

アウレリアの設定情報

アウレリアは架空のファンタジー世界であり、アウレリアは惑星ラディラ上の一地域です。東西約5,000kmの広さがあります。アウレリアの世界では、魔法のほか錬金術や超能力が社会的に認知され、広く利用されています。魔法と錬金術と科学技術を融合させた魔導技術がある程度発展しており、19世紀の先進国程度の文明レベルを築いています。

アウレリアと三つの巨大な存在

- 惑星ラディラ

地上のすべての生命の創造主ですが、人々にはその事実は知られていません。気候や地殻変動などの自然現象をつうじて長期的に干渉し、人々からは「母なる大地」として崇められています。数百年や数千年といったスパンではとくに干渉を行わず、何百万年、何千万年という視点で生態系を見守る慈愛深い存在です。

- 月

知的生命体を創造した存在ですが、地上の営みにほとんど興味を示しません。手足を持たないため、「月の使者」と呼ばれる存在を動かして気まぐれに干渉することがあります。月の使者は、人間には感知しづらい姿をしていますが、必要に応じて人間や獣、鳥などの化身をとって現われます。人々はそれを「神」と誤解し、崇拝することもあります。

- 太陽

生命の維持に不可欠な光や熱をもたらす存在です。太陽もまた、人間には理解しがたいほど長い時間感覚で世界を眺めており、とくに使者のような存在を送りだすことはありません。しかし、ときに起こる異常気象や日照の変動が地上に大きな影響をおよぼし、人々はそれを神の怒りや恵みと結びつけて解釈することがあります。

天脈（てんみやく）

- 天体や大地から流れ込む神秘的な力

ラディラ、月、太陽といった天体、さらには星々や大地そのものからわき出ているとされる“魔力”や“霊的エネルギー”を総称して「天脈」と呼びます。人々は、この天脈を利用して魔法や錬金術、超能力といった技術を発展させてきました。

- 性質と人間の認識

天脈は世界に満ちる大きな力ですが、その源泉については諸説あり、学者や魔導士たちが研究を続けています。ラディラ自身が流しこむ大地の天脈、月や太陽からそ

そぐ天脈など、いろいろな要素が複雑に絡みあっているため、真実を把握している者はほとんどいません。

- 信仰や神秘との結びつき

エリディウス教をはじめとする多神教のなかでも「天脈」は重要視されていますが、体系的な教義として確立しているわけではありません。天脈に強く感応する聖職者や呪術者などが、“奇跡”と呼ばれる力を行使することがあり、それが神や精霊の働きだと信じられる場合も多いです。

人々の信仰とエリディウス教

- エリディウス教の概要

アウレリアで最大勢力をもつ自然神信仰の総称です。名称は、かつてエリディウム地方で生まれた多神教的な風習から広まったもので、特定の神を奉じるわけではありません。雷神や海神、山神など、地域の自然環境に応じた神々を崇拝し、自然との調和を説くゆるやかな教えが人々の生活に深く根づいています。

- 月の代弁者

「月の使者の意志を伝える」と称する者たちをさしますが、実際には彼らが本当に月の意図を正確に理解しているわけではありません。善意で人々を救おうとする代弁者もいれば、私利私欲で行動する者もいます。後者の多くはエリディウス教の聖職者を装い、教団内で権力を握ろうと暗躍しています。結果として、エリディウス教の高位聖職者のなかにも月の代弁者がかなり紛れこんでいる状況です。

- 信仰の多様性

エリディウス教のゆるやかな多神崇拝のおかげで、月の使者や太陽を神とみなす人々も比較的容易に取りこまれており、教団内部にはさまざまな解釈が混在しています。天脈の正体や月の創造主としての側面を知らないまま、現象や奇跡を“神のわざ”と信じている例が多いです。

物語の焦点

- 創造主の真実

ラディラ、月、太陽がそれぞれ生命にとって非常に重要な役割を果たしているにもかかわらず、人間たちはその真実をほとんど理解していません。長大な時間感覚や超然とした干渉方法のため、地上の人々は自然現象や神話をつうじて断片的に想像しているだけです。

- 月の使者の影響

ときどき現われる月の使者は人々に大きなインパクトを与えます。善かれ悪しかれ、その動向を解釈したり、崇拜したり、あるいは危険視したりする動きが絶えず、社会のさまざまな面に波紋を広げます。

- エリディウス教の政治・宗教的ドラマ

エリディウス教という大きな枠組みのなかで、月の代弁者たちが権力争いを繰り広げたり、熱心な自然神信仰を貫く聖職者が腐敗を正そうとしたりする場面が生まれます。人々は天脈の恩恵を受けつつも、その背後にある真の力関係や創造主の意図を知らずに日常を送っています。

アウレリアにおける技術・能力体系

1. 錬金術

- 性質：金属や非金属を用いた材料科学・薬化学を中心とした分野。
- 特徴：
 - 魔法とは明確に異なる。
 - 実験や理論に基づいた科学的技術体系。
 - 人工生命の創造は目的としない。
 - 治療薬、合金、爆薬、保存剤などの開発が中心。

2. 超能力

- 性質：人間が先天的に持つ能力を訓練によって引き出すもの。
- 開花条件：一部の者は特別なきっかけで能力が目覚めることがある。
- 使用条件：使いこなすには訓練や経験の積み重ねが不可欠。
- 分類（大きく3種類）：
 1. 時間・空間を超越した透視能力
 2. 動植物の心を読み解く能力
 3. 身体機能を操作する能力（強化・低下・気配遮断など）
- 応用：これらを複合的に用いる高度な超能力者も存在。
- 魔法との関係：魔法とは異なるが、併用により強力な力を発揮することがある。

3. 魔法

- 性質：自然界の気などを活用してさまざまな現象を引き起こす技術。

- 習得方法：才能の影響はあるが、後天的な学習や訓練で習得可能。
 - 他技術との関係：
 - 錬金術や超能力とは明確に区別される。
 - それらと組み合わせることでより強力な能力を発揮できる。
-

4. 魔導技術

- 性質：魔法・錬金術・工学を組み合わせた高度な技術体系。
 - 応用範囲：
 - 冷暖房・通信・交通・兵器など多岐にわたる。
 - 文明への影響：アウレリアの高度な文明形成に貢献。
 - 普及状況：
 - 全域への普及はしていない。
 - 政治的・経済的な事情により特定地域に偏在している。
-

魔導技術

アウレリア世界における魔導技術は、魔力や錬金術、工学を組み合わせたテクノロジーとして発達している一方、技術やインフラの制限から、利用はまだ限定的な段階にあるといえます。以下に主なポイントを整理します。

魔導エネルギーとバッテリー

- 魔導バッテリーの活用
魔導バッテリーは、天脈や自然界の気を集める魔導充填器によってチャージされます。長距離へ送る送電技術が未確立のため、エネルギー供給は各施設や地域内で完結するかたちです。
- 昼夜サイクルの運用
魔導照明を例にすると、昼間にバッテリーを充填し、夜間に放出するしくみがいちばん効率的です。昼夜を問わず使う場合は、複数のバッテリーや大容量バッテリーを運用するなど別の手段が必要になります。

魔導エンジンと機器利用

- 魔導エンジン
従来の蒸気機関にかわり、魔導エネルギーで蒸気を発生させる仕組みです。燃料の燃焼がなく、騒音や排煙が少ないという利点があるものの、バッテリー維持や設備

コストの問題があるため、大都市や資金力のある豪族の地域でのみ普及しつつあります。

- 魔導車
魔導エンジンを用いた乗りものの代表例です。石炭や石油を使わずに動力を得られるためクリーンですが、やはりバッテリー充填や整備には専門知識と設備が求められ、導入は限定的です。

魔導技術を用いた生活インフラ

- 冷暖房
魔導バッテリーのエネルギーを利用して空気を冷やしたり温めたりする装置が研究されていますが、まだ大規模に普及していません。設備が高価でメンテナンスも難しく、主にテラコムや大都市の病院や富裕層の邸宅などに導入されるにとどまらず。
- 冷蔵・冷凍装置
錬金術由来の素材や魔導エンジンを応用して、食品や薬品を保冷する装置が一部で使われています。こちらも高価であり、バッテリー消費が大きいいため、まだ広く普及できる段階にはありません。
- 照明
魔導バッテリーからのエネルギーで発光素材（ルミナスクリスタルなど）を光らせる魔導照明が開発されています。煙が出ず点灯が速い利点があり、都市部の公共施設や街灯、富裕層の家屋などで導入が進んでいます。
- 通信
魔導通信は単純な電報レベルの技術が実用化されています。しかし、長距離へ安定して信号を伝えるしくみが難しく、リアルタイム通話のような機能はまだ実現されていません。

小型モーターの利用

- 扇風機程度の出力
モーターを魔導エネルギーで駆動する例としては、扇風機のような軽負荷の機器がもっとも実現しやすいです。連続してまわす時間が限定的であれば、バッテリーの交換や充填サイクルもうまく合わせられます。
- 洗濯機のような大きな負荷
洗濯機は長時間の連続運転と大きな回転力が必要になるため、まだ一般的には難しいです。バッテリーの消費が激しく、装置自体も複雑になるため、コストや整備が課題になります。

今後の展望

- 技術革新と普及
バッテリーの効率や充填スピードが上がり、装置が安価になれば、魔導エンジンや魔導照明、冷暖房などが広い範囲に浸透する可能性があります。
- 地域格差と政治的要因
魔導技術や原料の多くがテラコムや限られた地域に集中しているため、技術や資源の偏在が激しいです。豪族や聖職者、研究機関などの思惑がからみ、普及速度が左右されそうです。

以上のように、アウレリア世界の魔導技術は生活や産業に大きな影響をおよぼしつつありますが、まだ課題も多く、特定の地域や階層にとどまっている段階です。エネルギー伝送技術やバッテリー開発などが進むことで、将来的にはより多様な魔導機器が実用化され、アウレリア全体の暮らしが大きく変わる可能性があります。

アウレリアの主な地理

- エリディウム
アウレリア北西部に位置する山岳地帯です。古代にはエリディウム帝国が栄えており、現在でもその時代の遺跡が点在しています。山々が険しく、深い渓谷が特徴です。南東部のカストリア地方との境界に近いテラコムは、魔導技術の中心都市として知られています。
- フォルティス平原
アウレリア中央部に広がる肥沃な大平原です。北部のカストリア地方には、アウレリア最大の都市カストウムがあり、南部のヴェリア地方は農業や物流がさかんです。東部のポルティナ地方は湿地帯が多く、リーヴァ川沿いを中心に物流が発展しています。
- ヴェスパリア
アウレリア南部の熱帯雨林地帯です。豊かな自然と多彩な動植物が生息しており、主要都市セヴェロは港町として多国籍文化が融合する賑やかな拠点になっています。また、この地方には魔法学校が設置されています。
- ノクティス砂漠
アウレリア東部に位置する広大な砂漠地帯です。昼夜の寒暖差が激しく、過酷な自然環境が広がります。中心都市テンブリウムは鉱物資源に富み、精錬技術で名を馳せています。
- アストリア山脈
カストリア地方とノクティス砂漠の間を南北に連なる山脈です。高峰や深い谷が続き、多くの洞窟や鉱山が存在します。
- ヴェリジア

アウレリア北部の小国で、霧深く孤立した地帯です。古代の魔法や秘術が独自に発展してきました。山岳地帯に位置するイルゼンという小さな村では、住民が古代の封印術を守り伝えています。

- アルマール海

アウレリア南西に広がる温暖な海域です。海には多数の小島が点在し、海賊や交易船が行き交っています。ヴェスパリア地方とも海岸線が接し、活発な海上交易を支えています。

エリディウム地方の詳細設定

1. 地理・気候

- 地形

- アウレリア北西部に位置する広大な山岳地帯で、険しい山脈と深い渓谷が特徴です。
- 標高が高く寒冷な地域が多いため、夏でも朝晩は冷えこみます。山あいには雪が長期間とけない地域もあります。

- 気候

- 高地ゆえに冷涼で乾燥ぎみですが、天候が変わりやすく、吹雪や雷雨が突然発生することもあります。
- 雲海や霧が出やすく、視界不良による交通の難しさが課題になります。

2. 歴史・由来

- 古代エリディウム帝国

- かつてエリディウムを中心に栄えた強大な国家です。豊富な鉱物資源や強力な魔導研究を基盤にし、周辺地域に強い影響力をもっていました。
- 内乱や隣接地域との戦乱、天脈の異常など複数の要因が重なり衰退し、都市国家レベルへ分裂していきました。

- 遺跡

- エリディウム各地に、古代帝国期の神殿や宮殿、地下墳墓などが残ります。
- 高度な魔導技術の痕跡が見られる遺跡もあり、学者や聖職者、冒険者などが研究や探索を続けています。

3. 文化・習俗

- 信仰
 - エリディウス教の分派として、山岳の神々や雷神などを特に崇拝する風土があります。
 - 山頂付近でおこなわれる祭礼や巡礼が盛んで、高所への畏敬の念が強いです。
- 職人文化・魔導技術
 - 金属精錬や鍛冶が古くから発達しており、高品質な武具や魔導機器の生産がさかんです。
 - 寒冷な気候に対応するための魔導暖房装置、登山用具などが特産品として取引されています。

4. 主な都市・地域

- テラコム
 - エリディウム中央部にある魔導技術の中心都市です。
 - 学術機関や工房が集まり、最新の魔導研究が活発におこなわれています。
 - 貴族や御命侯の影響を排除した独自の自治形態を持ち、技術審議会が実質的な統治を担っています。
- 山岳集落
 - 雪深い高地や渓谷に散在する小規模な村落群です。
 - 飼育や限られた農耕による自給自足が基本で、冬は外界と孤立することもしばしばです。

5. エリディアムの貴族・御命侯

エリディウム地方では、古代帝国から続く貴族（多くは豪族を兼ねる）や、エリディウス教の高位聖職者によって任命される御命侯が存在します。以下は代表的な家名と拠点です。

1. クレスウェル家 (貴族)

- 拠点: ノーザム (Northam)
- 位置: エリディウム北部の山岳地帯と農地の間
- 特徴:

- 騎士団の訓練所があり、軍事文化が強い
- 北方防衛の要所で、独立性を重視しながら教会や御命侯と良好な関係を保つ

2. ドレヴィス家 (貴族)

- 拠点: アスロス (Asros)
- 位置: エリディウム東部、丘陵地帯
- 特徴:
 - 鉱業と金属加工が盛ん
 - 実利的な統治方針で、商人や聖職者と協力関係を築く

3. アルヴァレス家 (御命侯)

- 拠点: エルフアルト (Elphart)
- 位置: エリディウム南部の平原地帯
- 特徴:
 - 新興勢力として高位聖職者から任命された御命侯
 - 農業と牧畜が中心産業
 - 定期的に騎士大会を開催し、地域の秩序維持に貢献

4. ヴァルドール家 (貴族 / 御命侯)

- 拠点: ヴァルシオン (Varsion)
- 位置: エリディウム中央部、テラコム南方
- 特徴:
 - 中央の軍事力を掌握する要となる一族
 - 御命侯として高位聖職者に任命された経緯もあり、教会権力と深く結びつく
 - テラコムとの経済協力を推進し、月の信者とも関係を築いている

5. レオニダス家 (貴族)

- 拠点: オルシス (Orsis)
- 位置: エリディウム南西の山岳地帯と川沿いの交易路の交差点
- 特徴:
 - 山岳戦特化の部隊を保持し、クレスウェル家と軍事同盟を結ぶ

- 小規模な交易地としても機能し、地理的に重要

6. アレクトス家 (貴族)

- 拠点: ヴァルデン (Valden)
- 位置: エリディウム西部
- 特徴:
 - 商業と財政管理の中心地をおさえ、交易網の要所を維持
 - 独立性を主張する気風が強い

7. エヴァンド家 (貴族)

- 拠点: グレイム (Graeme)
- 位置: エリディウム北部、クレスウェル家の近隣
- 特徴:
 - 行政や政策立案で中心的な役割をはたす
 - 学問と芸術の中核地でもあり、クレスウェル家と協力関係を築く

8. オスベリック家 (貴族)

- 拠点: レギオン (Region)
- 位置: ヴァルレギア王国の首都
- 特徴:
 - 宗教的寛容政策をとる政治・経済の中心地
 - エリディウムとは直接的な山岳領域ではないが、要人との結びつきが強い

9. フィオルダス家 (貴族)

- 拠点: エルディオ (Eldion)
- 位置: エリディウム南東部、エルディア地方の主要都市
- 特徴:
 - 商業中心の都市で、周辺国との交易を握る
 - 交通の要衝として発展

10. ティヴェリアン家 (貴族)

- 拠点: ティリス (Tiris)
- 位置: ヴァルデス地方の防衛拠点

- 特徴:
 - 騎士文化と強力な軍事力が特徴
 - 山岳地帯や商業ルートを守護し、教会との連携で地域安定に寄与
-

6. 高位聖職者

エリディウム全域の宗教活動を統括するエリディウス教の高位聖職者たちです。貴族・御命侯とのかかわりも深く、御命侯を任命できる立場にあります。

1. 総大司教: ルシアノ・ヴァレリウス

- 拠点: セントリウム大聖堂
- 特徴: 公平無私で冷静な判断力をもつ教会の最高指導者。政治的現実にも精通し、中立を貫く姿勢を保っています。

2. 北方大司教: アルメダ・イストヴァーン

- 拠点: ノーリア領（エルヴィニア）
- 特徴: 北部の住民福祉や教育に尽力し、クレスウェル家との関係を深めながら孤児院などを運営しています。

3. 東方大司教: セヴェルス・カルディナ

- 拠点: カルディス領（ファルディン）
- 特徴: 鉱業地域からの収益を教会の基盤とし、政治的手腕にすぐれて貴族・商人との交渉をリードします。

4. 西方大司教: ラティス・オーギュスト

- 拠点: オージュ領（ルベリオン）
- 特徴: 巡礼文化や荘厳な儀式を重視し、修道士・神父の教育にも力を注ぎます。

5. 南方大司教: マクシム・アウレリウス

- 拠点: アルバイン領（ラナシア）
- 特徴: 宗教騎士団を監督し、巡礼路の安全確保や農業地域の安定化をはかります。厳格な規律を重んじるタイプです。

6. 南西方司教: セリオ・アルバイン

- 拠点: アウリス領（ソルヴィニア）
 - 特徴: 民衆に近い姿勢で医療と薬学に注力し、巡礼者支援を重視します。争いからは距離を置く傾向が強いです。
-

7. 経済と交易

- 鉱物資源・魔導製品
 - 鉄や銀などの鉱山資源に恵まれ、それらを活かした魔導製品や精錬技術がエリディアムの主要な輸出品です。
 - テラコムを中心に高度な魔導研究が進み、富裕層や他地域からの需要も高いです。
- 交易ルート
 - 峠道や渓谷をこえる厳しいルートが中心となるため、輸送コストが高く、商取引は高値になりがちです。
 - 一部では魔導飛行船やグライダーなどの研究が進められており、将来的な物流革新に期待が寄せられています。

8. 物語的焦点

- 古代帝国の遺産
 - 神殿跡や高度な魔導遺跡が多数残り、秘宝や禁断の技術が見つければ、貴族や教会、外部勢力も巻きこんだ争いが起こりえます。
- エリディウス教と権力
 - 御命侯の任命権をにぎる高位聖職者が、貴族や豪族とどう折り合いをつけるかが地域の安定に直結します。
 - 月の信者や多神教的要素も複雑にからみ、政治的・宗教的駆けひきに発展しやすいです。
- 厳しい自然と生活
 - 吹雪や山賊、魔獣など、厳しい気候や地形と向きあう生活には危険がともない、そこで生まれるドラマは多彩です。
 - 山間部には独自の超能力者や隠者がいるという噂もあり、人々の興味をひきます。

以上がエリディウム地方にかんする、地理・歴史・文化・貴族・御命侯・高位聖職者などの総合的な設定情報です。いずれの要素も相互に関係し合い、エリディウムを舞台にする物語では自然や遺跡探索、身分制度や宗教的駆けひきなど、さまざまな視点からドラマを描くことができそうです。

ヴァルレギア王国

1. 基本情報

- 位置: エリディウム東方
- 統治者: オスベリック家
- 首都: レギオン
- 主要言語: ヴァルレギア語
- 人口: 約80万人
- 主要産業: 農業、鉱業、織物業、交易
- 宗教: エリディウス教が主流だが、月の信者も一部存在

2. 概要

ヴァルレギア王国はエリディウムの東方に位置する比較的小規模な王国で、オスベリック家が長年にわたり統治している。山脈と森林に囲まれた地形を持ち、自然資源が豊富で、農業や鉱業を基盤とした経済を築いている。エリディウムとの交易が発展しており、地域の政治的・経済的な結びつきが強い。

3. 歴史

ヴァルレギアはかつて複数の領主が争っていたが、オスベリック家によって統一され、現在の王国が成立したのは約200年前のことだ。初代国王のもとで繁栄を迎えたヴァルレギアは、以降も安定した統治が続いてきたが、近年では国内外で様々な問題に直面している。

4. 地理

ヴァルレギアは山岳地帯と広大な森林、肥沃な平野で構成されている。北部には「サーペント山脈」が広がり、鉱山資源が豊富で、鉱業が盛ん。南部には「サルティア平野」があり、主要な農業地帯として王国の食料供給を支えている。首都レギオンは国内の中心に位置し、交易や政治の要所となっている。

5. 経済

ヴァルレギアの経済は農業と鉱業を中心に発展している。鉄鉱石や金鉱の採掘が盛んで、これらは国内の製造業や武具生産に利用されているほか、他国への輸出も行われている。また、織物業も有名で、高品質な布地は広く取引されている。特にエリディウムとの貿易が重要な収入源となっている。

6. 政治

ヴァルレギアはオスベリック家の君主制で統治されている。王が絶対的な権力を持っており、「王の評議会」と呼ばれる貴族たちの会議が政策に関与しているが、最終

決定権は王にある。現在の国王はレオヴェリック・オスベリックで、国民の信頼を集めつつも、後継者問題が浮上している。

7. 軍事

ヴァルレギアの軍事力は王家直属の「オスベリック騎士団」が主力を担っており、彼らは数多くの戦争で名を馳せている。また、山岳地帯に設置された要塞群が王国の防衛を担い、外敵からの侵入を防いでいる。

8. 宗教と信仰

エリディウス教がヴァルレギアの主流宗教であり、国民の大多数がその教えに従っている。王家もこの信仰を支持しているが、月の使者を崇拝する秘密の信者も一部に存在し、彼らが影響力を増すことが懸念されている。特に東部の山岳地帯には、月の信仰が密かに広がっているとの噂がある。

9. 現在の情勢

ヴァルレギアは国際的な紛争は少ないものの、国内の貴族間の権力争い、王位継承問題、月の信者による陰謀などの内部問題に直面している。エリディウス教と月の信仰の対立が宗教的な緊張を引き起こしており、今後の王国の行方が注目されている。

10. オスベリック家

オスベリック家はヴァルレギア王国の統治者として君臨し、国内外で強大な権力を誇る。彼らは王国の発展を支えてきたが、最近では内部で後継者争いが噂され、王家内の動向が注目されている。

- レオヴェリック・オスベリック: 現在の国王。賢明な統治者だが、老齢に差し掛かり、次の王位継承を巡る争いが始まりつつある。
- イングリッド・オスベリック: 王妃。国内外で人気があり、国民の信頼を集める。
- オドリック・オスベリック: 王太子。政治的手腕を磨きながらも、その将来が試されている。

フォルティス平原の詳細設定

地域概要

- アウレリア中央部に広がる肥沃な平原地帯。
- 主な産業は農業・物流・交易。

- 中央には政治・経済の中心である独立都市カストゥムがあり、全域の方針を決めるフォルティス評議会が存在。
- 地域はカストリア地方（北部）・ヴェリア地方（南部）・ポルティナ地方（東部）に大きく分かれている。

カストリア地方（北部）

特徴

- 魔導技術と物流に優れた政策中枢地域。
- 各都市に御命侯・豪族が存在し、評議会で発言力を持つ。

主なスポットと勢力

都市名	拠点	御命侯	豪族	役割
セリオン	アルカナス城	アルカナス家	-	商業と農業の調和した要塞都市
メリアン	フィレム交易所	フィレム家	-	貿易・物流の中核拠点
リュシオン	セリウス工房	セリウス家	-	魔導装置製造と技術研究
ヴァリスト	グランデル砦	グランデル家	-	防衛・騎士団訓練拠点
ノーリオン	バルテイン倉庫街	-	バルテイン家	港湾物流の拠点

その他の豪族：サリヴァン家（ルシエール）、ヴァルシア家（テルヴァス）、ニオレン家（カスタリア）、エリオス家（グリニア）

ヴェリア地方（南部）

特徴

- 農業と物流を基盤とし、港町セヴェロとの交易も活発。
- 家畜・醸造・輸送などの分野に特化した拠点が分散。

主なスポットと勢力

都市名	拠点	御命侯	豪族	役割
アドリアン	ロマリウス邸	ロマリウス家	-	農業と農地管理の中心地

リーヴァロン	ガルネス物流塔	ガルネス家	-	魔導バッテリー集積・物流
ブランヴィア	ヴィスティア醸造館	ヴィスティア家	-	醸造・農産物加工
サヴェロニア	エルティス交易館	エルティス家	-	南部交易の要
タリオス	ダリナス牧場館	ダリナス家	-	家畜と畜産業の中心地

その他の豪族：カリオス家（ノスフェリス）、タルフェン家（エリナス）、ヴェリオル家（オリヴィエ）、ラティス家（リュイナ）、メルティナ家（エストラリア）

ポルティナ地方（東部）

特徴

- 湿地帯とリーヴァ川の流域に広がり、水運・治水・薬草に特化。
- 精霊信仰や湿地文化が色濃く、宗教都市や学術都市が存在。

主なスポットと勢力

都市名	拠点	御命侯	豪族	役割
リーヴェン	フロルナ港	フロルナ家	-	河川港と交易の中心
エステリア	イル＝マリス聖堂	イル＝マリス家	-	湿地信仰と宗教の拠点
トゥラモンド	ルミディア工房街	ルミディア家	-	薬草・錬金術の学術都市
ヴィルナ	カステル堤防塔	カステル家	-	治水と防災の技術拠点
ミレディア	コレン交易宿	コレン家	-	水陸交通の中継地

その他の豪族：ゼルフアン家（シェルディス）、フェルノア家（リムセラ）、ナダレス家（オルグレア）、ヴェルティス家（グリーネル）、エルマニス家（ダルリオン）

共通要素・全体構造

- 御命侯：各地域の政治・宗教・物流・技術のキーマン。聖職者の任命による。
- 豪族：地域の土地・産業・交通などを世襲で管理。都市の自治や評議会に影響。

- カストゥム：評議会の本拠地。三地方のバランスを保つ中立的な政策の中心。

エリディウムにおける身分制度

- 貴族
古代エリディウム帝国から続く世襲身分ですが、爵位のような階級はありません。ほとんどの場合、豪族も兼ねます。
- 聖職者
エリディウス教により任命される身分で、原則的に世襲ではありません。
- 御命侯（ぎよめいこう）
高位聖職者によって任命される特別な称号です。原則として世襲でなく、任命者がパトロンを兼ねる場合も多いです。
- 騎士
貴族や聖職者などによって任命される身分です。これも世襲ではありませんが、貴族が任命した騎士は実質的に世襲になりやすいです。
- 豪族
特定の地域を領有する身分であり、領主とほぼ同義です。これは世襲が基本となります。

これらの身分は直交しており、兼任が可能です。豪族を兼ねることで財力を得やすいため、御命侯や騎士としての義務を果たせる者はかぎられており、実質的に世襲に近い継承がおこりがちです。なお、貴族や聖職者であっても大きな特権は少なく、特権はむしろ社会的地位や職業によって与えられます。また、奴隷階級は存在しません。大商人は身分としては平民ですが、経済力ゆえに上流階級とつながりをもつ例が多いです。

エリディウム以外の地域における身分制度

エリディウムで形づくられた身分制度（貴族・聖職者・御命侯・騎士・豪族）と、平民という立場の区分は、アウレリアの他地域でもおおむね同じしくみが踏襲されています。以下では、エリディウム以外の地域における身分制度のようすを簡単にまとめます。

共通する基本的な枠組み

- いずれの地域でも、貴族は古代の統治の流れをくむ世襲の立場として見なされることが多いです。ほとんどの場合、特定の領地をもつ豪族を兼ね、資金力や影響力を得ています。
- 聖職者はエリディウス教によって任命される立場で、原則として世襲ではありません。地域によって教会組織の大きさはちがいますが、聖職者に対する敬意は広く共

有されています。

- 御命侯（ぎよめいこう）**は、高位聖職者が特別な事情や功績を認めて任命する立場ですが、その「高位聖職者」が誰にあたるかは地域しだいです。カストリア地方のように教会が強い影響力をもつ都市では大司教などのトップが任命することが多い一方、ヴェスパリア南部などでは地方ごとに分かれた評議会が高位聖職者を補佐して、最終的な任命をおこなうこともあります。
- 騎士についても、貴族や聖職者などの有力者が任命権をもっています。こちらは世襲ではありませんが、財力や保護者（パトロン）の存在がないと職務をはたすのがむずかしく、結果として貴族や豪族の家系が任命しあうかたちで実質的に世襲になりやすいです。
- 豪族は領地の支配権をもつ立場であり、「領主」とほぼ同じ意味合いです。ここでは世襲が原則で、周囲からも一種の当たり前として受けとめられています。

各地域ごとのちがいと特筆点

- フォルティス平原
広大な平野部では農耕や物流が盛んで、都市間の経済的なつながりが強いです。そのため、貴族や豪族と平民のあいだでも、資金援助や商業連携をきっかけに身分上の協力関係が生まれやすく、御命侯や騎士が商人から支援を受ける例もあります。
- ヴェスパリア
熱帯雨林地帯であるヴェスパリアは、港町セヴェロを中心に多国籍文化が融合しています。エリディウス教の枠組みはあるものの、地方議会や有力者同士の連合体が大きな権限をにぎる場合が多く、御命侯任命のさいも複数の聖職者や議会が合議して決めることがあります。
- ノクティス砂漠
きびしい環境ゆえに都市同士の交流や物流が限られており、各都市（たとえばテンブリウム）の支配者がほぼそのまま豪族としての地位を得ることが多いです。貴族や聖職者の外部からの干渉が入りにくいため、御命侯や騎士の任命も、砂漠内部で強い実力や影響力をもつ存在が主導することがめずらしくありません。
- ヴェリジア
霧深く孤立した小国で、伝統的な封印術や魔法文化を重視する傾向があります。エリディウス教の外郭はうけついでいるものの、聖職者そのものが地域に少ない場合があり、御命侯の制度が形骸化しているところもあります。ただし、貴族や豪族は昔ながらに存在し、独特の封印術を守っているため、外部からの立ち入りを制限しやすい立場にあります。

職業や財力とのかかわり

- 貴族や豪族以外の者は基本的に平民とみなされますが、大商人や工房主などが豊かな財力や専門技術をもつと、身分制度をこえた交流が起こりがちです。
- エリディウス教の組織がしっかり根づいている地域では、聖職者の地位が高く、御命侯の任命権も教団が大きく左右するため、財力だけでなく教会への貢献やコネクションが重要になります。
- 大商人などは形式上平民でも、実質的に貴族や豪族と対等にかかわるケースがあり、その結果として騎士任命などに影響をもたらす場面もあります。

このように、エリディウム発祥の身分制度はアウレリア全域でおおむね共通しつつも、地域ごとの政治事情や宗教組織のちがいによって、御命侯や騎士の任命者や運用のされかたが変化しています。とはいえ、奴隷階級がなく、比較的やわらかな身分制度である点はアウレリア全体で共通する大きな特徴だといえます。

アウレリアの暦

アウレリアでは、独自の定時法と季節暦を用いた体系的な暦が採用されている。以下にその構造と文化的背景を整理する。

1. 日と時間

- アウレリアの1日は、地球時間で約25.072時間に相当する。
- 定時法を採用し、1日は**144刻** (12×12) に分けられる。
- 日付の切り替えは「夜半」(太陽の南中時刻の対極)で行われる。

2. 年と季節

- アウレリアの1年は**360日**。
- **春・夏・秋・冬**の4季節に分かれ、各季節は90日ずつ。
- **閏年**は361日で、**冬が91日**となる。
- 閏年の規則：
 - 4で割り切れる年 (例：4年、8年、12年.....)
 - 80で割り切れる年の**翌年** (例：81年、161年など)

3. 月と朔望

- 月の朔望周期は約**28.277日**。

- アウレリアの1ヶ月は、**28日（小の月）**または**29日（大の月）**。
- 原則として**小の月**が基本で、周期に合わせて大の月が適宜挿入される。
- 月の運行は**年とは独立しており**、太陰太陽暦のような調整は行われない。

4. 週と曜日

- アウレリアでは**1週間=7日**の制度が採用されている。
- 1年=360日のため、**翌年の同日は2日前の曜日**となる。
 - 例：ある年の春1日が「星曜」なら、翌年の春1日は「幽曜」となる。
- 閏年では、**3日前にずれる**。
- 断章日は設けられておらず、**曜日の流動性が暦に取り入れられている**。
- 曜日名称（七曜）：
 1. 星曜（せいよう）：星辰と運命の象徴
 2. 月曜（げつよう）：月と神秘の象徴
 3. 剣曜（けんよう）：武勇と守護の日
 4. 聖曜（せいよう）：神聖と儀礼の日
 5. 幽曜（ゆうよう）：霊的交流と瞑想の日
 6. 創曜（そうよう）：創造と技術の研鑽の日
 7. 無曜（むよう）：空白と変容、休息と混沌の日

5. 祝祭日と暦の運用

5.1 共通祝祭日

アウレリア全域で祝われる年間祝祭日は以下のとおり（一部は閏年限定）。

名称	日付	内容
紀元節	春1日	年の始まりと創世を祝う式典。ラディラへの祈願が行われる。
緑芽祭	春30日	農耕の開始と精霊への感謝を表す。苗の奉納など。
星交祭	*春分に相当 (春45日前後)	星と運命の交差を祝う占星の祭。毎年天文観測により日付が変動。
聖月祭	夏13日	月の加護を称える夜祭。祈りと沈黙を守る日。
天脈感謝祭	夏72日	天脈と魔導技術への感謝。工房や研究所が公開される。
聖務の祝日	夏の第4聖曜	聖職者の労に感謝する日。儀式と講話が行われる。

月穰祭	※秋分に相当 (秋45日前後)	月と収穫の加護を祈る夜祭。供物と灯火が象徴。年により日付変動。
収穫祭	秋65日	実りを祝う民衆の祭。市場や舞踏が開かれる。
神宴の日	秋の第1聖曜	自然神への供物と祝詞の祭。エリディウス教の公式祭礼。
真理の儀	冬70日	誓約と自己の内省の祭。断食や沈黙の儀が行われる。
年納めの日	冬90日	一年を締めくくる日。贈答や身の清めの慣習あり。
復光の日	冬91日(閏年)	太陽の再来と再生の希望を祝う火と歌の祭。

※星交祭と月穰祭は、年ごとに異なる天文日(春分・秋分)に合わせて、年暦により告知される。

■ 地域別の主な祝祭日

◆ フォルティス平原

名称	日付	内容
導路の日	春12日	フォルティスの交易網完成を記念する。都市間で共同式典が開かれ、評議会による講話が行われる。
技師の誓日	夏24日	工房と技術者ギルドが新入徒弟の誓約を行う日。公開試験や競技会が開催される。

◆ エリディウム地方

名称	日付	内容
沈黙の夜	冬40日	帝国崩壊を悼む鎮魂の祭。灯を消して静かに過ごし、祖霊に祈る夜。
継承の誓日	春9日	御命侯や聖職者の任命・継承を記念する日。特定都市では祝典が開かれる。

◆ ヴェスパリア

名称	日付	内容
霊樹の灯	夏の満月夜(変動)	精霊信仰の祭。大樹の周囲に灯火を捧げ、森の声を聴く祈りが捧げられる。
海風祭	秋20日	航海の無事と豊漁を祈る海辺の祭。舟の競技や舞踏が行われる。

◆ ノクティス砂漠

名称	日付	内容
砂解の儀	夏42日	鉱山労働者たちが生還と収穫を祝う儀式。地下から出て陽を浴びる象徴的な日。
赤鉄祭	秋50日	精錬と金属神への奉納祭。鉄工たちによる火の競技が催される。

◆ ヴェリジア

名称	日付	内容
封印の綴日	冬22日	大結界の更新儀式にあわせて行われる祭。封術師たちが詠唱を披露する。
静謐の日	秋33日	歌によって精霊や祖霊と語る伝統。語り部が広場で物語を紡ぐ。

◆ アルマール海域

名称	日付	内容
浮標祭	春60日	海の守り神に供物を流す儀式。島ごとに風習が異なる。
海契の夜	冬80日	船団同盟が結ばれたことを祝う記念日。契約再確認の儀と舞踏が行われる。

5.2 暦の発行と管理

- 一般庶民は閏年や月の大小を把握できないため、**公的な年暦の発行が不可欠**である。
- 年暦は、**教会組織（エリディウス教）や天文官**により冬季に作成され、各地に配布される。
- 内容には祝祭日の他、月の大小、閏年の有無、儀式暦、天脈の予測などが含まれる。
- これにより、社会全体が季節や儀礼の秩序を維持している。

アウレリアの歴史

アウレリアの歴史は以下のような時代区分と流れに沿って形成されている。特定の年号は、初代エリディウム皇帝が「天の声を聴いた」とされる年を紀元（0年）とする。

【神話の時代】（紀元以前、～約4000年前）

- ラディラ・月・太陽といった存在が天地を創造したとされる時代。
 - 天脈の源が語られはじめ、自然と精霊に宿る力が神格化される。
 - 各地に神々や使者の伝承が残るが、体系的な宗教はまだ存在しない。
-

【創世の時代】（紀元以前、約4000年前～）

- 初期文明が形成され、定住・農耕・部族連合が各地で発展。
 - エリディウムでは神殿集落が成立し、山神・雷神などの信仰が整えられる。
 - 天脈に触れる者（巫者、賢者）の存在が各文化で重要視されるようになる。
-

【エリディウム帝国の時代】

■ 興隆期（紀元0年～600年頃）

- 紀元0年、初代皇帝エルヴィアスが「天の声を聴いた」とされ、霊山イル＝アステアにて即位。これをもってアウレリア紀元が始まる。
- 帝国は鉱業と魔導研究を基盤に急速に発展し、フォルティス平原やノクティス砂漠を征服・属州化する。
- 魔導技術の原型となる装置（照明・昇降機・通信結晶など）が都市生活に導入され、神殿と工房が結びついた都市が各地に建設される。
- 皇帝と元老院、大祭司の三権構造が成立。信仰と技術の調和を目指す国家体制が確立。

■ 衰退期（紀元600年～1000年頃）

- 突発的な天脈異変や軍拡政策の失敗により帝国の統制力が低下。
 - 紀元612年、月の代弁者派による「星火の反乱」が発生。宗教内戦と技術暴走の時代へ突入。
 - 属州では豪族や騎士団が台頭し、皇帝の権威を名目的なものへと押し下げていく。
 - 帝国末期にはアリナ皇女が再統一を試みるも暗殺され、都市国家群への分裂が決定的となる。
-

【封建時代】（紀元1000年頃～1700年頃）

- 高位聖職者による御命侯任命制度が始まり、各地で封建支配体制が確立。

- 騎士団と教会が都市と農村の治安・秩序を維持。魔導遺跡の管理は聖職者の手に委ねられる。
- 都市評議会や豪族連合が地域統治において台頭し、地方自治の原型が整う。
- カストゥムやセヴェロといった主要都市がこの時期に形成され、それぞれ中立評議会・多文化港湾都市として成長していく。

【技術復興と都市自立の時代】（紀元1700年～現在）

- 魔導遺跡の再発見とテラコム技術審議会の設立により、封印されていた技術体系が再構築され始める。
- 魔導バッテリー、照明装置、交通インフラなどが試験的に導入され、都市生活の大きな変革が起こる。
- 各地の評議会やギルドが自治権を拡大し、御命侯や聖職者は象徴的存在へと変化していく。
- 魔導技術の発展とともに価値観の多様化が進み、エリディウス教内部でも月の信仰をめぐる再解釈が生まれている。

【現代における特記事項】

- カストゥムは現在、フォルティス平原における政治・物流の中心として機能し、魔導技術と中立評議会制度の結節点となっている。
- セヴェロは交易と魔法文化の交流地として発展し、多様な信仰・思想が共存する自由都市である。
- エリディウムでは近年、月の信者たちが秘密裏に勢力を拡大し、虚実入り交じった情報を流布することで社会に動揺を与えている。
- クレスウェル家の当主ガイウスは月の信者の陰謀により没落したとされ、その詳細は今も不明である。

アウレリアの歴史年表

アウレリアにおける紀元は、初代エリディウム皇帝が「天の声を聴いた」とされる年（紀元0年）を起点とする。以下はおもな出来事を簡潔にまとめた年表である。

年代	出来事
～紀元前	【神話の時代】ラディラ、月、太陽の創造神話が語られる。自然精霊や天脈の伝承が各地に芽生える。

紀元前～	【創世の時代】各地で都市形成と信仰体系の発展。巫者や賢者が天脈と接し、神殿集落が出現。
紀元0年	初代皇帝エルヴィアスが霊山イル＝アステアで「天の声を聴いた」とされ、即位。エリディウム帝国が建国される。
紀元129年	セリウス二世、テラコムに魔導研究院を設立。都市型魔導技術が発展を始める。
紀元246年	フォルティス平原への征服戦争が完了。属州制度の導入。
紀元278年	皇帝アリュカス四世、ノクティス砂漠遠征を断行。帝国最大領土期の始まり。
紀元370年	ヴェスパリアとの交易協定が結ばれ、文化的接触が始まる。
紀元537年	エル＝マグラート第七坑道事故が発生。魔導技術への信頼が揺らぎ始める。
紀元612年	【星火の反乱】月の代弁者を中心とした宗教反乱が勃発。帝国中枢で内戦が始まる。
紀元613年	「黙約の布告」発令。月信仰の禁止と禁書指定が行われる。
紀元792年	帝都議会が事実上崩壊。各地で都市自治の宣言が始まる。
紀元820年	アリナ皇女が帝国再建を試みるが、即位後まもなく暗殺される。
紀元836年	テラコムが帝都からの完全自治を宣言。帝国は実質的に消滅。
紀元1000年頃	【封建時代の成立】御命侯制度が確立。各地方の聖職者が実権を掌握し始める。
紀元1100年以降	カストゥム、セヴェロなどの自治都市が成長。地域ごとの文化・経済差が明確化。
紀元1500年頃	テラコムを中心に魔導遺跡の調査と技術再発見が始まる。
紀元1720年	魔導バッテリーの原型が試作され、工房ギルドの興隆が始まる。
紀元1792年	セルマ・トリヴェリウス、フォルティス評議会議長に就任。都市自治制度の礎を築く。
紀元1809年	ノクティスのリゲイン鉱山で労働者反乱。ヴィオル・ランデリク将軍により鎮圧される。
紀元1810年	ルナス・ティアフォルが高位聖職者評議会の代理に就任。信仰と行政の調停役となる。
紀元1820年以降	魔導技術の産業化と通信技術の試験的導入が各都市で進行。都市間格差と政治対立が激化。
近年	エリディウムにて月の信者が秘密裏に勢力を拡大。クレスウェル家の当主ガイウスがそれを知ったことで陰謀に巻き込まれ、一族は没落。虚実入り交じった情報が流布され、社会の混乱が進む。

アウレリアの人物別年譜（抜粋）

◆ エルヴィアス一世（初代エリディウム皇帝）

年代	出来事
紀元前10年頃	山岳神殿で修行する若き神官として登場。幻視体験を語る。
紀元0年	「天の声を聴いた」とされ、霊山イル＝アステアにて即位。帝国建国。
紀元5～40年	周辺山岳部族を統合し、帝国の基礎構築。神殿建設と天脈祭祀を制度化。
紀元48年	死去。遺体は光冠の回廊の下に安置され、神格視されるようになる。

◆ セルマ・トリヴェリウス（フォルティス評議会議長）

年代	出来事
紀元1750年頃	カスタムの工房評議会出身。技術者代表として政治に関与し始める。
紀元1792年	評議会議長に選出。「都市憲章第二稿」を起草し、三権輪番制を導入。
紀元1796年	テラコム・セヴェロと中立協定を締結。技術協定の基盤を築く。
紀元1804年	議長を退任し顧問に。引退後もカスタム行政に強い影響力を残す。

◆ ルナス・ティアフォル（高位聖職者・元御命侯）

年代	出来事
紀元1770年	エリディウム北部で司祭として活動開始。学識と交渉力で頭角を現す。
紀元1795年	ロンティスにて御命侯に任命。地方秩序と祭祀制度を安定化。
紀元1810年	高位聖職者評議会の代理に就任。信仰と行政の中庸を貫く調停者として活動。
現在	各地方評議会との信仰調整役を務め、月信仰の再台頭にも注意を払う。

◆ ヴィオル・ランデリク（魔導兵団司令官）

年代	出来事
紀元1778年	ノクティスの鉱夫の子として生まれる。徴兵後、地下戦で頭角を現す。
紀元1805年	鉱山暴動の封鎖作戦を成功させ、司令官に昇進。
紀元1809年	リゲイン鉱山反乱を鎮圧。容赦ない戦術と規律維持で「灰色の英雄」と呼ばれる。
現在	各都市の魔導防衛共同構想を推進中。都市側からは警戒の目も。

◆ ミラ＝エステル・ヴァルディナ（儀式魔法の祖）

年代	出来事
紀元936年	ヴェスパリアの霊樹信仰の家に生まれる。精霊との感応能力を示す。

紀元970年	共鳴術理論を確立。魔法学校で基礎魔法として採用され始める。
紀元998年	没。生前の記録は「調和の歌」として口承でも伝えられている。

アウレリア地域別の変遷

以下はアウレリア各地域の歴史の変遷を、主な時代区分（帝国期・封建期・近現代）に沿ってまとめたものである。

■エリディウム地方

- 【帝国期】
 - エリディウム帝国の本拠地として発展。鉱業と魔導技術の中心地。
 - 霊山イル＝アステアをはじめとする神殿都市が建設され、天脈と信仰が一体化した社会が築かれる。
 - 帝国末期には星火の反乱を契機に内乱が激化。
- 【封建期】
 - 皇統断絶後、山岳都市ごとに御命侯と豪族が台頭。信仰と騎士制を重視した地域秩序が成立。
 - 魔導技術の一部は封印・秘匿され、聖職者によって管理されるようになる。
- 【近現代】
 - テラコムが学術都市として再興し、技術審議会を通じて魔導技術の再発見が進む。
 - 月の信者が秘密裏に影響力を拡大しつつあり、情報統制や社会不安が広がる。
 - クレスウェル家の没落を契機に、権力構造の再編が進行中。

■フォルティス平原

- 【帝国期】
 - 穀倉地帯として征服され、属州化。帝国の農業・物流の中心。
 - 属州行政と信仰施設の融合が試みられるが、帝国末期には現地豪族の反乱が発生。
- 【封建期】
 - カストウムを中心に都市間同盟と評議会制度が形成される。

- 各都市は御命侯・豪族・技術者の三者均衡で統治され、輸送と生産を両立する体制へ。
 - 【近現代】
 - 魔導物流の導入、工房ギルドの発達により技術中枢として成長。
 - カストゥムは中立評議会を維持しつつも、技術と政治の均衡点として主導的地位を得る。
-

■ヴェスパリア地方

- 【帝国期】
 - 南方交易と港湾支配をめぐる一時的に属州化されるが、文化的独立性は保持。
 - 帝国は港と密林への影響を限定的にとどめ、祭祀と交易の調和を図る。
 - 【封建期】
 - セヴェロを中心に多文化的港湾都市が自立。交易商・精霊信仰・魔法使いたちが共存。
 - 評議会と長老制を組み合わせた独自の自治体制が形成される。
 - 【近現代】
 - 魔法学校、霊薬市場、海上交易の発展により国際的な交流拠点へ。
 - 宗教的寛容と魔法の発展が共存し、信仰・技術・外交が交差する「例外都市」として注目される。
-

■ノクティス砂漠

- 【帝国期】
 - 鉱物資源の供給地として征服される。テンブリウムが帝国精錬の拠点となる。
 - 過酷な環境と労働統制の失敗により、反乱と独立志向が絶えなかった。
- 【封建期】
 - 各鉱山都市が豪族・鉱山長の支配下で自立し、都市ごとに独自の法と経済体制が成立。
 - 錬金術と地下開発技術が他地域よりも早く発達。
- 【近現代】

- 鉱業による魔導素材供給が続く一方で、労働問題・技術暴走・魔導汚染などが顕在化。
- 地下軍事力と防衛組織の整備が進みつつあり、他地域と異なる重工業都市として台頭。

■ヴェリジア地方

- 【帝国期】
 - 帝国の統治が及ばず、霧深き封印地として孤立。
 - 星の信仰、封印術、口承文化など、独自の神秘主義が育まれる。
- 【封建期】
 - 形式上はエリディウス教圏とされるが、実際には在地の長老・封術師が支配。
 - 外部からの干渉を拒む「封印自治」が確立。
- 【近現代】
 - 学者や封印技術の研究者により注目を集めるが、秘密主義の文化は継続。
 - 月信仰や古代信仰との結びつきも残っており、宗教的緊張の芽を抱える。

■アルマール海域

- 【帝国期】
 - 帝国は沿岸に海軍拠点設けるが、島嶼部の掌握には至らず、海賊と交易民が混在する状況が続く。
- 【封建期】
 - 船団豪族や港湾同盟によるゆるやかな支配体制が形成。
 - 正規交易と密輸が共存し、地理的独立性が高まる。
- 【近現代】
 - セヴェロやフェルマニア商船との中継港として繁栄。
 - 魔導航海術・浮上式倉庫・魔風帆技術など、特異な海洋技術文化が形成される。

アウレリアの経済

アウレリアの経済は、地域ごとの資源や文化を背景とした**多極的分業体制**と、魔導技術の再興にともなう**産業化の進行**を特徴とする。十二進法に基づいた通貨制度、都市を単位とする自治経済、交易路に依存した物流構造などが主な要素である。

1. 地域別の主な産業と特化

地域	主要産業	特徴
エリディウム	鉱業、魔導研究、精密工房	テラコムを中心に高付加価値産業が集中
フォルティス平原	農業、物流、組立工業	カスタムを中心とした物流・商業・加工の中核
ノクティス砂漠	鉱業、錬金素材の採掘と精製	労働集約型で過酷な労働条件と技術革新が共存
ヴェスパリア	魔法道具、霊薬、香料	セヴェロを中心とした工芸・霊術市場と交易拠点
ヴェリジア	封印術道具、古代呪具の再利用	秘匿性の高い小規模経済圏。外部流通は制限的
アルマール海域	交易、造船、海運、密輸	自律的な島嶼経済と密貿易網が存在

2. 通貨制度（十二進法）

アウレリアでは十二進法に基づいた貨幣制度が採用されている。

単位	記号	換算（十二進）	用途
ラント（L）	◆	基本単位	高額取引、土地売買など
エリス（E）	◇	1ラント=12エリス	商業取引の標準単位
ソル（S）	◇	1エリス=12ソル	庶民の日常支出
ターレ（T）	-	12ラント	銀行間取引、倉庫証券単位など
ミール（M）	-	1/12ソル	端数貨幣。ほとんど使われない

都市ごとに造幣制度が存在するが、魔導刻印や呪符によって偽造は困難である。

3. 経済組織と流通構造

- **商人ギルド（大商連）**：セヴェロ、カスタムを拠点にした広域商業連合。交易路・倉庫・信用状管理を行う。
- **技術者ギルド**：魔導装置・錬金製品・通信機器などの製造・修理を担当し、審査による信用保証制度を整備。
- **錬金術師組合／霊薬同盟**：トゥラモンドやヴェスパリアの霊薬市場を統制。素材流通と処方の管理を担う。

都市間の長距離取引では**信用状（書式付き伝票）**や、魔導印認証付きの「記録板」が使用される。

4. 国際・域内交易

- *フェルマニア諸国（海商連合）**との交易が盛ん（セヴェロ経由）。香辛料・織物・錫・書籍などを輸入。
- スィハラ連合やハリ=セディア帝国圏との非公式接触もあり、呪術道具・古代数式資料などが入ることがある。
- アルマール海域の密輸経済はセヴェロ・ヴェスパリアと関係が深く、地方評議会の黙認のもとで流通している。

5. 労働と社会階層

層	経済的地位	備考
上層貴族・御命侯	土地と利権による収入	政治・祭祀・軍事権益を持つ
都市貴族・評議員	工房・物流・商業権益	技術者や商人階級からの成り上がりも含む
商人・ギルド職人	自営業・職能的自由	成功すれば貴族と同等の発言力
労働者・農民	日雇い、契約労働、分益農	地域間で生活水準に差がある
辺境民・非籍者	不定収入、物々交換中心	移動性が高く、脱法的経済に関与することも

6. 近年の経済課題と動向

- 天脈資源の偏在により、技術発展地域（テラコム、ノクティス）と周辺地域との間で格差が拡大。
- 魔導特許と技術独占が問題視されており、テラコム技術審議会に対する都市側の反発が強まっている。
- 鉱区労働と市民保護をめぐる法整備が不十分で、ノクティスなどでは反乱や暴動の火種となっている。
- 一部都市では**通貨以外の代替経済（魔導装置を担保とした物品経済）**が形成され始めている。

アウレリアの服装

アウレリアにおける服装は、地域、季節、用途、階層によって大きく異なり、自然環境や信仰、技術レベルの影響を強く受けている。以下に、主な分類ごとの服装の特徴をま

とめる。

1. 季節別の服装傾向（全域共通）

季節	特徴	主な素材と工夫
春・秋	気温差と風が強い季節	着脱しやすい外套、通気と保温の両立、袖口や襟の調節機構
夏	湿潤または乾燥した暑気	薄手の麻布・吸汗速乾布、日除けの頭巾や帽子、通気孔加工
冬	地域により厳しい寒冷期	羊毛・獣毛・魔導発熱布などの厚着、防寒用の手袋・頭巾・重ね着

2. 用途別の服装

◆ 普段着（庶民層）

地域	男性	女性
フォルティス平原	膝丈作業着、腰布、ベスト	膝下ワンピース、前掛け、頭布
エリディウム	厚手毛織の上衣、脚絆、ケーブ	毛布生地のワンピース、手袋、レッグウォーマー
ヴェスパリア	薄布のシャツと腰巻、草履	肩出しチュニック、羽飾り付き腰布
ノクティス砂漠	長衣、顔を覆う頭巾、足覆い	全身覆布、面布、日除け装飾紐
ヴェリジア	詰襟シャツと外袴、濃色布	地味な長衣と肩掛け、包布付き頭部装飾

◆ 旅人の服装（共通装備）

- 防水外套、ポーチ付きベルト、天脈遮断フード、天候対策マスク
- 地域別：登山靴（エリディウム）、防虫処理服（ヴェスパリア）、冷却下着（ノクティス）、結界布（ヴェリジア）

◆ ビジネス服（商人・工房職員）

地域	男性	女性
フォルティス	短上着＋ズボン、襟章	袖付きワンピース＋エプロン
エリディウム	詰襟制服、革手袋	スーツ風上下、ベルトポーチ
ヴェスパリア	開襟シャツ、肩布	明るい腰巻ドレス、飾り布
ノクティス	薄ローブ＋マント	魔導石飾りの軽装、実用靴
ヴェリジア	調査服、儀式布付き袖	呪文刺繍入りの実務服、三角頭巾

◆ 礼装（貴族・聖職者・式典）

地域	男性	女性
フォルティス	高襟外套、刺繍入り正装ズボン	金糸入りドレス、魔導紋章付きマント
エリディウム	銀縁の重厚コート	聖布入りドレス、祈禱布の手袋
ヴェスパリア	森素材の礼服、装飾少なめ	花・羽飾りの礼装、樹皮装飾付き
ノクティス	鉱石縁の長衣、金属装飾	透布重ねの装束、宝石細工
ヴェリジア	封術礼服、封印布装飾	儀式長衣、印章付き頭布・手袋

◆ 軍服（騎士団・治安部隊）

地域	男性	女性
フォルティス	胸当て鎧、部隊章付き制服	同様装備＋スカート布付き腰帯
エリディウム	魔導装甲入りマント、軽装鎧	防寒布鎧、銀縁の軍靴
ヴェスパリア	ショートジャケット、軽帽	森林迷彩布マント、機動鎧
ノクティス	熱遮断布と顔覆い	同様の全身布装備＋冷却装置
ヴェリジア	結界布入り鎧、符文付き	封印符布と魔導銃携行装備

3. 色彩と柄の特徴

■ 地域別代表色と文様

地域	色の傾向	柄の傾向
フォルティス平原	土色、緑、橙、藍	麦穂、歯車、流通線、評議会印章風
エリディウム	灰、銀青、黒、紫	雷文、霧渦、山紋、信仰輪文
ヴェスパリア	青竹、空色、赤褐、緑	葉紋、羽模様、精霊印、樹木文
ノクティス砂漠	砂白、赤銅、藍墨、金	波紋、螺旋、鉱石結晶、火輪文
ヴェリジア	墨、霧灰、群青、封印赤	結界線、封術陣、星環文様

■ 階層別の色彩傾向

身分	色の傾向	主な柄
貴族	深色＋金銀縁、寒色系	家紋、誓約文、神獣、星紋
聖職者	白、紫、銀青	天脈流線、神殿紋、太陽・月輪
商人	鉄紺、赤、焦茶	商印、円環路線、金糸模様
平民	土色、緑、藍、生成	縞、格子、簡素な幾何文様

