
§ 世界観

○幻夢世界の風習

- ・全体的に16歳で成人とされている。
- ・結婚も成人してからということが一般的だが、王侯貴族は許嫁や婚約という手段で成人よりも早く、結婚しているのと同様の状態にすることがよくある。
- ・紋章を授かっている種族のほとんどの者が、紋章を授かった状態で生まれてくる。
- ・生まれた時に紋章を授かっていない者が、昔から極少数、存在した。そのような子供達は、授かっている子供達から虐めにあうことが多かった。
- ・今ではそのほとんどが7歳ぐらゐまでに授かることが判明している。しかし、授かるのが遅いことが虐めの対象になっていることは無くなっていない。

○紋章無し

ごくわずかながら、紋章を授かることができなかつた者達がいる。「紋章無し」と呼ばれたその者達は、極端な人生を歩むことが多かった。

1) 周囲に受け入れられた者

まだ都市や町といったものが作れるほど人口が多くなかつた時代。紋章が無くても本人の努力と、周囲の許容で普通に生活できるものが多かった。幼少期はこれで問題なかつたが、成長していくと次の2パターンのどちらかになっていくのがほとんどであった。

2) 虐めを受けた者

授からなかつたゆゑに劣等者や低級民、棄民としての扱いをされてしまう者達がいゐた。実際に紋章は強力であり、紋章の力を使ゑない彼ら／彼女らは、最終的に人里離れた所に住むようになる。

3) 嫉妬に駆られた者

授からなかつたことが逆恨みから発狂へとつながり、狂人や殺人者になってしまうものがいた。自らを鍛えぬいて強靱な肉体を得て狂戦士となつた者、頭の良さから罾や毒物の扱いに長けるようになり、こっそりと殺人を行う者など。時折伝え聞く不可解な死亡報告などは、これらの狂人が関わっていることが多い。

○紋章の価値観

紋章の力で発展してきたこの世界は、次のような特殊な価値観が存在する。

1) 一流紋章

- ・使い方がわかりやすい／応用範囲が広い／社会的、生活等に役に立つ紋章は、「一流紋章」と呼ばれる。
- ・これらの紋章を持つ者は、特に生活において有用性が高いため、社会的に優遇されることが多い。
- ・該当する紋章＝《火》、《水》、《土》、《木》、《金》、《虫》、《命》

2) 二流紋章

- ・応用範囲は狭いが、特化した有用性を持つ紋章は「二流紋章」と呼ばれる。
- ・これらの紋章は、応用性の幅が狭いが、その狭い範囲での有用性は高いと評価されるものである。
- ・該当する紋章＝《雷》、《氷》、《光》、《武》、《竜》、《金》、《命》

3) 三流紋章

- ・使い方や応用性が狭い／使いにくい／生産性が無いといった紋章は「三流紋章」と呼ばれる。
- ・これらの紋章を持つ者は、その使い勝手が悪い、あまり役に立たないという点が強調され、不遇に扱われることが多い。
- ・該当する紋章＝《風》、《闇》、《獣》、《魂》、《時》、《死》、《無》

4) 紋章の価値観

- ・社会的にどれだけ役に立つかということが重要視される傾向にある。一流＞二流＞三流の順で評価され、その人物の性格や特性等は関係無く、紋章がこれに該当するかで判断されることが多い。この傾向は唯人族に特に強い。
- ・複数の紋章を授かっている者の場合、その有用性が高いとされている方だけで評価される。例えば一流と三流の紋章を授かっている者は、一流の紋章を持っている＝役に立つ者であるとみなされる。
- ・唯人族以外の種族では、種族毎に授かる紋章がほぼ固定なので、上記のような軋轢はほとんどない。逆に、同じ紋章を授かっていることが部族内での普遍的共通点であり、そこから外れる者は迫害を受けやすい。例えばオーク族は《水》の紋章を授かって生まれてくるのが普通だが、稀にそうでない者がいる。オークなのに《水》の紋章を授かっていない→オーク族にあるまじき存在→お前は俺たちの部族の者ではないと迫害される、という図式が成立する。
- ・上記の例外として、トロール族はレアな紋章を授かることが多いので、部族内で紋章による差別意識や迫害といったものはほとんど無い。

5) 紋章血統主義思想

- ・受け継がれる血は貴いものであり、その家系の証である決まった紋章を何世代にもわたって授かっていることが、貴族や王族の証であるという思想。
- ・特に唯人族の王侯貴族にこの思想を持つ者が多いが、実際には授かる紋章は不定であり、たまたま授かった紋章だけだったということが普通である。そしてこの思想主義者は、生まれた子供が同じ紋章を授かっていない場合、赤子の間に病気で死んだ等と偽って抹消したり、他人が該当する子供を生んだ場合に、その子供をさらったり買い上げたりして一族の者とすることがある。

○幻夢世界の宗教と運命神

- ・紋章は運命神が授けてくれるものであり、それは（授けられた者にとっては）当たり前のことであるという認識である。運命神は世界を見守っており、様々な加護をもたらす普遍的な存在であるというのが、この世界の住人の共通認識である。
- ・紋章を授からなかった者からすれば、運命神は怨嗟の対象である。
- ・運命神は正義でも悪でも、秩序でも混沌でもない完全中立の神である。運命神は、文字通り運命を切り開こうと努力する者には加護を与えるが、そうでないものには全くの無関心であるとされる。同様に、住人による悪事や不幸、戦争などにも無関

心であるとされる。

- ・運命神を祭る宗教的システムや神殿等は存在しない。

○迷い人が持ち込んだ宗教

- ・迷い人が持ち込んだ、もしくは成立させた宗教というものも存在するが、その規模や信者は極わずかにとどまっている。
- ・この世界の住人は紋章力を使って発展してきた上に、運命神の存在を紋章を通じて認識しているため、迷い人が持ち込んだ宗教の概念をうさん臭く思う者が大半である。
- ・迷い人が持ち込んだ、もしくは成立させた宗教の信者のほとんどが、紋章を授からなかったか、授かった紋章を十全に扱えずに社会からはじき出された者達である。

○幻夢世界の衣食住

地球とは違い、この世界は紋章の力を十全に活用して社会が発展してきたため、戦闘能力だけでなく、社会的に役立つ紋章の持ち主が優遇される傾向にある。工業的に生産できる体制が作れないものの、紋章の力で地球では考えられないほどの速度で生産できるものもある。

1) 衣

- ・《木》の紋章力で育てる綿花と、《虫》の紋章力で育てる蚕による絹糸が主流。
- ・一部の巨大蜘蛛の糸が、絹糸に匹敵する素材になることが判明してから、《虫》の紋章力で操ることで、高級布製品として加工されるようになった。

2) 食

- ・農作物は《木》の紋章力を活用することで安定しつつある。
- ・肉類はハンターが狩ってくる獲物によるものが普通。
- ・迷い人がもたらした知識で、酪農を進めている者達がいる。こちらは《獣》の紋章力で牛や豚（に相当する動物）を操れることから、肉類の安定供給が期待されている。

3) 住

- ・平民には《木》の紋章力を使って加工される丸太によるログハウス形式のものが主流。
- ・迷い人がもたらした知識で、《土》の紋章力を使った石作りの建物が作られるようになってきた。貴族の屋敷や王城などは、最初から《土》の紋章力を使って建築されていることが多い。

○幻夢世界の暦

この世界の暦は以下のとおり。元々時間の概念は無く、朝起きて活動をはじめ、夕方には食事して日が沈んだら寝るという生活が基本だった。迷い人が持ち込んだ時計と太陽の運航を比較した結果、1日の時間が判明した。

- ・1日＝約21時間。
- ・1カ月＝21日。
- ・1年＝21カ月＝441日。
- ・1周期＝21年。
- ・太陽が1つ（白色光）、月が3つ（赤の月、青の月、緑の月と呼ばれる）。

- ・月はいずれも新月→半月→満月と変化するが、その周期は赤の月が7日、青の月が9日、緑の月が11日と差がある。
- ・各月は紋章の名前で呼ばれる。例えば1月は「火の月」、2月は「水の月」・・・となる。
- ・各月の日は、「～の月のn日」と呼ばれる。例えば1月9日は、「火の月の9日」となる。

○幻夢世界の国家

この世界は多数の国が勃興してきた。ここでは現在、国として成立している代表的な国家を説明する。

1) グレンフィッチ王国

- ・イメージはイギリス。唯人族が主導で建国された。
- ・迷い人の知識を積極的に取り入れた結果、文化水準が最も高い国となっている。
- ・文化水準が高いことを裏付けるものとして、学校の存在がある。

①幼年学校

- ・6年制。入学の年齢幅があるので、9～16歳の者が通う。
- ・最初の3年は「低学年」と呼ばれ、読み書き、四則演算、簿記などを学ぶ。この学年は学費も安く、平民でも通うことができる。
- ・後の3年は「高学年」と呼ばれ、武術、紋章学、歴史などを学ぶ。ここから学費が桁違いに高くなるので、通い続けられるのは裕福な商人や貴族の子女となる。
- ・高学年に通うもの専用の寮が用意されている。

②高等学校

- ・別名” 貴族学校”。
- ・3年制で、戦術学、統治学、礼儀作法などを学ぶ。
- ・完全に王侯貴族向けの学校で、将来、領地を任されたりする者が通う。
- ・他国からの留学生も受け入れることになっており、そのため全寮制である。
- ・平民でこの学校に通うことができるのは、特別な才能を持つか、よほどの功績を上げた者だけである。

2) レメオス帝国

- ・イメージはドイツ。鬼人族が主導で建国された。
- ・3つの活火山があり、どちらかというとなり悪環境が多い。
- ・「力が全てにおいて優先される」という思想が蔓延している軍事国家。
- ・モンスター扱いされるワイルド・ゴブリンを大量に編成し力押しを得意とする陸軍、オークによる（ほとんど海賊のような）海軍、トロールによる重戦士部隊、オーガによるエリート近衛軍などで知られる。
- ・鬼人族中心の国家だが、他種族は排斥されたりしない。ドワーフなど武具の扱いに長けているものは優遇される傾向がある。

3) エノムトゥール大公国

- ・イメージはフランス。妖精族が主導で建国された。
- ・統治機構の中核は、エノムトゥール大公家を中心とし、それを支える4つの公爵家によって成り立っている。

◆表：公爵家一覧表

#)家名	：家紋	：象徴色
1) キャメリア	：正三角形に配置された3つの花	：赤
2) ミククリエ	：十字に配置された楕円形の葉	：黄
3) シャグリン	：円形に配置された細い5枚の葉	：緑
4) ホウクスス	：円形に配置された棘のある6枚の葉	：白

- ・首都「アルベルス・ジーン」は、直径10mを超える巨木が乱立する密林都市。巨木を繋いで中空に主となる都市部が作られている。地上にも都市部はあるが、樹上生活になじめないドワーフ（理由は鍛冶の炉を作るため）の工房や商人による市場が中心である。
- ・首都の構造上、ワイバーンを駆る飛竜騎士（ワイバーン・ナイト）や、巨大トンボを駆る空域斥候（ドラゴンフライ・スカウト）といった航空戦力を持つ。
- ・国土の6割が森林であり、果実や薬草を始めとした植物資源が豊富。
- ・巨大昆虫の数も多く、それを利用した産業も盛んに行われている。特に弾丸蜂による養蜂（蜂蜜）と、絹蜘蛛による高級布製品が有名。

4) レトニーウ共和国。

- ・イメージはアメリカ。
- ・かつては王政だったが、王侯貴族が民衆によって滅ぼされた後、共和制議会政治が構築された国。
- ・唯人族、獣人族、妖精族、鬼人族、竜人族からそれぞれ代表者3名、合計15名による議会が作られている。
- ・この国には竜人族の最大コロニーが存在する。竜人族が国家運営に参加している稀な国といえる。

5) ヴェローチラヴック連邦国

- ・イメージはロシア。その住人のほとんどが獣人族である。
- ・広大な国土を持つが、元々多数の民族が存在した箇所を、指導的な立間のものを選出して連邦国という形でまとめ上げたものである。これは国として纏まるためというよりも、他に成立している国家と対抗するためという意味の方が強い。
- ・他国ではあまり見られない、人獣族や精霊族のコロニーも存在する。

○主要国家の面積比率

主要5か国の面積比率は以下の表のとおり。これは世界に対する比率ではなく、あくまでもこの5か国同士を比較した場合の面積比であることに注意。

◆表：主要国家面積比率表

#)国名	：面積比
1) グレンフィッチ王国	： 1
2) レメオス帝国	： 2
3) エノムトゥーアル大公国	： 3
4) レトニーウ共和国	： 4
5) ヴェローチラヴック連邦国	： 10

○国際情勢

- ・前述のとおり 5つの大国が存在するが、その国境線はまだ不安定である。
 - ・特に国境付近を預かる貴族達によって、紛争は未だに発生している。これには国内での貴族同士の内紛も含まれる。
 - ・自領内の戦力低下を嫌う貴族が多く、その需要から傭兵団というものが発達した。
 - ・最近では紛争自体が傭兵団を使った代理戦争となっている箇所もある。
-
-

§ 傭兵団ゾア＝ゼナキア

ここでは数ある中でも、頭角を現してきた傭兵団「ゾア＝ゼナキア」について説明する。

○組織

- ・金属色（階級）＋動物名（兵種）の組み合わせで部隊の編制や運用を行う傭兵団。団員はそれぞれに対応した記章を持っており、裏面には名前が刻まれている。
 - ・階級
 - 金：大隊長
 - 銀：中隊長
 - 銅：小隊長
 - 鉄：一般兵
 - ・兵種
 - 軽歩兵：狼《ウルフ》
 - 重歩兵：熊《ベアー》
 - 弓射兵：鷹《ホーク》
 - 偵察兵：鼬《ウィーゼル》
 - 騎馬兵：馬《ホース》
 - 遊撃兵：蛇《スネーク》
 - 補給兵：なし
 - 兵団長：竜《ドラゴン》
-

○特徴

- ・各紛争地帯で発生する孤児や難民から才能の有りそうな者を集めて大きくなっていった組織。
 - ・入団した新人に読み書き、四則演算、戦術論を教え込むという、教育システムを持つことが知られている。この基礎教育により、若くして戦場を渡り歩ける優秀な傭兵が育っている。
 - ・入団するものは、その種族を問わない。そのため、団員が100名を超えたあたりから、あらゆる種族が所属するということでも有名になった。
-

○人物紹介

- 1) アルフレッド・ガードナー／♂／45歳／唯人族／《?》、《?》
 - ・傭兵団”ゾア＝ゼナキア”の団長。
 - ・記章は「金竜」。竜の記章は団長専用であり他の誰も身につけることはできない。
 - ・ショートソードとダガーの中間のような長さの刀身の剣を4本身に着けた、他に類を見ない特殊な戦闘スタイルを持つ。

- ・傭兵団の組織構造が他にない独特の物であることから、彼は迷い人ではないかという噂がある。

2) アーノルド・シュヴァイツァー／♂／30歳／オーガ／《雷》、《武》

- ・記章は「銀熊」。第二中隊を率いる中隊長。
- ・両手剣に金属鎧というガチガチの重歩兵だが、徒歩で騎馬戦闘に追いつける能力を持つ。兵団でトップクラスの実力者。
- ・自身が率いる隊員からは「アーノ隊長」と呼ばれている。

3) マイルズ・エマーソン／♂／17歳／小人／《闇》、《音》

- ・記章は「鉄鼬」。ショートボウとショートソードを使いこなす偵察兵。
- ・ある商家の次男坊。英雄物語に憧れて家を出、傭兵団に入った。
- ・入隊当時は軽歩兵だったが、聴覚に優れていることから偵察兵に変更された。

§ハンターギルド

○ハンターギルドの成立

- ・狩人、薬師、料理人、商人という4人が友人となって作り出した協力体制の仕組みを、規則のベースとして発展してきた相互援助組織。
- ・基本は野山で獲得してきた素材を、加工したり流通に乗せたりすることで利益を上げていく。
- ・最初は肉や素材になるものを狩人が、薬になるものを薬師が取ってきていたが、最終的に野山で素材を獲得し、生き延びることができるチームを結成して動くようになった。
- ・今ではあちこちに支部が存在するが、それらは基本的に独立採算制であり、支部間の連携は重視されていない。ただし、《心》の紋章を持つ念話師を通信担当として配置し、情報交換を蜜に行っている支部も存在する。

○最初の4人

- ・ハンターギルドの基本となる仕組みを確立した4人を、ギルドでは「最初の4人」として尊敬の対象になっている。
- ・基本となる狩人、薬師、料理人、商人のノウハウは、彼ら／彼女らの知識がベースになっているらしい。
- ・どのような人物であったかは、以下のような情報が伝わっている。

1) アレックス／唯人族／♂／《武》《命》／狩人

- ・本人にその記憶は無いが、実は幼少の頃に幻夢世界に来た迷い人である。
- ・授かった紋章の力を的確に使用して成果を上げる優秀な狩人である。
- ・弓を得意とする。
- ・自分で獲物を料理することができるが、男飯の領域を出ない。

2) レーシア・ブラウンウッド／エルフ／♀／《木》《心》／薬師

- ・森の奥に居を構える薬師の一家の一人娘。
- ・薬草採取の際、迷い込んできた魔獣に襲われた所を救われる形でアレックスと知り合う。

- ・ 念話師としての才能もあったため、採取に置いては狩人の後方支援を担当することで狩りの効率アップや生還率の向上を促した。これがギルドで支部間の情報交換につながっている。
- 3) チャーウィック / オーク / ♂ / 《火》 《水》 / 料理人
- ・ オーク族に特有の《水》の紋章を授けられず、《火》の紋章のみを授けられたおかげで、周囲から爪弾きされ、部族から飛び出した。
 - ・ 森の中で行き倒れになっていた所をアレックスに発見される。
 - ・ 拾われたアレックスの料理を見て、嫌いだった《火》の紋章力の使い方を工夫し始める。
 - ・ 実は生来の大食漢であり、後に《水》の紋章を授けられたことで、二つの紋章力を駆使した料理人を目指す。
 - ・ アレックスから料理の基本を、レーシアからハーブの知識を得て、様々な組み合わせから新たな料理を開発した。
- 4) ディナーラ / 小人 / ♀ / 《虫》 / 商人
- ・ 巨大昆虫を操るキャラバンの商人の娘。
 - ・ 自分と相性の良い巨大カタツムリを得たことで、商人として独立を目指した。しかし、何のマネもない状態で初めてしまい、いきなり商売がとん挫する。
 - ・ 空腹で途方に暮れていた所、チャーウィックの料理の匂いに引き付けられて、他の3人と出会う。
 - ・ アレックスとレーシアが採ってくる素材が、チャーウィックの料理だけでは消費しきれないことに気づき、料理に使わないものを売っていく商売を思いつく。
-
-