『永久(とわ)に一番近い時、その時の流れが世界の全てを巡るころ、悠久の時のそのまた果てで紡ぎ織られる運命の糸。女神の歌うその声は、無限に連なる糸となり、無限に連なる時を超え、ついに輪廻を飛び越えた。歌が重なり合わさるその時に、そこに我らの全てができた』

世界創世の歌　第一節　～女神アスネリアは歌いたまう～　より抜粋

　ようこそ、冒険の舞台アスネリアへ。
この章ではテーブルトークＲＰＧエフザビーで遊ぶ為の冒険の舞台、「アスネリア世界」を紹介します。
アスネリア世界はいわゆる「剣と魔法のファンタジー」の舞台として用意されているものです。
もちろん、エフザビーは遊ぶ世界観を選びません。どのような世界での冒険にも対応できるフレキシビリティーな柔軟性を持っています。
　世界はあなたが作っても良いのです！　その世界での冒険はきっと素晴らしい体験として(ゲーム上の体験として)プレイヤーとＧＭに記憶されることでしょう！

　しかし、世界を用意するのは大変です。生半可な気持ちでできるものではありません。
ワールドデザインとは、誰もが気軽にできるものではないのです・・・残念なことに。

　けれども案ずるには及びません。エフザビーは１つの世界観を用意しています。
それがアスネリア世界です。このアスネリア世界を設定するに及び、デザイナーはこう考えました。
日本に剣と魔法のファンタジーが紹介されてから四半世紀が過ぎています。
決して短いとは言えないこの時間の中で、数限りないファンタジー世界が作られ、紹介されてきました。
それはどれも素晴らしいものです！　ですが問題もまたあるのです。
今まであった多くの世界は「特定の主人公たち」のために用意されているものが多く、その大多数は冒険の舞台として適していないものが多いのです。
　テーブルトークＲＰＧの主役は誰でしょう？　それはあなたです、かの伝説の英雄たちではありません。
皆が知っているヒーローでもありません。・・・次に英雄の伝説を作るのは、ヒーローになるのはあなたと、そしてあなたの遊び相手なのです、世界はあなたたちのために用意されているべきなのです！
　テーブルトークＲＰＧは本当に魅力的な遊びであると、デザイナーは信じています。
だからこそ、より多くの人に遊んで欲しい、いえ、面白いと思って欲しい。多くの人が、納得してくれて、かつ、使いやすい世界観を作ること。それこそ、デザイナーがアスネリア世界に対して考えた唯一の絶対条件でした。　もちろん、それは大変なことでした。完璧にはできないかもしれないことです。
デザイナーはこの酔狂な挑戦が、うまくいっていることを祈ります。
そしてあなたがこの世界を気に入ってくれることを願っています。

アスネリア世界の成り立ち

アスネリア世界は１つの惑星です。そのサイズは地球とまったく同じです。自転の速度も同じです。回転軸の傾きの角度も同じです。太陽の周りを回っていて、たった一つの衛星である月を持っているのも同じです。大気の組成も同じです。
いえ、はっきり言うべきでしょう。アスネリア世界はこの地球のパラレルワールド(並行世界)なのです。
いわばもう１つの地球の姿です。
では、なぜこのパラレルワールドができてしまったのでしょう？
理由はよく分かっていません。
アスネリア世界の人々に言い伝えられているところに寄れば、この世界は「アスネリア」という女神が歌い続ける歌の旋律によって成り立っていると考えられています。(アスネリア世界の圧倒的多数の人々が御伽噺だと思っています)
しかし、もしもそれが真実なのだとすれば、アスネリア世界は女神が歌い始めた時から存在すると言えるでしょう。

惑星の歴史

アスネリア世界は１億５千万年前に地球の並行世界として確立したようです。
しかし、この世界はその後、約８回もの大変動を迎えます。この大変動はのちに「大破壊」と名づけられました。大破壊はそれは恐ろしいものであったらしく、大陸の姿さえ変化してしまっています。
その結果、アスネリア世界の地形は我々かせ暮らす地球とはだいぶ異なっています。

地球とアスネリアの関係

アスネリア世界と地球は相互に行き来することができるようです。この世界とあちらの世界の間にはワームホールと呼ばれる異世界への門が広がっていることがあります。時折、双方の世界の住人がワームホールを通ってしまい、相手の世界に迷い込んでいるようです。
双方の世界では魔法使いがワームホールを利用し、互いの世界の存在を召喚したりしています。
アスネリア世界では私たちの世界のことを「異世界ガイア」と呼んでいます。
「異世界ガイア」について、アスネリア世界の人々はよく知りません。知る方法が無いというよりは、確かめる方法が無いのです。
伝説によれば、「異世界ガイア」は「巨人が闊歩し、死体が街を歩き、竜が火を吐き、硫黄を喰う機械が民を踏み潰す。魔法の力は天まで届き、邪悪な力が大地と空気を毒で染める」世界だと言われています。
ただ、この伝説もあまり信用されてはいないようです。

他の天体

太陽も月も、太陽系にある全ての惑星がそのままです。
雲の無い夜空を見上げれば、地球から見える銀河とまったく同じ銀河が見えます。

動植物

進化の過程が似ているらしく、極めてそっくりな動植物が多いようです。
また、「異世界ガイア」から直接呼び出された生命体がそのまま定着していることも多く、私たちが知っている動物とまったく同じ動物が多数生息しています。
中には私たちの世界では絶滅したはずの古代生物もいますし、進化しすぎて別の生き物になっている生物もいます！

人間

アスネリア世界の人間は、私たちの世界の人間とほぼ同じ生き物です。
おそらく遺伝子レベルで見てもまったく同じと言って差し支えなく、結婚して子供を設けることも可能です。ただ、アスネリア世界の人間は、訓練次第で超人的な活動も可能なようです。

怪物

アスネリア世界には恐るべき化け物たちが生息しています。
巨大なドラゴンや、複数の頭を持つ蛇ヒドラ、空には巨鳥ロック鳥もいます。海にはシーサーペントがいることでしょう！　アスネリア世界の多くの人は、このような怪物の多くが「異世界ガイア」のから来たモノだと思っています。

アスネリアと神々の時代

アスネリア世界は今から１億５千万年前に成立しました。
原初の女神アスネリアはそれ以降延々とこの世界を維持し続けていました。
そんなある日、女神は「世界を形作るもの」を欲しました。
世界は存在していただけで、まだ形を持っていなかったからです。
女神は神の位階を作り、その最上位にいるものを「創造神」とし、世界のほとんどをその者に作らせることにしました。
創造神は様々な世界を作りました。けれど、大多数は失敗しました。
時には創造神が消えて居なくなってしまうこともありました。大破壊はたいていそういう時におきました。
創造神を失った世界は形を維持することを止め、全ては砂の城のように崩れ去ってしまうからです。
創造神は結局８人いましたが、８人とも、世界の形を上手に作ることができませんでした。
今の創造神は９人目です。
今回の創造神は今のところ上手くいっているようです。

地理

　アスネリア大陸
この世界で最も大きな大陸の１つです。しかしこの大陸はあまりに広大なので、気功、風土、文化の違う４つのブロックに分かれています。それぞれ真ん中の中央アスネリア、東のオリエントアスネリア、南方の南アスネリア、西の西域アスネリアとなっています。
　最も冒険の舞台に相応しいのは中央アスネリアです。形ばかりの王国が支配する土地なので、冒険者のような民間営利団体が活躍しやすいでしょう。東のオリエントアスネリアは戦乱の真っ只中にいます。
戦いの中での冒険を求めるのならオリエントを活躍の舞台にするのも良いでしょう。
西域と南は何があるのかよくわかっていません。
特に西域とはほぼ完全に通行が遮断されているために行き来がありません。
どういう世界かよく分からないのです。いえ、正確に言えば西域は、ＧＭ達のためにあえて空白地とされている世界です。エフザビーのゲームデザイナーは西域に関して何かを設定することを絶対にしないでしょう。そこはワールド設定を行いたい人の為に用意されている場所だからです。
　南方にはいろいろな国や設定があります。一風変わった冒険がしたい時はお勧めです。

アスネリアの歴史

紀元前８８０年　古代ルスタ帝国　建国

６８０年　太祖戦争　ルスタ帝国敗北　帝国斜陽化

４１０年　聖都ウォローン　人外の地に飲み込まれる

３１５年　古代ルスタ帝国滅亡　アメンレネンの都、崩壊

１０８年　アスネリア山のふもとに宗教都市が建設される

王国暦　　元年　アスネリア王国建国　アスネリアを王都とする

１３年　「デキスト戦争」王国軍が太祖ガウルを倒す

６８年　アスネリア３代国王の継承者問題にアスネリア神殿郡が関わり、
後継者闘争が泥沼化する

１１０年　ミクラゲルドの都を建設、王国の首都機能を遷都する

１２１年　神聖都市ソーン　が建設され、「王国派」の神殿郡が遷る

１３５年　旧魔術大学が人外の地に呑み込まれる

１４４年　新魔術大学が新たに作られる

１６４年　フラムネリアの都、中陸海貿易で栄える

１８０～３００年代
王国の黄金期、ボレアリス海周辺の海域や半島で開拓が進む

３０１年　太祖バイカがボレアリス海に攻撃してくる
フラムネリアの都、ダラーパ、クローバーの各都市国家が
同盟を組み、王国に反旗をひるがえす

３０６年　太祖バイカ　ミクラゲルドを包囲

３０７年　太祖バイカ　神聖都市ソーンを包囲

３１０年　神聖都市ソーン陥落

３１８年　ミクラゲルド防衛軍が太祖バイカの軍を撃退

３１９年　太祖の軍の一部隊がアスネリアを急襲するも、これを撃退

３２０年　太祖バイカが何者かに倒され、戦争が終結する

３２５年　フラムネリアを中心とした諸都市と和解する

３３０年頃　王国衰退　地方の自治化がすすむ

３４１年　神聖都市ソーンを解放

３７０年　東方貿易でサクラメントが栄える

４６０年　アスネリア神殿と、王国が和解

５０１年　現在

アスネリア王国

今から５００年前、古代ルスタ帝国崩壊後に、中央アスネリアの諸中小国家が
太祖と戦うべく作った王国。

アスネリアの街の名族、アスネリア＝ハラス家のオード＝アスネリア＝ハラスを国王にすえ、アスネリア連合議会がそれを補佐するという形で王国はスタートした。
王国は成立から１３年間、太祖ガウルと戦った。最初期は苦戦を強いられたが数多の英雄たちの活躍と、アスネリア神殿の秘術の力によって太祖ガウルをその本拠地である呪われた都オセロットで封印することに成功する。

王国暦６８年ごろ、三代目国王の後継者争いに神殿が介入。泥沼化した権力闘争の為に王家はアスネリア神殿と袂を分かつことになる。王国暦１１０年、ミクラゲルドの都を作り王国の諸機能を遷都、その後王家に友好的な神殿の有力勢力を神聖都市ソーンへと移動させる。

王国暦１８０～３００年代にかけて王家と王国の黄金期が進むが、王国暦３０１年、太祖ガウルの跡を継いだ太祖バイカが軍を率いて王国を攻撃してくる。「第二次太祖戦争」と呼ばれる長い戦いは多くの犠牲の果てになんとか王国の勝利終わったが、王家の支配力は極限にまで低下、現在王国の実権は各諸都市の有力者で構成されるアスネリア連合議会に握られている。

経済

アスネリア王国では３８０年前に制定した通貨「マイド」が流通しています。
１マイド銅貨、１０マイド銀貨、１００マイド金貨、１０００マイド大金貨が主な流通貨幣です。
これらの貨幣はミクラゲルドにある王立貨幣鋳造所が作っています。
１０００マイド大金貨は軍事費の支払いや、貴族への報奨用のもので、世間ではめったに流通しません。
(ないわけではない)

なお、マイドは重さの単位でもあり、１マイドは約１０グラムとして計算できます。
１マイド銅貨だけ、重さと額面が等しくなっています。
また、１マイド鉄貨というものもあるようですが、これは錆びやすいため、あまり好まれず、流通量が低かったようです。(鋳潰されて武器になってしまった物も多かったようです)

アスネリア王国の貨幣はそれなりに信頼されているらしく、アスネリア王国のどこでも取引で使うことが出来ますし、交易が盛んな土地なら、外国でも額面どおりに使えることがあります。
他に半独立状態の都市国家などが独自の通貨を流通させたりしていますが、コインの種類や価値はアスネリア王国の物と酷似している場合が多いようです。

商人たちは為替手形を使うこともあります。
相互承認状態のギルド同士では、支払いの額面が書かれたこの紙一枚で、支払いを済ませたり払い戻しを受けたりすることが出来るようです。
為替手形の偽造を気にしているギルドは、手形に押される印鑑に工夫しています。
特別な蜜蝋を使ってハンコを押したり、時には魔法がかかったインクでサインをしたりして不正が出ないように気を使っています。しかし、いつの世にも人をだましてお金を取ろうとする人は後を絶たないようです。

銀行のようなシステムもあります。
お金を借りて、事業などに使い、利子をつけて返すところなど、我々が知っている銀行と似たものになっています。また、冒険者には貸してくれません。
冒険者は「行方不明」になることが多すぎて、貸し倒れになることが多いためだそうです。

余談ですが、金貨、銀貨と言っても１００％の金、銀で作られているわけではありません。
結構な混ぜ物がしてあります。

科学技術

　この世界の技術レベルの水準は、私たちの世界で言うところの中世ヨーロッパレベルです。
エネルギー源は薪、炭、水車、動物の牽引力が主なものです。
中陸海やボレアリス海は比較的穏やかな海なので、主にガレー船が使われています。
(コロンブスが乗っていたような帆船はまだ無いか、登場は別の海で１００年先です)
漕ぎ手は奴隷なのでしょうか?　そういうのが嫌だと思うGMは、ガレー船の漕ぎ手をプロの船乗りとしてもいいでしょう。

　石材の加工技術はかなり高く、人力ですが、クレーンもあります。かなり大きな城や建物も作れます。
コンクリートはないようですが、現実世界でも古代ローマ帝国では使われていたらしいので、GMによってはあることにしてもいいでしょう。

　鉄の加工技術はかなり高いようです。個人の体の形にあわせて作る鉄の鎧がすでに登場しています。
おそらくモンスターとの戦いが苛烈であるため、個人レベルの装備を作る技術の発達が促されているのでしょう。
　この時代、鉄の品質は鉄の材料の品質に依存していました。
(鉄鉱石の品質次第で鉄は良くも悪くもなりました。)
　この限界を超えた製鉄技術は、地域によっては存在しています。
タタラ製鉄(日本で古代から行われていた製鉄法)はその代表でしょう。また、伝説のダマスカス鋼のような鉄もあるかもしれません!

　火薬はまだないようです。しかし、炭、硝石、硫黄を混ぜることで黒色火薬を作ることは可能でしょう。
(アスネリア世界のみんなにその知識はないかもしれませんが)
しかし、銃は当分作ることができません。あと２００年は無理でしょう。
火薬と弾は作れても、銃身が作れないのです!　鉄の品質を一定に保ち、たくさん作る方法が確立されていないため、銃身のようなものを作っても、中で火薬を爆発させると、銃身の一番弱い部分がはじけ飛んでしまうのです!
同じ理由で、大砲も作れません。
　さらに考えると、遠距離で敵を攻撃する手段は魔法があるので、大砲を作ろうという考え自体が起こらないかもしれません。しかし、どこかの天才発明家が作ったするシナリオは、あってもいいかもしれません。いつの時代でも、時代に早すぎた天才はいたものです。

　ガラスを加工する技術はあるでしょう。天才発明家が望遠鏡を作っていたとしてもおかしくはありません。
文明が進んだ地域では、メガネがあります。どんなメガネが誰の目に合うか誰にも分かっていないため、
とにかくいろんな形のガラスのレンズを作って、全て店頭に並べて、お客さんが自分の目に１つずつあわせて視力矯正効果を確かめる方法で売っているでしょう。

　伝説の金属・・・オリハルコンやアダマンタイトなどはあるのでしょうか?
デザイナーは「存在するが、加工技術が失われている」としてもいいかと思います。
古代文明の人が作ったオリハルコンの剣や鎧はあっても、それを作り直すことはできず、壊れたらおしまいです。

法律や度量衡

　アスネリア王国では、王国が制定した度量衡が使われています。
重さの単位はマイド。１マイドが約１０グラムです。
長さはイサ、またはイーサ、イーサーとも。１イサが約１０センチメートルです。
体積はテイン、またはデインとも、１テインが約１００ミリリットルです。

道の距離などはモルイサ、またはカー、１モルイサ、カーともに約１キロメートルです。

他にも単位があります。
小さじ１つが１キュラ、１キュラは１／１２ティンです。
家のサイズは１８３センチメートルを１単位としています。１８３センチメートルで１シキです。

　こういうのが面倒なら、使わないほうがよいでしょう。換算がいちいち面倒です。

　時間は１２進法、１日を２４時間とし、一年は３６５日です。
暦は太陽暦を使っているようですが、あまり正確ではありません。少しずつ暦と実際の季節がずれています。

　法律はありますが、現在の地球の文明国家のように厳密に適用、運用されません。
そもそも、法律が明文化されていない(つまり、王様や、貴族以外分からない)地域もあります。

　基本的に法律は「町の中」でだけ、適用されます。
町によって法律は違います。基本的に殺人、強盗、傷害、盗み、放火、人さらい、これらはＮＧです。衛兵に捕まったら、罪に応じた刑罰を与えられます。パイエズムの町のように、特定の動物を保護する法律がある場所もありますし、なかにはとんでもなく変わった法律が存在する地域もあるでしょう！
冒険者は気づかぬうちに、何かの罪を犯しているかもしれません！

　町の外は無法の大地です。そこでは法律が適用されることはありません。
それでは、王国はどういう理屈で山賊団や海賊を退治しているのでしょう。
王国の理屈では、「王国軍が武威で平和にできる範囲は、王国の土地」という理屈で行動しています。
つまり、騎士団や王国の軍隊が出張ったら、そこは王様の法律が適用される地域になる。というわけです。
そして、王国軍の命令に従わず、武器を持ち、抵抗するものは反逆者なので、これと戦う。
という理屈で、山賊団などを攻撃しています。
「武器を捨てて、投降してきなさーい。これは王様の勅書をともなった命令です、逆らったら反逆です！
死刑になっても文句は言えませんよー」

　山賊団が持っていた財宝は全て没収され、近隣住民の補償に割り当てられる。と、王国の偉い人は言うでしょう。

　また、地域によっては住民の総意が、法律のように運用される地域もあります。
「〇〇氏を殺したコイツを、どうするべきかみんなで決めよう！」
「死刑だ！」「縛り首にしろ！」「牢に入れとこう」「冤罪じゃないか、真犯人は・・」と、こんな感じでしょうか。

　冒険者がやっていることは、たいてい黙認されています。
ただし、町の中で乱闘騒ぎを起こすのは賢明ではないでしょう。
それでも、例えば生死を問わない賞金首などがいた場合の戦闘などは黙認されるでしよう。
人々を苦しめる存在は、倒してくれたほうが、たいていの権力者にとっても有益だからです。

　また、自分を守るための戦闘や、知り合いを守るための戦闘も、正当防衛なら許されるでしょう。

　しかし、最終的には司法制度や警察機構が整っていないうえ、捜査の技術も未発達ですので、
「ばれなければたいていのことはできる」となりがちです。
あまり悪いことをしていたら、人に恨まれて、いつかその首に懸賞金がかけられるかもしれませんよ？

アスネリア王国人物名鑑

国王　ランバルト＝アスネリア＝ハラス　アスネリア王国２６代国王
３８歳国王、在位２０年。有能とも言えないし、無能とも言い難い王様。ぶっちゃけ凡人。
子供が２０人以上いるが、全員姫様なことで有名。

ゴランダ＝アスネリア＝ハラス
王弟、２９歳、剣の達人で、個人的には強い。それだけ。

ドワイト＝クラサーン
４０歳、ランバルト王の学友にして幼馴染。真っ赤な財政の為胃が痛い。
この人がいなかったら王家はとっくの昔に破産自治体。第二の夕張だった。

ヒスリカ＝エクナ
２６歳の女将軍、本人は強力な魔法戦士であり、軍の司令官としても優秀である。
美人で有能だが、面倒くさがりな上、金といい男に弱いという困った人である。

オットー＝グラス
５０才、王国海軍の司令官。小心者で港から出たがらない。「沈まない船は無い」が座右の銘。

名剣　ハラスブランド
インテリジェンスソード、王家の男子専用と言う呪を帯びている。
インテリジェンスソードなのにインテリでないのが玉に瑕。

エマイカ＝サンドラス
１４才の天才美少女魔法使い。１２才の時、飛び級で魔術大学校を首席で卒業した。
外面はすごくいいが、好きな男の子にはツンツンあたる。良く言うとツンデレ。悪く言うとサド。

カイト＝クラサーン
１４才、クラサーン大臣の長男で、エマイカの幼馴染。メガネをかけた内気な少年で、エマイカによくいじめられている。行政に関する才能があるらしいが・・・今ではエマイカの召使状態である。

クロユリ＝ラント
２２才　王家に仕えるスーパーメイド。なんでも「万能メイド」というものだそうで、軍事、経済、政治、魔法、家事全般、あらゆる分野のエキスパートであるそうな。超美人。

タベタ＝ガベタ
４０才、超無能大臣。あまりにも無能な為、善行も悪行も何一つできないと言う毒にも薬にもならない人。
とりあえず「いないよりはましか」程度に思われている。

ミリカ＝ガベタ
１４才、タベタの長女、王立学校(魔術大学校のライバル校)を飛び級で１４才で卒業したエリート。
父親に代わって様々な役職を事実上切り盛りしている。カイトラブでエマイカが大嫌い。

都市案内

　ミクラゲルド
アスネリア王国の中心的都市です。王立学校や王国議会があります。

　フラムネリア
中陸海貿易で栄える商人の町です。

　ダラーパ
都市１つで国家を形成している都市国家です。
クローバーも似たような国家です。

　サクラメント
東西交易で栄える町です。冒険者が多いとも言われています。

ガスタロフのドワーフ王国

今から１００年ほど前に誕生した若き国家。ドワーフ王ガスタロフに率いられる国である。
その中心都市「鉄の都ギドム」は遥かな昔、古代ルスタ帝国期にはすでに良質な鉱山都市として知られていたもので、現在のギドムはその時代の古代遺跡の地表の一部を利用している。
この鉱山都市は古代帝国崩壊後、長らく忘れ去られていたものだったが、
王国暦４００年、ガスタロフ率いる１００人ほどのドワーフ戦士団がこの古代遺跡を冒険。
ついに遺跡の主要地点を制圧し、この古代の鉱山都市を復興させるに至った。
ガスタロフたちは新たに多くの仲間を集いつつ、押し寄せる人外の地の怪物どもを撃退、逆に人外の地を再征服し、３つの城を置くに至った。王国の人口は現在５００００人を超え、さらに充実していく勢いである。
ギドムの地下には未だに手付かずで残されている広大な遺跡が残されており、このダンジョンを探索する冒険者も多い。迷宮の奥は未だに太古のゴーレムや魔神たちが守っているとの噂もあり、価値の高いマジックアイテムも多数出土している。

ラクダと飛蛇の都　パイエズム
砂漠のオアシスを中心に存在する古き都。
その成立ははるか２０００年以上前に遡るとされ、古代ルスタ帝国期の記録にもその名が散見される。
東方貿易の中核として機能している独立国家ではあるが、その実態には謎も多く、外国人はなかなかその
懐深くに入り込むことはできないだろう。
この王国では「飛蛇」という存在を神の眷属として、時には神そのものとして崇めている。
飛蛇は体長１ｍから２ｍほどの蛇の姿をしているが、その背中にはトンボの羽のようなものが生えていて空を飛ぶことができる。また知能もかなり高く、猿ぐらいの知能を有している。
どういうわけか人語を喋るが、実際に意味は分かっていないようで、オウムや九官鳥のように人の声のモノマネをする。

飛蛇を傷つけたり殺したりすることはこのパイエズムでは重罪なので、旅行者は注意した方が良いだろう。（人間を傷つけるのと同じ量刑の裁きを受ける。）
この飛蛇を祭る宗教を「飛蛇教」といい、この宗教はパイエズムの国教ともなっている。
パイエズムではアスネリアの神々は好まれていない。一応旅行者のために神殿もあり、布教も禁止されてはいないが、この国で飛蛇教以外の宗教の布教に成功したものはいないだろう。
この街の支配者は飛蛇教の最高指導者である「知恵の蛇の君主」である。
しかし、実際にそれが誰なのか、存在を確かめたものは外国人には存在しない。
「知恵の蛇の君主」は外部の人間との接触がほとんど禁止されているので国家の公式な行事ですら顔を出さない。あるいは人によっては「知恵の蛇の君主」と言うのは最初から存在しないと言う者もいるし、何かの議会の別称だと捉えている人もいる。
あるいは「知恵の蛇の君主」はズバリ人間ではなく、２０００年間この町を支配し続ける一匹の飛蛇のことだと言う者もいるが、その正体は不明である。

ランガプラ
南方との交易で栄える町です。

人外の地ガイダンス

人外の地とはアスネリア世界の北方に広がるほぼ無人の荒野の総称であり、ここには数多くの怪物がいると言われている。（実際にそうである。）
飲み水はほとんどなく、川は腐り、湖は悪臭を放ち、大地は岩と砂ばかりであるという。
道は無く、地図も無い。この人外の地を旅するのはまさにいのちがけである。
しかし手付かずの資源地帯や古代の遺跡が数多く眠っているとも言われ、この地を調査しに出かける冒険者たちも跡を絶たない。

太祖

太祖とは、数多いた創造神の１人が作り上げた生命体である。
その力は古代巨人族やドラゴンにも匹敵すると言う。
太祖は当初６６６体いたと言うが、度重なる大破壊によってだいぶ数を減らしてしまったらしい。現在アスネリア王国にて確認されている太祖は「太祖ガウル」「太祖バイカ」の２人である。このうち「太祖バイカ」は海の底で眠り続けており、「太祖ガウル」は呪われた都オセロットで封印中である。

　太祖はそれぞれ個体ごとに「固有の殺され方」をしないと抹殺できないとされている。
そのため、太祖は封印にとどまっているものが多い。
また、太祖共通の強力な能力として「手下となる怪物を作る」能力がある。

　太祖の手下
　猿族　ベーラベーラ　　二足歩行の猿が毛皮を着て、棍棒を持っている。というのがベーラベーラ族の一般的に知られる姿である。 部族ごとにまとまって行動しており、部族の規模は１０匹ほどの小家族のグループから１０００匹もの大きな群れまであるようだ。 知性は人の５歳児ほとらしいが、リーダーはかなり頭のよいものが努めており、人間との戦争では初歩的な戦術、待ち伏せや包囲攻撃を行ったという記録もある。 年老いた猿は毛皮が白くなり、長老として敬われている。
ベーラベーラは太祖の命令に従って動くが、今は太祖がいないため、まとまって行動していない。ゴブリンやオークとは大変仲が悪い。出会えばたいてい喧嘩になる。 ベーラベーラはゴブリンやオークを「劣等種のベーラベーラ」だと思っているふしがあり、そしてゴブリンやオークは「不味いし喰う所が少ない人間もどき」としか思っていない様子である。

　ディルノニクサス
　羽毛に覆われた、体高２メートルほどの中型の肉食恐竜である。 その鋭いつめと牙は、他の生き物にとっては恐るべき脅威であるといえる。 たまにベーラベーラに飼われている個体がいて、行動を共にしている。 ベーラベーラの中にはこの恐竜の背中に乗って騎兵のように行動するものもいるというが、確 証は得られていない。
　野生種を飼いならすのはまず無理だと言われている。（ベーラベーラが飼っている個体も、卵の孵化から飼っているという資料もある）

　ＧＭへ
太祖はＲＰＧにおけるボスキャラ的な存在として考えられました。
必要とあらば、好きなように太祖を設定してあげてください。

神さまの設定

この世界には神様がいます。
信仰の対象として実際に存在し、天界で暮らしています。
神様は大変強力な存在なので、彼らが動くことができれば地上の問題のほとんどを解決できてしまうことでしょう。
しかし、そうはうまくいません。善なる神々が世界の安定維持を目指しているのに対して、「邪神」と呼ばれる神々もいて、彼らは世界の破壊、破滅を目論んで活動しています。神々は基本的にその力の１００％を邪神との戦いに振り向けている為、地上にはほとんど関与できません。
（っていうか、関与されるとＧＭが困ります）

アスネリア神殿郡

霊峰アスネリア山のあちこちに点在する神殿。
大小１００以上の神殿が軒を連ねていると言う。

特に重要とされるのが「アスネリア八柱神」と呼ばれる神々である。
この神々は「元々人間であったモノが、世界の全人類を救済せんと祈願し、祈願のために自らを生贄に捧げ、死後１０００年間修行をし、神の位階に到達した存在」とされる。
光のデキスト　海のソセイレン　戦のナルセール　癒しのラ・ナ　地獄の宰相ガデス
知のトリメギトス　風のリスタール　夢のシヌーフ　の八体の神々である。
それぞれの神に神殿が作られているが、基本的に光のデキストの神殿が一番デカイ。

神殿の組織
信皇という神官の最高位を頂点とし、その下に神官団、聖騎士団、書記官団という３つの組織がある。

八柱神の教義

1 汝は傷つけてはならない。
2 汝は盗んではならない。
3 汝は姦淫してはならない。
4 汝はウソをついてはならない。
5 これらをする者を知った者は、これを止めるようにせよ。
6 傷つけられたもの、盗まれたもの、姦淫されたもの、ウソをつかれたもの
　これは守り、保護せよ。
7 よく働き、よく楽しめ、よく学び、よく生かせ。
8 ７日に一度祈りの日を設け、この教えを学ぶべし。

と、こんな感じです。面倒くさかったら適当にしていいです。

アスネリア神殿で教えている神官用の魔法は「神々が教えてくれた魔法の技術」に過ぎません。（根本的には魔術大学校の魔法と同じものなのです）
そのため、「信仰心」が無くても技術さえ学べば誰でも神官用の魔法が使えます！
ですが、信仰心が無い人は神殿での生活が耐えなれないことが多いでしょう。

八柱神の教えに関して補足

ゲーム内での扱いをシンプルにする為、ゲームシナリオ内での混乱を避けるため、ストーリー上で神の教えへの議論を避けるために神学論争を発生させないために、八柱神の教えはわざとシンプルにしてあります。そのため、例えばアスネリア神殿では離婚や同性愛、はたまた中絶など（この世界にあるのかどうかという問題はさておき）現実では宗教が絡むような問題を解決するマニュアルを用意していません。

これはひとえに「神々は諸々の問題を類型化することなく、１つずつ考えて答えを出すように求めている」と解釈してください。あるいは問題に対して神々が解答を用意しないことで、問題に対して常に考え続けることを、思考停止に陥らないことを八柱神は求めているのかもしれません。

異端とされた人々

アスネリア八柱神の信者の中に居たものの、その思想や行動が神の求めるものとは あまりにも逸脱してしまった人々は「異端」と呼ばれ、神殿から破門されます。 破門された人は行動が改まればたいてい許されますが、中には完全に神殿と敵対してしまった 人々もいます。以下はその事例の一部です。

掃討騎士団

人々を傷つける者、あるいはその可能性があるものを事前に殺害しようとする組織。 王国暦４００年ごろに頻繁に活動し、推定でも１００００人近い人間を殺害したという。 中には無実の人も多く居て、社会問題となった。 ４１０年８月、聖騎士団の総攻撃を受けて壊滅したとのことである。 異端であるためか、神聖魔法は習得できていない物が多いようだ。（教師役がいなくなり、学習できなくなっているのかもしれない）残党は今でも活動しているらしい。

異端　炎の教団

八柱神が、本来は九柱神だったとして、自らが信奉する神「アドラ・マーン」を アスネリア神殿の最高神の位置にすえろと主張しているグループ。 現在のアスネリア神殿に対して様々なテロ活動を展開しています。 「アドラの炎」という特殊な攻撃魔法で戦う危険集団。 リーダーは「アドラ・マーン・バルモリ・エルキハイネン」と名乗る男性。教主バルモリと呼ばれる。

確かに、アスネリアの神々の一部には「炎のアドラ」という神が存在していた時期があったらしいのですが、伝説ではこの神は他の神と意見が合わず、去っていったそうです。 アドラ・マーンとは別物と、神殿は説明しています。

炎の教団は八柱神の教義を否定してますが、神聖魔法は使えます。 アドラ・マーンという神の加護だと炎の教団は説明しています。

他の神々

忘却の彼方の神　ソア
かつては「全ての神々の力を合わせたに等しい力を持つ」とされた神。
現在は何ゆえか「忘却の彼方」という場所に封印されているらしい。

至高神ファルサート
自称至高神というファルサート。ファルサートヘイムという巨大な空に浮かぶ島に住み、
ファルサート神族という独自の眷属を率いている。眷族の多くはファルサート女神養成学校とかファルサート英雄養成学校とかの卒業生らしい。（元は人間！）

ファルサートカリキュレータという魔法のコンピューターを使ってファルサート魔法と言う独自の魔法を使って戦う。
地上によく御使いを派遣しては怪物どもを討伐し、
人間の信仰心パワーを貰って帰って行く。
教義とかは特に無いらしい。ファルサートさま全て。ファルサート様サイコー。

七つなる者ども
「西方の山の神」が「人間を苦しめ、滅ぼすために」作ったと言う邪神。
７人いるのか、１人の名前なのか、正確なところは不明。

ルスタ神
「単一にして極の女神」と言われる。
古代帝国「ルスタ帝国」にて信仰されていた。
帝国滅んだ今も、その巨大な力はアスネリア世界のあちこちに及んでいると言われている。

クシュの三兄弟神
「天の水」の長兄ネバルダ　「流れる水」の次兄ウガール
「地底の水」の末弟ガウメドラ　の三兄弟。
アスネリア南方、クシュ＝ソナーコス文化圏と呼ばれる地域で信仰されている神々。

異質なる神バルスタム・エドゥー
第６世界を滅ぼしたという邪神。その時代の創造神を世界もろとも食らったという。「１０００億の目見て、２０００億の手が掴んで、１０００億の口が喰った」 という伝承があるらしいが、なんのことかはよく分かっていない。

王立学校

アスネリア王国首都ミクラゲルドにある大きな学校です。
この学校は未来の王国を担う人材を輩出すべく設立された官営の学校で、運営資金は王家が出しています。生徒の多くは貴族階層の出身ですが、中には飛びぬけた才能を認められた一般市民が特待生として入学している事例もあります。
基本的に官僚を養成する教育機関なので、魔法の教育や研究はおざなりです。
王立学校側はいつか魔法大学校を追い抜こうと頑張っているようですが、伝統と格式の差ゆえか、なかなか追いつかないのが実情のようです。

魔術大学校

アスネリアでも屈指の魔法の教育機関。それが魔術大学校である。
エイノー、ラド、イークス、リサイト、バドラン、レクズ、アート・リアント、マダ、ノメスコン、
アサリハ・ルサラら、１０人の卓越した魔導師が後進を育てるべく作り上げた教育機関だとされる。
その歴史は古く、古代ルスタ帝国期にもその名前が見られるという。
かつての人外の地の拡大を受け、かつての学び舎は人ならざる者の手に落ちてしまったが、それでも
この学校は新しい校舎を作り、そこで伝統を伝え、後進を育成している。
(旧校舎には貴重なマジックアイテム、魔道書が今でも大量に眠っているといわれている。)
全寮制が建前だが、裕福な生徒は特例として自分が用意した家に住んで学校に通ってもいいようだ。
この学校を卒業できれば、晴れて社会人魔術師になれるわけだが、ここは私学であり、公職はライバル校である「王立学校」にほぼ独占されており、民間の職業につくことが多い。
冒険者になる卒業生の人数は、相当な割合になるようだ。
この学校には魔法で隠された部屋がいくつもあり、中には１５００年の時を超えて生きる「ラシ・ワン」という名のグリーンドラゴンを住んでいるという部屋もあると噂されている。
この学校の学長の力は、そのグリーンドラゴンからもらっているものだとも言われているが、噂の領域を出てはいない。

ラ・ナの学び舎

アスネリア山の神殿郡の一画に、癒しの女神ラ・ナを奉じる神学校、ラ・ナの学び舎はあります。
幼等部から大等部まで、全ての生徒数は３０００人以上にもなるという巨大な学校です。
その卒業生はアスネリア神殿のみならず、各地の寺院、神域へとその活動の場を広げており、遠くはその癒しの術を求める声にこたえるべく、人外の地への遠征軍にも、そして人外魔境を行く冒険者にも、その術は人々を守るため、日夜使用されております。
ラ・ナの学び舎では効率的な学習を行うべく、日夜そのカリキュラムに手が加えられており、きっと貴方の学習意欲を満足させることでしょう。当校では、教師陣も当代一流の人材を揃え、どんな専門的な神術でも学ぶことができます。
ラ・ナの学び舎では遠方からの学生を受け容れるために、安心、安全な質の高い寮を取り揃えております。ベテラン寮母が学生生活をしっかりサポート、遠方の父兄の方々にも、きっとご満足いただけるものであると自身を持つ手お勧めできます。
年に二回、見学会が用意されておりますので、是非とも１度、足をお運びください。

追記・・・当校は５０年前まで女子高でしたが、現在では男女共学となっております。
女子９割、男子１割です。

ラ・ナの学び舎　概要
幼等部　　４～５才　　約２００人
小等部　　６～１２才　約６００人
中等部　１３～１５才　約６００人
高等部　１６～１８才　約１０００人
大等部　１９才～　　約６００人

その他、保育園、病院、老人福祉施設、等も取り揃えております。
入学試験は２月に行われます。入学式は４月１日、７／２５から８／３０まで夏季休業
１２／２５から１／２０まで冬季休業、３／２０から３／３１まで春季休業となります。

記念日　建学記念日３／２３

学長　リヌース＝フラティア　７１才女性
副学長　ナルカ＝アクティノス　３０才女性
教師・・・多数

キャンパスライフ

＊年２回の試験　（学期末テストが２回）　赤点で再試験。
＊進級試験は、高等部から大等部への進級のみ存在する。他はエスカレーター式に上がっていく。
　入学試験は全等部にあるが、高等部への入学試験を受ける人が一番多い。

学食あり。

部活動、委員会活動、生徒会活動
これらは等部ごとに、別個に存在します。
高等部の生徒会長だけ、どうしたわけか歴代「薔薇の乙女」と呼ばれます。
その年その年、薔薇園で最も多く咲いていた薔薇の花の名前を司る風習がある。
「赤き薔薇の乙女」「白き薔薇の乙女」「金色の薔薇の乙女」などがあるが、変わったところでは「水晶の薔薇の乙女」「銀の薔薇の乙女」というものがあったという記録もある。水晶の薔薇とか、銀の薔薇という言葉が何を意味しているかは不明。

　部活動
女神の福音書朗読クラブ　絵画部　彫刻部　陸上部　水泳部　弁舌部　地域奉仕クラブ　武道部
茶道部　料理同好会　裁縫同好会　動物飼育会　園芸部　文芸部　ウェイトリフティング部
写本部　テーブルトークＲＰＧ部

　委員会
清掃委員会　風紀委員会　図書委員会

魔法について

　アスネリア世界はこの地球のパラレルワールドであり、そこで起こる物理現象はこの世界の物理現象とまったく一緒です。物が燃えるのは「発火点に達する熱、燃える物、酸素」の３つが必要なのであり、「炎の精霊」や「炎を司る神」の力は『必要ありません』。
それでは、そんな世界での魔法とは、一体どういうものなのでしょうか。
　このアスネリア世界の魔法のルールはたった一つ「物理法則を捻じ曲げる力」に他なりません。炎の魔法が火炎の飛礫を発生させるのは、物理法則「発火点の熱、燃える物、酸素」の３要素が無くても火炎が生み出されるという形で「物理法則を捻じ曲げている」のです。癒しの魔法で傷が癒えるのも「実際の自己回復」の物理現象を「魔法で捻じ曲げて細胞の回復を早めている」と考えることになります。

ギルド

　アスネリア王国の領域内では、王国、王家の公共サービスはほとんどありません。
ですがご安心ください。様々な職能集団が「ギルド」という民営団体を作り、いろいろな仕事をこなしています。ギルドの活動は日々の暮らしの隅々にまで及んでおり、その存在は人々の生活に欠かせないものとなっています。
　次に、ギルドの活動内容を見てみましょう。
ギルドは職能集団であり、基本的には何処かから仕事の依頼を引き受けて、依頼をこなします。
注文を受けてから商品を作ることもありますし、大量生産品なら日々こつこつと同じものを作り続けたりしています。
そうやって作られた商品が市場に並ぶわけです。
　また、職人のギルドには徒弟制度も存在します。腕の良い職人は弟子を取り育成することになります。
公的な教育機関がほとんどないアスネリア王国ではギルドのシステムが数少ない教育システムの１つと言えるでしょう。
たくさんの弟子を取り育成した職人は、いつしか所属しているギルドの統率を任される事になり、やがてギルドの親方、ギルドマスターと呼ばれるようになるでしょう。
(いくら腕が良くても、弟子を育成しない職人はギルドの親方とは認められないことが多いです)

　さて、そんなギルドの活動に対して、王家、王国は基本的に口出しできません。
いえ、しないことは無いのですが、王家の力がほとんどないので意味が無いのです。
(命令を下したうえで無視されてしまったらなけなしの王家の権威もますますなくなってしまいますし)

　そう、つまりギルドの設立はまったく野放し放任状態。そのため、この国ではギルドは雨後のたけのこの如く乱立し、大小合わせてその数１００００を軽く超えるギルドがあると言われています。大きな所では城や神殿を作る「石工ギルド」「木工ギルド」、商人たちの集まりである「アスネリア商人ギルド」「フラムネリア商人ギルド」「ミクラゲルド商人ギルド」、小さな所では「メロンパンギルド」や「乾燥バナナギルド」「本の表紙製造ギルド」「糸の染付け(黒のみ)ギルド」「傘張りギルド」なんてのもあるそうです。

　しかしそれではギルドの信頼はどうなるのでしょう。誰がギルドを作ってもいいのなら、信用のならない人物が信用できないギルドを作ってしまいそうです。そうなってはみんなが迷惑します。

　そこで、各ギルドは「相互認証」というシステムを持っています。

「相互認証」はそのままズバリ「相互に」「認める証」を発行しあうというシステムです。
例えば「フラムネリア商人ギルド」で考えて見ましょう。
フラムネリア商人ギルドはアスネリア商人ギルド、ミクラゲルド商人ギルドの２つと長い取引関係があり、相互に信頼しあっています。(良きライバルでもあるのですが)そのため、フラムネリア商人ギルドはアスネリア、ミクラゲルドの両ギルドに「認証状」を発行しました。両ギルドがこれを受け入れてくれれば、
両ギルドはギルドの建物のよく見えるところにこの認証状を飾り、次にフラムネリアの商人ギルドを「認証」するという「認証状」を送ります。フラムネリア商人ギルドも受け取った認証状を建物のよく見える所に飾ります。こうすることで「相互認証」されたということになります。
お客さんは「有名なギルド」「信頼されているギルド」の認証状をたくさん飾っている所を信頼して
そこで買い物をしたり、仕事を頼んだりするのです。(多いところでは壁が認証状だらけになります)
　例えばフラムネリア商人ギルドの認証状を飾っている裁縫ギルドや金工ギルド、レストランがあれば、それは信頼のできる(少なくともフラムネリア商人ギルドは信頼している)所だということになります。
また、フラムネリア商人ギルドに飾られている裁縫店やパン屋さんからの認証状があれば、それはそれぞれのお店にとってもいい広告になるわけです。

　相互認証のシステムで信頼を損ねてしまったものは、「認証状」を消されるという制裁を受けます。これがこのシステムの唯一の制裁です。
また、相手に認証状を送っても無視されてしまうことがあります。残念ながら無名なギルドでは、高名なギルドから認証状を貰うのはなかなか難しいでしょう。

冒険者ギルド

「自発的有料何でも屋の、独立心旺盛にして冒険心に溢れるメンバーの面倒を見る包容力豊かにして寛容なる組織」冒険者ギルドは自分たちのことをそう説明しています。

冒険者ギルドもまた、ギルドの１つです。その仕事はズバリ「冒険者」に仕事を与えること。
ただそのためだけにこのギルドは存在します。怪物退治に宝探し、要人警護に遺跡探索と冒険者ギルドが持っていかない仕事は無いと言ってもいいでしょう。
冒険者ギルドもギルドの１つなので、相互認証のシステムの中にいます。商人ギルドから信頼されれば商人ギルドの認証状が飾られているでしょうし、他の冒険者ギルドと仲が良ければ、他の冒険者ギルドの認証状が飾ってあります。
冒険者ギルドは１つの町に複数ある場合が多いようです。大抵は酒場兼宿屋のような建物を持っており、そこに１人のギルドマスターと複数人の冒険者を抱えています。
最も冒険者ギルドが多い町はフラムネリアだと言われています。その数は大小合わせて１００を超える冒険者ギルドがあるとも言われています。

冒険者になるには

冒険者ギルドに行き、ギルドマスターに「冒険者になりたいのだが」と相談しましょう。
ギルドマスターは多分、あなたの特技を聞いてくるので正直に答えましょう。マスターが良しと言えば
冒険者としてギルドに登録され、あなたは明日から冒険者になることができます。
ギルドに仕事が入れば、ギルドマスター(大抵は酒場のオヤジ)は相応しいメンバーに声をかけ、
仕事に(冒険に)いかせるでしょう。
また、冒険者ギルドは規約を持っているので、守ったほうが良いでしょう。
規約はほぼ間違いなく以下のようなものです。

1 お客様は神様です。
2 怪我と弁当自分持ち
3 いつもニコニコ現金払い

以上、この規約を守って、日々冒険者に相応しい研鑽を積みましょう！

その他の組織もついでにどうぞ

万能メイド協会

万能メイド、それは軍事、経済、政治、魔法、神学、料理、洗濯、掃除、格闘等、ありとあらゆる分野のエキスパートです。そしてそんな万能メイドたちを数多抱え、彼女たちを派遣する家政婦派遣組合、それこそが万能メイド協会なのです。
万能メイド協会はあくまでもメイドの派遣組合として社会と接しているため、組織間の戦いに表立って立つことはありません。
　なお、万能メイド協会は冒険者ギルドと基本的に仲が悪く、相互に仕事を融通したり、雇ったりということはありません。（少なくとも、冒険者が万能メイドを雇うことは極めて困難でしょう）
仕事の多くがかち合うためだそうです。

　万能メイドの雇用費

ＡＡ級　１人１日につき価格１０００
　Ａ級　１人１日につき価格５００
　Ｂ級　１人１日につき価格２００
　Ｃ級　１人１日につき価格８０
　Ｄ級　１人１日につき価格３０

その他オプション・・・特殊技能の持ち主は価格１割上昇
　　・・・１０人以上同時に雇うと１割引
　　・・・１ヶ月単位で雇うと１割引
　　・・・ドジッ娘オプション　５割引

　万能メイド喫茶
万能メイド協会の支部の多くはメイド喫茶として経営されている。
冒険者ギルドが酒場を兼任しているのとおなじようなものらしい。
万能メイドの派遣依頼は、この様な万能メイド喫茶から行われる。

　万能メイド協会に関する噂
万能メイド協会は表向きは単なる家政婦派遣組合ですが、裏に回れば何か究極的な目的があり、その目的の為に活動しているとも言われています。

ウワサは大体６種類あるようですが、実際にはどれが協会の目的なのかは分かりません。
もしかしたら複数の目的を持っているのかもしれないし、あるいは本当に何の目的も無い、ただの家政婦派遣組合なのかもしれません！

　ウワサ①　「王家裏支配説」
万能メイド協会は王家や貴族の屋敷にメイドを送り込んでいる。しかしそれは、アスネリア王国の支配を乗っ取ろうとする陰謀である。万能メイドのサポートは王国の隅々にまで及んでおり、そのため、国家の重要機密は、メイド協会に危険なほど筒抜けになっているのだ！

　ウワサ②「メイド古代文明起源説」
万能メイド協会は古代ルスタ帝国期から残る組織であり、その目的は太祖バイカ、ガウルなど、全ての太祖を抹殺することにある。現在協会は太祖を倒せるような強力な武具や魔法を探している。王家の至宝、
ハラスブランドなどは、重要目標の一つだ！

　ウワサ③「メイド諜報員説」
万能メイド協会は王家が作ったスパイ組織である。スパイたちはメイドの姿に身をやつし、日々貴族や大商人、軍の高官たちを見張っているのだ！

　ウワサ④「メイド商売説」
万能メイド協会は、１２人の「委員」と呼ばれる人々が作った単なる営利団体である。
協会の莫大な利益はこの委員と呼ばれる人間たちの懐に納まっている。

　ウワサ⑤「メイド宇宙人説」
メイドは宇宙からの来訪者であり、アスネリアの人類を銀河連合に加盟させて良いかどうかの調査に来ている。この調査で不適格だと判断された知的生命体は、メイドたちのメイドビームやメイドクラッシャーによって抹殺される運命に

ある。

　ウワサ⑥「メイド電波説」
万能メイド協会は、世界征服を企む秘密結社であり、万能メイドはその手先となるロボット生命体である。彼女たちの体から放たれる電磁波(メイド電波)は、大変な健康被害をもたらしている。

古代文明

　アスネリア大陸の各所には、古代に築かれたと思われる様々な遺跡が点在しています。
そのほとんどはどんな遺跡なのか、誰が作ったのか、何の目的で建てられたのか(なかにどんな邪悪な怪物や恐ろしい魔法が眠っているか)不明なままです。また、遺跡を作った人々に関してもほとんど分かっていません。
　大勢の学者や冒険者たちの調査から、この大陸には過去においても様々な民族、言語、文明、王朝が存在していたことが分かっています。しかし、以前多くの謎が残されたままなのです。

　そんな古代文明の中でも特に有名で大きな帝国は「古代ルスタ帝国」でしょう。
ルスタというただ１人の女神を信仰したこの古代の帝国は記録によれば紀元前８８０年ごろから３１５年までの間、アスネリア大陸の各地を支配したと伝えられています。
古代ルスタ帝国にまつわる伝説は様々なものがあります。しかし、共通して言われていることは
「古代ルスタ帝国は一夜にして消滅した」とされていることです。
強大な帝国がわずか一夜にして滅び去ることなどありえるのでしょうか？　アスネリアの多くの人々はこの伝説を御伽噺か何かの比喩だと考えています。

　そんななか、５０年前にようやく古代帝国の言語「祝福されしルスタの鐘語」が解読されました。
「祝福されしルスタの鐘語」は８２９６２種の文字を持つ極めて難解な言語で、学ぶのには大変な時間と困難が伴います。しかし、それでも勇気ある冒険者の活躍と、好奇心に支えられた学者たちの労力によって、わずかながらですが、この謎の古代帝国の正体が明らかになってきているようです。

　ルスタ帝国の政治
祭政一致の政治で、「奉王」と呼ばれる宗教指導者と「神帝」と呼ばれる政治指導者は大抵兼任されました。宗教的には寛容であり、他の宗派も帝国に背かない限り基本的に存続、布教活動が許されました。
また、ルスタ帝国の人々は、当時自分たちのことを「シャリラス」光をもたらす者と呼び、帝国以外の人間を「フォラス」光を必要とする人々と呼びました。

　貨幣は銀貨が流通していたようで、現代でも時に大量の貨幣が遺跡から発掘されることがあります。
単位は「ダラス」です。ダラス銀貨１枚の重さは５０ｇ、現在のアスネリア世界では価格１００相当の価値があります。

その他の古代文明

　アスネリア大陸では様々な文明が興亡を繰り広げたらしく、時にはルスタ帝国以外の文明の遺跡も
見つかります。
現代では「キィ・ヌマの帝国」と呼ばれる文明も、そんな古代文明の１つです。
この帝国の遺跡からは人を絶対服従の操り人形にしてしまうマジックアイテムや、巨大なモンスターを
死後にゾンビにして操る技法など、恐ろしい物が次々と見つかっています。
アスネリアの冒険者多くは、この帝国を恐ろしい悪の帝国であると考えています。
　この帝国がどんな国だったのか、首都はどこだったのか、多くは謎のままです。

　ゲームマスターへ
　ワールドデザイナーとしてはルスタ帝国を善玉、キィ・ヌマの帝国を悪玉として使えればいいかなと思い、設定しました。古代帝国が１つしかないとかいうと、ちょっと寂しいかとも思いましたし、たくさんあるということにすれば、シナリオのネタにもなろうという物ではないでしょうか?

人間以外の種族

エルフ族
耳が長く、美しい外見をしていて、魔法に長けた種族。
１０００年の寿命を持ち、森と共に暮らす民。
エルフ族とは、そのような人々であると伝えられています。
しかし、中央アスネリアやオリエントアスネリアではこの種族をほとんど見ることが出来ないようです。論者によっては、この世界にそのような生物は存在しないと断言する者もいます。
エルフ族に関しては以下のような噂、あるいは物語が伝えられています。

①エルフ族は異世界からの来訪者である。
この説によると、エルフ族は元来、この世界に存在していた人々ではなく、他の世界から移り住んだ人々、あるいは連れて来られた人々だと言われています。
彼らはもしかしたら元の世界に帰ろうとしているのか、あるいはすでに帰ってしまっているのかもしれません。

②エルフ族は人間の血の中に埋没している。
元々個体数が少なかったエルフ族は、人間という種族との混血を選んだという人もいます。
実際に中央アスネリアでもごくまれに「妖精の血」を受けついでいる人がいます。
色白であったり、耳の先が少しとがっていたり、自然の精霊との親和性が生まれつき高い人がいるのです。
また、今でも純血を守るエルフの一族がどこかにいるという論者もいます。

③エルフの王国は西域アスネリアと中央アスネリアの境のどこかにあり、内戦状態になっている。
この説は①②の説とは毛色が違う物のようです。
この話は今から１２０年ほど前、冒険者のドナルド・エペペーペという人が書いた本、「西方妖精奇聞」に書かれている物です。
ドナルドは人外の地の冒険の果てに、この王国に辿り着いたというのです。
人によっては、この話をドナルドの作り話だという人もいます。ドナルド自身が、さして高名な冒険者ではなく、生活に困っていたのもこの話の信憑性を下げる原因になってしまいました。
しかし、当時この本はベストセラーとなり、人によっては本の内容を信じ、このエルフの王国を捜し求めた人もいました。

「西方妖精奇聞」本の内容
エルフの王国は、北方の『黒い森』と南方の白い森に別れて内戦が続いている。
かつて王国は１つであったという。しかし、時の女王シルシナートが悪い人間にそそのかされ、悪政をしき、それに他のエルフが反撃したため内乱になったのだ。
黒い森のエルフは２種類いる。自らを「貴種」と呼び、貴族階級を形成する金髪黒肌のエルフと、下層社会を形成する黒髪白肌のエルフである。私は黒き森のエルフに捕まり、奴隷として連行された。一時は女王の専属召使として働いていたこともある。女王は代替わりしており、その名をフルエティーナートといった。身長は１４０ｃｍほどだが、２ｍを超える美しい金髪を有し、なめらかなマホガニー色の肌をしていた。私はあんなめにあったり、こんなことになったり、×××に×××××をつけたものを×××××××××××その後×××に××××をつけられて×××××××に×××××××××。（自主規制）
その後、私は宮刑を受けそうになっていたところ、白き森のエルフに助けられた。
ふるさとが懐かしくなって帰ってきた。終わり。

オリエントアスネリア

中央アスネリアの東方には、別個の文化圏オリエントと呼ばれる世界が広がっています。
オリエントの世界もまた、中央アスネリアと同じように人外の地の圧迫を受けており、予断のならない状態です。この地は古代より命脈が受け継がれてきた「龍華王朝」（りゅうかおうちょう）と呼ばれる政権が、名目上支配しています。
龍華王朝は現在２３８代目、聖龍公主エルリ・ティアラ・アヤラクート（１８才　女）が治めています。王朝はこの王家に受け継がれている秘術「四宝炎典」（しほうえんてん）を用い、数々の恩恵を民に与えることで成り立っています。聖龍公主とは、世俗の権力の頂点に立つ人間というよりは、王家の秘術を最も効率よく扱うことが出来る者の称号であると言ったほうがいいでしょう。
官僚機構は王家とは別個に存在し、王朝の様々な雑務を処理しています。
この王朝には軍隊と呼ぶべき物が存在しません。（１０００人程度の親衛隊がいて、「衛士」えじと呼ばれます）軍事力は基本的に周囲にある「守護王朝」が担っています。
守護王朝は龍華王朝から任命された有力諸侯を指します。
守護王朝に任命された諸侯は数々の特権と責任を負います。
責任の最たる物は軍事力の提供です。それぞれの勢力の規模にもよりますが、３０００人～１００００人程度の兵士を「王朝軍」として派遣しています。

特権は様々なものがあるようですが、その最たる物として「聖龍公主と謁見できる」という権利を有しています。
　その他の国としては、東方に『ヒノモト』という国がありましたが、人外の地に飲み込まれてしまいました。ヒノモトの人々はサンジャトーレンという国家を大陸に作り、そこに亡命政権を打ち立てて暮らしています。ヒノモトの人々は国土を取り返すべく活動を続けています。時には修行のため、あるいは強力な武器を求めて異国を旅する者も多いようです。

「四宝炎典」（しほうえんてん）
　強大な魔力を練りだすことを目的にした魔術体系。
大地を流れる膨大な魔力を都市と魔宮でくみ上げ、強大な力を持つ神器に蓄えたり、日々の言葉遣い、衣服、食べ物、歩き方、呼吸法、髪型、姿勢、眠り方、見る夢、全てに魔法を組み込んだという秘術。
　王家の秘法だが、一部は民間にも流出している。なお、四宝とは、王家に伝わる４つの宝のこと。