交易路です。

アルールシアには良く整備された無数の道路が存在し、主要交易路に無闇に関所を置いて交通を妨げる事を禁止し、主要都市間の交通と輸送を簡便にしています。

さらにワトフォートと帝都レディエ・エステルシアの間に流れる大河を整備し、船舶による大量輸送を可能としています。

ただし、当然ですが大陸公路との結節点や国境（連合王国の各国及び周辺国）についてはこの限りではありません。

アルールシア帝国内部での通商はもちろん、諸外国との貿易にも積極的で、ワトフォートから北のダーランへと伸びる公路については百年以上昔から、莫大な費用と人員を動員し、大陸公路が存在しなかったアルールシア王国が独自に整備したものです。（最初は砂利を敷いて突き固めただけの道路でした）

一般にルシア公路と呼ばれるこの交易路は、王国の首都メルルシアを中心に、ソナス王国のフェリシテを経由して大陸公路の存在する首都ソナスまでと、ダッセル王国との国境の街、ワトフォートまで、それから北のダーランへと、総延長で3000キロにも達しています。

因みに、この整備された長大な公路がアスフォート大帝の軍用路となり、ヘメリルからフェリシテへと続くミラナ公道がソナス王国を

滅ぼす進軍路となりました。

帝国成立後も国内公路の整備は続けられ、臣従を誓った全ての周辺国に、同様の道路整備を進めています。

#### アルールシアの土木技術

また、公路沿いには無数の宿場や町が整備されており、交易路の賑わいが増えるに連れて、莫大な利益の還元が生まれています。

こうした街道や都市や宿場町の整備には、莫大な費用が必要とされますが、利益が見込める事が理解されるようになってからは、帝国の大貴族や大商人達からの出資によっても、独自に行われるようになっていきます。

## 経済 都市と交易路 (後書き)

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.atwiki.jp/2the-paradise/>

## 経済 信用経済

アルールシアの信用経済の発展は、貴族達による土地の利用権売買や貸借権の譲渡が認められた事によって成立し、両替商の銀行化によって発展した。

既に 로마 たちの生活の中から生まれた為替や外貨取引、債権の売買等の他に、金貸しや高利貸し、両替商達の貸付け等による小規模な信用創造のシステムは存在していたが、金で貴族位を手にした者達による領国経営等の影響から、国家規模での統制が囁かれるほどの政治問題化している面もある。

また、景気循環については、信用経済の発展が著しいとは言え、全体としてみた場合の商取引の大半が、まだ物々交換に頼っている現状があるため、信用不安による経済危機については影響はほとんど無い。

切手と手形。

切手は主にエディウスとトーラボーラの神殿が発行している。  
定額の切手が一般的。

また、手形については各地の商館で独自に発行しているが、エディウスもしくはトーラボーラの神殿で契約の印を受ける必要があり、それが無いものは法的な効力を持たない。

アルールシア帝国やその周辺国では、切手や手形は一般的には使われていない、18種類の文字と記号だけを使って記載されており、

各地の神殿では毎日浄化の祈りを捧げている。

## 経済 信用経済（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 経済 資産と運用

アルールシアで売買可能な資産といえば宝石や貴金属のほかに、土地や商的な運営や経営権等、様々な権益が含まれる。

土地を持つことが出来るのは騎士を含む貴族（土豪等はほぼ自動的に準男爵等に含まれる）だけであり、貴族達の資産といえば領地からの税収（と、一部で養蜂や製塩など）だけであつたのだが、近年経済的發展と共に、土地の利用権の売買もしくは貸借や、遠隔地での鉱樹林業その他、様々な資産の運用法が増えてきており、貴族の地位と生活、果ては軍事力にまで大きな影響を与えるようになっていく。

アルールシアで最も一般的な資産運用法は、鉱樹類の植林事業（通常放牧などの畜産や通常の林業をを諦めなくてはならない）、水車の建設（一定の護岸工事と遊水地の建設や人口湖の建設等が派生する事が多い、一大事業となる場合が多い）や、灌漑、埋め立て、都市の建設等がある。

特に、帝国の成立以来、各地で積極的に行われているのが街道と都市の建設である。

もちろんそれには莫大な費用がかかり、場合によっては交通量も人口の流入も足りずに赤字となって失敗する場合もあるが、農村部の余剰人口や、近傍の不労人口の吸収にも役立ち、確実な税収が見込める有望な投資手段として確立している。

一般的には有力貴族達が、領国における国家事情として行われる事が多いが、様々な経済的特権と引き換えに、商人からの出資によつ

て建設される都市もある。

ミラ・サルナ公国において最も成功した例は、コカースニー自治領である。

コカースニー自治領は、元々商人達の出資によって生まれた都市であつたが、建設途中で建設者の貴族が断絶し、紆余曲折の末商人達の自治領として成立しており、市民達は、ミラ・サルナ公国に対し、有事の兵力提供義務をもっている他は自治が約束されている。

## 経済 資産と運用（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 経済 両替商

その歴史は古く、公路の成立黎明期より存在していたと思われる。

公路を行き交うロマ集団同士の、比較的小規模な外貨取引であったものが発展したものと、国家統制下で成立した国家事業から生まれたものの二つが存在する。

両替商たちは通貨が使用されている都市部に商店を構え、主に金貨などの高額貨幣を小額の銀貨や銅貨などで買い取っていたが、公路の成立期より、国境を越えた国際的な通貨の取引を行うようになり、現在では初期的な為替を使った、国際的な外貨取引も行われるようになっていく。

多くの両替商は街の市場などで、上記の高額貨幣の小額貨幣による買取り業を営んでいるが、ロシアのソナス併吞以来、ロシア公路の開通と、主要路からの関所の撤廃、経済力の著しい発展と交易の活性化によって、王侯貴族に匹敵する規模の経済力を誇る商人達が出現し、そうした巨大資本の行う国際的な商取引を支えるために、両替商集団の離散集合が繰り返された結果、その巨大な資本力を生かした金融方面への発展も見られるようになり、両替商の名称はそのままに、国際銀行への道を歩みだしている。

現在では、アルールシア帝国では両替商たちの為替ネットワークが、自らの領地を離れ、帝都で暮らす貴族達の生活を支えるようになっていく。



## 経済 両替商（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 経済 度量衡

### 距離

0・25リグラス＝1リーグ＝100モルファ＝40エリー（エリ）  
＝1000キッサス（1キッサス＝60センチ）＝40000エリ  
クス（1エリクス＝1・5センチ）＝約600メートル

### 容積

0・25カペタ＝1カペツグ＝1000カピタス＝約1リットル  
0・25パール＝1リクト＝20カピタス

重さ 0・25トラン＝1クラン＝4エリ・クラン＝1000チー  
ト＝40エリ・チート＝約1キログラム

1ルクタ＝0・25チート

クランは水やワインを入れる壺の事。その内容量がクランになった。

### 旧ダッセル王国

### 距離

1リユーア＝500クーデ＝1000キューム（1キューム＝約6  
0センチ。本来は肘から指の先までの長さ）

### 重さ

1グレーン＝5チート



## 経済 度量衡（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the-paradise/>

## 経済 商会

土地の領主から正式に店舗を構えて商業を営む許可を得ている組織をいいます。

つまり、店舗を持つ全ての商店が商会となります。

大半は特定の商材に対してのみの取扱い許可しか持ちませんし、その多くが家族経営の個人商店ですが、中には傘下に複数の取扱い業者を持つ事で、総合商社と言ってよい規模の営業を行っている場合もあり、一般には、そうした組織だけが「商会」と呼ばれます。また、一般に前述の家族経営だったり、拠点が一つ、もしくは商材が一つ、といった商店は、「商家」と呼ばれています。

## 主な商会

レダパルタ（紅い羊）商会

## 経済 商会（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 経済 貨幣体系

アルールシア帝国の貨幣

アスフォート（金貨）× 1 〃カーティス（銀貨）× 1 0 0 〃キース  
（銅貨）× 1 0 0 0

さらに、まず一般に見る事はありませんが、セフィロトの幹から削り出して磨いた、貨幣も流通しています。

これは主に国家間の取引や大商人達、それから交易商人達の間で使われるもので、質と大きさによって、一枚で金貨数枚から数十枚分の価値があります。

ただし、実際に使われている現場、特に両替時には、欠けていたり削られていたりする分が差し引きされ、交換率が大きく変わる事もあります。また、商品との取引においても、貨幣の状態によって、価格が変動する場合があります。

帝国では、ティリス銀貨と呼ばれる正規貨幣の交換率を、法律によって規定しています。

銀貨× 1 〃小麦の袋ひとつ（約 2 0 クラン、1 クラン〃 1 キログラム）

また、硬貨の基本的な大きさや重さや材質は決まっているので、貨幣の鑄造権を持っている貴族であれば、アスフォート、カーティス、キースの各硬貨の鑄造が許可されており、各大公家や、侯爵以上の幾つかの大貴族が、実際に貨幣の鑄造を行っています。

例えばラサルナ銀貨やアエリア銀貨、フェリシテ金貨等が有名で、

単体では本来のティリス硬貨よりも高い交換率で取引されています。

そうした代理鑄造貨幣の裏面には、神々へ捧げる言葉と共に、鑄造した各貴族の紋章が入っています。

他に、硬貨ではなく、金や銀はもちろん、銅や鉄等の金属のインゴット（大人の小指ほどの太さの金属の棒。一般的には10～15エリクスほどの長さがある）を利用する場合があります。（短い物や小さな物は、同じ重さの正規貨幣よりも安くなる場合はある）

偽金造りは死罪と決まっていますが、偽金を造る者たちは少なくありません。

帝国には、偽金や広域の盗賊団等、凶悪な犯罪を取り締まる、専門の巡回騎士団が存在しているほどです。

## 経済 貨幣体系（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at.wiki.jp/2the Paradise/>

## 軍事

帝国には、複数の軍事体制が並存しています。

近衛として皇帝直属とされる皇帝軍。

中央集権体制にある連合王国の軍勢を主力とする帝国軍

大公国や公国、その他の貴族や領主達の持つ私兵集団である領主軍  
豪族や郷土たち。

そして最後に自由戦士や傭兵達です。

一つづつ確認していきます。

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2theparadise/>

## 軍事 皇帝軍

1・帝国の軍隊として、皇帝直属とされる皇帝軍。いわば近衛兵である。

帝国としての収入源である、様々な許認可権や直轄の領土、都市からの収入と、兵権を返上した貴族（警備の兵士は残っているが、有事の際に兵力の拠出を免除される）からの税金によって賄われている兵力。

帝国全土からの志願兵により成り立っている。

2・皇帝軍の兵士となると、能力を示す事で、最下級の下卒から、上卒、兵卒、兵卒長、兵長、兵士長と段階を上げる事ができ、武勲を上げるか、一定の能力を示す事で、官騎士資格を得ることが出来ます。さらに様々な規定をクリアする事で、騎士に叙勲してもらう事ができ、武勲を上げれば、封土を授けられる可能性も出てきます。

また、皇帝軍の騎士は、白金、<sup>ブラチナ</sup>金、銀、鉄、銅の五つの騎士位が用意されており、銅以上の騎士は、一応貴族として認められています。

また、騎士は全て騎兵ですが、皇帝軍では、そのまま他の兵科、歩兵や弓兵の指揮をとる事もあります。

結果として、騎兵を指揮する騎士や、弓兵を指揮する騎士など、皇帝軍では階級と兵科の区別が明確になってきています。

兵員数としては最も少ない。

近衛兵の定員は、騎兵がプラチナ・ナイトをトップに、5人の金、25人の銀、125人の鉄、625人の銅、と続き、それぞれに1〜2名、合計1000〜1500人前後の騎馬の従者もしくは従騎士が付く（予算としては騎馬従者分しかない。従騎士が欲しい場合には、自弁する）事で、竜騎士も含めた合計2000人の騎馬軍となる。

ただし、実際に騎兵として働くのは、金騎士2名、銀指揮10名、鉄騎士50名、銅騎士250名と、従者及び従騎士が250〜500名の、およそ600〜1200騎前後となる。

また、金騎士3名前後が、それぞれ3人の銀騎士と、直卒の従者もしくはは従騎士、及び副官として兵

士長1名を率い、以下兵長1名、兵卒長3名、兵卒10名、上卒40名を率いる。

銀騎士10名前後が、3名前後の鉄騎士と、直卒の従者もしくは従騎士、及び副官として兵

士長1名を率い、以下兵長1名、兵卒長3名、兵卒10名、上卒40名を率いる。

鉄騎士30名前後が、3名前後の銅騎士と、直卒の従者もしくは従騎士、及び副官として兵

士長1名を率い、以下兵長1名、兵卒長3名、兵卒10名、上卒40名を率いる。

銅騎士90〜100名が、直卒の従者もしくはは従騎士、及び副官として兵

士長1名を率い、以下兵長1名、兵卒長3名、兵卒10名、上卒40名を率いる。

合計約10000の歩兵部隊（長槍、短槍（片手用の短槍は投擲にも使われ、同時に盾と短剣も装備する。アルールシアの伝統的な部隊）、弓、弩）となる。

下卒は新兵達の事であり、戦力としては数えられない。

さらに、戦力外の兵力として、3000名ほどの輜重輸卒、工兵、営繕兵が、100名ほどの銅騎士（各銀騎士に4名ずつ付く事になっている）によって率いられている。

総計13000〜15000の兵力となり、半数以上が各地の皇帝直轄領へと配されている。

3割ほどが、常に皇帝と共にある。

## 軍事 皇帝軍（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2the Paradise/>

## 軍事 帝国軍

ダッセル・アルールシア連合王国の王国軍を中核とする。

連合王国では、連合王国の軍部が各領主の兵員と物資を一括で運用しているため、封建体制下の領主軍とは全く性質が異なる。

兵に関しては、有事の際に領主軍が動員可能な人数には遠く及ばないが常設軍であり、明確な階級が設けられて、高度な訓練を受けている。

帝国軍の騎士達は、基本的にすべて土地持ちの騎士ですが、その規模に関わらず、軍内部での階級が全てとなります。

領地は代理か行政の専門家を大学や神殿から派遣してもらって管理しています。

自身で行う事も可能ですが、軍から離れることが多くなりますので、当然昇進が難しくなります。

騎士達は全て、帝国軍から同じ規模の兵力（およそ30名程度）を与えられますが、階級が上がると、それ以外に、他の下位の騎士に対する・有・事・の・指揮権も与えられます。

また、騎士達の指揮する兵の装備や糧食その他についてはほぼ全面的に帝国が準備しますが、一度決まると昇進や移動以外、よほどの事がない限り、その関係は変わりません。

そのため、騎士達が独自に装備その他の用意をする事は認められ、事実上、各騎士はそれぞれが一個の小さな騎士団長のような権限をもっています。

当然、兵科の分化は進んでおらず、有事の際は、指揮官の負担が大

きくなりがちです。

基本的には貴族軍であり、騎士達の軍隊です。

公称10万の兵力となっていますが、実際には兵站関連の人員まで含めて3万名程度の軍隊です。

根こそぎの最大動員人数で5万名ほど。因みにそこまですると土地の荒廃や飢饉を引き起こしかねませんので、よほどの事が無い限り行われません。

## 帝国海軍

内陸の騎馬民族の国であった旧アルールシア王国には、水軍、または海軍というものが存在しなかったため、旧ダッセル王立海軍が中核となって成立。

海を知らないアルールシアの人々にとって、海軍とは未知のものであり、当然ながら旧ダッセル王国の海軍が抱いていた海賊達に対する嫌悪や禁忌など一切無かったため、新設された海軍には、旧ダッセル、ソナスの海軍だけでなく、周辺に出没していたアディエル諸島の海賊達の一部や、ルヴィエス内海の海賊達まで組み込むことで、海軍力の拡大が図られた。

その後はキャニステ、シャーレーヴィス、ミラ・サルナ等、各国の海軍を吸収し一大海軍国となっている。

艦隊としては、大型の戦闘用漕船30隻（100〜300人程度の戦闘員と、同数の漕ぎ手と水夫）、中型帆船20隻、小型の帆船と漕船が合計200隻。

投石器と大型のカタパルト（火を付けた大型の矢を発射する）が主兵器で、他に『ウリアスの涙』と呼ばれる、水をかけると逆に炎が燃え上がる液体を、火炎放射器のような兵器で使用します。。

『液火』とも呼ばれ、これを壺に詰め、火をつけた布に包んで投石器で打ち込んだりもする。

## 軍事 帝国軍（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 軍事 領主軍

封建体制の下、与えられた封土からの収入により維持・運用される軍隊。

貴族や郷土・豪族達の軍勢がこれにあたる。

言わば貴族の私兵集団であるが、貴族たちの領土は自治が認められており、事実上完結した一個の国家であり、同じような地域の同程度の規模の領地でも、領主によって、その力には大きなバラツキが生じる。

戦争の規模が小さい間はともかく、領土が広がり、それにしたがって戦争の規模が大きくなると、複数の領主軍を、同一の戦闘単位として運用する事が難しくなるという問題点がある。

また、封建体制下の軍隊とは言え、予算によって運用されている事に変わりはない。また、封土を与える行為そのものが、領土の防衛を主眼に置いた制度であるため、主に兵站上の問題から、防衛戦争以外での、長期の戦争には向かない。

## 軍事 領主軍（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 軍事 傭兵と自由戦士

社会の変化と共に傭兵の需要が高まっている地域が多くみられます。

中には、国をあげて傭兵家業に力を入れているところもあります。

封建体制下の小領主達の勢力争いの結果として、領土を失ったり、主を失った騎士達が、戦果を上げる事で、新たな封土や主を得るため、戦場を渡り歩いたのが自由戦士のはじまりである。

それに対して、平民で、税を払えない者が、納税の代わりに労役を行う制度があり、それがその後、農業生産力の向上と人口増加と共に、農村部の余剰人口の一部が、税の軽減を目的として労役を専門に行うようになった。

それが常態化していったのが傭兵の起源となる。

当然、自由戦士は元が騎士であるため、騎兵としての能力もあり、専門の教育を受けている場合が多く、どこにいても重宝される傾向が強いが、傭兵に関しては、使ってみるまで、戦力としてどの程度期待できるかわからない上に、税逃れの厄介者としての印象が強い。

## 軍事 傭兵と自由戦士（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 軍事 騎士団

特定の思想や志向の下に形成された騎士集団で、その始まりはダッセルとアルールシアとの間に存在した、恒常的な戦争状態になります。

一代限りの騎士団長の元に、数十から数百の騎士が集まり、主人である王や皇帝に、武力をもって仕えます。領地を持つ騎士団もありますが、通常は皇帝や王などから、運営に必要な資金を得ています。

また、騎士団の運営については騎士団長に一任され、自治が認められており、運営資金を補うため、両替商や高利貸し等の商売を行う事も認められています。

王国または帝国から任命された騎士団長の元に、それぞれ別々の主君を持つ騎士達が集った集団。

騎士団に入団した後は、封土は元の主君に返却する場合もあるし、そのまま二重に仕える場合もある。

ただし、常設の騎士団というのは意外と数が少なく、特定の目的のために創設されるものがほとんどで、目的が果たされればその騎士団は廃団になります。

アルールシア帝国の常設騎士団

常設騎士団、カルバレリ・イル・ピルデ

「常設」と訳してあるが、一定の拠点が与えられ、そこに常駐している騎士団の事である。

代表的な騎士団

ネル騎士団

巡回騎士団、カルバレリ・ロア・トアレ

巡回騎士団となっているが、実際は帝都に拠点があり、帝国の貴族（通常は王国貴族から選ばれる）が必要な予算と権限を与えられ、騎士団を組織し、特定の任務に就く。

代表的な騎士団

ファルク騎士団

過去、最高7つまで組織された事がある、由緒ある騎士団。  
複数のファルク騎士団が組織される場合、通常は白、赤、青、緑、黄色……と、色の名前が前に付く。

主に重大犯罪に対処する事を目的とした騎士団で、大きな盗賊団や経済犯など、主に国際的（正式に要請することで、帝国の各貴族の領内にも立ち入る権限がある）な犯罪に対処する。

元々はダッセル王国が戦時の軍政下において設けた制度で、領主軍

を集めた連合軍内部で起きた犯罪に対処するためのものだった。これはかなりの強権をもっており、犯罪人が他の領国に逃げ込んだ場合、事前の通告無く、兵馬をその領国に進める事が可能であり、その行動に必要とされる援助を要請する権限もある。もちろん、あまりに無体な事をすれば、正式に抗議されるのは当然であるし、元が軍政下の制度あるため、失態を犯せば軍政下と同様、即座に家名断絶の上断首にされるほど。

現在は、帝国全土の領主に対して同様の権限をもっているが、常時帝都に詰めている白ファルク騎士団以外は、滅多に組織される事は無い。

黒ファルク騎士団は、公式には組織された事が無い騎士団であるが、黒ファルク騎士団のものと思われる予算が常に存在しており、皇帝直属の調査機関として活動し、騎士団員には、非常の場合には正規の騎士団と同様の権限を与えられているとされる。

## 軍事 騎士団（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 軍事 戦争

まずアルールシア帝国内部における戦争について解説します。

アルールシア帝国では封建体制を布いていますので、領主達は領地の大小の差はあるにせよ、すべての領主はその土地を支配する一国の主です。

当然ながら、領主同士の争いもあり、大半は外交で決着がつけられる事になりますが、時に外交だけでは決着が付かず、戦争に発展する事もあります。

そうしたアルールシア帝国内部での領主同士の戦争については、一定のルールというか不文律が存在し、領主や騎士が命を失う事はほとんどありません。

通常は、その領主に従う騎士達が召集され、騎士達による騎馬戦で決着がつけられます。

同じ帝国貴族同士ですので、相手の命までは取らず、落馬した者は従騎士や兵によって捕らえられて捕虜とされ、身代金を要求される事になります。

最終的に、捕虜の数とその身分を考慮して勝敗を付けます。

ただし、戦争の理由如何によつては、農民たちを動員したもっと大規模な戦争となる事もあります。

その場合でも、騎士位を持つ者達は殺される事より捕虜となり、身代金を要求される事になります。

## 対外戦争について

アルールシア帝国とその諸侯公国における対外戦争の目的は、相手の領土と身代金、そして奴隷となる住民です。

特に、対外戦争になると多くの場合異民族や異種族が相手になりますので、前述の不文律など存在しません。

捕まれば身分のある者は捕虜とされ、身代金を支払えば生きて帰る事が可能となる場合がありますが、多くは相手の国で奴隷にされます。

アルールシア帝国には、帝国が未だルシア平原の騎馬民族集団であった頃からの、長年の宿敵と言える北のダーラン王国と、アルールシア帝国の伸張とともに結束して成立した、プリマ族が支配するヒュヨ首長国という二つの大国が控えており、西のエルシア山脈を越えれば、強大なヴォル族の支配する領域が広がっています。

北東のプリマ族が支配するチル王国とは比較的良好な関係を築いていますので、大きな問題は発生していませんが、天候その他の影響で作物が不作であった年などは、ヒュヨのプリマ族が大挙侵入して略奪を繰り返す事があります。

また、北のダーラン王国とは、ルシア公路の権益を巡る争いが絶えず、緊張関係が続いています。

こうしたダーランやチルとの紛争や戦争では、人や金品の略奪はもとより、凄惨な虐殺行為が横行し、双方ともに甚大な被害が発生しています。



## 軍事 戦争（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 宗教

基本的に全ての神々は守り神であり、主要な13の神殿以下、小さな所も含めれば、100を超える数の神々が存在しており、それぞれに神殿が存在している。

また、同じエディウス神であっても、王の守護神としての神殿と、天空神としての神殿が同じ街の中に別々に存在していたり、複数の神々が一つの神殿に祀られていたりもする。

帝国では、無数の神殿勢力の大半が、一つの多神教的神話体系の中に組み込まれており、神殿勢力同士の争いは少ない。

独自の戦闘集団を維持している神殿もあり、防衛戦争の場合や、敵対する神殿勢力との戦い（ほとんど無いが国家間の戦争において、利用される場合がある）では、帝国や土地の領主に対し、兵力の拠出を行う場合もある。

多くの主神殿は、荘園（鉾樹類の栽培を行う農地）や領地をもち、その力は下手な大貴族よりも強い。

全ての神殿は、文字を言葉を大気、つまり神々の手から奪い、穢す行為だとして禁止しており、その原則に忠実な原理主義的傾向の神殿勢力も多い。

当然書物は「忌まわしいもの」とされ、排斥されている。

各地で盛んに焚書なども行われている。

魔法使いや学者が胡散臭い職とされたり、忌み嫌われる存在とされ

る理由もそこにある。

ただし、基本的には全ての神々は守護神であり、大半の神殿では文字の使用以外で戒律を守らせたり特定の行動を強要したりする事は少ない。

アルールシアの主な神殿勢力

エディウス：主神。 天空神。 王の守護神。 あらゆる契約と誓約の守護神。

アエリス：最高位の女神。 結婚生活や女性の守護神。

ルティア：知恵の女神。 勝利の女神でもある。

サグザ：光の神、 太陽神。 芸術の守り神でもある。

アルグ：農耕神。 戦士の性格をもつ。

シルヴィー：白い月と愛の女神。 美の象徴。

トラポーラ：商業、 交易の守り神。 神々の使者として地上に現れる。

ミルヴィー：青の月と森と樹木の女神。 出産を司る。

ヌトウース：海神。 水の神。 航海の守護神。

シリレス：大地の女神。豊穣の女神。良き死の送り手。

フレマナ：火の神。大地の支え手。鍛冶や金属加工の守護神。

イティリス：家庭の守護女神。王の守護女神。エディウス神の娘。母神はアエリスともシリレスとも。国と地域によって違う。

ファールス：自ら人となった神。トリックスター。

他

ウリアス：女神シリレスの娘。復讐の女神。原理主義の狂信的集団に信仰されている。

レヴィオロ：時の神。時の流れを司るとされる。地域によってはファールス神の対神（兄弟とされる場合もある）ともされる。

イレイア：エディウス神とアエリス女神の娘とされる神。子供の守護神。主神殿では孤児院的な施設を運営している事が多い。

レダリアニス：シリレスを守る森の神。草花を愛でる心をもった狩猟の神でもある。猟師達からの信仰が厚い。

## 宗教（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 宗教 神殿勢力

主神殿と従神殿に分かれます。

主神殿には神が住むとされ、実際にその力の一端を垣間見せてくれる事もあります。

また、病気の治療や死者との再会等の奇跡を成す神殿もあり、当然そうした神殿の影響力は大きくなります。

大半の従神殿は象徴的なもので、神々の存在も象徴的なものとなります。

アルールシア帝国では、成立時の混乱や五色革命等の影響によって、従神殿の影響力は大きくありませんが、旧ソナス領域やエルシア、シャーレーヴィスの各公国等では、各職業毎の守護神を祭る従神殿の影響力が強く残っています。

魔法使いが排斥されたのも、「魔法」の名前があるのも、神殿勢力による攻撃が始まりです。

体力や筋力増強を行う、身体機能の強化を目的とした魔法が「魔法」と呼ばれないのは、それが訓練さえすればほとんど誰にでも使え、「神々が力を貸してくれている」もしくは「気合」や「根性」といったものであると信じられており、「魔法を行使している」という意識が無いためでもあります。

もちろん、神官や魔導士の多くは、肉体強化系であっても、それが魔法や奇跡の一形態であることは知っています。



## 宗教 神殿勢力（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 文化

常態化した神殿勢力と領主達の緊張関係が、様々な宗教儀式を生み出し、神々の教えや神殿勢力の影響が、身分を問わずに浸透している。

芸能や芸術、音曲や歌舞の大半が、神々の世界を題材にして作られている。

また、冬季に農村部を回る語り部や、音楽を奏でながら歌う、吟遊詩人達も、重要な文化の担い手となる。

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www36.atwiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 文化 性差別と恋愛

### 1・性差別。

戦乱の続いた混乱期には、極僅かな例ですが、夫の騎士位を継いだ女騎士の活躍や、女性の爵位継承者の活躍などもあり、貴族の女性の自由は、ある程度容認されるようになっていきます。

ただし、平民については別です。

女性が仕事、家庭以外の場で働くといえ、それはそのまま「かわいそう」なことであり、「いかかわしい」ことであると思われるてしまします。

例外は、貴族階級の屋敷や、大きな商家での侍女や召使いや下働きとしての奉公のみとなります。

当然、平民の女性が個人で、封建体制の壁を上位方向に超えるのは、ほとんど不可能となります。

中央集権が進む連合王国では、大貴族の勢力を牽制する意味も含めて、平民の力が相対的に上がっています。

そのため、制度の上では、貴族の女性と平民の男性の恋であれば、平民の男性が能力を示し、騎士となることで成就される可能性がありますが、逆の場合、親族の反対にあつたら、愛妾の地位で我慢してもらうか、男性側が地位を捨てなくてはならない事になります。周囲の同意があれば、別の貴族の養女や騎士の夫人として一度平民から貴族にする事で、貴族の男性と平民の女性の婚姻は可能です。

2・連合王国内部では、そもそも貴族の未婚女性が目にする男性といえ、親族か召使いのどちらかしかいません。

学問を修めるような意識はありませんので、よほど教育熱心で、様々な習い事をしている場合でも、歌や踊りや演曲等であり、教師役は女性です。

書物も無いので恋愛小説などありませんし、語り部の語る物語の大半は、かなり殺伐とした、「ほんとは怖い」的童話です。しかも貴族の娘の結婚は、早ければ12〜3歳、おそくとも17〜8歳です。恋愛感情はあるにしても、恋愛観は未発達か皆無に近いものと思われます。

知識も教育もほとんど無い状態で、あるとすれば侍女から得る極僅かな偏った情報だけで、現代に通じるような恋愛観は、絶対に、育ちません。

平民が相手と考えると、よほど変わった状況下に置かれて、はじめて相手も一人の人間だと理解できるのかもしれませんが、戦争でも起こさない限りそうした状況は無いでしょうし、戦時下の異常な状態であれば、平民の一人が何をできるわけでもありません。

なにより、安定期に向かいつつある連合王国では、貴族の女性、それも未婚の女性が平民に会うのは、ほとんど不可能かと思われます。

買い物も、出入りの業者から品物を借り、侍女や家令が居室に運んで選びますし、衣服についても、周りの物が採寸し、型を取り、仕立て屋に出して、戻ってきた物を、再び侍女や召使いが着る時に縫いながら合わせます。

貴族の未婚女性が、儀式や祭典以外で外出する事ありません。当然そこでは様々な身分の異性に会いますが、「見かける」程度の接触で、言葉を交わすチャンスがあるのは、召使いと他の貴族だけです。

幼い頃から沢山の召使いにかしづかれて成長した人間です。それも下手をすると、自分の用を足したあとの掃除（モノも自身のおしりも）も召使いにしてもらおうという、そうした召使いの立場を

考えると、貴族の娘が、異性（異性の召使いが、そもそもそうした場にいるとは思えませんが…）とは言え、同じような召使いに恋愛感情を抱くとは思えないので、「召使い」は婚姻の対象からは自動的に外れます。

因みに、貴族は出来合いの服は着ませんし、そもそも出来合いの服を売る店はありませんから、買い物で召使い以外の平民と出会うというのも不可能です。

また、仮に誰かと出会うて恋におちたとしても、貴族の女性の服は、脱いだり着たりするときに、いちいちそこかしこを縫い合わせて着るのが普通ですから、こっそり誰かと忍び合うとか出来ても、服を脱いだら一人じゃ着れませんし、脱いだ事が一目瞭然になります。少し時代が変わって、大きく広がったスカートが全盛だった頃になると、スカートの下はそのまましゃがんで用を足せる状態になりますので、服を着たまま様々な用がたせますが、そうした特殊な衣装はありません。

そんなこんなで、身分制度は、制度だけじゃなく、生活スタイルからも支えられて成り立っています。

## 文化 性差別と恋愛（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 文化 結婚

土地の所有権その他の、様々な権益が絡まない平民の世界では、自由恋愛から結婚へと至る道が存在していますが、貴族階級にはそうした自由はありません。

家門を守る事は他の何よりも大切な事であり、結婚はその一部です。

貴族階級の結婚とはすべからず政略結婚となります。

### 1・儀式

ある程度の身分がある場合、神殿での神前結婚が行われる事が多くなります。

そうでない場合であっても、エディウス神殿の神官か、アエリス神殿の巫女に頼み、祝福してもらう事が習わしとなっています。

### 2・プリマ

プリマの結婚は、多夫一婦制の通い婚が基本になります。

また、同時に複数の妻の下に通う場合がありますので、基本的には乱婚系の婚姻関係を構築しています。

その結びつきは、柔軟でありながらも、家を基軸にした非常に強固なものとなっています。

### 3 ヴォル

一夫一婦制の地域と一夫多妻の地域があり、それは固定ではありません。

一夫多妻の地域の場合、男女格差が非常に極端になり、また、序列の格差が非常に大きくなります。

## 文化 結婚（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 文化 服飾

アルールシア帝国では、その服装で凡その身分を判断可能です。

都市部に居住する平民達の着る服は、男性が腰のところを紐で結ぶだけの、簡単な筒状のズボンを履き、女性は巻きスカートか、腰のところを紐で結ぶだけの円筒形のスカート。

上は、多少の変化はありますが、紐で前を結ぶ着物か洋服のような形状であり、大半はただ前を合わせて、腰紐で止めているだけで、着替えはほとんど持っていないせん。

田舎や農村部の平民達の服装になると、フェルトや毛編物、もしくは皮革や毛皮等の上着やズボンに、植物繊維で織った下着という格好となります。

構造そのものはほとんど変わりません。

因みに簡単な止め具（服に縫い付けて使う、ボタンやフックのような発明）はありますが、アルールシアにはまだ伝わっていません。また、平民の手に入る生地のお大半は、繊維の質が悪く、たとえばボタンが発明されていても、それを止めるのは非常に難しいものとなります。

下級貴族やある程度の商人となると、平民の服より多少はマシな素材を使った服装をしています。形状形態そのものは、平民の服とほとんどかわりません。

ただし、その素材は上等なものとなり、重ね着のパターンや色合いにも気を使う事が可能となります。

また、貴族と、一部の大商人達に限り、『スカーフ』や『カラー』を使う事を許されています。

中級の貴族以上になると、通常は紐を使って身体に止める類の服は着ません。

毎朝着替えの時に召使い達によつて、身体の各所を針と糸を使つて縫い合わせて身にまとい、脱ぐ時は同じ様に、召使いによつて脱がせてもらいます。

ただし、下着については、紐を使って身体に止めています。

また、戦場で使われる衣服については、背中や脇を編み紐を使つて押さえるものが一般的となっています。

上級の貴族も中級の貴族達とほぼ同様ですが、素材や裁断や縫製にはさらに気を使った、最上級の物を使っています。

## 衣服について

都市の市民は、グリーンチャと呼ばれる布で作られた下着と、フェルト製の上着を重ねて着ていますが、毛皮やなめし革の上着も利用されています。

基本的には二枚以上を重ねて着ますが、組み合わせは様々です。

ボタンは普及していないため、グリーンチャや革の紐を使つて、腰の部分で縛つてとめています。

ただし、近年、ネルやサフルナ等へは、幅広の革製帯の先端に切れ目を入れて、木製の止め具（細くて短い棒）を逆側の先端に括りつけた、実用的なベルトが入ってきており、色とりどりの組紐をつかった飾り帯と人気を二分するまでになっています。

雨具については油抜きをしていない、分厚いフェルトの上着が利用

されています。

農村部では、基本的に衣食住の全てを自分達で賄っていますので、衣類については地域ごとに、古くからの伝統的な衣装が基本となりますが、ミラ・サルナやネル、シレフル、サフルナ等の大都市では、帝都レディエ・エステルシアの流行が、半年から数年遅れて入ってきており、衣料品の種類も豊富です。

ハイズ領については、ウレラナ以外でそうした品々を見ることは、殆どありません。

また、樵や獵師といった、山林に分け入る必要のある者達以外は、警戒色としての役割もあってか、明るい色合いの衣類が好まれる傾向があります。

## 文化 服飾（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 文化 妓楼

遊廓の事。

公的に認められた遊女を置く場所、建物。

神殿の巫女による接待を起源としている。

都市部にしか存在しない。

遊女には公的に認められた公娼と、認められていない私娼があり、私娼は取り締まりの対象となるが、一般的には黙認されている。

売買春について

人間の社会では、政府の許可が無い場合は違法行為となり、売買春についても、一般的にも褒められた行為ではないものとされているが、プリマの土地や、政府の統制の及ばない辺境地域では、女性が結婚の際の持参金を稼ぐための一手段（地球の場合は古代の地中海地域から中東、現在でもアフリカやアジアの少数民族にはそうした習慣が残っている）に過ぎないものであったり、神事としての売買春（閉鎖環境で親族婚が繰り返される遺伝的な弊害を防ぐ効果があり、地球でも古代から一般的に行われている）が行われている地域が存在している。

男性社会における売買春の形態では、女性側に選択権は存在せず、基本的に悪いものであり、汚いものとする地域が多く、女性社会を主体とする売買春の形態では、女性側にこそ選択権が存在し、選択可能な職業の一つにすぎない場合が多い。

（基本的には過去の地球に存在したものと同じとする）

## 文化 妓楼（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 文化 街と村

ミラ・サルナ公国（大公国）では一般的に、その大小に関わらず城壁に囲まれているのが街、それが無ければ村と呼ばれる。

当然下手な街よりもほど規模の大きな村も存在するが、明確な区分が無いため呼び方は変わらない。

ただし、公路沿いでは城壁のあるなしに関わらず、一定規模を超える公的な市場（専用の場所等）の有無が街と村の違いとなっている。

なお、アルールシア帝国では、大きな市場が存在する街で、城壁を持たない所は存在しない。

市場には領主等の許可を受けた、特定の組織に加入している者だけが出店できる公的な市場と、各神殿前の広場等、一定の使用料（寄付）さえ払えば誰でも出店可能な自由市場が存在している。

地方の小都市では、トーラボーラ神殿前の広場が、そのまま公的な市場として機能している場合も多い。

## 文化 街と村（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 文化 農村の生活

### ネル地方の生活についての覚書

大陸東岸地域では、大規模な戦乱と、それに続いた大規模な疫病によつて、都市部を中心に人口が激減していますが、ネルなどの辺境ではそれほど酷くはなかった（それでも一割近い人口減少に見舞われた）ため、古くからの伝統てきな生活や風俗を残しつつ、神殿勢力の運営する捨児院や施療院といった新しい社会保障制度の一種が浸透しつつあります。

一般人とも言うべき農民は、土間が一部屋の家に、家畜と一緒に暮らしています。

家の中心に暖房、調理、明かり兼用の囲炉裏のような炉が置かれ、そのまわりに麦わらや落ち葉を敷いて寝ます。

もちろん家畜も一緒です。

夏場に川や泉で水浴びをする他は、風呂に入ったり身体を洗う習慣が無いため、非常に不衛生で感染症も多く、平均寿命は三十代となります。

家族の単位としては、大半の家庭が両親とその子供たちで、長男以外は一〇歳になる前に働きに出されます。

また、働けなくなった老人は、運が良ければ神殿等の施療院に入れられ、多くは捨てられる事になりますが、そもそも老人と呼ばれるほど長生きできる者はほとんどいません。

農民達は平均して一人十二ヘクタールの土地を受けとりますが、毎年の税は、平均麦四八袋、穀物一六袋、木材荷車八台分、ニワトリ三〇羽、卵一〇〇〇個で、更に様々な労役が課せられるという、過酷なものです。

## 文化 農村の生活（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 文化 都市部での生活

ネル地方の生活についての覚書

都市の生活は、ある面で農民より過酷です。

一般的な労働者は夫婦で共働きしても、一人か二人以上の子供を養う事は出来ない上、子供の七割が成人以前に亡くなりますので、せっかくの居住権を維持するためにも沢山の子供を産まなくてはならないという、解決不能に近い問題に直面します。

結果として子供達の多くが、様々な条件付きで里子や養子に出され、またしばしば神殿や大きな都市の捨児院に捨てられたり、預けられます。

都市部の老人は、ギルドや商会等各職能組合に属していない場合、家族の世話になるか、家族がなければ生きる事すら難しくなり物乞いとなる以外ありません。

ただし、ギルドに一定期間属して働いていた場合、ギルドの施療院で老後を送れる場合もあります。

## 文化 都市部での生活（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 文化 食生活

ネル地方の生活についての覚書

食生活は意外にも豊かで、穀物、雑穀、イモ類に各種野菜に木の実にベリー類、シリレス産の、数種類の食用昆虫、豚に羊に牛にヤギに馬、地球産でもシリレス産でも無い植物と動物の中間にいるような、クーノと呼ばれる卵生生物、そしてなにより、子馬ほどのネズミに似た、サミー (<http://www36.atwiki.jp/2the Paradise/pages/163.html>) と呼ばれるげっ歯類を家畜として飼育しています。

調味料としては塩と香草が基本となりますが、砂糖や香辛料（地球に存在したものは大半が存在していますが、そのすべてが流通しているわけではありません）等も、高価ではありますが、流通しています。

農村での食生活は、朝と夜の二回、もしくは昼（およそ九時から十時の間）と夜の二回というのが一般的です。

ネルの北部では、主にジャガイモそつくりのメラ、メラン、メルジエと呼ばれる植物の塊茎や塊根を主食として、煮るか蒸したメラを潰して焼いたものや、ペースト状にして味付けしたものと、シーパとよばれる鱗茎や、ラパ、ラッパとよばれる数種類の根菜類を、肉や魚、乳製品等と一緒に、小麦粉と香草によって煮込んだ、シチュー様の汁物と共に食べます。

他にも葉物の野菜も収穫でき、各地方毎に様々な種類が食されていますが、基本、保存が効かないものは流通しません。

もちろん、肉や魚、乳製品については贅沢品ですので、メラを煮て塩を振ったものに、くず野菜を塩と香草で味付けしたスープというのが一般的ですが、牧羊の盛んな北部の山岳地帯では、農村であってもさらに様々な乳製品が加わります。

ネル中央部や西部の陸橋地域では、水稻や陸稻の栽培が盛んで米が主食となっており、冬から春にかけて小麦を栽培し、春から秋にかけて米を栽培しつつ、水田や貯水池で、カッパ、カーパと呼ばれる鯉に似た淡水魚の養殖や、マニ（<http://www36.atwiki.jp/2theeparadise/pages/179.html>）と呼ばれる、ナマズによく似たシリレス産の水生生物（実際には軟体動物である）の養殖が盛んに行われています。

大半の食材は、収穫すると即座に保存食として加工されるのが一般的で、燻製や干物にしたり、酢や塩に漬けたり、乳酸菌を利用した様々な漬物が、ごく一般的に作られています。納豆やベジマイト、トウガラシ抜きのキムチの様な食材や、キムチそのものといった食材も存在しています。

## 文化 食生活（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 技術 建築土木

国の基盤となる、農業生産や都市の成立に直結する技術です。

古来、農業生産力の維持・拡大に必要とされる治水や灌漑の技術も含まれます。

この世界では、魔法よりよほど重要です。

### 道路整備

アルールシア帝国では特に、交易路（軍勢の進軍路でもある）である道路の整備に力を入れており、帝国で一般的になりつつある、四輪馬車の車輪の幅に合わせてた広さ（数頭の馬が余裕で並べる）の道路整備を進めています。

また、一部には馬車が数台並んですれ違えるほどの道路や、石（や煉瓦）で舗装された道路まで出現しています。

一般的な道路の構造は、適当な大きさの石を並べた上に砂利を敷き詰め、さらに砂と土（手に入れば粘土）で固めたものとなります。

### 建築

一部に魔法を使った高度な建築技法が存在しています。

（たぶん。まだおもいついてませんけど・・・）

## 技術 建築土木（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.atwiki.jp/2the-paradise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 技術 金属加工

この世界では、魔法による高度な金属加工が可能です。大量生産するのは不可能で、最先端技術とも呼べない、完全に趣味の世界です。

一般的な金属加工については、様々な鑄造技術をはじめ、鍛造の技術もそれなりにあります。

ただし、この世界の金属資源は、先史文明によって粗方掘り尽くされています。

鉱樹類から採集される金属資源を利用するしかありませんが、その量も、よほど大規模な国家的な計画でなければ、少品種少量生産の、家内制手工業レベルから抜け出せません。

因みに地上に存在する金属及び希少土類の大半は、マナとして大気中や海中を漂っています。

## 技術 金属加工（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 技術 工芸

### 概要

金細工やガラス、陶磁器や縫製につながる系の生産、漆器やこの世界独特の、鉾樹類の幹やその芯を加工するもの、それから漆に近いですが、ポリプロピレンやアクリル様の熱可塑性樹脂など高分子化合物を分泌する植物がありますので、それを利用した工芸品や、ポリアミド系樹脂、重油（原油や軽油やガソリン等に近い物を分泌する植物は知られていない。火山地帯に多い）やアスファルトのような樹液を出す鉾樹類も存在しますので、それらについても様々な活用がなされています。

## 技術 工芸（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 技術 工芸 ガラス

ガラスは、鉱樹類やその他の植物を燃やした灰から抽出したものを集めて溶融し、製造されている。

そのため非常に希少で高価であり、しかも生産には膨大な量の木材が必要となる。

製法については、鑄造ガラスと吹きガラスの技術が存在し、大きさは限定的だが、初期的な板ガラスの製造も可能となっている。

また、ある種の鉱樹類の灰を混ぜる事で、美しい緑色の蛍光色をもつガラス（地球ではウランガラス）や非常に屈折率の高い、透明な美しいガラス（クリスタルガラス）等も作られており、そうしたガラスの製造法は、門外不出の極秘とされている。

板ガラスの製法も確立されている。

溶かした金属でつくられた滑らかな板の上に、溶かしたガラスを流す方法。

大きな物は作れないが、ステンドグラスなら可能。

非常に高価であるが、一部の大貴族の邸宅や大国の王宮、神殿等には使われている。

魔法で透明度が高く、割れにくいガラスをつくる事も可能。

ただし、さらに高価で極々少量しかつくれないため、ほとんど無意味な趣味の世界。

この世界のガラスの問題点

鉱樹類の樹脂からつくる、熱塑性高分子ポリマーの利用がある事。

割れなくて扱いが簡単。

ガラスほど大量の燃料を必要としない。

当然ガラス類よりも安くなる。

ガラス類はステータスとしての品物になるかも？

## 技術 工芸 ガラス（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

技術 工芸 貴金属・宝石・陶芸・漆器・酒造・木工

貴金属加工

主に装飾などの材料とされる。  
金細工、銀細工など。

やはり鉱樹類から抽出された物を使っている。

宝石

砂で傷がつかない貴石を宝石と呼ぶ。

この世界では、宝石と陶磁器の生産に必要とされる粘土以外、大地を掘り返して探さなくてはならない物が存在しないため、宝石の価値はより高くなる。

また、鉱物としての宝石以外に、マナの結晶体も、貴重な宝石の一種として珍重されている。

陶芸

高温の竈を製造する技術があり磁器も存在しているが、その製法は秘されており、データー大陸で生産されている物は存在しない。非常に高価であり、王族でもない限り、日常的に使用できるものではない。

辺境に行けば、鍋や釜として、土器が日常的に使われている地方も存在している。

陶器については、一定以上の経済力を持つ者達によって日用品として利用されている。

ただし、それなりに大きな貴族でも、磁器を食器として利用する事は稀で、大抵は金属製の器や皿を使用している。平民以下の者については、大抵木製の器を使用している。

美しい模様や絵が描かれた陶磁器の類は、それだけで美術品として流通し、飾られるべきものとされている。

## 漆器

通常は漆の樹液を採集して加工されますが、この世界では、漆だけでなく、鋤樹類から採集される、ポリプロピレンやアクリルなどの高分子化合物による生産品も使われています。

それほど大量に生産可能なわけではありませんが、陶磁器よりも一般的に使用されています。

## 酒造

蜂蜜、米、小麦、大麦、ライ麦などの他、ブドウなどの果実や、樹液、サトウキビや家畜の乳からも造られる。

ヴァイレサック原産の裸子植物から大量に分泌される樹液を集めて造られるものもある。

蒸留酒の製法は未だ無い。

アールシアでは、エールとワインが二大アルコールであり、どちらも同じくらいよく飲まれている。

帝都では、ホップやその他の香草類を加えたビールも飲まれている（基本は甘い、辛い物も多い）

基本的にはほのかな甘みを感じさせるエールの方が一般的。

もともと安いのが、パンくずを集めて発酵させたエールを薄めたもので、都市部では飲料水代わりに飲まれている。  
濃度によって価格が変わる。

## 木工

一般の平民達が使用する日用品の大半が、木材を加工した製品となります。

食器や家具、それから靴が一般的となります。

**技術 工芸 貴金属・宝石・陶芸・漆器・酒造・木工（後書き）**

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.atwiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 技術 工芸 紡績・縫製

アルールシア帝国では、基本的には寒冷地向きの衣装を身にまとっている。

貴族の場合、肌着に、下着と上着、更に首に防寒用の布を巻くのが基本のスタイルとなる。

平民には特にそうした決まりはない。収入に応じた相応の衣装を身にまとう事になる。

また、衣服に直接留め具を取り付ける事は行われておらず、ボタンの発明はあるが、アルールシアまでは広まっていはいない。

そのため、衣服はベルトなどで縛って止めるか、着替えるたびに縫い付ける事で身にまわっている。

腰の部分で縛ったり、紐を通して縛り付けたりする衣装は、通常平民達の服であり、貴族階級の者が、公式な場での衣装として身に着ける事は無い。

貴族の衣装は、通常、着替える度に逐一縫い合わせて着るようになっている。

## 素材

麻や木からとれる繊維、羊毛からはフェルトに毛糸、シダのような植物の胞子囊からとれる繊維、輸入品となる絹や上絹とも呼ばれる鉱樹の樹液から作る樹絹、それに毛皮や皮革等が使われている。

極々少量の原種の綿花を利用した綿製品も存在するが、一般的とはなっていない。

この世界で生産されている綿花は食用としての改良が進み、種の毒性が除かれた事で、大豆と並ぶ、非常に良質な植物性蛋白源となり、綿毛については、セルロースのグリコシド結合が弱められ、唾液などの非常に弱い酸で分解され、グルコース、つまりブドウ糖に変わってしまったため、繊維としての利用は不可能となっている。

グリンチャ（グリンチャ、グリンテ、クリンタ）

シダのような形態の裸子植物。

花毛から非常に良好な植物繊維が収穫可能。

熱帯から温帯、亜寒帯の一部にまで分布し、布の事をグリンチャと呼ぶほど。

通常色は悪いが、収穫期に乾燥を必要としない。

シーダ（ルシーダ、シルニダ、ジュニート、アバツサ）

地球原産の麻の一種で、いくつかの種類が知られているが、どれも非常に生育が早い。

平均で4〜5メートルの高さにまで成長する。

大麻として使用されるものも生育しているが、一般的ではない。

グリンチャの普及以前は、最も一般的な衣料用の繊維だった。

## 技術 工芸 紡績・縫製（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2the-paradise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 技術 農業

種をまく時期から育成、収穫、それから品種改良に関するものなど様々な農業技術がありますが、特に鉱樹類の品種改良については、最先端技術として国家的な保護を受け、学者達の一定の理解の下で継続的に行われています。

当然それらの情報は最高機密扱いとなっています。

また、この世界の鉱業は鉱樹類を育てる事を言います。  
農業が全ての技術の基本となっています。

## 鉱樹類

土中から多量の金属成分を吸収し、幹や葉に凝集する、微細機械共生植物の総称。

前史文明の終末期に生み出された遺伝子改変植物であり、知られて  
いるだけで数百種類が存在している。

鉱樹類の特徴は、その葉に存在する。

全ての鉱樹類がそうなのではないが、葉の表面が緑色であるのに  
対し、葉の裏側に鉱物質の層を作っている。

大抵は、毎年その秋に、落ち葉となったものを採集して利用する。

ヴァイレサックでも最も特徴的な植物である。

鉍樹類で最大の物は、楡の仲間を遺伝子改変する事で生み出された巨木。

樹高は二六〇メートルにも達し、幹はもちろん、葉や種子にも大量の金属が含まれている。

また、鉍樹類には、ポプラやブナ、カヤといった植物の他にも、ヴァイレサック固有種の低木類も多く見られる。

それぞれ凝集する金属が違うため、鉄や銅、錫、亜鉛、鉛、クロム、金、銀、白金などの重金属や、マグネシウム、アルミ、チタン、ベリリウム等の軽金属は、それぞれ全く違う木々から収穫される事になる。

当然ながら、付近の地下にそうした金属類が存在しない場合、そうした金属が凝集される事は無い。

また、技術的に利用法が無いため、アルミ、チタン、ベリリウム、コバルト、タングステン等の鉍樹類は、加工にも向かず、基本的には利用価値がないものと考えられている。

ウランやレアメタルの類を凝集する鉍樹類も存在するが、ウランなどの放射性物質については、希少であるため、それほど大量に凝集できるわけではなく、また、一枚一枚の葉に含まれるウランの量が限られるため、ウラン単体でなら核分裂に至るだけの量が含まれている物でも、全体としては膨大な量となってしまうため、そうした意味での大きな危険はない。

数万年単位で同じ場所にウランの木が生長を続けた場合、落ち葉から自然凝集し、さらに核分裂反応にまで至る可能性はあるが、それ

だけ長期にわたって同一の場所に同一の樹木だけが成長を続けられるわけがなく、レントゲン撮影で受けるレベルの放射線以外に気にする必要はない。

ディータ大陸の、一部のヴォル領域の名産品に、ウランの葉を集めて、アルカリや酸を使った複雑な工程を経て精製する酸化ウランを混合した、高価なガラス製品が存在し、各国の王侯貴族に珍重されている。

ナトリウムやセシウム、マグネシウムなども鉱樹類から採集可能で、火薬代用品というより、この世界の場合、火薬がそうした物質の代用品として利用されている形である。

因みにマグネシウムは、燃焼剤としてより、酸化マグネシウムとして、下剤などの医薬品の材料としての利用が一般的である。

また、特殊な鉱樹類として、精製して鉱物を抽出するのではなく、幹を加工して利用する類の鉱樹類も存在する。

非常に成長の早い、シダ類に良く似た黒い木が有名で、黒い黄金とまで呼ばれる貴重な樹木がある。地下に水源が存在する乾燥地帯にのみ生育するため、ディータ大陸の西部ヴォル領域や、中央大陸の一部でしか見られない。

成長するに従い、やわらかい表皮を支えるため、中心に黒い結晶構造（複合炭素結晶体）を生成し、数メートルの高さにまで成長する。

非常に軽く強靱で、削り出す事で、様々な用途に使用できるが、鎧など材料として使われる事が多い。



## 技術 農業（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 技術 畜産・狩猟・漁業

### 畜産

畜産業は、放牧や遊牧によって行われています。

技術的な差はありますが、地球上で行われているものと大きな差はありません。

家畜の種類は大きく違う場合があります。

なお、地球から移植された地球産生物種と、他星系から移植された生物、そして、ヴァイレサックの固有主が存在します。

大半がヴァイレサックの気候風土に合わせた改良がなされており、性質も穏やかになっています。

### 狩猟

野生動物を捕獲して肉や皮や内臓、骨等から様々な産物を得ています。

罠や弓、槍などを使っています。

様々な危険生物を専門に駆逐する者達も存在しており、集団で辺境地域を巡っています。

### 漁業

水棲動物を捕らえます。

針と糸をつかったり、網をつかったりします。  
鯨や海竜を専門に捕獲する者達もいます。

### 捕鯨と海竜狩り

銛を使い、集団で鯨類を追って捕獲します。

捕鯨にも増して盛んなのが海竜の捕獲です。

良質な油と肉、鎧や様々な加工品となる皮と骨がとれます。

**技術 畜産・狩猟・漁業（後書き）**

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 技術 魔法

### 概要

この世界の魔法は、一度は失われた古代の微細機械群の操作技術を、野生化した微細機械群を様々な経験則や実験、研究の成果によって再習得したものとなります。

野生化した微細機械群は、惑星上のあらゆる場所に存在し、魔法使いにはマナと呼ばれています。

### 1. 魔法使い

魔法を使える者は、遺伝によって生まれます。

魔法使いは全て、先史文明の頃にある種の遺伝子改変処理を受けた人々の子孫です。

特徴として、脳の前頭葉に特殊な送受信器官が備わっており、電磁波及び、高周波のパルス音を発生させる事が可能です。

これが魔法使いの資質と呼ばれるもので、外見上は見分けが付きませんが、魔法使い同士ならば、接触によって、ある程度判別が可能です。

その遺伝形質は広く拡散し、全世界に広まっていますが、非常に不

安定であり、両親が共に魔法使いであっても、その子供が魔法使いの資質をもつとは限りません。

アルールシア帝国では、一般的に魔法使いは畏怖されており、国家として保護、統制の対象となっています。

全ての魔法使いは登録され、様々な特権と共に、無数の制約も受けています。

最大の制約は、全ての魔法使いに着用が義務付けられているローブにあります。

通常、自宅以外でローブを脱ぐ事は認められておらず、魔法使いか否かについては、一目瞭然となっています。

魔法使いのローブは、その昔、被差別民の象徴的な物でしたが、現在では、魔法を使える者達にとっての誇りの象徴でもあります。（地域によってその意識の差が大きい）

皇帝直属とされる、魔法使いの登録機関である帝国魔導協会については、魔法使い達による自治が認められていますが、同時に非常に厳重な監視体制もひかれています。

また、同じ力を用いる者には神官もいますが、神官の力は「奇跡」とされていますので、魔法使いとはみなされません。

## 2・精霊使い

↓精霊

魔法使いが、自身のマナや周辺に存在する、もしくは集めたマナを使つて魔法を行使するのに対し、マナの塊、もしくはマナそのものである精霊を使役し、精霊に魔法を行使させる者達をいいます。

精霊と正式な契約を結べる者は大変すくなく、また、精霊そのものも、ほとんど見ることはありません。

契約には神聖語とよばれる秘密の言葉と、自身の血液が必要となります。

神聖語については、古代の命令語であり、血の盟約については、使用者の遺伝子変異率を測っています。

魔法使いになれるほどの遺伝子変異が存在する者達には、精霊の使用者とはなりません。

使用可能な精霊の大半は、実は古代のユーティリティ・フォグ、と呼ばれる微細機械群で、AIによって統括されていますが、これらのAIは統合統治機構で管理されているものと違い、いわゆるロボット三原則に支配されていません。

AIが高度な物ほど大量の微細機械を利用可能であるため、知能の高い精霊ほど、高度な魔法を行使できるようになります。

因みに、地球人達は遺伝子改変の存在しない「原種」であるため、全ての地球人は「精霊使いの素質」をもっていることになります。

言葉と血の盟約によって精霊と契約を行うと、精霊は、他の微細機

械を利用して、使用者の脳に小さな針状のインプラントと呼ばれる機器を埋め込み、使用者はインプラントを通じて、精霊に命令を下します。

高度なものになると、アンシブルによる即時通信網を構築可能で、事実上盗聴も妨害も不可能になります。

## 技術 魔法（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 技術 魔法 マナ

魔法の元となるマナには、一般に知られているだけで10の種類があり、使用者はそれぞれ得意なマナの種類によって、幾つかの系統に分類されます。

マナは単体ではほとんどなんの力もありますが、集団化した場合に、ある程度の命令を行使可能な存在になります。

その力はマナの種類によって違い、様々な「習性」があります。たとえば、鉄の粉末に好んで集まるものや、炭素やその他有機系の材料を好むものなどで、魔法を使うものは、必要とされる魔法に応じ、必要とされるマナの好む材料を振りまいたり捧げたりして準備を行い、集まってきたマナを制御下に置く事で魔法を行使します。

因みに各系統単体では大した効果は得られません。

通常は、複数の系統（門）のマナを効果的に組み合わせ一つの呪文に組み立てます。

また、マナの量が一定の段階を超えると、自律行動可能なレベルにまで能力を高める事が出来ます。

マナがもつエネルギー量

1グラムのマナが持つエネルギー量＝5キロジュール。

ただし、同時に、一回で全エネルギーを放出させるのは難しく非常に高度な操作を必要とする。

さらにその場合、使用したマナは再生が利かないため、完全に消耗

してしまう。

暫定です。

この数値は、あとで変更する可能性があります。

## 技術 魔法 マナ（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 技術 魔法 魔法の行使

### 概要

この世界には魔法、つまり野生化した微細機械群を使う存在が複数あります。

神々、精霊、妖魔、魔物、竜・ドラゴン、そして人です。

ここでは、人の使う魔法について設定します。

また、この場合の『人』は、四大主系種族である、人、プリマ、ヴォル、そしてイル力を含むものとします。

全ての魔法使いは、『才能』のある者達（脳に特殊な器官を備えている者達）ですが、同じ才能を持った全ての人が、魔法使いになるわけではありません。

魔法使いとしての才能が必要とされるのは、マナを集めたり、自身の体の外に存在するマナへの指示を行う場合であり、才能が無くて、訓練次第では自身の体内に存在するマナの行使は可能です。

また、人の魔法使いはマナに対する命令を行う際、「言葉」を発したり、複雑な紋様を空中に描いたり、印を結んだりする事が多いのですが、これは才能次第で必要ない場合もあります。

言葉や動作は脳の様々な部位の活動を活発にし、前頭葉の器官を刺激する効果があるため、実際に効果が無いわけではありません。

## 1・魔法使い達

魔法使いが魔法を使う場合、それを意識した脳の前頭葉の一部が興奮し、それに伴い特定周波の電磁派や音波を発生させます。

必要なエネルギー量が大きく、その際に発生する熱も大きいいため、マナさえあれば、いくらでも使えるというものではありません。

いざとなれば、体内のマナを使って冷却したり、エネルギーの補充を行ったりといった行為も可能ですが、無理をすればその分、体内のどこかしらに負担がかかるため、魔法の使いすぎは、非常に危険です。

無茶な魔法の使い方は、即座に脳の破壊へとつながりますし、そこまできなくても、恒常的に限界まで魔法を使い続けるような生活が続くと、エネルギー消費から体内の体液バランスを崩したりしますので、肝臓やすい臓その他内臓への負担を大きくし、最終的には深刻な内臓疾患を引き起こします。

マナの項でも書いた通り、魔法の行使には大量の微細機械群が必要とされます。

そのため、魔法の行使にはまず大量のマナを集める事からはじめる必要があります。

『才能』が無いと大気中や鉱物の内部に存在しているマナに対して命令する事ができないため、当然ながらマナを『集める』行為が出来ません。

まず、使用する魔法に必要とされるマナの種類と量から、マナを呼び寄せたり増殖させるために必要な、様々な触媒を準備します。

触媒には、地上に存在する、ありとあらゆる物質が利用されますが、最も大量に、効率よく集める事ができる物質は、『オリハルコン』と呼ばれる特殊な合金と、一般的に『生命の木』セフィロト』もしくは『ユグドシラル』と呼ばれる『鉾樹類』の巨木の葉や枝になります。

材料が集まったら、魔法使いは必要とするマナに対し、それぞれ独自の方法で語りかけて集めます。

集まりはじめたところで触媒を使つて、集まってきたマナを増殖させます。

増殖は一定の段階を超えると急激に加速しますので、一般的には、最初から一定量のマナを凝集させた物を確保しておき、使用する直前に、それを一気に増殖させて使われます。

こうして大量に準備されたマナを使つて魔法を行使するのですが、一度使われると、マナの多くはエネルギーを使い果たしたり壊れたりしてしまいますので、連続で使用するのは難しくなります。

ただし、これは魔法という技術が未成熟で、マナの本来の使い方を知らないまま使用しているためであり、神々や精霊、ドラゴンの使う魔法は、この限りではありません。

アルールシア国内に存在する魔法使い達は、皇帝直属の学者達に連なる魔法使いの組織、帝国魔導協会とは別に、魔法を使う者同士の草の根的な職能組合ギルドも存在しており、大半の魔法使い達はそれらの組織の両方、もしくは一方に所属しており、全ての魔法使いは帝国魔道協会に登録されています。

もちろん、アルールシア国外ではこの限りではありません。各国にそれぞれ独自のシステムが存在します。

ただし、ギルドに関しては、ある程度国境を越えたつながりも存在しています。

## 2・魔法使い以外の者達の魔法

一定の訓練を積み、『才能』が無い者達であっても、体内に共生しているマナを使う事ができます。

ヴァイレサックに暮らしている生物の体内に存在するマナの量は膨大で、肉体の損傷や、癌細胞などの駆逐、血中の様々な毒素の中和や排除等を行っています。

当然、そのマナを『使う』事は、血中のマナの量を減らす行為に他ならないため、新たなマナを外部から取り込むか、自然回復するまで、免疫力の低下や体内の様々な機能の低下を覚悟する必要があります。

また、人やプリマはヴァイレサック原産の生物を構成する幾つかのたんぱく質を分解する酵素を持っていない（ヴォルは持っている）ため、消化に微細機械群の助けが必須ですので、体内のマナ濃度が低下すると、地球原産の動植物以外を食べると消化不良を起こします。

体内のマナを使って行使する魔法は、肉体強化や疲労の回復、病気や怪我の治療などがあります。

この世界の騎士や戦士達の多くは、その利用法を心得ており、時々に応じてそれを行使します。

ただし、ヴァイレサク人の場合体内の様々な機能の維持を、共生しているマナに多分に依存しているため、長時間一定以上の共生マナを失ったまましていると、躁鬱状態や、深刻な内臓疾患を引き起こす場合があります。

病気や怪我の治療について命（木門）

マナによる病気や怪我の治療の効果は絶大なものがありますが、同時に、体内のマナの消耗も引き起こしますので、結局のところ、最後は本人の体力（蓄えられていたマナ量も含めた）次第という事になります。

肉体強化命（木門）

人が使うマナによる肉体強化は、実際に筋肉量を増やしたりするわけではなく、それぞれの肉体の限界を超えるものではありません。いわば、火事場の糞力的なもので、一度使つと、その後猛烈な筋肉痛に襲われる事になります。

騎士達は、平時の訓練においてこれを応用し、肉体の強化に役立てています。

地（土門）

岩石や鉱物に関わるマナを利用した魔法を扱います。

通常、神殿に漂うマナの大半は、この地のマナです。

希少土壘や鉱物から、金属を抽出したり、磁気を扱う事が可能です。

磁気操作によって、物体の温度を制御する事も可能です。  
特に伝導性の高い金属類の温度を制御するのが得意です。

## 水（水門）

液体に関わる魔法を扱います。

マナの混じった水溶液を制御します。

溶液から不純物を抽出して純水をつくりだしたり、液体の温度を制御する事も得意です。

生命のマナが強い場合には上手く働かない場合があります。

魔法として利用する場合、最低でも1%以上の濃度が必要で、連続した様々な魔法を行使する場合には、さらに高濃度にする必要があります。

また、1%の濃度があると、水中で一定の形状を保つ事が可能となります。

自然に存在する水の場合、場所によって濃度が全く違いますので、

最初にマナの欠片を水に溶かして濃度を上げるか、周辺のマナを一箇所に集めて濃度を上げる必要があります。

水中のマナの移動速度は秒速5ミリメートル以下ですが、濃度が上がるにつれて、加速する傾向があります。

また、魔法使いの才能によって、一度に呼びかける事のできる範囲が違います。

濃度が50%を超えた、3キロ以上の重さのマナは、使い魔として使役可能となりますが、維持するために、毎日数十種類の物質が、合計体重の10%程度必要となります。

一定以上の知性を持たせるためには、さらに大量のマナを必要とします。

## 火（火門）

主に熱、高温状態のプラズマやイオンを制御する魔法を扱います。もっともマナの消耗が多いのが特徴です。

様々な物質を『喰わせる』事で様々な効果を得ることができます。

## 風（風門）

気体を扱う魔法を専門としています。

扱いが難しい魔法ですが、他の魔法の補助として使用すると、非常に高い効果を得る事が可能です。

また、酸化や静電気等の電流を扱う事も得意です。

#### 光（陽門）

幻術や光を扱うマナと魔術を専門とします。

#### 闇（陰門）

様々な物質同士の化学反応を制御するマナと魔術を扱います。酸化についての制御も得意です。

ただし、竜やドラゴンの扱う魔法には、全てを飲み込む『真の闇』を作り出す、強大な魔法も存在します。

#### 神（金門）

神殿の神々よって行使される、様々な奇跡を行うマナの総称です。野生化したマナと違い、本来の能力と、機能を十全に発揮する事ができます。

通常は様々なメンテナンスに働くマナしか漂っていませんので、魔法使い達は、神殿で行われる奇跡は、主に鉱物や金属を制御するマ

ナによって行われるのだと信じています。

命（木門）

怪我や病気の治療をはじめ、肉体の制御を行う魔法を扱います。

ただし、自身の身体を強化したり様々な傷を癒したりするのは、一般的には「神々の力」「奇跡」「根性」「気合」その他であると認識されていますので、「魔法」とは呼びません。

肉体労働者や兵士や騎士など、多くの者がその力を利用しています。

他人の身体のマナを操る場合のみ、「奇跡」や「魔法」と認識されています。

もちろん、魔法使いや神官については、事実を認識している者も多くいます。

主に体内に共生しているバイオ系ナノマシン群を利用します。

通常、体内に存在している分のナノマシンしか使えないため、その能力は非常に限定されてしまいましたが、外部で量を増やし、それを浸透させて利用する事も可能です。

ヴァイレサックの生物には、一般的に、体重の0.1%～1%程度のナノマシンが共生しています。

つまり、体重60キロの人間だと、60～600グラム程度となります。

ヴァイレサックに生きるほぼ全ての生物が、様々な部分で共生型のナノマシンの補助を受けていますので、ある部分では原人間よりも抵抗力が低い場合があります。

### 病気や怪我の治療について命（木門）

マナによる病気や怪我の治療の効果は絶大なものがありますが、同時に、体内のマナの消耗も引き起こしますので、結局のところ、最後は本人の体力（蓄えられていたマナ量も含めた）次第という事になります。

制限、怪我の治療については、バイオ・ナノマシンを材料として、細胞同士を癒着させてゆきますので、傷の断面積が一平方センチメートルあたり、0.1グラムほどのナノマシンを消耗し、内臓や血管に損傷がある場合、さらに倍以上のナノマシンを消耗し、その治療には高度な訓練が必要とされます。

また、体内の怪我に気付かず外側だけを塞いだ場合、当然ながら内出血による失血死もありえます。

### 肉体強化

人が使うマナによる肉体強化は、実際に筋肉量を増やしたりするわけではなく、それぞれの肉体の限界を超えるものではありません。いわば、火事場の糞力的なもので、一度使つと、その後猛烈な筋肉痛に襲われる事になります。

騎士達は、平時の訓練においてこれを応用し、肉体の強化に役立てています。

マナの消耗以上に肉体の消耗が激しいため、一度使った場合は一定

期間の休息を必要とします。

## 精神制御

基本的な感情、喜怒哀楽などの精神状態をコントロールする事が可能です。

高度なものは幻覚を見せたり、心神喪失状態を作り出すことができます。

また、苦痛に耐えたり、精神を高揚させたりという事も可能です。

## 美容整形

皮下脂肪や顔の骨を操作する事で、顔立ちを完全に変えてしまう事が可能です。

ただし、非常に高度な技なので、使える者は少数です。

主にシワ消しやシミ抜き、ホクロ取り等に使われています。  
脂肪を吸引する事も可能です。

## 技術 魔法 魔法の行使（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 歴史

### 概要

神々以前

遙かな昔。

人も神も存在しない遙かな昔。

この世界の根本とされる、法と混沌、もしくは陰と陽の力だけが存在したという。

時すら生まれるその前の事。

それが一体どれほど昔の事なのか、伝えるものは何一つない。  
が、ある日。

ある時

ある瞬間。

法と混沌の狭間に光とともに時が生まれて、この世が始まった。  
それは人や神々の時代の始まりでもあったのだという。

神々の時代

紀元前

昔々、天に人と光の神々とが共に暮らす夢の国があった。  
人やヴォルやプリマやあらゆる者が、永く平和な時を過ごしていた  
が、ある日、人が触れてはならない闇の力に手をだして、天の国を  
バラバラに引き裂いてしまう。

怒った神々の多くは仲間と忠実な供の者達を率いて、神々の生まれた場所へと還ってしまふ。

残されたのは、全てを失い、途方にくれた人々だけであつたかに見えたが、引き裂かれた闇の中から生まれた20柱の黄昏の神々と、200人の選ばれし者達が、残された人々を率いて立ち上がり、再び天に人々の暮らす国を作り上げた。

## 第一期 黄昏の神々

～500

人と黄昏の神々の暮らす天の国。

世界が引き裂かれた後、小さくなった天の国であつたが、残された人々には十分であつた。

人やヴォルやプリマ達は、黄昏の神々よつて産まれた精霊や竜達とともに、病気や寿命や争いから開放され、長く幸せな時代をすごす事になる。

この時代はおよそ500年にわたつて続いたという。

## 第二期 暗黒神との戦い

～550

暗黒神との戦い

天に暮らした人々の生活は、突如やってきた暗黒の神との戦いによって破られる。

暗黒神はこの世界の割譲か、奴隷となって従うかを迫り、人々は黄昏の神々と共にこれに抵抗した。

戦いが始まり、全てを破壊しつくすまでそれは止む事はなかった。数十年の激しい戦いの末、自らの身体まで破壊してしまった暗黒神が消えたとき、天にかつての面影は無く、再び全てを失った人々には、残されたただ一つの約束の土地、つまりシリレスへと降る以外に道はなかった。

### 第三期 黄昏の神人

～ 1550

#### 黄昏の人々

地上に降りた時、残っていたのは僅か200ほどの人々だけであった。

天の力を失ってしまった黄昏の神々は、自らの力を分割し、全ての人に分ち与えた。

これがシリレスの民の始まりである。

神々の力を僅かなりとも手に入れた事で、人々は再び世界に満ちてゆく事が可能となった。

世界には精霊があり、竜があり、そして神々の力を手にした人々がいた。

しかし、1000年に渡って続いた地上の楽園は、唐突に終焉の時を迎える。

#### 第四期 失われた神々の時代

く 2 2 0 0

それが始まった時、神々すらそれに対する備えが無かった。突如として多くの神々が力を失い、全ての記憶を奪われ消滅していった。

原因は未だ謎に包まれたままではある。

僅かな数の神々の力の欠片が、失われる以前に各地の神殿や祠に封じられ、永い封印の眠りにつくことになる。

残された人々は、再びその大半の力を奪われ、永い忍従の時代を生きる事になる。

そして三位一体と呼ばれた、人、ヴォル、プリマの三種族の結束も、この時を境に破られる事になる。

#### 第五期 天空人の時代

く 2 5 0 0

#### 天空人の時代

神々が失われた後、三種族の人々は残された力の使い方を、はじめから学びなおさなくてはならなくなった。

統一された言葉は失われ、三種族を結び付けていた全ての絆も失わ

れた。

苦しみの中である人の一族が、強大な、神々にも等しい力を手に入る。

その力は瞬く間に人とプリマの全体に広がり、再び神の力が戻ってきたかのような錯覚の元で人々は繁栄を謳歌した。

天には巨大な都市を浮かべ、精霊やドラゴンを操り、海を割って山を削り、あらゆる場所へあらゆる物を瞬く間に送り届ける。

それはまさに人が究極の神の力を手にしたと思えた瞬間であった。

が、天空の都市から一步地上に降りてみれば、無計画で無思慮な天候制御と、弄ばれ、歪められた命の中から生まれた異形の者達が、蠢き奔走、地獄のような世界が広がっていた。

そしてこの時代は、その地獄に取り残された、虐げられたヴォル族と、地上に残された人々の祈りによって終わりを告げる。

苦しみの時代の終わりを願った人々が、神々の復活を願って破った古代の封印。

復活したのは、彼らが求めた黄昏の神々でも光の神々でもなく、闇より戻りし暗黒神だったのである。

## 第六期 暗黒時代

3500

暗黒神がその支配を広げた闇の時代。

その力の大半が失われていたとはいえ、神の力はあまりにも強大で

あつた。

復活した暗黒神は、強大な不死の軍団を率いて少しづつ、着実にその支配を広げ、天空人の都市を落とし、生命の木を平らげ全ての命を飲み込み、数百年をかけて、中央大陸全土へと広がっていった。

人々は住む土地を追われ、都市を失い、それまで住む事がなかった、未開の大陸へと移住する事を余儀なくされた。

そして、この時代の終焉は、ある人族の英雄によって勝ち取られる事になる。

後にギルムンド・サガとして語り継がれる、英雄王オズ・ギルムンドの物語である。

## ギルムンド・サガ

### 概要

海を越えた遙か辺境の蛮族の土地、ディータと呼ばれる大陸にある一人の男子が生まれた所からはじまり、成長の途中暗黒神の尖兵によって家族と住む土地を奪われ復讐を誓い、仲間を集め、やがて、遙か中央大陸の奥地へと向かう。

あらゆる種族の英雄やドラゴンとの交流の話や、神の使いとの対話など、様々な逸話を挟みつつ、物語は暗黒神の神殿へ潜入しあらゆる障害を乗り越え、五人の勇者がついに暗黒神の元へと辿りつく所で、クライマックスを迎え、たった一人暗黒神の迷宮から戻ったギルムンドを称えて終わる。

## 第七期 三種族の時代

ギルムンド・サガに語られる、英雄王、オズ・ギルムンドの活躍によつて暗黒神が破壊された後の時代。

およそ500年ほど前（3500年代）から、現在までの時代をさす。

暗黒神を打倒するため、ギルムンドとその仲間達が世界中に隠されていた、無数の神々（神々の欠片とされている）の封印を解き放つたため、既に神々はほとんどが戻ってきている。

ただし、暗黒神の時代やそれ以前と比べて、マナの密度は極端に薄くなつてしまっている。

基準となる日時：シリレス暦3985年、帝国暦27年シルヴィー15ファルス（6月15日）

およそ300年ほど昔、離散集合を繰り返していたルシア平原の遊牧民が、建国の英雄カーティスに率いられて統一を果たし、急激に領土を拡大。

その後、北はダーラン、東にソナス、西にエルシア、そして南に宿敵ダッセル王国が勢力を伸ばしてきた事によつて、拡大が止まり安定期に入る。

そして今（帝国暦27年シルヴィー（6月）15ファルス（日））から60年ほど昔、シリレス暦3925年ルティア（4月）。若き英雄、大帝アスフォート（大帝は後の呼び名）によつて率いられた5万とも10万とも言われる軍勢（実際には1万に届かなかったと思われるが、多くが騎兵であった）が、当時は不可能と言われたミ

ラナ山脈越えを果たしてエルソナス平野への侵攻に成功。瞬く間にソナス王国を追い詰め併呑してしまう。

これにより周辺諸国に対して圧倒的な優位を得たアルールシア王国であったが、軍事力による恫喝は行ったものの、それ以上の侵攻作戦は行わず、婚姻関係による領土の拡大に出る。

その努力が実ったのが、シリレス暦3942年のエディウス（1月）である。

長年宿敵として争っていたアルールシアの王女とダッセルの王子の婚姻と、両国の王位を継ぐ事になる王子の誕生であった。

そして大帝の死後、遺言通りに両国の王位はランドリア・エドアルド・ヴァージ・アルシア・ダッセル王によって引き継がれ、シリレス暦3956年エディウス、ダッセル・アルールシア連合王国が誕生する。

3500年代以降

3685年 アルグ カーティス王によるルシア平原の騎馬民族の統一。

3768年 トーラポーラ ルシア公路開通。草原の道。人族の手による唯一の公路。

3915年 エディウス アスフォート王の即位。17歳。

3916年 ファールス 五色革命。

五色革命について↓コチラ

3918年 エディウス アルールシア王国にて、アスフォート王の改革が始まる。

3925年 ルティア アスフォート王による親征。ソナス王国併呑。

3927年 ミルヴィー アルールシア、ダーラン紛争。同年集結。

3928年 シルヴィー アルールシア、ダーラン両国の間でルシア公路に関する条約が成立。

3935年 シリレス アルールシア、ダッセル紛争。

3936年 フレマナ アルールシア、ダッセル紛争集結。

3937年 ルティア アルールシア、ダッセル両王国が同盟。

ダッセル王子ラムイントとアルールシア王女マルネティーの婚約。

3940年 シルヴィー ラムイントとマルネティーの成婚。

3942年 エディウス アルールシアの王女とダッセルの王子に子供が誕生する。

3948年 ヌトウス ラムイント王子死去。

3955年 ミルヴィー ダッセル王国 アンセルム王崩御。

同 シリレス アルールシア王国 アスフォート王退位。

3956年 エディウス ダッセル・アルールシア連合王国の成立。

同 ランドリア・エドアルド・ヴァージ・アルシア「ダッセル王の誕生。弱冠14歳。

3958年 アルールシア帝国成立。ランドリア初代皇帝へ。アスフォートは上皇を名乗る。

同 シルヴィー ヴィリシア川河口エラレバイア郊外に新都建設がはじまる。

3959年 イティリス アスフォート崩御。ランドリア皇帝、アスフォート上皇に「大帝」の称号を送る。

3960年 シリレス 皇帝親征。キャニステ併呑。

3962年 ルティア シャーレーヴィスの併合。

3963年 ルティア エルシア紛争。

3965年 アエリス エルシアの併合。

3969年 アルグ エスタル宮殿の完成。  
同 シルヴィー レディエ・エステルシアに遷都。

3972年 トーラポーラ ネル動乱。

3973年 サグザ ミラ・サルナ出兵。

3975年 フレマナ ネル動乱終息。

3977年 エディウス ミラ・サルナの併合。

3978年 ミルヴィー 初代皇帝崩御。

3979年 エディウス 第二代皇帝即位。

3980年 ルティア ヴェナーリア動乱。

3981年 ミルヴィー 第二代皇帝崩御。

3982年 エディウス 第三代皇帝即位。

3982年 アルグ 皇帝親征。ヴェナーリア動乱終息。

3983年 エディウス ヴェナーリアの恭順。

3984年 ミルヴィー ソナス動乱。フレマナ 同年中に終息。

3984年

## 歴史（後書き）

楽園世界Wikiからの転載です。

Wiki内容の更新によって、内容が変化します。

楽園世界 Wiki ↓ <http://www.w36.at/wiki.jp/2theparadise/>

とりあえずここまで。

また時間を見て適当に更新します。

## 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<sup>たんのう</sup>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/n7012t/>

---

楽園世界設定集 【ヴァイレサック】

2011年6月3日12時39分発行