

---

# テケトーな俺と神と異世界と 設定集

John.Doe

---

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】

テケトーな俺と神と異世界と 設定集

### 【Nコード】

N0803V

### 【作者名】

John・Doe

### 【あらすじ】

著作「テケトーな俺と神と異世界と」と「テケトーな俺と神と異世界と A & a m p ; A」の設定集です。裏設定的なものも存在します。

ネタバレの宝庫です。できる限り最新話まで読んでから読むことをお勧めします。

## 人物紹介 地球編（前書き）

まずは人物紹介、地球サイド。神も地球サイドに含めています。

## 人物紹介 地球編

NAME：市川 拓海

SEX：男

OLD：15

BIRTHDAY：9月16日（おとめ座）

BLOOD：A（Rh+）

HEIGHT：175cm

WEIGHT：57Kg

OTHERS：普通に床屋で切っただけの特徴のない髪形と体系の持ち主で、いわゆる特徴がないところが特徴という人間。黒髪と黒目であり、逆にこの世界ではそれが珍しいようだ。ふとした（？）理由で地球から半強制的に異世界に飛ばされ、王国が対峙している魔王を討つことになる。その主犯はゼウスの妻、ヘラという疑惑がある。

持久力やサバイバル能力が高く、理数系の人間である。中学時は理科、数学はほぼ毎回80点台をキープした猛者だが、逆に社会（特に歴史）は公民を除いて大抵60点が上限というある意味での猛者。また、短距離走は全然と言っていいほどダメ。ただし、ゼウスやテュポンに力を授けられ、それを使用して半ばチートな方法で補っている。

人間関係としては、あまり差別的に人を好き嫌いせず、だれとでも交友が結べる。だが、逆にその性格ゆえすべての人を一定の範囲にしか近づけないせいで親友や恋人というのは全くというほどできない。ちなみに、色恋沙汰には（知識そのほかは有するが）全く興味がない。

かなり軽微ではあるものの、オタクに片足突っ込んでいる。主にミリタリーとゲーム関係。どちらも一昔前のものが好みのようなだが、ゲームなどの新作の情報には詳しい。ゲームは細く長くというタイ

プ。

現実主義的なところや辛口なときもあり、当人が招いた結果で困っている場合には人に手を貸さない時が多い。しかし、当人が他人の影響で困った場合には手を貸したり、仲間を馬鹿にされた時には本気で怒るなど、人情に厚い一面もある。ちなみに、本気で怒ると自我を失うタイプ。記憶もされなくなる。また、雷や風の性質が半自動的に変わり、雷は黒く、風はより荒さを増す。ただし、それが体に与える負担は大きいらしい。

専ら渡された荷物にあった迷彩服を着用し、普段はネイキツドスネークのものと似たバンダナを巻いている。皆での防衛線（a c t 2 3 参照）で右目を失い、以後眼帯を着用している。

使用する武器は日本刀の蒼鬼<sup>ソウキ</sup>、M k 2 2 ハツシュパイ、小型のナイフその他。魔法の属性は雷と風。ちなみにゼウスとテュポンの力で魔力は無限。

N A M E : ゼウス

S E X : 男（？）

O L D : ？？

H E I G H T : 1 7 9 c m （幻影としての出現時）

W E I G H T : ？？

O T H E R S : 言わずと知れたギリシャ神話最高神。全能の神とされ、特に天候の中でも雷を操るとされる。拓海を地球から放り出した実行犯のうちの一人（神？）。自身が生み出したはずのヘラに頭が上がらないという恐妻家。

拓海に雷（電気）を操る力と蒼鬼を渡した。

幻影は金髪青目の人間の体を使用する。後のテュポンを上回るフレンドリーな性格で、その整った見た目と相まって拓海は軽く殺意をおぼえたとかおぼえなかったとか。ただし、フレンドリーさではテュポンを上回るが常識度でもテュポンを上回る。ギリシャ神話に

登場するからか、英語は苦手なよう。

N A M E : テュポン

S E X : 男(?)

O L D : ??

H E I G H T : 193cm (幻影時)

W E I G H T : ??

O T H E R S : ギリシャ神話に登場する暴風や台風をつかさどるといふ神、あるいは怪物と伝わる。幻影時はそれにかかわらずダンディズム漂うフレンドリーなおっさんという印象。本来ギリシャ神話ではゼウスとは死闘を繰り広げる宿敵(あくまでトモとは読まない)関係であるはずだが、本作では良い仲のようだ。

神であるはずだがかなりのゲーマー。当時はまっていたゲーム(MGS3)の影響で拓海にMk22やCQC用のナイフを渡した。また、同時に風の力や迷彩服なども託し、その後にはバンダナや眼帯、果ては某ロボットアニメのビームライフル(ファーストver.)を渡した。

どうも拓海で遊んでいるようだが、ストレスを気遣ったりという一面も見せる。でもやっぱり遊んでいる。

N A M E : ヘラ

S E X : 女(?)

O L D : ??

H E I G H T : ??

W E I G H T : ??

O T H E R S : 本作では今現在(7/21)名前のみの登場。テュポン曰く拓海を異世界に送ることになった際の主謀者兼主犯者。また、ギリシャ神話と同じくゼウスの妻。神の中でもかなり腕っぷし

が強いらしく、ゼウスは自らが生み出したはずであるが頭が上がらない。

NAME : Johnnie・ジョニー

SEX : 男(?)

OLD : ??

HEIGHT : ??

WEIGHT : ??

OTHERS : かつて拓海の前にこの世界に来たらしい。しかし時代的には地球から連れてこられたのは拓海とそうそう変わらないらしい。拓海は内心某下痢気味のあの人も疑った……らしい。

レールガン王国に作ったという恐るべき人物。拓海が察するに軍事関係者。しかし、そのレールガンは必要な雷の魔力の希少性と必要魔力量の膨大さからほとんど使われなかったらしい。

## 人物紹介 国王直属部隊編（前書き）

王国編は次へ。ジュイスは後に入隊していますが、とりあえず魔王軍へ。



## 人物紹介 国王直属部隊編

NAME：Act・アクト（ビースト・オセロット種）

SEX：男

OLD：21

HEIGHT：179cm

WEIGHT：56Kg

OTHERS：国王直属部隊第一隊隊長。まさしくオセロットを思わせる金髪と青い目が特徴的で、多少やせ形。物わかりのいい性格であるが、少々時世に疎い。

跳弾での狙撃を筆頭とした銃撃のテクニックの高さの反面、近接戦闘は苦手。訓練により、ナイフでの近接戦闘は並みレベルにこなせるようにはなった。メタルギアシリーズのオセロットに似ている。脚は森林などでは部隊の中でもトップクラスのスピードをもち、枝から枝への移動などが多い移動が得意である。

使用する武器はリボルバー状の魔法具。近接戦闘では大型のナイフを使う。属性は氷。

NAME：Rem・レム（エルフ）

SEX：女

OLD：20

HEIGHT：169cm

WEIGHT：54Kg

OTHERS：国王直属部隊第二隊隊長。血のように赤いロングの髪と、同じ色の目がすらりとした体型とあいまって冷静な印象を与え、その見た目に違わず冷静な性格である。しかし、自分のミスで誰かが傷ついたりすると途端に冷静さを欠き涙もろくなるという性格も併せ持つ。正義感も強いのだが、人の雑務などを手伝ったりは

しない。国王への忠誠はアクトと同等と言われるほど強い。

身体能力は並みであるが、魔法を中心に組み立てる戦闘スタイルは近接戦闘ならば部隊中トップクラス。ゼルキスとは総合的に同等。使用する武器は二振りの剣。状況によって本数を変える。属性は炎。

NAME: Zelkies・ゼルキス(ビースト・タイガー種)

SEX: 男

OLD: 23

HEIGHT: 203 cm

WEIGHT: 114 Kg

OTHERS: 国王直属部隊第三隊隊長。金に近い茶の髪と目を持ち、ガタイが良い。体育会系の典型で、身体能力は高いが頭脳的には自覚があるほど残念。時折わざとじゃないかというようなミスをしでかしあする。ちなみに、そのガタイ故笑顔でいても子供に泣かれたという経緯がある。

身体能力が高く、素で地面に2mほどのクレーターを作ることでもでき、さらに応用魔法を使用すると威力が数倍まで高めることができる。

使用する武器は手甲。ただし武器というより拳を壊さないため。属性はなく、その代りとして自身の移動速度と攻撃力を増加させる応用魔法を使用する。

NAME: Ceshia・セシア(エルフ)

SEX: 男

OLD: 21

HEIGHT: 187 cm

WEIGHT: 64 Kg

OTHERS：国王直属部隊第四隊隊長。新緑のような髪と目、そして爽やかな笑顔はイケメンの部類ど真ん中を直撃し、女性ファン数もナンバーワン。普段から笑顔と丁寧な口調であるが、イライラしていたりすると口調は変わらぬものの、笑顔のままかなり物騒なことを言ったりする。

情報収集、戦況把握に長け、それを生かした臨機応変な戦闘スタイルをこなす器用さを持つ。特に情報収集は部隊の情報源になっているほど。

使用する武器はアーチェリー。近接戦闘は素手。属性は土。

NAME：I z e f・イゼフ（ヴァンプ）

SEX：女

OLD：19

HEIGHT：159cm

WEIGHT：48Kg

OTHERS：国王直属部隊第五隊隊長。白い髪は目にかかる程度の長さで、その髪に隠れた目は薄い赤色。内気な性格のようで、話すときも詰まることが多い。だが、翼を応用した索敵力は正確で、しばしば隊の皆にも頼られる。また、地味に一撃が重い。ただし魔法は威力控えめ。

専ら戦闘員というより救護要員。部隊中唯一治癒系の応用魔法が使える小隊であるからで、その能力は高い。その役割に準ずるがごとく、彼女が怒りに染まることはない。むしろ、そういった感情には鈍感なようだ。

使用する武器はめったに使わないが二振りの剣。レムと異なり一本のみを使うことはない。属性は炎、そして治癒や援護用の応用魔法を使う。

NAME:Defier・デファイア(ビースト・ウルフ種)

SEX:男

OLD:22

HEIGHT:186cm

WEIGHT:69Kg

OTHERS:国王直属部隊第六隊隊長。群青の髪と瞳は落ち着いた印象を与えるが、その実かなり行動的かつ好戦的。風の魔法を応用して遠距離に声を届けるなど、頭が切れる。ついでに食いしん坊いざという時の集中力が高いのか、遠距離からの狙撃が得意。近接戦闘は訓練後でありながら絶望的。おそらく一対一でも押されかねない。500m位であれば裸眼で狙撃可能という恐るべき腕を持つ。そもそもこの世界にスコープは無いが。

遠距離からの援護を専らの任務とするが、真価はその遠距離からの高威力魔法。魔力探知をできないような距離からぶち込まれる敵側からしたら恐ろしいことだ。

使用武器は部下と同じ狙撃銃型魔法具。ただし一般兵は使えないほどの高価な品。また、近接戦闘では槍ランスを使う。ただし、中距離用の武器なので近接戦闘自体は苦手。属性は風。

NAME:Ease・イース(エンジニア)

SEX:女

OLD:17

HEIGHT:161cm

WEIGHT:52Kg

OTHERS:新しく設立された国王直属部隊第七隊隊長。白いシヨートにまとめられた髪と同じ色の目は凛々しい印象を持たせるが、逆に幼さもいまだ感じさせる。また、きびきびと働いているが、その見た目もあいまってやはり幼いという印象を持たせる。それでも仕事の丁寧さには定評があり、まだ若いことなどからも将来の王妃

候補とかいう噂もあるのだとか。

隠密行動を得意とし、彼女は敵の真後ろに立っても気づかれないほどだとか。また、第七隊設立以前に設立のきっかけとなった研究所への侵入、兵器破壊の実績があり、その際は死者が出たところか一度も気配すら悟らせなかったとか。

使用武器はナイフ。スローイングナイフも数本常備している模様。属性は雷。

## 人物紹介 王国編（前書き）

今まで出てきた（一部を除いた）王国の方々。

## 人物紹介 王国編

NAME: Kies・K・Roise・キーズ・K・ロイス（エルフ）

SEX: 男

OLD: 68

HEIGHT: 178cm

WEIGHT: 76Kg

OTHERS: 現王国王。ミドルネームは代々王国の国王に受け継がれるもので、彼は24代目。白みがかった（おそらく白髪的なもの）薄い水色の髪と、空のような青い目は温厚なイメージを持たせるが、実際普段温厚ではある彼だが、ひとたび怒りに触れるとその怒りに触れたものは地獄を見ることになる。

時折とんでもなく黒い発言をする。しかし普段は温厚な人柄で、人望も厚い。経済に強く、前国王が魔王軍の襲撃で倒れて絶望的な不況に陥った王国を見事たてなおらせた。

使用する武器は魔法樹の支幹を加工した杖。属性は光だが、本来は風。

NAME: Eryme・Roise・エリム・ロイス（エルフ）

SEX: 男

OLD: 24

HEIGHT: 182cm

WEIGHT: 74Kg

OTHERS: キーズの息子。国王ではないのでミドルネームは未継承。国王有力候補の一角ではある。

空を思わせる髪と目はさわやかな印象を持たせる。その実爽やかな性格であるらしい。父であるキーズと同じく政治は経済に強い。

だが、本人は軍人方向を志望しており、父キーズからは多少反対されている。

妹と諸地域を巡る旅に出ていた。普段から国民とは積極的に触れ合おうとしているため、人望は厚い。

文武両道ではあるが、どうしても家事が不得意で、特に料理は妹曰く「生き物を殺せる」レベル。

使用する武器は多少短いサーベル。属性は氷。

NAME：Feryme・Roisie・フェリム・ロイス（エルフ）

SEX：女

OLD：22

HEIGHT：170cm

WEIGHT：61Kg

OTHERS：キーズの娘、エリムの妹。国王有力候補の一角。兄とは対立関係にあるはずだが仲がいい。背中を覆うほどの青い髪と同じ色をした目はおしとやかという印象を持たせる。しかし、実際は平和主義だったりと間違いではないのだが、どちらかといえば行動的。

人を見る目があり、適材適所に派遣する能力に長けている。また、兄と異なり身体能力的には並みを微妙に下回るが、家事全般は得意。料理は本職に負けず劣らず。

使用する武器は普段戦闘しないため無い。属性は風。



## 人物紹介 王国編（後書き）

王妃は存在すら本作に出ていないという悲慘さ。ゆえに設定はありません。すでにお亡くなりですから。ええ。

人物紹介 魔王軍編（前書き）

今回は二名のみ。

## 人物紹介 魔王軍編

NAME：???

SEX：男

OLD：???

HEIGHT：198cm

WEIGHT：81Kg

OTHERS：魔王軍筆頭。専ら魔王と呼ばれる。彼は何代目かすら不明で、魔王は代々本当の名前を捨てるといふ。

戦闘狂の気があり、拓海との対決を心底楽しんでいた模様。腕はそれに見合う確かなもので、ジュイスすら下したという。

使用する武器は2mはある細見（とはいえ2mにしては、という意味）の剣。属性は闇。

NAME：Juise・ジュイス（ビースト・ライオン種）

SEX：男

OLD：19

HEIGHT：185cm

WEIGHT：78Kg

OTHERS：元魔王軍前線部隊、現国王直属部隊第四隊隊員。淡い金の髪と青い目は一見爽やかで知的な印象を持たせる。しかし実際は知的な部分もあるにしろ、それ以上に戦闘力が高い行動的な性格。いまだ19であり、さらなる成長が期待される。ピンクのボディーマー状の防御用魔法具を愛用している彼は、某モビルスーツのパイロットを彷彿とさせる。

拓海と唯一この世界でまともに渡り合う。魔王に下されたというが、おそらくは接戦だったのであろう。

両親に一度捨てられて王国に養子として養われたのち、魔王軍に

両親がいると知る。その後魔王軍に入隊し、母に会う。だが父はすでに他界し、母もあつた翌日戦死した。成り行きで魔王軍にいたものの、拓海との戦闘を経て王国軍に入隊した。

使用する武器は某量産型モビルスーツが使うような形状のマシガン型魔法具、そのほか赤い斧。また、ピンクのボディアーマー状魔法具を愛用する。属性は風。

## 世界観設定 基本的地理（前書き）

続いては世界地理。さあさ、行きますよー

## 世界観設定 基本的地理

国の広さは地球のロシアと同等か少し広い程度。東西に長い長方形に近い。周りは海に囲まれ、北や西に行くほど山が、南や東に行くほど平地が多くなる。中心地から少しだけ東に行ったところへ巨大な湖が存在する。その湖は大魔法樹の主幹が存在するとか。

本来はすべて一つの国なのだが、東から七分の四ほどのところから魔王軍と名乗る者達が占拠してしまっている。王国政府は本国であることに変わりはないとして、向こうからの行動がない限りは特例を除いて攻撃しない姿勢。魔王軍というのが本来王国国民だったのだが自身が落ちこぼれてしまった際に立ち直ろうとすらすらず、現王国に責任があると反乱を起こし始めたのが始まり。デルビ・アリエという昔から不気味な場所だったそこに拠点を構え、今は戦争状態になっている。

王国にはこれといった名前がない。と、いうのもこの王国も属する星は、この王国を含めて3つしか陸と国がない。それ故、王国、帝国、連邦国と呼ばれ、それぞれの長は代々K、E、Uのミドルネームを受け継ぐ。それら3つの国は海で隔離され、行き来はできるもののとてもではないが戦争ができるほど近くない。ゆえに、三国民は基本的に友好関係を結んでおり、それぞれの民は簡易的な手続きさえ踏めばいつでも移住、旅行が可能である。だが、言わずともお金はかかる。

また、三国民が友好関係にあるからこそ王国は魔王軍との関係に神経を集中できるということでもある。

以上の通り巨大な国が3つもあるこの星は、無論地球より大きい。2倍弱といったところであるが、中央の核がより高密度なのか、重力は地球とそうそう変わらない。しかし、大気が多少薄い関係で、

空の色の変化は地球より乏しい。しかし、それはそれで趣のある変化を楽しむことができる。ちなみに太陽方向は同じらしい。

ちなみに太陽を崇める文化はなく、どちらかと言えば月的存在のムートを崇める文化がある。故にか、太陽に名前はない。本作では便宜上日だとか太陽だとかであらわされる。

## 世界観設定 魔法（前書き）

この物語の根幹にして最大のファンタジー、それが魔法。これは譲れない！



## 世界観設定 魔法

そもそも、この世界では魔法は基本魔法と応用魔法の二つに分かれる。共通するのは、どちらも「体内に存在する魔力を媒体のように使用して、何らかの現象を起こす行為」ということ。

・基本魔法：火・風・氷・土・雷の5つの属性を基礎とする魔法で、左にある属性ほど持つものが多いとされている。

魔力を媒体に、自然界に上記の現象を起こす行為を基本魔法といい、特徴としては物体などへの干渉力が自然に発生したものより高いということ。現象を発生させることが基本魔法なので、技などとしては成り立たない。しかし発生させる過程でイメージがしっくりしているほど必要な魔力は少なくなるため、型に当てはめて使うこともないことはない。竜の形だろうがなんだろうが、基本的にその形を作るのに必要な現象量とイメージの鮮明度で必要魔力量が決まる。ちなみに魔力が足りなかった場合、そもそも魔法自体が発動しない。同時に魔力はゼロとなる。

上記五属性は、魔法発動前ならば魔力の合成が可能。相性や量によつて、性質が変化したり威力が変化することが多い。また、上記五属性以外にも光、闇、無が存在する。無だけは伝承のみ伝えられ、実在するかは不鮮明。性質から風の属性を応用しているのではないかという噂もある。光と闇は、互いに対する属性で他の属性を「染める」効果がある。染められた属性や物質はその属性と同じとみなされ、光や闇を使用したものが吸収したり消滅させたりできる。両者の魔力量が極端に少なければ五属性も打ち破ることは可能だが、十倍もの魔力差があっても打ち破れないらしい。

普通光と闇は王国の場合、国王と魔王がそれぞれ受け継ぐ。しかし本来稀に自然に持つて生まれる者がいる属性である。上記の継承

で受け継がれる光と闇はその自然に持つて生まれたものより断然強力であるパターンがほとんど。

・応用魔法：上記の基本魔法と違い、属性に依存しない。故に、生まれつき魔力に属性がない場合も訓練をつめば使うことができる。

魔力を操る力、魔操力が必要で、それは訓練次第で高くなる。魔操力は基本魔法にも使えるため、基本魔法をメインに使う場合でも訓練をつむ場合がある。

いわゆる援護用の魔法で、治癒、味方、あるいは自身の能力強化、そのほか諸々があるが、すべて違うパターンの魔力操作が必要であるため、応用魔法が使えるというのはかなり広義であるといえる。治癒が使えるからと自分の能力が強化できるとも限らないし、他の能力強化ができるからと自分が強化できるとは限らない。また、能力強化も一部のパターンが違う。故に、攻撃が強化できても防御は無理、というのもざら。

基本魔法以上に大魔法樹の支幹から受ける影響が強く、医療機関などは大抵近くに大魔法樹の幹が存在する。

・魔力：魔法を発動させるのに必要不可欠のエネルギー媒体。魔力が体外へ出ると現象が発生し、その前に放出する時、魔力操作を行うことで形や性質、はては効果を変えることができる。

自然界に存在する合計量は一定ではなく、これらは普段から空気中を漂ったり大魔法樹の幹をとっている。また、それぞれの大陸に大魔法樹が一本確認されることから、魔力の元であると同時に大地の元なのではないかと思われる。その大地は、魔力がよく透過する性質を持つ。大魔法樹自体魔力を帯びており、周囲に常に放出している。幹が地上に露出している際はその放出量も高い。

体内に魔力を有する場合、その魔力は時間経過で回復する。回復量は個体差が大きいが、共通して魔力残量が多いほど回復量も高い。また、個体ごとに魔力の属性が異なり、親からの遺伝要素としては強くも弱くもない要素として存在するらしい。この世に生を与えられた際、周囲の魔力の何れかを吸収し始めるという言い伝えが信じられており、環境によって存在する魔力属性の割合が異なるため、わざわざ出産環境を選ぶものも出てきているとか。ただし実際成功例はあまりない。無いこともない。

生まれつきどの魔力にも属さない魔力を持っている個体があることがある。属性を持たず、もっぱら無属性と呼ばれる。そういう者が魔法を使いたい場合、応用魔法を取得することが多い。

#### ・属性それぞれの特徴

・火：5属性中一番持っているものが多い属性。故に他から教わりやすく、戦略を見破られやすい。様々な使い道があるほか、生活中でよく使われる。専ら狩人達には必須と言っているほどの属性。質量はほぼないため、直接的な威力は少ない。

・風：質量を持ちえる属性の一つ。風に次いで持つものが多い。目に見えない攻撃が可能であるため、戦力的に一人いると大きく変わる。また、ほかの属性と基本的に相性が合いやすく、攻撃の際他の属性と組み合わせられることもしばしば。使い道はあまり多くない。

・氷：様々な攻撃が可能な属性。冷氣として、あるいは氷そのものを使うことができるため、汎用性に富むからである。とくに、土と同等の、あるいはそれ以上の直接的攻撃力に秀でており、また足場を作ったりと戦闘以外にも大変重宝される。

・土：氷と並ぶ質量、直接的攻撃力に秀でた属性。離れていても攻撃を当てやすい、操作がしやすいという特徴がある。地面を介して使用できるためであり、氷と同じく足場を作ったりと様々な場面で活躍する。兵士より民間人に所有者が多いとのうわさがある。

・雷：5属性中最も珍しいとされる属性。また、速さでいえばトップ。直接攻撃するも良し、感電させて麻痺、気絶を狙うも良しというすぐれた属性だが、操作が難しい。また、距離を置くと威力が著しく低下してしまう。生活中使われることは少ない。

・魔法具とは：魔法具には主に2つの目的がある。1つは、魔法以外での戦闘。ただし、こちらは一部の武器は例外。魔力使用を前提としている銃器系や弓などがそう。そしてもう1つは魔力使用量の軽減。イメージによって大きく使用する魔力量が変わるため、魔法を使う時はできるだけ鮮明にイメージをした方がいい。そこで、たとえば「銃口から魔法が弾丸になって放たれる」というイメージがしやすいのが銃器系。他にもさまざまな武器があり、それぞれにイメージを乗せやすくする工夫がなされている。デザイン、携行性など、様々な理由から様々な魔法具が存在する上に、護身用などを目的（威圧感、魔力制御の観点から護身にも使える）としたものまであるため、探そうと思えばまさに星の数ほど存在している。

## 世界観設定 魔法（後書き）

2011/08/23：属性、魔法具についてを追加。

## 世界観設定 種族編（前書き）

ビースト、エルフ：etc.

今までに出てきた種族についてご紹介。ヴァンプのスペルは突っ込まないでくださいね。作者自身渋い思いで決めたスペルなんです……ギブミー英語力……

## 世界観設定 種族編

・ビースト：この世界の六割から五割ほどを占める、最多種族。ただし、その中でも種類が多く、もっぱら種族をあらわすときは『ビースト 種』と表される。もともとはこの世界に住んでいた動物の各種と、今はすでに滅んでいるある種が配合のような形を以て生まれた種族。始まり、繁殖要因のうちなぜ広まることになったか、という点において多くの謎を残す。ベースになった動物ではない方の種は、地球でいうヒトに似ている。しかし、ヒトよりも身体と知能のバランスが知能に傾きすぎており、環境の変化や種の争いに勝てなかったのか絶滅している。こちらはよく『ヒューコン』と呼ばれる。

なぜ彼らが繁栄できたか、というのはヒューコンと動物が互いの利点を共有できたからと思われる。ヒューコンの知を持ち、動物たちの高い身体能力を得たビースト。次第にその数を増やすことはもはや当然のことであった。

両族の割合によつては名前が変わる。動物の方がより多い個体はハイ・ビーストと呼ばれ、狂暴化している場合かなり厄介な存在になりえる。ヒューコンが多い割合の個体は、別名はない。しいて言うなら弱個体と呼ばれる。と、いうのも、全般的に体が弱く、すぐに命を落としてしまうかららしい。

ビーストは、ちょうど地球のヒトが少し姿を変えた程度。その個体差は大きく、毛に身を包まれているもの、耳や尻尾を持つもの、牙を持つもの、ほとんど外的特徴は見られないというもの、などなど様々である。だが、多くは耳や尻尾、牙などが発現するらしい。

・エルフ：この世界の四割から三割、あるいはそれを多少下回る程度の数を誇る。もともとはエンジェリアから派生した種で、空を飛

ぶ能力を廃し、知とより大きな魔力を得た。また、もともとビーストなどより劣った身体能力を僅かに補っている。

先述したとおり知に長けた個体が多く、その知を買われて重役に就くという個体も多い。訓練次第ではそれなりの身体能力を有することもできるので、地球のヒトに一番近い種と言えるかもしれない。耳が尖った形状という特徴を持ち、中には耳が異常に良い個体もある。反面身体能力の中でも筋力だけは補いきれないものがあるらしく、それを補うべく他種族より多い魔力を使用することが多い。

繁殖力がビーストより断然低く、個体数は増えにくい。ただしその知と魔力を生かし、個体数を減らしにくい一面が補っている。肌は多く白いが、時折色を持った肌で生まれてくる個体も存在する。それらは総じて魔力量が高い上に、身体能力の伸びは遅いもの大きい。故に、よく軍事関係に進む個体が多い。

・ヴァンプ：Vampとは関係がない。ちなみにこの種のスペルはVaneppである。レアレイス、と呼ばれる機小種族の一つ。この世界の一割にも満たない。エンジェリアから派生した種である。ただし、能力などに際立った違いがあまり見当たらないことから、亜種のような存在かと思われる。違うのは、せいぜい魔力量と身体能力に差が出やすいこと。前者はエンジェリア、後者はヴァンプの方が多くなりやすい傾向にある。

エンジェリアと対照的な身体的特徴がある。能力云々よりこちらで種を分かち、互いに繁栄したという可能性がある。ヴァンプは黒い翼を持ち、その飛行能力はエンジェリアに劣るものの、特有の羽を使った索敵能力を持つ。ただし、こちらは翼の副産物的意味合いが強い。身体能力は全般的に僅かにエンジェリアを上回る。知力は同等とされ、この二種族間では子をなすこともできるという。子がどちらの種として生まれるかは、遺伝子の問題になるようだ。この世界ではまだ解明されていない、というより解明しようともしてい



ない。

・エンジェリア：エルフ、ヴァンプの原種というべき種族。レアレイスの一種。白く、輝くような羽を背にもっている。その羽の白さ、輝きはこの種にとって一種のステータスのようだ。ヴァンプより身体能力に劣るが、魔力は衰えたヴァンプより多い。ただしその差は生後の生活次第で埋められる程度。同じ生活を送ったとすればほぼ確実に差が出る。

背に生えている羽は、不可視にしておくことも可能である。その白さ故に周りの景色に溶け込む、と信じられている。

エンジェリアから生まれた二種は、この種から進化した際、強くなった部分と弱くなった部分がある。しかし、根本にある特徴は変わらないようで、どの種も基本的に白い肌を持っている。

身体能力、魔力、知力が平均的なのが三種の中ではこの種というよう。

・魔族：レアレイスの一種、唯一召喚魔法で『作成』可能。知能は全くと言っていいほど無く、召喚者にはたいい忠誠を誓い、その高い身体能力を生かして働くことから労働力としても重宝される。しかも、見た目などは個体ごとに千差万別であり、特に愛玩動物のように可愛がられるものもある。繁殖力はほぼゼロ、ただし自然的に発生している魔族はそれなりに繁殖力はある。ただし身体能力が高くて知能の関係上コミュニケーションや連携とは無縁の戦闘法であり、一般人でも武装すれば勝てるほどと例えられる。

あまり良いイメージをもたざるを得ないような魔族だが、先述したとおり見た目は千差万別。そこはほとんど運任せのようだ。

・エンジェリア、エルフ、ヴァンプ…この三種は先述のとおりもとエンジェリアという一つの種族。まず最初に、突然変異的に、後にヴァンプと呼ばれる個体が生まれ始める。これはエンジェリアが生活を開始してそう経っていない時期のこと。その後も稀に生まれるようになり、種族としての数を増やしたエンジェリアの中からぼつぽつと生まれるようになった。しかしヴァンプが独立し、一つの種族として確立したころ、すっかりヴァンプは生まれなくなった。神の悪戯と思われたその流れは、今でも両種間に語り継がれている。そして、エンジェリアからさらなる種が生まれた。ある一つの群れが、山か峡谷を旅していた時期。飛ぶことができなくなったのだが、縄張りの事情で動くわけにもいきにくい。そこからゆつくりとエルフが生まれた、というのが最も有力な説とされている。

・種族の違い：この世界は上記五種族と、動物などから形成される、多種族社会。だから、今の地球のヒトのように排他的主義ではなく、むしろ互いに助け合おうという関係であった。戦争がないということとはなかった。領地争いが同族間でもあったし、まさに内戦という状態だったのだから、戦争はあった。しかし、それもいつしか一つの国としてまとまってからはなくなり、ひと時の平和を得た。そして、例の魔王軍蹶起である……

## 世界観設定 文化、生活編（前書き）

いままでに幾度か出てきたムートに対する信仰、そしてそのほかの文化、一般生活など。

## 世界観設定 文化、生活編

宗教：地球の月に相当するムートを信仰するのが唯一存在する宗教。強制力などは弱く、せいぜい心の指針として参考にする、程度のものであるが、その分信仰者が多い。太陽に相当する恒星は王国からでももちろん視認できるはずなのだが、そちらに対しては「敵」のような認識故か、具体的な名前がついていない。

なぜ月を信仰するようになったか、というのは、太陽の強い光すら淡く清らかな光に変える（この世界ではムートが太陽光を反射することが判明済み）という「慈愛」の精神の象徴とされるから。

文化：地球と異なり、科学の歴史ではなく魔法の歴史と言っている。魔法の発達は古くからあり、一説によれば種族が種族として明らかな差がなかったようなところから使われていたとか。また、もともと会話、その他による意思疎通が可能だったのが一種族間ではなかった為、人間などと異なり排他的な思考ではなく、種族間の壁を越えての結婚などもある。侵略性も強くない。しかし、国同士が離れているため、三国間での交流は滅多にない。一部の者による内部闘争などが度々発生する。

暦：一日は24時間、それが400日で一年となる。また、この国にも季節が存在し、日差しが強くなり気温が高くなる温暖期が約120日間。次いで一気に湿度が低くなる乾期が約80日間。日差しが弱くなり気温が低くなる寒冷期が約120日間。そして湿度、雨天が多くなる雨期が約80日間訪れ、温暖期に戻る。ムートの力が弱くなり太陽が活発化するとされる温暖期には、ムートの復活を願う祭日。逆に寒冷期には活発化しているムートを祝う祭日が行

われる。乾期と雨期にも小規模な祭日があり、こちらはムートの恵みに感謝するというもので、地球でいう収穫祭に近い。多くの作物はこの二期に育ち、収穫を迎える。

生活：基本的に太陽、ムートのリズムに合わせ生活する。日常生活でも魔法は使われるが、属性に依存する魔法がほとんどであり、基本的には水晶体の物質に込められた特定の属性の魔力を使って道具を介し魔法を行使する。たとえば、料理に火を使う場合は火属性の魔力が込められた水晶体を器具にセットすれば、その場に炎が生まれる。火力の調整などができるのは魔法行使者のみであるため、調整は不可能ではある。

学校のような施設も存在し、王国の場合こちらに子供を通わせる時には援助を得ることができる。ほとんどの家庭は自営しており、他の街まで営業範囲を伸ばしているものもいることにはいるが、大抵は生活圏内にとどまっている。

金銭については硬貨を用いており、基本的に10枚ごとに一つ上のランクがある。上のランクに行くほど大きさを増す。額は刻印されているが、すべて魔法管理であり、不正使用することはすなわち王城に存在する中央管理室に自らの情報を垂れ流すことになる。魔法管理には専用の応用魔法が必要で、その分給与も高い。

## 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/n0803v/>

---

テケトーな俺と神と異世界と 設定集

2011年10月8日23時04分発行