

Dungeon

24人の

	名 前		ヘルス	スタミナ	マナ	ロード	戦士	忍者	僧
	ALEX Ander	アレックス アンデル	50	57	13	46		3	
	AZIZI Johari	アジジ ジョーハリ	61	77	7	48	2	3	
	BORIS Wizard of Balder	ボリス バルダーの魔法使い	35	65	28	38		2	
	CHANI Sayadina	チャニ サヤディーナ・シハーヤ	47	67	17	40	2		
	DAROUU	ダルー	100	65	6	50	3		
	ELIJA Lion of Yaitopya	イライジャ ヤイトピヤの獅子	60	58	22	44	2		3
	GANDO Thurfoot	ガンドウ サーフット	39	63	26	42		3	
	GOTHMOG	ゴスモグ	60	55	18	42			
	HALK The Barbarian	ハルク 野蛮人	90	75	0	54	4		
	HAWK The Fearless	ホーク 大胆不敵	70	85	10	46	2		
	HISSSSA Lizar of Makan	ヒッサー マカンのとかげ男	80	61	5	57	3	2	
	IAIDO Ruito Chiburi	イアイドー ルイト・チブuri	48	65	11	45	3		2
	LEIF The Valiant	リーフ 勇者	75	70	7	47	3		2
	LEYLA Shadowseek	レイラ 影の探求者	48	60	3	42		4	
	LINFLAS	リンフラス	65	50	12	49	3		
	MOPHUS The Healer	モウファス 医者	55	55	19	44			
	NABI The Prophet	ナビ 予言者	55	65	13	43			3
	SONJA She Devil	ソンヤ 女悪魔	65	70	2	54	4		
	STAMM Bladecaster	スタム ナイフ使い	75	80	0	52	4		
	SYRA Child of Nature	シーラ 大自然の子	53	72	15	41			2
	TIGGY Tamal	ティギー タマル	25	45	35	34		2	
	WU TSE Son of Heaven	ウー・ツェ 天の息子	45	47	20	41		2	3
	WUUF The Bika	ウーフ ビカ	40	50	30	37		3	2
	ZED Duke of Banville	ゼッド バンビルの公爵	60	60	10	42	2	2	2

Master

の勇士

名	魔法使い	強さ	機敏さ	知恵	生命力	耐魔法力	耐火力	持ち物
	2	44	55	45	40	35	40	投石器、皮のチョッキ、皮のズボン、スエードブーツ
		47	48	42	45	30	35	短剣×2、皮の盾、ホルター、皮腰布
	3	35	45	55	40	45	40	兎の足、チュニック、皮のズボンとブーツ
	3	37	47	57	37	47	37	ムーン・ストーン、絹のシャツ、長衣、皮サンダル
	1	50	30	35	45	30	45	なし
		42	40	42	36	53	40	魔法の箱、ガウン、皮サンダル
	2	39	45	47	33	48	43	毒の投げ矢×2、青色ズボン、皮のチョッキとブーツ
	4	40	43	48	34	50	59	暗黒のマント
		55	43	30	46	38	48	棍棒、つの兜、皮腰布、皮サンダル
		45	35	38	55	35	35	矢×2、スエードブーツ、皮のチョッキとズボン
		58	48	35	35	43	55	なし
		43	55	40	35	45	50	日本刀、武道ズボン、武道着
		46	40	39	50	45	45	皮のチョッキ、皮のズボンとブーツ
		40	53	45	47	45	35	ローブ、絹のシャツ、皮のズボンとブーツ
	2	45	45	47	35	50	35	ろ、タブレット、緑のズボンとブーツ
		42	35	40	48	40	45	パン、リング、チーズ、ガウン、皮サンダル
	2	41	36	45	45	55	55	杖、チュニック、青色ズボン、皮サンダル
		54	45	39	49	40	40	つるぎ、首飾り、ホルター、長衣、皮サンダル
		52	43	35	50	35	55	斧、皮のズボン、チュニック、スエードブーツ
	3	38	35	43	45	42	40	リング、タブレット、騎士のマント
	3	30	45	50	35	59	40	小型杖、上着、長衣、皮サンダル
		38	35	53	45	47	40	手裏剣×3、騎士のマント、絹のシャツ、皮サンダル
		33	57	45	40	35	40	フラスコ、皮のチョッキ
	2	40	40	40	50	40	40	たいまつ、青色ズボン、胴着、金属ブーツ

魔法の起源 ■グレイロード著

現代、魔法学と称せられる知識体系は、神秘と不条理に支配された学問であり、科学の法則に照らされるべきものではない。ゆえに、この道を極めることは、容易ならざることと、覚悟されたい。

遠い過去において、魔法とは、生命を生みだしたもうた偉大な魔法のことであり、それ以外に魔法は存在しなかった。後に人類は、マナを扱うことを覚え、魔法の活用を学び始めた。神秘のエネルギー、マナこそが、魔法現象を引き起こす力なのである。魔法に長けた者は、あらゆる物質からマナを抽出することができる。また、人が風や太陽の光を感じるがごとくに、マナの力を肌に感じるのである。しかし、魔法の才能を持たない者にとって、マナは、見ることも感じることもできない、未知の存在でしかない。

魔法を学ばんとする者は、まずその前に、マナを学ばなければならない。しかし、その知識は、優れた魔法学者らによって代々受け継がれるものとされている。マナを得るにはマナを知れ。この魔法の真理は、そう容易には学ぶことができないのである。逆に、一度この知識を得た者は、永遠にこれを失うことがない。我々が、幾世代にもわたって受け伝えてきたのも、そのためである。そしてこの知識をもとに、時間をかけて鍛錬に励むならば、過去の誰よりも優秀な魔法学者となることも、夢ではないのだ。

マナの力は、人の精神によって動かされる自然の力である。心に思い浮べたものを、魔法が現象として現わす。しかし、これは単に、想像の力によるものではない。物事の法則に関する正しい知識が必要なのである。心に火を思い浮べるだけでは、実際に火はおきない。では、他に何をすればよいのか。そうして生まれたのが、呪文の技術なのである。

呪文とは、起こすべき現象に心を集中させ、マナを導くための図表であり、言葉である。呪文は、それぞれに形と名前を持つ“シンボル”から構成される。初心者はまず、心に浮かんだシンボルの名前を発音することから学んでゆく。意図した効果を得るためには、シンボルを適切な順序に並べなくてはならない。しかし、それだけで魔法が使えるようになるかというと、そうではない。十分なマナがあり、シンボルも適切に並べられていたとしても、経験の浅い者が唱えた場合には、呪文の効果が現れないことがある。経験を積むには、難しい呪文を唱えようとせずに、単純なものから着実に会得していくことが望ましい。

魔法のシンボルは、“パワー”、“エレメント”、“フォーム”、“クラス/アライメント”の4つの作用に大別される。過去においては、この他の作用も知られていたようだが、現在では、この4つということになっている。これら4つの作用は、それぞれ、森羅万象を6分する基本階級を表わすシンボルによって支配される。これらは、自然界の4つの等級に、精神界の2つの等級を表わす印の組み合わせによって記号化されている。

それぞれの作用の、それぞれのシンボルは、みな個別の音と形を持っている。

どのシンボルも、声に出して唱えられるたびに、唱えたものの体に蓄えられたマナを消費する。ときには、体中のマナを枯渇させてしまう場合もあるということを感じておくがよい。そうすれば、先を急ぐあまり、己の能力を越えた呪文を唱えようとするかもしれない。呪文を唱えたときに、どれだけのマナが消費されるかは、呪文がどのシンボルによって構成されているかで決まる。シンボルのマナの消費量は、4つの作用とも、6つのシンボルに応じて6段階に変化する。たとえば、力の作用は、もっとも作用の弱い“ロー”から、もっとも強い“モン”まで6段階のシンボルがあるが、マナの消費量も、“ロー”がもっとも少なく、“モン”がもっとも多い、というようになっている。

呪文を唱えることで消費されたマナは、時がたつにつれて、身の周りの世界から放出される新しいマナを吸収して回復される。魔法の経験を積むにつれ、体もより効率的なマナの吸収法を覚え、蓄積できる量が増えるようになる。いかなる強力な呪文も唱えられるだけのマナを、体に蓄積できるようになるまで、忍耐と鍛錬あるのみである。

すべての呪文は、“パワー”のシンボルに始まる。パワーの作用は、呪文の強さを決定する。階級の高いシンボルを使えば、その呪文は強力なものとなるであろう。しかし、同時にマナの消費も大きくなることを忘れてはならない。

パワーの次には、“エレメント”がくる。これは、呪文に物質的な現象を加味するものである。エレメントは、呪文の基本的な効果を決定する。よく使われる呪文には、パワーとエレメントのみで構成されているものが多い。魔法使いの弟子が初めて唱える呪文に、松明の呪文がある。これは、パワーのシンボルと、火から光を導き出すエレメントのシンボル、“フル”をつなげたものである。経験を積み、能力が上がったならば、より強いパワーのシンボルを用いることで、より明かるく長持ちする松明の呪文を作りだすことができるのである。

“フォーム”は呪文の作用に特性を与えるものである。たとえば、“キャズ”は、特定の素に爆発性を与えるフォームのシンボルである。フォームは、すべての呪文に必要なわけではない。しかしこれは、呪文に多様性を持たせてくれるのである。

“クラス/アライメント”の作用は、人間の職業や善悪に対する考えを、自然と結びつけるというものである。この効果は予想がつきにくく、その制御には大量のマナを必要とする。ゆえに初心者は、このシンボルの取り扱いには上級者に委ねよう心掛け、上級者は、これを初心者には扱わせないよう心掛けることが大切である。

いかなる技術レベルがあろうとも、熟達への道は、練習以外にはない。そして、用心する心こそが、愚かな過ちを冒さないための唯一の策なのである。

呪

文

[I] パワー・シンボル

パワー・シンボルは、あらゆる呪文の冒頭に置かれるもので、具体的な効果をもたらすシンボルを組み合わせ、その効果に強ばん力の小さい“ロー”から、もっとも強力な“モン”まで、必の強さを調節することができる。最小から最大まで、力の大き消費するマナの量も同様に増えていくため、増え幅は、常に同

縮小を表わす“ロー”のシンボルには、モンとは対象のシンボルから力を取り除く作用がある。その結果、られるが、初心者には扱いやすいものとなる。

“ウム”は、呪文中の他のシンボルの働きを鎮静化さはないが、呪文の効果をやや弱める。このシンボルの多少の経験が必要とされる。

“オン”は同等を表わすシンボルである。それぞれのシの力をそのままの形で出させ、結果として、呪文の強力の持てる力によって決定される。

“ウム”と好対称をなす“イー”は、“ウム”が安定した四角たのに対し、一点でバランスをとって立つ四角形によも素早く対応できる動きを象徴している。速さと知性ことにより、通常より強い力を、他のシンボルに与への消費量も、それなりに大きくなる。

“バル”の力の原理は、いまだに学会の論争の的であるッキリと理解されている。最強の“モン”の次に、強い力のである。

山をも作る力を象徴した“モン”は、最強のシンボルでのみが、この強大なる力を制御しうる。

[II] エレメント・シンボル

個体性と構造化を主要素とする“ヤー”は、大地の働一”は、多くの防御の呪文の基礎をなす、有用なシンボ

水には、実に重要な働きがある。喉の渇きをいやすのの回復や生命力を湧き起こさせるのである。“ヴィー”を天に乞うシンボルである。

“オー”は、空気の働きをもたらす。気体の呪文にもた賢明なる学習者なら、目の前の固体を一時的に気体化を透視するといった利用法を、すぐに思いついたこと

“フル”は、火の働きをもたらす。大気をはじめとするゆる物質から熱と炎の要素を引き出し、ごく短い時間中させ、その制御下におくというものである。これよンボルには、ひとつ間違えば大爆発を起こす危険のあて、保存や誘導を可能にするものもある。

太陽が渇いた大地を焼いている姿を表わしたものが、である。これは、欠乏、荒廃、虚無の要素をもたらす質界の怪物と物質界の動物の両方にダメージを与える少ないシンボルである。

火よりも危険な作用をもたらす要素がある。反物質”れは、いかなる物質も、一瞬のうちに消滅させてしまあり、相当量のマナを消費する。



呪文

ある。その後、
とくさを与える。いち
に要に応じて、呪文
は均等に増え、
である。

的に、呪文中の他
呪文の効果は弱め

せる。“ロー”ほどで
安全な扱いには、

ンボルが持つ本来
さは、他のシンボ

形に象徴されてい
って、どの方向へ
と力を結合させる
るのである。マナ

が、その効果はハ
を呪文に与えるも

ある。魔法の熱達者

魔法

きをもたらす。“ヤ
ル”である。

はもちろん、体力
は、この貴重な恵

らすものである。
させて、その向う
であらう。

、身の回りのあら
、術者のもとに集
り先に紹介するシ
るこの力を制御し

“デス”のシンボル
ものである。非物
ことのできる、数

“ゾー”である。こ
う力を持つもので

Ⅲ フォーム・シンボル



毒の女王、黒後家蜘蛛は、その漆黒の背中に、砂時計の形をした、鮮やかな色の斑点を持つ。それはあたかも、あわれな獲物に死期が迫っていることを知らせているようだ。魔法学界においては、この砂時計の斑点を象徴したシンボル、“ヴェン”は、あらゆる毒性を制御するものとされている。



獣の頭と前足を象徴したシンボル、“ユー”は、呪文の効果をも獣の姿に見せる働きがある。しかし、それは理論上可能であるといわれているにすぎず、現在では、狙った怪物にだけ呪文を作用させるシンボルとして、利用されている。



広がりを表わすシンボル、“キャス”は、ある一点から衝撃波を発するという要素をもたらすものである。つまり、火や空気などのエネルギーの要素を持つシンボルにこれを結合させると、爆発性の作用を持つ呪文になるのである。



翼の曲線を象徴した“イル”は、呪文に、浮遊または飛行の要素をもたらす。ある完成された呪文にこれを加味することで、その呪文を空中に送り出し、離れた場所でその効果を発揮するようにできるのである。



2本の腕を組んだ形を象徴した“ブロー”は、友情と助け合いの要素をもたらすものである。最近では、この要素は、人を助ける薬の生成に利用されることが多い。



火と稲妻と槍から構成されたシンボル、“ゴー”は、敵の特性を呼び出すという要素をもたらす。“ブロー”と正反対の性質を持つこのシンボルは、殺傷性の薬の生成に利用されている。

Ⅳ クラス/アライメント・シンボル



戦士の剣を象徴した“クー”は、戦闘に関するあらゆる要素をもたらすものである。



宝を盗ろうとする手を象徴した“ロス”は、盗人とその技の要素をもたらすものである。



魔法使いの杖から呪文が放たれた姿を象徴した“デイン”は、魔法使いの専門分野である魔法の領域を開き、その技と力をもたらすものである。



一目瞭然、十字架を表わした“ネタ”は、他のシンボルが自然界の影響を強く受けているのと大きく異なり、術者の信仰する神との関係から力を引き出すのである。しかし、神の加護などというものは、そう簡単には得られるものではなく、まして、それを瓶に詰めるなどということは困難であるため、このシンボルを利用して生成した薬の効目のほどは、あまり期待できたものではない。



“ラー”は、もっとも強力なエネルギーを持つシンボルである。太陽とその他の恒星の光と熱の要素が、このシンボルに刻まれている。ありがたいことに、なぜかこのシンボルは、熱達した術者にとっては、比較的、扱いやすい性質を持っているのである。



“サー”は、“ラー”と反対の性質を持つシンボルである。悪魔の頭を表わしたこのシンボルは、闇と悪と夜の支配者、月の要素をもたらすのである。闇の力は強大であるがゆえに制御が困難であり、制御しようとするれば、予想以上のマナを消費することになる。従順な悪などは存在しない。ゆえに、このシンボルは、恐ろしく危険な要素を呪文に与えるものなのである。

シンボル一覧表

パワー・シンボル					
<<	□	=	◇	⌒	△
ロー	ウム	オン	イー	バル	モン

エレメント・シンボル					
田	≈	∴	⚡	〇	∞
ヤー	ヴィー	オー	フル	デス	ゾー

フォーム・シンボル					
⌂	ゆ	コ	ε	ㄣ	ㄥ
ヴェン	ユー	キャス	イル	ブロー	ゴー

クラス/アライメント・シンボル					
✕	∪	ベ	士	✱	⌘
クー	ロス	デイン	ネタ	ラー	サー

シンボルの組み合わせ例	
田	スタミナ回復
≈	ヘルス回復の薬
≈ㄣ	解毒
⚡	魔法の灯
⚡ε	ファイアーボール

