
ゼロの使い魔で宇宙開発モノを書くために、設定を色々捏造してみる

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】

ゼロの使い魔で宇宙開発モノを書くために、設定を色々捏造してみる

【Nコード】

N5261Z

【作者名】

海松房千尋

【あらすじ】

目的はゼロの使い魔の世界で、転生者に宇宙開発を行わせる事。舞台はトリステインで、最初の宇宙飛行士はもちろんサイト君。軌道往還機を作らせるつもりなので、単なる弾道飛行ではなく、大気圏への突入とその後の滑空にはかなり高度な技術が必要になるため、実際にはコンピュータ制御は必須と思われるが、そこをガンダールヴの能力で補完します。

目的はタイトルのまんまだけど……？（前書き）

一応SFとして書くつもりなので、大量の設定の捏造が必須。間違いや勘違いの指摘や、ネタや意見、開発のアイデア等、ぜひコメントしてください。よろしくお願いします。

目的はタイトルのまんまだけど……？

目的は、ファンタジー世界で宇宙開発モノを書くこと。

なぜゼロ魔でなくてはならないかというと、帰還時の繊細で非常に高度な軌道計算や操作・操縦の必要な、小型の軌道往還機の問題点を、ガンダールヴというチート能力で解決させるため。

ルイズの爆発の能力が、かなり有効に利用できる可能性が高い事。

元の設定に融通がきくので、捏造がし易い世界であること。

まあメインはサイト君の能力がないと、どんだけご都合主義的に書いたとしても、正直言って無事に地表に降りてこれるとは思えないからなんですよね。

でもガンダールヴならなんとかするんじゃないかと？w

あと、ガリアとゲルマニアに宇宙開発競争をさせたいので、そこへもってゆくためにも設定とストーリーの歪曲が必須。

さらに魔法も含めた全ての技術の開発チート行わないといけないが、ハルケギニアに存在する技術レベルが不明なため、どの分野をどれだけ伸ばしてやれば、魔法で補完するだけで宇宙に人を送れるのか、その部分を捏造しなくてはならない。

ついでに、SFらしくある程度リアルに描きたいので、日常の様々な部分を、史実に則って正確に設定しておきたい。

さらに原作に矛盾しない形で、魔法にどんな事ができるのか、どの程度のところまで改変かのうなのかを考えてゆきます。

そんなわけで、最初は思いつくままに、適当に、プレストのつもりで、でもだらだらと流しながら設定の捏造を行いつつ、最終的にそれらを纏めて二次作品世界の構築を目指します。

目的はタイトルのまんまだけど……？（後書き）

マジでご意見ご感想、ネタ、勘違いや間違いの訂正その他もろもろ、
よろしく願います。

脳内ブレスト ゼロ魔の月は共有軌道衛星……だったら面白いかも？（前書き）

活動報告欄で、ダラダラと書いていたものです。

脳内ブレスト ゼロ魔の月は共有軌道衛星…… だったら面白いかも？

ヤヌスとエピメテウスの軌道の半径は、平均して50kmしか離れていない。これは衛星の直径より小さい。内側を周回する衛星の方が公転速度が速いため、しだいに外側の衛星に追いついていく。そのままでは衝突してしまうように思われるが、数万kmまで接近すると、内側を回っていた衛星は外側の衛星の重力による外向きの力を受けて外側の軌道に移る。同時に、外側の衛星は内側の衛星から内向きの力を受けて内側の軌道に落ち込む。2つの衛星が軌道を「交換」すると、追いつかれそうになった衛星が他方を引き離すように公転を続けるので2つの衛星は衝突しない。

by Wiki

面白いねえ……。

地球に月が二つあって、それがこの軌道をとっていたら、満ち欠けとかどんな風に見えるんだろう？

自分がネタで作ってる世界には二つの衛星があるけど、ごくごく一般的な平均運動共鳴の状態で、別々の軌道を回ってるか、連星系にある二つの衛星（これは長期的には不安定になるので、実はあまりよろしくない）って事で考えてただけど、これで安定した軌道がとれるというなら、選択肢としては良いよね？

「地上から見て同じ大きさの二つの月」

それが、いったいどんな軌道で公転してるのか、どんな軌道で公転していたら面白いネタが生まれやすいか……。考えすぎて決められずに放置してただけど、こんな軌道とらせても面白いよね？

ヤヌスとエピメテウスの場合は4年毎に軌道を入れ替えるらしいから、同じくらいの周期で入れ替えが起こるものとして考えた場合、暦を作るなら4年毎に閏月のような、なんらかの節目を入れる、太陽陰太陽暦を考えたら、多分リアリティが増すはず。

あ、ちなみに、コレはそのままゼロ魔の宇宙開発モノ二次作品に使うおうと思ってるんだけど、月の軌道……どうしようかねえ？

二つまでは結構簡単に軌道を維持できるみたいだけど、主星を含めて3つの星に安定した軌道をとらせるのもものすごく難しいから、あんまり複雑な事はしたくないしね？

衛星の大きさと公転周期をミスすると、SFとしては致命的な事になるはずだし……。

特にゼロ魔の月は地球とは比べ物にならないほど「大きい」という事になってるから、よほど大きな衛星、というより、実は連星系にふさわしいくらいの大きさって事にするか、それとも地球の月とは比べものにならないくらい近い場所を公転している事にするのか、その両方って事にするか……。

迷う。

どちらの場合も、潮の道引きが地球とは別モノになるので、当然のように沿岸の海流は相当大きな影響受けるだろうし。

ハルケギニアって、航海技術が相当上がらないと、地球の大航海時代みたいな時代は来ない世界なんだろうな。

もちろん、船による航海はそうだけど、あの世界には空を飛ぶ「フネ」があるから、航続距離の問題を上手く捏造して設定すれば、いろいろと面白いお話が作れるとは思っけど。

あー、まあ、それがあから地球と違って海の方この新大陸とか、6000年も発見出来ずじまいになってるとか、いろいろネタには使えそうだなあ……。

うーん。

つかさ、人間の社会が6000年も中世レベルとかありえないんだよね？

魔法があるから、とか、人間が地球の人間と同じような脳を持つてるなら、絶対理由にはならない。

地球の人間とは比べ物にならないくらい「おばか」か、「まぬけ」揃いの世界でもないかぎりね。

地球の歴史に当てはめて考えたら、魔法があればローマ帝国の頃には人類は月に植民地作ってるだろうし、鄭和の遠征は外惑星系への進出になってるよ。

魔法が存在したら、古代ギリシャや古代中国、インドやエジプトやメソポタミアの人間が、それをどんな風に利用しようとするか、ちよっと考えたらわかりそうなものだけ……？

まあ……その辺を突っ込むとお話にならないので……。

ガリアのジョセフとシャルルをどう扱うべきかな？

ハルケギニアの風石の問題も、独自に解決法を提示すべきなのかな？

ほかの虚無の使い手さんたちや、三姉妹の扱いについても、いろいろ迷ってしまふ。

原作無視でちよつとしたネタ話にするだけでもいいのかもしれないけど、トリステイン初の宇宙飛行士は、やっぱりゼロの使い魔であるサイト君しかないと思うんだよね？

そうすると、風石の問題については独自に解決する方向でないか拙い。

軌道往還機についても、トリステインからアルビオン、アルビオンからさらなる高高度、2〜30キロの上空へ、なにか魔法的な非常に経済的な方法でもっていつて、そこから小型の、X-1くらいの大きさの、宇宙船を射出して弾道飛行で周回させて戻ってこさせる感じ？

30キロ近い高度から、ブースターと本体の燃料であと70キロ上昇させて……弾道飛行の後に滑空して帰ってくる。

ブースターは風の精霊使って大気を圧縮してラムジェット。これで高度50キロくらいまでいつて、あとは本体の燃料……何がいいかな？

ヒドラジンとか下手な燃料使えないし、火石とか使う？

考えてみたら、溶岩作るくらいの高温出せるらしいから、燃料なんてなんでもいいんだよねえ。

超高温状態の火石に、適当な液体を連続して接触させて、その爆発力に指向性もたせるために固定化かけたノズルから噴出させてやればいいんだから。

いいなあ、魔法の世界は簡単で。

冶金技術とかも関係なく、土のメイジに適当な物を作らせて、後は固定化で壊れないようにして……。

大気圏突入の時も、固定化と風の冷却魔法で悠々と帰還……。

稚拙すぎる製造技術からくる操縦性その他の問題は、ガンダールヴの能力で無理やり制御。

一度飛んで成功してしまえば、後はその技術を元に熟成していけばいい。

うん。

いけるな。

ガンダールヴってやっぱりチートすぎるww

脳内ブレスト ゼロ魔の月は共有軌道衛星……だったら面白いかも？（後書き）

ご意見ご感想、ネタ、勘違いや間違いの訂正その他もろもろ、よろしく願います。

脳内ブレスト ゼロ魔の二次設定を捏造する 1 (前書き)

活動報告欄に書いたモノを転載

脳内ブレスト ゼロ魔の二次設定を捏造する 1

どうせ宇宙開発物として書くなら、元がゼロ魔だったとしても、一応はSFとして読めるくらいにしたいですね？ したいでしょ？
したいよね？

そうすると、作品の中ではまったく語られていない部分を色々捏造しないとならないです。

というか、作品から可能な限りハルケギニアのリアルな文化、技術、生活その他を抽出しないといけないんですが……。

飛ばしすぎでしょ、アレ。

一般の人がどんな生活をしているのか、ほとんどわからない。

技術レベルも曖昧で、中世ヨーロッパ、それも、六世紀から十七世紀くらいまでの技術や文化がごちゃ混ぜになってる。

まあだとしても、一般の農民の生活っていうのは、六世紀でも十七世紀でもほとんど変わっていないし、新大陸のしの字もないので、食生活についても非常に貧弱なんだろう程度の事は予想ができる。

当然、毎年どこかで飢饉が発生するような状態になるし、さらに魔物や亜人なんか、ヨーロッパにおける狼以上の脅威として存在するので、夜や森は恐怖の対象となり、森に入るのは樵と狩人、極々稀に食用になる野草や薬草をとりに入る程度。

狩人についても、基本的には畏師であって、弓矢を使って狩をする

わけではない。

貴族の生活についても同じ。

小説を読んだ限り、主人公の周辺はともかく、一般の貴族の風呂はたらいに毛が生えたようなものに、浴衣を着て入り、召使いが洗う感じでいいと思うし、特定の場所にトイレがあるわけではなく、間違いなくオマルだろう。

服装から考えて、自分では簡単に脱げないはずなので、召使にオマルを持ってこさせて、その上にしゃがみこんでしたあと、自分でお尻とか拭けないので召使に拭かせる。

当然ながら下着は、近代まで使われ続けていた、しゃがんだ時にはつくり割れるタイプで間違いない。

あんなドレスを着て、現代のショーツみたいな、いちいち脱がないといけない物なんて使うわけがない。

初歩的な活版印刷の技術はありそうだが、もしかしたら木版印刷程度かもしれない。

水車や風車の利用もどうやら存在している。

つまり、ギヤや滑車や歯車について、ある程度の技術が存在していることになる。

それから輸送手段については、竜や馬やマンティコアやユニコーン、あとグリフォンなどが見られたが、一般につかわれているのは馬やロバだと考えて問題ないはず。

荷馬車や荷車の利用についても、アニメのどこかに使われていたように思うので、一応は実用可能な馬車が存在しているものとして、一日で、最大で二、三百キログラム程度の荷物を、三十キロメートル程度は輸送できたものと考えられる。

もちろん、街道の状態によっては遥かに少ない量と距離になってしまうのは間違いない。

ハルケギニアにはローマ街道のような、非常に良く整備された道路は存在していないはずなので、たとえ近距離であっても、交易は大変だったはず。

しかも盗賊や山賊に狼という危険がある以上に、亜人や魔物といった危険が存在する世界なので、陸上交易については、個人商人単独のものはまず存在しないだろう。

つまり、大都市を結ぶ街道が存在しない限り、個人の交易商というのが生まれにくい世界になるはず。

まあそれでも、個人商人同士が複数集まってキャラバンを形成したり、護衛を雇って行う事は可能だろうが、平民メイジの護衛は必須になるだろうなあ。

そうすると、輸送コストは物凄く高くなるわけだ。

食料品の輸送なんてまずありえないね？

陸上交易における商材は、小さくて単価の高いものだけって事になる。

ただし、空を飛ぶフネについては別だろう。

小型であっても、フネはフネ。
しかも空を飛べる。

普通に考えると、交易を行っている商人達にとって、最大の目標はフネを手に入れる事になるだろうな。

多分物凄いい需要があるはず。

問題はコストだけど、アルビオンが食料品を輸入しているらしいので、それで儲けが出る程度のもので。

ちなみに風石は消耗品で、航続距離に大きく関わっているらしい台詞があったので、空を飛ぶ事で風石の量が減っていくのは間違いないが、風石の価格については、高いにしても、高すぎるほどではなく、食料品と羊毛の取引であっても、十分にペイできる程度に抑えられているものと考えられる。

つまり、確実に儲けの薄い食料品と羊毛の取引であっても、ある程度の儲けが出るのであれば、他の航路で、もっと高価な物を運べばさらに儲かるのは間違いない。

ただし、アルビオンとトリステインの間を結ぶ航路で、食料品と羊毛の取引に従事している商人に対して、両国、もしくはどちらかの国が、なんらかの経済援助を行っていた場合は別だ。

本来はとても儲けなど出ない航路だが、風石を優先的に購入できたり、買い上げる際の支払いに、補助金が上乘せされたり、補助金を風石で受け取ったりできるのであれば、風石の価格についての前提

が崩れる。

まあトリスティンの状態や、アルビオン編でのやり取りから考えると、多分後者の方が正しいんだろう。

ただし、空賊という存在があることについても言及していたので、空賊という職業が成り立つ程度には、フネによる交易が行われているものと考えていいだろう。

どちらにしても、陸上輸送のコストが馬鹿みたいな事になるので、長距離輸送の主役は間違いなくフネである、としていいだろう。

ついでに、フネの係留方法から考えると、単にその場に浮いているだけなら、もしかすると、高度を変化させなければ、風石は消耗しない可能性もある。

というか、高度を変化させることで風石は消耗する、という事にしておけば、かなり便利になる。

そういえば積載量の問題についても捏造する必要があるな？

風石ってどんな仕組みでフネを浮かせているんだろう？

なにか魔法の力場みたいなもので、フネ全体を浮かせているのか？

それとも、浮かぼうとする風石を船内に置く事で、それに乗る、もしくは引っかかっている感じなんだろうか？

後者だとすると、木造のフネを支えるためには、通常の木造船とはまったく違う構造が必要になる。

ガリアの両用艦隊というのが特別に言われている事を考えると、多分後者だろう。

普通の船は、下に竜骨があつて、水や波の圧力や衝撃に耐えるようになつてはいるけど、フネの場合は、浮かぼうとする風石の上に乗っている、もしくは引つかかっている状態なわけだから、風石を竜骨の下に並べるか、竜骨に近い形状の、風石を保持するための構造が必要になる。

そうすると、やっぱり普通のフネは水には浮かべられないね。専用に設計する必要がある。

重量も大きくなるし、構造も複雑になりそうだから、それを実現したガリアの両用艦隊っていうのはやっぱり凄いんだろうな。

長くなつたから一時シメ。

脳内ブレスト ゼロ魔の二次設定を捏造する 1 (後書き)

ご意見ご感想、ネタ、勘違いや間違いの訂正その他もろもろ、よろしく願います。

脳内ブレスト ゼロ魔の二次設定を捏造する 2 (前書き)

活動報告欄で書いたモノを転載

脳内ブレスト ゼロ魔の二次設定を捏造する 2

Wikiにあつた地図からすると、ヨーロッパと同程度の大河がハルケギニアにも存在している可能性が高いので、多分河川を使った輸送は盛んだらう。

もしかすると実際のヨーロッパみたいに、船の上で生まれて船の上で生活し、船の上で死んでゆくような、川の民も存在するかもしれない。

するものとしてしよう。

基本的には、輸送はフネと、河川を利用した船舶輸送が主。

それが利用できない地域は、ほぼ完全に経済からは取り残されて、貨幣経済についても発達のしようがない。

簡単に辺境というものが生まれる世界だ。

中世ヨーロッパ同様、街道の整備と都市の建設は、貴族にとっては最高の投資手段だらうな。

まあトリスティンの貴族に関する記述から考えると、そんな事は考えもしないんだらうけど。

金属加工や冶金の技術については、どうやらゲルマニアである程度大規模な製鉄がおこなわれているらしい事がわかっているもので、それなりに製鉄の技術は進んでいるものと思われる。

特に銃や砲に使用され得る鉄が存在している事から、鋼を作るための技術も確立しているだろう。

となると、コークスを利用しているか否かが問題になるが、ヨーロッパでは18世紀までコークスの利用がなかった（中国では四世紀から使われていたらしい）はずなので、ハルケギニアでもコークスの利用は無いものとしていいと思う。

つまり、ゲルマニアで行われている製鉄には、大量の木材が必要となり、製鉄所は森のそばに作られ、森を食いつぶして荒野を作り出しながら、転々と移動していく感じのものとなる。

ゲルマニアはコークスの利用を発明しないとあっという間に行き詰まることになるよね。

でもコークスの利用とか、インフラが結構大変なんだよね。

石炭と同じ場所で鉄鉱石が取ればいいけど、そう上手くいくことは少ないだろうし。

ゲルマニアの地形が地球のドイツと同じような感じだったとすると、ハルケギニアの技術力で大規模な製鉄なんてしたら、本来は良好な穀倉地帯になるはずの地域が激減しかねない。

ガリアはどうなんだろ？

ピレネー山脈はなさそうだし、広大な平野部が南西方向に広がっているんだろつか？

そういえば火竜山脈って何処なんだろ？

ロマリアとガリアの国境だっけ？

じゃあやっぱりアルプスだと考えて良いんだろうか？

まあいいか。

Wikiの地図を見ると、ガリアが物凄く大きい事がわかる。

フランス、スイス、オーストリア、チェコに、さらにドイツの南部まで含めた地域にまで広がっている。

トリステインがベルギーで、ルクセンブルグがクルデンホフ？

陸上輸送を含めた移動の困難さから考えると、トリステインの貴族が井の中の蛙状態になるのは仕方ないとは思うけど、この状態でガリアやゲルマニアと対等に渡り合おうとか、ちょっと変だよな。

まあいいか。

産業とかもう少しかんがえてみよう。

確か蜂蜜を使ってたはずなので、多分養蜂は行われてるだろうな。

中世ヨーロッパほど、蜜蝋に対する需要はないかもしれないけど、甘味料として考えただけでも、かなり盛んに行われてるはず。

もちろん養蜂は、塩と同じで領主の専売。

そういえばヨーロッパな地形なので、水車を設置する時には大抵人工湖が生まれるんだよね。

魚の養殖とかも盛んかも？

物語の中でも魚食ってたはずだし。

森に豚を放して、秋に集めて塩漬けにする、とか、難しそうな土地だもんね。

あと牛や羊はどうしてるんだろう？

ワインとエールはあるけど、ビールはどうか？

どっちも基本的には甘いお酒だから、昔のヨーロッパみたいに生姜やコシヨウ入れたりして飲んでるのかな？

そういえば醸造はあるけど蒸留はなさそうだったっけ。

水が悪いから、子供でも薄めたワインやエールを飲むっていうのはヨーロッパの伝統だし、密造酒も含めてアルコール類は大量に作られてるんだろうなあ。

あ、重要なことを忘れていた。

ハルケギニアの一年は、多分380日以上ある。

週8日で1ヶ月が4週間で、一年が12ヶ月。

ガリア南部では、まず確実に二期作ができるし、上手くやれば三期作だって夢じゃない。

意外と潜在的な生産力は高いかも？

脳内ブレスト ゼロ魔の二次設定を捏造する 2 (後書き)

ご意見ご感想、ネタ、勘違いや間違いの訂正その他もろもろ、よろしく願います。

脳内ブレスト ゼロ魔の二次設定を捏造する 3

ハルケギニアで宇宙開発を行うにあたって、風石の利用は必須になるものと思われる。

が、その能力については謎が多い、というか多すぎる。

風石を搭載した一般的なフネは、水に浮かべられる構造にはなっていないと思われ、航行時には一定量の風石を消耗するが、係留状態を考えると、単に浮いているだけであれば、風石の消耗は無い、か、もしくは気にするほどの量ではなくなるものと考えられる。

ついでに、ビダーシャルは、指輪の小さな風石一つで空を飛んでいたらしい。(ゼロ魔を全部読んでないから知らない。ついでにアニメは見えてない。ごめんなさい)

これはエルフが先住魔法の使い手だからなのだとしても、非常に重要な情報が含まれている。

アニメは知らないのですが、ネットで探したいラストからの印象だけとなってしまうが、ビダーシャルは細身ではあるがサイトよりも背が高いように見える。

感覚的には180センチくらいはあるのではないだろうか？

つまり、60〜70キロくらいの体重であると予想可能だ。

もちろんエルフの体組織が人間と違う場合についてはその限りではないが、指輪の小さな風石一つで、それだけの重量を自由に飛行させる事ができる能力を秘めているという事である。

そのつもりで設定を捏造してみよう。

人間の使う系統魔法では、風石の力をすべて発揮させるのは無理だという事にした方が面白いのだが、先住魔法と系統魔法、それぞれの使い手のキルレシオが1対10らしいので、そのまま10分の1にしてもいいかもしれないが、それだと条件が厳しすぎるので、まあ半分くらいとしよう。

それでも、多分カット数で100かそこらの風石でも、30〜40キロぐらいの重さの物を浮かべる事ができる。

それも、指輪を持ち上げるのではなく、指輪の持ち主を持ち上げている。

……うーん。

それはマズイ。

便利すぎる。

フネとか、風石支持用の構造材とか必要なくなっちゃうじゃん？

いいのか？

そんなんでも本当にいいのか？

そういえば、風石の力でガーゴイルを動かしていたんだっけ。

つまり、一般的な物を浮かべる力を、別の形で利用することも可能だということだ。

……なーんだ。じゃあビダーシャルは風石の物を浮かべる力を制御して空を飛んだのではなく、風石の力を先住魔法のエネルギー源として利用しただけだったんだらう？

うん。

そういうことにしよう。

……って、それもたものすごく便利だな？

ガーゴイルを動かせる？

どんなエネルギーに変換して動かしたんだらう？

調べてみたらそのガーゴイルって、機械というより人造生物に近いものだったらしい。

筋肉があつてそれにエネルギーを送るためだと思われる血管なんかがあつたというから、普通の生物の細胞内で行われている、糖の酸化の代用になつていたんだらう。

もしくは、単に風石の能力の一つである重量の軽減によつて、本来の筋肉の働きを助けていただけという可能性もある。

でもなあ……重量の軽減つてさ、それ、どんな効果なんだ？

質量を減らしているのか？

それとも質量はそのまま、動きを強化する方向に、風の形の運動エネルギーを加えているんだらうか？

あーでも、風じゃ大変だよなあ……。

それはそれで面白いけど、どうなってるんだろ？

風石の物を浮かべるっていう力も問題だよね。

風の力で揚力を発生させている、とかじゃないよね。

星の重力に対する斥力？ 反重力ってやつなのか？

それとも質量を変化させて比重を変える事で浮かべてるのかな？

質量を変化させてるんだとしたらそれはそれでもものすごいし、反重力、もしくは重力遮断って感じでもすごい。

遙か未来のチート技術だよね。

物語を作る際の事を考えると、反重力が重力遮断が一番問題が少なくていいんだよなあ……。

質量を変化させちゃうと、コレ、もう滅茶苦茶やバイ技術に発展するはずだから。

やっぱり反重力が便利で使いやすいかなあ……？

でもそうすると、風石って結局なんだ？ って事になりかねないよねえ？

風を発生させる事ができて、ついでに風の精霊と呼んでいる精霊が集まっているから……ってだけで、実際には風ではなく、別の力を

司っている石……って感じでもいいのかな？

そういえば、土石や水石や火石っていうのも、一応全部考えなきゃいけないんだよねえ……。

いつそのこと、風石が重力、他の3種類がそれぞれ、電磁力、強い相互作用、弱い相互作用を司っているって事にしてもいいよね？

でもって、虚無が宇宙項、ダークエネルギー？ww

そうになると、風石で風が発生するのは、風石が重力を変化させて周囲の時空を歪めているからだ、という事にできる。

火石が熱や光を取り込むのは火石の内部で、電磁力によってそれらを封じ込めているから。

水石、というか精霊の涙については……どうしよう？

強い相互作用かな？

変化しない事が需要みたいだし？

そうになると土石……は弱い相互作用か？ 元素変換とかに使えるって部分でもベータ崩壊のネタが使えるから、これはこれでいいかな？

虚無が第五の力っていうのも悪くないよね？

うーん……まあ、そのうちもつといいアイデアが出てくるかもしれないし、今決める必要もないだろ。

うん。

まあいいや。

またそのうち、改めて考えよう……。

脳内ブレスト ゼロ魔の二次設定を捏造する 3 (後書き)

ご意見ご感想、ネタ、勘違いや間違いの訂正その他もろもろ、よろしく願います。

脳内ブレスト ゼロ魔の二次設定を捏造する 4

ハルケギニアの技術って、産業革命直前くらいのところまではあるということ、これはつまり……いわゆる「スチームパンク」系のお話にもできるって事なのでは？

剣と魔法と烈風のスチームパンクWWW

なかなか派手な遊びができそうなできなそうなの？WWW

少なくとも、土系統の錬金っていうチートな技術が存在するなら、蒸気機関つていう概念と、それがどれほど巨大なエネルギーを扱い得るかって事が理解されれば、一気にかかなりの技術度にまで引き上げられるはず。

面白い世界にできそう楽しいなあ

地球なら1000年くらいかかるところを、ハルケギニアなら、多分20年くらいで日露戦争の直前くらいまでのレベルには到達させられそうじゃない？

そのあたりからは、技術って加速度的に進歩するから、ハルケギニアならもっと早いだろ。

土系統の錬金があれば、レアメタルだろうがレアアースだろうが、知識さえ蓄積できれば……あー……。

その知識の蓄積が難しいのか。

結局のところ、人の数が、それも、必要最低限の教育を受けた人の数だけが、技術の進歩を加速できるんだもんね。

そうすると教育も重要になるなあ……。

日本の場合って、佐久間象山や吉田松陰みたいな人たちから、一気に、ものすごい勢いで日本人の世界観が変わっちゃったけど、トリスティンはどうなんだろ？
ハルケギニアは？

日本にあった識字率とかその手の下地が無い世界だもんなあ……。

ヨーロッパの階級社会と日本の階級社会って、全然違うもんねえ？
何があったら劇的に変化させられるかな？

とりあえず、オリ主を投入するのは決めてるんだけど、いつ、どんな身分の、どの程度の経済力のところへ、転生、もしくは憑依させるか……。

あー、それも結局、ハルケギニアの状況がはっきりしないと決められないのか……。

学校ってというのが、実はものすごく巨大なインフラに支えられてい

るっていう部分が、ないがしろにされすぎてるからわかりにくいけど、最低限の工業化社会を創りだすためにに必要なマンパワーを得るために、どれほど巨額の投資とインフラの整備が必要になるか、明治維新から日進日露くらいまでの歴史を見ればよくわかる。

トリスティンを舞台にするのは難しいかなあ……？

いやいや、それじゃサイトを利用するっていう前提が崩れる！

やっぱりトリスティンをなんとかするしかないな……。

少なくとも水の国って言われるくらいらしいから、水は豊かなんだろ。

綺麗で豊かな水があるってというのは、精密機器を作るさいにも大きなプラスになるはずだ。

資源は魔法でなんとかなるし、土地も悪くないはず。

ならやっぱりあとはマンパワーだけだ。

ってことは、教育から始めるとしてどんなに早くても20年は必要になるよね？

で、教育した人材が世の中に出始めてから、どんなに早くても10年。

歪みまくるだろうけど、そうした効果が周辺国にまで波及するのに更に10年。

多分必要な技術をすべて揃えるのに、プラスマイナス10年として、30年から50年。

これで多分、ようやくスチームパンク系の世界にできるはず。

と、いうわけで、これを魔法でどうやって短縮するかを考えよう……

…。

何かチート魔法があればなあ……記憶の転写とか……でも、そんなの、出て来なかったよねえ……？

そういえば、リードランゲージって魔法あったよね？

あれ？ 変じゃない？

知らない言語で書かれた文章が理解できるようになるんだよね？
場違いな工芸品関連には、リードランゲージって使えなかったのかな？

なにか理由があって使えないのか？
単に物語の進行上の都合で使わせてないのか？

知らないものが理解できるようになるって、脳の何処に、何が、どんな効果を及ぼしてるんだろ？

んー……そういえば、先住魔法も系統魔法も、精霊の力を使ってるのは一緒だったような気がする。

つまり、精霊が知ってれば、リードランゲージは利用できるって事にすればいいのかな？

精霊は、ルーンっていう記号の意味を理解して、その羅列から、メイジ達が必要とする効果を生み出せるんだよね？

なにか原作に出てくる情報だけで、上手に利用できそうな気がするんだけどな？

……何か思いつくまで保留にしておくか……。

スチームパンクっていえば、空を飛ばない鉄人28号っぽいロボツトくらいならさ、出してもいいよね？

ガリアにはとことん魔法の世界を突っ走ってもらって、ゲルマニアにはスチームパンクな世界に突き進んでもらおう。

トリステインは……東西の大国からの良いところ取りを目指してもらう感じかな？

楽しいかも？

石炭や火石でスチームパンクなゲルマニア……風石をエネルギー源に、ガーゴイルやゴーレムを駆使して、どこまでも高度な魔法の技術を高めていくガリア。

それに挟まれた弱小国のトリステインは、アルビオンとの同盟を軸に、弱小国なりのしたたかな戦略に則って生き残りを図っていく。

……意外と難しいな……？

地球の歴史だと、このくらいの時代って、大航海時代のまっただ中だよな？ いや、それどころかほぼ終盤戦なのかな？

スペインに該当する国が無いけど、ガリアって大航海時代初期のスペイン帝国に近い、巨大な版図を維持しているから、そのつもりで考えてみると、当時のオランダがトリステインに近い立場にいるんだよね？

いっそ同じような歴史を歩ませてしまうのも面白いかな？

つまり、ガリアにトリステインを併合させて、同時にロマリアの大貴族（いるのか？）イタリア戦争みたいな状況を作り出して……。その間に新教徒達にあたる何か振興の勢力をタルブとかを中心につち上げて、アントワープ（アントウエルペンかな？）みたいな状況を作って……。

トリステイン貴族の生き残りとかに、いわゆる八十年戦争みたいな大規模な反乱を起こさせて……。

んー……新大陸が無いとキツイな？

ガリアの戦力……というか、国力を別の地域に割かないと、とてもじゃないけど独立戦争なんて出来ないもんなあ……。

ダメかあ……。

ボツにするしかないか……。

うーん……でもなあ、なんとかフネを使った大航海時代みたいな状況が欲しいんだよなあ……。

それだと、上手にやれば小国でも大国に対抗できそうだし。

制海権というか、制空権さえ取れば、あとは油断さえしなければ優位に立てるもんね？

もともとアルビオンって空軍が強かったはずだから、ハルケギニアの制空権を握らせちゃえばいいんだよね？

オランダとイギリスみたいに……あー、そういえばエリザベス女王だったっけ。

トリステインのアホリエッタを、難しいけど、エリザベス女王みたいに成長させようか？

いや、それならエリザベス女王はティファニアだろ？

うん。

いいな。

エリザベス女王みたいに、何人が愛人抱えさせるのも面白い。

トリステインには共和国に変わってもらおう。

……そうすると……貴族連中がやっぱり邪魔だなあ……。

うーん……。

陸上の交通網がどうしようもなく貧弱な世界っていうのを前提にして、フネが交易や交通のメインになってる世界に変えるしかないな。

馬や馬車での移動には、メイジが必須の世界。

でもメイジの数は、需要を満たすには全く足りない。

大規模な人や物の移動はフネに頼るようになって、さらに陸上交通は廃れていく。

結果として、さらにフネに頼る世界。

ハルケギニア全体で、フネの需要は莫大なものになって、当然ながら風石の需要は益々増える。

……なにか風石の効率的な採掘技術があれば、風石の暴走の問題への対処にもなるし、悪くない設定かも？

で、本題というか、アルビオンとトリステインの連合軍に、ハルケギニアの制空権を握らせる。

それはまず……ガリアのトリステイン併合と、王族のアルビオンへの亡命。やっぱりロマリアではイタリア戦争のような内乱を発生させておこう。うん。

で、それに続く新教徒達の蜂起、トリステイン全土での大規模な反乱……。

アルビオンやトリステインの私掠船による被害の増加、それから独立戦争と、それに介入したアルビオン軍とガリア軍との全面対決へと進んで……。

大型の両用艦艇をそろえたガリアの無敵艦隊を、中、小型の快速艦艇からなるアルビオン・トリステインの連合艦隊が激突。

嵐にも助けられて……って事でもいいけど、ここはやっぱりルイズの虚無に助けられて、無敵艦隊を打ち破る事に成功する。

この段階で、サイトとルイズには私掠船を任せてみようか？
サイトにキャプテン・ドレークみたいな活躍させるのもいいと思う
んですよ？

あ、いや、ダメダメ。

サイトとルイズが登場するのはもっと後の時代でないとマズイ。

烈風だな。

烈風をキャプテン・ドレークみたいな存在にしてみよう。

アルビオン・トリステイン連合艦隊は、烈風の強力な風の魔法に助
けられるんだな。うん。

ついでに、他にも平民出の有能な私掠船船長達が沢山出たことにし
て、平民の地位を上げてしまおう。

大半の貴族はガリアによって併合された時点で貴族位は失ってるだ
ろうしね？

……で、これで、ガリアのトリステインへの介入は失敗に終わって、
地球のスペイン同様、敗北後にさらに巨大な無敵艦隊を創り上げる
んだけど、それはもう莫大なお金が、それこそ国を傾けるくらいのお
金がかかるわけで、一度失った優位を取り戻すのは、いくらフネ
があっても難しいわけで……。

そうこうしている間にガリアは国内問題でガタガタになっていつて、
アルビオンもトリステインも、制空権の維持に成功して、新しい時
代へと向かっていく。

……あれ？

別の話になっちゃってるじゃん？

あ、いや、いいのか。

この後から、制空権を奪われたガリアとゲルマニアは、フネによらない別の空中戦力の構築へと進んでいく。

それはまず、高射砲のような、対空砲の開発からはじまって、地对空ミサイルに近い物へと進化する。

もちろん、フネの改良や、フネよりももっと早く、高く飛べる、別の兵器の開発へとつながる。が、それについてはアルビオンもトリステインも同じなわけで、一度失った制空権を奪還するまでにはいたらない。

そこで、空がダメなら、さらにその上を目指そう、と、ガリアかゲルマニア、もしくははその両国が考えるわけだ。

うん。無理やりだね。

まあ、なんにしても、貴族や王族が軒並みその力を失ったトリステインに、一応貴族、もしくは元貴族の地主のヴァリエール家にルイズが生まれ、成長し、貴族とか平民とか関係なく、とは言え、それなりに裕福な家庭の、将来のエリート階層を構成することになる、名門、トリステイン……えっと、士官学校、トリステイン空軍士官学校、とでもしておこうか。に、入学するわけだ。

この時点でゲルマニアは魔法が基盤となったスチームパンク。ガリアはエルフとの交流から、非常に高度な魔法の技術を導入している。

トリステインでは大国ガリアに勝利した栄光の歴史があるから、貴

族……でもいいんだけど、とにかくエリート層のプライドはものすごく高い。

平民に対する差別っていうのは減ってるけど、魔法が使えるっていうのはやっぱり大きなアドバンテージになるから、それなりに優遇されるわけだ。

で、偉大な英雄、海賊王、私掠船船長だった烈風の娘であるルイズは、魔法の使えない平民士官の中にも入れないし、魔法の使える元貴族達の士官の中にも入れない。

よかった。これでゼロのルイズは、この物語のなかでもゼロって呼ばれる下地が作れそうだ。

もう少しつめる必要があるだろうけど……。

うん。

まあこれでサイトが平民だからってバカにする奴は減るだろうし、ルイズが平民だからって、サイトを犬扱いする事はなくなるだろ。

長くなりすぎたな……ここままでしておくか……。

脳内ブレスト ゼロ魔の二次設定を捏造する 4 (後書き)

ご意見ご感想、ネタ、勘違いや間違いの訂正その他もろもろ、よろしく願います。

PDF小説ネット発足にあたって

PDF小説ネット（現、タテ書き小説ネット）は2007年、ルビ対応の縦書き小説をインターネット上で配布するという目的の基、小説家になるうの子サイトとして誕生しました。ケータイ小説が流行し、最近では横書きの書籍も誕生しており、既存書籍の電子出版など一部を除きインターネット関連に横書きという考えが定着しようとしています。そんな中、誰もが簡単にPDF形式の小説を作成、公開できるようにしたのがこのPDF小説ネットです。インターネット発の縦書き小説を思う存分、堪能たんのうしてください。

この小説の詳細については以下のURLをご覧ください。
<http://ncode.syosetu.com/n5261z/>

ゼロの使い魔で宇宙開発モノを書くために、設定を色々と捏造してみる

2011年12月19日00時50分発行